

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特 許 公 報(B2)

(11) 特許番号

特許第6912720号  
(P6912720)

(45) 発行日 令和3年8月4日(2021.8.4)

(24) 登録日 令和3年7月13日(2021.7.13)

(51) Int.Cl. F 1  
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全 121 頁)

(21) 出願番号	特願2017-169710 (P2017-169710)	(73) 特許権者	390031783
(22) 出願日	平成29年9月4日(2017.9.4)		サミー株式会社
(65) 公開番号	特開2019-42231 (P2019-42231A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
(43) 公開日	平成31年3月22日(2019.3.22)	(74) 代理人	100105315
審査請求日	令和2年7月28日(2020.7.28)		弁理士 伊藤 温
		(72) 発明者	江面 将平
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシヤイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	村上 正人
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシヤイン60 サミー株式会社内
		(72) 発明者	内山 泰宏
			東京都豊島区東池袋三丁目1番1号サンシヤイン60 サミー株式会社内
			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】

遊技球が入球可能な第一始動口と、  
遊技球が入球可能な第二始動口と、  
遊技の進行に合わせて所定の演出音を出力するスピーカと  
を備え、

第一始動口又は第二始動口に入球したことに基づいて当否抽選を実行し、当否抽選に当選したことにより実行される特別遊技と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態とを有し、

通常遊技状態において当否抽選に当選して実行される特別遊技中に出力されるBGMは、当該特別遊技終了後に特定遊技状態となった場合には出力されることがなく、

特定遊技状態において当否抽選に当選して実行される特別遊技中に出力されるBGMは、当該特別遊技終了後に特定遊技状態となった場合においても継続して出力され得よう構成され、

特別遊技中に出力されるBGMは、当該特別遊技の終了時に実行される終了演出中も当該特別遊技中よりも小さい音量にて継続して出力可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

## 【 0 0 0 1 】

遊技機に関する。

## 【 背景技術 】

## 【 0 0 0 2 】

近年のぱちんこ遊技機としては、遊技盤面（遊技領域）上の始動口に遊技球が入球したことを契機として所定確率の大当たり抽選がなされ、当該大当たり抽選に当選した場合には大当たり（特別遊技）状態へと移行し、遊技盤面に備えられた大入賞口が開放して大量の賞球を獲得できるぱちんこ遊技機が主流である。このように構成されたぱちんこ遊技機の内には、当該大当たり抽選における当選確率を上昇させる確率変動遊技状態や当該大当たり抽選における抽選結果を報知するための図柄変動の効率を上昇させる時間短縮遊技状態等を備え、これら遊技状態によって遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すことで遊技の興趣性を高める遊技機も存在している。そして、音による演出効果を高めるため、遊技者が操作部材を操作することで再生する楽曲を選択可能とし、遊技の興趣性を更に高めるよう構成されたものも存在している。

10

## 【 先行技術文献 】

## 【 特許文献 】

## 【 0 0 0 3 】

【 特許文献 1 】 特開 2 0 0 9 - 0 6 6 3 0 4 号 公 報

## 【 発明の概要 】

## 【 発明が解決しようとする課題 】

20

## 【 0 0 0 4 】

しかしながら、このような遊技機は従来から多く存在しているため、更なる斬新な遊技性の実現されるような機種の開発が望まれているという課題が存在する。

## 【 課題を解決するための手段 】

## 【 0 0 0 5 】

本態様に係る遊技機は、  
遊技球が入球可能な第一始動口（例えば、第 1 主遊技始動口 A 1 0）と、  
遊技球が入球可能な第二始動口（例えば、第 2 主遊技始動口 B 1 0）と、  
遊技の進行に合わせて所定の演出音を出力するスピーカ（例えば、スピーカ D 2 4）とを備え、

30

第一始動口又は第二始動口に入球したことに基づいて当否抽選を実行し、当否抽選に当選したことにより実行される特別遊技と、

通常遊技状態と通常遊技状態よりも第二始動口への入球が容易となる特定遊技状態（例えば、時間短縮遊技状態）とを有し、

通常遊技状態において当否抽選に当選して実行される特別遊技中に出力される B G M { 例えば、B G M ( B a c k G r o u n d M u s i c )、楽曲 } は、当該特別遊技終了後に特定遊技状態となった場合には出力されることがなく、

特定遊技状態において当否抽選に当選して実行される特別遊技中に出力される B G M は、当該特別遊技終了後に特定遊技状態となった場合においても継続して出力され得るよう構成され、

40

特別遊技中に出力される B G M は、当該特別遊技の終了時に実行される終了演出中も当該特別遊技中よりも小さい音量にて継続して出力可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機である。

## 【 発明の効果 】

## 【 0 0 0 6 】

本態様に係る遊技機によれば、遊技者にとって有利な遊技進行状態を創り出すという概念を採用した遊技機において、更なる斬新な遊技性を実現することができる。

## 【 図面の簡単な説明 】

## 【 0 0 0 7 】

【 図 1 】 図 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

50

【図 2】図 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の背面図である。

【図 3】図 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブ入力ボタンとレバーの作用図である。

【図 4】図 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的全体構成図である。

【図 5】図 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機のチャンネル構成イメージ図である。

【図 6】図 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのメイン処理のフローチャートである。

【図 7】図 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのタイマ割り込み時処理のフローチャートである。

【図 8】図 8 は、本実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での N M I 割り込み時処理（電断時）のフローチャートである。

10

【図 9】図 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。

【図 10】図 10 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板送信制御処理のフローチャートである。

【図 11】図 11 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球払出コマンド及び払出関連情報に係るイメージ図である。

【図 12】図 12 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での対払出制御基板受信制御処理のフローチャートである。

【図 13】図 13 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での入球検出処理のフローチャートである。

20

【図 14】図 14 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

【図 15】図 15 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。

【図 16】図 16 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図 17】図 17 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。

【図 18】図 18 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での排出球検出処理のフローチャートである。

30

【図 19】図 19 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのアウト口入球検出処理のフローチャートである。

【図 20】図 20 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での賞球数決定処理のフローチャートである。

【図 21】図 21 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【図 22】図 22 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での電動役物駆動判定処理のフローチャートである。

【図 23】図 23 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。

40

【図 24】図 24 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 25】図 25 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 26】図 26 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での第 1（第 2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 27】図 27 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特定遊技終了判定処理のフローチャートである。

【図 28】図 28 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別

50

遊技制御処理のフローチャートである。

【図 29】図 29 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 30】図 30 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。

【図 31】図 31 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での不正検知情報管理処理のフローチャートである。

【図 32】図 32 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー管理処理のフローチャートである。

【図 33】図 33 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での発射制御信号出力処理のフローチャートである。

10

【図 34】図 34 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での外部信号出力処理のフローチャートである。

【図 35】図 35 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 36】図 36 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での管理操作制御処理のフローチャートである。

【図 37】図 37 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、管理メニュー画面表示イメージ図である。

【図 38】図 38 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での節電モード切換制御処理のフローチャートである。

20

【図 39】図 39 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での非遊技期間制御処理のフローチャートである。

【図 40】図 40 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ制御処理のフローチャートである。

【図 41】図 41 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ案内画面表示制御処理のフローチャートである。

【図 42】図 42 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ案内画面イメージ図 1 である。

【図 43】図 43 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのカスタマイズ実行中表示制御処理のフローチャートである。

30

【図 44】図 44 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ案内画面イメージ図 2 である。

【図 45】図 45 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での遊技中カスタマイズ制御処理のフローチャートである。

【図 46】図 46 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での楽曲選択処理のフローチャートである。

【図 47】図 47 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での大当たり中楽曲選択処理のフローチャートである。

【図 48】図 48 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での補助遊技状態中楽曲選択処理のフローチャートである。

40

【図 49】図 49 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択画面イメージ図 1 (大当たり中) である。

【図 50】図 50 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択画面イメージ図 2 (時短中) である。

【図 51】図 51 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲選択画面イメージ図 3 である。

【図 52】図 52 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲リストである。

【図 53】図 53 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、楽曲遷移図である。

【図 54】図 54 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側で

50

の保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 5 5】図 5 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 5 6】図 5 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出動作内容決定処理のフローチャートである。

【図 5 7】図 5 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での演出テーブルである。

【図 5 8】図 5 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 5 9】図 5 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのボタン演出実行処理のフローチャートである。

10

【図 6 0】図 6 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での単発押し演出実行処理のフローチャートである。

【図 6 1】図 6 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での連打演出実行処理のフローチャートである。

【図 6 2】図 6 2 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での長押し演出実行処理のフローチャートである。

【図 6 3】図 6 3 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、自動ボタン操作実行イメージ図である。

【図 6 4】図 6 4 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での隠しボタン演出実行処理のフローチャートである。

20

【図 6 5】図 6 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図 1 である。

【図 6 6】図 6 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 6 7】図 6 7 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での背景画像表示処理のフローチャートである。

【図 6 8】図 6 8 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。

【図 6 9】図 6 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での電飾テーブルである。

30

【図 7 0】図 7 0 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での音量制御処理のフローチャートである。

【図 7 1】図 7 1 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での音量決定テーブルである。

【図 7 2】図 7 2 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。

【図 7 3】図 7 3 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での非遊技期間制御処理のフローチャートである。

【図 7 4】図 7 4 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。

40

【図 7 5】図 7 5 は、本実施形態からの変更例 1 に係るぱちんこ遊技機における、サブメイン制御部側での連打演出実行処理のフローチャートである。

【図 7 6】図 7 6 は、本例に適用可能である表示プライオリティの一例である。

【図 7 7】図 7 7 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図 2 である。

【図 7 8】図 7 8 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図 3 である。

【図 7 9】図 7 9 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図 4 である。

50

【図 8 0】図 8 0 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、隠しボタン演出イメージ図 5 である。

【図 8 1】図 8 1 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、カスタマイズ案内画面イメージ図 3 である。

【図 8 2】図 8 2 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、オート連打演出の一例である。

【図 8 3】図 8 3 は、本例に係るぱちんこ遊技機における、遊技フローである。

【図 8 4】図 8 4 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 8 5】図 8 5 は、第 2 実施形態に係るぱちんこ機における、楽曲選択画面イメージ図 4 (時短中の小当り) である。

【図 8 6】図 8 6 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での第 1 (第 2) 主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。

【図 8 7】図 8 7 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での特別遊技制御処理のフローチャートである。

【図 8 8】図 8 8 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での振分遊技実行処理のフローチャートである。

【図 8 9】図 8 9 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ機における、主制御基板側での特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。

【図 9 0】図 9 0 は、第 3 実施形態に係るぱちんこ機における、音量遷移図である。

【図 9 1】図 9 1 は、第 4 実施形態に係るぱちんこ機における、ボタン画像の使用例である。

【実施するための形態】

【0008】

はじめに、本明細書における各用語の意義について説明する。「入球」とは、賞球が払い出される入賞のみならず、賞球払い出しの無い「スルーチャッカー」への通過も含む。

「識別情報」とは、五感(視覚、聴覚、触覚等)を通じて情報の種類を識別可能であればどのような形態でもよいが、好適には、視覚的なもの、例えば、数字、文字、図柄等の形状のあるものを挙げる事ができる。また、本明細書においては「識別情報」を、主遊技図柄・特別図柄(特図)や装飾図柄(装図)と呼ぶことがあるが、「特別図柄(特図)」

は、主制御基板側にて表示制御される識別情報であり、「装飾図柄(装図)」は、副制御基板側にて表示される演出としての識別情報である。「識別情報を表示可能」とは、表示方法には何ら限定されず、例えば、発光手段(例えば液晶、LED、7セグ)の発光(発光の有無だけでなく、色の違いも含む)、物理的な表示(例えば、リール帯に描かれた図柄を所定位置に停止表示する)等、を挙げる事ができる。「演出」とは、遊技の興趣性を高める表示内容を指し、例えば、識別情報変動・停止や予告等をはじめ、アニメーションや実写等の動画像や絵、写真、文字等の静止画像又はこれらの組み合わせを挙げる事ができる。「開状態、開放状態」及び「閉状態、閉鎖状態」とは、例えば、一般的な大入賞口(いわゆる、アタッカー)の構成においては、開状態=入賞容易状態であり、閉状態=入賞非容易状態となる。また、例えば、遊技盤(遊技者側)から突き出した状態(以下、進出状態と呼ぶことがある)と遊技盤内(遊技者側と反対側)に引っ込んだ状態(以下、退避状態と呼ぶことがある)とを採り得る構成(いわゆる、ペロ型アタッカー)においては、進出状態=入賞容易状態であり、退避状態=入賞非容易状態となる。「乱数」とは、ぱちんこ遊技機において何らかの遊技内容を決定するための抽選(電子計算機によるくじ)に使用される乱数であり、狭義の乱数の他に擬似乱数も含む(例えば、乱数としてはハード乱数、擬似乱数としてはソフト乱数)。例えば、遊技の結果に影響を与えるいわゆる「基本乱数」、具体的には、特別遊技の移行と関連した「当選乱数(当否抽選用乱数)」、識別図柄の変動態様(又は変動時間)を決定するための「変動態様決定乱数」、停止図柄を決定する「図柄決定乱数」、特別遊技後に特定遊技(例えば確率変動遊技)に移行するか否かを決定する「当り図柄決定乱数」等を挙げる事ができる。尚、変動態様の内

10

20

30

40

50

容や確定識別情報の内容等を決定する際、これらすべての乱数を使用する必要はなく、互いに同一又は相違する、少なくとも一つの乱数を使用すればよい。また、本明細書では、乱数の数とか複数個の乱数、といった形で乱数を個数表示していることがあるが、乱数取得の契機となる入球口（例えば始動入球口）の一回の入球により取得された乱数を一個と称している（即ち、前記の例だと、当選乱数＋変動態様決定乱数＋図柄決定乱数・・・という乱数の束を一個の乱数と称している）。また、例えば、一種の乱数（例えば当選乱数）が、別種の乱数（例えば図柄決定乱数）を兼ねていてもよい。「遊技状態」とは、例えば、大入賞口が開放状態となり得る特別遊技状態、特別遊技状態への移行抽選確率が予め定められた値である非確率変動遊技状態よりも特別遊技状態への移行抽選確率が高い確率変動遊技状態、特別遊技への移行抽選契機となる始動口への入賞に対する補助が有る補助遊技状態（いわゆる、普通図柄時短状態、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合は、可変部材の開放期間が長い、可変部材の開放当選確率が高い、可変部材の開放抽選の結果報知の時間が短い）、等の任意の一又は複数の組合せである。「音量レベルを調整」とは、出力され得る最大音量を含むすべての音量を変更することであり、例えば、音量レベルを調整することにより最大音量が「90 dB」から「80 dB」に変更された場合には、スーパーリーチ演出中等の最大の音量となる状況にて出力される音量が「90 dB」から「80 dB」となり、リーチ変動とならない装飾図柄の変動中に出力されている音量等は「50 dB」から「40 dB」となる等、最大音量も最大音量ではない音量も音量レベルを調整することにより変更される。「光量レベルを調整」とは、出力され得る最大光量を含むすべての光量を変更することであり、例えば、光量レベルを調整することにより最大光量が「輝度10」から「輝度7」に変更された場合には、スーパーリーチ演出中等の最大の光量となる状況における光量が「輝度10」から「輝度7」となり、リーチ変動とならない装飾図柄の変動中における光量等は「輝度7」から「輝度5」となる等、最大光量も最大光量ではない光量も光量レベルを調整することにより変更される。「自動操作状態」とは、オートボタン操作設定がオンである状態であり、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBやレバーSB 3を操作せずにカットイン演出等が実行される状態となっている。「非自動操作状態」とは、オートボタン操作設定がオフである状態であり、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBやレバーSB 3を操作しない限りカットイン演出等が実行されない状態となっている。

#### 【0009】

以下の実施形態は、従来の第1種ぱちんこ遊技機を二つ混在させたような機種（第1種第1種複合機）である。但し、これには何ら限定されず、他の遊技機（例えば、従来の第1種、第2種、第3種、一般電役等のぱちんこ遊技機）に応用された場合も範囲内である。尚、本実施形態は、あくまで一例であり、各手段が存在する場所や機能等、各種処理に関しての各ステップの順序、フラグのオン・オフのタイミング、各ステップの処理を担う手段名等に関し、以下の態様に限定されるものではない。また、上記した実施形態や変更例は、特定のものに対して適用されると限定的に解すべきでなく、どのような組み合わせであってもよい。例えば、ある実施形態についての変更例は、別の実施形態の変更例であると理解すべきであり、また、ある変更例と別の変更例が独立して記載されていたとしても、当該ある変更例と当該別の変更例を組み合わせたものも記載されていると理解すべきである。また、本実施形態では、各種テーブルに関し、抽選テーブルと参照テーブルとが存在するが、これらも限定的ではなく、抽選テーブルを参照テーブルとしたり或いはこの逆としてもよい。また、本例において「テーブル」という場合には、その形式に限定されるものではなく、一又は複数の情報に基づき、複数の選択候補の中から一又は複数の選択候補が選択されるように対応付けられている態様であると理解すべきである。更に、以下の実施形態や変更例において示す具体的一例としての数値（例えば、抽選実行時における当選確率、特別遊技時における最大ラウンド数、図柄変動時間、各遊技状態における継続回数、等）は、あくまで一例であり、特に、異なる条件下（例えば、第1主遊技側と第2主遊技側との条件別、確率変動遊技時と非確率変動遊技時との条件別、時間短縮遊技時と非時間短縮遊技時との条件別、等）において示した数値の大小関係や組み合わせは、以下

10

20

30

40

50

の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。例えば、第1主遊技側と第2主遊技側とで、抽選実行時における当選確率や特別遊技時における最大ラウンド数の期待値における大小関係が、第1主遊技側 = 第2主遊技側となるよう例示されていたとしても、当該大小関係を第1主遊技側 < 第2主遊技側とする、或いは、第1主遊技側 > 第2主遊技側とするといったように適宜変更してもよい（その他の数値、条件下についても同様）。また、例えば、確率変動遊技状態の継続回数として、次回大当りが発生するまで継続するとの趣旨に基づき構成するに際し、継続回数として「65535」をセットするのか（実質的に継続するよう構成する）、或いは、継続回数をセットせずに次回大当りが発生するまで確率変動遊技状態を維持する、といった同一趣旨に基づく実現方法の選択肢においても、以下の実施形態や変更例の趣旨を大きく逸脱しない限りにおいては、適宜変更してもよいものであると理解すべきである。

10

**【0010】**

ここで、各構成要素について説明する前に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の特徴（概略）を説明する。以下、図面を参照しながら、各要素について詳述する。

**【0011】**

まず、図1を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の前面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、主に遊技機枠と遊技盤D35で構成される。以下、これらを順に説明する。

**【0012】**

はじめに、ぱちんこ遊技機の遊技機枠は、外枠D12、前枠D14、透明板D16、扉D18、上球皿D20、下球皿D22及び発射ハンドルD44を含む。まず、外枠D12は、ぱちんこ遊技機を設置すべき位置に固定するための枠体である。前枠D14は、外枠D12の開口部分に整合する枠体であり、図示しないヒンジ機構を介して外枠D12に開閉可能に取り付けられる。前枠D14は、遊技球を発射する機構、遊技盤D35を着脱可能に収容させるための機構、遊技球を誘導又は回収するための機構等を含む。透明板D16は、ガラス等により形成され、扉D18により支持される。扉D18は、図示しないヒンジ機構を介して前枠D14に開閉可能に取り付けられる。上球皿D20は、遊技球の貯留、発射レールへの遊技球の送り出し、下球皿D22への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿D22は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、遊技盤D35の右上方と左上方とはスピーカD24が設けられており、遊技状態等に応じた効果音が出力される。

20

**【0013】**

遊技盤D35と遊技機の前面の透明板D16（例えば、ガラス板）とは、13mmを超え25mmを超えない距離（本例では、19mm）の距離を保ち並行になるように遊技機枠に取り付けられている。ここで、遊技盤D35は、容易に動揺しないように固定機構（不図示）によってしっかりと固定されている。

30

**【0014】**

また、透明板D16（例えば、ガラス板）は、遊技盤の全体の構造の見通しを妨げず、遊技盤上の遊技球の位置を確認できるように遊技領域全体が無色透明で凹凸がないように形成されている。

40

**【0015】**

球皿（例えば、上球皿D20、下球皿D22）は、球皿上の遊技球が遊技者にとって可視的（遊技球の数を概ね確認可能）であり、遊技者が受け皿に受けた遊技球の取り出しを阻害しないような形状（遊技球を自由に取り出せるような形状）になっている。

**【0016】**

次に、遊技盤D35は、外レールD32と内レールD34とにより区画された遊技領域D30が形成されており、透明板D16を介して遊技盤D35上（遊技領域D30上）を流下する遊技球の位置を確認できるようになっている。遊技領域D30は、左打ち領域DL10と右打ち領域DR10とに大別される。そして、当該遊技領域D30には、図示し

50



ない複数の遊技釘及び風車等の機構や各種一般入賞口その他、左打ちルートM L 1 0、右打ちルートM R 1 0、第1主遊技始動口A 1 0、第2主遊技始動口B 1 0、補助遊技始動口H 1 0、第1大入賞口C 1 0、第2大入賞口C 2 0、第1主遊技図柄表示装置A 2 0、第2主遊技図柄表示装置B 2 0、演出表示装置S G、補助遊技図柄表示装置H 2 0、センター飾りD 3 8、可動体役物Y K、右一般入賞口用ランプL P 1 0、左一般入賞口P 1 0、右一般入賞口P 2 0、サブ入力ボタンS B及びアウト口D 3 6が設置されている。尚、本実施形態においては、左打ちルートM L 1 0を第1流下ルートと称することがあり、右打ちルートM R 1 0を第2流下ルートと称することがある。以下、各要素を順番に詳述する。

【0017】

10

次に、第1主遊技始動口A 1 0は、第1主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第1主遊技始動口A 1 0は、第1主遊技始動口入球検出装置A 1 1 sを備える。ここで、第1主遊技始動口入球検出装置A 1 1 sは、第1主遊技始動口A 1 0への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1主遊技始動口入球情報を生成する。

【0018】

次に、第2主遊技始動口B 1 0は、第2主遊技に対応する始動入賞口として設置されている。具体的構成としては、第2主遊技始動口B 1 0は、第2主遊技始動口入球検出装置B 1 1 sと、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dと、を備える。ここで、第2主遊技始動口入球検出装置B 1 1 sは、第2主遊技始動口B 1 0への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第2主遊技始動口入球情報を生成する。次に、第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dは、第2主遊技始動口B 1 0に遊技球が入賞し難い閉鎖状態と当該閉鎖状態よりも遊技球が入賞し易い開放状態に変化する。

20

【0019】

ここで、本実施形態においては、第1主遊技始動口A 1 0と第2主遊技始動口B 1 0とが設けられており、遊技領域D 3 0の左側（左打ち領域D L 1 0）を流下する遊技球が第1主遊技始動口A 1 0に誘導され易い一方、遊技領域D 3 0の右側（右打ち領域D R 1 0）を流下する遊技球は第1主遊技始動口A 1 0に誘導され難いよう構成されている。また、遊技領域D 3 0の左側を流下する遊技球と遊技領域D 3 0の右側を流下する遊技球とのいずれも第2主遊技始動口B 1 0に誘導され得るよう構成されている。

30

【0020】

尚、本実施形態では、第2主遊技始動口B 1 0側に電動役物を設けるよう構成したが、これには限定されず、第1主遊技始動口A 1 0側に電動役物を設けるよう構成してもよい。更には、本実施形態では、第1主遊技始動口A 1 0と第2主遊技始動口B 1 0とが重ねるように配置されているが、これにも限定されず、第1主遊技始動口A 1 0と第2主遊技始動口B 1 0とを離隔して配置してもよい。

【0021】

次に、補助遊技始動口H 1 0は、補助遊技始動口入球検出装置H 1 1 sを備える。ここで、補助遊技始動口入球検出装置H 1 1 sは、補助遊技始動口H 1 0への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す補助遊技始動口入球情報を生成する。尚、補助遊技始動口H 1 0への遊技球の入球は、第2主遊技始動口B 1 0の第2主遊技始動口電動役物B 1 1 dを拡開させるための抽選の契機となる。

40

【0022】

ここで、本実施形態においては、遊技領域D 3 0の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口H 1 0に誘導され易く、遊技領域D 3 0の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が補助遊技始動口H 1 0に誘導され難くなるよう構成されている。但し、これには限定されず、遊技領域D 3 0の右側及び左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球が、補助遊技始動口H 1 0に誘導され得るよう構成されていてもよい。

【0023】

50

次に、左一般入賞口 P 1 0 は、左一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s を備える。左一般入賞口入球検出装置 P 1 1 s は、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す左一般入賞口入球情報を生成する。尚、左一般入賞口 P 1 0 への遊技球の入球によって、所定数（例えば、3 球）の遊技球が賞球として払い出されることとなる。尚、遊技領域 D 3 0 の左側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口 P 1 0 に入球し易く、遊技領域 D 3 0 の右側（遊技領域中央を基準）を流下する遊技球は左一般入賞口 P 1 0 に入球し難いよう構成されている。即ち、左打ち（遊技領域 D 3 0 の左側である左打ち領域 D L 1 0（左打ちルート M L 1 0）を遊技球が流下するよう、遊技球の発射強度を調節して遊技球を打ち出すこと）を実行した際に左一般入賞口 P 1 0 に入球し易いよう構成されている。

10

**【 0 0 2 4 】**

次に、右一般入賞口 P 2 0 は、右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s を備える。右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s は、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す右一般入賞口入球情報を生成する。ここで、右一般入賞口 P 2 0 は、右打ち領域 D R 1 0 に配置され、補助遊技乱数を取得するという補助遊技始動口の役割と、賞球が払い出されるとい一般入賞口の役割との双方を兼ね備えている。換言すると、右一般入賞口入球検出装置 P 2 1 s は、後述する補助遊技始動口センサと後述する一般入賞口センサとの双方を兼ねている。つまり、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に取り付けられた第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d を拡開させるための抽選の契機となる。また、右一般入賞口 P 2 0 への遊技球の入球によっ

20

**【 0 0 2 5 】**

ここで、本実施形態においては、右打ちを実行した際に入球し得る入球口としては、上流から順に、「補助遊技始動口 H 1 0 右一般入賞口 P 2 0 第 2 大入賞口 C 2 0 第 1 大入賞口 C 1 0 第 2 主遊技始動口 B 1 0 アウト口 D 3 6」の順となっている。また、補助遊技始動口 H 1 0 はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口 H 1 0 を通過した遊技球は遊技領域上を更に流下していくこととなり、下流にある入球口（上述した右一般入賞口 P 2 0 等）に入球し得ることとなる。一方、右一般入賞口 P 2 0 に入球した遊技球は遊技盤面奥側に流入することとなり、その後第 1 大入賞口 C 1 0 や第 2 大入賞口 C 2 0 に入球することはない（右打ちを実行して右一般入賞口 P 2 0 に入球しなかった遊技球が第 1 大入賞口 C 1 0 又は第 2 大入賞口 C 2 0 に入球し得ることとなる）。

30

**【 0 0 2 6 】**

尚、非時間短縮遊技状態における左打ちの実行時には（非時間短縮遊技状態においては左打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口 H 1 0（及び右一般入賞口 P 2 0）に遊技球が入球し難いため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放し難く、主遊技側の始動口として主に第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球によって遊技を進行していくこととなり、一方、時間短縮遊技状態における右打ちの実行時には（時間短縮遊技状態においては右打ちにて遊技を進行する）、補助遊技始動口 H 1 0（及び右一般入賞口 P 2 0）に遊技球が入球し易いため第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d が開放し易く、主遊技側の始動口として主に第 2 主遊技始動口 B 1 0 への入球によって遊技を進行していくこととなる。また、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第 1 主遊技始動口 A 1 0 への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場

40

50

合の第2主遊技始動口B10への入球容易性の方が高い、換言すると、非時間短縮遊技状態において左打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10への入球容易性よりも、時間短縮遊技状態において右打ちにて遊技球を発射し続けた場合の第1主遊技始動口A10又は第2主遊技始動口B10への入球容易性の方が高くなる。そこで、本例においては、左打ち実行時の方が右打ち実行時よりも入球し易い左一般入賞口P10に入球した際の賞球数(本例では、3球)を、右打ち実行時の方が左打ち実行時よりも入球し易い右一般入賞口P20に入球した際の賞球数(本例では、2球)よりも多く設計することにより、非時間短縮遊技状態にて左打ちで遊技を進行した場合と、時間短縮遊技状態にて右打ちで遊技を進行した場合との、入賞口へ入球することにより払い出される平均の賞球数の差分、即ち、ベース値(特別遊技に当選していない状況において、発射した遊技球100球に対する、払い出される賞球払出数の期待値)の差分が大きくなりすぎることを防止することができる。

10

## 【0027】

また、右一般入賞口用ランプLP10は、例えば、液晶、LED等で構成されており、特別遊技の実行中に右一般入賞口に遊技球が入球することにより点灯し得るよう構成されている。また、右一般入賞口用ランプLP10の点灯色の違いにより特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するか非確率変動遊技状態に移行するかを示唆し得るよう構成されている。具体的には、実行中の特別遊技の終了後に確率変動遊技状態となる場合には赤色に点灯し易く、実行中の特別遊技の終了後に非確率変動遊技状態となる場合には青色に点灯し易く構成することで、「赤色：特別遊技終了後に確率変動遊技状態となる期待度が高い、青色：特別遊技終了後に確率変動遊技状態となる期待度が低い」のように構成することができる。尚、右一般入賞口用ランプLP10の点灯色として、3種類以上の点灯色を設けてもよい。尚、右一般入賞口用ランプLP10は、遊技領域D30上の、左打ち領域DL10に設けても良いし右打ち領域DR10に設けても良い。また、遊技領域D30以外の領域に設けてもよい。尚、本例においては、非確率変動遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、低確率、低確率状態、低確率遊技状態、低確率時、非確変、低確率抽選状態、低確中、通常中、低確率中、非確変中等と称することがある。また、確率変動遊技状態を、高確率、高確率状態、高確率遊技状態、高確率時、確変、高確率抽選状態、高確中、確変中等と称することがある。また、時間短縮遊技状態を、時短状態、時短中、時短、高ベース、電サポ中等と称することがある。また、非時間短縮遊技状態を、非時短状態、非時短中、非時短、低ベース中、非電サポ中等と称することがある。また、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態を、通常状態、通常遊技状態、通常時、通常モード等と称することがある。

20

30

## 【0028】

また、右打ちルートMR10を流下した遊技球は、右打ちルート流出口D50を通過して右一般入賞口P20、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20等の近傍に流下していくこととなる。

## 【0029】

次に、アウト口D36の右上方には、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20とが設けられており、遊技領域D30の右側(遊技領域中央を基準)を流下する遊技球は、アウト口D36に到達する前に、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が配置されている領域を通過し易いよう構成されている。

40

## 【0030】

次に、第1大入賞口C10は、第1主遊技図柄(特別図柄)又は第2主遊技図柄(特別図柄)が大当たり図柄停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口D36の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第1大入賞口C10は、遊技球の入球を検出するための第1大入賞口入賞検出装置C11sと、第1大入賞口電動役物C11d{及び第1大入賞口電動役物ソレノイドC13}と、を備える。ここで、第1大入賞口入賞検出装置C11sは、第1大入賞口C10への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第1大入賞口入球情報を生成する。第1大

50

入賞口電動役物 C 1 1 d は、第 1 大入賞口 C 1 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態に第 1 大入賞口 C 1 0 を可変させる（第 1 大入賞口電動役物ソレノイド C 1 3 を励磁して可変させる）。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

10

#### 【0031】

次に、第 2 大入賞口 C 2 0 は、第 1 主遊技図柄（特別図柄）又は第 2 主遊技図柄（特別図柄）が大当たり図柄で停止した場合に開状態となる、横長形状を成しアウト口 D 3 6 の右上方に位置した、主遊技に対応した入賞口である。具体的構成としては、第 2 大入賞口 C 2 0 は、遊技球の入球を検出するための第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s と、第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d { 及び第 2 大入賞口電動役物ソレノイド C 2 3 } と、を備える。ここで、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s は、第 2 大入賞口 C 2 0 への遊技球の入球を検出するセンサであり、入球時にその入球を示す第 2 大入賞口入球情報を生成する。そして、第 2 大入賞口 C 2 0 内に入球した遊技球は、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s によって検出されるよう構成されている。次に、第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d は、第 2 大入賞口 C 2 0 に遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに第 2 大入賞口 C 2 0 を可変させる。尚、本実施形態では、大入賞口の態様を、横長形状を成し遊技球が入賞不能又は入賞困難な通常状態と遊技球が入賞し易い開放状態とに可変させる態様としているが、これには限定されない。その場合には、例えば、大入賞口内に設けられた棒状部材が遊技者側に突き出した状態である進出状態と遊技者側に対して引っ込んだ状態である退避状態とを採り得る態様（いわゆる、ペロ型アタッカー）や、遊技球が転動可能な通路上の開口部を大入賞口とし、当該開口部を閉鎖する状態と開放する状態とを採り得る態様（いわゆる、スライド式アタッカー）としてもよく、大入賞口への入球数を所定数（例えば、10個）とすることを担保したい場合において好適である。

20

30

#### 【0032】

次に、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）は、第 1 主遊技（第 2 主遊技）に対応する第 1 主遊技図柄（第 2 主遊技図柄）に関連した表示等を実行する装置である。具体的構成としては、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0（第 2 主遊技図柄表示装置 B 2 0）は、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）と、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h（第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h）とを備える。ここで、第 1 主遊技図柄保留表示部 A 2 1 h（第 2 主遊技図柄保留表示部 B 2 1 h）は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、第 1 主遊技（第 2 主遊技）に係る乱数の保留数（実行されていない主遊技図柄の変動数）に相当する。尚、第 1 主遊技図柄表示部 A 2 1 g（第 2 主遊技図柄表示部 B 2 1 g）は、例えば 7 セグメント LED で構成され、第 1 主遊技図柄（第 2 主遊技図柄）は、「0」～「9」の 10 種類の数字及びハズレの「-」で表示される { 但し、これには限定されず、いずれの主遊技図柄が表示されたのかを遊技者が認識困難となるよう、7 セグメント LED を用いて記号等によって表示することが好適である。また、保留数表示においても、4 個のランプから構成されていることには限定されず、最大 4 個分の保留数を表示可能に構成（例えば、1 個のランプから構成されており、保留数 1：点灯、保留数 2：低速点滅、保留数 3：中速点滅、保留数 4：高速点滅、するよう構成）されていればよい }。

40

#### 【0033】

尚、主遊技図柄は必ずしも演出的な役割を持つ必要が無いため、本実施形態では、第 1 主遊技図柄表示装置 A 2 0 の大きさは、目立たない程度に設定されている。しかしながら

50

、主遊技図柄自体に演出的な役割を持たせて装飾図柄を表示させないような手法を採用する場合には、後述する演出表示装置 S G のような液晶ディスプレイに、主遊技図柄を表示させるように構成してもよい。

【 0 0 3 4 】

次に、演出表示装置 S G は、主遊技図柄と連動して変動・停止する装飾図柄を含む演出画像の表示等を実行する装置である。ここで、具体的構成としては、演出表示装置 S G は、装飾図柄の変動表示等を含めて演出が実行される表示領域 S G 1 0 を備える。ここで、表示領域 S G 1 0 は、例えば、スロットマシンのゲームを模した複数列の装飾図柄変動の動画像を表示する装飾図柄表示領域 S G 1 1 と、主遊技保留情報を表示する第 1 保留表示部 S G 1 2 及び第 2 保留表示部 S G 1 3 と、を有している。尚、演出表示装置 S G は、本実施形態では液晶ディスプレイで構成されているが、機械式のドラムや L E D 等の他の表示手段で構成されていてもよい。次に、第 1 保留表示部 S G 1 2 及び第 2 保留表示部 S G 1 3 は夫々 4 個のランプから構成され、当該ランプは、主遊技図柄の保留ランプと連動している。

10

【 0 0 3 5 】

次に、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、補助遊技図柄に関する表示等を実行する装置である。具体的構成としては、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 は、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g と、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h とを備える。ここで、補助遊技図柄保留表示部 H 2 1 h は、4 個のランプから構成され、当該ランプの点灯個数が、補助遊技図柄変動の保留数（実行されていない補助遊技図柄変動の数）に相当する。本実施形態においては、補助遊技乱数を取得し得る入球口として、補助遊技始動口 H 1 0 と右一般入賞口 P 2 0 との 2 つの入球口を有しており、当該 2 つの入球口のいずれに入球した場合にも、取得した補助遊技乱数に関する表示は補助遊技図柄表示装置 H 2 0 に表示されることとなる。

20

【 0 0 3 6 】

次に、センター飾り D 3 8 は、演出表示装置 S G の周囲に設置され、遊技球の流路、演出表示装置 S G の保護、装飾等の機能を有する。また、遊技効果ランプ D 2 6 は、遊技領域 D 3 0 及びノ又は遊技領域 D 3 0 以外の領域に設けられ、点滅等することで演出の役割を果たす。

【 0 0 3 7 】

次に、可動体役物 Y K は、演出表示装置 S G の近傍に設置され、図柄変動に伴う演出実行の際に駆動して遊技を盛り上げる役割を担っている。上下方向に移動したり、回転駆動したり、点灯したりして、駆動したことが目立つよう構成し、且つ、大当たり期待度の高い図柄変動にて駆動し易い構成することが好適である。

30

【 0 0 3 8 】

次に、サブ入力ボタン S B は、副制御基板 S と電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材である。尚、サブ入力ボタン S B の操作態様として、単発押し（短時間の 1 回のみサブ入力ボタン S B を押下する操作態様）と、連打（複数回サブ入力ボタン S B を押下する操作態様）と、長押し（所定期間サブ入力ボタン S B を押し続ける操作態様）と、を有するよう構成されている。さらに、副制御基板 S と電氣的に接続された、操作（押下）することによって当該操作に基づく演出が実行されることとなる操作部材はサブ入力ボタン S B のみには限定されず、上、下、左、右の 4 つの操作部を有しており、当該操作部を操作することにより、実行する演出（予告演出等）を選択可能に構成される十字キー S B 2、手前に引くことにより演出（可動体役物が作動する、等）が実行されるレバー S B 3 を有するよう構成されている。

40

【 0 0 3 9 】

次に、アウト口 D 3 6 は、遊技領域 D 3 0 の下方に設けられた入球口であり、遊技領域 D 3 0 に設けられたいずれの入賞口にも入球せずに流下した遊技球が入球する入球口であり、アウト口 D 3 6 に遊技球が入球した場合には、乱数に基づく各種抽選や入球に基づく賞球等は実行されず、当該遊技球は遊技機外に排出されることとなる。尚、本実施例では

50

、が遊技盤上の最下部にのみ、入賞口に入賞しなかった遊技球が入るアウト口D 3 6が設けられているが、遊技盤の上部の所定箇所にアウト口を設けることも可能である。その場合には、当該入口が入賞口でないことを明らかにするため、シールを用いて、「OUT」を表示する等、入賞口と混同しないようにすることが望ましい。

#### 【 0 0 4 0 】

次に、節電モード表示用ランプ（例えば、LEDによって構成）D 7 0は、節電モード（詳細は後述する）がオンであるかどうかに基づきに基づき点灯するよう構成されている。

#### 【 0 0 4 1 】

次に、図2を参照しながら、ぱちんこ遊技機の背面側における基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機は、ぱちんこ遊技機の全体動作を制御し、特に第1主遊技始動口A 1 0（第2主遊技始動口B 1 0）へ入球したときの抽選等、遊技動作全般の制御（即ち、遊技者の利益と直接関係する制御）を行う主制御基板Mと、遊技内容に興味性を付与する演出表示装置SG上での各種演出に係る表示制御等を行う演出制御手段（サブメイン制御部）SMと、主に演出表示を実行するサブサブ制御部SSと、賞球タンクKT、賞球レーンKR及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンクKTから供給される遊技球を上球皿D 2 0へ払い出す払出ユニットKE 1 0等を備える賞球払出装置（セット基盤）KEと、払出ユニットKE 1 0による払出動作を制御する賞球払出制御基板KHと、上球皿D 2 0の遊技球（貯留球）を遊技領域D 3 0へ1球ずつ発射する発射装置D 4 2と、発射装置D 4 2の発射動作を制御する発射制御基板D 4 0と、ぱちんこ遊技機の各部へ電力を供給する電源ユニットEと、ぱちんこ遊技機の電源をオン・オフするスイッチである電源スイッチE a等が、前枠D 1 4裏面（遊技側と反対側）に設けられている。

#### 【 0 0 4 2 】

次に、図3は、本実施形態に係るサブ入力ボタンSBとレバーSB 3の作用図である。サブ入力ボタンSBとレバーSB 3とは、図1にて示すように、遊技機前面に配置されており、サブ入力ボタンSBとレバーSB 3とで1つの部材となるように一体となって構成されている。まず、サブ入力ボタンSBの操作態様について詳述する。同図（a）に示すように、レバーSB 3は上球皿D 2 0を形成する部材の内部に収納されている（収納状態と称する）。尚、主遊技図柄停止中等、遊技中のほとんどの期間はレバーSB 3は収納状態となっている。また、レバーSB 3は収納状態にて操作しても操作を検知しない（操作することに基づく演出が実行されない）よう構成されている。一方、サブ入力ボタンSBは、レバーSB 3が収納状態となっている場合に操作可能となっており、サブ入力ボタンSBを押下することにより、操作を検知し得るよう構成されている。後述する、ボタン単発押し演出の実行変動におけるボタン有効期間（後述する、ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタンSBの操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタンSBを操作することによって演出が実行される期間）にてサブ入力ボタンSBを操作することによって、当該操作に基づく演出が実行されることとなる。尚、後述するレバー演出を実行する図柄変動にてレバーSB 3の操作を受け付ける期間をレバー有効期間と称している。

#### 【 0 0 4 3 】

次に、レバーSB 3の操作態様について詳述する。同図（c）は、同図（a）と同様の状態となっている。この状態においては、レバーSB 3は操作できない、又は、操作しても演出が実行されないよう構成されている。次に、同図（d）に示すように、レバー演出が実行される図柄変動におけるレバー有効期間（レバーSB 3の操作が有効となる期間）となると（レバー有効期間の1秒前のタイミング等としてもよい）、レバーSB 3が上球皿D 2 0を形成する部材から突き出すように駆動し（この状態を突出状態と称する）、同図（e）に示すように、レバーSB 3は突出状態となることによって遊技者から見て手前方向に引っ張る操作が可能となる。レバー演出におけるレバー有効期間にてレバーSB 3を引っ張ることにより、レバーSB 3の入力が検知され、レバーSB 3の操作に基づく演出が実行されることとなる。尚、図柄変動中にボタン単発演出が実行さ

10

20

30

40

50

れた場合の当該図柄変動の大当たり期待度よりも、図柄変動中にレバー演出が実行された場合の当該図柄変動の大当たり期待度の方が、高くなるよう構成することが望ましい。また、ボタン単発演出よりもレバー演出の方が遊技者にとって派手に見えるような演出態様とすることが好適である。尚、レバー有効期間におけるレバーS B 3の操作態様として、単発引き（短時間の1回のみレバーS B 3を引く操作態様）と、連続引き（複数回レバーS B 3を引く操作態様）と、長引き（所定期間レバーS B 3を引き続ける操作態様）と、を有している。また、単発引きを実行するレバー演出であるレバー単発引き演出と、連続引きを実行するレバー演出であるレバー連続引き演出と、長引きを実行するレバー演出であるレバー長引き演出とでは、実行中の図柄変動の大当たり期待度が相違するよう構成してもよい。

10

【0044】

次に、図4のブロック図を参照しながら、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の電氣的な概略構成を説明する。はじめに、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、前述したように、遊技の進行を制御する主制御基板Mと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて遊技球の払出を制御する賞球払出制御基板KHと、主制御基板Mからの情報（信号、コマンド等）に基づいて装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知等の実行を制御する副制御基板S（本例では、サブメイン制御部SMとサブサブ制御部SSとが一つの基板上に配置されている）と、これらの制御基板を含む遊技機全体に電源を供給する電源供給ユニットEと、を主体として構成されている。ここで、副制御基板Sは、装飾図柄の変動・停止等の演出表示装置SG上での各種演出、スピーカD24からの音響、遊技効果ランプD26の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部SMと、演出表示装置SG上での装飾図柄の変動表示・停止表示及び保留表示や予告表示等の表示処理を実行するサブサブ制御部SSの2つの制御部とを備えている。尚、主制御基板M、賞球払出制御基板KH、サブメイン制御部SM及びサブサブ制御部SSには、様々な演算処理を行うCPU、CPUの演算処理を規定したプログラムを予め記憶するROM、CPUが取り扱うデータ（遊技中に発生する各種データやROMから読み出されたコンピュータプログラム等）を一時的に記憶するRAMが搭載されている。以下、各基板の概略構成及び各基板・装置間の電氣的な接続態様について概説する。

20

【0045】

まず、主制御基板Mは、入賞口センサNs { 前述した第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置（不図示であるが、一般入球口とは、賞球はあるが図柄抽選を行わない入球口である）}、図示略する駆動ソレノイド（前述した、第1大入賞口電動役物ソレノイドC13、第2大入賞口電動役物ソレノイドC23等）、情報表示LED（不図示）等、遊技の進行に必須となる入出力装置と電氣的に接続され、各入力装置からの入力信号に基づいて遊技の進行を制御している。更に、主制御基板Mは、賞球払出制御基板KHと、副制御基板S（サブメイン制御部SM・サブサブ制御部SS）とも電氣的に接続されており、遊技進行に基づいて、賞球払出等に関する情報（コマンド）を賞球払出制御基板KHに、演出・遊技の進行状態等に関する情報（コマンド）を副制御基板Sにそれぞれ送信可能に構成されている。尚、主制御基板Mは、外部接続端子（不図示）を介してホールコンピュータHC等と接続可能となっており、外部接続端子を介してホールコンピュータHCと配線接続することで、主制御基板Mから外部の装置に対して遊技関連情報を出力できるよう構成されている。

30

40

【0046】

また、本実施形態では、図4の矢印表記の通り、主制御基板Mと賞球払出制御基板KHとは、双方向通信が可能となるよう構成されている一方、主制御基板Mとサブメイン制御部SMとは、主制御基板Mからサブメイン制御部SMへの一方向通信が可能となるよう構成されている（通信方法は、シリアル通信、パラレル通信のいずれを用いてもよい）。尚

50

、制御基板間（制御装置間）の通信については一方向通信でも双方向通信でもよい。

【 0 0 4 7 】

次に、賞球払出制御基板 K H は、遊技球の払出を実行する賞球払出装置 K E と、遊技者によって操作可能な装置であって遊技球の貸出要求を受け付けて賞球払出制御基板 K H に伝達する遊技球貸出装置 R とに接続されている。また、図示略するが、本実施形態では、賞球払出制御基板内に、発射装置の制御回路部が併設されており、賞球払出制御基板と発射装置（発射ハンドル・発射モータ・球送り装置等）とも接続されている。尚、本実施形態では、遊技球貸出装置 R を別体として遊技機に隣接する形態を採用しているが、遊技機と一体としてもよく、その場合には、賞球払出制御基板 K H により貸出制御及び電子マネー等貸出用の記録媒体の管理制御等を統括して行ってもよい。

10

【 0 0 4 8 】

次に、副制御基板 S は、前述したように装飾図柄等を表示する演出表示装置 S G と、スピーカ D 2 4 と、遊技効果ランプ D 2 6 と、可動体役物 Y K 等の演出用の駆動装置と、節電モード表示用ランプ D 7 0 と、操作することによりスピーカ D 2 4 から出力される音量を変更可能であり管理者のみが操作可能であるボリュームスイッチ V 1 0 と、ボタン演出（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、隠しボタン演出）において操作することにより演出の実行態様が変化するように構成されており、且つ、カスタマイズ実行中画面、音量調節画面、光量調節画面、等にて操作することにより遊技機の設定を変更する（詳細は後述する）ことができるよう構成されているサブ入力ボタン S B と十字キー S B 2 とレバー S B 3 と、接続されている（本例においては、操作部材は 3 つ設けられている）。尚、サブ入力ボタン S B 及び十字キー S B 2 は押下することによってオンとなり得るよう構成されており、レバー S B 3 は遊技者から見て手前側にレバーを引くことによってオンとなるよう構成されており、前述したようにサブ入力ボタン S B とレバー S B 3 とは一体となって 1 つの機構となっている。本実施形態では、前述の通り、副制御基板 S 内にサブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを有しており、サブメイン制御部 S M によりスピーカ D 2 4 から出力させる音声の制御、遊技効果（電飾）ランプ D 2 6 の点灯制御並びに、演出表示装置上で表示する表示内容の決定制御が行われ、サブサブ制御部 S S により、演出表示装置上の表示制御（実体的な表示制御）が行われるように構成されている。尚、本実施形態では、サブメイン制御部 S M とサブサブ制御部 S S とを、副制御基板 S にて一体化されるよう構成されているが、これに限定されるわけではない（別基板として構成してもよいが、一体化するよう構成することでスペースメリットや配線等にノイズが混入してしまう事態を低減できるといったメリットが生ずる）。また、両制御部での作業分担についても、例えばサブサブ制御部 S S により音声制御を実行させる（V D P に音声制御回路が一体化されたものを採用する場合に好適）等、適宜変更できる。また、賞球として物理的な賞球を付与せず電子的な価値を付与してもよい。

20

30

【 0 0 4 9 】

次に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の各種機能について説明する。はじめに、主制御基板 M は、遊技に係る遊技周辺機器（第 1 主遊技周辺機器 A、第 2 主遊技周辺機器 B、第 1・第 2 主遊技共用周辺機器 C、補助遊技周辺機器 H）、演出に係るサブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）、主制御基板 M からの払出指示に基づき所定数の賞球の払出制御を行う賞球払出制御基板 K H と、情報伝達可能に接続されている。また、サブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）は、画像演出を実行するサブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、各種遊技効果ランプ D 2 6（例えばサイドランプ）やスピーカ D 2 4 等とも電氣的に接続されている。更に、賞球払出制御基板 K H は、ステッピングモータやスプロケット等を備えた賞球払出装置 K E と電氣的に接続されている。尚、主制御基板 M、サブメイン制御部 S M（副遊技制御手段 S M）、サブサブ制御部 S S（演出表示手段 S S）、賞球払出制御基板 K H 等は、ハードウェア的にはデータやプログラムを格納する R O M や R A M、演算処理に用いる C P U 等の素子等から構成される。尚、以下で主制御基板 M に含まれるとする各手段を周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に搭載される形で構成してもよい。例えば、周辺機器（例えば、遊技周辺機器）に含まれるとする各手段を主制御基

40

50



板 M に搭載される形で構成してもよい。以下、上記各手段（装置）の詳細を説明する。

【 0 0 5 0 】

尚、本特許請求の範囲及び本明細書における「乱数」は、例えば、乱数の種類（例えば、当選乱数や変動様決定乱数）により割り振られた「0」～「65535」や「0」～「255」といった所定範囲からランダムに選択された値である。また、乱数としては、数学的に発生させる乱数でなくともよく、ハードウェア乱数やソフトウェア乱数等により発生させる擬似乱数でもよい。例えば、乱数にある夫々の値の発現方式が、乱数の数列に沿って順々に値を発現させる方式（プラスワン方式）、乱数の数列の最終値が発現したときの次の値（初期値）を偶然性のある値によって定める方式（初期値更新方式）、これらの組み合わせ等を挙げることができる。

10

【 0 0 5 1 】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、ゼロクリア可能な第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t C（デクリメントカウンタ）を有している。更に、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時間を計測可能な補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t Hを更に備えている。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第2主遊技始動口B10の電動役物B11dの駆動（開放）時間を計測する第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t Bとを有している。また、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、第1大入賞口C10と第2大入賞口C20への入賞球を計測する入賞球カウンタMP33cを有している。特別遊技時間管理手段MP34は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマMP34tを更に有している

20

【 0 0 5 2 】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、時短回数をカウント可能な時短回数カウンタMP52cを有している。ここで、「特定遊技」とは、例えば、特別遊技への抽選確率が通常遊技時よりも高い確率変動遊技（確率変動遊技状態）や、主遊技図柄の変動時間が通常遊技時よりも相対的に短い時間短縮遊技（時間短縮遊技状態）や、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放時間が通常遊技時よりも相対的に長い開放時間延長機能作動時を指す。

【 0 0 5 3 】

ここで、本実施形態においては、時間短縮遊技中には、非時間短縮遊技中と比較して、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動時間が相対的に短縮される（時間短縮機能）。更に、補助遊技図柄の当選確率が確率変動遊技状態となる（補助遊技確変機能）。更に、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮される（補助遊技時間短縮機能）と共に、第2主遊技始動口B10の電動役物B11dの開放延長時間が相対的に延長される（開放時間延長機能）。また、本実施形態における時間短縮遊技は、第1主遊技図柄の変動回数と第2主遊技図柄の変動回数の合計値が所定回数を超えた場合に終了する。即ち、時短回数は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動（停止）毎に減算されるよう構成されている。尚、本実施形態に係るぱちんこ遊技機は、例えば、図柄変動の度に所定確率で特定遊技（例えば確率変動遊技や時間短縮遊技）から通常遊技への移行抽選を行う機能を有しているもよい（いわゆる、転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合）。

30

【 0 0 5 4 】

次に、遊技周辺機器について説明する。尚、一部の周辺機器については既に詳細構成を述べたので、残る構成について簡潔に説明する。まず、遊技周辺機器は、第1主遊技側の周辺機器である第1主遊技周辺機器Aと、第2主遊技側の周辺機器である第2主遊技周辺機器Bと、第1主遊技側と第2主遊技側の共用周辺機器である第1・第2主遊技共用周辺機器Cと、補助遊技に関する補助遊技周辺機器Hと、副遊技制御手段（サブメイン制御部）SM、サブサブ制御部SS（及び演出表示装置SG）等、を有している。ここで、サブメイン制御部SMにより制御される演出は、第1主遊技図柄及び第2主遊技図柄の変動と時間的に同期の取れた形での装飾図柄の変動を含め、遊技の結果に影響を与えない情報のみの表示に係るものである。以下、これらの周辺機器を順番に説明する。

40

【 0 0 5 5 】

50

まず、第1主遊技周辺機器Aは、特別遊技移行の契機となる第1主遊技始動口A10と、第1主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第1主遊技図柄表示装置A20と、を有している。

【0056】

次に、第2主遊技周辺機器Bは、特別遊技移行の契機となる第2主遊技始動口B10と、第2主遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な第2主遊技図柄表示装置B20と、を有している。

【0057】

次に、第1・第2主遊技共用周辺機器Cは、通常遊技の際には閉状態にあり、特別遊技(大当り)の際には所定条件下で開状態となる第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20を有している。

【0058】

次に、補助遊技周辺機器Hは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dの開放の契機となる補助遊技始動口H10と、補助遊技図柄の停止表示及び変動表示が可能な補助遊技図柄表示装置H20とを有している。

【0059】

ここで、装図変動時間管理タイマSM21tは、装飾図柄の変動時間を計時するよう構成されている。

【0060】

また、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、演出表示手段(サブサブ制御部)SSからの情報に基づいて演出に係る画像を表示する演出表示装置SGと電気的に接続されている。ここで、演出表示装置SGは、画像を表示する表示領域SG10を有している。

【0061】

ここで、表示領域SG10は、装飾図柄を変動表示するための装飾図柄表示領域SG11と、主遊技保留情報を表示する第1保留表示部SG12(及び第2保留表示部SG13)と、を有している。

【0062】

尚、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20が、主制御基板Mと情報伝達可能に接続されており、残る演出表示手段(サブサブ制御部)SSが、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMと情報伝達可能に接続されている。即ち、第1主遊技図柄表示装置A20、第2主遊技図柄表示装置B20及び補助遊技図柄表示装置H20は、主制御基板Mにより制御され、演出表示手段(サブサブ制御部)SSは、副遊技制御手段(サブメイン制御部)SMにより制御されることを意味する。尚、主制御基板Mと片方向通信(一方向通信)により制御される他の周辺機器を介して、別の周辺機器を制御するように構成してもよい。

【0063】

次に、図5は、チャンネル構成イメージ図である。まず、サブメイン制御部SM又はサブサブ制御部SSからサウンド制御部SOに音声再生コマンド(例えば、サウンド番号、使用するチャンネル番号)が送信されると、サウンド制御部SOは、当該送信された音声再生コマンドに基づき(例えば、サウンド番号に基づき)、音源ROMから制御レジスタに対してサウンドデータをロードする{例えば、サウンド番号に対応した音源ファイル(例えば、WAVファイル)に収められたサウンドデータをロードする}。ここで、音源ROMには、「音源ROMデータイメージ」に示されるように、サウンド番号に対応する各種情報が収められており{例えば、当該サウンドデータが占有すべきチャンネル数(同時使用チャンネル数)、当該サウンドデータをすべて再生した後に先頭に戻って再生する可否かの指定(ループの有無)}、これらの各種情報に基づきサウンドデータの再生処理を実行可能に構成されている。そして、サウンドデータの再生処理は、当該ロードされたデジタル信号であるサウンドデータ(同図「デジタル信号イメージ」を参照)を、DACを介してアナログ信号(同図「アナログ信号イメージ」参照)に変換して左スピーカSOSL及び/又は右スピーカSOSRに出力することで実現されることとなる。また、同図下段

10

20

30

40

50

はチャンネルと制御レジスタとのイメージ図であり、制御レジスタから左スピーカ S O s L と右スピーカ S O s R とにかけて、夫々 1 2 チャンネルずつ合計 2 4 チャンネルが接続されているが故、モノラル出力（同時使用チャンネル数 = 1）であれば最大 2 4 種のサウンドデータを同時再生可能であり、ステレオ出力（同時使用チャンネル数 = 2）であれば最大 1 2 種のサウンドデータを同時再生可能となっている。尚、本例では、チャンネルの振り分けを、0 ~ 1 1 チャンネル = サブメイン制御部 S M からの B G M（以降において、楽曲と称することもある）、予告効果音、等に係るサウンドの再生に対応、1 2 ~ 2 3 チャンネル = サブメイン制御部 S M からのエラー報知の音、等に係るサウンドの再生と、サブサブ制御部 S S からのサウンド（アニメーション動画像に対応した音、等）の再生とに対応、となっている。

10

#### 【 0 0 6 4 】

次に、図 6 は、主制御基板 M が行う一般的な処理の流れを示したメインフローチャートである。遊技機の電源投入後、同図（ a ）の処理が実行される。即ち、遊技機の電源投入後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ 1 0 0 2 で、主制御基板 M は、R A M クリアボタンの入力ポートを確認し、電源供給ユニット E のリセットボタン（R A M クリアボタン）が操作されたか否か、即ち、遊技場の管理者等によって意図的に R A M の内容をクリアさせる操作が行われたか否かを判定する。ステップ 1 0 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M 側の R A M 内容を全てクリアする。次に、ステップ 1 0 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M をクリアしたことを示す R A M クリア情報（コマンド）をサブメイン制御部 S M 側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ 1 0 1 5 の処理に移行する。他方、ステップ 1 0 0 2 で N o の場合は、ステップ 1 0 0 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常に電源断が行われたことを示す情報が R A M に保存されていないか否かを判定する。ステップ 1 0 0 7 で Y e s の場合、ステップ 1 0 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M における R A M 領域の内容をチェックする（例えば、電断時に記録されたチェックサムと R A M 領域に保存されている情報量との比較を行う）。次に、ステップ 1 0 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該チェック結果に基づき R A M の内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報が R A M にバックアップされていないか否か）を判定する。ステップ 1 0 1 0 で Y e s、即ち R A M にバックアップされていたデータが異常な場合には、ステップ 1 0 0 4 の処理（前述した R A M クリア処理）に移行する。他方、ステップ 1 0 0 7 で N o、即ち R A M に正常に電源断したことを示す情報が保存されていた場合、又は、ステップ 1 0 1 0 で N o、即ち R A M にバックアップされていたデータが正常な場合、ステップ 1 0 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M における R A M 内に記憶（バックアップ）されている電断時の各種情報コマンドを取得し、ステップ 1 0 1 4 で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部 S M 側に送信し（当該タイミングにて送信してもよいし、当該タイミングではコマンドをセットしておき後述する制御コマンド送信処理にて送信するよう構成してもよい）、ステップ 1 0 1 4 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、ソレノイドの復帰設定 { 第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d、大入賞口（例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0）及び可動片（例えば、後述する特定領域への入球を許容又は阻害する部材）の開放又は閉鎖状態を電源断前の状態に復帰させるため、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d、大入賞口、可動片の順に、ソレノイド作動ビットがオンか否かを判断し、オンの場合には、（電源断前に第 2 主遊技始動口 / 大入賞口 / 可動片が開放中と判断して、改めて開放させるために）ソレノイド作動フラグを対応するアドレスに格納する } を行い、ステップ 1 0 1 5 の処理に移行する。ステップ 1 0 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常に電源が投入されたことを示す情報を R A M に保存し、ステップ 1 0 1 6 の処理に移行する。次に、ステップ 1 0 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、図 7（ b ）によって示される主制御基板 M 側のメイン処理に係る実行定時割り込み（例えば、約 1 . 5 m s 毎のハードウェア割り込みを契機とするが、本例では、当該割り込み周期を T とす

20

30

40

50

る)を許可し{その結果、当該実行定時割り込みタイミング到達時には、図7(b)が実行されることとなる}、ステップ1018の処理に移行し、各種乱数更新処理を行う。尚、ステップ1018後は、次の定時割り込みタイミングに到達するまで、主制御基板MのCPUMCは、各種乱数更新処理(例えば、乱数カウンタのインクリメント処理)を繰り返し実行することとなる。

#### 【0065】

次に、図7は、主制御基板Mが行うタイマ割り込み処理の流れを示したフローチャートである。主制御基板MのCPUMCは、定時割り込みタイミングに到達した場合に発生する割り込み要求に基づいて、同図(b)の処理を実行する。即ち、定時割り込み周期Tの到達時(例えば、約1.5ms毎のハードウェア割り込み)を契機として、ステップ10001で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入力処理を実行する。次に、ステップ10002で、主制御基板MのCPUMCは、後述の各種乱数更新処理を実行する。次に、ステップ10003で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値更新型乱数更新処理を実行する。次に、ステップ10004で、主制御基板MのCPUMCは、後述の初期値乱数更新処理を実行する。次に、ステップ10005で、主制御基板MのCPUMCは、後述のタイマ減算処理を実行する。次に、ステップ10006で、主制御基板MのCPUMCは、後述の始動口2有効期間設定処理(第2主遊技始動口B10の有効期間を設定する処理)を実行する。次に、ステップ10007で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入賞監視処理を実行する。次に、ステップ3000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の賞球払出コマンド送信制御処理を実行する。尚、各入賞口に遊技球が入賞した場合の賞球払出数は、第1主遊技始動口A10が4球、第2主遊技始動口B10が1球、第1大入賞口C10及び第2大入賞口C20が15球、左一般入賞口(一般入賞口とも称することがある)P10が3球、右一般入賞口P20が2球となっている。尚、これらの賞球払出数は一例であり、第1主遊技始動口A10に入球した場合と、第2主遊技始動口B10に入球した場合との賞球払出数が同じになるように構成してもよいし、第1大入賞口C10に入球した場合と、第2大入賞口C20に入球した場合との賞球払出数を異なるようにしてもよい。尚、左一般入賞口P10に遊技球が入球した場合には、当否抽選等の抽選は実行されず、所定の賞球払出数(本例では、3球)が遊技者に付与されるよう構成されている。また、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には、補助遊技側の乱数を取得すると共に、所定の賞球払出数(本例では、2球)が遊技者に付与されるよう構成されている。但し、本例に係るぱちんこ遊技機に設けられている全ての入賞口の賞球個数は、1の入賞(入球)に対して15個を超えず、且つ、遊技状態に関わらず一定(異常状況下やエラー発生中等により無効化されている場合を除く)となるように構成され、また、入賞以外で賞球払出が行われないうように構成されており、様々な遊技状態を実現しつつ、直接的な遊技の結果が「発射した遊技球が所定の入賞口に入賞するか否か」に集約されるようになっている。

#### 【0066】

尚、本例では、具体的な賞球払出制御処理が主制御基板Mではなく賞球払出制御基板KHで行われるため、主制御基板Mでは、その払出制御の途中経過をリアルタイムで管理することが難しく、1個の遊技球の入賞に対する払出中に停電等の突発事項により障害があったときには、正確な個数の賞球が行えない場合がある。このため、本例では、改めて当該入賞に対する遊技球の払出しを行う異常時リトライ機能(例えば、第1主遊技始動口A10に遊技球が入賞して、1球の遊技球が払い出された時点で電源断が発生し、その後、電源復帰後に残りの3球の遊技球の払出を実行する機能)を有している。無論、賞球払出制御基板KHにバックアップ機能を付与することでこのような異常が発生した場合にも正確な個数の賞球払出を実現することも可能であり、この場合には、異常時リトライ機能を設けなくてもよい。

#### 【0067】

次に、ステップ2000で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入球検出処理を実行する。次に、ステップ1100で、主制御基板MのCPUMCは、後述の補助遊技内容決

10

20

30

40

50

定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1200で、主制御基板MのCPUMCは、後述の電動役物駆動判定処理を実行する。次に、ステップ1300で、主制御基板MのCPUMCは、後述の主遊技内容決定乱数取得処理を実行する。次に、ステップ1400で、主制御基板MのCPUMCは、後述の主遊技図柄表示処理を実行する。次に、ステップ1600で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技制御処理を実行する。次に、ステップ1601で、主制御基板MのCPUMCは、後述の大入賞口有効期間設定処理を実行する。次に、ステップ1550で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1550 1で、主制御基板MのCPUMCは、後述の異常検知処理を実行する。次に、ステップ1550 2で、主制御基板MのCPUMCは、後述の入球通過時間異常検出処理を実行する。次に、ステップ1550 3  
10  
で、主制御基板MのCPUMCは、後述の遊技状態表示処理を実行する。次に、ステップ1550 4で、主制御基板MのCPUMCは、後述のハンドル状態信号検査処理を実行する。次に、ステップ1550 5で、主制御基板MのCPUMCは、後述のアウト口監視処理を実行する。次に、ステップ1550 6で、主制御基板MのCPUMCは、後述のLED出力処理を実行する。次に、ステップ1900で、主制御基板MのCPUMCは、後述の不正検知情報管理処理を実行する。次に、ステップ1950で、主制御基板MのCPUMCは、後述のエラー管理処理を実行する。次に、ステップ1550 7で、主制御基板MのCPUMCは、後述の発射制御信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550 8で、主制御基板MのCPUMCは、後述の試験信号出力処理を実行する。次に、  
20  
ステップ1550 9で、主制御基板MのCPUMCは、後述のソレノイド出力処理を実行する。次に、ステップ1999で、主制御基板MのCPUMCは、制御コマンド送信処理（前述の各処理でセットされたコマンドをサブメイン制御部側に送信する）を実行する。次に、ステップ3500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の外部信号出力処理を実行する。次に、ステップ1550 11で、主制御基板MのCPUMCは、タイマ割り込みの発生を許可するよう設定し、本割り込み処理の実行直前に実行されていた処理に復帰する。

#### 【0068】

尚、入力処理とは、センサ等の入力装置から主制御基板Mに入力される信号を判定し、当該信号に対応するフラグ等を設定する処理であり、本例においては、遊技盤面に取り付けられているスイッチ（例えば、第1主遊技始動口入球検出装置A11s、第2主遊技始  
30  
動口入球検出装置B11s、補助遊技始動口入球検出装置H11s、第1大入賞口入賞検出装置C11s、第2大入賞口入賞検出装置C21s、一般入賞検出装置等）、アウト口D36への入球を検出するアウト球カウントスイッチ、断線短絡電源異常検知信号、開放信号（例えば、前枠D14、扉D18等）、磁気検知信号1（例えば、磁気検出センサ1による検出信号）、電波検知信号、衝撃検知信号、タッチ状態信号及び磁気検知信号2（例えば、磁気検出センサ2による検出信号）の入力を監視する処理である。尚、本例においては、RAMクリアスイッチ等の特殊な入力については、当該入力処理とは別の処理により入力判定等が行われている。

#### 【0069】

尚、各種乱数更新処理とは、出玉への影響が極めて低い抽選に用いられる乱数を比較的単純に更新（例えば、定数を加算）する処理であり、本例においては、普通図柄変動パ  
40  
ターン乱数（例えば、補助遊技図柄変動態様乱数）及び変動パターン乱数（例えば、変動態様抽選乱数）を更新する処理である。

#### 【0070】

尚、初期値更新型乱数更新処理とは、出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる乱数を更新する処理（前述した、各種乱数更新処理とは異なる処理）であり、本例においては、普通図柄当り乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）、普通図柄図柄乱数（例えば、補助遊技図柄停止図柄乱数）、特別図柄図柄乱数（例えば、図柄抽選乱数）、後述の特別図柄当りソフト乱数等を更新するための処理である。

#### 【0071】

10

20

30

40

50

尚、初期値乱数更新処理とは、前述した出玉への影響が一定程度生じる抽選に用いられる初期値更新型乱数更新処理で更新される乱数の初期値決定用の乱数を更新する処理であり、本例における、更新する乱数の一例としては、普通図柄当り初期値乱数、普通図柄図柄初期値乱数、特別図柄図柄初期値乱数及び特別図柄当りソフト初期値乱数等が例示できる。尚、普通図柄当り初期値乱数及び普通図柄図柄初期値乱数は、補助遊技内容決定乱数を複数有するよう構成した場合に初期値乱数更新処理にて更新される乱数となっている。

【 0 0 7 2 】

また、タイマ減算処理とは、2バイトタイマ（例えば、第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-C、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-B、特別遊技用タイマMP34t、開放時間タイマ等）の更新を行う処理である。

10

【 0 0 7 3 】

また、始動口2有効期間設定処理とは、普通電動役物（例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動状態により、普通電動役物が作動することにより入賞容易となる入賞口（例えば、第2主遊技始動口B10）の有効期間を設定する処理である。

【 0 0 7 4 】

また、入賞監視処理とは、スイッチの通過カウンタの更新、外部端子板へ出力するセキュリティの出力要求の作成及び演出制御基板に送信するコマンドの送信要求を行う処理である。

【 0 0 7 5 】

また、大入賞口有効期間設定処理とは、大入賞口（例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20）の有効期間判定の結果を保存する処理である。尚、後述する第3実施形態のように、大入賞口内に特定領域C22を有するよう構成した場合には、大入賞口有効期間設定処理によって特定領域C22の有効期間判定の結果を保存するよう構成してもよい。

20

【 0 0 7 6 】

また、異常検知処理とは、磁気の監視、断線・短絡の監視・電源の監視、電波の監視、ガラス枠セット・遊技盤D35の枠の開閉状態の監視及び衝撃の監視等を行う処理である。

【 0 0 7 7 】

また、入球通過時間異常検出処理とは、各種入球口（例えば、第1主遊技始動口A10）に遊技球が入球する際の入球通過時間異常の検出を行うため、各スイッチレベルの連続オン時間（入球センサの連続オン時間）の監視を行う処理である。

30

【 0 0 7 8 】

また、遊技状態表示処理とは、特別電動役物が連続して作動する回数（大当りにおける実行ラウンド数）、エラー状態、普通図柄表示装置の作動保留球数（補助遊技図柄表示装置H20に表示される現在の補助遊技保留球数）及び特別図柄表示装置の作動保留球数（第1主遊技図柄表示装置A20又は第2主遊技図柄表示装置B20に表示される現在の主遊技保留球数）の表示要求を行う処理である。

【 0 0 7 9 】

また、ハンドル状態信号検査処理とは、発射ハンドル（例えば、発射ハンドルD44）のタッチ状態の監視を行う処理である。

40

【 0 0 8 0 】

また、アウト口監視処理とは、セキュリティの出力要求の作成を行うため、アウト口（例えば、アウト口D36）の監視を行う処理である。

【 0 0 8 1 】

また、LED出力処理とは、特別図柄表示装置における表示（例えば、第1主遊技図柄表示装置A20における第1主遊技図柄の表示、第2主遊技図柄表示装置B20における第2主遊技図柄の表示、第1主遊技図柄表示装置A20における第1主遊技側の作動保留球数の表示、第2主遊技図柄表示装置B20における第2主遊技側の作動保留球数の表示）、普通図柄表示装置における表示（補助遊技図柄表示装置H20における補助図柄の表

50

示、補助遊技図柄表示装置 H 2 0 における補助遊技側の作動保留球数の表示)、エラー状態の表示、遊技状態の表示、打ち分けの表示(例えば、右打ちするべき状況、左打ちをするべき状況である旨を表示する)及び特別電動役物が連続して作動する回数の表示(大当りにおけるラウンド数の表示)を行うため、表示の初期化、表示データの出力等の主制御基板 M 側にて制御する L E D 出力の制御を順次行う処理である。

【 0 0 8 2 】

また、発射制御信号出力処理とは、遊技球の発射の禁止又は許可の信号を出力する処理であり、詳細については後述する。

【 0 0 8 3 】

また、試験信号出力処理とは、遊技機外部の試験装置に出力する信号を作成し、対応した出力ポートに出力する処理である。

10

【 0 0 8 4 】

また、ソレノイド出力処理とは、普通電動役物(例えば、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d)ソレノイド及び大入賞口(例えば、第 1 大入賞口 C 1 0、第 2 大入賞口 C 2 0)ソレノイドの出力データの出力を行う処理である。尚、後述する第 3 実施形態のように大入賞口内に特定領域 C 2 2 を備え、特定領域 C 2 2 への入球を困難又は容易にする遮蔽部材(上遮蔽部材 C 2 4、下遮蔽部材 C 2 5)を有するよう構成した場合には、ソレノイド出力処理にて可動片ソレノイドの出力データの出力を実行する。

【 0 0 8 5 】

次に、図 8 は、主制御基板 M が行う N M I 割り込み処理(電断時)の流れを示したメインフローチャートである。まず、N M I 割り込み処理について説明する。前述の通り、主制御基板 M の C P U M C は、リセット I C からの電断信号が C P U の N M I 端子に入力されるように構成されており、遊技機における電源断時において、同図(c)の処理が実行される。即ち、遊技機の電源断時(本例では、N M I 割り込み時)において、ステップ 1 0 1 9 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、タイマ割り込み中ではないか否かを判定する。ステップ 1 0 1 9 1 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 9 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常に電源投入されたことを示す情報が R A M に保存されていないか否かを判定する。他方、ステップ 1 0 1 9 1 で N o の場合、再度ステップ 1 0 1 9 1 の処理を行う。ステップ 1 0 1 9 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 1 9 3 で、主制御基板 M の C P U M C は、異常な電源断であることを示す情報を R A M に保存し、次のステップ 1 0 2 2 に移行する。他方、ステップ 1 0 1 9 2 で N o の場合、ステップ 1 0 1 9 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、正常な電源断であることを示す情報を R A M に保存し、ステップ 1 0 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M 領域の情報に基づき電断時情報(例えば、チェックサム)をセットする。次に、ステップ 1 0 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、R A M 領域への書き込みを禁止すると共に、タイマ割り込み処理を禁止し、電源断待ちループ処理に移行する。尚、電断信号が C P U の N M I 端子に入力されることで電断処理(図 8)を実行する例を説明したが、これに限らず、電断信号を特定の入力ポートに入力するように設定し、主制御基板側メイン処理(図 6)やタイマ割り込み時処理(図 7)にて特定の入力ポートを監視することで電断を判断して電断処理を行うようにしてもよい。

20

30

40

【 0 0 8 6 】

次に、図 9 は、図 7 におけるステップ 3 0 0 0 のサブルーチンに係る、賞球払出コマンド送信制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 1 0 0 で、主制御基板 M は、後述する対払出制御基板送信制御処理を実行する。次に、ステップ 3 2 0 0 で、主制御基板 M は、後述する対払出制御基板受信制御処理を実行し、次の処理(ステップ 2 0 0 0 の処理)に移行する。

【 0 0 8 7 】

次に、図 1 0 は、図 9 のステップ 3 1 0 0 のサブルーチンに係る、対払出制御基板送信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ 3 1 0 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、払出信号が O F F であるか否か、即ち、現在払出が実行されていない

50

か否かを判定する。ステップ3105でYesの場合、ステップ3110で、主制御基板MのCPUMCは、未払出賞球（まだ賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信していない賞球）が存在するか否かを判定する。ステップ3110でYesの場合、ステップ3115で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出を行うことが不適なエラーである賞球払出関連エラー（例えば、払出モータの故障に関するエラー、上皿満タン、球切れエラー等）が発生していないか否かを判定する。ステップ3115でYesの場合、ステップ3120で、主制御基板MのCPUMCは、今回払出処理が実行される順番の未払出賞球情報に対応した賞球払出数分の賞球払出コマンド（図11参照）をセットする。そして、ステップ3125で、主制御基板MのCPUMCは、今回セットした賞球払出コマンドに対応する未払出賞球情報を消去し、以後の情報をシフトさせる処理を実行する。次に、ステップ3130で、主制御基板MのCPUMCは、セットした賞球払出コマンドを賞球払出制御基板KH側に送信し、次の処理（ステップ3200の対払出制御基板受信制御処理）に移行する。尚、ステップ3105、ステップ3110及びステップ3115でNoの場合にも、次の処理（ステップ3200の処理）に移行する。

#### 【0088】

《主制御基板/払出制御基板間で送受信されるコマンド・情報の内容》

ここで、図11を参照しながら、主制御基板M及び賞球払出制御基板KH間で送受信されるコマンド及び情報の内容を説明する。ここで、本実施形態に係る主制御基板Mから賞球払出制御基板KHへのコマンドは、賞球払出コマンドであることの特定期間及び賞球個数の情報からなる。具体的には、ビット7～4は、1001固定である（当該コマンドが賞球払出コマンドであることの識別情報）。次に、ビット3～0は、賞球個数に関するものであり、例えば、0（0000）は賞球0個であることを意味し、15（1111）は賞球15個であることを意味する。

#### 【0089】

次に、賞球払出制御基板KHから主制御基板M側に送信される払出関連情報を説明することとする。ここで、一例として、払出関連情報（賞球払出関連情報又は払出異常関連情報）は、固定値（スタートビット）、払出モータ動作エラー情報、過剰払出エラー情報、球経路エラー情報、払出モータエラー情報、賞球装置エラー情報、受け皿満タンエラー及び賞球払出完了情報からなる。ここで、夫々のエラー内容の詳細については後述するが、夫々のエラーに対応したビットは、「0」であれば当該エラーが発生していないことを意味し、「1」であれば当該エラーが発生していることを意味する。尚、ビット0は、賞球払出完了に関するものであり、「0」は賞球払出完了であることを意味し、「1」は賞球払出未完了であることを意味する。

#### 【0090】

次に、図12は、図9のステップ3200のサブルーチンに係る、対払出制御基板受信制御処理のフローチャートを示したものである。まず、ステップ3205で、主制御基板MのCPUMCは、払出関連情報を受信したか否かを判定する。ステップ3205でYesの場合、ステップ3210で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中にエラー情報（球切れエラー、上皿満タンエラー、他の払出関連エラー）が存在するか否かを判定する。ステップ3210でYesの場合、ステップ3215で、主制御基板MのCPUMCは、該当するエラーに係るエラーフラグをオンにすることで、賞球払出制御基板KH側でのエラー情報を主制御基板M側でも管理（一元管理）する。他方、ステップ3210でNoの場合、ステップ3220で、主制御基板MのCPUMCは、賞球払出制御基板KH側でのエラーに係るエラーフラグをオフにする。そして、ステップ3225で、主制御基板MのCPUMCは、受信した払出関連情報中に賞球払出完了情報が存在するか否かを判定する。ステップ3225でYesの場合、ステップ3230で、主制御基板MのCPUMCは、セットされている賞球払出コマンド（今回の払出完了に係る賞球払出コマンド）をクリアし、次の処理（ステップ2000の処理）に移行する。尚、ステップ3205及びステップ3225でNoの場合にも、次の処理（ステップ2000の処理）に移行する。



## 【 0 0 9 1 】

次に、図 1 3 は、図 7 におけるステップ 2 0 0 0 のサブルーチンに係る、入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 1 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する補助遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 2 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する主遊技始動口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 3 0 0 で、入球判定手段は、後述する第 1 ( 第 2 ) 大入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 4 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する一般入賞口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する排出球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 6 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述するアウト口入球検出処理を実行する。次に、ステップ 2 7 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、後述する賞球決定処理を実行し、次の処理 ( ステップ 1 1 0 0 の処理 ) に移行する。

10

## 【 0 0 9 2 】

次に、図 1 4 は、図 1 3 におけるステップ 2 1 0 0 のサブルーチンに係る、補助遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 1 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s からの入力が入球検出時間 ( 当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s が入力を検知すると補助遊技始動口 H 1 0 に入球があったとみなす時間 ) 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 1 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ 2 1 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口検出継続フラグをオンにし、次の処理 ( ステップ 2 2 0 0 の処理 ) に移行する。他方、ステップ 2 1 0 2 で N o の場合、ステップ 2 1 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s からの入力検出終了時間 ( 当該時間以上、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s が入力を検知していない場合、遊技球が補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s を通過完了したとみなす時間 ) 以上 O F F であるか否かを判定する。ステップ 2 1 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 1 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口検出継続フラグをオフにし、次の処理 ( ステップ 2 2 0 0 の処理 ) に移行する。尚、ステップ 2 1 0 4 又はステップ 2 1 1 0 で N o の場合にも、次の処理 ( ステップ 2 2 0 0 の処理 ) に移行する。

20

30

## 【 0 0 9 3 】

次に、図 1 5 は、図 1 3 におけるステップ 2 2 0 0 のサブルーチンに係る、主遊技始動口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 2 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s からの入力は入球検出時間 ( 当該時間以上、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s が入力を検知すると第 1 主遊技始動口 A 1 0 に入球があったとみなす時間 ) 以上 O N であるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ 2 2 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ 2 2 1 1 で、主制御基板 M の C P U M C は、始動口入球数カウンタ M J 1 2 c のカウンタ値に 1 を加算 ( インクリメント ) し、ステップ 2 2 1 6 に移行する。

40

## 【 0 0 9 4 】

他方、ステップ 2 2 0 2 で N o の場合、ステップ 2 2 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、入球数カウンタ M J 1 0 c からの入力検出時間 ( 当該時間以上、第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s が入力を検知していない場合、遊技球が第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s を通過完了したとみなす時間 ) 以上 O F F であるか否かを判定する。次に、ステップ 2 2 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口検出継続フラグ

50

をオフにする。次に、ステップ2215で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2216に移行する。尚、ステップ2204、ステップ2212でNoの場合にも、ステップ2216に移行する。

【0095】

次に、ステップ2216で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口確認センサが遊技球を検出したか否かを判定する。ステップ2216でYesの場合、ステップ2218で主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口確認カウンタ値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2222に移行する。尚、ステップ2216でNoの場合にも、ステップ2222に移行する。

【0096】

次に、ステップ2222で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2222でYesの場合、ステップ2224で、第2主遊技始動口入球判定手段MJ11Bは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力は入球検出時間（当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知すると第2主遊技始動口B10に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2224でYesの場合、ステップ2225で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2225でYesの場合、ステップ2226で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動フラグをオンにする。次に、ステップ2228で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタ値に1を加算（インクリメント）する。次に、ステップ2230で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグをオンにし、ステップ2240に移行する。

【0097】

他方、ステップ2225でNoの場合（第2主遊技始動口B10への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合）、ステップ2231で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10に不正な入球があったと判定し、第2主遊技始動口不正入球コマンド（副制御基板S側へのコマンド）をセットし、ステップ2240に移行する。尚、ステップ2224でNoの場合にも、ステップ2240に移行する。

【0098】

他方、ステップ2222でNoの場合、ステップ2232で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口入球検出装置B11sからの入力が検出時間（当該時間以上、第2主遊技始動口入球検出装置B11sが入力を検知していない場合、遊技球が第2主遊技始動口入球検出装置B11sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2232でYesの場合、ステップ2234で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2238で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2240に移行する。尚、ステップ2232でNoの場合にも、ステップ2240に移行する。

【0099】

次に、ステップ2240で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口入球検出装置A11s（第2主遊技始動口入球検出装置B11s）が不正検出時間（通常の入球として検出される時間を越えた時間であり、不正が行われていると判定する時間）以上ONとなっているか否かを判定する。ステップ2240でYesの場合、ステップ2242で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）主遊技始動口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。他方、ステップ2240でNoの場合にも、次の処理（ステップ2300の処理）に移行する。

【0100】

次に、図16は、図13におけるステップ2300のサブルーチンに係る、第1（第2）大入賞口入球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2302で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。ステップ2302でYesの場合、ステップ2304で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)からの入力が入球検出時間(当該時間以上、入球検出装置が入力を検知すると、当該入球口に入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2304でYesの場合、ステップ2305で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口有効期間中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2305でYesの場合、ステップ2306で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2308で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタ値に1を加算(インクリメント)する。次に、ステップ2310で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ2320に移行する。

10

**【0101】**

他方、ステップ2305でNoの場合(大入賞口への入球が有効でない期間中に遊技球の入球を検出した場合)、ステップ2311で、主制御基板MのCPUMCは、大入賞口に不正な入球があったと判定し、第1(第2)大入賞口不正入球コマンド(副制御基板S側へのコマンド)をセットし、ステップ2320に移行する。尚、ステップ2304でNoの場合にも、ステップ2320に移行する。

**【0102】**

他方、ステップ2302でNoの場合、ステップ2312で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)からの入力が入賞検出時間{当該時間以上、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)}が入力を検知していない場合、遊技球が第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)を通過完了したとみなす時間}以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2312でYesの場合、ステップ2314で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2318で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2320に移行する。他方、ステップ2312でNoの場合もステップ2320に移行する。

20

**【0103】**

次に、ステップ2320で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)からの入力が入賞検出時間{当該時間以上、第1大入賞口入賞検出装置C11s(第2大入賞口入賞検出装置C21s)}が入力を検知した場合、第1大入賞口C10(第2大入賞口C20)への不正な入球が検知されたとみなす時間}以上ONであるか否かを判定する。ステップ2320でYesの場合、ステップ2322で、主制御基板MのCPUMCは、第1(第2)大入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。他方、ステップ2320でNoの場合にも、次の処理(ステップ2400の処理)に移行する。

30

**【0104】**

次に、図17は、図13におけるステップ2400のサブルーチンに係る、一般入賞口入球検出処理のフローチャートである。尚、一般入賞口P10(左一般入賞口P10と右一般入賞口P20とを総称して一般入賞口P10を称することがある)は、遊技球が入球することで、賞球を払い出すが、遊技の進行には影響しない(遊技の進行に影響する抽選を実行しない)入球口であり、遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11s(本実施形態においては、左一般入賞口P10への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11sと右一般入賞口P20への遊技球の入球を検出するセンサである一般入賞口入球検出装置P11sとの2つの一般入賞口入球検出装置P11sを有している)を備えている。

40

**【0105】**

まず、ステップ2402で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2402でYesの場合、ステップ2404で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間(当

50

該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知すると一般入賞口に入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2404でYesの場合、ステップ2406で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグをオンにする。次に、ステップ2408で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタ値に1を加算(インクリメント)する。次に、ステップ2410で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグをオンにし、ステップ2420に移行する。他方、ステップ2402でNoの場合、ステップ2412で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球検出時間(当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知しなかった場合、遊技球が一般入賞口入球検出装置を通過完了したとみなす時間)以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2412でYesの場合、ステップ2414で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2418で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2420に移行する。尚、ステップ2404、ステップ2412でNoの場合にも、ステップ2420に移行する。

10

**【0106】**

次に、ステップ2420で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球検出装置からの入力が入球不正検出時間{当該時間以上、一般入賞口入球検出装置が入力を検知した場合、一般入賞口への不正な入球が検知されたとみなす時間}以上ONであるか否かを判定する。ステップ2420でYesの場合、ステップ2422で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口長時間検出フラグをオンにし、次の処理(ステップ2500の処理)に移行する。尚、ステップ2420でNoの場合にも、次の処理(ステップ2500の処理)に移行する。

20

**【0107】**

次に、図18は、図13におけるステップ2500のサブルーチンに係る、排出球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2502で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2502でYesの場合、ステップ2504で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサC90sからの入力が入球検出時間(当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知すると総排出確認センサC90sに入球があったとみなす時間)以上ONであるか否かを判定する。ステップ2504でYesの場合、ステップ2506で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグをオンにする。次に、ステップ2508で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認数カウンタMJ11c C90に1を加算(インクリメント)し、ステップ2520に移行する。

30

**【0108】**

他方、ステップ2502でNoの場合、ステップ2510で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサC90sからの入力が入球検出終了時間(当該時間以上、総排出確認センサC90sが入力を検知しなかった場合、遊技球が総排出確認センサC90sを通過完了したとみなす時間)以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2510でYesの場合、ステップ2512で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2514で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認長時間検出フラグをオフにし、ステップ2520に移行する。尚、ステップ2504又はステップ2510でNoの場合にも、ステップ2520に移行する。

40

**【0109】**

次に、ステップ2520で、主制御基板MのCPUMCは、総排出確認センサC90sからの入力が入球不正検出時間以上ONであるか否かを判定する。ステップ2520でYesの場合、ステップ2522で、主制御基板MのCPUMCは、排出確認長時間検出フラグをオンにし、次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。他方、ステップ2520でNoの場合にも次の処理(ステップ2600の処理)に移行する。

**【0110】**

次に、図19は、図13におけるステップ2600のサブルーチンに係る、アウト口入

50

球検出処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2602でYesの場合、ステップ2604で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口入球検出装置C80sからの入力が入球検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知するとアウト口C80に入球があったとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2604でYesの場合、ステップ2606で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグをオンにし、ステップ2608で、主制御基板MのCPUMCは、入球数カウンタ値に1を加算（インクリメント）し、ステップ2620の処理に移行する。

【0111】

10

他方、ステップ2602でNoの場合、ステップ2610で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口入球検出装置C80sからの入力が入球検出終了時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知していない場合、遊技球がアウト口入球検出装置C80sを通過完了したとみなす時間）以上OFFであるか否かを判定する。ステップ2610でYesの場合、ステップ2612で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口検出継続フラグをオフにする。次に、ステップ2615で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口長時間検出フラグをオフにし、ステップ2620に移行する。他方、ステップ2604又はステップ2610でNoの場合にも、ステップ2620に移行する。

【0112】

次に、ステップ2620で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口入球検出装置C80sからの入力が入球不正検出時間（当該時間以上、アウト口入球検出装置C80sが入力を検知している場合に、アウト口C80への不正な入球が行われているとみなす時間）以上ONであるか否かを判定する。ステップ2620でYesの場合、ステップ2622で、主制御基板MのCPUMCは、アウト口長時間検出フラグをオンにし、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。他方、ステップ2620でNoの場合にも、次の処理（ステップ2700の処理）に移行する。

20

【0113】

次に、図20は、図13におけるステップ2700のサブルーチンに係る、賞球数決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2702で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2702でYesの場合、ステップ2704で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、第1主遊技始動口A10に係る賞球払出数（本例では、4）を加算する。次に、ステップ2708で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2712に移行する。他方、ステップ2702でNoの場合もステップ2712に移行する。

30

【0114】

次に、ステップ2712で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2712でYesの場合、ステップ2714で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、第2主遊技始動口B10に係る賞球払出数（本例では、1）を加算する。次に、ステップ2718で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2722に移行する。他方、ステップ2712でNoの場合もステップ2722に移行する。

40

【0115】

次に、ステップ2722で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2722でYesの場合、ステップ2723で、主制御基板MのCPUMCは、第1（第2）大入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2724で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に第1大入賞口C10（第2大入賞口C20）に係る賞球払出数（本例では、15）を加算する。次に、ステップ2728で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口

50

C10（第2大入賞口C20）に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、ステップ2732に移行する。他方、ステップ2722でNoの場合もステップ2732に移行する。

【0116】

次に、ステップ2732で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2732でYesの場合、ステップ2733で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口入球フラグをオフにする。次に、ステップ2734で、主制御基板MのCPUMCは、賞球数カウンタMHcのカウンタ値に、一般入賞口に係る賞球払出数（本例では、左一般入賞口：3、右一般入賞口：2）を加算する。次に、ステップ2738で、主制御基板MのCPUMCは、一般入賞口に係る賞球を払い出す旨の情報（例えば、賞球払出数に係る情報）を一時記憶し、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。他方、ステップ2732でNoの場合にも、次の処理（ステップ1100の処理）に移行する。

【0117】

次に、図21は、図7におけるステップ1100のサブルーチンに係る、補助遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1102で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（流入、ゲートの場合は通過）したか否かを判定する。ステップ1102でYesの場合、ステップ1103で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技始動口H10に入球した旨に関するコマンドである補助遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。他方、ステップ1102でNoの場合、ステップ1104で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球したか否かを判定する。ステップ1104でYesの場合、ステップ1106で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1106でYesの場合、ステップ1108で、主制御基板MのCPUMCは、右一般入賞口P20に入球した旨に関するコマンドである右一般入賞口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1110の処理に移行する。尚、ステップ1106でNoの場合にも、ステップ1110の処理に移行する。次に、ステップ1110で、主制御基板MのCPUMCは、保留球が上限（例えば、4個）でないか否かを判定する。ステップ1110でYesの場合、ステップ1112で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技内容決定乱数（例えば、補助遊技図柄当選乱数）を取得する。次に、ステップ1114で、主制御基板MのCPUMCは、何個目の保留であるかという情報と共に、主制御基板MのRAM領域にセットする形で保留球を1加算し、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。尚、ステップ1104及びステップ1110でNoの場合も、次の処理（ステップ1200の処理）に移行する。ここで、本実施形態においては、補助遊技始動口H10又は右一般入賞口P20に入球した場合に補助遊技側の乱数を取得し得るよう構成されている。また、補助遊技始動口H10はゲートの形状をしているため、補助遊技始動口H10に入球（補助遊技始動口H10を通過）した遊技球は、遊技盤面を引き続き流下することとなり補助遊技始動口H10よりも下流の入球口（右一般入賞口P20等）に入球し得る一方、右一般入賞口P20に入球した遊技球は、遊技盤面の奥に流下していき、以降他の入球口には入球しないよう構成されている。尚、詳細は後述することとなるが、補助遊技始動口H10に遊技球が入球（補助遊技始動口H10を遊技球が通過）しても賞球の払出はないが、右一般入賞口P20に遊技球が入球した場合には賞球の払出が発生するよう構成されている。

【0118】

次に、図22は、図7におけるステップ1200のサブルーチンに係る、電動役物駆動判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1202で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1202でYes

10

20

30

40

50

の場合、ステップ1204で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ1204でYesの場合、ステップ1206で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄に関する保留球があるか否かを判定する。ステップ1206でYesの場合、ステップ1216で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）を取得すると共に、補助遊技図柄決定用抽選テーブルMN41ta-Hを参照し、当該取得した補助遊技側の遊技状態及び当該保留球に基づく補助遊技図柄当選乱数に基づき停止図柄を決定（例えば、補助遊技時短フラグがオンである場合には、オフである場合と比して高確率で当選図柄を選択）して主制御基板MのCPUMCのRAM領域に一時記憶する。

#### 【0119】

ここで、同図右は、補助遊技停止図柄決定用抽選テーブルの一例である。同テーブルに示されるように、本例においては、停止図柄は「D0、D1、D2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D1、D2」であり、夫々が停止したことに起因して開放することとなる電動役物の開放態様は、非時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 2.0秒間開放、閉鎖）である（最長開放）。また、時間短縮遊技時においては、停止した図柄が「D1」である場合、開放態様は（1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖）であり、停止した図柄が「D2」である場合、開放態様は（0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 4.0秒間開放 閉鎖）であるよう構成されている。尚、非時間短縮遊技時には停止図柄はハズレ図柄「D0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D1」となり易いよう構成されている。

#### 【0120】

次に、ステップ1218で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の遊技状態（補助遊技時短フラグのフラグ状態）に基づき、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hに補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間（例えば、補助遊技時短フラグがオンの場合には1秒、補助遊技時短フラグがオフの場合には10秒）をセットする。そして、ステップ1220で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ1222で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄に関する当該保留球を1減算した上で主制御基板MのCPUMCのRAM領域に記録されている保留情報を更新すると共に、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hをスタートした後、補助遊技図柄表示部H21g上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

#### 【0121】

次に、ステップ1224で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Hを参照して、補助遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1224でYesの場合、ステップ1226で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄の停止図柄を取得すると共に、当該取得した補助遊技図柄の停止図柄を補助遊技図柄表示部H21g上で確定表示する。そして、ステップ1228で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ1230で、主制御基板MのCPUMCは、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D1・D2）であるか否かを判定する。ステップ1230でYesの場合、ステップ1232で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技側の当り図柄に基づき、開放態様（例えば、当り図柄「D1」の場合には、1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 1秒間閉鎖 1秒間開放 閉鎖となる開放態様、当り図柄「D2」の場合には、0.2秒間開放、0.8秒間閉鎖、5秒間開放となる開放態様、）を決定し、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bに電動役物の開放時間（開閉時間）に係る所定時間をセットする。次に、ステップ1234で、主制御基板MのCPUMCは、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ1236で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し、ステップ1242に移行する。尚、ステップ1202でNoの場合にも、ステップ1242に移行する。尚、本実

10

20

30

40

50

施形態においては、主遊技時短フラグオフ且つ補助遊技停止図柄が所定の当り図柄（D2）である場合に第2主遊技始動口電動役物B11dを開放し続ける時間が最長となるよう構成されている。

【0122】

次に、ステップ1242で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物開放タイマMP22t-Bを参照して、電動役物の開放時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1242でYesの場合、ステップ1244及びステップ1246で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口電動役物B11dを閉鎖すると共に、電動役物開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

10

【0123】

尚、ステップ1204でNoの場合にはステップ1224に移行し、ステップ1206、ステップ1224、ステップ1230及びステップ1242でNoの場合には次の処理（ステップ1300の処理）に移行する。

【0124】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ1226での停止図柄表示後、すぐに次のステップに移行しているが、これには限定されない。その場合には、500ms程度の停止表示固定時間を経てから次の処理に移行するよう構成してもよい（例えば、停止表示固定中フラグ及びタイマを利用して分岐処理を行うことによりこの処理を達成可能である）。また、補助遊技内容決定乱数は複数あってもよく、補助遊技の当否を決定するための補助遊技図柄当選乱数、補助遊技図柄の停止図柄を決定するための補助遊技図柄停止図柄乱数、補助遊技図柄の変動時間を決定するための補助遊技図柄変動態様乱数等を備えていてもよい。

20

【0125】

尚、不図示であるが、第2主遊技始動口電動役物B11dの1回の開放動作（1回の補助遊技当り図柄の停止に基づく開放動作）において、第2主遊技始動口B10に遊技球が所定数（例えば、10球）入球した場合にも、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放動作を終了するよう構成されている、即ち、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）の場合に補助遊技停止図柄「D2」に基づく第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（最長開放）が実行された場合には、「0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 4秒間開放 閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間中に前記所定数（例えば、10球）の遊技球が第2主遊技始動口B10に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）の場合に補助遊技停止図柄「D2」に基づく第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（最長開放）が実行された場合には、「0.2秒間開放 0.8秒間閉鎖 2.0秒間開放 閉鎖」の開放時間が終了する、或いは当該第2主遊技始動口電動役物B11dの開放期間中に前記所定数（例えば、10球）の遊技球が第2主遊技始動口B10に入球した場合のいずれか早い方の達成により、第2主遊技始動口電動役物B11dの開放（開放期間）が終了するよう構成されている。また、時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオン）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「D2」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は4.2秒であり、非時間短縮遊技状態（補助遊技時短フラグオフ）における最長開放時（補助遊技停止図柄が「D2」の場合）の普通電動役物が開放している時間の合計は2.2秒であり、いずれの遊技状態においても、一回の最大開放時間が通じて6秒を超えないよう構成されていると共に、作動中の最大入賞数が概ね10個を超えないように遊技状態毎（時間短縮遊技状態であるか非時間短縮遊技状態であるか）に予め定められている。

30

40

【0126】

また、本例では、普通電動役物（第2主遊技始動口電動役物B11d）の作動契機となっている普通図柄（補助遊技図柄）が当り態様で確定表示されると、ただちに（例えば、

50



遊技機における最短の図柄変動時間より短い500ms以内)作動するように構成されており、普通電動役物がどの契機に基づいて作動しているのかが明確に対応づけられるようになっている。尚、普通電動役物(第2主遊技始動口電動役物B11d)の閉鎖動作中(開放閉鎖となる動作の途中)に多数の遊技球が入賞することを抑止するために、普通電動役物(第2主遊技始動口電動役物B11d)が短時間で未作動中の状態に戻るよう駆動源(ソレノイド)が選定されており、必要以上に遊技球が入賞してしまっ出玉設計と大きく異なることがないようになっている。

#### 【0127】

次に、図23は、図7におけるステップ1300のサブルーチンに係る、主遊技内容決定乱数取得処理のフローチャートである。まず、ステップ1302で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10の第1主遊技始動口入球検出装置A11sから第1主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1302でYesの場合、ステップ1303で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技始動口A10に入球した旨に関するコマンドである第1主遊技始動口入球コマンドをサブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)し、ステップ1304の処理に移行する。次に、ステップ1304で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技(特に第1主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)内であるか否かを判定する。ステップ1304でYesの場合、ステップ1306で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施例では、第1主遊技内容決定乱数として、当否を決定するための当否抽選乱数、当り時の図柄を決定するための図柄抽選乱数、特別図柄の変動パターン(変動時間)を決定するための変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、これら3つの乱数は夫々更新周期・乱数範囲の異なる乱数生成手段から生成され、本タイミングで一連的に取得するようになっている。次に、ステップ1308で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数を主制御基板MのRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1310で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。

#### 【0128】

尚、当否抽選乱数は、1つの乱数により構成されるものでもよいし、2つ以上の乱数により生成される乱数でもよい。2つ以上の乱数により生成される乱数として、CPUのクロックや外部クロックに基づいて更新されるCPU内蔵乱数とタイマ割り込み処理により更新される特別図柄(主遊技図柄)当りソフト乱数とを備え、双方を演算(例えば加算)した結果を用いる等していてもよい。

#### 【0129】

次に、ステップ1312で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技始動口B10の第2主遊技始動口入球検出装置B11sから第2主遊技始動口入球情報を受信したか否かを判定する。ステップ1312でYesの場合、ステップ1314で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技(特に第2主遊技側)に関する保留球が上限(例えば4個)内であるか否かを判定する。ステップ1314でYesの場合、ステップ1316で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技内容決定乱数を取得する。尚、本実施形態では、第2主遊技内容決定乱数として、第1主遊技側と同様に当否抽選乱数、図柄抽選乱数、変動態様抽選乱数の3つの乱数を取得している。ちなみに、第1主遊技側の各乱数の取得範囲と第2主遊技側の各乱数の取得範囲(例えば第1主遊技用の当否抽選乱数と第2主遊技用の当否抽選乱数の取得範囲)を同じに設定している。次に、ステップ1318で、主制御基板MのCPUMCは、当該取得した乱数をRAM領域に一時記憶(保留)する。次に、ステップ1320で、主制御基板MのCPUMCは、第2主遊技乱数が取得された旨の情報(保留発生コマンド)を、サブメイン制御部SMへ送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部S

10

20

30

40

50

M側に送信される)し、次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。尚、ステップ1302及びステップ1304でNoの場合にはステップ1312に移行し、ステップ1312及びステップ1314でNoの場合には次の処理(ステップ1400の処理)に移行する。

【0130】

次に、図24は、図7におけるステップ1400のサブルーチンに係る、主遊技図柄表示処理のフローチャートである。まず、ステップ1401で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域を参照し、第2主遊技図柄の保留が存在していないか否かを確認する。ステップ1401でYesの場合、ステップ1400(1)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第1主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。他方、ステップ1401でNoの場合、ステップ1400(2)で、主制御基板MのCPUMCは、後述の第2主遊技図柄表示処理を実行し、次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。

10

【0131】

このように、本実施形態においては、第2主遊技図柄の保留球が存在する場合には、第1主遊技図柄の保留球の存在に係らず(たとえ入賞順序が第1主遊技図柄の保留の方が先でも)、第2主遊技図柄の保留消化を優先して実行するよう構成されているが、これには限定されない(入賞順序に基づく保留消化や、双方の主遊技図柄を同時並行的に抽選する並列抽選を実行するよう構成してもよい)。

【0132】

次に、図25は、図24におけるステップ1400(1){ステップ1400(2)}のサブルーチンに係る、第1主遊技図柄表示処理(第2主遊技図柄表示処理)のフローチャートである。尚、本処理は、第1主遊技図柄側と第2主遊技図柄側とで略同一の処理となるため、第1主遊技図柄側について主に説明し、第2主遊技図柄側の処理については括弧書きとする。まず、ステップ1403で、主制御基板MのCPUMCは、変動開始条件が充足しているか否かを判定する。ここで、当該変動開始条件は、特別遊技中(又は条件装置作動中)でない、且つ、主遊技図柄変動中でない、且つ、主遊技図柄の保留が存在することが条件となる。尚、本例では図示していないが、変動固定時間(主遊技図柄の確定表示後、当該確定表示図柄を停止表示する時間)を設ける場合、変動固定時間中には、次変動の変動開始条件を満たさないよう構成してもよい。

20

30

【0133】

ステップ1403でYesの場合、ステップ1405及びステップ1406で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている、今回の図柄変動に係る第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)を読み出すと共に、主制御基板MのRAM領域から削除し、当該一時記憶されている残りの保留情報をシフトする(保留消化処理)。次に、ステップ1410-1で、主制御基板MのCPUMCは、各遊技状態に対応する主遊技テーブル1を参照し、第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、当選抽選乱数)に基づき、主遊技図柄当否抽選を実行する。

【0134】

ここで、図26(主遊技テーブル1)は、第1主遊技用当否抽選テーブル(第2主遊技用当否抽選テーブル)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、確率変動遊技状態時における大当たり当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当たり当選確率よりも高確率となるよう構成されている。尚、当選確率はあくまでも一例であり、これには何ら限定されない。

40

【0135】

次に、ステップ1410-2で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル(第2主遊技図柄決定用抽選テーブル)を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、図柄抽選乱数)に基づいて主遊技図柄に関する停止図柄を決定し、これらをRAM領域に一時記憶する。

【0136】

50

ここで、図26(主遊技テーブル2)は、第1主遊技図柄決定用抽選テーブル(第2主遊技図柄決定用抽選テーブル)の一例である。本例に示されるように、本実施形態においては、大当りに当選した場合、複数の主遊技図柄候補(本例では、「4A・5A・7A」及び「4B・5B・7B」)の内から一つの主遊技図柄が大当り図柄として決定されるよう構成されている。尚、当該主遊技図柄を参照して決定される特別遊技のラウンド数は、4A、4B、5A、5Bが4ラウンド、7A、7Bが10ラウンドとなっている。尚、乱数値や停止図柄の種類についても、あくまで一例であり、これには限定されない{例えば、ハズレ図柄は一種類の図柄であることには限定されず、複数種類の図柄を設けるよう構成してもよい}。

#### 【0137】

次に、ステップ1412で、主制御基板MのCPUMCは、各遊技状態に対応する第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)を参照し、主遊技図柄当否抽選結果及び第1主遊技内容決定乱数(第2主遊技内容決定乱数)(特に、変動態様抽選乱数)に基づいて主遊技図柄の変動態様を決定し、これらを主制御基板MのRAM領域に一時記憶して、ステップ1414に移行する。

#### 【0138】

ここで、図26に示す主遊技テーブル3は、第1主遊技変動態様決定用抽選テーブル(第2主遊技変動態様決定用抽選テーブル)の一例である。本図に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果、主遊技時短フラグ状態に基づき、ある乱数値に対する主遊技図柄の変動態様(変動時間)が決定され得るよう構成されている。例えば、ある乱数値に関して、主遊技図柄の当否抽選結果が当りの場合には、相対的に変動時間が長時間となる変動態様が決定され易く、主遊技時短フラグがオンである場合(時間短縮遊技状態である場合)には、相対的に変動時間が短時間となる変動態様が決定され易いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、変動態様(変動時間)の種類や選択率等には何ら限定されない。また、時間短縮遊技状態(主遊技時短フラグがオンの場合)における第1主遊技側の図柄変動時間が相対的に長時間となるよう構成してもよい{第2主遊技側での図柄変動が実行されることが遊技者にとって有利となるよう構成されていた際、第1主遊技側の図柄変動効率を低下させることで第2主遊技側の保留が生起し易い(遊技者にとって有利となる)状況を構築することを趣旨とするため、第1主遊技側の始動口と第2主遊技側の始動口とを打ち分けできない場合において特に効果を発揮する}。

#### 【0139】

次に、ステップ1414で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域に一時記憶された主遊技図柄に係るコマンド(停止図柄情報、停止図柄の属性情報、変動態様情報等)及び現在の遊技状態に係るコマンド(図柄変動表示開始指示コマンド)を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット(ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される)する。次に、ステップ1415で、主制御基板MのCPUMCが、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間を第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマMP11t-Cにセットする。次に、ステップ1416で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20(第2主遊技図柄表示装置B20)の第1主遊技図柄表示部A21g(第2主遊技図柄表示部B21g)上で、主制御基板MのRAM領域に記憶された変動態様に従い、主遊技図柄の変動表示を開始する。次に、ステップ1417で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオンにし、ステップ1420に移行する。

#### 【0140】

他方、ステップ1403でNoの場合、ステップ1419で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1419でYesの場合にはステップ1420に移行し、ステップ1419でNoの場合には次の処理(ステップ1600の処理)に移行する。

#### 【0141】

10

20

30

40

50

次に、ステップ1420で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の変動時間に係る所定時間に到達したか否かを判定する。ステップ1420でYesの場合、ステップ1422で、主制御基板MのCPUMCは、図柄変動が終了する旨の情報（図柄確定表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1423で、主制御基板MのCPUMCは、第1主遊技図柄表示装置A20（第2主遊技図柄表示装置B20）の第1主遊技図柄表示部A21g（第2主遊技図柄表示部B21g）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板MのRAM領域に記憶されている停止図柄を確定停止図柄として表示制御する。次に、ステップ1424で、主制御基板MのCPUMCは、変動中フラグをオフにする。

10

## 【0142】

次に、ステップ1430で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAM領域を参照し、当該主遊技図柄の停止図柄が大当り図柄であるか否かを判定する。ステップ1430でYesの場合、ステップ1440で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ1500に移行する。他方、ステップ1430でNoの場合には、ステップ1500に移行する。

## 【0143】

次に、ステップ1500で、主制御基板MのCPUMCは、後述の特定遊技終了判定処理を実行し、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1420でNoの場合にも、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。

20

## 【0144】

次に、図27は、図25におけるステップ1500のサブルーチンに係る、特定遊技終了判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1506で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグがオフであるか判定する。ステップ1506でYesの場合、ステップ1510で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0より大きいと判定する。ステップ1510でYesの場合、ステップ1512で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cのカウンタ値を1減算（デクリメント）する。次に、ステップ1514で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cを参照し、当該カウンタ値が0であるか否かを判定する。ステップ1514でYesの場合、ステップ1516で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ1518で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオフにし、次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。尚、ステップ1506、ステップ1510又はステップ1514でNoの場合にも次の処理（ステップ1600の処理）に移行する。このように、本例においては、残り時短回数（特別遊技終了後からの図柄変動終了回数によって時間短縮遊技状態が終了することとなる残りの図柄変動回数）を副制御基板Sに送信するよう構成されている。

30

## 【0145】

次に、図28は、図7におけるステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。まず、ステップ1602で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1602でYesの場合、ステップ1604及びステップ1606で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオフにすると共に特別遊技実行フラグをオンにする。次に、ステップ1607で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）に初期値（本例では、1）をセットする。次に、ステップ1608で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を開始する旨の情報（特別遊技開始表示指示コマンド）を、サブメイン制御部側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）し、ステップ1612に移行する。

40

## 【0146】

他方、ステップ1602でNoの場合、ステップ1610で、主制御基板MのCPUM

50

Cは、特別遊技実行フラグがオンであるか否かを判定する。そして、ステップ1610でYesの場合には、ステップ1612に移行する。尚、ステップ1610でNoの場合には、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技の許可が下りていないと判定し、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0147】

次に、ステップ1612で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグがオフであるか否か、換言すれば、各ラウンドの開始直前であるか否かを判定する。ステップ1612でYesの場合、即ち、各ラウンドの開始直前である場合、まず、ステップ1614で、セットした開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開放と閉鎖を複数回行うパターン）をセットする。次に、ステップ1616で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値をゼロクリアする。次に、ステップ1618で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオンにする。次に、ステップ1620で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口電動役物C21d）を駆動して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を開放し、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）に所定時間（例えば30秒）をセットしてスタートし、ステップ1622に移行する。他方、ステップ1612でNoの場合、即ち、大入賞口が開放中である場合、ステップ1614～1620の処理を行うことなく、ステップ1622に移行する。

【0148】

次に、ステップ1622で、主制御基板MのCPUMCは、現在の特別遊技中に係る遊技状態コマンド（例えば、現在のラウンド数や遊技球の入賞個数等）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。次に、ステップ1624で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウンタ値を参照し、当該ラウンドで第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）に所定個数（例えば、10球）の入賞球があったか否かを判定する。ステップ1624でYesの場合には、ステップ1628に移行する。他方、ステップ1624でNoの場合、ステップ1626で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）を参照して大入賞口の開放に係る所定時間（例えば、30秒）が経過したか否かを判定する。ステップ1626でYesの場合にも、ステップ1628に移行する。尚、ステップ1626でNoの場合には、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0149】

次に、ステップ1628で、主制御基板MのCPUMCは、第1大入賞口C10の第1大入賞口電動役物C11d（又は第2大入賞口C20の第2大入賞口電動役物C21d）の駆動を停止して第1大入賞口C10（又は第2大入賞口C20）を閉鎖する。次に、ステップ1630で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技用タイマMP34t（特に開放時間タイマ）をリセットする。次に、ステップ1632で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ1633で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値に1を加算する。次に、ステップ1634で、最終ラウンドが終了したか否か（例えば、ラウンド数カウンタ（不図示）のカウンタ値が最大ラウンド数を超過したか否か）を判定する。ステップ1634でYesの場合、ステップ1636で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ1638で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技を終了する旨の情報（特別遊技終了表示指示コマンド）を、サブメイン制御部SM側に送信するためのコマンド送信用バッファMT10にセット（ステップ1999の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部SM側に送信される）する。そして、ステップ1650で、後述の特別遊技終了後の遊技状態決定処理を実行し、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。尚、ステップ1634でNoの場合にも、次の処理（ステップ1601の処理）に移行する。

【0150】

10

20

30

40

50

尚、本例では、1の単位遊技(1回のラウンドの実行)においてプログラム上として設定された遊技球の最大入賞数は、10個として設定されており、当該最大入賞数に達した場合には、大入賞口(例えば、第1大入賞口C10、第2大入賞口C20)を直ちに閉鎖するように制御し、最大入賞数を超える遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ(大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する)等の不測の事態によって最大入賞数を超えた場合でも、所定条件下(閉鎖後の所定期間内)に限り、当該最大入賞数を超えた入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

#### 【0151】

より具体的には、大当りにおける第1ラウンドで第1大入賞口C10が開放する場合、第1ラウンドにおいて第1大入賞口C10に所定個数(例えば、10球)の入賞があった場合に第1ラウンドが終了することとなるが、第1ラウンドにおいて第1大入賞口C10に9球の遊技球が入球した状況にて、第1大入賞口C10への10球目の入球と11球目の入球とが略同時に発生することによって、第1ラウンドが終了することとなる所定個数(例えば、10球)を超過した遊技球が第1大入賞口C10に入球した場合でも、入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構(ソレノイドや駆動伝達機構)や開閉部(扉等)は、過剰入賞(最大入賞数を超える入賞)を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

#### 【0152】

また、1の単位遊技(1回のラウンドの実行)においてプログラム上として設定された最大開放時間は、1の単位遊技を通じて30秒以下となるように設定されており、最大開放時間経過前に大入賞口への遊技球の入賞数が最大入賞数に達した場合には、大入賞口を直ちに閉鎖するように制御し、最大開放時間経過後には、遊技球の入賞を阻止する一方、球がみ(大入賞口の閉鎖動作中に遊技球が扉と遊技盤との間で一時的に停留する)等の不測の事態によって最大開放時間経過後に入賞した場合でも、所定条件下(閉鎖後の所定期間内)に限り、当該入賞を有効な入賞として処理するようになっている。

#### 【0153】

より具体的には、大当りにおける1回のラウンドを実行する際の大入賞口の開放態様として、大当りの種類や単位遊技の回数(実行ラウンド数)に応じて「15秒開放 2秒閉鎖 14.5秒開放 閉鎖」、「29.5秒開放 閉鎖」等、複数の作動パターンのいずれかが設定されるようになっているが、いずれの作動パターンであっても大入賞口が開放している時間の合計が30秒以下となるよう構成され、1回のラウンドにおいて大入賞口の最大開放時間(29.5秒)が経過して、大入賞口の閉鎖処理中に遊技球が入球した場合であっても、有効期間(大入賞口の閉鎖処理終了後から1000ms程度)内であれば入賞を有効として賞球払出を行うように構成されている。一方、大入賞口の駆動機構(ソレノイドや駆動伝達機構)や開閉部(扉等)は、最大開放時間の経過後の入賞を抑止するように、閉鎖処理の実行とリアルタイムに大入賞口が閉鎖し、閉鎖動作直前に複数の遊技球が開閉部材やその近傍に滞留しないよう構造設計、電気設計がなされている。これにより、出玉設計値と乖離した遊技性能となることを抑止しつつ、遊技者に不利となるようなことがないように構成されている。

#### 【0154】

次に、図29は、図28におけるステップ1650のサブルーチンに係る、特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。まず、ステップ1652で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技図柄の停止図柄は、確変大当り図柄(特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行することとなる大当り図柄であり、本例では、「5A・7A・5B・7B」)であるか否かを判定する。ステップ1652でYesの場合、ステップ1654で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ1656に移行する。他方、ステップ1652でNoの場合(本例では、特別遊技終了後に非確率変動

遊技状態に移行することとなる大当り図柄である非確変大当り図柄が停止図柄の場合であり、本例では、「4A・4B」の場合)にも、ステップ1656に移行する。次に、ステップ1656で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cに遊技状態と停止図柄に応じた時短回数をセットする。次に、ステップ1658で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ1660で、主制御基板MのCPUMCは、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理(ステップ1601の処理)に移行する。

#### 【0155】

また、本例においては、大当りの終了に基づいてのみ電サポ遊技状態(普通電動役物に係る入賞口の開放等の時間、開放等までの時間、開放等の回数及び普通電動役物が作動することとなる図柄の組合せが表示される確率を入賞が容易となるように変動させる状態であり、時間短縮遊技状態、補助遊技時間短縮遊技状態とも称することがある)に新たに移行し、当該状態は、特別図柄の確率変動中(確率変動遊技状態である場合)を除き、遊技状態と停止図柄によって定められた所定回(例えば、100回、6回)の主遊技図柄の変動が行われるまで(所定回目の主遊技図柄の変動が終了するまで)の間に限られている。更に、他の入賞口への入賞と合わせて獲得される遊技球数が、発射された遊技球数と略同じ(出玉率が1を超えない)か、それ以下となるように電サポ遊技状態中の出玉設計(各入賞口の配置や普通電動役物の作動内容、補助遊技図柄の当り確率等が設計)されており、電サポ遊技状態の出玉性能が、大当りの出玉性能よりも高くないようになっている。このように構成することで、主遊技図柄に関する遊技と補助遊技図柄に関する遊技とが遊技上の主従関係となり、遊技が必要以上に複雑化しない。

#### 【0156】

次に、図30は、図7におけるステップ1550のサブルーチンに係る、特別遊技作動条件判定処理のフローチャートである。まず、ステップ1552で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1552でYesの場合、ステップ1554で、主制御基板MのCPUMCは、特定遊技フラグ(主遊技確変フラグ・主遊技時短フラグ・補助遊技時短フラグ)をオフにする。次に、ステップ1558で、主制御基板MのCPUMCは、時短回数カウンタMP52cの値をクリアする。次に、ステップ1560で、主制御基板MのCPUMCは、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ1562で、主制御基板MのCPUMCは、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。尚、ステップ1552でNoの場合も、次の処理(ステップ1550の処理)に移行する。

#### 【0157】

次に、図31は、図7におけるステップ1900のサブルーチンに係る、不正検知情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1902で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入力が所定回数連続でONであるか否かを判定する(例えば、当該処理はタイマ割り込み処理にて実行される処理であり、所定回数の割り込みにおいて連続でONとなっているか否かを判定することで、ノイズの影響を除去する趣旨である、尚、以下、同図におけるの処理にて「所定回数連続で」という場合には、同様の趣旨である)。ステップ1902でYesの場合、ステップ1904で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波が検出されたと判定し、不正電波検出フラグをオンにし、ステップ1912に移行する。他方、ステップ1902でNoの場合、ステップ1906で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波センサを参照し、不正電波センサからの入力が入力が所定回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1906でYesの場合、ステップ1908で、主制御基板MのCPUMCは、不正電波の検出が終了したと判定し、不正電波検出フラグをオフにし、ステップ1912に移行する。尚、ステップ1906でNoの場合にも、ステップ1912に移行する。

#### 【0158】

次に、ステップ1912で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入力が所定回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ19

10

20

30

40

50

12でYesの場合、ステップ1914で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気を検出されたと判定し、不正磁気検出フラグをオンにし、ステップ1922に移行する。他方、ステップ1912でNoの場合、ステップ1916で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気センサを参照し、不正磁気センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1916でYesの場合、ステップ1918で、主制御基板MのCPUMCは、不正磁気を検出が終了したと判定し、不正磁気検出フラグをオフにし、ステップ1922に移行する。尚、ステップ1916でNoの場合にも、ステップ1922に移行する。

【0159】

次に、ステップ1922で、主制御基板MのCPUMCは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1922でYesの場合、ステップ1924で、主制御基板MのCPUMCは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオンにし、ステップ1932に移行する。他方、ステップ1922でNoの場合、ステップ1926で、主制御基板MのCPUMCは、扉開放センサを参照し、扉開放センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1926でYesの場合、ステップ1928で、主制御基板MのCPUMCは、扉ユニットD18が開放されたと判定し、扉開放中フラグをオフにし、ステップ1932に移行する。尚、ステップ1926でNoの場合にも、ステップ1932に移行する。

【0160】

次に、ステップ1932で、主制御基板MのCPUMCは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続でONであるか否かを判定する。ステップ1932でYesの場合、ステップ1934で、主制御基板MのCPUMCは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオンにし、ステップ1950に移行する。他方、ステップ1932でNoの場合、ステップ1936で、主制御基板MのCPUMCは、枠開放センサを参照し、枠開放センサからの入力が入力回数連続でOFFであるか否かを判定する。ステップ1936でYesの場合、ステップ1938で、主制御基板MのCPUMCは、遊技機枠Dが開放されたと判定し、枠開放中フラグをオフにし、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。尚、ステップ1936でNoの場合にも、次の処理（ステップ1950の処理）に移行する。

【0161】

次に、図32は、図7におけるステップ1950のサブルーチンに係る、エラー管理処理のフローチャートである。まず、ステップ1952で、主制御基板MのCPUMCは、エラー発生条件が充足されたか否かを判定する。ステップ1952でYesの場合、ステップ1954で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが発生した旨及びエラー種別情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信する（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）。次に、ステップ1956で、主制御基板MのCPUMCは、エラー解除条件が充足されたか否かを判定する。ステップ1956でYesの場合、ステップ1958で、主制御基板MのCPUMCは、エラーが解除された旨の情報に係るコマンド（副制御基板S側へのコマンド）を送信（ステップ1990の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部SM側に送信される）し、次の処理（ステップ1550 7の処理）に移行する。尚、ステップ1952又はステップ1956でNoの場合にも次の処理（ステップ1550 7の処理）に移行する。

【0162】

次に、図33は、図7におけるステップ1550 7のサブルーチンに係る、発射制御信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ1550 7 1で、主制御基板MのCPUMCは、払出制御基板（賞球払出制御基板KHと称することがある）と通信状態（BIT0）及び断線短絡電源異常（BIT1）を示すエラーフラグを取得する。通信状態を示すBIT0は、「00000000B」であれば正常を示し、「00000001B」であれば異常を示す。断線短絡電源異常を示すBIT1では、「00000000

10

20

30

40

50



B」であれば正常を示し、「00000010B」であれば異常を示す。次に、ステップ1550 7 2で、主制御基板MのCPUMCは、ステップ1550 7 1で取得したエラーフラグと、判定データ(「00000011B」)の論理積を算出する。次に、ステップ1550 7 3で、主制御基板MのCPUMCは、発射許可信号ビットデータをセットする。例えば、出力ポートのBIT5が発射許可信号を示しており、「00000000B」であればエラー(異常)を示し、「00100000B」であれば正常を示す。次に、ステップ1550 7 4で、主制御基板MのCPUMCは、出力ポートへ出力し、次の処理(ステップ1550 8の処理)に移行する。ここで出力ポートは、例えば、BIT0がデジット1ビットデータ、BIT1がデジット2ビットデータ、BIT2がデジット3ビットデータ、BIT3がデジット4ビットデータ、BIT4がデジット5  
10  
ビットデータ、BIT5が発射許可信号ビットデータ、BIT6が演出ストロークビットデータ、BIT7がセキュリティビットのように構成されている。

#### 【0163】

次に、図34は、図7におけるステップ3500のサブルーチンに係る、外部信号出力処理のフローチャートである。まず、ステップ3502で、主制御基板MのCPUMCは、遊技状態一時記憶手段MBを参照し、遊技機の状態を確認する。次に、ステップ3504で、主制御基板MのCPUMCは、外部端子送信内容決定テーブル1を参照して、当該確認した遊技機の状態に基づき、外部中継端子板Gを介して、ホールコンピュータHCに遊技機の状態を示す信号を出力し、次の処理(ステップ1550 11の処理)に移行する。  
20

#### 【0164】

(外部中継端子板)

ここで、同図下段(信号出力のイメージ図)を参照しながら、本実施形態に係る外部中継端子板Gを介しての信号出力について説明する。外部中継端子板Gには、各種ケーブルコネクタが接続される出力端子部としての複数の外部接続端子{例えば、賞球払出に関する情報、入賞や図柄停止に関する情報、現在の遊技状態(通常遊技状態、特定遊技状態、特別遊技状態等)に関する情報を出力するための遊技状態情報出力用の端子、扉が開放している際に開放検知センサ等によって検出される各種エラー情報を出力するためのエラー情報出力用の端子等}が設けられている。そして、後述するように、当該複数の出力端子は、ケーブルハーネスによってホールコンピュータHCと結線されることで、当該複数の  
30  
出力端子からホールコンピュータHCへ情報出力可能に構成されている。ここで、本実施形態においては、賞球払出制御基板KHから出力される情報であって複数種類の情報である払出関連情報の出力用端子として、一の出力端子が割り当てられている。尚、当該一の出力端子以外の出力端子は主制御基板Mから出力される信号の出力用端子であり、例えば、大当たり時に大当たりの間信号を出力する大当たり出力用端子(大当たりの種類によって複数あり)、ガラス扉が開放している間信号を出力する扉開放出力用端子、始動口に入賞した際に信号を出力する始動口入賞時出力用端子、賞球タンクKTに球が不足している間信号を出力する球切れ時出力用端子、特別図柄確定停止時に信号を出力する特別図柄確定回数用出力用端子等のように、遊技場運営者側にとって重要な情報である遊技関連情報の出力用  
40  
端子である。即ち、当該払出関連情報の出力用端子を一の出力端子とすることで、これら重要な遊技関連情報の出力用端子が枯渇してしまうことを回避できるよう構成されているのである。

#### 【0165】

また、本実施形態においては、主制御基板M及び賞球払出制御基板KHは、外部中継端子板Gに対して遊技関連情報及び払出関連情報を一方向シリアル送信の形で送信するよう構成されている。即ち、外部中継端子板Gから主制御基板M及び賞球払出制御基板KHへは送信線が設けられていないのである(外部中継端子板GからホールコンピュータHCへの情報送信も同様)。

#### 【0166】

ここで、本実施形態に係るぱちんこ遊技機の情報伝達方式についての概略を説明すると  
50

、まず、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H と外部中継端子板 G との間、並びに外部中継端子板 G とホールコンピュータ H C との間はケーブルハーネスによって結線されている。他方、本例に示すように、外部中継端子板 G は通信用継電器（所謂、リレー）によって構成されているため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H とホールコンピュータ H C とは常時導通している訳ではない。即ち、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H から外部中継端子板 G の入力端子に入力された電氣的な信号（電圧が H i レベル / L o w レベルである 2 値論理の信号）が、当該リレー部によって一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン / オフである 2 値論理の信号）に置き換えられた上で、外部中継端子板 G の出力端子からホールコンピュータ H C へと出力されるのである。より具体的には、外部中継端子板 G は、夫々の入出力端子と対応した複数のリレーコイル G 1 及び接点部 G 2 を有している。そして、入力端子に入力されたパルス信号に基づきリレーコイル G 1 を励磁すると磁力が発生し、当該発生した磁力によって接点部 G 2 が閉状態となることで、出力端子とホールコンピュータ H C が導通する。また、リレーコイル G 1 を消磁した場合には、接点部 G 2 が開状態に復帰することで、出力端子とホールコンピュータ H C が導通しなくなる。よって、ホールコンピュータ H C 側では、当該導通した期間を検出することで、外部中継端子板 G の入力端子に入力されたパルス信号と略同一のパルス信号を得ることができるのである。このような構成となっているため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H からホールコンピュータ H C への一方向通信を物理的に担保することができ、ホールコンピュータ H C 側から主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H を不正に操作するゴト行為（所謂、遠隔操作ゴト）を防止しているのである。尚、本例では、リレーコイルを用いた機構によって、ゴト行為を防止しつつ、ホールコンピュータ H C への一方向通信を可能に構成したが、これには限定されず、例えば、一对の発光部と受光部を持つフォトセンサによっても、一方向通信を可能に構成する（例えば、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H に接続された発光部からの光を、ホールコンピュータ H C に接続された受光部で読み取ることで、信号を受信する）ことができることを補足しておく。

#### 【 0 1 6 7 】

しかしながら、一旦物理的な信号（スイッチ状態がオン / オフ）に置き換えられる構成となるため、主制御基板 M 及び賞球払出制御基板 K H からホールコンピュータ H C に対して、外部中継端子板 G における一の入出力端子を用いて複雑な情報を送信することは困難であり、当該一の入出力端子を用いて一の種類の情報を送信する（例えば、特別図柄確定回数用出力用端子であれば、「特別図柄の 1 変動が終了」した旨の情報のみを送信可能とする）よう構成することが通例となっている。

#### 【 0 1 6 8 】

次に、図 3 5 ~ 図 7 0 を参照して、サブメイン制御部 S M 側で実行される制御処理を説明する。まず、図 3 5 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、副制御基板 S 側（特に、サブメイン制御部 S M 側）のメインフローチャートである。ここで、同図（ a ）の処理は、遊技機への電源投入時等のリセット後に実行されるサブメイン制御部 S M 側での処理である。即ち、遊技機への電源投入時において、ステップ 2 0 0 2 で、サブメイン制御部 S M の C P U S C は、メイン側（主制御基板 M 側）から受信した情報に基づき、初期処理を実行する（例えば、R A M クリア情報を受信した場合 サブ側の R A M を初期化、各種情報コマンドを受信した場合 電断時の演出関連情報をサブ側の R A M に再セット）。次に、ステップ 2 0 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、音量レベル及び光量レベルをデフォルト値に設定して、自動ボタンフラグをオフにする。尚、詳細は後述することとなるが、本実施形態においては、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定（自動ボタン設定をオンにすると操作部材を操作しなくとも操作した場合と同様の演出が実行される）とを遊技者が設定（変更）可能に構成されており、電源を「オフ オン」とすると、以前の設定（遊技者が変更した設定及び管理者が変更した設定）に拘らずデフォルト値に設定されるよう構成されている。尚、本例に係るデフォルト値は、音量レベルが「ボリュームスイッチ大 5、中 1、小 4」、光量レベルが「中」、自動ボタン操作設定が「オフ」となっている（デフォルト値に設定することをデフォルト設定にすると称すること

10

20

30

40

50

がある)。次に、ステップ2050で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、管理操作制御処理を実行する。尚、音量をデフォルト設定にした場合のdBは、ボリュームスイッチ大の場合が「95」、ボリュームスイッチ中の場合が「85」、ボリュームスイッチ小の場合が「82」、となっており、音量をデフォルト設定にした場合においても「ボリュームスイッチ大のdB > ボリュームスイッチ中のdB > ボリュームスイッチ小のdB」の関係性が保たれるよう構成されている。尚、本実施形態においては、電源を「オフオン」にすると、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とをデフォルト設定にするよう構成したが、これには限定されず、電源のオン・オフの切り替えによっては、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とは電源断以前の設定のままとなり、RAMクリアを実行することにより、音量レベルと光量レベルと自動ボタン操作設定とをデフォルト設定にするよう構成してもよい。その後、サブメイン制御部SMの繰り返し処理ルーチンである(b)を繰り返し実行するループ処理に移行する。ここで、(b)が実行された場合、同図(b)の処理に示されるように、まず、ステップ2150で、副制御基板SのCPUSCは、後述する非遊技期間制御処理を実行する。次に、ステップ3600で、副制御基板SのCPUSCは、後述するカスタマイズ制御処理を実行する。次に、ステップ3700で、副制御基板SのCPUSCは、後述する楽曲選択処理を実行する。次に、ステップ3800で、副制御基板SのCPUSCは、後述する保留情報管理処理を実行する。次に、ステップ3900で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示内容決定処理を実行する。次に、ステップ4000で、副制御基板SのCPUSCは、後述する装飾図柄表示制御処理を実行する。次に、ステップ2900で、副制御基板SのCPUSCは、後述する特別遊技関連表示制御処理を実行する。次に、ステップ4400で、副制御基板SのCPUSCは、後述する背景画像表示処理を実行する。次に、ステップ4500で、副制御基板SのCPUSCは、後述する電飾ランプ動作制御処理を実行する。次に、ステップ3250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する音量制御処理を実行する。次に、ステップ2999で、副制御基板SのCPUSCは、表示コマンド送信制御処理(これら一連のサブルーチンでセットされたコマンドをサブサブ制御部SS側に送信する)を実行し、本繰り返し処理ルーチンを終了する。

#### 【0169】

以上のように、サブメイン制御部SMは、リセット後、サブメイン側ルーチン(S2150~S2999)をループ処理する形態を採用している。また、同図(c)の処理は、サブメイン制御部SMの割り込み処理であり、前述した主制御基板MにおけるSTB信号線からの信号がサブメイン制御部SMのCPUの一端子(本例では、NMI端子)に接続されていた場合における処理フロー(c)である。即ち、サブメイン制御部SMにおいてNMI割り込みが発生した場合(STB信号線がオンとなった場合)、ステップ2005で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側からのコマンド入力ポート(前述したデータ信号線の入力ポート)を確認する。そして、ステップ2006で、副制御基板SのCPUSCは、当該確認結果に基づき、サブメイン制御部SM側のRAM領域に、主制御基板M側から送信されたコマンドを一時記憶し、本割り込み処理直前に実行されていた処理へ復帰する。

#### 【0170】

次に、図36は、図35におけるステップ2050のサブルーチンに係る、管理操作制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2052で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面の表示条件(本例では、RAMクリアボタンを押下しながら電源を投入)を充足したか否かを判定する。尚、管理メニュー画面の表示条件は、本例の条件には限定されず、管理者のみが操作可能な条件とすれば変更しても問題なく、例えば、扉D18を開放しない限り操作不可能なスイッチを設けて、当該スイッチとRAMクリアボタンとを押下しながら電源投入を管理メニュー画面の表示条件としてもよいし、サブ入力ボタンSBとRAMクリアボタンとを押下しながら電源投入を管理メニュー画面の表示条件としてもよい。また、扉D18を開放している状態にてサブ入力ボタンSBを押下した場合に管理メニュー画面が表示されるように構成してもよく、そのように構成した場合には

10

20

30

40

50

、扉D18が閉鎖している状態ではサブ入力ボタンSBを押下することによりカスタマイズ実行中画面（遊技者が操作可能なメニュー画面）が表示され、扉D18が開放している状態ではサブ入力ボタンSBを押下することにより管理メニュー画面（管理者が操作可能なメニュー画面）が表示されることとなる。サブ入力ボタンSBを押下した場合に、遊技者が操作可能なメニュー画面と管理者が操作可能なメニュー画面とのいずれを表示するかを副制御基板S（サブ側）が判断する構成としては、（1）扉D18が開放している状態となるとサブ側に扉開放コマンドが送信され、副制御基板Sは、当該扉開放コマンドを受信していない場合にサブ入力ボタンSBの操作を検知すると遊技者が操作可能なメニュー画面を表示し、当該扉開放コマンドを受信した場合にサブ入力ボタンSBの操作を検知すると管理者が操作可能なメニュー画面を表示する、（2）扉D18が開放している状態となると扉開放フラグがオンとなり、副制御基板Sは、扉開放フラグがオフである場合にサブ入力ボタンSBの操作を検知すると遊技者が操作可能なメニュー画面を表示し、扉開放フラグがオンである場合にサブ入力ボタンSBの操作を検知すると管理者が操作可能なメニュー画面を表示する、ように構成してもよい。尚、扉開放中においては、常時ドア開放エラーに係る音出力されており、当該ドア開放エラーに係る音量はボリュームスイッチ及び音量レベルの状態に拘らず一定の音量（本例では、85dB）となっている。ステップ2052でYesの場合、ステップ2054で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面（図37を参照）を表示領域SG10の最前面に表示する。次に、ステップ2056で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面における「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンSBが操作されたか否かを判定する。ステップ2056でYesの場合、ステップ2058で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面を消去して実機の設定画面を表示領域SG10の最前面に表示する。尚、本実施形態においては、管理メニュー画面にて「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンを操作した場合に、管理メニュー画面を消去して実機の設定画面を表示するよう構成したが、これには限定されず、管理メニュー画面にて「実機の設定」を選択中にサブ入力ボタンを操作した場合には、管理メニュー画面を後面レイヤーに表示し、実機の設定画面を前面レイヤーに表示する、即ち、管理メニュー画面と実機の設定画面とのいずれも表示するよう構成してもよい。次に、ステップ2060で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBを十字キーSB2との操作に基づいて音量調節機能のオン・オフを決定する。尚、音量調節機能のオン・オフ以外の設定（例えば、自動ボタン操作設定）を変更可能にしても問題ないが、音量調節機能の設定はてんかん（慢性の脳疾患の一種）防止等のために遊技者によって調節できない設定（オフ設定）とすることが不可能となるよう構成することが好適である。次に、ステップ2062で、副制御基板SのCPUSCは、音量調節機能はオフに決定されたか否かを判定する。ステップ2062でYesの場合、ステップ2064で、副制御基板SのCPUSCは、音量調節防止フラグ（当該フラグがオンである場合には、遊技者は音量調節が実行できなくなる）をオンにし、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。他方、ステップ2062でNoの場合、換言すると、音量調節機能がオンに決定された場合、ステップ2066で、副制御基板SのCPUSCは、音量調節禁止フラグがオフにし、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。

【0171】

また、ステップ2056でNoの場合、ステップ2068で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面における「省電力モードの設定」を選択中にサブ入力ボタンSBが操作されたか否かを判定する。ステップ2068でYesの場合、ステップ4100で、副制御基板SのCPUSCは、後述する節電モード切替制御処理を実行し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。他方、ステップ2068でNoの場合、ステップ2070で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBと十字キーSB2の操作に基づいて管理メニュー画面を表示する。次に、ステップ2072で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBと十字キーSB2の操作に基づいて遊技機の設定を決定し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。尚、ステップ2052でNoの場合にも次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行

10

20

30

40

50

する。尚、音量調節禁止フラグがオンとなっている場合（管理者が音量調節を不可能に設定した場合）には、音量レベルはステップ2004にて前述したデフォルト設定のまま固定となるよう構成されている。尚、管理メニューによって音量調節機能をオフにした場合、即ち、音量調節禁止フラグをオンにした場合には、再度、管理メニューにて音量調節機能をオンにしない限りは、音量調節ができない状態が継続するよう構成されている。尚、管理メニューに係る構成としては、（1）エラー発生においては管理メニューの設定に拘らず音量・光量共にエラーに基づいた規定の値（最大音量、最大光量としてもよい）となる、（2）食事休憩の時間（離席時間）の計測、オーバー入賞音、ロゴ色カスタム、工場検査時に使用するメニュー、等も可能となっている、（3）音量の調節の可否と光量の調節の可否とを夫々個別に設定可能（音量の調節の可否と光量の調節の可否とを1つの操作にて同時に設定可能としてもよい）、（4）演出モードA、演出モードB、演出モードC、から演出モード（演出モードが相違すると特定の特定の演出の発生頻度が相違する）を選択可能とする等、演出傾向の設定が可能、のように構成してもよい。尚、上述した、食事休憩の時間（離席時間）の計測に係る構成の具体例としては、（1）「休憩時間」マークを選択し、「開始」マークをサブ入力ボタンで決定すると、計時（計測）がスタートする、（2）計時が所定時間に到達したら、演出表示装置SGや遊技効果ランプD26、スピーカD24から出力される音声などで報知可能、（3）前記所定時間は設定可能であり、10分～60分の間で設定可能、（4）前記所定時間計時中に電源断が実行された場合には当該計時はクリアされる、よう構成してもよい。また、オーバー入賞音とは、或るラウンド実行中において、前述したステップ1624における所定個数である大入賞口の閉鎖契機（実行中のラウンドの終了契機）となる大入賞口への遊技球の入賞数を超過して遊技球が大入賞口に入球した場合に出力される音であり、オーバー入賞音は複数種類から選択でき、無音（演出なし）も選択可能である。また、上述した、ロゴとは、遊技機を作成した会社名を示すマークのことであり、大当りにおける最終ラウンド終了後の期間である特別遊技終了デモ時間や、待機デモ画面にて表示される。また、ロゴ色カスタムによって、ロゴの色やロゴの形状を変更することが可能となっている。

#### 【0172】

次に、図37は、本実施形態に係る、管理メニュー画面表示イメージ図である。まず、左側のイメージ図は、管理メニューを表示する画像であり、管理者が設定可能（遊技者は、設定不可能）な事項を表示する一例を示している。本例においては、実機の設定、日時  
の再設定、経過日数の初期化、省電力モードの設定が可能となるよう構成されている。この管理メニュー画面は、電源オフ状態において、RAMクリアボタンを押下しながら、電源投入することにより表示される。管理メニュー画面においては、十字キーSB2の上下ボタンを操作することにより、それぞれの設定項目を選択することができ（本例では、「実機の設定」が選択されている）、サブ入力ボタンSBを押下することで設定項目を決定することができる。それぞれの設定の終了後には、カーソルを一番下の「設定終了」に合わせ、サブ入力ボタンSBを押下することで、設定を終了することができるよう構成されている。尚、管理メニュー画面の終了方法はこれには限定されず、「実機の設定」等で各種設定の変更を決定したことによっても終了するよう構成してもよい。尚、各メニューにおいて、サブ入力ボタンSBを押下することで設定項目を決定すれば、「設定終了」にてサブ入力ボタンSBを押下して管理メニュー画面の表示を終了しなくとも、決定した設定は実行されており、且つ、記憶されるよう構成されている。例えば、音量調節機能をオフ（調節不可能）に設定した後、管理メニュー画面が表示されている状況にて、電源をオフにしたり遊技球が主遊技始動口に入球したりすることにより管理メニューの表示が終了しても、決定した設定は反映されていることとなる。また、これには限定されず、「設定終了」にてサブ入力ボタンSBを押下して管理メニュー画面の表示を終了しなければ、決定した設定が反映されないよう構成してもよい。また、管理メニューの表示中にエラー（例えば、大当り中ではない状態にて大入賞口に所定個数の遊技球の入球が検出された場合に発生する不正入賞エラー）が発生した場合、管理メニューの表示を維持したままエラー発生に伴う画面表示及び音声の出力を実行するよう構成してもよい。そのように構成した

10

20

30

40

50

場合には、エラー発生に伴う画面表示の方が管理メニュー画面の表示よりも表示優先度が高いため、エラー発生に伴う画面表示の方が管理メニュー画面の表示よりも前面レイヤーに表示される。尚、これには限定されず、管理メニューの表示中にエラーが発生した場合には、管理メニューの表示を消去してエラー発生に伴う画面を表示するよう構成してもよい。

#### 【0173】

次に、右側のイメージ図は、「実機の設定」が選択された場合の表示画面の一例を示している。本例では、「音量調節機能」が設定可能となっており、十字キーSB 2の上下ボタンを操作することにより、それぞれの設定項目を選択することができ（「音量調節機能」が選択されている）、十字キーSB 2左右ボタンを操作することにより、機能のオン・オフを切り換えることができるよう構成されている。尚、「オン」に決定すると、音量調節禁止フラグがオフとなり、「オフ」に決定すると音量調節禁止フラグがオンとなる。尚、イベント2、イベント3、イベント4については、適宜設定可能な項目を設けてもよく、例えば、「自動ボタン操作設定」のオン・オフを切り換えることができるようにしてもよい。尚、本実施形態においては、「光量調節」の機能は、てんかん防止等を考慮して常に有効とし、オン・オフの選択ができないよう構成されている。尚、「光量調節」の機能についてオン・オフの設定が可能となるよう構成してもよいが、そのように構成した場合には、光量のデフォルト値は最大値にしない、「光量調節」の機能をオフにした場合は光量を最大値以外に設定する、等のように構成することが好適である。

#### 【0174】

次に、図38は、図36におけるステップ4100のサブルーチンに係る、節電モード切換制御処理のフローチャートである。まず、ステップ4102で、副制御基板SのCPUSCは、管理メニュー画面を消去して、実機の設定画面を表示領域SG10の最前面に表示する。次に、ステップ4104で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBと十字キーSB 2との操作に基づいて、節電モードのオン・オフを決定する。次に、ステップ4106で、副制御基板SのCPUSCは、節電モードはオンに決定されたか否かを判定する。ステップ4106でYesの場合、ステップ4108で、副制御基板SのCPUSCは、節電モードをオンにセットする。次に、ステップ4110で、副制御基板SのCPUSCは、節電モード表示用ランプD70の表示色として緑色（節電モードがオンである場合の表示色）をセットし、ステップ4116に移行する。また、ステップ4106でNoの場合、換言すると、節電モードがオフに決定された場合、ステップ4112で、副制御基板SのCPUSCは、節電モードをオフにセットする。次に、ステップ4114で、副制御基板SのCPUSCは、節電モード表示用ランプD70の表示色として赤色（節電モードがオフである場合の表示色）をセットし、ステップ4116に移行する。次に、ステップ4116で、副制御基板SのCPUSCは、節電モードのオン・オフに基づき、確認用メッセージ（例えば、節電モードがオンとなった場合には、「節電動作モードがオンになりました」等のメッセージ）を表示領域SG10上に所定期間表示し、次の処理（サブメイン側ルーチンのループ処理）に移行する。

#### 【0175】

次に、図39は、図35におけるステップ2150のサブルーチンに係る、非遊技期間制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2152で、副制御基板SのCPUSCは、発射ハンドルD44の操作を検知したか否かを判定する。ステップ2152でYesの場合、ステップ2158に移行する。他方、ステップ2152でNoの場合、ステップ2154で、副制御基板SのCPUSCは、新たに図柄変動が開始したか否かを判定する。ステップ2154でYesの場合、ステップ2158に移行する。他方、ステップ2154でNoの場合、ステップ2156で、副制御基板SのCPUSCは、新たに主遊技保留が生じたか否かを判定する。ステップ2156でYesの場合、ステップ2158に移行する。他方、ステップ2156でNoの場合、ステップ2157で、副制御基板SのCPUSCは、大当たり中であるか否かを判定する。ステップ2157でYesの場合、ステップ2158で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間が終了したと判断し、非

10

20

30

40

50

遊技期間計測タイマHY10t（非遊技状態である期間を計測する、ステップ2164、ステップ3618、ステップ4225及びステップ4048でスタートするインクリメントタイマ）を停止してリセットする。尚、本例においては、装飾図柄が停止し、且つ、保留が存在していない状態となった場合に非遊技状態と判定するよう構成されている（大当りの終了後に装飾図柄が停止しており、且つ、保留が存在していない状態も非遊技状態となる）。次に、ステップ2160で、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ画面、節電中画面、第1カスタマイズ案内画面、第2カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面（各画面の表示イメージ及び役割については後述する）の表示を消去する。次に、ステップ2162で、副制御基板SのCPUSCは、節電中画面の表示が消去されたか否かを判定する。ステップ2162でYesの場合、ステップ2164で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマHY10t（インクリメントタイマ）をスタートし、次の処理（ステップ3600の処理）に移行する。尚、ステップ2157でNoの場合には、非遊技状態が終了していないと判断し、ステップ2158～ステップ2164の処理を実行せずに次の処理（ステップ3600の処理）に移行する。また、ステップ2162でNoの場合にも次の処理（ステップ3600の処理）に移行する。このように、本実施形態においては、大当りの実行中においては、待機デモ画面、節電中画面、第1カスタマイズ案内画面、第2カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面を表示しないよう構成しており、同図においては、大当りの実行中にステップ2158とステップ2164の処理を実行し続けるよう図示しているが、これには限定されず、大当りの開始時にステップ2156とステップ2160の処理を実行し、当該大当りの実行中においては、非遊技期間計測タイマHY10tの計時を開始しないよう構成してもよい。

#### 【0176】

次に、図40は、図35におけるステップ3600のサブルーチンに係る、カスタマイズ制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3600 1で、副制御基板SのCPUSCは、現在大当り中ではない、又は時短中（時間短縮遊技状態）ではないか否か、換言すると、大当りが実行されておらず、且つ非時短中（非時間短縮遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ3600 1でYesの場合、ステップ3601で、副制御基板SのCPUSCは、現在節電画面の表示中ではないか否かを判定する。ステップ3601でYesの場合、ステップ3602で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマ値が第1案内値（第1カスタマイズ案内画面が表示されるタイマ値であり、本例では、5秒）以上であるか否かを判定する。ステップ3602でYesの場合、ステップ3604で、副制御基板SのCPUSCは、第1カスタマイズ案内画面を表示領域SG10の最前面に表示する。尚、本例においては、遊技者によって音量レベル、光量レベル、自動ボタン操作設定（これらを総称して、遊技機カスタマイズと称することがある）を変更可能に構成されており、遊技機カスタマイズを実行する画面の移行条件を報知する表示をカスタマイズ案内画面と称している。尚、カスタマイズ案内画面は非遊技期間によって2段階の表示態様を有しており、非遊技期間が短時間で表示され得るものから、第1カスタマイズ案内画面 第2カスタマイズ案内画面となっている。尚、遊技機カスタマイズを実行する画面の移行条件を報知する態様はこれには限定されず、（1）非遊技期間計測タイマ値が5秒となったタイミングにて第1カスタマイズ案内画面を表示せずに、サブ入力ボタンSBと十字キーSB 2とを点灯（サブ入力ボタンSB及び十字キーSB 2に設けられたランプを点灯）し、非遊技期間計測タイマ値が7.5秒となったタイミングにて第2カスタマイズ案内画面を表示する、（2）非遊技期間が開始された（非遊技期間計測タイマ値=0、且つ、非遊技期間計測タイマHY10tの計測が開始した）タイミングにてサブ入力ボタンSBと十字キーSB 2とを点灯する、よう構成してもよい。次に、ステップ3650で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、カスタマイズ案内画面表示制御処理を実行する。次に、ステップ4200で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、カスタマイズ実行中表示制御処理を実行し、ステップ3606に移行する。尚、ステップ3602でNoの場合、ステップ4250で、副制御基板SのCPUSCは、後述する遊

10

20

30

40

50

技中カスタマイズ制御処理を実行し、ステップ3606に移行する。このように、本実施形態においては、非遊技期間が開始してから5秒経過後に第1カスタマイズ画面が表示されるよう構成されており、5秒経過以前にサブ入力ボタンSBを操作してもカスタマイズ画面を経由した、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更はできないよう構成されている（カスタマイズ画面を経由せずに、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更することは可能である）。尚、このような構成には限定されず、非遊技期間が開始してから5秒が経過するまでは、カスタマイズ画面の経由の有無に拘らず、自動ボタン操作設定、音量レベル又は光量レベルの変更はできないよう構成してもよい。尚、時短中にもカスタマイズ案内画面を表示し、音量、光量、自動ボタン操作設定のカスタマイズを可能に構成してもよく、時短中であれば変動停止中にサブ入力ボタンSB（又は、十字キーSB 2）の操作があった場合にのみ光量のカスタマイズを可能とする（音量、自動ボタン操作設定は変動中も可能とする）構成としてもよい。

10

#### 【0177】

次に、ステップ3606で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマ値がデフォルト設定値（本例では、900秒）以上であるか否かを判定する。ステップ3606でYesの場合、ステップ3608で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ3610で、副制御基板SのCPUSCは、ボリュームスイッチV10が「大」であるか否かを判定する。ステップ3610でYesの場合、ステップ3612で、副制御基板SのCPUSCは、音量レベルをデフォルト値（本例では、「5」）に設定し、ステップ3614に移行する。尚、ステップ3610でNoの場合には音量レベルをデフォルト値に設定せずにステップ3614に移行する。次に、ステップ3614で、副制御基板SのCPUSCは、現在節電モードがオンであるか否かを判定する。ステップ3614でYesの場合、ステップ3616で、副制御基板SのCPUSCは、節電中画面を表示し、次の処理（ステップ3700の処理）に移行する。このように、節電中画面が表示された場合には、ステップ3601でNoとなり、後述するカスタマイズ実行中画面等の表示制御処理が実行されなくなる。尚、カスタマイズ画面等が表示されていた場合に節電中画面の表示条件を充足した場合には、表示されていたカスタマイズ実行中画面等は消去されることとなる（節電中画面を前面レイヤーに表示し、カスタマイズ実行中画面を後面レイヤーに表示してもよい）。他方、ステップ3614でNoの場合、ステップ3618で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマHY10t（インクリメントタイマ）をリセットしてスタートし、次の処理（ステップ3700の処理）に移行する。尚、ステップ3600 1、ステップ3601、ステップ3606でNoの場合にも、次の処理（ステップ3700の処理）に移行する。ここで、本例においては、非遊技期間がデフォルト設定値となる900秒以上経過すると、自動ボタン操作設定と音量レベルをデフォルト設定に変更し得るよう構成されており、音量レベルに関してはボリュームスイッチV10が「大」である場合にのみ非遊技時間の経過によるデフォルト設定が実行可能となっている。すなわち、音量レベルのデフォルト設定に関しては、電源の「オフ オン」が実行された場合には、ボリュームスイッチが「大・中・小」のすべての場合において音量レベルがデフォルト値となる（デフォルト設定が実行される）のに対し、非遊技期間が900秒経過した場合には、ボリュームスイッチが「大」である場合にはのみ音量レベルがデフォルト値となり、ボリュームスイッチが「中・小」である場合には音量レベルがデフォルト値とならない（デフォルト設定が実行されない）よう構成されている。また、節電モードがオンである場合には遊技機カスタマイズはすべて実行不可能に構成されており、不図示であるが、節電モードがオフとなった（例えば、サブ入力ボタンSBを操作することによりオフとなった）場合には、遊技機カスタマイズが実行可能となると共に、遊技機カスタマイズが実行可能となった旨が報知される（例えば、節電モードがオフとなったタイミングにて第1カスタマイズ案内画面が表示される）よう構成されている。

20

30

40

#### 【0178】

次に、図41は、図40におけるステップ3650のサブルーチンに係る、カスタマイ

50



ズ案内画面表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3652で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。尚、十字キーSB 2には操作可能なボタンとして、上ボタン、下ボタン、右ボタン、左ボタンの4つのボタンを有している。ステップ3652でYesの場合、ステップ3655で、副制御基板SのCPUSCは、カスタマイズ案内画面（第1カスタマイズ案内画面と第2カスタマイズ案内画面とを総称してカスタマイズ案内画面と称している）を表示中であるか否かを判定する。ステップ3655でYesの場合、ステップ3656で、副制御基板SのCPUSCは、表示されているカスタマイズ画面を消去し、光量調節画面を表示領域SG10の最前面に表示し、ステップ3668に移行する。他方、ステップ3655でNoの場合にも、ステップ3668に移行する。尚、待機デモ画面が表示されている状況において十字キーSB 2の上下ボタンを操作した場合には、光量調節画面（光量調節を実行するための画面）は表示されないが、光量調節は可能となっている（後述する、遊技中カスタマイズ制御処理と同様の処理となっている）。

#### 【0179】

また、ステップ3652でNoの場合、ステップ3658で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBの操作があったか否かを判定する。ステップ3658でYesの場合、ステップ3660で、副制御基板SのCPUSCは、表示されているカスタマイズ画面及び待機デモ画面を消去し、カスタマイズ実行中画面（自動ボタン操作設定のオン・オフを切り替えるための画面）を表示領域の最前面に表示し、ステップ3668に移行する。尚、本例に適用可能な待機デモ画面の構成としては、（1）待機デモ画面表示中の音量は相対的に小さい、又は、無音となっている（詳細は後述する）、（2）待機デモ表示期間（待機デモ画面が表示され得る期間のうち最大となる表示期間）はデモ開始値（240秒）よりも長時間となっている（例えば、660秒）、（3）待機デモ画面の表示中には主遊技始動口への遊技球の入球がなくても発射ハンドルD44の検知により、待機デモ画面の表示は終了する、（4）時間短縮遊技状態にて非遊技期間がデモ開始値（240秒）に到達しても、待機デモ画面は表示されず、音量のみが待機デモ画面表示中と同様となる、（5）右打ちを実行するべき状況（例えば、時間短縮遊技状態）であり、且つ、待機デモ画面表示中（又は非遊技期間の特定期間）、又は、出力し得る最大音量が相対的に小さい（消音状態でもよい）状態であるような場合に発射ハンドルD44の検知によって特定の右打ち指示表示を表示する又は音声を出力する（詳細は後述する）、（6）待機デモ画面表示中においては、サブ入力ボタンSBを操作するとカスタマイズ実行中画面が前面レイヤーに表示され、図柄変動停止表示画面（通常の装飾図柄の停止図柄が表示されている状態）が後面レイヤーに表示され、発射ハンドルD44の検知によっては図柄変動停止表示画面が表示され、十字キーSB 2を操作すると待機デモ画面は表示され続けるが音量・光量に変更される、のように構成してもよい。尚、待機デモ画面の具体的な表示例としては、遊技説明を実行する動画像や、遊技機のもちーフ紹介（キャラクター紹介や予告紹介）を表示するよう構成してもよい。尚、待機デモ画面の表示条件としては、非遊技期間がデモ開始値（本例では、240秒）となったことのみには限定されず、例えば、発射ハンドルD44の操作を検知していない時間（又は、遊技球を発射していない時間）が所定時間A（10秒）到達で待機デモ画面を表示し、待機デモ画面の最大の表示時間は所定時間B（100秒）であるよう構成してもよい。そのように構成した場合には、所定時間A（10秒）は、遊技機における最短変動時間（例えば、3秒）よりも長時間であり、最大変動時間（例えば、120秒）よりも短時間である。また、所定時間B（10秒）も、遊技機における最短変動時間（例えば、3秒）よりも長時間であり、最大変動時間（例えば、120秒）よりも短時間である。また、遊技球を遊技盤面に発射してからアウト口D36に流入するまでの平均時間よりも、発射ハンドルD44の操作を検知していない時間（又は、遊技球を発射していない時間）である所定時間A（10秒）の方が長時間であることが好適である（遊技者が遊技球を発射しているにも拘らず待機デモ画面が表示されてしまう事態を防ぐため）。

#### 【0180】

また、ステップ3658でNoの場合、ステップ3662で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ3662でYesの場合、ステップ3664で、副制御基板SのCPUSCは、音量調節禁止フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ3664でYes場合、ステップ3665で、副制御基板SのCPUSCは、カスタイズ案内画面が表示中であるか否かを判定する。ステップ3665でYesの場合、ステップ3666で、表示されているカスタイズ画面を消去し、音量調節画面を表示領域SG10の最前面に表示し、ステップ3668に移行する。他方、ステップ3665でNoの場合も、ステップ3668に移行する。尚、待機デモ画面が表示されている状況において十字キーSB 2の左右ボタンを操作した場合には、音量調節画面（音量調節を実行するための画面）は表示されないが、音量調節は可能となっている（後述する、遊技中カスタイズ制御処理と同様の処理となっている）。また、図柄変動表示中、待機デモ画面の表示中、図柄変動停止表示画面の表示中においては、音量調節画面を非表示としてもよいし、図柄変動停止表示画面の表示中は常に音量調節画面を表示して、十字キーSB 2で音量レベルの調節の実行と音量レベルに合わせた音量調節画面の表示変更が可能となるよう構成してもよいし、図柄変動表示中は常に音量調節画面を表示して、十字キーSB 2で音量レベルの調節の実行と音量レベルに合わせた音量調節画面の表示変更が可能となるよう構成してもよい。

10

**【0181】**

ここで、ステップ3662～ステップ3666の処理を要約すると、  
（1）第1カスタイズ案内画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオン、である場合に、十字キーSB 2の左右ボタンを操作した場合 音量調節画面が表示されない、且つ、音量レベルの変更不可  
（2）第1カスタイズ案内画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオフ、である場合に、十字キーSB 2の左右ボタンを操作した場合 音量調節画面が表示され、当該表示に従って音量レベルの変更が可能  
（3）待機デモ画面表示中、且つ、音量調節禁止フラグがオフ、である場合に、十字キーSB 2の左右ボタンを操作した場合 音量調節画面が表示されない（待機デモ画面が表示されたままとなる）、且つ、音量レベルの変更が可能となるよう構成されている。

20

**【0182】**

次に、ステップ3668で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値（240秒）以上となったか否かを判定する。ステップ3668でYesの場合、ステップ3670で、副制御基板SのCPUSCは、待機デモ画面を表示領域SG10の最前面に表示する。次に、ステップ3672で、副制御基板SのCPUSCは、サブ側遊技状態種別にデモ画面モードをセットし、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示するよう構成されているが、待機デモ画面の表示開始条件はこれには限定されず、例えば、非時間短縮遊技状態にて非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示する一方、時間短縮遊技状態にて非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合には待機デモ画面を表示しない（時間短縮遊技状態においては非遊技期間計測タイマ値に拘らず待機デモ画面とならない）よう構成してもよい。また、そのように構成した場合には、遊技状態に拘らず、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値となった場合に出力される音量は、デモ画面モードの音量である「1」（図45参照）又は無音となるよう構成する、即ち、現在の音量の設定値（ボリュームスイッチと音量レベルとから決定される音量）よりも低いもしくは無音とするよう構成してもよいし、光量についても同様に、現在の光量の設定値（光量レベルから決定される光量）よりも低いもしくは無音とするよう構成してもよい。また、時間短縮遊技状態においては、非遊技時間計測タイマHY10tの計測自体を行わない（タイマ値が常に0であり、計時しない）よう構成してもよい。

30

40

**【0183】**

50

また、ステップ3668でNoの場合、ステップ3674で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイマ値が第2案内値（第2カスタマイズ案内画面が表示されるタイマ値であり、本例では、75秒）以上であるか否かを判定する。ステップ3674でYesの場合、ステップ3676で、副制御基板SのCPUSCは、第2カスタマイズ案内画面を表示領域SG10の最前面に表示し、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。尚、ステップ3664又はステップ3674でNoの場合にも、次の処理（ステップ4200の処理）に移行する。尚、待機デモ画面表示中においては、カスタマイズ案内画面が表示されないよう構成されているが、サブ入力ボタンSB及び十字キーSB2を点灯させる（サブ入力ボタンSB及び十字キーSB2の縁に点灯可能なランプが設けられている）よう構成してもよい（カスタマイズ画面表示中も点灯させる）。

10

**【0184】**

次に、図42は、本実施形態に係る、カスタマイズ案内画面イメージ図の一例である。まず、左上部が第1カスタマイズ案内画面、右上部が第2カスタマイズ案内画面、左下部が待機デモ画面となっており、図柄変動の停止から、非遊技状態にて5秒経過した場合に、第1カスタマイズ案内画面が表示される。第1カスタマイズ案内画面においては、サブ入力ボタンSBを押下することにより自動ボタン操作設定の変更が可能となる旨が表示されており、音量・光量の調節方法については表示されていない。尚、第1カスタマイズ案内画面の表示は半透明となっており、第1カスタマイズ案内画面の表示と装飾図柄とが重なって表示されていても、装飾図柄を視認可能に構成されている。また、第1カスタマイズ案内画面表示中にサブ入力ボタンSBを押下することにより、実機のカスタマイズ（自動ボタン操作設定の変更）が可能となる。

20

**【0185】**

次に、第1カスタマイズ案内画面が表示された後、更に、非遊技中状態にて70秒が経過した場合（非遊技期間となってから75秒が経過した場合）に第2カスタマイズ案内画面が表示される。第2カスタマイズ案内画面では、第1カスタマイズ案内画面の表示態様に加えて、表示領域SG10の下部に、音量調節の案内画像と光量調節の案内画像が付加された表示態様となっている。尚、第1カスタマイズ案内画面及び第2カスタマイズ案内画面は、第1カスタマイズ案内画面と同様に半透明である。

**【0186】**

次に、第2カスタマイズ案内画面が表示された後、更に、非遊技中状態にて165秒が経過した場合に（非遊技期間となってから、240秒が経過した場合）、待機デモ画面が表示される。待機デモ画面では、第1カスタマイズ案内画面及び第2カスタマイズ案内画面の表示は消去され、ストーリー表示等が表示されるように構成されている。尚、待機デモ画面は、半透明とはならず、待機デモ画面の表示と装飾図柄とが重なって表示された場合には、装飾図柄が視認不可能又は視認困難（装飾図柄の表示の方が待機デモ画面の表示よりも表示領域が小さい、装飾図柄の表示の方が待機デモ画面の表示よりも後面レイヤーに表示される、等）となるよう構成されている。尚、オン調節禁止フラグがオンである場合には、第2カスタマイズ案内画面にてオン調節にかかる表示はされないよう構成されている。

30

**【0187】**

次に、図43は、図40におけるステップ4200のサブルーチンに係る、カスタマイズ実行中表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ4202で、副制御基板SのCPUSCは、光量調節画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ4202でYesの場合、ステップ4204で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB2の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ4204でYesの場合、ステップ4206で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB2の操作に基づいて、選択中の光量レベルを変更すると共に、確認用点灯パターンにて点灯を実行し、ステップ4220に移行する。本実施形態においては、光量レベルを調整する場合には、（1）十字キーSB2にて光量レベルを選択した時に選択中の光量レベルに対応した確認用点灯パターンにて点灯する

40

50

(2) サブ入力ボタン S B にて光量レベルを決定した場合には、光量レベルがいずれに決定したかを報知する確認用報知表示が表示領域 S G 1 0 にて表示される(音声を出力する)

(3) 確認用点灯パターンの点灯態様は、図 6 9 における「電飾テーブル 2」の「演出系統 A」の点灯パターン及び点灯輝度と同様となっている(点灯パターン繰り返し回数は 2 回)。

以上のように構成されている。

#### 【 0 1 8 8 】

また、ステップ 4 2 0 2 で N o の場合、ステップ 4 2 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、音量調節画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ 4 2 0 8 で Y e s の場合、ステップ 4 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ 4 2 1 0 で Y e s の場合、ステップ 4 2 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の操作に基づいて、選択中の音量レベルを変更すると共に、確認用サウンドを出力し、ステップ 4 2 2 0 に移行する。本実施形態においては、音量レベルを調整する場合には、

(1) 十字キー S B 2 にて音量レベルを選択した時に選択中の音量レベルに対応した確認用サウンドを出力する

(2) サブ入力ボタン S B にて音量レベルを決定した場合には、音量レベルがいずれに決定したかを報知する確認用報知表示が表示領域 S G 1 0 にて表示される(音声を出力する)

(3) 確認用サウンドの音量は、図 7 1 における「非エラー時音量決定テーブル」と同様となっている。

以上のように構成されている。尚、上記の確認用サウンドを出力せずに、前述した音量調節画面を常時表示する(又は、図柄停止表示中、図柄変動表示中、等にて常時表示する)構成を適用してもよい。

#### 【 0 1 8 9 】

また、ステップ 4 2 0 8 で N o の場合、ステップ 4 2 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、カスタマイズ実行中画面を表示中であるか否かを判定する。ステップ 4 2 1 4 で Y e s の場合、ステップ 4 2 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ 4 2 1 6 で Y e s の場合、ステップ 4 2 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の操作に基づいて、自動ボタン操作のオン・オフの選択を切り替え、ステップ 4 2 2 0 に移行する。本実施形態においては、自動ボタン操作設定を変更する場合には、十字キー S B 2 にて自動ボタン操作設定のオン・オフを決定した時に、オン・オフに対応したアナウンスが表示される(オンの場合の表示例:「自動ボタン操作設定がオンとなりました、遊技中にボタンを押下することで自動ボタン操作設定がオフとなります」、オフの場合の表示例:「自動ボタン操作設定がオフとなりました、遊技中にボタンを長押しすることで自動ボタン操作設定がオンとなります」)よう構成されている。尚、ステップ 4 2 1 6 で N o の場合にも、捨てば 4 2 2 0 に移行する。

#### 【 0 1 9 0 】

次に、ステップ 4 2 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタンの操作があったか否か、換言すると、音量レベル、光量レベル又は自動ボタン操作設定の決定が行われたか否かを判定する。ステップ 4 2 2 0 で Y e s の場合、ステップ 4 2 2 4 に移行する。他方、ステップ 4 2 2 0 で N o の場合、ステップ 4 2 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、カスタマイズ画面表示開始から所定時間(本例では、5 秒)が経過したか否かを判定する。ステップ 4 2 2 2 で Y e s の場合、ステップ 4 2 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在選択されている音量レベル、光量レベル又は自動ボタン操作設定(遊技機カスタマイズ設定)にて決定した後、カスタマイズ画面を消去する。このように本実施形態においては、サブ入力ボタン S B を操作した、又は、カスタマイズ画面にてサブ入力ボタン S B を操作せずに所定時間(5 秒)が経過した、場合に遊技機カスタマイズ設定を決定

10

20

30

40

50

するよう構成されているが、これには限定されず、(1) 発射ハンドルD44の操作を検知した、(2) 図柄変動が開始した、(3) 所定の入球口(例えば、第1主遊技始動口A10)に遊技球が入球した、場合に遊技機カスタマイズ設定を決定するよう構成してもよい。また、カスタマイズ画面の表示中に装飾図柄の図柄変動が開始されても、カスタマイズ画面は表示されたままとなり(装飾図柄の変動表示よりも前面レイヤーにカスタマイズ画面が表示され)、遊技機カスタマイズが実行可能に構成してもよい。

#### 【0191】

次に、ステップ4225で、副制御基板SのCPU SCは、非遊技期間計測タイマ(インクリメントタイマ)をリセットしてスタートする。このように、本実施形態においては、遊技機カスタマイズ設定を決定したタイミングからも非遊技期間が開始するよう判断している。次に、ステップ4226で、副制御基板SのCPU SCは、自動ボタン操作設定がオンに決定されたか否かを判定する。ステップ4226でYesの場合、ステップ4228で、副制御基板SのCPU SCは、自動ボタンフラグをオンにし、次の処理(ステップ3606の処理)に移行する。他方、ステップ4226でNoの場合、ステップ4230で、副制御基板SのCPU SCは、自動ボタン操作設定はオフに決定されたか否かを判定する。ステップ4230でYesの場合、ステップ4232で、副制御基板SのCPU SCは、自動ボタンフラグをオフにし、次の処理(ステップ3606の処理)に移行する。尚、ステップ4214、ステップ4222又はステップ4230でNoの場合にも、次の処理(ステップ3606の処理)に移行する。

#### 【0192】

このように、本実施形態においては、非遊技期間の開始(非遊技期間計測タイマHY10tの計測が開始したタイミング)からの遊技機カスタマイズに係る表示態様は、「非遊技期間計測タイマ値=0秒 非遊技期間の開始」「非遊技期間計測タイマ値=5秒 第1カスタマイズ案内画面の表示開始、カスタマイズ画面(カスタマイズ実行中画面と光量調節画面と音量調節画面とを総称してカスタマイズ画面としている)の移行可能期間開始」「非遊技期間計測タイマ値=75秒 第2カスタマイズ案内画面の表示開始」「非遊技期間計測タイマ値=240秒 待機デモ画面の表示開始、カスタマイズ画面の移行可能期間終了」「非遊技期間計測タイマ値=900秒 デフォルト設定を実行、節電中画面の表示開始」となるよう構成したが、これには限定されず、例えば、「非遊技期間計測タイマ値=0秒 非遊技期間の開始」「非遊技期間計測タイマ値=5秒 カスタマイズ画面の移行可能期間開始(画面表示は変化なし)」「非遊技期間計測タイマ値=75秒 第2カスタマイズ案内画面の表示開始、サブ入力ボタンSB及び十字キーSB2に設けられたランプを点灯開始」「非遊技期間計測タイマ値=240秒 待機デモ画面の表示開始、カスタマイズ画面の移行可能期間終了」「非遊技期間計測タイマ値=900秒 デフォルト設定を実行、節電中画面の表示開始」となるよう構成してもよい。尚、カスタマイズ画面の移行可能期間開始とは、サブ入力ボタンSB又は十字キーSB2を操作することによってカスタマイズ画面が表示される期間が開始したこととなっている。

#### 【0193】

次に、図44は、本実施形態に係る、カスタマイズ案内画面のイメージ図の一例である。まず、同図左部は、演出表示装置SG上にて第1カスタマイズ案内画面、又は、第2カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、遊技者が十字キーSB2の左右ボタンを操作した場合に表示される、音量調節の設定画面の表示態様を示している。具体的には、第1カスタマイズ案内画面、又は、第2カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、遊技者が十字キーSB2の左右ボタンを操作すると音量調節画面が表示され、音量調節画面の表示中に十字キーSB2の左ボタンを押下した場合には、スピーカーD24からの確認用サウンドが小さくなると共に、上側のスピーカーモード図の音量表示の点灯部分(白い部分)が減っていき(音量レベルが小さくなることを示している)、十字キーのSB2の右ボタンが押下された場合には、スピーカーD24からの確認用サウンドが大きくなると共に、上側のスピーカーモード図の音量表示の点灯部分(白い部分)が増えていき(音量レベルが大きくなることを示している)、サブ入力ボタンSBを押下することにより

10

20

30

40

50

、選択中の音量レベルに決定されるように構成されている。

【0194】

次に、同図中部は、演出表示装置SG上にて第1カスタマイズ案内画面、又は、第2カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、十字キーSB 2の上下ボタンを操作した場合に表示される、音量調節の設定画面の表示態様を示している。具体的には、遊技者が十字キーSB 2の上下ボタンを操作すると音量調節画面が表示され、音量調節画面の表示中に第1カスタマイズ案内画面、又は、第2カスタマイズ案内画面が表示されている場合に、十字キーSB 2の上ボタンが押下された場合には、演出表示装置SG上に表示された花びら状の点灯部分が、「0個 6個 12個」の3段階で増えていき（音量レベルが大きくなることを示している）、十字キーのSB 2の下ボタンが押下された場合には、演出表示装置SG上に表示された花びら状の点灯部分が、12個 6個 0個の3段階で減っていき（音量レベルが小さくなることを示している）、サブ入力ボタンSBを押下することにより、選択中の音量レベルに決定されるよう構成されている。尚、待機デモ画面が表示されている場合に十字キーSB 2を操作しても、音量調節画面及び音量調節画面は表示されないが、音量レベル及び音量レベル自体は変更可能となっている。尚、同図においては、音量レベルに対応した表示を花びら状の表示とし、点灯部分が「0個 6個 12個」の3段階で増加していくよう構成したが、これには限定されず、点灯部分が「1個 2個 3個」の3段階で増加していくよう構成してもよいし、花びら状の表示を3つ設けて（表示領域の大きさの異なる、大・中・小の花びら3つ）、「小 中 大」の3段階で増加していくよう構成してもよい。

10

20

【0195】

次に、同図右部は、演出表示装置SG上にて第1カスタマイズ案内画面、第2カスタマイズ案内画面又は待機デモ画面が表示されている場合に、サブ入力ボタンSBを操作した場合に表示される、カスタマイズ実行中画面の表示態様を示している。具体的には、遊技者がサブ入力ボタンSBを操作するとカスタマイズ画面が表示され、カスタマイズ画面にて十字キーSB 2の左右ボタンを押下すると、自動ボタン操作設定の「ON」、「OFF」のカーソルが移動し、サブ入力ボタンSBの押下により、選択されているカーソルの設定に決定されるよう構成されている。ここで、「ON」で決定された場合、自動ボタン操作設定画面は消去され、「自動ボタン操作設定がオンになりました、遊技中のボタン押下によって自動ボタン操作がオフになります」と表示される。他方、「OFF」で決定された場合、自動ボタン操作設定画面は消え、「自動ボタン操作設定がオフになりました、遊技中のボタン長押しによって自動ボタン操作がオンになります」と表示される。

30

【0196】

次に、図45は、図40におけるステップ4250のサブルーチンに係る、遊技中カスタマイズ制御処理のフローチャートである。まず、ステップ4251で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ4251でYesの場合、ステップ4252で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBの長押し（本処理では、1秒以上継続してサブ入力ボタンSBを押下したことを長押しとしている）を検出したか否かを判定する。尚、本実施形態においては、ステップ4252にて長押しを判定する操作部材はサブ入力ボタンSBとしたが、これには限定されず、レバーSB 3としてもよいし、サブ入力ボタンSBとレバーSB 3とのいずれの長押しも判定するよう構成してもよい。ステップ4252でYesの場合、ステップ4254で、副制御基板SのCPUSCは、当該長押しの期間はボタン有効期間（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタンSBの操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタンSBを操作することによって演出が実行される期間）又はレバー有効期間（レバー単発引き演出、レバー連続引き演出、レバー長引き演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてレバーSB 3の操作を受け付ける期間＝レバーSB 3を操作することによって演出が実行される期間）を跨いでいないか否かを判定する。ここで、長押しの期間がボタン有効期間（又は、レバー有効期間）を跨ぐ場合とは、（1）ボタン有効期間（又は、レバー有効期間）の開始前に

40

50

サブ入力ボタン S B の押下を開始し、その後サブ入力ボタン S B の押下を 1 秒維持し、当該 1 秒経過時にボタン有効期間中であつた場合、( 2 ) ボタン有効期間 ( 又は、レバー有効期間 ) 中にサブ入力ボタン S B の押下を開始し、その後サブ入力ボタン S B の押下を 1 秒維持し、当該 1 秒経過時にボタン有効期間 ( 又は、レバー有効期間 ) ではなかつた ( ボタン有効期間が終了していた ) 場合、となつている。ステップ 4 2 5 4 で Y e s の場合、ステップ 4 2 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ値が第 1 案内値 ( 本例では、5 秒 ) よりも小さいか否かを判定する。このように、本実施形態においては、非遊技期間が 5 秒以上経過した場合には、第 1 カスタマイズ案内画面が表示されるため、サブ入力ボタン S B の長押しによる自動ボタン操作設定の変更は無効となつており、非遊技期間が 5 秒経過する前にサブ入力ボタン S B の押下を開始し、その後サブ入力ボタン S B の押下を 1 秒維持し、当該 1 秒経過時に非遊技期間が 5 秒以上経過していた場合にも、サブ入力ボタン S B の長押しによる自動ボタン操作設定の変更は無効となる。ステップ 4 2 5 6 で Y e s の場合、ステップ 4 2 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、隠しボタン演出を実行する図柄変動ではないか否かを判定する。ステップ 4 2 5 8 で Y e s の場合、ステップ 4 2 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、自動ボタンフラグをオンにし、ステップ 4 2 6 4 に移行する。尚、ステップ 4 2 5 2、ステップ 4 2 5 4、ステップ 4 2 5 6 又はステップ 4 2 5 8 で N o の場合にも、ステップ 4 2 6 4 に移行する。

【 0 1 9 7 】

また、ステップ 4 2 5 1 で N o の場合、換言すると、自動ボタンフラグがオンである場合、ステップ 4 2 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の操作を検出したか否かを判定する。ステップ 4 2 6 2 で Y e s の場合、ステップ 4 2 6 3 で、副制御基板 S の C P U S C は、自動ボタンフラグをオフにし、ステップ 4 2 6 4 に移行する。尚、ステップ 4 2 6 2 で N o の場合にもステップ 4 2 6 4 に移行する。尚、本実施形態においては、自動ボタンフラグがオンである場合にサブ入力ボタンを単発押しすると自動ボタンフラグがオフになるよう構成されており、サブ入力ボタンを長押しした場合においては、自動ボタンフラグがオフになるよう構成してもよいし、オフにならないよう構成してもよい。また、遊技中に自動ボタンフラグがオンである場合に、サブ入力ボタン S B を操作することにより自動ボタンフラグがオフとなる具体例としては、

( 1 ) ボタン演出 ( ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出 ) 実行時にボタン自動入力 ( 自動ボタンフラグがオンであることにより、サブ入力ボタン S B を操作せず

にボタン連打演出等が実行されることをボタン自動入力と称することがある ) が実行される前に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合、

( 2 ) ボタン連打演出又はボタン長押し演出におけるボタン自動入力中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合、

( 3 ) ボタン自動入力が行われない予告演出の実行中に遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合、

等が例示できる。

【 0 1 9 8 】

次に、ステップ 4 2 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の上下ボタンの操作を検出したか否かを判定する。ステップ 4 2 6 4 で Y e s の場合、ステップ 4 2 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の操作に基づいて光量レベルを調節し、次の処理 ( ステップ 3 6 0 6 の処理 ) に移行する。他方、ステップ 4 2 6 4 で N o の場合、ステップ 4 2 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の左右ボタンの操作を検出したか否かを判定する。ステップ 4 2 6 8 で Y e s の場合、ステップ 4 2 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、十字キー S B 2 の操作に基づいて音量レベルを調節し、次の処理 ( ステップ 3 6 0 6 の処理 ) に移行する。尚、ステップ 4 2 6 9 で N o の場合も、次の処理 ( ステップ 3 6 0 6 の処理 ) に移行する。このように、本実施形態においては、非遊技期間でない場合にも十字キー S B 2 の操作によって光量レベル及び音量レベルの調節が可能に構成されており、具体的には、十字キー S B 2 の上ボタンで光量が 1 段階大きくなり、十字キー S B 2 の下ボタンで光量が 1 段階小さくなり、

十字キー S B 2 の右ボタンで音量が 1 段階大きくなり、十字キー S B 2 の左ボタンで音量が 1 段階大きくなる。尚、本実施形態においては、遊技中の演出（例えば、ボタン演出）において十字キー S B 2 を操作する演出（十字キー S B 2 を操作することにより予告演出等が実行される演出）を設けていないが、そのような演出を設けるよう構成した場合には、当該演出における十字キー S B 2 の有効期間においては、十字キー S B 2 の操作によって光量レベル及び音量レベルの調節を不可能に構成することが望ましい。また、十字キー S B 2 の操作によって音量と光量以外を変更可能としてもよく、例えば、演出モード（変更することにより、特定の演出の発生確率が上下したり、実行される演出の傾向が相違する）を変更可能に構成してもよい。そのように構成した場合には、例えば、図柄変動中は十字キー S B 2 の操作によって音量と演出モードが変更可能であり、待機デモ画面表示中は十字キー S B 2 の操作によって音量と光量と演出モードが変更可能となるよう構成してもよい。また、図柄変動中（又は、図柄変動中と非遊技期間の開始から 5 秒経過前）においては、十字キー S B 2 の操作による音量レベルの調節は可能である一方、十字キー S B 2 の操作による光量レベルの調節は不可能とするよう構成してもよい。

10

#### 【 0 1 9 9 】

次に、図 4 6 は、図 3 5 におけるステップ 3 7 0 0 のサブルーチンに係る、楽曲選択処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 7 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、楽曲選択可能な大当りの実行中であるか否かを判定する。つまり、実行される大当りの種類（大当り図柄の種類）と大当たり当選した時（大当り図柄停止時）の遊技状態によって楽曲選択可能となるか、不可能となるかが異なり、例えば、時短中に停止図柄 7 B（第 2 主遊技停止図柄において 1 0 ラウンドの確率変動大当り）である場合にのみ楽曲選択を可能とし、その他の大当たりにおいては楽曲選択不可能とするよう構成することができる。ステップ 3 7 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 7 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、大当たり中に遊技者に楽曲を選択させるための処理である大当たり中楽曲選択処理を実行する。他方、ステップ 3 7 0 2 で N o の場合、ステップ 3 7 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在時短中（非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態、又は、確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態）であるか否かを判定する。ステップ 3 7 0 6 で Y e s の場合、ステップ 3 7 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、時短中（時間短縮遊技状態）に遊技者に楽曲を選択させるための処理である時短中楽曲選択処理を実行する。尚、ステップ 3 7 0 4 の終了後、ステップ 3 7 0 8 の終了後、又はステップ 3 7 0 6 で N o の場合は、次の処理（ステップ 3 8 0 0 の処理）に移行する。

20

30

#### 【 0 2 0 0 】

次に、図 4 7 は、図 4 6 におけるステップ 3 7 0 4 のサブルーチンに係る、大当たり中楽曲選択処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 7 0 4 1 で、副制御基板 S の C P U S C は、楽曲選択有効期間（楽曲選択が可能な期間）であるか否かを判定する。楽曲選択有効期間について補足すると、大当たり開始デモ時間（大当たりが開始してから当該大当たりにおける 1 ラウンド目の大入賞口の開放が開始するまでの期間）及び大当たり終了デモ時間（大当たりにおける最終ラウンドの大入賞口の開放が終了してから当該大当たりが終了するまでの期間）においては、楽曲選択が不可能となっている。また、楽曲選択可能な大当たりでは、大当たり開始デモ時間終了後に所定時間（例えば、7 秒）の選択時間が設定され、（ 1 ）楽曲を決定するためにサブ入力ボタン S B の押下がされた場合、（ 2 ）大当たり開始デモ時間終了後からボタン操作（サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2 の操作）が行われずに所定時間（例えば、7 秒）が経過した場合、（ 3 ）十字キー S B 2 の上ボタン又は下ボタン（上下ボタンと称することがある）が操作された後、所定時間（例えば、7 秒）が経過した場合、のいずれかの条件を満たした場合には、その時点でカーソルが位置している楽曲を決定し、楽曲選択有効期間が終了となる。つまり、大当たりにおける 1 ラウンド目の大入賞口の開放開始から（大当たり開始デモ時間終了から）十字キー S B 2 の上下ボタンを操作し、さらに、十字キー S B 2 の上下ボタンを操作してから所定時間（例えば、7 秒）が経過する前に再度十字キー S B 2 の上下ボタンを操作することにより、ラウ

40

50



ンドを跨いで楽曲選択有効期間が継続され、大当りにおける最終ラウンド終了まで楽曲選択有効期間を継続させることも可能である。仮に、特定ラウンド終了時にカーソルが位置する楽曲を強制的に決定する仕様とした場合、選択途中の楽曲が遊技者の意思に反して決定されることになるため、遊技者にとって望ましくない。特に、選択される楽曲が多ければ多いほど楽曲選択に時間を要することになるため（1曲あたりの曲確認時間×選択曲数＝楽曲選択時間）、本発明のように楽曲選択時間を十分に確保できる構成は、効果的に作用する。尚、大当りにおける最終ラウンド終了まで楽曲が決定されなかった場合には、大当り開始時に決定されていた楽曲を大当り終了後の時間短縮遊技状態に引き継いで出力することとなる。すなわち、遊技者に選択の意思がなかったものと見做す処理となる。また、楽曲選択有効期間が残り5秒となると、残り時間を遊技者に報知するためにカウントダウンの表示を開始する。勿論、画像によるカウントダウンの表示に限られず、音声やLEDの点灯等で報知する構成、又は、これらを組み合わせて報知する構成としてもよい。

10

【0201】

ステップ3704 1でYesの場合、ステップ3704 2で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ3704 2でYesの場合、ステップ3704 3で、副制御基板SのCPUSCは、上下ボタンの操作に対応して楽曲（第1選択肢）を選択し、選択されている楽曲を出力し、ステップ3704 4に移行する。このとき、選択されている楽曲の出力は、予め定められた楽曲の途中のポイント（例えば、サビまたはサビに入る直前）から開始される。尚、楽曲の途中のポイントから出力を開始する場合には、サビまたはサビに入る直前のように、遊技者が楽曲を聴くことですぐにどの楽曲が判別できるよう構成することが好適であり、そのように構成することで、遊技者は簡便に所望する楽曲を選択することができることとなる。特に、選択可能な楽曲が多い場合には遊技者による楽曲選択時間が長くなるため、より効果的に作用する。尚、遊技機側で楽曲を選択する「おまかせ」（第2選択肢）が選択されている場合には、「おまかせ」選択時、且つ、楽曲選択されていない（楽曲が決定されていない）場合にのみ出力される専用楽曲を出力し、前述の楽曲を決定するための条件である、（1）、（2）、（3）を満たした場合には、「おまかせ」が決定されたものと判断して、後述する「おまかせ」選択時の楽曲選択により楽曲を決定し、後述するステップ3704 8で、決定された楽曲の出力が開始される。他方、ステップ3704 2でNoの場合、ステップ3704 4に移行する。尚、「おまかせ」選択時にのみ出力される専用楽曲を出力する際には、楽曲の最初から出力（頭出し）してもよいし、途中から出力してもよい。

20

30

【0202】

尚、楽曲の途中のポイントは、例示したサビ又はサビに入る直前に限られず、その楽曲における特徴的なリフ（riff）から再生するよう構成することも可能である。また、サビから開始される楽曲の場合、楽曲の最初から出力（頭出し）＝サビから開始、となるため、このような構成であっても良い。

【0203】

また、サビから開始する出力方法としては、  
 （1）1つの楽曲データを使用して、予め定めておいた再生ポイントから再生する方法  
 （2）サビから開始される楽曲データを別に設ける方法  
 の2パターンのいずれでも良い。また、後者の場合、遊技者が楽曲にカーソルにあわせてから決定するまでの時間が所定時間（7秒）に設定されているため、サビから開始される楽曲データとしては所定時間（7秒）を少し超える程度のデータを用意すれば十分である。

40

【0204】

次に、ステップ3704で、十字キーSB 2の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ3704 4でYesの場合、ステップ3704 5で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の左右ボタンの操作に対応して液晶に表示されているキャラクタを変更し、対応する楽曲の出力を開始する。このとき、十字キーSB 2の上

50

下ボタンが操作された場合と同様に、楽曲の出力は、予め定められた楽曲の途中のポイント（例えば、サビまたはサビに入る直前）から開始される。他方、ステップ3704 4でNoの場合、ステップ3704 6に移行する。

【0205】

次に、ステップ3704 6で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBの操作があったか否かを判定する。ステップ3704 6でYesの場合、ステップ3704 8で、現在選択されている楽曲に決定し、決定された楽曲の出力を開始する。尚、ステップ3704 8では、決定された楽曲の最初から出力を開始する。また、ステップ3704 6でNoの場合、ステップ3704 7で、副制御基板SのCPUSCは、楽曲選択有効期間終了のタイミングであるか否かを判定する。ステップ3704 7でYesの場合にも、ステップ3704 8に移行し、楽曲の決定及び出力を開始する。ステップ3704 8の終了後、ステップ3704 1でNoの場合、ステップ3704 7でNoの場合、ステップ3704 9に移行する。

10

【0206】

次に、ステップ3704 9で、副制御基板SのCPUSCは、楽曲決定済みであるか否かを判定する。ステップ3704 9でYesの場合、ステップ3704 10で、副制御基板SのCPUSCは、演出（大当り中の演出であり、例えば、確変を報知するための演出、ラウンド昇格を報知するための演出）におけるボタン有効期間ではないか否かを判定する。ステップ3704 10でYesの場合、ステップ3704 12で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ3704 12でYesの場合、ステップ3704 13で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の上下ボタンの操作に対応して光量を変更し、光量を示す画像を液晶に表示（例えば、図44参照）した後、ステップ3704 14に移行する。尚、ステップ3704 12でNoの場合にも、ステップ3704 14に移行する。次に、ステップ3704 14で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の左ボタン又は右ボタン（左右ボタンと称することがある）の操作があったか否かを判定する。ステップ3704 14でYesの場合、ステップ3704 15で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の左右ボタンの操作に対応して音量を変更し、音量を示す画像を液晶（演出表示装置SG）に表示し（例えば、図44参照）、次の処理（ステップ3800の処理）に移行する。他方、ステップ3704 10でNoの場合、ステップ3704 11で、サブ入力ボタンSBの操作演出に対応した制御を実行し、次の処理（ステップ3800の処理）に移行する。尚、ステップ3704 9でNoの場合、ステップ3704 14でNoの場合にも、次の処理（ステップ3800）の処理に移行する。

20

30

【0207】

尚、大当り中の楽曲未決定状態で（大当りが実行中であり、且つ楽曲が決定していない状況にて）電源断が発生し、その後電源復帰した場合には、以下のように構成してもよい。

（1）電源復帰時専用の大当り演出が実行され（電源復帰時専用の大当り演出に対応したBGMが出力される）、楽曲選択が不可能となる。この場合、大当り終了後に時間短縮遊技状態となった場合、電源復帰時専用の大当り演出に対応したBGMではなく、大当り開始時に選択されていた楽曲が出力される。

40

（2）電源復帰したラウンドでは、液晶画面（演出表示装置SGの表示領域SG10）の表示態様、サウンドの出力態様、LEDの点灯態様は電源復帰時専用の態様（例えば、液晶画面は「画面復帰中」、サウンドは出力されない、LEDは出力されない、等）となり、電源復帰したラウンドの次ラウンドになると、電源断発生前の液晶画面の表示態様、サウンドの出力態様、LEDの点灯態様を復帰させて、引き続き大当り演出が行われる。

【0208】

次に、図48は、図46におけるステップ3708のサブルーチンに係る、時短中楽曲選択処理のフローチャートである。まず、ステップ3708 1で、副制御基板SのCPUSCは、楽曲選択画面が表示されていないか否かを判定する。ステップ3708 1でYesの場合、ステップ3708 2で、副制御基板SのCPUSCは、楽曲選択画面表

50

示タイミング（例えば、スーパーリーチが実行され、ハズレ図柄が停止し、その後の通常画面復帰タイミング、大当たり終了デモ時間終了タイミング、等）であるか否かを判定する。ステップ3708 2でYesの場合、ステップ3708 3で副制御基板SのCPUSCは、楽曲選択画面を表示し、ステップ3708 4に移行する。他方、ステップ3708 1でNoの場合、ステップ3708 2でNoの場合にも、ステップ3708 4に移行する。

#### 【0209】

次に、ステップ3708 4で、副制御基板SのCPUSCは、楽曲選択が有効であるか否かを判定する。ステップ3708 4でYesの場合、ステップ3708 5で、副制御基板SのCPUSCは、特定演出（例えば、特定キャラクターゾーン、先読みゾーン演出であり、詳細は後述する）実行中ではないか否かを判定する。ステップ3708 5でYesの場合、ステップ3708 9に移行する。他方、ステップ3708 5でNoの場合、ステップ3708 6で副制御基板SのCPUSCは、楽曲選択画面を消去し、ステップ3708 9に移行する。尚、特定演出中には液晶から楽曲選択画面を消去するが、楽曲選択は可能な状態となっている。但し、楽曲選択における楽曲は出力されず、特定演出に対応したBGMが出力されたままとなる。即ち、特定演出の実行中に遊技者が十字キーSB 2を操作しても、特定演出に対応したBGMが出力されたままであるが、特定演出の実行終了後に出力される楽曲は、特定演出の実行開始前に出力されていた楽曲と相違し得ることとなる。また、特定演出の開始タイミングは、例えば、（1）変動開始、（2）変動開始から所定時間（例えば、0.3秒）経過後、（3）変動開始から所定時間より後の特定時間（例えば、3.15秒）経過後、などが挙げられる。他方、ステップ3708 4でNoの場合、ステップ3708 7で、副制御基板SのCPUSCは、BGM変化予告（変動開始からBGMが変化する予告であり、例えば、大当たりとなることが略確定的であったり、大当たり期待度が相対的に高くなっている）ではないか否かを判定する。ステップ3708 7でYesの場合、ステップ3708 8で、副制御基板SのCPUSCは、楽曲選択画面を消去し、ステップ3708 9に移行する。尚、ステップ3708 7でNoの場合にもステップ3708 9に移行する。

#### 【0210】

次に、ステップ3708 9で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の上下ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ3708 9でYesの場合、ステップ3708 10で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の上下ボタンの操作に対応して楽曲を選択（決定）{時短中では、十字キーSB 2の上下ボタンの操作による楽曲の選択＝楽曲の決定、となり、以降において、「選択（決定）」と記載することがある}し、対応する楽曲の出力を開始する。このとき、楽曲の最初からではなく、予め定められた途中のポイント（例えば、サビ）から出力を開始する。尚、BGM変化予告の場合には、十字キーSB 2の上下ボタンの操作があっても、楽曲の選択表示画面が変化せず、楽曲も変更されないよう構成してもよく、この場合、BGM変化予告は、通常の予告のときとは異なる態様（楽曲選択画面が表示されている状況において、通常の予告のときは上下ボタンの操作で楽曲選択ができるが、BGM変化のときは上下ボタンの操作で楽曲選択ができない）となるため、遊技者に、今回の変動が高期待度であることを示唆することとなる。尚、BGM変化予告の演出態様はこれには限定されず、BGM変化予告が実行された場合に、BGM変化予告の実行時専用のBGMが出力され、楽曲選択画面のカーソルが位置する楽曲名として当該BGM変化予告の実行時専用のBGMが表示され、且つ上下ボタンの操作で楽曲選択ができないよう構成してもよい。ステップ3708 10の終了後、又はステップ3708 9でNoの場合には、ステップ3708 11に移行する。次に、ステップ3708 11で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の左右ボタンの操作があったか否かを判定する。ステップ3708 11でYesの場合、ステップ3708 12で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 2の左右ボタンの操作に対応して音量を変更し、液晶に音量を示す画像を表示（例えば、図44を参照）し、ステップ3708 13に移行する。他方、ステップ3708 11でNoの

10

20

30

40

50

場合も、ステップ3708 13に移行する。次に、ステップ3708 13で、副制御基板SのCPUSCは、楽曲変更があったか否かを判定する。ステップ3708 13でYesの場合、ステップ3708 14で、副制御基板SのCPUSCは、次変動の開始タイミングで、決定されている楽曲に対応する背景画像に切り替えるよう設定し、次変動の開始タイミングで背景画像を切り替える。ステップ3708 14の終了後、または、ステップ3708 13でNoの場合、次の処理(ステップ3800)に移行する。

#### 【0211】

つまり、大当り中楽曲選択処理では、楽曲が決定されるまでは、十字キーSB 2の上下ボタンは1曲ずつ楽曲を変更して選択するために用いられ(サブ入力ボタンSBの操作により楽曲が決定される)、左右ボタンはキャラクタを変更してキャラクタに対応する楽曲を変更して選択するために用いられ(キャラクタに対応する楽曲の最初の曲に変更される)、楽曲が決定された後は、十字キーSB 2の上下ボタンがLEDの光量を変更するために用いられ、左右ボタンは音量を変更するために用いられるようになる。このように構成することで、多様な演出表示及びサウンド出力を、副制御基板S側に対応した操作部(例えば、ボタン)を必要以上に備えることなく実現することができる。時短中楽曲選択処理では、十字キーSB 2の上下ボタンの操作のみで楽曲が選択(決定)され、大当り中より簡易な操作により楽曲変更が可能となっている。

#### 【0212】

上述の実施形態以外にも以下のように構成することも可能である。

(1) 十字キーSB 2(上下左右ボタン)とサブ入力ボタンSBの一方の操作中に他方の操作が行われた場合には、先に操作されたボタン操作(一方の操作)のみ有効であり、後に操作されたボタン操作(他方の操作)は無効となる。

(2) 十字キーSB 2(上下左右ボタン)とサブ入力ボタンSBの一方の操作中に他方の操作が行われた場合には、先に操作されたボタン操作(一方の操作)は、ボタン押下時点で操作があったものとして処理されているため、後に操作されたボタン操作(他方の操作)も有効となる。

(3) 電源断が発生し、その後電源断復帰した際には、バックアップを備える構成であれば、電源断前に選択していた楽曲に復帰させてもよい。バックアップを備えない構成であれば、予め定められたデフォルト楽曲にて復帰させてもよい。

(4) 電源断が発生し、その後電源復帰した際には、液晶画像とサウンド出力とでは、液晶画像の方が早く復帰するが、楽曲選択不可能である(楽曲選択可能としてもよい)。

(5) 電源断が発生し、その後電源復帰した際には、液晶画像とサウンド出力とでは、サウンド出力の方が早く復帰し、楽曲選択不可能である(楽曲選択可能としてもよい)。

(6) 時短中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の所定期間(例えば、60秒)は、楽曲選択可能であるが、電源復帰時のサウンド出力が行われるため、選択楽曲が出力されない。

(7) 時短中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の所定期間(例えば、60秒)は、楽曲選択可能であり、電源復帰時のサウンド出力と共に、選択楽曲が出力される。

(8) 時短中に電源断が発生し、その後電源復帰した後の所定期間(例えば、60秒)は、楽曲選択不可能であり、電源復帰時のサウンド出力が終了した後に楽曲選択が可能となる。

(9) 選択した楽曲が出力されている状況では発生しない演出や動作しない可動体役物(可動体役物YK以外の可動体役物)が備えられている。例えば、時短中の楽曲が出力されている状況では、低確率且つ非時短(非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態)にしか発生しない演出は当然行われることがなく、また、高期待度の演出によるBGMやSE(サウンドエフェクト)が出力されている場合にも動作する可動体役物を備えていてもよい。

(10) 低確率且つ非時短(非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態)におけるBGMの変化(通常背景BGMから、テンパイ煽りBGM、リーチ発展時BGM、リーチ演出BGM、先読みステージBGM、擬似連BGM等への変化)は、図柄停止や図柄(装図

10

20

30

40

50

) 仮停止を契機とするが、時短中における B G M の変化は遊技者の操作により可能である。

( 1 1 ) 時短中 ( 時間短縮遊技状態 ) において、変動停止中に十字ボタン S B 2 の上下ボタンにより楽曲を変更した場合には、背景画像を即座に変更してもよく、又は、次変動開始時に変更してもよい。

( 1 2 ) 十字キー S B 2 の操作によって楽曲を選択 ( 又は決定 ) する構成ではなく、サブ入力ボタン S B の操作により楽曲を選択 ( 又は決定 ) する構成でもよい。

( 1 3 ) 十字キー S B 2 やサブ入力ボタン S B の操作によって背景画像 ( 所謂、演出ステージ、演出モード ) を変更可能であり、背景画像に対応した B G M が出力される構成でもよい。

10

### 【 0 2 1 3 】

次に、図 4 9 は、大当り中の楽曲選択画面イメージ図である。初めに、左側の図は、大当り開始デモ時間が終了すると表示される楽曲選択画面である。液晶画面の中段左側にキャラクタ ( 本図では、ゾウ ) が表示されており、液晶画面の中段右側には複数の楽曲及び選択中の楽曲を示すカーソルが表示されている ( 本図では楽曲 A がカーソルに合わせられ、選択されている )。液晶画面の下段左には、キャラクタを選択可能であることを示す「キャラクタ選択」の文字画像と左右ボタンの操作が可能であることを示す左ボタン及び右ボタンが表示され、液晶画面の下段中央には、楽曲を選択可能であることを示す「楽曲選択」の文字画像と上下ボタンの操作が可能であることを示す上ボタン及び下ボタンが表示され、液晶画面の下段右には、楽曲を決定することを示す「決定」の文字画像とサブ入力ボタン S B の画像が表示されている。その他には、液晶画面上段の左に、ラウンド数の表示と連荘中 ( 連荘とは、非確変且つ非時短で当選した大当りから再度非確変且つ非時短になるまでをいう。但し、潜伏モード ( 遊技状態を報知しないモードであり、例えば、確変且つ非時短にて潜伏モードとなるよう構成してもよい ) 等を備える場合には潜伏モードも連荘中とみなしてもよく、連荘終了とは、通常モードに戻った場合をいうこともある ) に獲得した出玉数を示す総獲得数表示、液晶画面の上段中央に、「楽曲を選択して下さい」の文字画像、液晶画面の上段右に遊技盤の右側 ( 右打ちルート ) に遊技球を発射すべきであることを示す「右打ち」の画像表示 ( 右打ち表示 ) が行われている。尚、キャラクタ選択の場合には、楽曲表示も変更され、キャラクタに対応する楽曲がカーソルに合わせられ、楽曲変更により対応するキャラクタが変更となる場合には、キャラクタの表示も変更される。また、本図では表示されていないが、総獲得数 ( 表示 ) が所定数 ( 例えば、5000 個や 10000 個のように区切りがよい数 ) を超えると「5000 OVER」や「10000 OVER」のように、所定数を超えたことを示す画像表示や音声 ( S E ) 出力が行われる。このとき、楽曲の音量は小さくなり、所定数を超えたことを示す音声 ( S E ) の音量が楽曲の音量よりも大きくなるよう構成してもよい ( 音声の出力が終了すると楽曲の音量が元に戻る )。さらに、表示される複数の楽曲表示として、未だ選択不可能な楽曲がある場合に「???'」を表示してもよいし、「???'」を表示せず、新たに追加されたときのみ当該楽曲を表示するよう構成してもよい。「???'」が表示される構成とした場合、「???'」は選択不可能であるため、「???'」がカーソル位置に合うことがないようにしてもよい。具体的に説明すると、本図では現在楽曲 A が選択されている状況にあり、この状態で十字キー S B 2 の下ボタンが操作されると、楽曲が 1 つずつ下に移動するため、カーソル位置には「おまかせ」が合わせられることになる。ここで再度、十字キー S B 2 の下ボタンが操作されると、さらに楽曲が 1 つずつ下に移動するため、カーソル位置には「???'」が合わせられることになるが、「???'」は未だ選択不可能な楽曲であるため、「???'」がカーソル位置に合うことなく ( つまり、カーソルが「???'」を飛び越える ) 次の表示順である別の楽曲 { 例えば、図 5 2 の楽曲リスト ( 通常選択時 ) の楽曲 I } にカーソルが位置することとなる ( 十字キー S B 2 を 1 回操作することで楽曲 2 曲分カーソル位置が移動する )。尚、カーソルが「???'」を飛び越えている間の音としては、以下のいずれであっても良い。

20

30

40

( 1 ) カーソル移動効果音 ( 楽曲は再生されない )

50

(2) 「???'」の前の楽曲をそのまま再生(「???'」を飛び越え終えたら、次の楽曲を再生する)

(3) 無音

ただし、例えば、「???'」が数曲に亘って連続配置されている場合、カーソルが飛び越えるまでの時間がかかり、(3)無音とすると違和感が生じるため、(1)又は(2)のよう構成するのが望ましい。

【0214】

次に、右側の図は、楽曲が決定された後の大当り中の液晶画面である。楽曲選択画面が消去され、選択された楽曲(又はキャラクタ)に対応する表示(本図では、ゾウの大当り演出)が行われている。楽曲選択後に表示される画像として、液晶画面の上段中央に、ラウンドにおける残りカウント数(大入賞口に入球させることが可能な数)が「○」で表示され、液晶画面の下段に楽曲の歌詞が表示される。その他のラウンド数の表示、総獲得数表示、右打ち表示は楽曲選択画面から継続して表示される。尚、残りカウント数を示す「○」の表示は、大入賞口に入球するごとに1つつ消去され、次ラウンドになると再度最大カウント数分の表示が行われる。このカウント数の表示は、楽曲選択が可能な大当りのときにのみ表示するようにしてもよいし、他の大当りのときにも表示するようにしてもよく、ラウンド数の表示や総獲得数表示は、出玉を獲得できる大当りであれば、いずれの大当りでも表示するようにしてもよい。

【0215】

次に、図50は、時短中の楽曲選択画面イメージ図である。上段左の図は、変動中の時短中における楽曲選択画面を示す図であり、楽曲ナンバー09(「#09」)である楽曲Iが選択されている。楽曲Iに対応する背景画像はキリンである(楽曲と背景画像の対応関係は図52を参照)ため、背景画像としてキリンが表示されている。前回の当りにより新たな楽曲が追加された場合には、新たに追加された楽曲のナンバーに「NEW」と表示され(本図では「#10」に「NEW」が表示されている)、遊技者が新たに追加された楽曲であること認識できるようになっている。尚、時短中は、変動停止中及び変動中に関わらず楽曲選択が可能となっているが、いずれの場合であっても背景画像(キャラクタ画像)の変更を次変動開始時とする(図48のステップ3708 14等を参照)ことで、処理の簡素化を図ることができる。次に、上段右の図では、変動時間が終了し(ここでは5秒後)、十字キーSB 2の上ボタンが操作され、楽曲がナンバー09の楽曲Iからナンバー10の楽曲Jに変更されている。「#10 楽曲J」がカーソル位置に表示され、カーソル位置に合わせられたことで「NEW」の表示が消去されている。また、楽曲Jに対応する背景画像はゾウとライオンであるため、背景画像にはゾウとライオンが表示されている。尚、「NEW」の表示は、カーソル位置に合うだけでは消去されず、次回の大当りにより消去されるようにしてもよい。次に、下段(右側)の図は、時短中に背景画像が変化する特定演出(本図では、ペンギン演出)が発生した場合を示す図であり、特定演出中は楽曲選択画面が消去されている。しかしながら、楽曲選択画面が消去されても楽曲選択は可能となっている。尚、出力されるサウンドは、特定演出に対応するBGMであるため、楽曲選択によるBGMの音量はゼロとなっている。つまり、特定演出に対応するBGMやSEと楽曲選択による楽曲は異なるチャンネルで出力するよう構成することで、特定演出中であっても楽曲選択を可能とし、特定演出の終了後には選択した楽曲が出力可能となるように構成されている。尚、時短中には、選択された楽曲の歌詞が表示されないようになっている。また、図示していないが、時短中における通常変動中には保留表示が行われ、特定演出が発生すると保留表示が消去され、特定演出が終了すると再度保留表示が行われるよう構成してもよい。つまり、特定演出中に第2主遊技始動口B10(又は第1主遊技始動口A10)に遊技球が入球したとしても、第2主遊技図柄保留表示部B21h(又は第1主遊技図柄保留表示部A21h)には新たな保留が表示されるが、演出表示装置SGには新たな保留が表示されず、演出表示装置SGでは、特定演出が終了して保留表示が可能となるタイミングで新たに入球した保留が表示されることとなる。さらに、特定演出中は保留が表示されていないため、保留変化演出(演出表示装置SGに表示される保留

10

20

30

40

50

表示の色や形状等が変化することで変化した保留における変動での大当りになる可能性を示唆する演出)が行われることもない。特定演出中に、保留変化されることが決定された場合には、特定演出が終了して保留表示が可能となるタイミングで保留変化した保留表示が行われることとなる。また、時短中における保留先読み演出は、第2主遊技図柄にかかる保留についてのみ発生可能であり、非時短中における保留先読み演出は、第1主遊技図柄にかかる保留についてのみ発生可能であるよう構成することも可能である。

#### 【0216】

次に、図51は、時短中に大当りした場合の液晶画面の遷移図である。まず、上段左の図では、時短中に楽曲Bを選択していることを示している。次に、大当りとなり、上段右の図に移行する。ここでは、大当り開始時の楽曲選択画面として、カーソル位置に楽曲Bが合わせられている。つまり、大当り開始前の時短中に選択していた楽曲(本図では楽曲B)が、大当り開始時の楽曲選択画面において、初期選択楽曲としてカーソル位置に表示されている。次に、下段左の図に移行する。ここでは、十字キーSB2の上ボタンの操作により、楽曲Cが選択(楽曲Bから楽曲Cに変更)されている。この後、サブ入力ボタンSBの操作により又は所定時間の経過(例えば、上下ボタンの操作から7秒)後に楽曲Cが決定される。次に、大当りが終了すると、下段右の図に移行する。大当り終了後の時短開始時の液晶画面であり、大当り中に決定した楽曲Cが、時短開始時の初期楽曲として表示されている(つまり、カーソル位置に楽曲Cが表示されている)。このように、時短中に遊技者が楽曲を選択した場合には、大当り中の楽曲選択画面として時短中に遊技者が選択した楽曲が初期楽曲としてカーソル位置に表示され、大当り中に遊技者が楽曲を選択及び決定した場合には、時短中の楽曲選択画面として大当り中に遊技者が決定した楽曲が初期楽曲としてカーソル位置に表示されるよう構成されている。このように構成することで、遊技者が自ら選択及び決定した楽曲を遊技機側で変更することなく、時短中と大当り中とで継続して同じ楽曲を出力することが可能となっている。

#### 【0217】

次に、図52は、大当り中又は時短中の楽曲リストの一例である。まず、上段の楽曲リスト(選択不可時)は、楽曲選択が不可能な大当りの大当り演出において出力される楽曲と大当り終了デモ時間の仕様を示すものである。これらの大当り演出では、それぞれ対応する専用の大当り中楽曲が出力されるため、楽曲選択は不可能となっている。また、楽曲選択時においてこれらの大当り中楽曲が選択可能になることもない。初当り時(低確率且つ非時短からの大当り)は、必ず楽曲選択不可能な「CHALLENGE BONUS」となるよう構成されており、第2主遊技図柄の大当り(例えば、時短中であれば楽曲選択可能な「HYPER BONUS」となる停止図柄7B)であっても、楽曲選択は不可能である。また、高確率且つ時短から、出玉あり且つ確変継続となる第1主遊技図柄の確変大当り(例えば、停止図柄7Aによる大当り)であったとしても、楽曲選択不可能な大当り演出が実行されるよう構成されている。次に、中段の楽曲リスト(通常選択時)について説明する。当該楽曲リストが用いられるのは、楽曲選択可能時である。つまり、(1)第2主遊技図柄による大当り演出が「HYPER BONUS」のとき(時短中の停止図柄7Bによる10ラウンド確変大当り)、(2)時短中(低確率且つ時短、又は、高確率且つ時短)、のいずれかの場合である。通常選択時には、楽曲選択画面に楽曲(又は楽曲ナンバー)が当該楽曲リストに示すナンバー順に表示されるよう構成されている。大当り中や時短中に十字キーSB2の上下ボタンが操作されると、当該楽曲リストに示すナンバー順に上下ボタンの操作に対応して楽曲の表示が変更される。また、大当り中の楽曲選択画面において、十字キーSB2の左右ボタンの操作によりキャラクタが変更された場合には、次のキャラクタの楽曲が選択されることとなる。例えば、キャラクタとしてゾウ・楽曲として楽曲Aが選択されている場合、十字キーSB2の右ボタンが操作されると、キャラクタとしてライオン・楽曲として楽曲Dが選択されることとなり、続いてもう一度右ボタンが操作されると、キャラクタとしてキリン・楽曲として楽曲Gが選択されることとなる。このように、十字キーSB2の操作(上下左右ボタン)によって、キャラクタによる選択と、楽曲ごとの選択が可能であるため、楽曲選択時の楽曲はキャラクタごと

10

20

30

40

50

にまとめられていることが望ましい。尚、楽曲 J ~ 楽曲 N は所定条件（開放条件）を満たした場合に選択可能となる楽曲である。

【 0 2 1 8 】

次に、下段の楽曲リスト（「おまかせ」選択時の選択順序）について説明する。当該楽曲リストは、「おまかせ」が選択されている場合に、楽曲が選択される順序に並べられている。尚、初当り後、大当り中又は時短中に「おまかせ」が選択された際に、開始楽曲を抽選により決定し、以降、「おまかせ」が選択され続けている場合には、大当り開始時に当該楽曲リストの順序に従って楽曲が選択されることとなる。詳細な具体例は、次の図 5 3 にて説明する。尚、本実施形態では、時短中の獲得出玉期待度が一番高く且つ確変継続となる大当り（「HYPER BONUS」）でのみ楽曲選択可能となるよう構成したが、これに限られず、例えば、獲得出玉期待度が一番高い大当り（例えば、10 ラウンド大当り）であれば楽曲選択可能であり、その他の大当り（例えば 4 ラウンド大当り）であれば楽曲選択不可能となるように構成してもよく、また、出玉が獲得できる且つ確変継続となる（大当り終了後に確率変動遊技状態となる）大当りで楽曲選択可能となるよう構成し、出玉が獲得し難い（大入賞口に向けて遊技球を発射し続けても大入賞口に少数の遊技球しか入球しない）大当り、大当り終了後に確率変動遊技状態とならない（非確率変動遊技状態になる）大当り、大当りの実行時間が相対的に短時間、又は大当りにて払い出す遊技球数が相対的に少ない大当りでは楽曲選択が不可能となるよう構成することも可能である。

10

【 0 2 1 9 】

次に、図 5 3 は、楽曲遷移の例を示した図である。まず、( a ) について説明する。( a ) は遊技者が楽曲選択を行わなかった（十字キー S B 2 やサブ入力ボタン S B を操作しなかった）場合の楽曲遷移となっている。具体的には、高確率且つ時短突入初期楽曲（大当り終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態となった時に出力される楽曲）は、初当り（CHALLENGE BONUS）終了後のミッション（図 8 3 参照）のときに遊技者が選択したキャラクタに対応する楽曲となり、ここでは楽曲 A となっている。次に、高確率且つ時短中に楽曲選択が行われなかったため、楽曲 A が引き続き選択されている。次に、大当り中の楽曲初期位置として「おまかせ」が選択され、「おまかせ」に関する開始楽曲の抽選により、楽曲 E が選択されることとなる。高確率且つ時短突入初期楽曲から変更されていなければ、大当り開始時に強制的に「おまかせ」に変更されるよう構成されている。次に、大当り中に楽曲変更は行われず、カーソルは「おまかせ」のままであり、高確率且つ時短中の楽曲初期位置として、大当り中の楽曲初期位置の楽曲 E が引き続き選択されている。高確率且つ時短中に楽曲の変更がなく、次の大当りが発生すると、大当り中の楽曲初期位置として「楽曲リスト（「おまかせ」選択時の選択順序）」（図 5 2 参照）に従って楽曲 D が選択されている。つまり、「おまかせ」選択時には、大当り開始時に楽曲が変更するよう構成されている。次に、大当り中に楽曲が変更されずに大当りが終了し、再度高確率且つ時短となる際の高確率且つ時短中の楽曲初期位置は、大当り中の楽曲初期位置の楽曲 D が引き続き選択されている。次に ( b ) の特徴点を説明する。( b ) では、高確率且つ時短突入初期楽曲として楽曲 A が選択され、その後、遊技者が楽曲選択として「おまかせ」を選択している。このとき、( a ) と同様に開始楽曲の抽選が行われる（ここでは、楽曲 E に当選している）。そして、大当りが発生すると、大当り中の楽曲初期位置として、「楽曲リスト（「おまかせ」選択時の選択順序）」（図 5 2 参照）に従って楽曲 D が選択されている。次に、( c ) について説明する。( c ) では、高確率且つ時短突入初期楽曲として楽曲 A が選択され、その後、遊技者による楽曲選択として楽曲 K が選択されている。以降、遊技者が楽曲を変更するまで楽曲 K が選択され続けることになり、ここでは楽曲を変更していないため、楽曲 K が選択され続けている。次に、( d ) について説明する。( d ) では、高確率且つ時短突入初期楽曲として楽曲 A が選択され、その後、遊技者による楽曲選択として楽曲 K が選択されている。次に、大当りが発生するが、大当り中の楽曲初期位置は、高確率且つ時短中の楽曲として選択されていた楽曲 K が引き続き選択される。次に、大当り中に楽曲が変更され楽曲 M が選択されている。以降、

20

30

40

50



遊技者が楽曲を変更するまで楽曲Mが選択され続けることになる。次に、(e)について説明する。(e)では、高確率且つ時短突入初期楽曲として楽曲Aが選択され、その後、遊技者による楽曲選択として楽曲Kが選択されている。次に、大当たりが発生するが、大当たり中の楽曲初期位置は、高確率且つ時短中の楽曲として選択されていた楽曲Kが引き続き選択される。次に、大当たり中に遊技者による楽曲選択として「おまかせ」が選択され、開始楽曲の抽選により楽曲Eが選択されている。遊技者により楽曲が変更されなければ、大当たりが発生する毎に、大当たり中の楽曲初期位置として、「楽曲リスト(「おまかせ」選択時の選択順序)」(図52参照)に従って次の楽曲(ここでは楽曲D)が選択されることとなる。尚、楽曲が決定された際には決定音が「ピコーン」と出力されるよう構成されていてもよく、また、十字キーSB 2の上下ボタンのみで楽曲が決定される場合には決定音が出力されないよう構成してもよい。例えば、大当たり中はサブ入力ボタンSBの操作により楽曲が決定されるため、楽曲A 上ボタンの操作 楽曲B(サビから) サブ入力ボタンSBの操作 決定音「ピコーン」 楽曲B(最初から)、といった流れで楽曲が変更され、時短中はサブ入力ボタンSBの操作によらず、十字キーSB 2の上下ボタンのみで楽曲が決定されるため、楽曲A 上ボタンの操作 決定音「ピコーン」 楽曲B、といった流れで楽曲が変更される。前述した通り、時短中に上下ボタンを操作する毎に決定音が出力されると煩わしいため、時短中には上下ボタンの操作により楽曲が決定されるが、決定音が出力されないよう構成してもよい。

10

#### 【0220】

ここで、図示していないが、時短中に「おまかせ」が複数回選択(決定)された場合について説明しておく(大当たり中は、サブ入力ボタンSBの操作又は所定時間の経過で楽曲(「おまかせ」を含む)が決定されるため、一度しか楽曲が決定されることがない)。例えば、高確率且つ時短中に「おまかせ」が選択された際、開始楽曲の抽選によって楽曲Eが選択(決定)されたとする。次に、十字キーSB 2の上下ボタンの操作により別の楽曲(例えば、楽曲D)に変更された場合、再度楽曲が変更されるまでは楽曲Dが出力されることとなる。この後、サブ入力ボタンSBの上下ボタンの操作により再度「おまかせ」が選択(決定)された場合には、このときも開始楽曲の抽選を行うこととなる。また、ここでは大当たり開始デモ時間、大当たり終了デモ時間に触れていないため補足しておく、時短中から大当たりになった場合の大当たり開始デモ時間では、大当たりの導入演出を行うため、選択されている楽曲は出力されない。しかし、大当たり終了デモ時間においては、連チャン中の楽曲選択可能な大当たりであれば、大当たり終了デモ時間が短く設定されており、選択されている楽曲が出力され続け、そのまま時短に突入することとなる。また、ラウンド数が昇格するか否かを煽る(4ラウンドから10ラウンドになるかを煽る)昇格演出においては、煽り演出中は楽曲選択を不可能とし、昇格に成功した後又は失敗した後に楽曲選択を可能としてもよい。別の見方をすると、同じ10ラウンド大当たりであっても、昇格演出が実行される大当たりでは楽曲選択不可な期間が設けられ、昇格演出が実行されない大当たりでは楽曲選択不可な期間が設けられていないともいえる。さらに、リーチ演出ではなく、特定演出(楽曲選択画面が消去される演出)が実行された場合に、十字キーSB 2の上下ボタンの操作により、楽曲が変更された場合には、特定演出中は特定演出専用のBGMが出力され、特定演出が終了し、次変動開始から変更された楽曲の出力が開始されるよう構成してもよいし、特定演出が終了する(特定演出から通常画面に復帰する)と変更された楽曲の出力が開始されるよう構成してもよい。

20

30

40

#### 【0221】

次に、同図下段の「時短中における楽曲変更と背景変更の遷移図」を用いて、時短中の1変動における楽曲及び背景画像の遷移について説明する。まず、変動開始時点では、楽曲Aが選択されており、背景画像は楽曲Aに対応するキャラクタAが表示されている。次に、変動中に遊技者の十字キーSB 2の上下ボタンの操作により、変動中に楽曲Dに変更されている。ただし、背景画像は即座に変更されないため、キャラクタAのままである。次に、リーチ演出へと発展すると、変動開始時に選択されていた楽曲Aに対応するリーチ演出が行われるため、BGMも楽曲A対応のリーチ演出BGMに変更される。つまり、

50

本実施形態においては、選択されている楽曲に対応するリーチ演出に発展するようになっているが、リーチ演出は変動開始時に決定されるため、変動中に楽曲が変更されたとしても変動開始時に選択されていた楽曲に対応するリーチ演出を実行することとなる。次に、リーチ演出がハズレとなると、当該変動中に通常画面に復帰ことになるが、このときBGMは出力されず（楽曲Dが出力されてもよい）、背景画像は未だ次変動になっていないのでキャラクタAとなる。次に、次変動開始時点となると、楽曲Dとなり、背景画像もキャラクタBが表示されることとなる。このように構成することで、リーチ演出直前に楽曲が変更されたとしても、問題なく且つ変動中の処理負担を増加させることなくリーチ演出が実行可能となっている。

#### 【0222】

次に、図54は、図35におけるステップ3800のサブルーチンに係る、保留情報管理処理のフローチャートである。まず、ステップ3802で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から新たな保留発生コマンド（第1主遊技図柄又は第2主遊技図柄に係る保留情報）を受信したか否かを判定する。ステップ3802でYesの場合、ステップ3804で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタ（本例では、第1主遊技用が最大4個、第2主遊技用が最大4個）に「1」を加算（インクリメント）する。次に、ステップ3806で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から送信された保留発生コマンドに基づき、保留情報（特に、主遊技図柄抽選に係る乱数値であり、例えば、当否抽選乱数・図柄抽選乱数・変動態様抽選乱数）を、副制御基板SのRAM領域に一時記憶しステップ3816に移行する。

#### 【0223】

他方、ステップ3802でNoの場合、ステップ3808で、副制御基板SのCPUSCは、主制御基板M側から図柄変動表示開始指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3808でYesの場合、ステップ3810で、副制御基板SのCPUSCは、装図保留カウンタから「1」を減算（デクリメント）する。次に、ステップ3812で、副制御基板SのCPUSCは、当該図柄変動に係る保留情報を、残りの保留情報をシフトする。次に、ステップ3814で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ3816に移行する。尚、ステップ3808でNoの場合には、ステップ3810～ステップ3814の処理を実行せずに、ステップ3816に移行する。次に、ステップ3816で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上（特に、第1保留表示部SG12、第2保留表示部SG13）に、装図保留カウンタ値と同数の保留表示ランプを点灯表示し、次の処理（ステップ3900の処理）に移行する。

#### 【0224】

次に、図55は、図35におけるステップ3900のサブルーチンに係る、装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ3902で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ3902でYesの場合、ステップ3904で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ3906で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の変動態様を決定し副制御基板SのRAM領域に一時記憶する。次に、ステップ2550で、副制御基板SのCPUSCは、後述する、演出動作内容決定処理を実行する。次に、ステップ3912で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ4000の処理）に移行する。尚、ステップ3902でNoの場合にも、次の処理（ステップ4000の処理）に移行する。

#### 【0225】

次に、図56は、図55におけるステップ2550のサブルーチンに係る、演出動作内容決定処理のフローチャートである。まず、ステップ2552で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶されている現在設定されている光量レベルを参照する。次に、ステップ2554で、副制御基板SのCPUSCは、当該参照した光量レベルが「大」であるか否かを判定する。ステップ2554でYesの場合、ステップ2556で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別

10

20

30

40

50

に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル0）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板SのRAM領域にセットし、ステップ2564に移行する。他方、ステップ2554でNoの場合、ステップ2558で、副制御基板SのCPUSCは、当該参照した光量レベルが「中」であるか否かを判定する。ステップ2558でYesの場合、ステップ2560で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル1）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板SのRAM領域にセットし、ステップ2564に移行する。他方、ステップ2558でNoの場合、換言すれば、光量レベルが「小」である場合、ステップ2562で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の変動態様及びサブ側遊技状態種別に基づき、演出動作内容決定用抽選テーブル（演出テーブル2）を参照して演出パターンを抽選にて決定すると共に、当該決定した演出パターンを副制御基板SのRAM領域にセットし、ステップ2564に移行する。

10

#### 【0226】

ここで、図57（演出テーブル0、1、2）は、演出動作内容決定用抽選テーブルの一例である。尚、以下の説明では、装飾図柄の変動態様が「スーパーリーチ」であった場合について例示しているが、他の装飾図柄の変動態様においても同様である。まず、本例に示されるように、本実施形態における演出パターンとは、演出画像再生タイミング、可動体役物駆動タイミング、電飾ランプ点灯・点滅タイミング等の演出動作に係る実行内容を一の内容として特定するものである。そして、任意のタイミングで取得した乱数値に基づき決定された演出パターンに基づき、当該特定された演出動作が実行されるよう構成されている。例えば、装飾図柄の変動態様が「スーパーリーチ」であって、取得乱数値が「100」であった場合には、演出パターン「演出A-5」が決定される。そして、演出パターン「演出A-5」に基づき、装飾図柄の変動開始時において「演出画像A-5」（例えば、装飾図柄変動の興趣性を高めるための一連の動画であり、所謂リーチ演出画像を挙げることができる）の再生が開始され、装飾図柄変動開始後の30秒後において「電飾ランプ（本例では、遊技効果ランプD26）」の動作が開始され、装飾図柄変動開始後の55秒後において「可動体役物（本例では、可動体役物YK）」の動作が開始されることとなる。ここで、本実施形態における夫々の演出パターンは、当該演出パターンの設計意図に基づき主に3つの種類に分類することができる（以下、このような分類を、演出システムと呼ぶ）。

20

30

#### 【0227】

まず、1つ目の種類は「演出システムA（或いはベース演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、ぱちんこ遊技機における主要な演出パターンとなる。ここで、主要な演出パターンとは、当該ぱちんこ遊技機の演出に係る興趣性を左右する演出パターンという意味であり、より具体的には、例えば、ハズレ時の選択率及び大当り時の選択率が共に高くなるよう構成する（換言すれば、大当りへのメインルートである演出パターンとなる）例を挙げることができる。このような演出パターンの設計時においては、演出に係る興趣性の向上を追求するため、一般的には、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミング、或いは演出パターンに割り当てられる乱数値範囲の設計に多大な時間を要することとなる。

40

#### 【0228】

次に、2つ目の種類は「演出システムB（或いは役物主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、遊技者に大当り期待度が高いことを報知する演出パターンとなる。また、大当り期待度が高いことを報知する意図にて設計されるため、他の分類と比較すると、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミングが相対的に多くなるよう設計されることとなる。尚、大当り期待度が高くなるよう設計するため、ハズレ時の選択率は極低く、当り時の選択率が高くなるよう構成する場合もある。

#### 【0229】

次に、3つ目の種類は「演出システムC（或いは電飾主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類

50

に分類される演出パターンは、演出システム A 及び B の引き立て役となる演出パターンとなる。また、演出システム A 及び B の引き立て役とする意図にて設計されるため、演出システム A 及び B と比較すると、可動体役物駆動タイミングや電飾ランプ点灯・点滅タイミングが相対的に少なくなるよう設計されることとなる。尚、大当り期待度に関しては、ハズレ時の選択率が高く、当り時の選択率が極低くなるよう構成する場合もある。

【 0 2 3 0 】

尚、本実施形態においては、「演出システム A ~ C」の他に、更に「演出システム D」を設けるよう構成している。そして、光量レベルが「中」又は「小」である場合には、当該「演出システム D」に分類される演出パターンが選択され得るよう構成されており、当該「演出システム D」に分類される演出パターンが最も消費電力が少ない演出パターンとなっている。

10

【 0 2 3 1 】

図 5 6 のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ 2 5 6 4 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該決定した演出パターンに基づき、演出画像再生タイミング、可動体役物動作タイミング、電飾ランプ点灯・点滅動作タイミング（本例では、当該 3 種類のタイミングについてのみ例示しているが、これには限定されず、例えば、音声再生タイミングや所謂サブ入力ボタンの押下タイミング等を含めてもよい）、及び実行内容（演出画像であれば、例えば「演出画像 A - 5」の画像再生内容）を、副制御基板 S の RAM 領域に一時記憶（セット）し、次の処理（ステップ 3 9 1 2 の処理）に移行する。

【 0 2 3 2 】

次に、図 5 8 は、図 3 5 におけるステップ 4 0 0 0 のサブルーチンに係る、装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 4 0 0 2 で、副制御基板 S の CPU SC は、図柄内容決定フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 0 0 2 で Yes の場合、ステップ 4 0 0 4 で、副制御基板 S の CPU SC は、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ 4 0 0 6 で、副制御基板 S の CPU SC は、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ 4 0 0 9 で、副制御基板 S の CPU SC は、装図変動時間管理タイマ SM 2 1 t をスタートし、ステップ 4 0 1 0 に移行する。他方、ステップ 4 0 0 2 で No の場合にもステップ 4 0 1 0 に移行する。

20

【 0 2 3 3 】

次に、ステップ 4 0 1 0 で、副制御基板 S の CPU SC は、図柄変動中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 0 1 0 で Yes の場合、ステップ 4 0 1 1 で、副制御基板 S の CPU SC は、装図変動時間管理タイマ SM 2 1 t のタイマ値を確認する。次にステップ 4 0 1 2 で、副制御基板 S の CPU SC は、装飾図柄の変動開始タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 4 0 1 2 で Yes の場合、ステップ 4 0 1 4 で、副制御基板 S の CPU SC は、装飾図柄の変動表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 SS 側に送信される）し、ステップ 4 0 2 6 に移行する。

30

【 0 2 3 4 】

他方、ステップ 4 0 1 2 で No の場合、ステップ 4 0 1 6 で、副制御基板 S の CPU SC は、装飾図柄の停止表示タイミング（仮停止表示タイミング）に到達したか否かを判定する。ステップ 4 0 1 6 で Yes の場合、ステップ 4 0 1 8 で、副制御基板 S の CPU SC は、装飾図柄の停止表示コマンド（仮停止表示コマンド）をセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 SS 側に送信される）し、ステップ 4 0 2 6 に移行する。

40

【 0 2 3 5 】

他方、ステップ 4 0 1 6 で No の場合、ステップ 4 0 2 0 で、副制御基板 S の CPU SC は、副制御基板 S の RAM 領域に一時記憶された変動態様に基づき、予告画像又はリーチ画像表示タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ 4 0 2 0 で Yes の場合、ステップ 4 0 2 2 で、副制御基板 S の CPU SC は、当該タイミングに係る画像表示コマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 SS 側に送信される）し、ステップ 4 0 2 6 に移行する。他方、ステップ 4 0 2 0 で No の場

50

合にも、ステップ4026に移行する。

【0236】

次に、ステップ4026で、副制御基板SのCPU SCは、当該変動がボタン演出実行変動である{本例では、主遊技図柄の変動中に、サブ入力ボタンSB、又は、レバーSB3を操作することに基づいて予告演出が実行され得る演出(ボタン演出)が実行される図柄変動を「ボタン演出実行変動」と称しており、主遊技図柄に係る変動時間が60秒の図柄変動の一部がボタン演出実行変動となっている}か否かを判定する。尚、詳細は後述するが、本実施形態に係るボタン演出として、単発押しボタン演出、連打ボタン演出、長押しボタン演出、隠しボタン演出を有している。ステップ4026でYesの場合、ステップ2650で、副制御基板SのCPU SCは、後述するボタン演出実行処理を実行し、ステップ4028に移行する。他方、ステップ4026でNoの場合にも、ステップ4028に移行する。次に、ステップ4028で、副制御基板SのCPU SCは、可動体役物YKの動作タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ4028でYesの場合、ステップ4030で、副制御基板SのCPU SCは、所定の動作内容に基づき可動体役物YKの駆動を開始し、ステップ4032に移行する。他方、ステップ4028でNoの場合にも、ステップ4032に移行する。次に、ステップ4032で、副制御基板SのCPU SCは、電飾ランプの動作タイミングに到達したか否かを判定する。ステップ4032でYesの場合、ステップ4034で、副制御基板SのCPU SCは、演出用電飾動作許可フラグ(図68の電飾ランプ動作制御処理にて用いられるフラグ)をオンにし、ステップ4036に移行する。他方、ステップ4032でNoの場合にもステップ4036に移行する。

10

20

【0237】

次に、ステップ4036で、副制御基板SのCPU SCは、主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ4036でYesの場合、ステップ4038で、副制御基板SのCPU SCは、装飾図柄の停止表示コマンド(確定表示コマンド)をセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にてサブサブ制御部SS側に送信される)する。次に、ステップ4040で、副制御基板SのCPU SCは、装図変動時間タイマを停止してリセット(ゼロクリア)する。次に、ステップ4042で、副制御基板SのCPU SCは、演出動作実行中フラグをオフにする。次に、ステップ4044で、副制御基板SのCPU SCは、図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ4046で、副制御基板SのCPU SCは、保留が存在していないか否かを判定する。ステップ4046でYesの場合、ステップ4048で、副制御基板SのCPU SCは、非遊技期間計測タイマHY10t(インクリメントタイマ)をリセット(ゼロクリア)してスタートし、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。尚、ステップ4010、ステップ4036又はステップ4046でNoの場合にも、次の処理(ステップ2900の処理)に移行する。このように、本実施形態においては、主遊技図柄が停止、且つ、保留が存在していない状況となった場合に、非遊技期間が開始したと判定するよう構成されている。

30

【0238】

次に、図59は、図58におけるステップ2650のサブルーチンに係る、ボタン演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2652で、副制御基板SのCPU SCは、当該図柄変動にて実行される演出がボタン単発押し演出又はレバー演出であるか否かを判定する。ステップ2652でYesの場合、副制御基板SのCPU SCは、ステップ4300で、後述する単発押し演出実行処理を実行し、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。他方、ステップ2652でNoの場合、ステップ2654で、副制御基板SのCPU SCは、当該変動にて実行される演出が、ボタン連打演出であるか否かを判定する。ステップ2654でYesの場合、ステップ2750で、副制御基板SのCPU SCは、後述する連打演出実行処理を実行し、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。

40

【0239】

他方、ステップ2654でNoの場合、ステップ2656で、副制御基板SのCPU SC

50

Cは、当該変動にて実行される演出が、ボタン長押し演出であるか否かを判定する。ステップ2656でYesの場合、ステップ2800で、後述する長押し演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。他方、ステップ2656でNoの場合、ステップ2658で、副制御基板SのCPUSCは、当該変動にて実行される演出が、隠しボタン演出であるか否かを判定する。ステップ2658でYesの場合、ステップ2850で、副制御基板SのCPUSCは、後述する隠しボタン演出実行処理を実行し、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。また、ステップ2658でNoの場合にも、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。

#### 【0240】

次に、図60は、図59における、ステップ4300のサブルーチンに係る、単発押し演出実行処理{ボタン単発押し演出(サブ入力ボタンSBを単発押しする演出)とレバー演出(レバーを単発引きする演出)とが、実行される場合に本処理が実行される。}のフローチャートである。尚、ボタン単発押し演出が実行される場合は、括弧内を除いた処理を実行(例えば、ステップ4302ではボタン有効期間か否かを判定する)し、レバー単発引き演出を実行する場合には括弧内に記載する処理を実行(例えば、ステップ4302ではレバー有効期間か否かを判定する)するよう構成されている。まず、ステップ4302で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間(又は、レバー有効期間)であるか否かを判定する。ステップ4302でYesの場合、ステップ4304で、副制御基板SのCPUSCは、単発ボタン画像(又は、レバー画像)を表示する。次に、ステップ4306で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ4306でYesの場合、ステップ4308で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSB(又は、レバーSB 3)の操作があったか否かを判定する。ステップ4308でYesの場合、ステップ4310で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている単発ボタン画像(又は、レバー画像)を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。尚、カットイン演出(カットイン画像)とは、短時間表示される実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆する演出であり、装飾図柄の表示よりも前面レイヤーに表示される(図65参照)。また、カットイン演出は複数種類あり、その種類に応じて大当り期待度が違う(例えば、背景色が「赤」 大当り期待度「大」、背景色が「黄色」 大当り期待度「中」、背景色が「青」 大当り期待度「小」、等)よう構成されている。

#### 【0241】

他方、ステップ4308でNoの場合、ステップ4312で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間(又は、レバー有効期間)が終了したか否かを判定する。ステップ4312でYesの場合、ステップ4314で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている単発ボタン画像(又は、レバー画像)を消去し、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。

#### 【0242】

また、ステップ4306でNoの場合、ステップ4316で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSB(又は、レバーSB 3)の操作があったか否かを判定する。ステップ4316でYesの場合、ステップ4318で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ4320で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている単発ボタン画像(又は、レバー画像)を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。他方、ステップ4316でNoの場合、ステップ4322で、副制御基板SのCPUSCは、単発ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ4322でYesの場合、ステップ4324で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている単発ボタン画像(又は、レバー画像)を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。尚、ステップ4302、ステップ4312、又は、ステップ4322でNoの場合にも、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。このように、自動ボタンフラグがオンである場合には、ボタン有効期間が終了するタイミングでカットイン演出が実行さ

10

20

30

40

50

れる、即ち、ボタン有効期間が終了するタイミングでサブ入力ボタン S B を操作したと同様の処理となる（自動ボタン操作が実行されるとも称する）よう構成されている。尚、ボタン単発押し演出における自動ボタン操作実行タイミングはこれには限定されず、例えば、ボタン有効期間が 5 秒であった場合に、当該有効期間の開始から 3 秒後を自動ボタン操作実行タイミングとするよう構成してもよい。

#### 【 0 2 4 3 】

次に、図 6 1 は、図 5 9 における、ステップ 2 7 5 0 のサブルーチンに係る、連打演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ 2 7 5 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン有効期間であるか否かを判定する。ステップ 2 7 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、連打ボタン画像（遊技者にサブ入力ボタンの連打を促す画像）を表示する。次に、ステップ 2 7 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 2 7 5 6 で Y e s の場合、ステップ 2 7 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の操作があったか否かを判定する。ステップ 2 7 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン連打演出（サブ入力ボタン S B を連打操作することにより実行される演出であり、例えば、サブ入力ボタン S B を操作する毎にエフェクトが発生する）を実行し、ステップ 2 7 6 2 に移行する。他方、2 7 5 8 で N o の場合にも、ステップ 2 7 6 2 に移行する。

#### 【 0 2 4 4 】

次に、ステップ 2 7 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン有効期間にて所定回数（例えば、10 回）のボタン連打演出が実行されたか否かを判定する。ステップ 2 7 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、表示されている連打ボタン画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ 4 0 2 8 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 7 6 2 で N o の場合、ステップ 2 7 6 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ 2 7 6 6 で Y e s の場合、ステップ 2 7 6 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、表示されている連打ボタン画像を消去し、次の処理（ステップ 4 0 2 8 の処理）に移行する。

#### 【 0 2 4 5 】

また、ステップ 2 7 5 6 で N o の場合、即ち、自動ボタンフラグがオンであった場合、ステップ 2 7 7 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の操作があったか否かを判定する。ステップ 2 7 7 0 で Y e s の場合、ステップ 2 7 7 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ 2 7 7 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン連打演出を実行し、ステップ 2 7 8 0 に移行する。他方、ステップ 2 7 7 0 で N o の場合、ステップ 2 7 7 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン有効期間の開始から所定時間（本例では、0 . 5 秒）経過したか否かを判定する。ステップ 2 7 7 6 で Y e s の場合、ステップ 2 7 7 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、所定時間（本例では、0 . 1 秒）毎に、ボタン連打演出を実行し（自動ボタンフラグがオンの場合には、ボタン有効期間開始から 0 . 5 秒経過したタイミングから、0 . 1 秒毎に 1 回ボタン連打演出が実行されることとなる）、ステップ 2 7 8 0 に移行する。このように、本実施形態においては、自動ボタンフラグがオンである場合には、ボタン有効期間の開始から 0 . 5 秒後にボタン連打演出（遊技者のサブ入力ボタンの操作を必要としないボタン連打演出）が 0 . 1 秒間隔で実行される。また、自動ボタンフラグがオンであり、且つ、ボタン有効期間である状況（又は、自動ボタンフラグがオンであり、且つ、ボタン有効期間であり、且つ、遊技者がサブ入力ボタン S B を操作せずにボタン連打演出が実行されている状況）にて遊技者がサブ入力ボタン S B を操作した場合には、自動ボタンフラグがオフとなり、以降のボタン連打演出は遊技者がサブ入力ボタン S B を操作することにより実行されることとなる。

#### 【 0 2 4 6 】

次に、ステップ 2 7 8 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン有効期間にて、所定回数（例えば、10 回）のボタン連打演出が実行されたか否かを判定する。ステップ 2 7

10

20

30

40

50

80でYesの場合、ステップ2782で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている連打ボタン画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。他方、ステップ2780でNoの場合、ステップ2784で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ2784でYesの場合、ステップ2786で、副制御基板SのCPUSCは、カットイン演出を実行せずに表示されている連打ボタン画像を消去し、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。尚、ステップ2752、ステップ2776、ステップ2784、又は、ステップ2766でNoの場合にも、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。尚、本例においては、ボタン連打演出の演出態様として、ボタン有効期間にて所定回数のサブ入力ボタンSBの操作があった場合にカットイン演出を表示するよう構成したが、これには限定されず、例えば、連打ボタン画像としてメーターを表示し、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBを操作する毎にボタン連打演出としてメーターの点灯表示が増加していき、ボタン有効期間にて所定回数のサブ入力ボタンSBの操作があった場合にメーターの点灯表示が満タンになり、その後カットイン演出を表示するよう構成してもよい（いわゆる、進行型のボタン連打演出）。尚、カットイン演出を実行せずに、ボタン有効期間にて所定回数のサブ入力ボタンSBの操作があった場合に現在のメーターの点灯表示がどこまで増加したかを表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、メーターの点灯表示が多いほど当該図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成してもよい。

10

#### 【0247】

20

次に、図62は、図59における、ステップ2800のサブルーチンに係る、長押し演出実行処理のフローチャートである。ステップ2802で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間であるか否かを判定する。ステップ2802でYesの場合、ステップ2804で、副制御基板SのCPUSCは、長押しボタン画像（遊技者にサブ入力ボタンの長押しを促す画像）を表示する。次にステップ2806で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2806でYesの場合、ステップ2808で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBが操作されているか否かを判定する。ステップ2808でYesの場合、ステップ2810で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン長押し演出（サブ入力ボタンSBを長押し操作することにより実行される演出であり、例えば、サブ入力ボタンSBを押下している間エフェクトが発生する）を実行し、ステップ2812に移行する。他方、ステップ2808でNoの場合にも、ステップ2812に移行する。

30

#### 【0248】

次に、ステップ2812で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間にて所定時間のボタン長押し演出が実行されたか否かを判定する。ステップ2812でYesの場合、ステップ2814で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている長押しボタン画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。他方、ステップ2812でNoの場合、ステップ2816で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ2816でYesの場合、ステップ2818で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている長押しボタン画像を消去し、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。

40

#### 【0249】

また、ステップ2806でNoの場合、ステップ2820で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBが操作されているか否かを判定する。ステップ2820でYesの場合、ステップ2822で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグをオフにする。次に、ステップ2824で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン長押し演出を実行し、ステップ2830に移行する。他方、ステップ2820でNoの場合、ステップ2826で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間の開始から所定時間（本例では、0.5秒）経過したか否かを判定する。ステップ2826でYesの場合、ステップ2828で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン長押し演出を実行（自動ボタンフラグ

50



がオンの場合には、ボタン有効期間開始から0.5秒経過したタイミングから、ボタン長押し演出が実行されることとなる)し、ステップ2830に移行する。

【0250】

次に、ステップ2830で、副制御基板SのCPUは、ボタン有効期間にて所定時間のボタン長押し演出が実行されたか否かを判定する。ステップ2830でYesの場合、ステップ2832で、副制御基板SのCPUは、表示されている長押しボタン画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。他方、ステップ2830でNoの場合、ステップ2834で、副制御基板SのCPUは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ2834でYesの場合、ステップ2836で、副制御基板SのCPUは、カットイン演出を実行せずに表示されている長押しボタン画像を消去し、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。尚、ステップ2802、ステップ2826、ステップ2834、又は、ステップ2816でNoの場合にも、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。尚、本例においては、ボタン長押し演出の演出態様として、ボタン有効期間にて所定時間のサブ入力ボタンSBの操作の維持があった場合にカットイン演出を表示するよう構成したが、これには限定されず、例えば、長押しボタン画像としてメーターを表示し、ボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBの操作を維持し、当該維持する時間が経過する毎にボタン長押し演出としてメーターの点灯表示が増加していき、ボタン有効期間にて所定時間のサブ入力ボタンSBの長押しがあった場合にメーターの点灯表示が満タンになり、その後カットイン演出を表示するよう構成してもよい(いわゆる、進行型のボタン長押し演出)。尚、カットイン演出を実行せず、ボタン有効期間にて所定時間のサブ入力ボタンSBの長押しがあった場合に現在のメーターの点灯表示がどこまで増加したかを表示するよう構成してもよい。そのように構成した場合には、メーターの点灯表示が多いほど当該図柄変動の大当り期待度が高くなるよう構成してもよい。

10

20

【0251】

次に、図63は、本実施形態に係る遊技機における、自動ボタン操作の実行イメージ図である。まず、同図上段は、ボタン単発押し演出が実行される場合における自動ボタン操作が実行され得るタイミングを示している(本例では、変動時間が60秒の場合を例示している)。具体的には、60秒の図柄変動における、ボタン有効期間とボタン自動入力(自動ボタンフラグがオンであることにより、サブ入力ボタンSBを操作せずにカットイン演出、ボタン連打演出等が実行されることをボタン自動入力と称することがある)が実行されるタイミングを示している。ボタン単発押し演出の実行時においては、ボタン有効期間が終了するタイミングにて、ボタン自動入力の実行されるよう構成されている。尚、ボタン自動入力の実行されるタイミングは、これに限定されず、例えば、ボタン有効期間の途中のタイミングで実行されるよう構成してもよい。

30

【0252】

次に、図63の下段は、ボタン連打演出又は、ボタン長押し演出の場合のボタン自動入力の実行され得るタイミングを示す作用図である。ボタン連打演出又は、ボタン長押し演出の場合では、ボタン有効期間が開始されてから、0.5秒後のタイミングから、0.1秒毎にボタン自動入力の実行されるよう構成されている。このように構成することで、ボタン単発押し演出よりも、ボタン連打演出又はボタン長押し演出の方が、ボタン有効期間に対するボタン自動入力の実行タイミングが早くなっており、且つ、図柄変動の期間に対するボタン有効期間が遅くなるよう構成されている。尚、本例では、ボタン連打演出とボタン長押し演出が実行される図柄変動にてボタン自動入力の実行されるタイミングを、いずれもボタン有効期間が開始されてから0.5秒後としたが、これには限定されず、例えば、ボタン連打演出が実行された場合よりもボタン長押し演出が実行された場合の方が大当り期待度が高くなるよう構成し、ボタン連打演出に係るボタン自動入力タイミングはボタン有効期間が開始されてから0.5秒後とし、ボタン長押し演出に係るボタン自動入力タイミングはボタン有効期間が開始されたタイミングとしてもよい。また、ボタン連打演出に係るボタン有効期間よりもボタン長押し演出に係るボタン有効期間の方が、図柄変

40

50

動の期間に対するボタン有効期間が遅くなるよう構成してもよい。

【0253】

また、本実施形態においては、ボタン単発押し演出が実行された図柄変動の大当たり期待度よりも、ボタン連打演出又はボタン長押し演出が実行された図柄変動の大当たり期待度の方が高いように構成されている。即ち、大当たり期待度の高いボタン連打演出又はボタン長押し演出の方が、大当たり期待度の低いボタン単発押し演出よりも、図柄変動の期間に対するボタン有効期間が遅くなり、ボタン有効期間中のボタン自動入力の実行タイミングは、早くなることとなる。

【0254】

また、同じボタン単発押し演出であっても、大当たり期待度の高低に応じて、自動入力タイミング（サブ入力ボタンSBを操作せずにサブ入力ボタンSBを操作した場合と同様の演出＝カットイン演出が実行されるタイミング）が異なるよう構成してもよい。具体的には、リーチ開始前のボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBを単発押しすることによりセリフ予告（相対的に大当たり期待度が低い予告演出）が実行された場合よりも、リーチ開始後のボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBを単発押しすることによりカットイン演出（相対的に大当たり期待度が高い予告演出）が実行された場合の方が、自動入力タイミングがボタン有効期間における後のタイミングとなる（前のタイミングとしてもよく、大当たり期待度が相違することによってボタン有効期間における自動入力タイミングが相違すればよい）よう構成してもよい。また、そのような構成は、ボタン単発押し演出に限らず、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、レバー演出、隠しボタン演出に適用してもよい。また、同じボタン単発押し演出であっても、ボタン有効期間の開始タイミングが早い方がボタン有効期間における自動入力タイミングが後になる（前のタイミングとしてもよく、ボタン有効期間の開始タイミングが相違することによってボタン有効期間における自動入力タイミングが相違すればよい）よう構成してもよい。また、そのような構成は、ボタン単発押し演出に限らず、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、レバー演出、隠しボタン演出に適用してもよい。

【0255】

図64は、図59における、ステップ2850のサブルーチンに係る、隠しボタン演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2852で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間（ボタン単発押し演出、ボタン連打演出、ボタン長押し演出、又は、隠しボタン演出を実行する図柄変動にてサブ入力ボタンSBの操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタンSBを操作することによって演出が実行される期間）であるか否かを判定する。ステップ2852でYesの場合、ステップ2854で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBの操作があったか否かを判定する。ステップ2854でYesの場合、ステップ2856で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン連打演出を実行する。次に、ステップ2858で、副制御基板SのCPUSCは、連打ボタン画像を表示し、ステップ2860に移行する。他方、ステップ2854でNoの場合にも、ステップ2860に移行する。このように、隠しボタン演出実行時には遊技者にサブ入力ボタンSBの連打操作を促す画像は表示されないが、遊技者がボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBを操作することにより連打ボタン画像が表示されると共にボタン連打演出が実行されることとなる。より具体的には、遊技者がボタン有効期間にてサブ入力ボタンSBを操作することにより連打ボタン画像としてメーターが表示され、ボタン連打演出として点灯しているメーターが増加していく演出が実行されることとなる。

【0256】

次に、ステップ2860で、副制御基板SのCPUSCは、連打ボタン画像が表示されているか否かを判定する。ステップ2860でYesの場合、ステップ2862で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間にて所定回数（例えば、10回）のボタン連打演出が実行されたか否かを判定する。ステップ2862でYesの場合、ステップ2864で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている連打ボタン画像を消去すると共に、レバー画像を表示する。次に、ステップ2866で、副制御基板SのCPUSCは、レバ

10

20

30

40

50

ー有効フラグをオンにし、ステップ2872の処理に移行する。

【0257】

他方、ステップ2860、又は、ステップ2862でNoの場合、ステップ2868で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ2868でYesの場合、ステップ2870で、副制御基板SのCPUSCは、表示されている連打ボタン画像を消去し（連打ボタン画像が表示されていない場合には、処理を実行しない）、ステップ2872に移行する。尚、ステップ2852、又は、ステップ2868でNoの場合にも、ステップ2872に移行する。

【0258】

次に、ステップ2872で、副制御基板SのCPUSCは、レバー有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2872でYesの場合、ステップ2874で、副制御基板SのCPUSCは、レバー有効期間にて、レバーSB3の操作があったか否かを判定する。ステップ2874でYesの場合、ステップ2876で、副制御基板SのCPUSCは、表示されているレバー画像を消去すると共に、カットイン演出を実行し、ステップ2880に移行する。他方、ステップ2874で、Noの場合、ステップ2878で、副制御基板SのCPUSCは、レバー有効期間が終了したか否かを判定する。ステップ2878でYesの場合、ステップ2880に移行する。次に、ステップ2880で、副制御基板SのCPUSCは、レバー有効フラグをオフにし、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。尚、ステップ2872、又は、ステップ2878でNoの場合にも、次の処理（ステップ4028の処理）に移行する。尚、本実施形態においては、隠しボタン演出を実行する図柄変動中にサブ入力ボタンSBを操作しても自動ボタンフラグのオン・オフは切り替わらないよう構成されている。このように構成することにより、例えば、自動ボタンフラグがオンである状況下において、遊技者が隠しボタン演出としてメーターを出現させるためにサブ入力ボタンSBを操作した場合に、自動ボタンフラグがオフとなってしまうような、遊技者の意図とは異なった事象が発生することを防ぐことができる。また、本実施形態においては、同図に示されるように、隠しボタン演出を実行する図柄変動においては、自動ボタンフラグがオンであっても、自動ボタン操作は実行されない、即ち、遊技者が自らサブ入力ボタンSBを操作しない限り、連打ボタン画像の表示及びボタン連打演出は実行されないよう構成されている。

【0259】

次に、図65は、本例に係る遊技機における、隠しボタン演出イメージ図の一例である。まず、或る図柄変動においてスーパーリーチ演出が開始され、ボタン画像の演出表示はされていない状況となっている。次に、ボタン画像が表示されていない状況下、サブ入力ボタンSBを押下すると、隠しボタン演出としてボタン連打演出（メーターの表示となっている）と共に連打操作を遊技者に促す表示（本例では「連打しろ！！」と表示）が表示される。次に、サブ入力ボタンSBを連打操作していき、所定回数のサブ入力ボタンSBの押下により、メーターが満タンとなる。次に、サブ入力ボタンSBを所定回数押下したことによりメーターの表示が消去され、レバー画像が表示されると共にレバーの操作を遊技者に促す表示（本例では、「レバーを引け！！」と表示）が表示される。その後、レバーSB3を操作することにより、演出表示装置SGにカットイン画像が表示され、装飾図柄の停止図柄として、大当り図柄が停止する。尚、前述したように、隠しボタン演出の実行時には自動ボタンフラグがオンであっても、ボタン自動入力の実行されない、即ち、遊技者が自らサブ入力ボタンSBを連打操作しない限り、メーター、レバー画像、カットイン演出は表示されないこととなる。尚、隠しボタン演出の実行態様は同図の態様には限定されず、例えば、

（1）リーチ演出が開始し、且つ、ボタン画像が非表示の状況にて、サブ入力ボタンSBを連打操作することによりメーターが表示される、

（2）その後、サブ入力ボタンSBを連打操作してメーターの点灯表示が満タンとなったことにより「レバー演出準備中」との表示が大きく表示（表示領域SG10の半分以上を占める大きさにて表示）、

10

20

30

40

50

(3) その後、「レバー演出準備中」との表示が小さくなり、表示領域SG10の右下に移動、

(4) その後、リーチ演出終盤にボタン単発押し又はレバー操作を実行する演出として当落分岐演出〔実行中の図柄変動の大当たり期待度を示唆する演出であり、例えば、「ボタンを押して役物を完成させろ!」の表示、カットイン演出、ボタン単発押し又はレバー単発引きを実行することにより数字ではない図柄である特定図柄が揃う、ボタン単発押し又はレバー単発引きを実行することにより大当たり図柄が停止(仮停止)する(又は、揃わない)等〕が実行される。

(5) 当落分岐演出にてレバー操作を促す場合には「レバー準備中」が再度大きく表示され、その後、「レバー準備中」の表示が消去されてレバー画像が表示される。(当落分岐演出を実行する際には、ボタン画像が表示された場合よりもレバー画像が表示された場合の方が実行中の図柄変動の大当たり期待度が高くなるよう構成することが好適であり、ボタン画像が表示された場合にはサブ入力ボタンSBの操作を促しており、レバー画像が表示された場合にはレバーSB3の操作を促している)。

(6) 当落分岐演出が、レバーSB3を操作する演出であり、レバーSB3を操作することによってカットイン演出が実行された場合には、複数存在するカットイン演出のうち大当たり期待度が最も低いカットイン演出は実行されない、又は、複数存在するカットイン演出のうち大当たり期待度が最も低いカットイン演出が実行された場合には実行中の図柄変動は大当たりとなることが確定的となるよう構成してもよい。

(7) 尚、当落分岐演出におけるボタン画像(及びレバー画像)は複数種類(例えば、表示色が複数種類)存在しており(ボタン画像の種類によって大当たり期待度が異なる)、ボタン有効期間(及びレバー有効期間)を示唆するインジケータ表示を表示する場合には、当該インジケータ表示もボタン画像(及びレバー画像)の種類に対応した表示となる〔例えば、ボタン表示が「青」、「赤」、「麒麟柄」、「虹」の順に実行中の図柄変動の大当たり期待度が高くなっていき(「虹」は大当たり確定)、インジケータ(ボタン有効期間又はレバー有効期間を示唆する表示)の色も、ボタン表示の色に合わせて、「青」、「赤」、「麒麟柄」、「虹」としてもよい〕。尚、当該インジケータは、ボタン有効期間(又は、レバー有効期間)の経過と共に表示部分が短くなっていく「バー」の形状をしており、当該「バー」の表示部分はボタン有効期間(又は、レバー有効期間)の残り時間を示唆している。また、ボタン画像(及びレバー画像)が出現する直前のエフェクト(光が集まってボタンが出現ような演出態様)が何色〔「青」、「赤」、「麒麟柄」、「虹」の順に実行中の図柄変動の大当たり期待度が高くなっていき(「虹」は大当たり確定)〕であるかによって、いずれの種類のボタン画像(及びレバー画像)が表示されるかに係る期待度や実行中の図柄変動の大当たり期待度が相違する。

以上のように構成してもよい。

#### 【0260】

次に、図66は、図35における、ステップ2900のサブルーチンに係る、特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2902で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ2902でYesの場合、ステップ2904で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側から特別遊技開始表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ2904でYesの場合、ステップ2912で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオンにする。次に、ステップ2914で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG上で大当たり開始表示に係るコマンド(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)をセットする(大当たりの種類に基づき適宜行う)。次に、ステップ2915で、副制御基板SのCPUSCは、サブ側遊技状態種別に特別遊技中演出モードをセットし、ステップ2916に移行する。尚、ステップ2902でNoの場合にも、ステップ2916に移行する。次に、ステップ2916で、副制御基板SのCPUSCは、ラウンド数と入賞個数を逐次表示するコマンドをセット(ステップ2999の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部SS側に送信される)する。

## 【 0 2 6 1 】

次に、ステップ 2 9 2 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側から特別遊技終了表示指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 2 9 2 6 で Y e s の場合、ステップ 2 9 2 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、大当たり終了表示に係るコマンドをセット（ステップ 2 9 9 9 の表示コマンド送信制御処理にて、サブサブ制御部 S S 側に送信される）する。次に、ステップ 2 9 3 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理（ステップ 4 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 9 0 4 又はステップ 2 9 2 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 4 4 0 0 の処理）に移行する。

## 【 0 2 6 2 】

次に、図 6 7 は、図 3 5 における、ステップ 4 4 0 0 のサブルーチンに係る、背景画像表示処理のフローチャートである。まず、ステップ 4 4 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態が非時間短縮遊技状態から時間短縮遊技状態に移行したか否かを判定する。ステップ 4 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 4 4 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ側遊技状態種別に時短演出モードをセットする。次に、ステップ 4 4 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G 上で時短演出モード用の背景画像を表示し、次の処理（ステップ 4 5 0 0 の処理）に移行する。他方、ステップ 4 4 0 2 で N o の場合、ステップ 4 4 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態が時間短縮遊技状態から非時間短縮遊技状態に移行したか否かを判定する。ステップ 4 4 0 8 で Y e s の場合、ステップ 4 4 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ側遊技状態種別として通常演出モードをセットする。次に、ステップ 4 4 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G 上で通常演出モード用の背景画像を表示し、次の処理（ステップ 4 5 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 4 4 0 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 4 5 0 0 の処理）に移行する。

## 【 0 2 6 3 】

次に、図 6 8 は、図 3 5 における、ステップ 4 5 0 0 のサブルーチンに係る、電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。ステップ 4 5 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側からエラー放置指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 4 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 4 5 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、発生したエラーの種類（本例では、ドア開放エラー、受け皿満タンエラー、振動検知エラー、又は、不正電波検知エラー）を取得する。次に、ステップ 4 5 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラーの種類、現在の光量レベル（本例では、大・中・小）に基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する（電飾テーブル 1 を参照）と共に、決定した内容を副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶（セット）する。次に、ステップ 4 5 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラー用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ 4 5 1 4 に移行する。尚、ステップ 4 5 0 2 で N o の場合にも、ステップ 4 5 1 4 に移行する。

## 【 0 2 6 4 】

次に、ステップ 4 5 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラー用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 4 5 1 4 で、Y e s の場合、ステップ 4 5 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶（セット）された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプ（例えば、遊技効果ランプ D 2 6 の所定部位）の点灯動作を実行する。次に、ステップ 4 5 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、メイン側からエラー放置解除コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ 4 5 1 8 で Y e s の場合、ステップ 4 5 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラー用電飾動作中フラグをオフにし、ステップ 4 5 2 2 に移行する。尚、ステップ 4 5 1 4、又は、ステップ 4 5 1 8 で N o の場合にも、ステップ 4 5 2 2 に移行する。

## 【 0 2 6 5 】

次に、ステップ 4 5 2 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、エラー用電飾動作中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 4 5 2 2 で Y e s の場合、ステップ 4 5 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出用電飾動作許可フラグがオンであるか否かを判定す

10

20

30

40

50

る。ステップ4524でYesの場合、ステップ4526で、副制御基板SのCPUSCは、演出用電飾動作許可フラグをオフにする。次に、ステップ4528で、副制御基板SのCPUSCは、演出系統、現在の光量レベルに基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する（電飾テーブル2を参照）と共に、副制御基板SのRAM領域に一時記憶（セット）する。次に、ステップ4530で、副制御基板SのCPUSCは、演出用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ4532に移行する。他方、ステップ4524でNoの場合にも、ステップ4532に移行する。

**【0266】**

次に、ステップ4532で、副制御基板SのCPUSCは、演出用電飾動作中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ4532でYesの場合、ステップ4534で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶（セット）された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプの点灯動作を実行する。次に、ステップ4536で、副制御基板SのCPUSCは、予定された全ての点灯動作が終了したか否かを判定する。ステップ4536でYesの場合、ステップ4538で、副制御基板SのCPUSCは、演出用電飾動作中フラグをオフにし、次の処理（ステップ3250の処理）に移行する。

**【0267】**

また、ステップ4532でNoの場合、ステップ4540で、副制御基板SのCPUSCは、演出動作実行中フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ4540でYesの場合、ステップ4542で、副制御基板SのCPUSCは、現在のサブ側遊技状態種別、光量レベルに基づき、点灯パターン及び点灯輝度を決定する（電飾テーブル3を参照）と共に、決定した内容を副制御基板SのRAM領域に一時記憶（セット）する。次に、4544で、副制御基板SのCPUSCは、副制御基板SのRAM領域に一時記憶（セット）された点灯パターン、点灯輝度に基づき、所定の電飾ランプの点灯動作を実行し、次の処理（ステップ3250の処理）に移行する。尚、ステップ4522、ステップ4536、又は、ステップ4540でNoの場合にも、次の処理（ステップ3250の処理）に移行する。

**【0268】**

次に、図69は、本例に係る電飾ランプ点灯パターン決定用参照テーブルの一例である。まず、電飾テーブル1は、エラー発生時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、本実施形態において電飾ランプの点灯パターンは、点灯期間 消灯期間を1サイクルとし、当該1サイクルを所定回数繰り返す（回数制限の無い場合も含む）よう構成されている。また、点灯期間中における電飾ランプの輝度は、所定の段階数（本例では、10段階）の何れかの段階に基づき決定される（本例では、電飾ランプの輝度は、輝度1 < 輝度2 < … < 輝度10の順に高くなる）よう構成されている。尚、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、エラーの種類と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。尚、本例においては、エラー発生時においても設定されている光量レベルによって電飾ランプの点灯輝度（及び点灯パターン）が相違し得るよう構成したが、これには限定されず、エラー発生時には設定されている光量レベルにか拘らず常時一定の点灯輝度（及び点灯パターン）にて電飾ランプを点灯させるよう構成してもよい。

**【0269】**

次に、電飾テーブル2は、演出動作時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、電飾テーブル1における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、演出系統と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。

**【0270】**

次に、電飾テーブル3は、遊技状態報知時に参照される電飾テーブルである。本例に示されるように、電飾ランプの点灯パターン及び輝度に係る構成は、電飾テーブル1における構成と同様である。また、当該電飾ランプの点灯パターン及び輝度は、サブ側遊技状態種別と現在の光量レベル毎に異なるよう構成されている。

## 【0271】

尚、本実施形態においては、光量レベルが相違することにより、電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度とが相違し得るよう構成したが、これには限定されず、光量レベルが相違することにより、電飾ランプの点灯パターンは相違せず、電飾ランプの点灯輝度のみが相違し得るよう構成してもよい。また、本実施形態においては、光量レベルが相違することにより、エラー発生時の電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度とが相違し得るよう構成したが、これには限定されず、エラー発生時においては、光量レベルに拘らず、発生したエラーの種類のみに基づいて電飾ランプの点灯パターンと点灯輝度を決定するよう構成してもよいし、発生したエラーの種類にも拘らず、エラー発生時には常に電飾ランプの点灯パターンを所定のパターンとし、電飾ランプの点灯輝度を所定の輝度とするよう構成してもよい。

10

## 【0272】

次に、図70は、図35における、ステップ3250のサブルーチンに係る、音量制御処理のフローチャートである。まず、ステップ3252で、副制御基板SのCPUSCは、音量決定タイミング（例えば、大当り開始時、変動開始時、待機デモ画面開始時、ボリュームスイッチ変更決定時、又は、音量レベル変更決定時等）であるか否かを判定する。ステップ3252でYesの場合、ステップ3254で、副制御基板SのCPUSCは、メイン側からエラー報知指示コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ3254でYesの場合、ステップ3256で、副制御基板SのCPUSCは、発生したエラーの種類を取得する。次に、ステップ3258で、副制御基板SのCPUSCは、エラーの種類、ボリュームスイッチ状況に基づき、音量を決定する（エラー時音量決定テーブル参照）と共に、決定した内容を副制御基板SのRAM領域に一時記憶（セット）し、ステップ3262に移行する。

20

## 【0273】

他方、ステップ3254でNoの場合、ステップ3260で、副制御基板SのCPUSCは、ボリュームスイッチ状況、決定されている音量レベルに基づき、出力する音量を決定する（非エラー時音量決定テーブル参照）と共に、決定した内容を副制御基板SのRAM領域に一時記憶（セット）し、ステップ3262に移行する。尚、ステップ3252でNoの場合にも、ステップ3262に移行する。次に、ステップ3262で、副制御基板SのCPUSCは、決定（セット）している音量に基づいたサウンドを出力し、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。

30

## 【0274】

次に、図71（非エラー時音量決定テーブル）は、本例に係る遊技機における、非エラー時に遊技機から出力される音量を決定するテーブルの一例である。本例に係る音量レベルは、レベル1～レベル5の5段階に設定されており、遊技者が音量レベルを決定することにより設定可能に構成されている。また、ボリュームスイッチは、大、中、小の3段階に設定されており、管理者のみが、設定可能に構成されている（例えば、扉D18を開放しないと変更できない、等）。本例においては、音量レベルとボリュームスイッチとにより、遊技機から出力される最大音量（dB）が決定されるよう構成されている。例えば、音量レベルが「レベル3」、ボリュームスイッチが「中」に設定されている場合には、出力される音量の最高dBは、「95dB」となる。尚、ボリュームスイッチが「小」、且つ、音量レベルが「レベル1」又は「レベル2」の場合、又は、デモ画面モードの場合には、音量は、最低ボリューム値である「1」で固定される。また、ボリュームスイッチが「大」の場合とボリュームスイッチが「中」の場合とでは、音量レベルに対応した音量が同一となっている（音量レベルが同一である場合には音量が同一となっている）。このように構成することにより、出力されるサウンドの種類によって音量が異なるため、音量の最大値を同一にし、音量の最小値のみ（ボリュームスイッチが「小」の場合の音量レベル1と音量レベル2）を調整することで製番毎に音量レベルがばらつかないようにすることができる。

40

## 【0275】

50

次に、図 7 1 (エラー時音量決定テーブル) は、本例に係る遊技機における、エラー時に遊技機から出力される音量を決定するテーブルの一例である。尚、エラー時の音量は、遊技者は設定不可能に (音量レベルに関わらず決定されるよう) 構成されており、管理者のみがボリュームスイッチで設定可能に構成されている。尚、横軸には、エラーの態様 (本例では、ドア開放エラー、受け皿満タンエラー、振動検知エラー、及び、不正電波検知エラーが例示されている) が示されており、横軸のエラー種別と縦軸のボリュームスイッチにより、遊技機から出力される最大音量 (dB) が決定されるよう構成されている。例えば、エラー種別が、「振動検知エラー」であり、ボリュームスイッチが「小」に設定されている場合には、出力される音量の最高 dB は「78 dB」となる。尚、不正電波検知エラーは、危険度の高いエラーであるため、音量レベルだけでなくボリュームスイッチの

10

#### 【0276】

20

以上のように構成することで、本実施形態に係る遊技機においては、遊技者が操作部材 (サブ入力ボタン SB、十字キー SB 2、レバー SB 3) を操作しなくとも操作部材を操作した場合と同様の演出が実行される (ボタン自動入力が実行される) よう構成し、音量に関する設定、光量に関する設定及び自動ボタン操作設定を変更可能に構成されている。また、光量に関する設定及び自動ボタン操作設定の変更態様として、遊技者が変更可能である要素と管理者のみが変更可能である要素を設けると共に、変更可能な状況や変更不可能な状況 (ボタン演出中等) や変更方法の異なる状況 (非遊技中と遊技中) を設けることにより、遊技性を損なわずに遊技者の趣向に合わせて遊技機カスタマイズを実行可能な、ユーザーフレンドリーであり、且つ興趣性の高い遊技機とすることができる。

#### 【0277】

30

(本実施形態からの変更例 1)

ここで、本実施形態では、ボタン演出の実行時において、遊技者が操作部材を操作しなくとも操作部材を操作した場合と同様の演出が実行されることとなる自動ボタン設定を実行可能に構成したが、ボタン演出に係る操作部材の操作態様はこれには限定されない。そこで本実施形態とは異なるボタン演出実行時における操作部材の操作態様を適用した構成を本実施形態からの変更例 1 として、以下、本実施形態からの変更点についてのみ詳述する。

#### 【0278】

40

はじめに、図 7 2 は、本実施形態からの変更例 1 における、サブメイン制御部側でのメインフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 3500 (変 1) であり、即ち、ステップ 3250 で音量制御処理を実行した後、ステップ 3500 (変 1) で、副制御基板 S の CPU S C は、後述する、右打ち指示表示制御処理を実行し、ステップ 2999 に移行する。

#### 【0279】

次に、図 7 3 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 7 2 でのステップ 2150 のサブルーチンに係る、非遊技期間制御処理のフローチャートである。本実施形態からの変更点は、ステップ 2166 (変 1) 及びステップ 2168 (変 1) であり、即ち、ステップ 2156 で新たに主遊技保留が生起していない場合、ステップ 2166 (変 1) で、副制御基板 S の CPU S C は、新たに補助遊技保留が生起しているか否かを判定する。ステップ 2166 (変 1) で Yes の場合、ステップ 2168 (変 1) で非遊技期間計測タイ

50



マ H Y 1 0 t を停止してリセットし、次の処理（ステップ 3 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 1 6 2（変 1）で N o の場合にも、次の処理（ステップ 3 6 0 0 の処理）に移行する。このように、本実施形態からの変更例 1 においては、発射ハンドル D 4 4 の操作を検知した場合と、図柄変動が開始した場合と、新たに主遊技保留が生じた場合と、新たに補助遊技保留が生じた場合とで、非遊技期間が終了したと判定し、非遊技期間計測タイマ H Y 1 0 t をリセットすることとなるが、当該リセットする際において、発射ハンドル D 4 4 の操作を検知した場合と、図柄変動が開始した場合と、新たに主遊技保留が生じた場合と、では、待機デモ画面、第 1 カスタマイズ案内画面、第 2 カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面の表示を消去する一方、新たに補助遊技保留が生じた場合には、待機デモ画面、第 1 カスタマイズ案内画面、第 2 カスタマイズ案内画面、カスタマイズ実行中画面、光量調節画面及び音量調節画面の表示は消去されないよう構成されている。尚、本実施形態からの変更例 1 においては、待機デモ画面に移行する条件は、非遊技期間計測タイマ値がデモ開始値（240 秒）以上となることとなっており、非遊技期間計測タイマ値の計測が開始される = 非遊技期間が開始されるのは、遊技機カスタマイズ設定が変更（決定）されたタイミングと図柄変動が停止且つ主遊技保留が存在しない状態となったタイミングとなっている。非遊技期間計測タイマ値がリセットされる条件は、図柄変動が開始した、発射ハンドル D 4 4 の操作を検知した、主遊技保留が生じた、又は、補助遊技保留が生じた（補助遊技始動口 H 1 0 を遊技球が通過した、としてもよい）ことが条件となっている。また、待機デモ画面の表示が終了する条件は、同図によって示された、発射ハンドル D 4 4 の操作の検知、図柄変動の開始、主遊技保留の生起、補助遊技保留の生起のうち、2 つ以上が成立していることを条件としてもよく、そのように構成した場合には、当該 2 つ以上の成立している条件に図柄変動の開始が含まれていることが好適である。

#### 【 0 2 8 0 】

次に、図 7 4 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 7 2 でのステップ 3 5 0 0（変 1）のサブルーチンに係る、右打ち指示表示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 3 5 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、特別遊技を実行中であるか否かを判定する。ステップ 3 5 0 2 で Y e s の場合にはステップ 3 5 0 8 に移行する。他方、ステップ 3 5 0 2 で N o の場合、ステップ 3 5 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、現在の遊技状態は時間短縮遊技状態であるか否かを判定する。ステップ 3 5 0 4 で Y e s の場合、ステップ 3 5 0 5 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ値が所定値（本例では、5 秒）以上であるか否かを判定する。ステップ 3 5 0 5 で Y e s の場合、ステップ 3 5 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、発射ハンドル D 4 4 の操作を検知していないか否かを判定する。ステップ 3 5 0 6 で Y e s の場合にはステップ 3 5 1 0 に移行する。尚、ステップ 3 5 0 5 で N o の場合にもステップ 3 5 1 0 に移行する。他方、ステップ 3 5 0 6 で N o の場合、ステップ 3 5 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 右打ち指示表示及び第 2 右打ち指示表示を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。また、ステップ 3 5 1 0 では、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 右打ち指示表示を表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ 2 9 9 9 の処理）に移行する。ここで、同図右上段は、右打ち指示表示の表示イメージ図である。同図に示されるように、本実施形態からの変更例 1 においては、遊技者に右打ち（遊技盤面の右側に向かって遊技球を発射する遊技方法であり、発射ハンドル D 4 4 の発射強度を相対的に大きくすると右打ちとなる）を促す演出表示装置 S G 上の表示として、第 1 右打ち指示表示と第 2 右打ち指示表示との 2 つの右打ち指示表示を有している。また、第 2 右打ち指示表示の方が第 1 右打ち指示表示よりも表示面積が大きく、遊技者に視認容易となる（目立つ）よう構成されている。このように構成することによって、図柄変動に伴う演出を強調したい場合等には第 1 右打ち指示表示を表示し、右打ちを実行しなかった場合に遊技者に不利益となる場合等には第 2 右打ち指示表示（又は、第 1 右打ち指示表示と第 2 右打ち指示表示との双方を表示してもよい。）を表示するよう構成できることとなる。

#### 【 0 2 8 1 】

また、ステップ3504でNoの場合、ステップ3512で、副制御基板SのCPUSCは、第1右打ち指示表示及び第2右打ち指示表示を消去する（表示されていない右打ち指示表示に対しては処理を実行しない）コマンドをセットする。次に、ステップ3513で、副制御基板SのCPUSCは、非遊技期間計測タイム値が所定値（本例では、5秒）以上であるか否かを判定する。ステップ3513でYesの場合、ステップ3514で、副制御基板SのCPUSCは、発射ハンドルD44の操作を検知したか否かを判定する。ステップ3514でYesの場合、ステップ3516で、副制御基板SのCPUSCは、所定の演出（発射ハンドルD44を操作した場合にのみ実行される演出であり、例えば、「ファイト！」と表示）を演出表示装置SG上に表示するコマンドをセットし、次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。尚、ステップ3513又はステップ3514でNoの場合には、所定の演出を実行せずに次の処理（ステップ2999の処理）に移行する。このように、本実施形態からの変更例1においては、非遊技状態となってから所定時間（5秒）が経過しており、且つ、非時間短縮遊技状態であり、且つ、特別遊技実行中でない場合に発射ハンドルD44を操作した場合には、発射ハンドルD44を操作した場合にのみ実行され得る所定の演出を実行可能に構成されている。尚、所定時間は5秒よりも長時間（例えば、30秒）としてもよいし、待機デモ画面が表示開始される時間（例えば、240秒であり、待機デモの実行中に発射ハンドルD44を操作することにより所定の演出が実行され得る）としてもよいし、待機デモ画面が表示終了する時間（例えば、900秒であり、待機デモの表示終了後に発射ハンドルD44を操作することにより所定の演出が実行され得る）としてもよい。また、非遊技状態となってから所定時間（5秒）が経過しており、且つ、時間短縮遊技状態であり、且つ、特別遊技実行中でない場合に発射ハンドルD44を操作した場合には、第1右打ち指示表示と第2右打ち指示表示との双方を表示するよう構成されている。尚、前記所定の演出は複数種類存在しており、抽選によっていずれの演出を実行するかを決定するよう構成してもよい。

#### 【0282】

次に、図75は、本実施形態からの変更例1における、図59でのステップ2750のサブルーチンに係る、連打演出実行処理のフローチャートである。まず、ステップ2788 1で、副制御基板SのCPUSCは、現在ボタン連打有効期間（サブ入力ボタンSBを押下することによって連打演出が表示される期間）であるか否かを判定する。ステップ2788 1でYesの場合、ステップ2788 2で、連打ボタン画像を表示する。次に、ステップ2788 3で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBが新たに長押しされたか否かを判定する（サブ入力ボタンSBがオフオンとなってからオンの状態が0.5秒継続した場合に長押しされたと判定している）。ステップ2788 3でYesの場合、ステップ2788 4で、副制御基板SのCPUSCは、オート連打有効フラグ（当該フラグがオンとなっており、且つ、ボタン連打有効期間である場合には、オート連打演出が実行されることとなる）をオンにし、ステップ2788 5に移行する。尚、ステップ22788 3でNoの場合にも、ステップ2788 5に移行する。

#### 【0283】

次に、ステップ2788 5で、副制御基板SのCPUSCは、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2788 5でYesの場合、ステップ2788 6で、オート連打演出を実行し、ステップ2788 9に移行する。尚、オート連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタンSBを長押しすることによって、連打ボタン画像と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタンSBを長押しし続けた場合には0.2秒毎に1回の連打演出が連続して実行される（エフェクトが発生することとなる。尚、オート連打演出の演出態様と後述する単発連打演出の演出態様とは同一の演出態様となっており、総称して連打演出と称することもある。他方、ステップ2788 5でNoの場合、ステップ2788 7で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBに対する単発押し操作があったか否かを判定する（サブ入力ボタンSBがオフオンとなってからオンの状態が0.5秒継続せずに再度オフとなった場合に単発押し操作があったと判定する）。ステップ2788 7でYesの場合、ステップ2788

8で、副制御基板SのCPUSCは、単発連打演出を実行し、ステップ2788 9に移行する。ステップ2788 7でNoの場合にも、ステップ2788 9に移行する。尚、単発連打演出とは、遊技者がサブ入力ボタンSBを単発押しすることによって、連打ボタン画像と重複して発生するエフェクトのような演出であり、遊技者がサブ入力ボタンSBに対して単発押しを1回実行する毎に1回の連打演出が実行される(エフェクトが発生することとなる。次に、ステップ2788 9で、副制御基板SのCPUSCは、1回のボタン連打有効期間にて所定回数の連打演出が実行されたか否かを判定する。尚、所定回数の連打とは、オート連打演出にて実行された連打演出の回数と単発連打演出にて実行された連打演出の回数との合計数が所定回数となっていればよく、本例では10回となっている。ステップ2788 9でYesの場合にはステップ2790 2に移行する。他方、ステップ2788 9でNoの場合、ステップ2790 1で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン連打有効期間の終了タイミング(本例では、ボタン連打有効期間の開始タイミングから4秒後)に到達したか否かを判定する。ステップ2790 1でYesの場合にはステップ2790 2に移行し、Noの場合にはステップ2790 7に移行する。次に、ステップ2790 2で、副制御基板SのCPUSCは、カットイン演出を表示し、ステップ2790 7に移行する。

10

## 【0284】

また、ステップ2788 1でNoの場合、ステップ2790 3で、副制御基板SのCPUSCは、現在オート連打受付期間(サブ入力ボタンSBを長押しすることによって連打演出が連続して表示されることとなる期間)であるか否かを判定する。尚、本例においては、図柄変動期間におけるボタン連打有効期間ではない期間にもオート連打受付期間を設けるよう構成したが、これには限定されず、ボタン連打有効期間ではない期間にオート連打受付期間を設けないよう構成してもよいし、一部の図柄変動においては常にボタン連打有効期間且つオート連打受付期間とするよう構成してもよく、例えば、非確率変動遊技状態且つ非時間短縮遊技状態時の図柄変動や、所定時間以上の図柄変動、所定時間以下の図柄変動、等の変動時間においては常にボタン連打有効期間且つオート連打受付期間としてもよい。また、一部の状況以外は常にボタン連打有効期間且つオート連打受付期間としてもよく、例えば、大当たり開始デモ時間中、大当たり終了デモ時間中、変動固定時間中、以外の期間は常にボタン連打有効期間且つオート連打有効期間としてもよい。また、サブ入力ボタンSBを長押ししている期間はすべてオート連打受付期間としてもよい(ボタン連打有効期間は連打演出が実行される図柄変動における一部の期間となっている)。ステップ2790 3でYesの場合、ステップ2790 4で、副制御基板SのCPUSCは、連打ボタン画像を表示する。次に、ステップ2790 5で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBが新たに長押しされたか否かを判定する。ステップ2790 5でYesの場合、ステップ2790 6で、副制御基板SのCPUSCは、オート連打有効フラグをオンにし、ステップ2790 7に移行する。尚、ステップ2790 3又は、ステップ2790 5でNoの場合にも、ステップ2790 7に移行する。

20

30

## 【0285】

次に、ステップ2790 7で、副制御基板SのCPUSCは、オート連打有効フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ2790 7でYesの場合、ステップ2790 8で、副制御基板SのCPUSCは、サブ入力ボタンSBがオフであるか否か(長押しされていないか否かとしてもよい)を判定する。ステップ2790 8でYesの場合、ステップ2790 9で、副制御基板SのCPUSCは、オート連打有効フラグをオフにし、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。尚、ステップ2790 7又はステップ2790 8でNoの場合にも、次の処理(ステップ4028の処理)に移行する。

40

## 【0286】

ここで、同図下段はボタン演出実行期間イメージ図である。同図においては、60秒の変動時間であるボタン連打演出が実行される図柄変動について例示している。まず、図柄変動が開始されてから3秒間はサブ入力ボタンSBは無効となっており、装飾図柄が変動

50

している。その後、図柄変動開始から3秒後のタイミングからオート連打受付期間が開始される。尚、当該タイミングにおいてはまだボタン連打有効期間は開始されていない。その後、2秒後に1回目のボタン連打有効期間が開始されることとなる（ボタン連打有効期間は1回の図柄変動に3回設けられている）。このように、本実施形態からの変更例1においては、1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも前からオート連打受付期間が設けられており、例えば、1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングの1秒前にサブ入力ボタンSBの長押しを開始したとしても1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングからオート連打演出が開始されることとなる。その後1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングから4秒後に1回目のボタン連打有効期間が終了することとなるが、オート連打受付期間は継続している。その後、1回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから2秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後4秒間2回目のボタン連打有効期間となり、その後2回目のボタン連打有効期間の終了タイミングから2秒間ボタン連打有効期間ではなくなり、その後4秒間3回目のボタン連打有効期間となるよう構成されている。また、オート連打受付期間は3回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続することとなる。このように、本実施形態からの変更例1においては、1回の図柄変動において3回のボタン連打有効期間が設けられており、オート連打受付期間は1回目のボタン連打有効期間の開始タイミングよりも2秒前のタイミングから3回目のボタン連打有効期間の終了タイミングまで継続して設けられている、即ち、或るボタン連打有効期間と次のボタン連打有効期間（例えば、1回目のボタン連打有効期間と2回目のボタン連打有効期間）との間のボタン連打有効期間ではない期間もオート連打受付期間となっている。尚、隠しボタン演出を実行する図柄変動中にサブ入力ボタンを長押ししてもオート連打演出は実行されないよう構成されている。尚、本例においては、ボタン連打有効期間より前に設けられたオート連打受付期間にてサブ入力ボタンSBの長押しを開始した場合にオート連打演出が実行されるよう構成したが、これには限定されず、ボタン連打有効期間より前にサブ入力ボタンSBの長押しを開始した場合にはオート連打演出が実行されないよう構成してもよい。

#### 【0287】

以上のように構成することで、本実施形態からの変更例1に係る遊技機においては、ボタン演出実行時（ボタン連打演出実行時）において、サブ入力ボタンを長押しすることによって遊技者が連打操作した場合と同様の演出が実行されることとなるオート連打機能を実行可能に構成し、且つ、オート連打受付期間をボタン連打有効期間よりも前に設けることにより、オート連打機能がオンとなっている状況においては、ボタン連打有効期間よりも前のタイミングでサブ入力ボタンの長押しを開始したとしてもオート連打演出が実行されるよう構成することにより、ボタン連打有効期間よりも前にサブ入力ボタンを長押ししておけばすべての連打演出が実行されることとなり、わざわざ連打操作を実行しなくてもよい点でユーザーフレンドリーな遊技機とすることができると共に、興趣性の高いボタン連打演出の実行時における演出表示装置上の演出に対して、遊技者をより注目させることができることとなる。

#### 【0288】

尚、本実施形態からの変更例1においては、オート連打演出実行時には常に0.2秒毎にオート連打演出が実行されるよう構成したが、オート連打演出の実行態様はこれには限定されず、隠しボタン演出の実行変動においてもオート連打演出が実行され得るよう構成した遊技機において、実行される演出が相違した場合に、オート連打演出の実行間隔を相違させてもよい。具体的には、隠しボタン演出実行時においては、0.5秒毎にオート連打演出を実行するのに対し、ボタン連打演出実行時には0.2秒毎にオート連打演出を実行するよう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、隠しボタン演出におけるボタン連打有効期間の開始タイミングをリーチ演出の実行開始タイミングよりも後に設けてもよいし、隠しボタン演出におけるボタン連打有効期間はボタン連打演出におけるボタン連打有効期間よりも長時間となるよう構成してもよい。また、ボタン連打演出として、ボタン連打演出Aとボタン連打演出Bとを有しており、ボタン連打演出A実行時には0.

10

20

30

40

50

5秒毎にオート連打演出を実行するのに対し、ボタン連打演出B実行時には0.2秒毎にオート連打演出を実行する(ボタン連打演出の種類によってオート連打演出の実行間隔が相違する)よう構成してもよい。尚、そのように構成した場合には、ボタン連打演出Aのボタン有効期間とボタン連打演出Bのボタン有効期間とは有効期間の長さが相違するよう構成してもよい。また、ボタン連打演出Aとボタン連打演出Bとでは、ステップ27889における所定回数(カットイン演出が実行されることとなる連打操作の回数)が相違するよう構成してもよく、そのように構成した場合には、ボタン連打演出Aとボタン連打演出Bとではオート連打演出の実行間隔が相違するよう構成してもよい。

#### 【0289】

次に、図76は、本例の遊技機に適用可能な、表示プライオリティの一例である。同図においては、演出表示装置SGに表示され得る表示内容を列挙しており、表示優先度の高いものが上段に、表示優先度の低いものが下段に示されている。尚、表示優先度が高い表示内容と表示優先度が低い表示内容とが重なって表示された場合、具体的には、例えば、右打ち指示表示と装飾図柄が重なって表示された場合には、当該重なっている部分の表示については、表示優先度の高い右打ち指示表示が手前側に表示され(視認可能となるよう表示され)、表示優先度の低い装飾図柄が奥側に表示される(右打ち指示表示の表示に隠れて視認不能となる)。尚、本例における表示優先度は高いものから、「エラー表示 右打ち指示表示 節電中表示 待機デモ画面 楽曲選択画面表示 カスタマイズ実行中画面表示 カスタマイズ案内画面表示(自動ボタン操作設定画面) 音量・光量調節画面表示 カスタマイズ案内画面表示(音量・光量) スペック帯表示 信号機 第2装飾図柄 装飾図柄 保留表示」となっている。第2装飾図柄とは、スーパーリーチ等が実行されている場合に動画像を遊技者に見せるために通常の装飾図柄(第1装飾図柄と称する)が非表示となることがあり、そのような場合にもユーザーフレンドリーの観点からどの装飾図柄に係るリーチであるか等を遊技者が認識可能となるように表示領域SG10の隅等に表示する装飾図柄の表示であり、第2装飾図柄の表示面積よりも第1装飾図柄の表示面積の方が大きいよう構成されている。尚、表示優先度は変更してもよく、例えば、「エラー表示 右打ち指示表示 節電中表示 楽曲選択画面表示 カスタマイズ実行中画面表示 スペック帯表示 待機デモ画面 カスタマイズ案内画面表示(自動ボタン操作設定画面) 音量・光量調節画面表示 カスタマイズ案内画面表示(音量・光量) 信号機 第2装飾図柄 保留表示 装飾図柄」としてもよい。但し、「エラー表示」、「右打ち指示表示」、「節電中表示」に関しては、遊技者の利益への影響が大きいため、表示優先度を変更することは望ましくない。また、「装飾図柄」、「保留表示」に関しては、非遊技期間(非遊技期間計測タイムHY10t>0)と遊技中(非遊技期間計測タイムHY10t=0)とで表示優先度が相違するよう構成してもよく、例えば、非遊技期間においては、表示優先度が高いものから、「装飾図柄 保留表示」となっていることに対し、遊技中においては、表示優先度が高いものから、「保留表示 装飾図柄」となるよう構成してもよい。このように構成することにより、装飾図柄の変動中に保留先読み演出として保留表示が変化した場合に、遊技者が保留表示を視認不能となる事態を防止することができる。

#### 【0290】

次に、図77は、本例に係る遊技機に適用可能な、隠しボタン演出のイメージ図である。同図においては、或る図柄変動において、スーパーリーチ前半演出とスーパーリーチ後半演出が実行されるよう構成されている。尚、スーパーリーチ前半演出とスーパーリーチ後半演出の実行される具体例としては、或るハズレに係る図柄変動においてはスーパーリーチ前半演出が実行され、当該スーパーリーチ前半演出の結果としてハズレ図柄が仮停止する。このような場合に、スーパーリーチ前半演出終了時に確定停止図柄としてハズレ図柄が停止する場合と、スーパーリーチ前半演出終了時に仮停止していたハズレ図柄が再変動してスーパーリーチ後半演出が実行される場合とを有している(スーパーリーチ前半演出終了時にハズレ図柄が仮停止せずにスーパーリーチ後半演出が実行されるよう構成してもよい)。尚、スーパーリーチ前半演出終了時に図柄変動が終了する場合よりも、スーパーリーチ後半演出終了時に図柄変動が終了する場合の方が大当り期待度が高くなっている

。図面の説明に戻ると、まず、或る図柄変動において演出表示装置SGにスーパーリーチ前半演出が開始され、ボタン画像が表示されていない状況となっている。その後、ボタン画像が表示されていない状況にてサブ入力ボタンSBを押下すると、隠しボタン演出として、ボタン連打演出（メーター）と共に連打操作を遊技者に促す表示（本例では「連打しろ！！」と表示）が表示される。ここで、同図における遊技機はオート連打機能（本実施形態からの変更例1と同様の構成）を有しているが、同図において図示している隠しボタン演出の実行時においては、遊技者がサブ入力ボタンSBを長押ししてもオート連打演出は実行されない（遊技者が自ら連打操作する必要がある）よう構成されている。その後、遊技者がサブ入力ボタンSBを連打操作することにより、サブ入力ボタンSBの押下回数が所定回数に到達すると、メーターが満タンとなる。その後、サブ入力ボタンSBの押下回数が所定回数に到達したことによりメーターの表示が消去され、レバー画像が表示される共にレバーSB 3の操作を遊技者に促す表示（本例では、「レバーを引け！！」と表示）が表示される。その後、レバーSB 3を操作することにより、演出表示装置SGにカットイン画像が表示されると共に、スーパーリーチが継続する（スーパーリーチ後半演出が実行される）旨の表示がされる。その後、スーパーリーチ後半演出が開始されることとなる。スーパーリーチ後半演出においては、連打操作を実行する隠しボタン演出は実行されない。尚、同図における隠しボタン演出に適用可能な構成としては、（1）隠しボタン演出の演出結果に応じて実行中の図柄変動の大当り期待度が相違する、（2）隠しボタン演出の演出結果に応じてスーパーリーチ後半演出が実行される期待度が相違する、ような構成となっている。

#### 【0291】

次に、図78は、本例に係る遊技機に適用可能な、隠しボタン演出のイメージ図である。まず、或る図柄変動にてスーパーリーチ演出が開始され、ボタン画像は表示されていない状況となっている。次に、サブ入力ボタンSBを押下すると、隠しボタン演出として、連打ボタン画像（メーター演出）が表示されると共に連打操作を遊技者に促す表示（本例では「連打しろ！！」と表示）が表示される。尚、図77の構成と同様に、同図における遊技機はオート連打機能を有しているが、隠しボタン演出の実行変動においては遊技者がサブ入力ボタンSBを長押ししてもオート連打演出が実行されない（遊技者が自ら連打操作する必要がある）よう構成されている。次に、遊技者がサブ入力ボタンSBを連打操作するが、メーターが満タンとはならずメーターの表示が消去され、演出表示装置SGにて失敗演出（メーターが満タンにならなかった旨を示唆する演出）が表示される。本例においては、隠しボタン演出のボタン連打演出（メーター演出）に失敗した場合（失敗演出が実行された場合）は、隠しボタン演出のボタン連打演出（メーター演出）に成功した場合（カットイン演出が実行された場合）よりも大当り期待度が低くなるように構成されている。尚、隠しボタン演出における連打演出に失敗してもスーパーリーチ後半が実行され得ることとなるが、隠しボタン演出における連打演出に成功した方が失敗するよりもスーパーリーチ後半が実行易いよう構成されている。尚、図77及び図78においては、隠しボタン演出としてボタン連打演出（メーター表示）が発生し、メーターが満タンとなるか否かのみによって実行中の図柄変動の大当り期待度を示唆するよう構成したが、これには限定されず、遊技者がサブ入力ボタンSBを連打操作することによりメーターの表示が段階的に増加していった、所定回数の連打操作、又は、ボタン有効期間の終了時におけるメーター表示がどれだけ増加したかによって実行中の図柄変動の大当り期待度（又は、スーパーリーチ後半が実行される期待度）を示唆するよう構成してもよい（メーター表示が多いほど、大当り期待度、又は、スーパーリーチ後半の実行期待度が高くなる）。また、メーター表示が増加していく演出態様のみには限定されず、例えば、エフェクトが連打演出として表示され、連打操作をする毎に段階的にエフェクトの色が変化していく（「青 黄 緑 赤」のように大当り期待度がより高い色へと変化していく）よう構成してもよい。

#### 【0292】

次に、図79は、本例に係る遊技機に適用可能な、隠しボタン演出のイメージ図である。まず、或る図柄変動においてスーパーリーチ演出が開始され、ボタン画像が表示されて

いない状況となっている。次に、サブ入力ボタンS Bを押下すると、隠しボタン演出として、連打ボタン画像（メーター演出）が表示されると共に、連打操作を遊技者に促す表示（本例では「連打しろ！！」と表示）が表示される。ここで、同図における遊技機はオート連打機能（本実施形態からの変更例1と同様の構成）を有しており、同図において図示している隠しボタン演出の実行時においても、遊技者がサブ入力ボタンS Bを長押しすることによりオート連打演出が実行され得る（遊技者が自ら連打操作してもよい）よう構成されている。尚、同図においては遊技者がサブ入力ボタンS Bを連打操作した場合を括弧なしで説明し、遊技者がサブ入力ボタンS Bを長押しした場合を括弧内にて説明している。その後、サブ入力ボタンS Bの連打操作（又は、長押し）を開始すると、メーターの表示中、即ち、ボタン連打有効期間中において、ボタン演出として、ボタン単発押し演出に係るボタン画像が表示される（ボタン連打演出とボタン単発押し演出とが重複して実行される）。その後、メーターとボタン画像とが表示されている状況にて、連打操作を継続する（又は、長押しを継続する）ことにより、ボタン単発押し演出として、1回目のカットイン演出が実行される（連打演出に係るボタン連打有効期間は継続している）。その後、サブ入力ボタンS Bの連打操作を継続することにより（又は、長押しを継続することにより）、メーターの表示が満タンになり、その後、メーターの表示が消去され、レバー画像が表示されると共に、レバーS B 3の操作を遊技者に促す表示（本例では「レバーを引け！！」と表示）が表示される。次に、レバーS B 3を操作することにより、2回目のカットイン演出が表示され、その後、装飾図柄の停止図柄として大当り図柄が停止する。このように、同図においては隠しボタン演出の実行時において、メーターの表示中（ボタン連打有効期間中）にボタン画像が表示されるよう構成されており、1回の図柄変動にて3回の操作部材（サブ入力ボタンS B又はレバーS B 3）を操作する演出が実行されることとなる（1回目のボタン連打演出と2回目のボタン単発押し演出とが実行され、3回目のレバー演出が実行されないよう構成してもよい）。また、同図においては、隠しボタン演出の実行変動においても、オート連打機能が実行可能となっているため、隠しボタン演出が実行された図柄変動にて遊技者がサブ入力ボタンS Bを長押しし続けた場合には、ボタン連打演出とボタン単発押し演出とが実行される（メーターが増加していくと共に、ボタン単発押しに係るカットイン演出が実行される）よう構成されており、遊技者は演出に集中できることとなる。

### 【0293】

次に、図80は、本例に係る遊技機に適用可能な、隠しボタン演出のイメージ図である。同図上段は、隠しボタン演出実行時におけるボタン有効期間にて、所定回数以上のサブ入力ボタンS Bの操作の実行後に表示されているメーター画像である。左側は、メーターの表示が1段階まで点灯している場合であり、中央の表示がメーターの表示が4段階まで点灯している場合であり、右側の表示が7段階（満タン）まで点灯している場合である。その後、サブ入力ボタンS Bが所定回数以上操作された、又は、ボタン連打有効期間が経過したことによりメーターの表示が消去され、レバー画像が表示されると共に、レバーS B 3の操作を遊技者に促す表示（本例では「レバーを引け！！」と表示）が表示され、その後図柄変動が終了することにより装飾図柄の停止図柄が表示されることとなるが、所定回数以上のサブ入力ボタンS Bの操作を実行した、又は、ボタン連打有効期間が経過した場合のメーターの表示（これ以上連打操作しても増加しない当該変動における最大のメーターの表示）による実行中の図柄変動の大当り期待度は、メーターが1段階で終了（大当り期待度＝大）>メーターが7段階（満タン）で終了（大当り期待度＝中）>メーターが4段階で終了（大当り期待度＝小）となるよう構成されている。このように、同図においては、隠しボタン演出が実行される図柄変動の実行時における、所定回数以上のサブ入力ボタンS Bの操作を実行した、又は、ボタン連打有効期間が経過した場合のメーターの表示（これ以上連打操作しても増加しない当該変動における最大のメーターの表示）による実行中の図柄変動の大当り期待度は、メーターが増加している段階が多い方が大当り期待度が高くなる傾向（4段階よりも7段階の方が大当り期待度が高い）となっているが、最も大当り期待度が高いのはメーターが増加している段階が1段階となっている。このよ

10

20

30

40

50

うに、基本的に連打操作することによりメーターの段階が増加していく演出の実行時において、連打操作を実行してもメーターの段階がまったく増加しない場合（遊技者にとって意外な展開となる場合、遊技者が違和感を感じる場合）には、当該図柄変動に係る大当たり期待度が高くなる、又は、当該図柄変動が大当たりとなることが確定的となる（いわゆる、プレミア演出）よう構成してもよい。

#### 【0294】

次に、図81は、本例に係る遊技機に適用可能な、カスタマイズ案内画面のイメージ図である。まず、同図左上段から説明すると、非遊技中状態（非遊技期間）にて、装飾図柄が停止表示されている場合に、サブ入力ボタンSBを操作することにより、右上段のような遊技者選択画面（第2カスタマイズ案内画面）が表示される（遊技者が設定可能な設定項目が表示されており、本例では、「自動ボタン操作設定」、「光量調節機能」、「音量調節機能」が表示可能となっている）。遊技者選択画面の表示中に、遊技者はサブ入力ボタンSB又は十字キーSB2を操作することで、設定したい項目を選択でき、サブ入力ボタンSBを操作することで「自動ボタン操作設定」、「光量調節機能」、又は、「音量調節機能」を調節できるよう構成されている。

#### 【0295】

また、サブ入力ボタンSBを操作して「自動ボタン操作設定」を設定する場合には、右下段のように、前述したカスタマイズ実行中画面として、自動ボタン操作設定画面が表示され、十字キーSB2の左右ボタンにより、自動ボタン操作設定の「ON」、「OFF」を選択でき、サブ入力ボタンSBの操作により、自動ボタン操作設定の「ON」、「OFF」を決定することができるよう構成されている。同様に、光量調節機能、音量調節機能設定等も光量調節画面、音量調節画面として表示され、遊技機カスタマイズが可能となっている。尚、同図においては、待機デモ画面の表示中にてサブ入力ボタンSBを操作した場合及び遊技者選択画面にて自動ボタン操作設定を選択した場合には、自動ボタン操作設定画面を表示するよう構成したがこれには限定されず、複数の項目から設定変更したい項目を選択可能なメニュー画面を表示するよう構成してもよく、メニュー画面にて設定変更可能な項目としては、演出モード（背景演出、演出傾向）の選択、保留先読み演出の発生頻度選択、特定の演出実行頻度（特に、保留変化演出以外の大当たり期待度が相対的に高い当該変動の大当たり期待度を示唆する予告演出、可動体役物を使用したインパクトのある演出の発生頻度）を変更可能に構成してもよい。また、或る演出の実行頻度を増加させた場合には当該或る演出発生時の大当たり期待度は低下し、或る演出の実行頻度を低下させた場合には当該或る演出発生時の大当たり期待度は増加するよう構成されている。尚、演出頻度として大当たり確定時にしか特定の演出が発生しないよう調節できるよう構成してもよい。

#### 【0296】

次に、左下段を説明すると、待機デモ画面が表示されている場合において、サブ入力ボタンSBを操作した場合、カスタマイズ実行中画面として、自動ボタン操作設定画面が表示され、自動ボタン操作設定に係る遊技機カスタマイズが可能となる。このように、待機デモ画面が表示されている場合にサブ入力ボタンSBを操作した場合には遊技者選択画面は表示されずに（遊技者選択画面を介さずに）カスタマイズ実行中画面が表示されるよう構成されている。また、待機デモ画面が表示されている場合において、十字キーSB2の上下ボタンを操作することにより光量調節画面が表示され、十字キーSB2の左右ボタンの操作により音量調節画面が表示されるよう構成されている（画面は表示されずに音量調節と光量調節のみ実行可能に構成してもよい）。このように、同図においては、非遊技中の装飾図柄が停止表示されている場合と待機デモ画面が表示されている場合とで、サブ入力ボタンSBを操作した時の画面表示制御が相違するよう構成されている。尚、サブ入力ボタンSBを操作した時の画面表示制御が相違する構成は同図の構成には限定されず、待機デモ画面が表示されている場合にサブ入力ボタンSBを操作することにより遊技者選択画面（第2カスタマイズ案内画面）が表示され、非遊技中の装飾図柄が停止表示されている場合にサブ入力ボタンSBを操作することによりカスタマイズ実行中画面が表示さ

10

20

30

40

50



れるよう構成することにより、非遊技中の装飾図柄が停止表示されている場合と待機デモ画面が表示されている場合とで、サブ入力ボタン S B を操作した時の画面表示制御が相違するよう構成してもよい。

#### 【 0 2 9 7 】

次に、図 8 2 は、本例（特に、本実施形態からの変更例 1 と同様にオート連打演出を実行可能に構成した場合）に適用可能なオート連打演出が適用可能な演出の種類数の一例である。同図に示されるように、本例においては、オート連打演出が実行され得る遊技の状態として、非時間短縮遊技状態である場合と、時間短縮遊技状態である場合と、特別遊技実行中である場合との 3 つの状態を比較している。各状態における、オート連打演出が適用可能な演出の種類数（実行され得るオート連打演出の種類数）は、非時間短縮遊技状態である場合が 4 種類、時間短縮遊技状態である場合が 3 種類、特別遊技実行中である場合が 2 種類となっており、時間短縮遊技状態である場合よりも非時間短縮遊技状態である場合の方が種類数が多い。また、各状態における、オート連打演出のボタン連打有効期間が所定時間（本例では、5 秒）以上となるオート連打演出が適用可能な演出の種類数は、非時間短縮遊技状態である場合が 1 種類、時間短縮遊技状態である場合が 1 種類、特別遊技実行中である場合が 2 種類となっており、特別遊技中である場合が最も多い種類数となっている。また、オート連打演出が成功（サブ入力ボタン S B を長押しして実行されるオート連打演出によって特定条件を充足する結果や表示態様となった場合に成功とし、サブ入力ボタン S B を長押しして実行されるオート連打演出によって特定条件を充足しない結果や表示態様となった場合に失敗とする）した場合に当該図柄変動が大当たりとなることが確定的となるオート連打演出の種類数は、非時間短縮遊技状態である場合が 1 種類、時間短縮遊技状態である場合が 2 種類となっており、非時間短縮遊技状態である場合よりも時間短縮遊技状態である場合の方が種類数が多い。また、特別遊技中のオート連打演出が成功（サブ入力ボタン S B を長押しして実行されるオート連打演出によって特定条件を充足する結果や表示態様となった場合に成功とする）した場合には、当該特別遊技終了後の遊技状態が確率変動遊技状態〔時間短縮遊技状態（開放延長機能作動時）でもよい〕となることが確定的となる。尚、上記の一例においては、オート連打演出の有効期間終了後に実行され得るカットイン演出を複数有しており、当該複数のカットイン演出が成功演出と失敗演出とに仕分けされるよう構成し、成功演出が実行される場合の当該図柄変動の大当たり期待度が、失敗演出が実行される場合の当該図柄変動の大当たり期待度よりも高くなるよう構成した場合を例示している。尚、オート連打演出の演出結果として最終的にある結果（例えば、連打操作に応じて段階的に変化するものであり、その連打結果に応じて変化したうえでの最終的な表示）になり、当該最終結果が大当たりとなることが確定的であることを報知する表示が出現する割合は、時間短縮遊技状態である場合の方が非時間短縮遊技状態である場合よりも高い。

#### 【 0 2 9 8 】

尚、本例に係る遊技機においては、てんかん防止の観点（ユーザーフレンドリーの観点）から光量調整を禁止にしないよう構成したが、このように構成した場合の電源断発生時の処理として、光量の設定（電源断前の光量レベル）は一時記憶するのに対し、音量の設定（電源断前の音量レベル）は一時記憶しないよう構成してもよい（いずれも一時記憶するよう構成してもよい）。

#### 【 0 2 9 9 】

また、本例に係る遊技機においては、第 1 演出表示装置 S G と第 2 演出表示装置 S G - 2 とを設けるといったように、演出表示装置を複数設けるよう構成してもよく、具体的には、第 1 演出表示装置 S G が本実施形態と同様の役割を担い、第 2 演出表示装置 S G - 2 は第 1 演出表示装置 S G よりも表示領域が小さくなるよう構成し、第 1 演出表示装置 S G にて待機デモ画面を表示している際には、第 2 演出表示装置 S G にて音量レベルと光量レベルを常時表示し（保留は存在しないため表示しない）、図柄変動中においては、第 2 演出表示装置 S G - 2 にて保留表示を実行するよう構成してもよい。尚、第 2 演出表示装置 S G - 2 は可動体役物 Y K のように可動可能に構成してもよい。尚、図柄変動中において

10

20

30

40

50

第2演出表示装置SG-2に表示するものとしては、保留表示には限定されず、予告演出と表示してもよい。また、装飾図柄の表示は、非遊技状態であっても第1演出表示装置SGにて常時表示しており（待機デモ画面の表示中は除く）、第2演出表示装置SG-2では装飾図柄の停止中においても当該装飾図柄の停止図柄（又は、保留表示）は表示されておらず、音量レベルと光量レベルを表示している。即ち、装飾図柄の表示は非遊技状態においては遊技者がしっかり視認できるように第1演出表示装置SGに表示されており、当該装飾図柄の表示を行わない第2演出表示装置においては音量レベルと光量レベルを表示することにより、遊技の進行にとって重要な表示がより視認し易くなるよう構成することができユーザーフレンドリーな遊技機とすることができる。

#### 【0300】

また、本例に係る遊技機においては、遊技者が変更可能な要素として、特別遊技中に演出表示装置SGに表示される遊技球数を、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数とするか、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数から特別遊技中に遊技者が発射した遊技球数を減算した、特別遊技中に増加した遊技球数とするかを変更可能に構成してもよい。具体的には、カスタマイズ画面にて変更する、又は、大当たり開始時、大当たり中、特定の図柄変動中（例えば、時間短縮遊技状態における図柄変動中）にサブ入力ボタンSBや十字キーSB2を操作して変更可能に構成してもよい。また、特別遊技中に演出表示装置SGに表示される遊技球数を、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数とするか、大入賞口への入賞により払い出された遊技球数から特別遊技中に遊技者が発射した遊技球数を減算した、特別遊技中に増加した遊技球数とするかを管理者が変更可能としてもよい（管理者のみが変更可能としてもよいし、遊技者と管理者とのどちらも変更可能としてもよい）。具体的には、管理メニュー画面にてサブ入力ボタンSBや十字キーSB2を操作して変更するよう構成してもよい。

#### 【0301】

次に、図83は、本実施形態における遊技フローである。ここで、主となる遊技の流れについて説明する。まず、低確率且つ非時短（通常モード）においては、第1主遊技始動口A10への入球を狙って遊技機球を発射し（左打ち）、第1主遊技始動口A10に遊技球が入球することで第1主遊技図柄による遊技を行う。第1主遊技図柄が大当たり（初当たり）となった場合、低確率且つ時短となる大当たり（大当たり終了後に非確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり）又は高確率且つ時短となる大当たり（大当たり終了後に確率変動遊技状態且つ時間短縮遊技状態に移行することとなる大当たり）、のいずれかとなり得る。大当たり中は盤面の右側に遊技球を発射し（右打ち）、第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20に遊技球を入球させる。大当たりが終了すると、大当たり終了後ミッションに突入する。このときの遊技状態は、低確率且つ時短又は高確率且つ時短のいずれかであり、ミッションに成功すると、高確率且つ時短であったことを示す確変モードへ移行する。他方、ミッションに失敗すると、時短が終了し、低確率且つ非時短又は高確率且つ非時短である潜伏モードへ移行する。潜伏モードから再度大当たりになれば、初当たり時と同様となり、潜伏モードが終了すると、低確率且つ非時短である通常モードとなる。確変モードでは、右打ちして遊技球を第2主遊技始動口B10に入球させ、第2主遊技図柄にて遊技を行う。第2主遊技図柄にて確変大当たり（高確率となる大当たり）となり、大当たりが終了すると再度確変モードとなる。他方、第2主遊技図柄にて非確変大当たり（低確率となる大当たり）となると、大当たり終了後、低確率且つ時短である時短モードへ移行する。ここで、時短が終了（本例では100回）すると低確率且つ時短である通常モードへ移行し、再度、第1主遊技始動口A10への入球を狙い（左打ち）、第1主遊技図柄にて遊技を行うこととなる。

#### 【0302】

（まとめ）

以上のように、本実施形態では、大当たり中と時短中において遊技者による楽曲選択が可能に構成されており、大当たり中と時短中の楽曲選択時の楽曲決定方法が異なっている。さらに、楽曲選択時の楽曲の再生開始ポイントも異なっており、同じ楽曲選択という操作で

10

20

30

40

50

ありながらもバリエーションに富んだ操作態様を提供することが可能となっている。また、楽曲を選択しない遊技者であっても「おまかせ」を選択することで、様々な楽曲を簡単に楽しめるよう構成されている。

### 【0303】

(変形例)

ここで、本実施形態から変更可能な構成について変形例として説明する。

(1) 確変モードの所定回数(例えば、20回)は平均変動時間が短く設定されているステージとし、このときは専用のBGMとし、楽曲選択を不可能としてもよい。この場合、所定回数を経過すると(ここでは、21回以降)、楽曲選択が可能となるよう構成することも可能である。

(2) 確変が所定回数(例えば、100回)で終了する遊技機(所謂ST機)において、確変が残り5回の期間において特殊な演出を行うために、残り5回専用の変動態様テーブルを参照するよう構成し、この際にも楽曲選択を不可能としてもよい。この場合、(1)と組み合わせると、確変1~20回:楽曲選択不可能、21~95回:楽曲選択可能、96~100回:楽曲選択不可能、となる。

(3) 複数の大当たりとして、大当たりA:楽曲選択可能な10ラウンド大当たり、大当たりB:昇格前は楽曲選択不可で、昇格後は楽曲選択可となる10ラウンド大当たり、大当たりC:楽曲選択不可である10ラウンド大当たり、を備える構成としてもよい。

### 【0304】

(第2実施形態)

尚、本実施形態においては、小当りを設けておらず、仮に設けていてもよいが、それだけでは、大当りに係る特別遊技中の大入賞口C10への入球によって賞球を獲得することが主であるため、小当りによる賞球獲得はあくまでオマケ的な要素に過ぎない。そこで、小当りによって多くの賞球を獲得可能な構成を、第2実施形態とし、以下、本実施形態との相違点について詳述する。

### 【0305】

図84は、第2実施形態に係る主遊技図柄抽選のテーブル構成図である。本実施形態との相違点は、第2主遊技における小当り確率、大当り図柄、及び小当り時の変動態様(変動時間)である。まず、第2主遊技における小当り確率は1004/1024となっており、第2主遊技側での図柄変動は高確率で小当りとなるよう構成されている。

### 【0306】

次に、大当り図柄については、第1主遊技側では5A・7A、第2主遊技側では5Bから選択されることとなっており、いずれの大当り図柄による大当りであっても、特別遊技終了後には回数制限付きの確率変動遊技状態(いわゆる、ST)へと移行するよう構成されている。尚、5A及び5Bに係る特別遊技では、2ラウンド大当たり(特に図示していないが、大入賞口C10を短開放させるため、遊技球の入球が困難)、7Aに係る特別遊技では、4ラウンド大当たり(特に図示していないが、大入賞口C10を長開放させるため、遊技球の入球が容易)が実行されることとなる。尚、いずれの大当り図柄による大当りであっても、特別遊技終了後には回数制限付きの確率変動遊技状態へと移行する構成でなくともよく、本実施形態のように、大当り図柄によって確率変動遊技状態へ移行するか否かが異なる構成としてもよい。

### 【0307】

また、本例では、7A又は5Bに係る特別遊技の終了後に、時間短縮遊技状態(本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す)に移行し得るよう構成されている。本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、第2主遊技側での大当りでも、時間短縮遊技状態(本例では、特に、補助遊技時短フラグがオンである状態を指す)に移行しない大当りを備えるよう構成してもよい。

### 【0308】

また、第2主遊技側での変動時間は、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時(高確率且つ時短時)にのみ相対的に短い時間が決定されるよう構成されている。例えば、非確率変動

10

20

30

40

50

遊技時且つ非時間短縮遊技時（低確率且つ非時短時）、又は、確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時（高確率且つ非時短時）では、第2主遊技側にて小当たりとなる場合、 $Bkx$ （75秒）、 $Bky$ （85秒）、 $Bkz$ （95秒）の内から変動態様が決定されることとなる。この場合、変動時間が相対的に長時間であり、且つ、3パターンの中からランダムに変動時間が決定されるため、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）以外の遊技状態時には、遊技者は小当たりによって賞球を得ようとしても効率が悪く、第1主遊技側での遊技を実行することとなる。他方、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）には、第2主遊技側で小当たりとなる場合、一律で $Bk2$ （1秒）の変動態様が選択される（また、第2主遊技側では高確率で小当たりに当選する）。このようなテーブル構成により、遊技者は、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）において、第2主遊技側の遊技を実行し、小当たり遊技によって効率よく賞球を獲得することが可能となるのである。尚、ハズレ変動においても、非確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時（低確率且つ非時短時）、又は、確率変動遊技時且つ非時間短縮遊技時（高確率且つ非時短時）は、確率変動遊技時且つ時間短縮遊技時（高確率且つ時短時）よりも変動時間が相対的に長い変動態様が選択されるよう構成されている。

10

## 【0309】

次に、図85は、時短中に小当たりが発生した場合の楽曲選択画面イメージ図である。まず、上段左の図では、時短中における楽曲選択画面が表示されている。次に、上段右の図に移行すると、装飾図柄が「AAA」で停止することで、小当たりの発生を示している。このときも楽曲選択が可能となっている。次に、下段の図に移行すると、小当たりにより開放された大入賞口（第1大入賞口C10又は第2大入賞口C20）に遊技球が入球したことにより、大入賞口に1球入球した場合の賞球数である15球を示す「+15」が液晶画面の略中央に表示されている。尚、総獲得数表示も更新されている。このときも楽曲選択が可能となっており、小当たりが終了すると次変動が開始され、上段左の図に戻る。つまり、小当たりの場合には、楽曲選択が継続して可能であり、選択された楽曲も継続して出力されることとなる。ただし、大入賞口に入球した際に「+15」の表示とともに入球したことを示すSEを出力する場合には、楽曲の音量を下げ、SEの音量を強調するようにする（つまり音量は、 $SE > 楽曲$ となる）のが好ましい。

20

## 【0310】

## （第3実施形態）

はじめに、第3実施形態に係る遊技機は、第2大入賞口C20の内部に、遊技球が入球可能な特定領域C22を有している。また、第3実施形態に係る遊技機は特別遊技実行中に特定領域C22に遊技球が入球することにより、当該特別遊技終了後に確率変動遊技状態に移行するような構成（いわゆる、VST機、玉確機）となっている。

30

## 【0311】

図86は、第3実施形態における、主制御基板側での第1（第2）主遊技図柄表示処理にて用いられる主遊技テーブル構成図である。本実施形態との相違点は、大当たりとなる主遊技図柄の組み合わせが異なる点と、各変動態様決定テーブルの構成を変更した点である。尚、大当たりとなる主遊技図柄のうち、特定領域C22に遊技球が入球容易となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「5A・7A・3B・5B・7B」であり、特定領域C22に遊技球が入球困難となる特別遊技が実行されることとなる主遊技図柄は「2A」となっている。

40

## 【0312】

次に、図87は、第3実施形態における、図28のステップ1600のサブルーチンに係る、特別遊技制御処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ1611（第3）及びステップ1850（第3）であり、その目的は、振分遊技（特定領域C22を有する第2大入賞口C20を開放する単位遊技）を実行し得るよう構成することである。即ち、ステップ1608でサブ側への特別遊技開始表示指示コマンドをセットした後、又は、ステップ1610で特別遊技実行フラグがオンであった場合、ステップ1611（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、現在実行するラウンドが振分

50

遊技実行ラウンド（本例では第2ラウンド、4ラウンド）であるか否かを判定する。ステップ1611（第3）でYesの場合、ステップ1850（第3）で、主制御基板MのCPUMCは、後述する振分遊技実行処理を実行し、ステップ1634に移行する。他方、ステップ1611（第3）でNoの場合には、ステップ1612に移行する。

【0313】

次に、図88は、第3実施形態における、図87のステップ1850（第3）のサブルーチンに係る、振分遊技実行処理のフローチャートである。まず、ステップ1852で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ1852でYesの場合、ステップ1866に移行する。他方、ステップ1852でNoの場合、ステップ1854で、主制御基板MのCPUMCは、停止している主遊技図柄は長開放図柄（振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20が相対的に長時間開放する大当り図柄であり、本例では、3B・5A・5B・7A・7B）であるか否かを判定する。ステップ1854でYesの場合、ステップ1856で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、長開放パターン（例えば、15秒間の開放であって、特定領域C22への入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1860に移行する。ステップ1854でNoの場合、換言すると、停止図柄が2Aの場合、ステップ1858で、主制御基板MのCPUMCは、特定領域C22を有する第2大入賞口C20の開放パターンとして、短開放パターン（例えば、0.1秒間の開放であって、特定領域C22への非入球が確定的となるよう設計された開放パターン）をセットし、ステップ1860に移行する。尚、第3実施形態においては、第1主遊技側の長開放図柄は「5A・7A」となっており、大当り時に選択される割合は「524/1024」となっており、第2主遊技側の長開放図柄は「3B・5B・7B」となっており、大当り時に選択される割合は「1024/1024」となっているため、第1主遊技側の大当りよりも第2主遊技側の大当りの方が振分遊技実行ラウンドにおいて第2大入賞口C20が長開放となる割合が高い、即ち、大当り時に特定領域C22に遊技球が入球し易いよう構成されている。

【0314】

次に、ステップ1860で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値をクリアする。次に、ステップ1862で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技継続フラグをオンにする。次に、ステップ1864で、主制御基板MのCPUMCは、セットされた開放パターンにて第2大入賞口C20を開放し、ステップ1866に移行する。

【0315】

次に、ステップ1866で、主制御基板MのCPUMCは、入賞球カウンタMP33cのカウント値を確認し、第2大入賞口C20に遊技球が所定個数（10個）入賞したか否かを判定する。ステップ1866でYesの場合、ステップ1870に移行する。他方、ステップ1866でNoの場合には、ステップ1868で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20の開放期間（セットされた開放パターン）が終了したか否かを判定する。ステップ1868でYesの場合、ステップ1870に移行する。次に、ステップ1870で、主制御基板MのCPUMCは、第2大入賞口C20を閉鎖する。次に、ステップ1872で、主制御基板MのCPUMCは、振分遊技実行中フラグをオフにする。次に、ステップ1874で、主制御基板MのCPUMCは、当該振分遊技の実行ラウンドにおいて特定領域C22への遊技球の入球があったか否かを判定する。ステップ1874でYesの場合、ステップ1876で、主制御基板MのCPUMCは、主遊技確変移行予約フラグをオンにし、ステップ1878に移行する。尚、ステップ1874でNoの場合も、ステップ1878に移行する。次に、ステップ1878で、主制御基板MのCPUMCは、ラウンド数カウンタに1を加算し（振分遊技の実行ラウンドを終了し）、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。尚、ステップ1868でNoの場合にも、次の処理（ステップ1634の処理）に移行する。

【0316】

10

20

30

40

50

次に、図 89 は、第 3 実施形態における、図 87 のステップ 1650 のサブルーチンに係る特別遊技終了後の遊技状態決定処理のフローチャートである。はじめに、本実施形態との相違点は、ステップ 1680 (第 3)、ステップ 1682 (第 3)、ステップ 1653 (第 3)、ステップ 1684 (第 3) 及びステップ 1686 (第 3) についてであり、その目的は、第 3 実施形態にて実行する振分遊技において、特定領域 C22 への入球があったか否かによって、確率変動遊技状態への移行可否及び時間短縮遊技状態における変動回数の上限值を異ならせることである。即ち、本サブルーチンの実行時、ステップ 1680 (第 3) で、主制御基板 M の CPUMC は、主遊技確変移行予約フラグがオンであるか否かを判定する。ステップ 1680 (第 3) で Yes の場合、ステップ 1682 (第 3) で、主制御基板 M の CPUMC は、主遊技確変移行予約フラグをオフにする。次に、ステップ 1653 (第 3) 及びステップ 1654 で、主制御基板 M の CPUMC は、確変回数カウンタ MP51c に所定回数 (本例では、80 回) をセットすると共に、主遊技確変フラグをオンにする。次に、ステップ 1684 (第 3) で、主制御基板 M の CPUMC は、限定頻度カウンタ MN52c に所定回数 (本例では、80 回) をセットする。次に、ステップ 1656 で、主制御基板 M の CPUMC は、時短回数カウンタ MP52c に所定回数 A (本例では、80 回) をセットしてステップ 1658 に移行し、以降、ステップ 1658 及びステップ 1660 にて、本実施形態と同様の処理を実行する。

#### 【0317】

他方、ステップ 1680 (第 3) で No の場合、ステップ 1686 (第 3) で、主制御基板 M の CPUMC は、時短回数カウンタ MP52c に所定回数 B (本例では、50 回であるが、これには限定されない。尚、所定回数 A 以下の値が好適である。) をセットし、ステップ 1658 に移行する。

#### 【0318】

ここで、第 3 実施形態においては、特別遊技中における特定領域 C22 への入球有無に拘らず、特別遊技終了後には時間短縮遊技状態に移行するよう構成されている。また、特別遊技中に特定領域 C22 への遊技球の入球があった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が、確率変動遊技状態となる変動回数と同じ所定回数 A (本例では 80 回) となり、特別遊技中に特定領域 C22 への遊技球の入球がなかった場合には当該特別遊技後にて時間短縮遊技状態となる変動回数が所定回数 A とは異なる (少ない) 回数である所定回数 B (本例では 50 回) となるように構成されている。これにより、万一、特定領域 C22 への入球が容易となる特別遊技中に特定領域 C22 を通過しなかった場合でも、一定程度の有利期間を提供でき、特定領域 C22 を通過しなかった場合の興趣低下の抑止が期待できる。また、時間短縮遊技状態時の主遊技図柄の変動態様は、所定回数 A の時間短縮遊技状態時においては 3 段階の限定頻度テーブル (限定頻度テーブル 1、限定頻度テーブル 2 及び限定頻度テーブル 3) が参照され、所定回数 B の時間短縮遊技状態時においては主遊技テーブル 3 2 が参照され、また、演出内容も異なるテーブルを参照するよう構成されている。尚、当該構成は特別遊技の実行契機となった大当たり図柄が同一の場合にも相違する場合にも適用される (例えば、同一の大当たり図柄を契機とした特別遊技であっても、特別遊技実行中に特定領域 C22 に入球するか否かによって時短回数が相違する、等)。尚、本例はあくまで一例であり、これには限定されず、例えば、時間短縮遊技の変動上限回数が、大当たり時の図柄に基づいて決定されるよう構成してもよい (例えば、特別遊技中に特定領域 C22 への入球がなされなかった場合、大当たり図柄によって時間短縮遊技の変動上限回数が決定される、等)。

#### 【0319】

次に、図 90 は、第 3 実施形態における大当たり中の BGM の音量を示すタイムチャートである。まず、(1) のタイミングで、大当たり中の所定ラウンド (例えば、4 ラウンド目) に設けられた V 入球ラウンド (遊技球が特定領域 C22 へ入球するか否かを煽るラウンド) が開始する。このとき、BGM の音量はラウンド開始から徐々に小さくなっていく。次に、(2) のタイミングで、特定領域 C22 (V) に入球し、入球したことを示す SE が出力される。このとき、特定領域 C22 (V) に入球したことを示す SE の音量は、B

10

20

30

40

50

GMの音量よりも大きくなるよう構成されている。特定領域C22(V)に入球したことを示すSEの出力が終了すると、BGMの音量は徐々に大きくなり、V入球ラウンド開始前の音量と同じ音量となる。次に、(3)のタイミングで、大当り終了デモ時間となっている。大当り終了デモ時間になると、BGMの音量が少し小さくなっている。次に、(4)のタイミングで、変動開始タイミングとなると、さらに音量が小さくなっている。つまり、大当り中と時短中において同じ楽曲が出力されるにあたり、楽曲の音量は「ラウンド中>大当り終了デモ中>変動中」となっている。また、時短1回転目開始時点の音量は大当り終了デモ中の音量と同じ大きさであり、時短1回転目開始時点と時短2回転目開始時点における音量は異なっている(時短1回転目開始時点>時短2回転目開始時点)。

#### 【0320】

尚、初当り時の大当り終了デモ時間において、メーカーロゴ表示やカード排出注意喚起が行われるよう構成し、初当り時の大当り終了デモ時間では、BGMの音量が小さくなるよう構成し、連チャン2回目以降の大当りでは、BGM(楽曲)の音量が小さくならないよう構成してもよい。ここで、BGM(楽曲)の音量と同時に出力され得る音声(SE等)の音量についてまとめておくと、(1)効果音であるSEや「右打ち」等の指示音声の音量は、BGM(楽曲)の音量よりも大きい、(2)特定領域C22(V)入球時のSEの音量は、大当り中のBGM(楽曲)の音量よりも大きい、(3)大当り中にエラーが発生した場合(例えば、電源復帰、扉開放エラー、磁気検出エラー、電波検出エラー、球皿満タンエラー等)には、エラー音以外の音声(BGM等)の音量はゼロとなる。又は、エラー音の音量は、エラー音以外の音声の音量よりも大きくなるよう構成することが可能である。

#### 【0321】

##### (第4実施形態)

次に、図91は、ボタン画像の使用例を示した図である。遊技者がサブ入力ボタンSBを操作可能な場合に、ボタン画像(操作部材表示)及びインジケータ画像(ゲージ表示)を1つの画像として液晶に表示することにより、サブ入力ボタンSBを操作可能であることを示唆している。ボタン画像(操作部材表示)とインジケータ画像(ゲージ表示)を別の画像で記憶しておく、都度、2つの画像を表示する制御を行う必要があり、画像を記憶する画像ROMの容量の圧迫、及び、処理負担の増加となってしまう。そこで、ボタン画像(操作部材表示)とインジケータ画像(ゲージ表示)とを1つの画像として記憶することにより、これらの課題を解決することが可能となる。具体的な使用例としては、(a)大当り中以外での表示、に示すように、1回のみサブ入力ボタンSBの操作が可能な場合には、有効期間に応じてインジケータ部分にゲージが減っていくよう画像処理を行うことで、有効期間が減っていることを遊技者に示唆するよう構成し、(b)大当り中の表示、に示すように、大当り中に何度もサブ入力ボタンSBの操作が可能な場合(ボタン連打が可能)には、ボタン(操作部材表示)とインジケータ(ゲージ表示)で構成された1つの画像を表示し、ゲージが減っていく画像処理を行いよう構成することで、(a)、(b)のいずれの場合であっても、共通する1つの画像(操作部材表示とゲージ表示で構成された画像)を使用することが可能となる。尚、これらはあくまで例であり、大当り中以外であっても(b)の画像を表示し、サブ入力ボタンSBを連打可能であることを示唆してもよく、また、大当り中に(a)のように、1回のみサブ入力ボタンSBの操作が可能であることを示してもよい。さらに、サブ入力ボタンSBを連打可能である場合に、全体の有効期間を示すために(a)のように有効期間を示すよう構成してもよい。また、大当り中以外(例えば、通常状態)の表示においては、ボタンの色として、大当り期待度が高い順に、虹色>金色>赤色>緑色>青色と、5種類が設けられているのに対し、大当り中の表示においては確変期待度やラウンド昇格期待度が高い順に、赤色>青色の、2種類のみが設けられるよう構成してもよい。尚、(b)のボタン画像の使用例としては、ボタンの有効期間が特定ラウンドの終了時に設定されている場合(例えば2ラウンド終了時)に特に効果的である

#### 【0322】

また、以下のような構成とすることも可能である。

( 1 ) インジケータ ( ゲージ表示 ) のメモリが 0 を示す表示でも良い。

( 2 ) サブ入力ボタン S B を連打可能な演出に限られず、サブ入力ボタン S B を用いて遊技者に選択させるような演出 ( 例えば、ボタンを押す毎にキャラクタが切替わる、等 ) に適用してもよい。

( 3 ) インジケータ ( ゲージ表示 ) に限られず、数字によるカウントダウン表示等でも良い。この構成を ( b ) に適用した場合、常にカウントダウンの最大値を表示するか、もしくは、常にカウントダウンの最小値を表示するのが望ましい。

( 4 ) ( a ) と ( b ) でボタン ( 操作部材表示 ) とインジケータ ( ゲージ表示 ) で構成された同じ画像を用いていれば、仮に、一方のボタンの表示態様 ( 色、大きさ、点滅、等 ) が異なってもよい。

10

#### 【 0 3 2 3 】

尚、本例においては、ぱちんこ遊技機における構成を例示しているが、これには限定されず、回胴式遊技機にて音量レベルの調節、光量レベルの調節、又は、自動ボタン操作のオン・オフ、を可能にする構成を適用してもよいし、上述したサブ入力ボタン S B、十字キー S B 2、レバー S B 3 を使用した演出態様についての構成を適用してもよい。ここで、周知の回胴式遊技機について補足説明しておく。

#### 【 0 3 2 4 】

まず、周知の回胴式遊技機には、遊技の進行を司る主遊技制御部としてのメイン基板と、演出の実行を司る副遊技制御部としてのサブ基板と、主遊技用識別情報を表示するための主遊技用識別情報表示部として複数の識別情報が夫々外周上に配置された複数列 ( 一般には 3 列 ) のリールと、遊技者によって操作可能であって遊技開始を指示する主遊技開始指示装置としてのスタートレバーと、遊技者によって操作可能であって遊技進行を指示する主遊技進行指示装置としてのストップボタンと、を有している。そして、メイン基板には、スタートレバーが操作されたことを契機として主遊技用乱数を取得する主遊技用乱数取得手段と、主遊技用乱数取得手段が取得した乱数に基づき一又は複数の停止識別情報を暫定的に決定する主遊技用識別情報表示内容決定手段 ( 例えば、小役や特別役物等の当選役を内部的に決定する表示内容決定手段 ) と、主遊技用識別情報表示内容決定手段により暫定的に決定された一又は複数の停止識別情報とストップボタンの操作タイミングとに基づき、一の停止識別情報を主遊技用識別情報表示部であるリール上に確定表示するよう制御する主遊技用識別情報表示制御手段 ( 例えば、内部的に決定された当選役とストップボタンが押圧されたタイミングとに基づき、所定の位置でリールを停止するリール制御手段 ) と、主遊技用識別情報表示部であるリール上にて停止識別情報として所定態様が表示された場合、特別遊技に移行させるよう制御する特別遊技実行制御手段 ( 例えば、「 7 7 7 等」が所定の有効ライン上に並んだことを契機として、特別役物を作動させる特別役物作動手段 ) と、主遊技用乱数取得手段が取得した主遊技用乱数に関する情報を副遊技制御部側に送信する主遊技側情報送信制御手段と、を有している。

20

30

#### 【 0 3 2 5 】

このような周知構成の回胴式遊技機における副遊技制御部側について、本実施形態のサブ入力ボタン ( サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2、レバー S B 3 を総称してサブ入力ボタンと称することがある ) を操作する演出に係る構成を適用することができるのである。具体的には、サブ入力ボタンを押下し続けた場合にオート連打演出が実行される構成、オート連打受付期間にサブ入力ボタンの押下を開始し、当該サブ入力ボタンの押下を維持した場合に、ボタン連打有効期間の開始タイミングから連打演出が実行される構成、遊技者がサブ入力ボタンを操作しなくともボタン連打演出等のサブ入力ボタンを操作した場合に実行される演出をサブ入力ボタンの操作をせずに実行可能な構成、隠しボタン演出を実行可能な構成、等が回胴式遊技機にも適用可能となっている。尚、回胴式遊技機に適用する場合には、ベットボタン { 賭け数 ( ベット数 ) の入力を可能にするための機構 } をサブ入力ボタンと同様の役割を担うよう構成する等、 1 つの機構に複数の用途を設定するよう構成してもよい。

40

50



## 【 0 3 2 6 】

尚、各実施形態及び本明細書に記載してある構成は、それぞれ組み合わせてもよく、例えば、本実施形態と第2実施形態とを組み合わせることで、第2主遊技側で小当たりが頻発し、且つ、楽曲選択可能な遊技機を提供することができ、本実施形態と第3実施形態とを組み合わせることで、VST機、且つ、楽曲選択可能な遊技機を提供することができる。

## 【 符号の説明 】

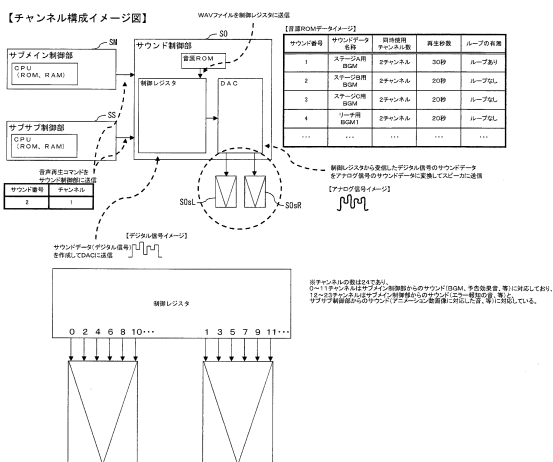
## 【 0 3 2 7 】

M 主制御基板、  
 M P 1 1 t H 補助遊技図柄変動管理用タイマ、M P 1 1 t C 第1・第2主遊技図柄変動管理用タイマ 10  
 M P 1 1 t C 1 第1主遊技タイマ、M P 1 1 t C 2 第2主遊技タイマ  
 M P 2 2 t B 第2主遊技始動口電動役物開放タイマ、M P 3 3 c 入賞球カウンタ  
 M P 3 4 t 特別遊技用タイマ、M P 5 2 c 時短回数カウンタ  
 A 第1主遊技周辺機器  
 A 1 0 第1主遊技始動口(第1主遊技始動口A)、A 1 1 s 第1主遊技始動口入球検出装置  
 A 2 0 第1主遊技図柄表示装置、A 2 1 g 第1主遊技図柄表示部  
 A 2 1 h 第1主遊技図柄保留表示部、B 第2主遊技周辺機器  
 B 1 0 第2主遊技始動口、B 1 1 s 第2主遊技始動口入球検出装置 20  
 B 1 1 d 第2主遊技始動口電動役物、B 2 0 第2主遊技図柄表示装置  
 B 2 1 g 第2主遊技図柄表示部、B 2 1 h 第2主遊技図柄保留表示部  
 C 第1・第2主遊技共用周辺機器、C 1 0 第1大入賞口  
 C 1 1 s 第1大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d 第1大入賞口電動役物  
 C 2 0 第2大入賞口、C 2 1 s 第2大入賞口入賞検出装置  
 C 2 1 d 第2大入賞口電動役物、Y K 可動体役物  
 H 補助遊技周辺機器、H 1 0 補助遊技始動口  
 H 1 1 s 補助遊技始動口入球検出装置、H 2 0 補助遊技図柄表示装置  
 H 2 1 g 補助遊技図柄表示部、H 2 1 h 補助遊技図柄保留表示部  
 S 副制御基板、S M 演出表示制御手段(サブメイン制御基板)  
 S M 2 1 t 装図変動時間管理タイマ、 30  
 S S 演出表示手段(サブサブ制御部)、S G 演出表示装置  
 S G 1 0 表示領域、S G 1 1 装飾図柄表示領域  
 S G 1 2 第1保留表示部、S G 1 3 第2保留表示部  
 S B サブ入力ボタン、S B 2 十字キー  
 S B 3 レバー、H Y 1 0 t 非遊技期間計測タイマ  
 M E 1 0 t エラー状態保持期間タイマ、D 2 6 遊技効果ランプ  
 D 7 0 節電モード表示用ランプ、D 4 2 発射ハンドル  
 K H 賞球払出制御基板  
 K E 賞球払出装置、M T 1 0 コマンド送信用バッファ



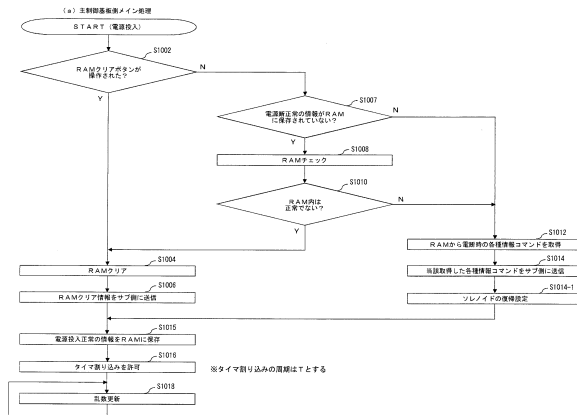
【図5】

(図5)



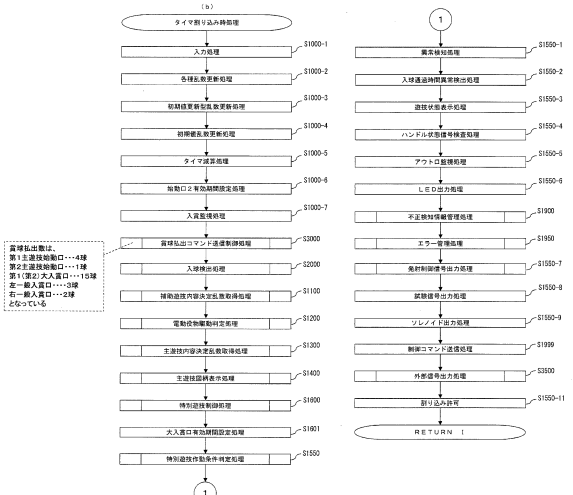
【図6】

(図6)



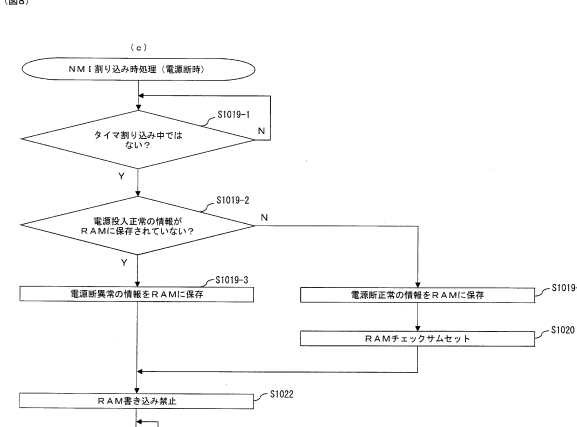
【図7】

(図7)



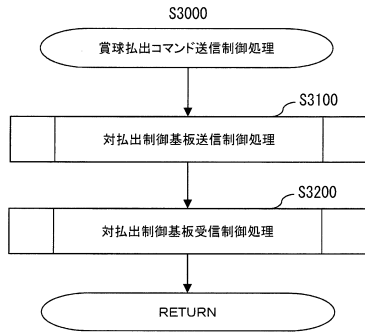
【図8】

(図8)



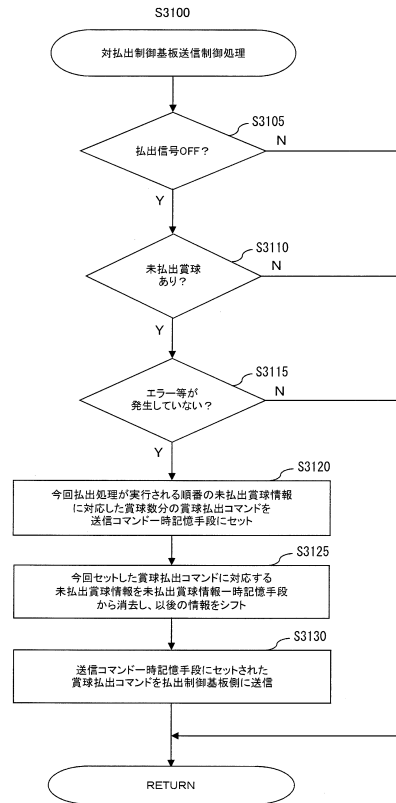
【図9】

(図9)



【図10】

(図10)



【図11】

(図11)

賞球払出コマンド  
(メイン制御基板→払出制御基板)

7	6	5	4	3	2	1	0
1	0	0	1				A

払出関連情報  
(払出制御基板→メイン制御基板)

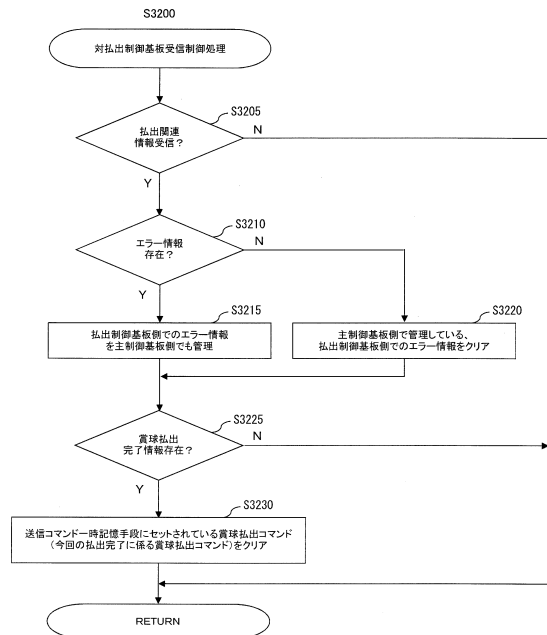
7	6	5	4	3	2	1	0
0	B	C	D	E	F	G	H

A	賞球払出数
0000	0
0001	1
0010	2
0011	3
0100	4
0101	5
0110	6
0111	7
1000	8
1001	9
1010	10
1011	11
1100	12
1101	13
1110	14
1111	15

B	払出モータ動作エラー	F	賞球装置エラー
0	無	0	無
1	有	1	有
C	過剰払出エラー	G	受け皿満タンエラー
0	無	0	無
1	有	1	有
D	球経路エラー	H	払出状態
0	無	0	払出完了
1	有	1	払出未完了
E	払出モータエラー		
0	無		
1	有		

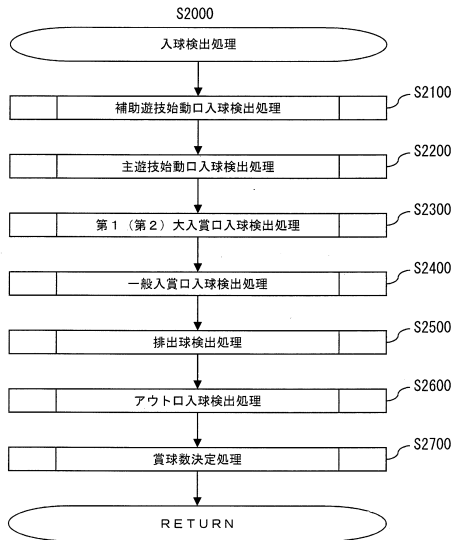
【図12】

(図12)



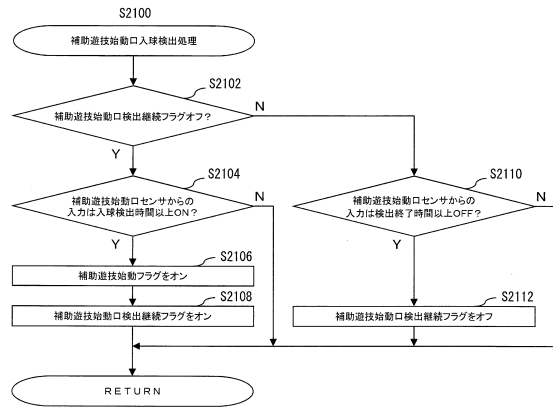
【図13】

(図13)



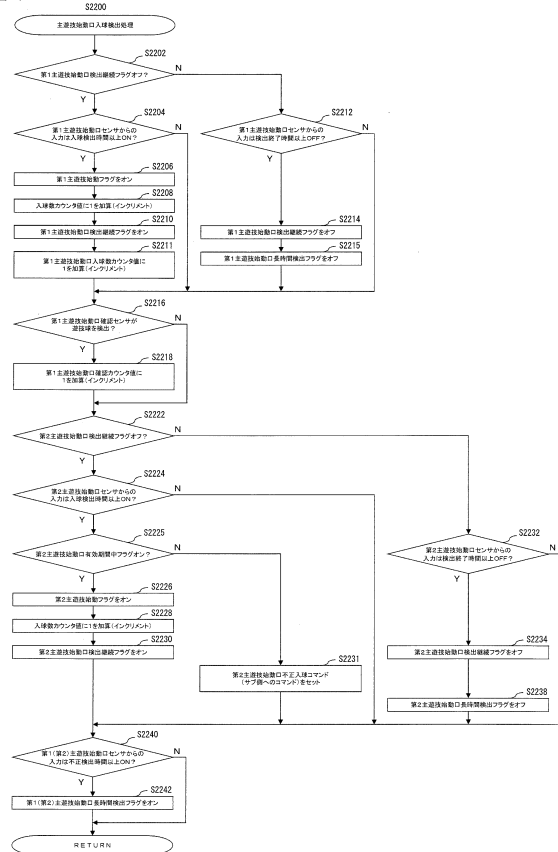
【図14】

(図14)



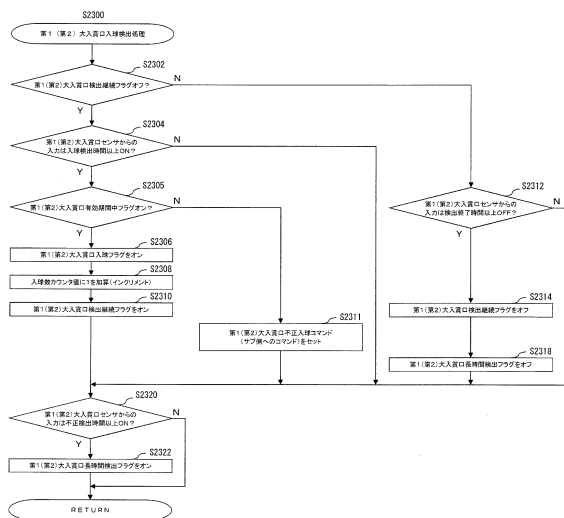
【図15】

(図15)



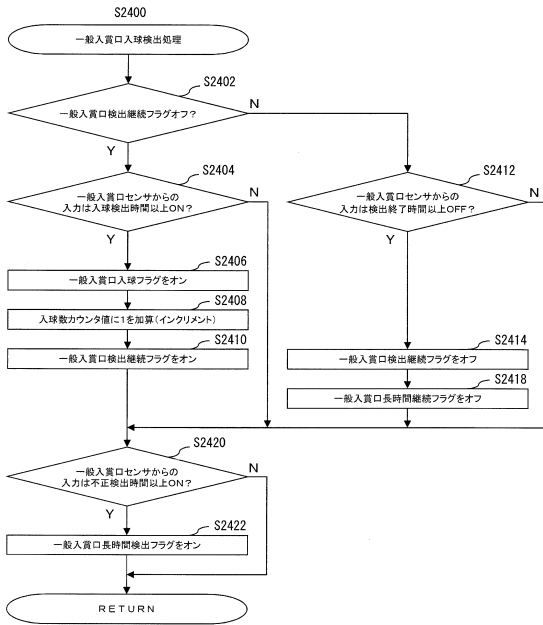
【図16】

(図16)



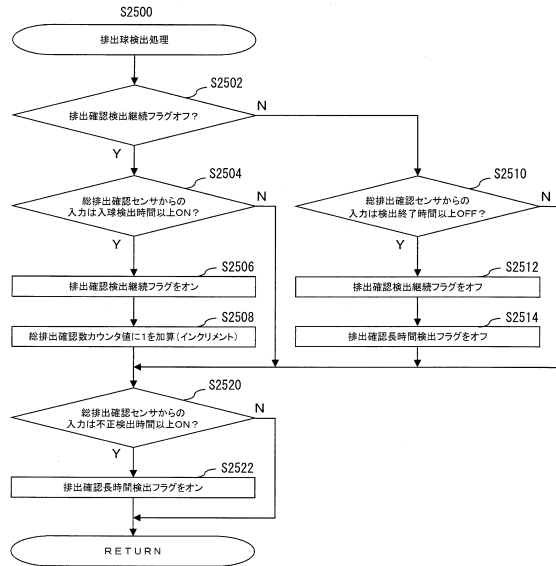
【図 17】

(図17)



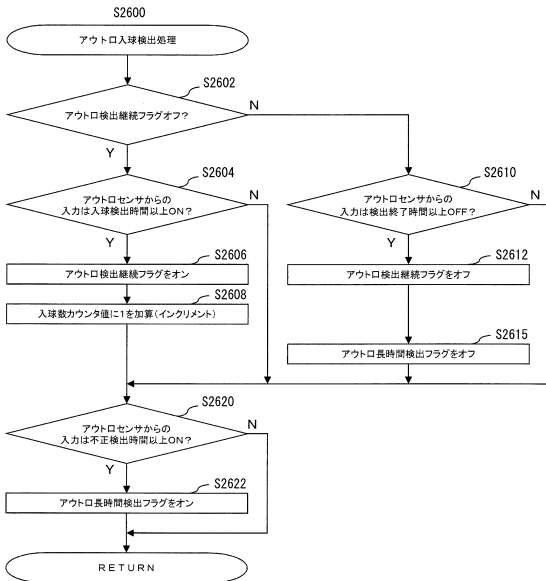
【図 18】

(図18)



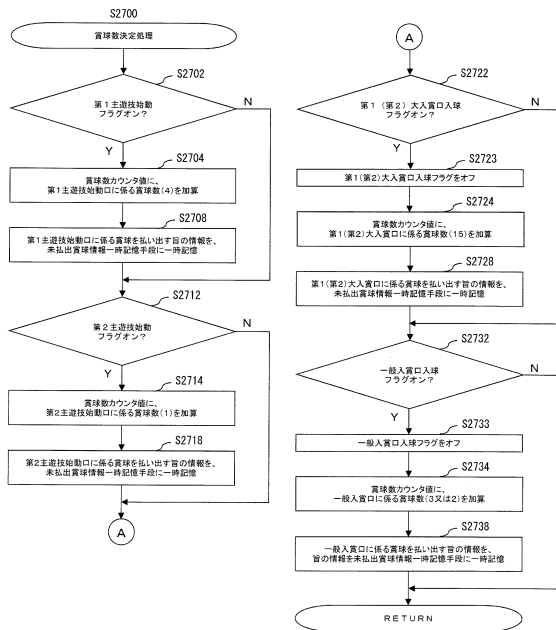
【図 19】

(図19)



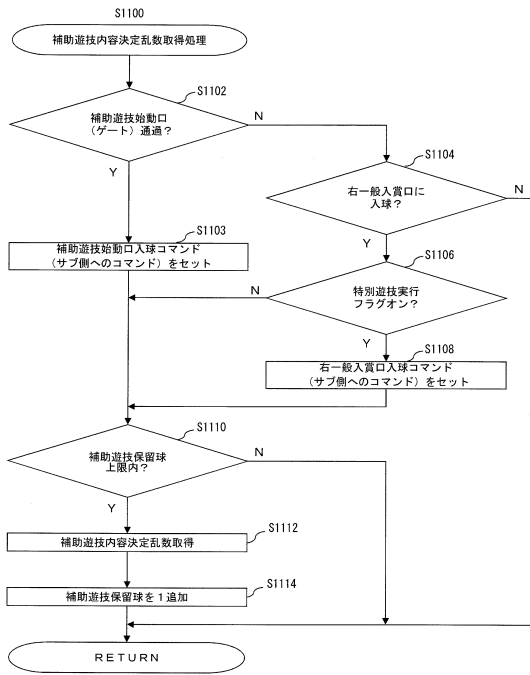
【図 20】

(図20)



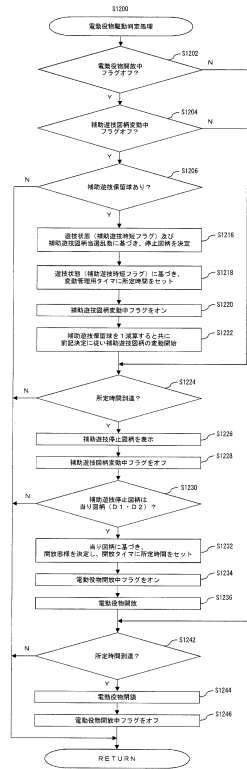
【図21】

(図21)



【図22】

(図22)



<補助遊技停止図柄決定用抽選テーブル>

補助遊技停止図柄乱数取得	停止図柄	図柄名称
0~1009	D0	—
1010	D1	0:2秒保留→1秒保留→1秒保留→1秒保留→1秒保留
1011~1023	D2	0:2秒保留→0:2秒保留→0:2秒保留→0:2秒保留→0:2秒保留

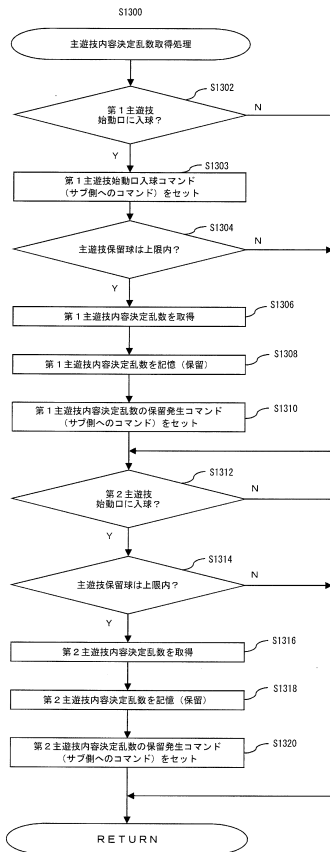
  

特別遊技保留球	停止図柄	図柄名称
1~1024	D1	1:1秒保留→1秒保留→1秒保留→1秒保留→1秒保留
1025	D2	0:2秒保留→0:2秒保留→0:2秒保留→0:2秒保留

※特別遊技保留球停止図柄抽選範囲にてD1・D2の当り確率が異なるよう構成しており、特別遊技保留球停止図柄のD2は必ず当り図柄となる。

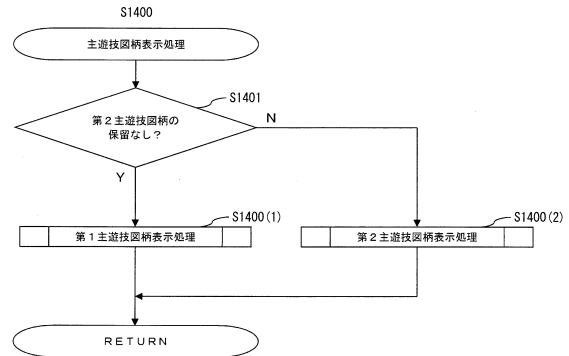
【図23】

(図23)



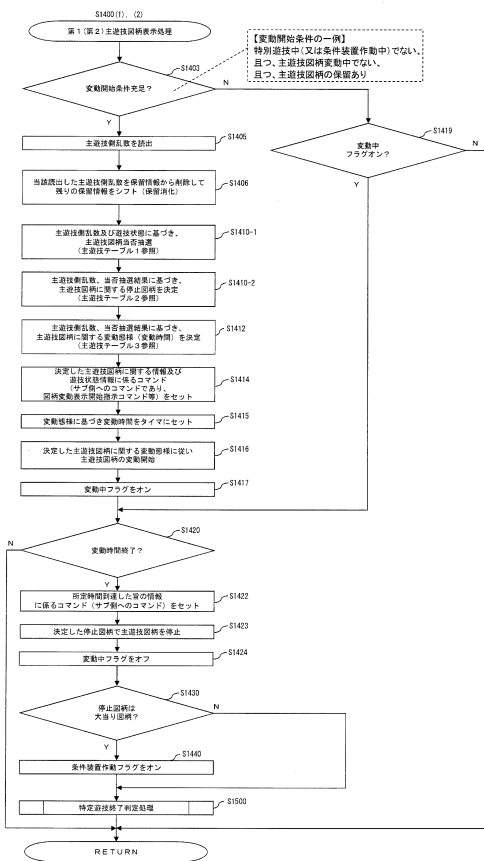
【図24】

(図24)



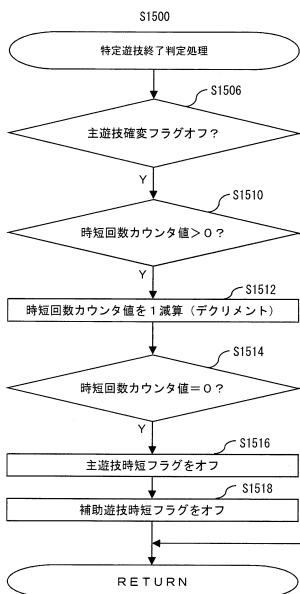
【図 25】

(図25)



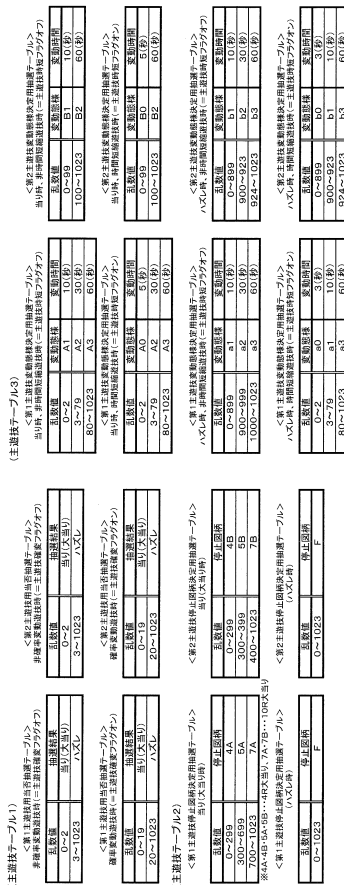
【図 27】

(図27)



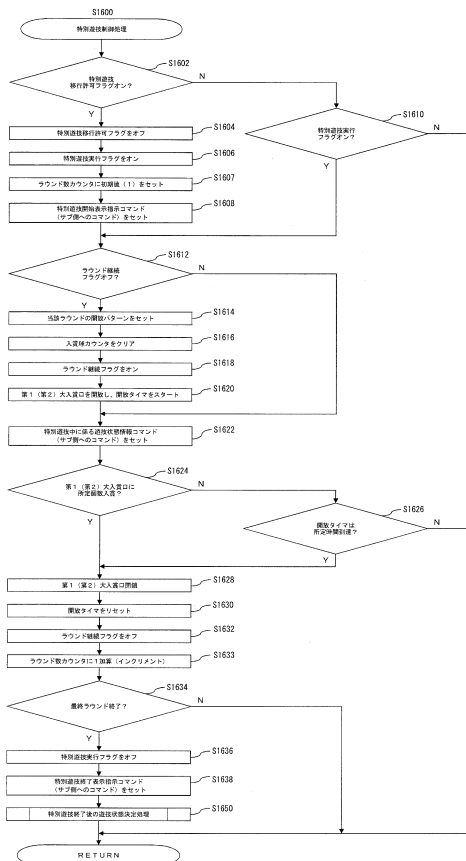
【図 26】

(図26)



【図 28】

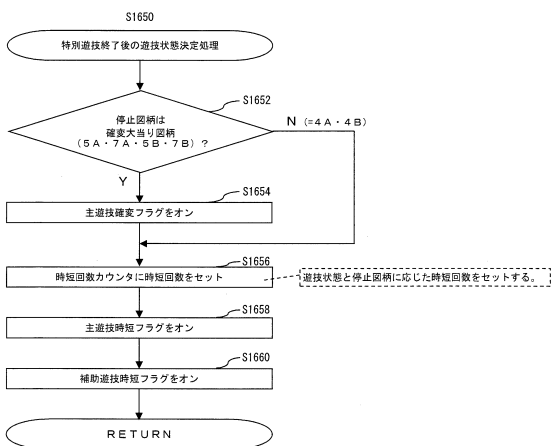
(図28)





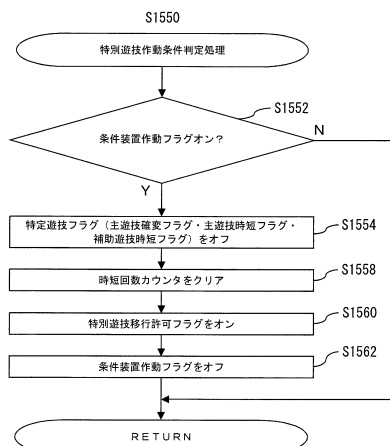
【図29】

(図29)



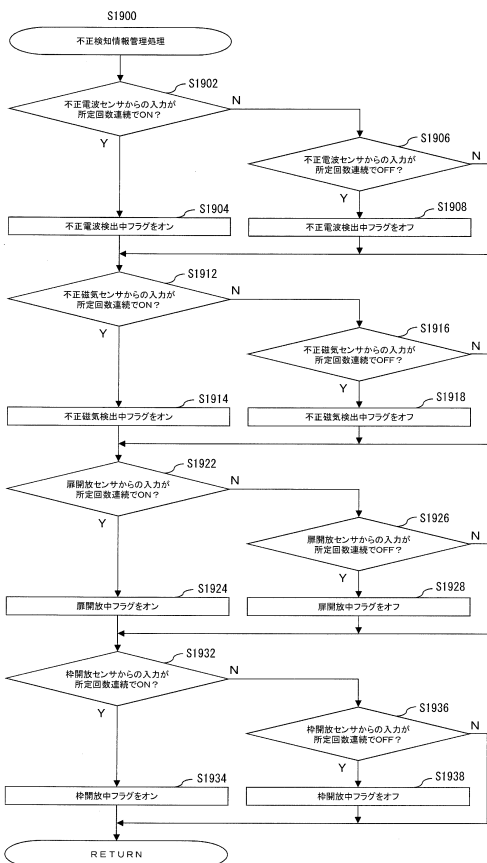
【図30】

(図30)



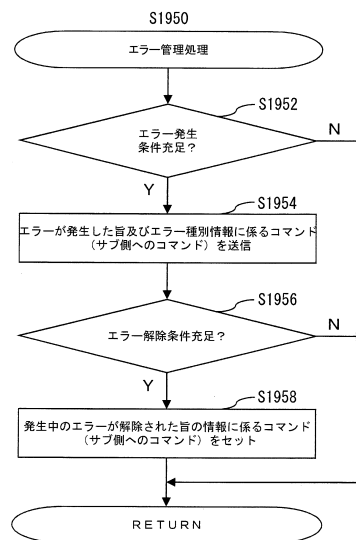
【図31】

(図31)



【図32】

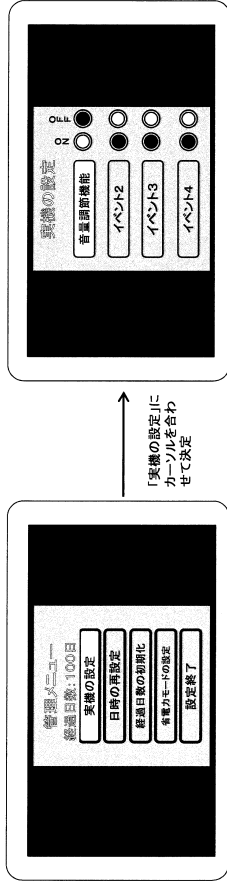
(図32)





【図37】

【管理メニュー画面表示イメージ図】

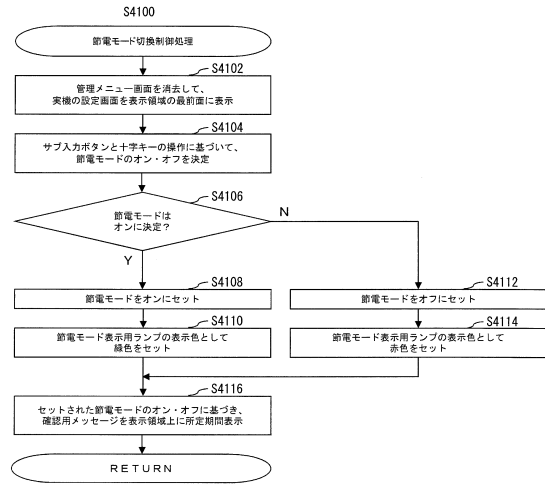


十字キーの上下ボタンでカーソルを移動させ、十字キーの左右ボタンで各種機能のON、OFFを選択可能  
 ※「音量調節」の機能は「かんかん防止等」を考慮して常に有効とするよう構成されており、オン・オフの選択ができない

電源オフ状態において、RAMクリアボタンを押し下しながら、電源投入すると管理メニュー画面が表示される。  
 管理メニュー画面においては、十字キーの上下ボタンでカーソルを移動させ、サブ入力ボタンで決定する。

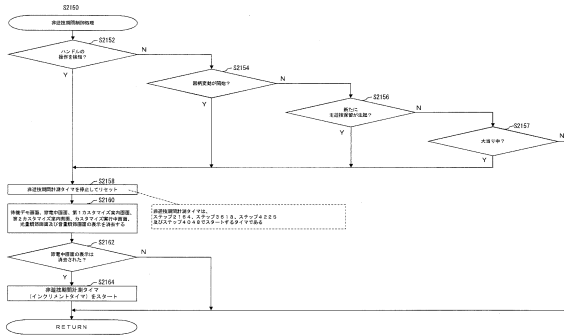
【図38】

(図38)



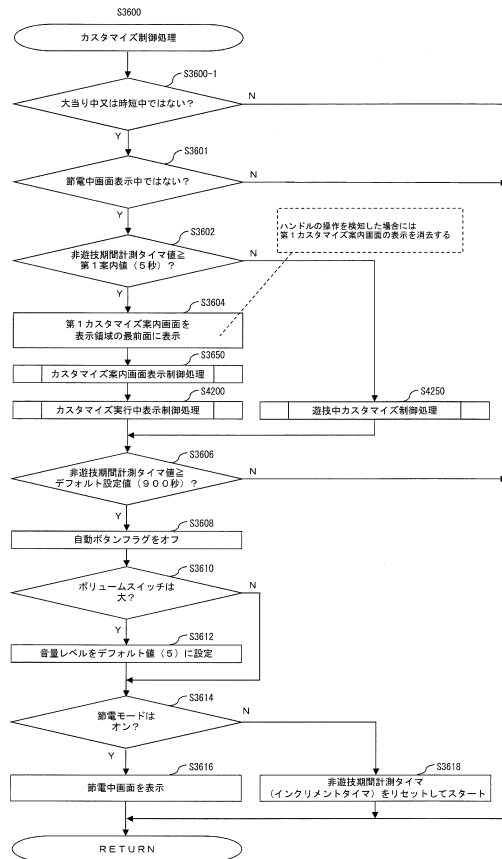
【図39】

(図39)



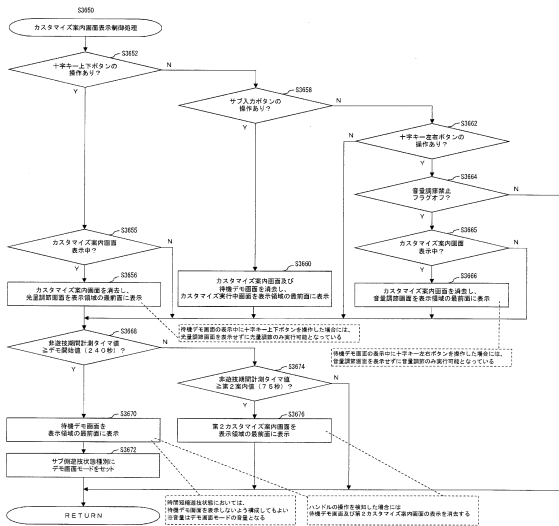
【図40】

(図40)



【図41】

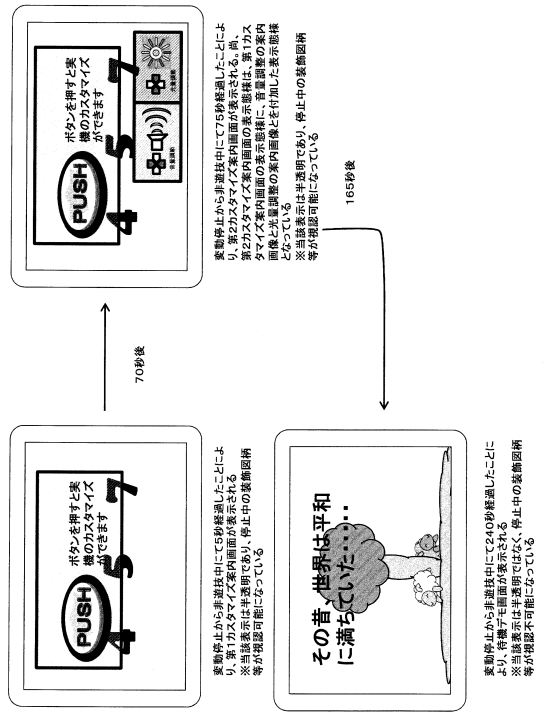
(図41)



【図42】

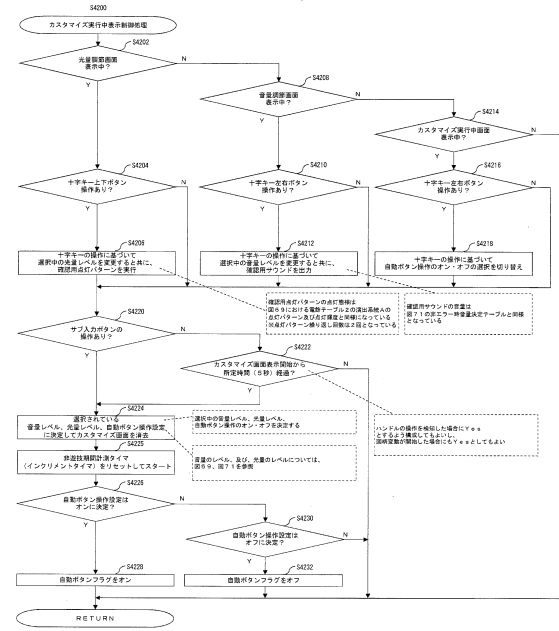
(図42)

【カスタマイズ案内画面イメージ図1】



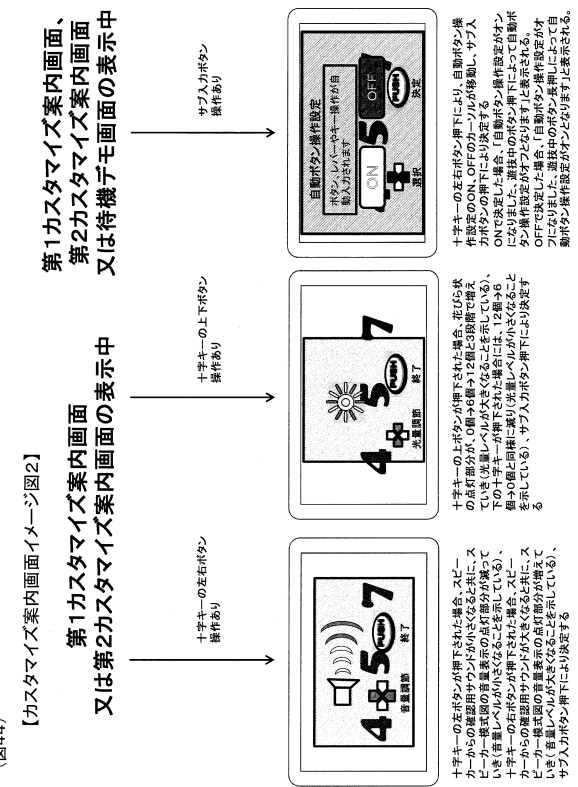
【図43】

(図43)



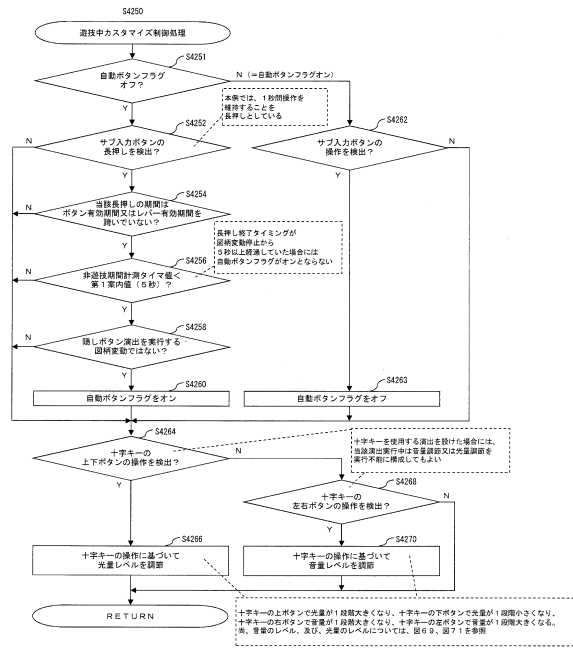
【図44】

(図44)



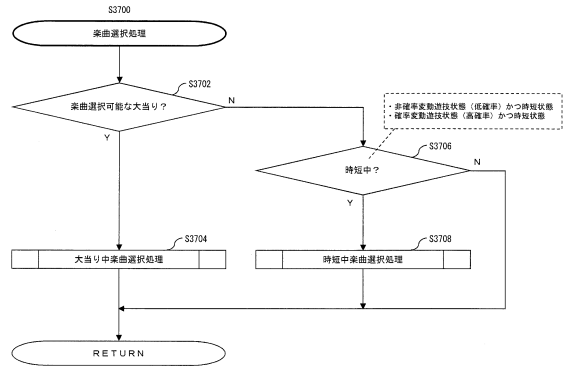
【図45】

(図45)



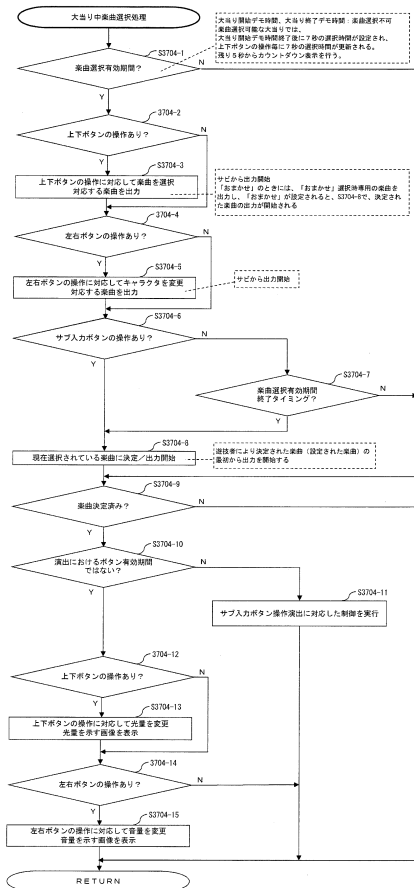
【図46】

(図46)



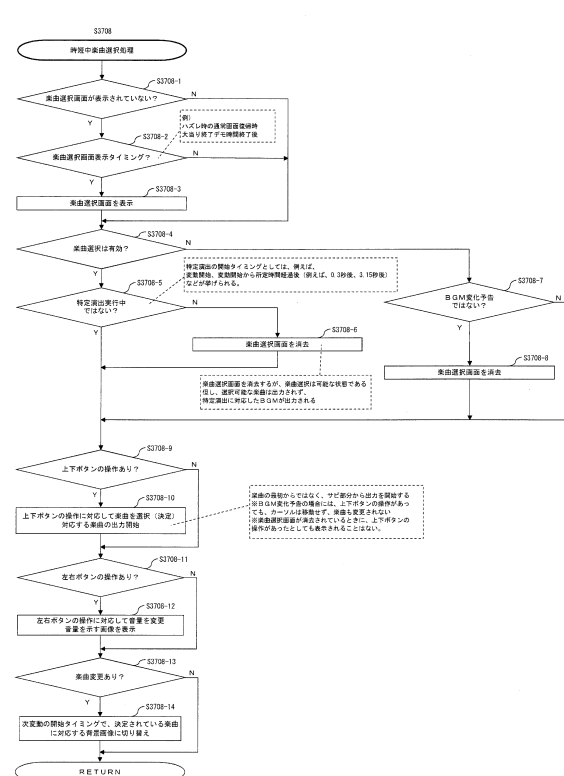
【図47】

(図47)



【図48】

(図48)

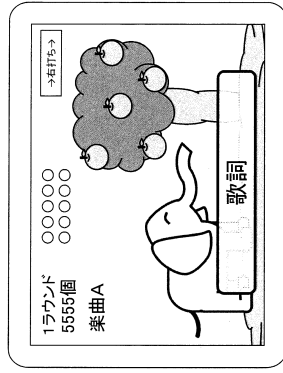


【図49】

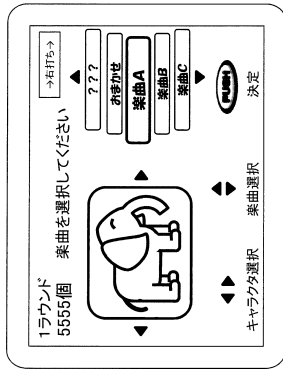
【楽曲選択画面イメージ図1(大当たり中)】

【図51】

【楽曲選択画面イメージ図3】



設定された楽曲とキャラクタにより、大当たり選択を行う。大入賞口に入賞することにより、大当たりが1つずつ増え、総獲得時数表示は加算される。

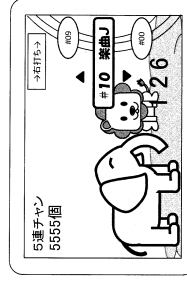


大当たり開始時モーション終了後、楽曲選択画面が表示される。楽曲選択の有効期間は7秒で、十字キー(上下ボタン、左右ボタン)が操作されると7秒が再セットされる。残り5秒からカウントダウン表示を行う。有効期間の7秒が経過すると、その時点で選択されているキャラクタと楽曲が決定される。

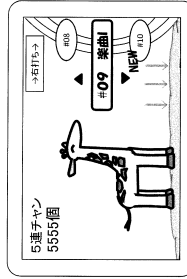
【図50】

【楽曲選択画面イメージ図2(時短中)】

【図52】



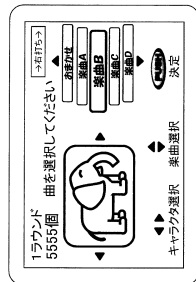
5秒後に楽曲が停止した状態であるが、楽曲選択が可能となっている。NEWJの表示が十字キーの上ボタンにカーソルが移るため、NEWJの文字が表示されている。



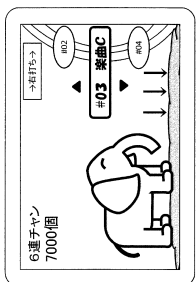
時短中は、楽曲停止中及び楽曲中に置換ならず、楽曲選択が可能となっている。NEWIの楽曲が新たに追加されたため、NEWIの文字が表示されている。



楽曲開始タイムアップや楽曲開始後に特定演出が発生した場合、十字キーの上ボタンで楽曲選択は可能であるが、出されるBGMは特定演出の実行中であるため、楽曲選択によるBGMの音質はセロである。



大当たり開始時の楽曲選択画面では、カーソル位置に楽曲曲名が初期選択楽曲として表示されている。



時短開始時のカーソルの初期位置が楽曲曲名の位置となっている。

【楽曲リスト(選択不可時)】

楽曲	大当たり中演出	大当たり終了文字	備考
BONUS-A	CHALLENGE BONUS	子モ時間:長い(約10秒) 演出表示:メーカロゴやカード取り忘れ注意喚起	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
BONUS-B	BONUS	子モ時間:少し長い(約6秒) 演出表示:演出モード移行演出	閉鎖条件あり 楽曲A-C、G-Iそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
BONUS-C	REGULAR BONUS	子モ時間:短い(約2秒) 演出表示:演出モード移行演出 メーカロゴやカード取り忘れ注意喚起なし	閉鎖条件あり 楽曲D-F及びG-Iそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示

【楽曲リスト(おまかせ)選択時の選択順序】

楽曲	演出画像	大当たり終了文字	備考
A01	おまかせ	選択された楽曲に対応する背景画像	
A02	楽曲A	キャラクタA(ワウ)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A03	楽曲B	キャラクタB(ワウ)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A04	楽曲C	キャラクタC(ライオン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A05	楽曲D	キャラクタD(ライオン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A06	楽曲E	キャラクタE(キリン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A07	楽曲F	キャラクタF(キリン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A08	楽曲G	キャラクタG(ペンギン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A09	楽曲H	キャラクタH(ペンギン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A10	楽曲I	キャラクタI、B(ワウ、ライオン)	子モ時間:短い(約2秒) 演出表示:演出モード移行演出 メーカロゴやカード取り忘れ注意喚起なし
A11	楽曲K	キャラクタK、C(ワウ、キリン)	子モ時間:長い(約2秒) 演出表示:演出モード移行演出 メーカロゴやカード取り忘れ注意喚起なし
A12	楽曲L	キャラクタL、C(ライオン、キリン)	子モ時間:長い(約2秒) 演出表示:演出モード移行演出 メーカロゴやカード取り忘れ注意喚起なし
A13	楽曲M	キャラクタM(ペンギン)	閉鎖条件あり 10連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A14	楽曲N	全て(ワウ、ライオン、キリン、ペンギン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-F、G-Iそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示

【楽曲リスト(おまかせ)選択時の選択順序】

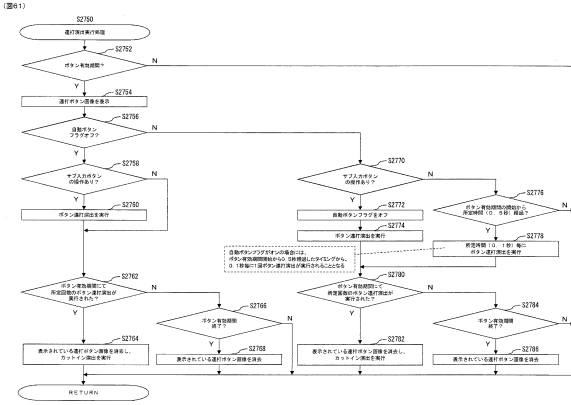
楽曲	演出画像	大当たり終了文字	備考
A01	おまかせ	選択された楽曲に対応する背景画像	
A02	楽曲A	キャラクタA(ワウ)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A03	楽曲B	キャラクタB(ワウ)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A04	楽曲C	キャラクタC(ライオン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A05	楽曲D	キャラクタD(ライオン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A06	楽曲E	キャラクタE(キリン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A07	楽曲F	キャラクタF(キリン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A08	楽曲G	キャラクタG(ペンギン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A09	楽曲H	キャラクタH(ペンギン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-Fそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A10	楽曲I	キャラクタI、B(ワウ、ライオン)	子モ時間:長い(約2秒) 演出表示:演出モード移行演出 メーカロゴやカード取り忘れ注意喚起なし
A11	楽曲K	キャラクタK、C(ワウ、キリン)	子モ時間:長い(約2秒) 演出表示:演出モード移行演出 メーカロゴやカード取り忘れ注意喚起なし
A12	楽曲L	キャラクタL、C(ライオン、キリン)	子モ時間:長い(約2秒) 演出表示:演出モード移行演出 メーカロゴやカード取り忘れ注意喚起なし
A13	楽曲M	キャラクタM(ペンギン)	閉鎖条件あり 10連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示
A14	楽曲N	全て(ワウ、ライオン、キリン、ペンギン)	閉鎖条件あり 楽曲A-C、D-F、G-Iそれぞれ10回以上選択して連荘 ※閉鎖条件未達成時は?????表示



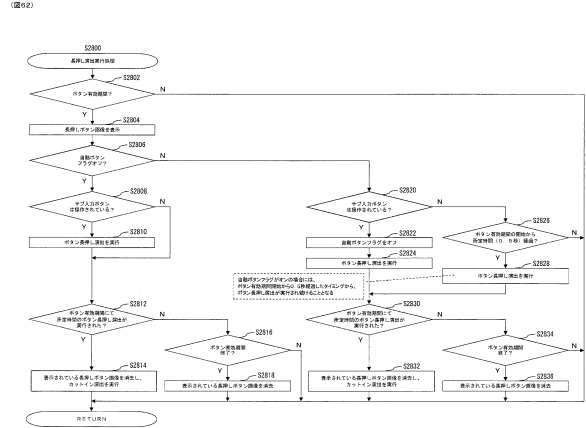




【図61】

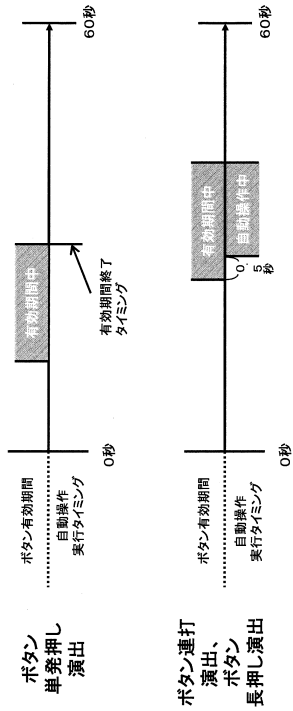


【図62】



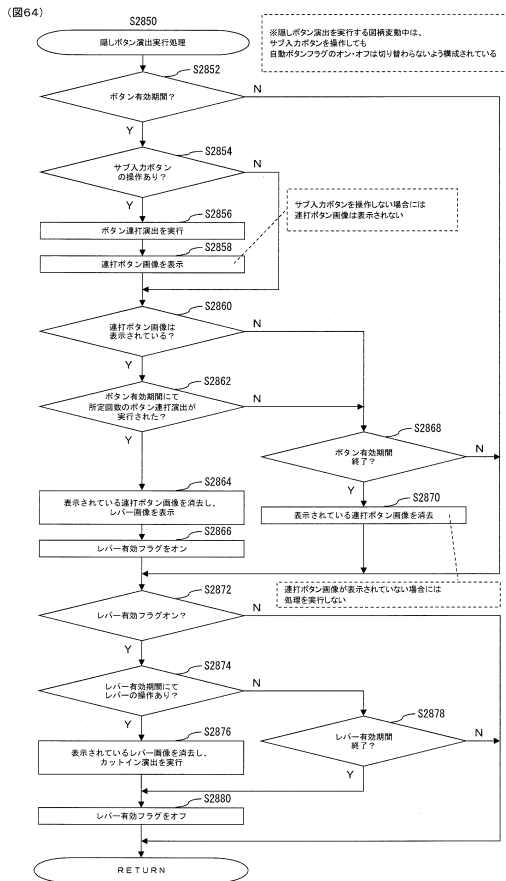
【図63】

【自動ボタン操作実行イメージ図】

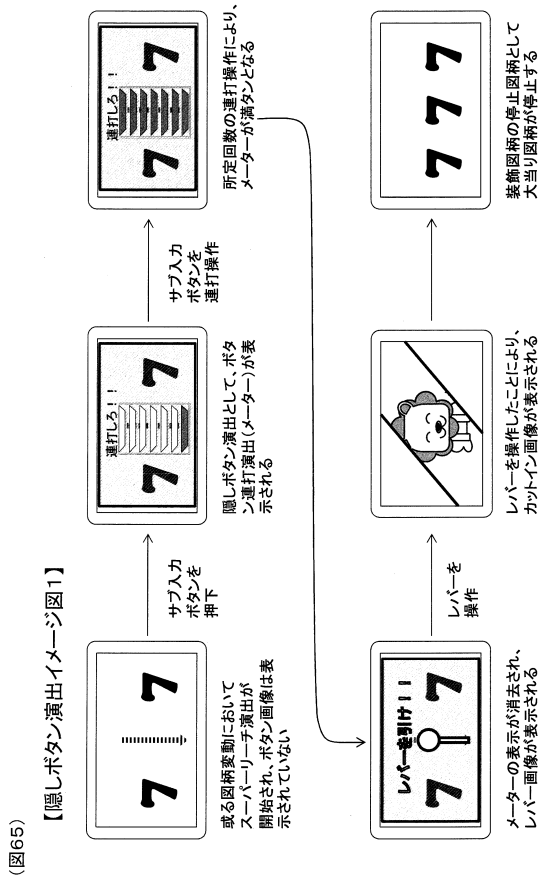


《大当り期待度》  
**ボタン単発押し演出<<ボタン連打演出、ボタン長押し演出**  
 ※ボタン単発押し演出よりも、ボタン連打演出又はボタン長押し演出の方が、ボタン有効期間が短いタイミングとなっている  
 ※ボタン単発押し演出よりも、ボタン連打演出又はボタン長押し演出の方が、ボタン有効期間が短いタイミングとなっている

【図64】

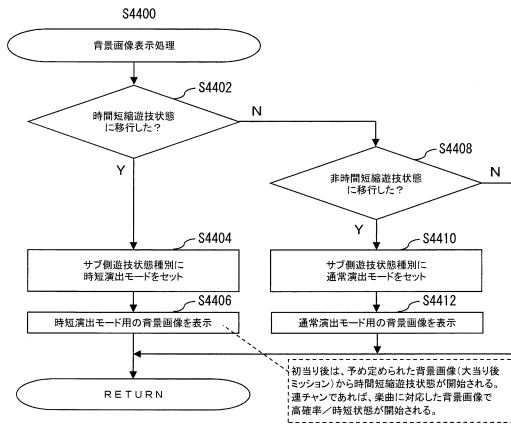


【図65】



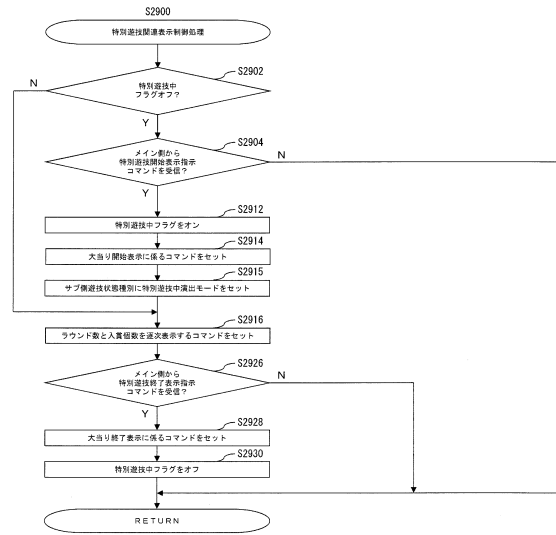
【図67】

(図67)



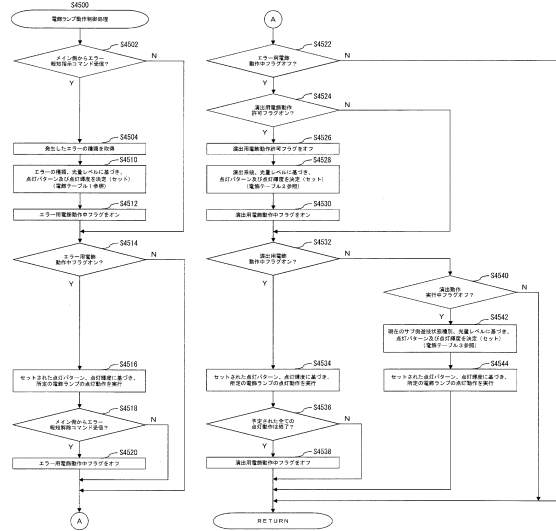
【図66】

(図66)



【図68】

(図68)



【図69】

(図69)

(電圧テーブル1)  
【異常シグナル発生(クレーン決定用参照テーブルの一部)】

エラーの種類	音量レベル	点灯パターン	点灯時間(1段階)	点灯パターン繰り返し回数
ドア開放エラー	音量大	点灯1秒→消灯1秒	輝度3	∞
	音量中	点灯1秒→消灯1秒	輝度2	
	音量小	点灯1秒→消灯3秒	輝度1	
受け皿満タンエラー	音量大	点灯0.5秒→消灯0.5秒	輝度5	
	音量中	点灯0.5秒→消灯1秒	輝度4	
	音量小	点灯0.5秒→消灯1秒	輝度3	
振動検知エラー	音量大	点灯0.2秒→消灯0.2秒	輝度6	
	音量中	点灯0.2秒→消灯0.2秒	輝度5	
	音量小	点灯0.2秒→消灯0.4秒	輝度4	
不正電圧検知エラー(異常電圧)	音量大・中・小	点灯0.1秒→消灯0.1秒	輝度10	

エラーの危険度  
低  
中  
高  
最高

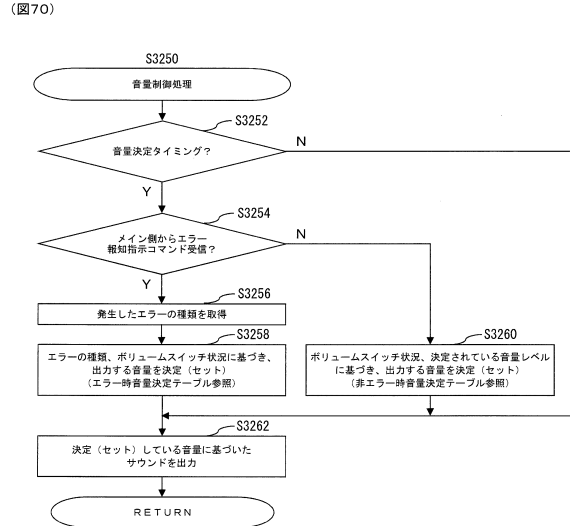
(電圧テーブル2)  
【異常シグナル発生(クレーン決定用参照テーブルの一部)】

異常系統	音量レベル	点灯パターン	点灯時間(1段階)	点灯パターン繰り返し回数
演出系統A(ベース)	音量大	点灯0.1秒→消灯0.1秒	輝度10	20回
	音量中	点灯0.1秒→消灯0.1秒	輝度7	20回
	音量小	点灯0.1秒→消灯0.2秒	輝度5	10回
演出系統B(楽隊系統)	音量大・中・小	点灯0.1秒→消灯0.1秒	輝度10	30回
	音量大	点灯0.1秒→消灯0.1秒	輝度10	20回
	音量中	点灯0.1秒→消灯0.1秒	輝度7	20回
演出系統C(電飾系統)	音量大	点灯0.1秒→消灯0.1秒	輝度7	20回
	音量中	点灯0.1秒→消灯0.2秒	輝度5	10回
	音量小	点灯0.2秒→消灯0.2秒	輝度2	10回
演出系統D(前照系統)	音量大	点灯0.2秒→消灯0.2秒	輝度7	10回
	音量中	点灯0.2秒→消灯0.2秒	輝度5	7回
	音量小	点灯0.2秒→消灯0.4秒	輝度1	3回

(電圧テーブル3)  
【異常シグナル発生(クレーン決定用参照テーブルの一部)】

サブメイン制御機能	音量レベル	点灯パターン	点灯時間(1段階)	点灯パターン繰り返し回数	
遠来演出モード	音量大	(常時点灯)	—	—	
	音量小	(常時点灯)	—	—	
特殊演出モード	音量大	点灯0.5秒→消灯0.5秒	輝度10	∞	
	音量中	点灯0.5秒→消灯0.5秒	輝度7		
	音量小	点灯0.5秒→消灯1秒	輝度5		
特別選曲中演出モード	音量大	点灯0.5秒→消灯0.5秒	輝度10		
	音量中	点灯0.5秒→消灯0.5秒	輝度7		
	音量小	点灯0.5秒→消灯1秒	輝度1		
デモ演出モード	音量大	点灯5秒→消灯10秒	輝度10		∞
	音量中	点灯5秒→消灯10秒	輝度7		
	音量小	点灯5秒→消灯20秒	輝度1		

【図70】



【図71】

(図71)

【非エラー時音量決定テーブル】

音量レベル(5段階)	レベル1	レベル2	レベル3	レベル4	レベル5	
ボリュームスイッチ	大	85	89	95	95	95
	中	85	89	95	95	95
	小	1	1	78	82	85

※ボリュームスイッチが小、且つ、音量レベルがレベル1又はレベル2の場合には、音量はdBに左右されことなく、最低ボリューム値である「1」で固定

※デモモードの場合には、音量は「1」となる

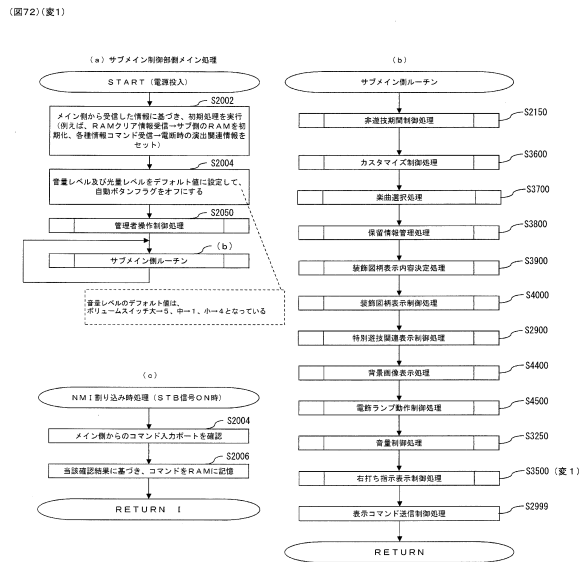
【エラー時音量決定テーブル】

エラー種別	ドア開放エラー	受け皿満タンエラー	振動検知エラー	不正電圧検知エラー	
ボリュームスイッチ	大	85	89	95	95
	中	85	89	92	95
	小	85	76	78	95

※不正電圧検知エラーは危険度の高いエラーであるため、ボリュームスイッチに関係なく最大音量である95dBで固定される

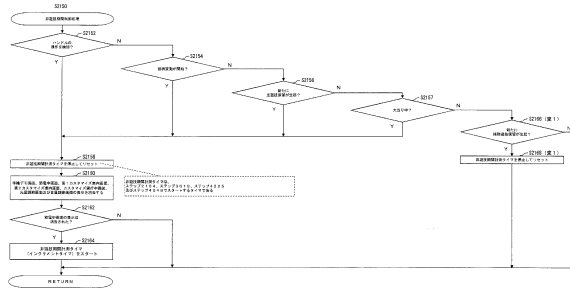
※エラー時の音量は、音量レベルに拘らず決定される

【図72】



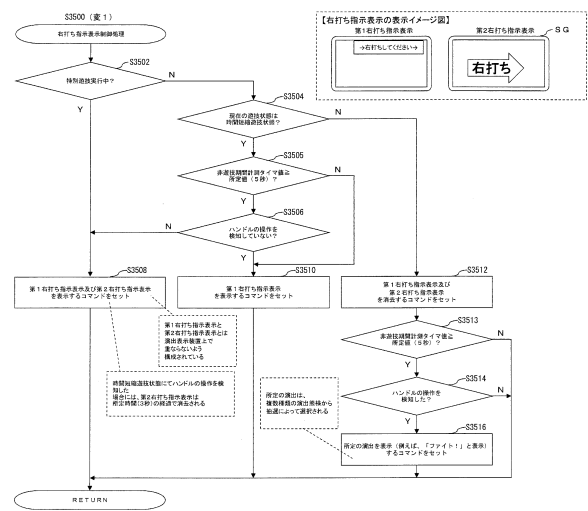
【図73】

(図73)(要1)



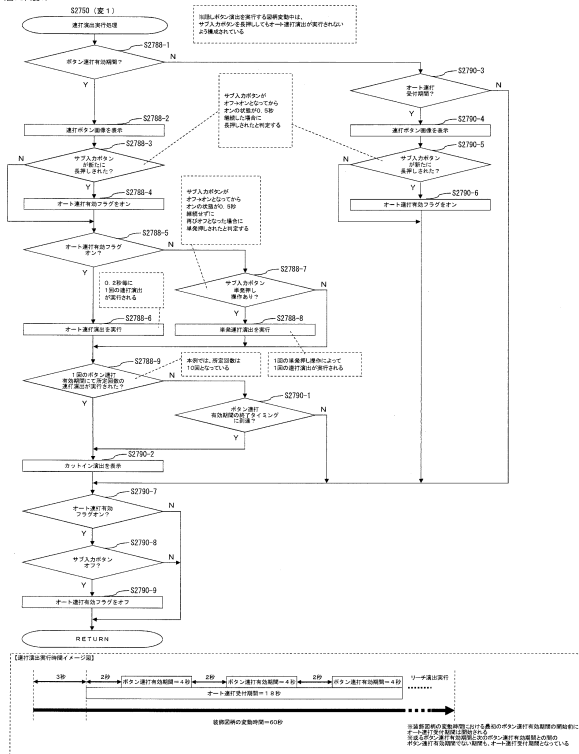
【図74】

(図74)(要1)



【図75】

(図75)(要1)



【図76】

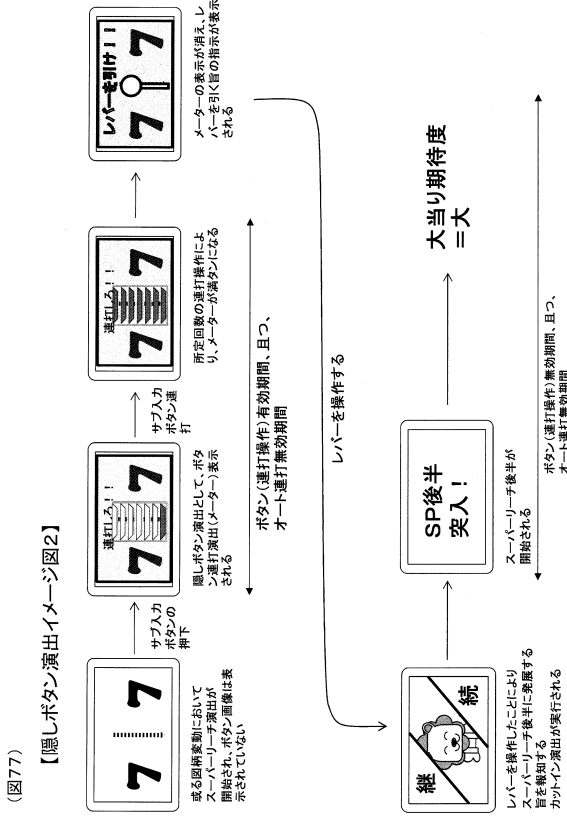
(図76)

【表示優先度の一例】

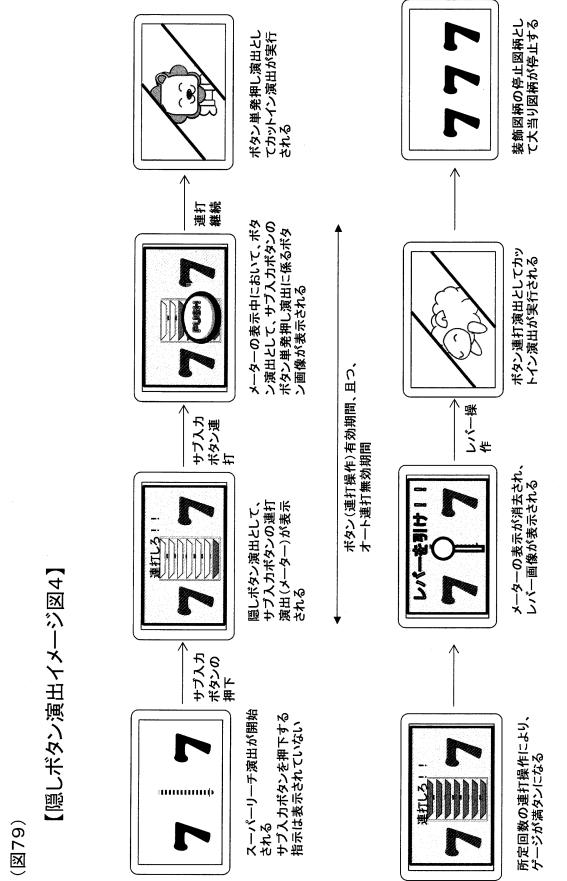
表示内容	備考
エラー表示	—
右打ち指示表示	他の表示物によって隠されない位置に表示
節電中表示	図柄変動中は表示されない
待機デモ画面	図柄変動中は表示されない
楽曲選択画面表示	図柄変動中/図柄変動停止中のいずれでも表示される
カスタマイズ実行中画面表示	図柄変動中は表示されない
カスタマイズ案内画面表示(自動ボタン操作)	図柄変動中は表示されない
音量・光量調節画面表示	図柄変動中は表示されない
カスタマイズ案内画面表示(音量・光量)	図柄変動中は表示されない
スペック帯表示	図柄変動中は表示されない
信号機	—
第2裝飾図柄	—
裝飾図柄	—
保留表示	—

大  
↑  
優  
先  
度  
↓  
小

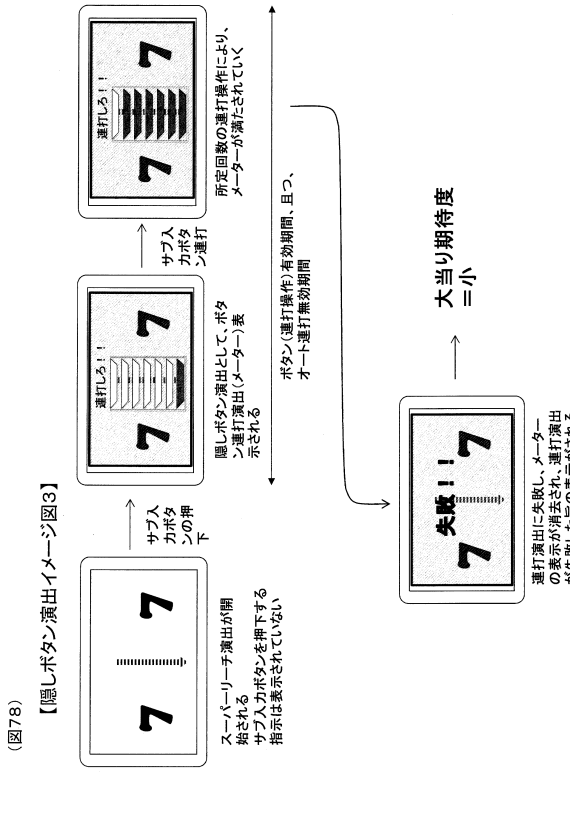
【図77】



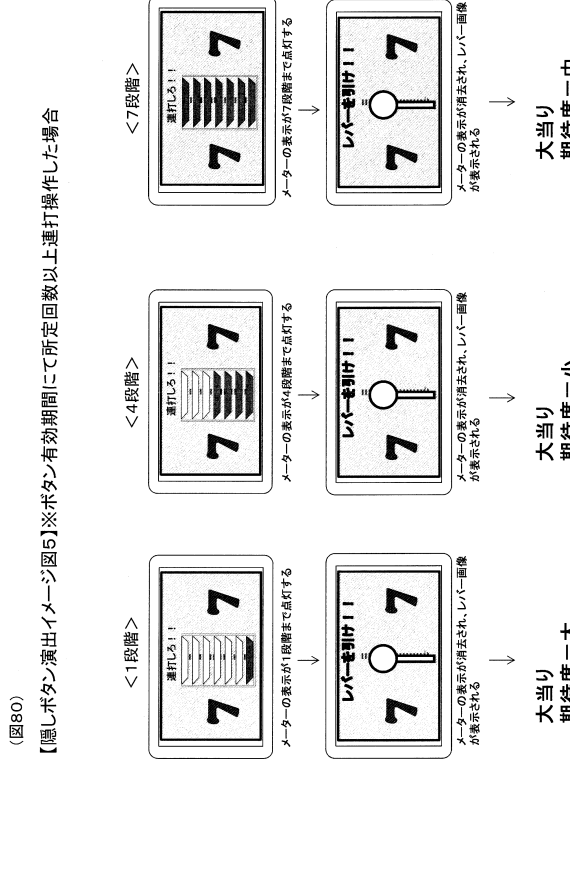
【図79】



【図78】



【図80】

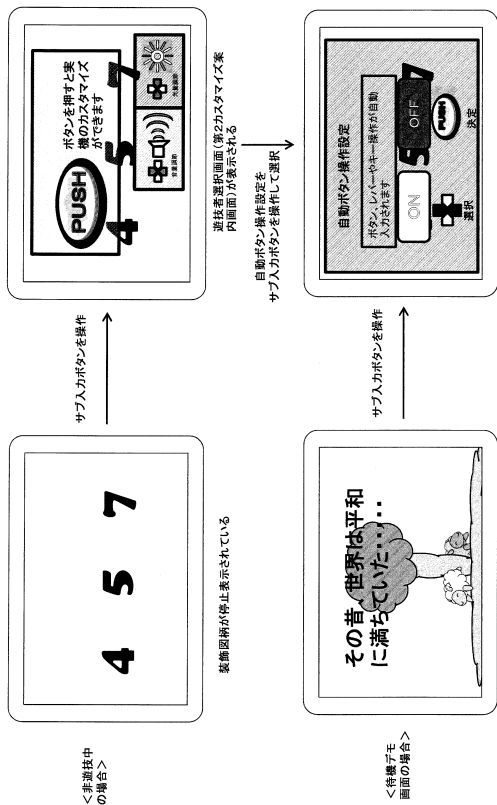


(図79)

(図80)

【図81】

【カスタマイズ案内画面イメージ図3】



(図81)

<非遊技中の場合>

<待機子モ画面の場合>

待機子モ画面が表示されている

カスタマイズ案内画面が表示される

【図82】

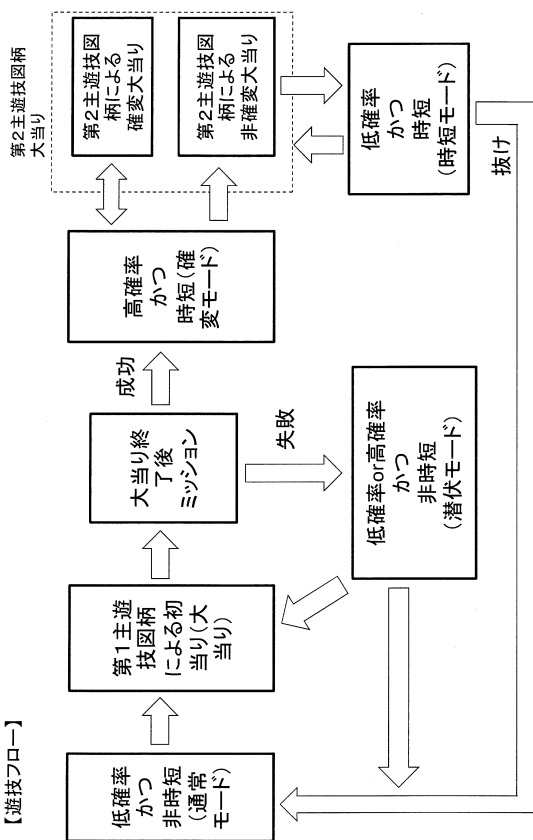
【オート連打演出の一列】

遊技の状態	演出の種類	ボタン連打有効期間	備考
非時間縮減遊技状態	非時短連打A	3秒	成功した場合大当たりが確定的
	非時短連打B	3秒	
	非時短連打C	3秒	
時間縮減遊技状態	非時短連打D	7秒	成功した場合大当たりが確定的
	時短連打A	3秒	
	時短連打B	3秒	
特別遊技中	時短連打C	7秒	成功した場合大当たり終了後に確率変動遊技状態への移行が確定的
	特別遊技中連打A	7秒	
	特別遊技中連打B	10秒	成功した場合大当たり終了後に確率変動遊技状態への移行が確定的

(図82)

【図83】

【遊技フロー】



(図83)

【図84】

(主遊技グループ1) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~2	B1	10(秒)
3~1023	B2	10(秒)
20~1023	B3	60(秒)

(主遊技グループ2) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~9	A1	10(秒)
10~1023	A2	30(秒)
20~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ3) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~255	A2	30(秒)
256~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ4) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~999	A1	10(秒)
1000~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ5) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~255	A2	30(秒)
256~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ6) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	B1	10(秒)
1024~1023	B3	60(秒)

(主遊技グループ7) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ8) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ9) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ10) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ11) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ12) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ13) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ14) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ15) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ16) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ17) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ18) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ19) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ20) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ21) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ22) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ23) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ24) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ25) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ26) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ27) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ28) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ29) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ30) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ31) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ32) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ33) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ34) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ35) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ36) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ37) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ38) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ39) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ40) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ41) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ42) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ43) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ44) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ45) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ46) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ47) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ48) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ49) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(主遊技グループ50) <第1主遊技図柄による初当たり(大当たり)>  

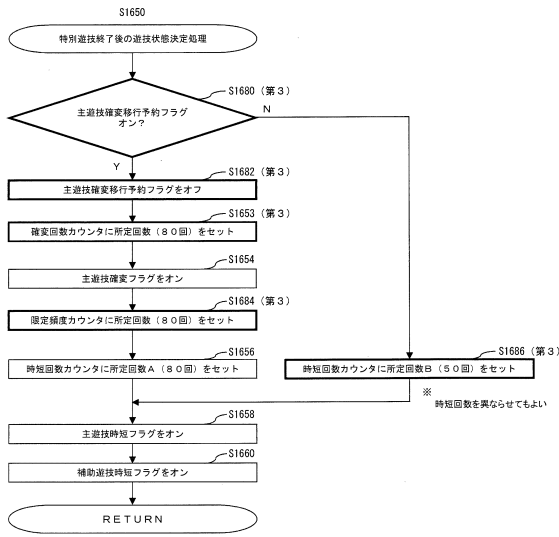
図柄数	変換図柄	変動期間
0~1023	A3	60(秒)

(図84)



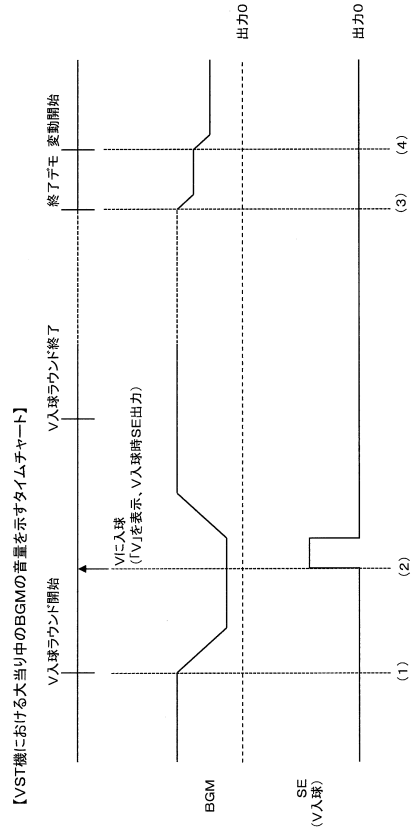
【 89 】

(図89)(第3)



【 90 】

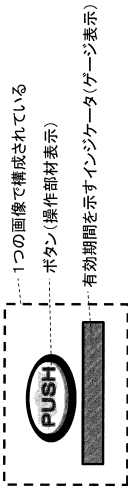
(図90)(第3)



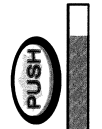
【 91 】

(図91)(第4)

【ボタン画像の使用例】

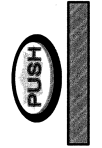


(a)大当り中以外の表示



ボタン操作の有効期間に対応して、インジケータのメータが減少していく。ボタン操作されると、当該画像は消去され、ボタン操作時の演出が表示される。大当り中以外の表示では、ボタンの色が赤色等の場合があり、大当り期待度が高いことを示す(大当り中に赤色等が表示されてもよい)。

(b)大当り中の表示



ボタンを連打可能な期間であり、インジケータのメータが減少しない。ボタン操作されても当該画像は消去されず、ボタン有効期間中(ボタン画像表示中)は、ボタン操作毎に演出変化が行われる。(例:ハットル演出で、敵の体力ゲージが減少していく)



フロントページの続き

審査官 松谷 洋平

(56)参考文献 特開2016 - 202403 (JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A63F 7/02