

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公 開 特 許 公 報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2020-114449
(P2020-114449A)

(43) 公開日 令和2年7月30日 (2020.7.30)

(51) Int.Cl.
A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I
A 6 3 F 7/02 3 2 0
A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

テーマコード (参考)
2 C 0 8 8
2 C 3 3 3

審査請求 有 請求項の数 1 O L (全 89 頁)

(21) 出願番号	特願2020-66335 (P2020-66335)	(71) 出願人	390031783
(22) 出願日	令和2年4月2日 (2020.4.2)		サミー株式会社
(62) 分割の表示	特願2018-122540 (P2018-122540) の分割		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
原出願日	平成28年1月13日 (2016.1.13)	(72) 発明者	駒場 啓大
			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 サミー株式会社内
		(72) 発明者	秋田 大介
			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 サミー株式会社内

最終頁に続く

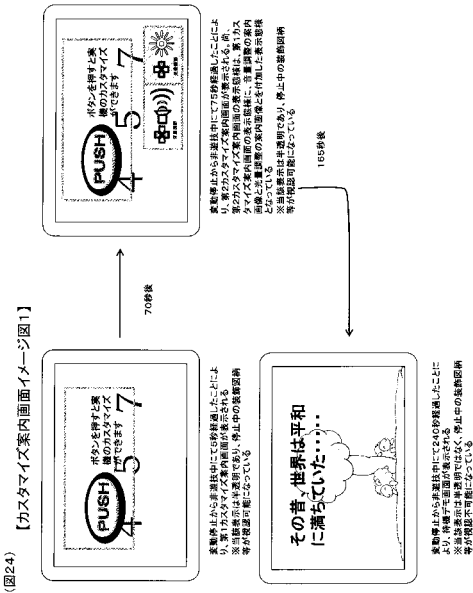
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】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が実現されるような機種を提供する。

【解決手段】非遊技状態において、遊技者がサブ入力ボタンを操作することで音量を調節可能となり、図柄変動表示中においては、遊技者がサブ入力ボタンを操作することにより、光量を調節可能となるよう構成された遊技機。

【選択図】 図 2 4



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

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、
遊技の進行に合わせて所定の点灯態様にて点灯する電飾ランプと、
操作可能な一又は複数の操作部材と、
遊技機の電源を投入又は切断可能な電源スイッチと

を備え、

所定の操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

規定の操作部材の操作状態に基づいて、電飾ランプの点灯態様を調整可能に構成されており、

特定の操作部材に特定操作を実行し、且つ、電源スイッチを操作して、遊技機の電源を投入した場合に、前記所定の操作部材の操作状態に基づいた演出音の音量レベルの調整を実行不可能とする設定に切替可能であるよう構成されており、

特定の操作部材に特定操作を実行し、且つ、電源スイッチを操作して、遊技機の電源を投入した場合であっても、前記規定の操作部材の操作状態に基づいた電飾ランプの点灯態様の調整を実行不可能とする設定に切替不可能であるよう構成されており、

識別情報の停止表示中において、演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

識別情報の停止表示中において、電飾ランプの点灯態様を調整可能に構成されており、

識別情報の変動表示中において、演出音の音量レベルを調整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】****【0001】**

遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

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り抽選がなされ、当該大当り抽選に当選した場合には大当り（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、音や光（映像を含む）による演出効果を高めるための演出出力装置を更に設けておき、遊技者が操作部材を操作することで様々な演出表示を行い、遊技の興趣性を更に高めるよう構成されたものも多数存在している。

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献 1】特開 2015 - 029870 号公報

【特許文献 2】特開 2015 - 110075 号公報

【特許文献 3】特許 5825404 号公報

【特許文献 4】特開 2013 - 158596 号公報

【発明の概要】**【発明が解決しようとする課題】****【0004】**

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】

10

20

30

40

50

【 0 0 0 5 】

本態様に係る遊技機は、

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

、
遊技の進行に合わせて所定の点灯態様にて点灯する電飾ランプ（例えば、遊技効果ランプ D 2 6 ）と、

操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B ）と、

遊技機の電源を投入又は切断可能な電源スイッチ（例えば、電源スイッチ E a ）と
を備え、

所定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B ）の操作状態に基づいて、スピーカ（例
えば、スピーカ D 2 4 ）から出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており

10

、
規定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B ）の操作状態に基づいて、電飾ランプ（
例えば、遊技効果ランプ D 2 6 ）の点灯態様を調整可能に構成されており、

特定の操作部材（例えば、R A M クリアボタン）に特定操作を実行し、且つ、電源スイ
ッチ（例えば、電源スイッチ E a ）を操作して、遊技機の電源を投入した場合に、前記所
定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B ）の操作状態に基づいた演出音の音量レベル
の調整を実行不可能とする設定に切替可能であるよう構成されており、

特定の操作部材（例えば、R A M クリアボタン）に特定操作を実行し、且つ、電源スイ
ッチ（例えば、電源スイッチ E a ）を操作して、遊技機の電源を投入した場合であっても
、前記規定の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B ）の操作状態に基づいた電飾ランプ
（例えば、遊技効果ランプ D 2 6 ）の点灯態様の調整を実行不可能とする設定に切替不可
能であるよう構成されており、

20

識別情報の停止表示中において、演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

識別情報の停止表示中において、電飾ランプ（例えば、遊技効果ランプ D 2 6 ）の点灯
態様を調整可能に構成されており、

識別情報の変動表示中において、演出音の音量レベルを調整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 】

30

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。

【 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における、主制御基板側でのメインフ
ローチャートである。

40

【 図 6 】 図 6 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側でのエラー検
出時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 8 】 図 8 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 9 】 図 9 は、本実施形態に係るぱちんこ遊技機における、主制御基板側での主遊技内
容決定乱数取得処理のフローチャートである。

【 図 1 0 】 図 1 0 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

50

技図柄表示処理のフローチャートである。

【図 1 1】図 1 1 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 1 2】図 1 2 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 1 3】図 1 3 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 1 4】図 1 4 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 1 5】図 1 5 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制御処理のフローチャートである。

【図 1 6】図 1 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 1 7】図 1 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メインフローチャートである。

【図 1 8】図 1 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管理操作制御処理のフローチャートである。

【図 1 9】図 1 9 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 2 0】図 2 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節電モード切替制御処理のフローチャートである。

【図 2 1】図 2 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非遊技期間制御処理のフローチャートである。

【図 2 2】図 2 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カスタマイズ制御処理のフローチャートである。

【図 2 3】図 2 3 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 2 4】図 2 4 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 2 5】図 2 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。

【図 2 6】図 2 6 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 2 7】図 2 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 2 8】図 2 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保留情報管理処理のフローチャートである。

【図 2 9】図 2 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装飾図柄表示内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 0】図 3 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演出動作内容決定処理のフローチャートである。

【図 3 1】図 3 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演出テーブルである。

【図 3 2】図 3 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装飾図柄表示制御処理のフローチャートである。

【図 3 3】図 3 3 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。

【図 3 4】図 3 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単発押し演出実行処理のフローチャートである。

【図 3 5】図 3 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

10

20

30

40

50

の連打演出実行処理のフローチャートである。

【図 3 6】図 3 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長押し演出実行処理のフローチャートである。

【図 3 7】図 3 7 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 3 8】図 3 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隠しボタン演出実行処理のフローチャートである。

【図 3 9】図 3 9 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 4 0】図 4 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特別遊技関連表示制御処理のフローチャートである。

【図 4 1】図 4 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背景画像表示処理のフローチャートである。

【図 4 2】図 4 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電飾ランプ動作制御処理のフローチャートである。

【図 4 3】図 4 3 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。

【図 4 4】図 4 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音量制御処理のフローチャートである。

【図 4 5】図 4 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音量決定テーブルである。

【図 4 6】図 4 6 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 4 7】図 4 7 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 4 8】図 4 8 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。

【図 4 9】図 4 9 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 5 0】図 5 0 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 5 1】図 5 1 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 5 2】図 5 2 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 5 3】図 5 3 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。

【図 5 4】図 5 4 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 5 5】図 5 5 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 5 6】図 5 6 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。

【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ことができる。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）」

10

20

30

40

50

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、を挙げることができる。「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ことができる。「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、特別遊技の移行に関連した「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」等を挙げることができる。尚、変動態様の内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では、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。「単位時間あたりにおける易入球遊技の期待平均実行時間」とは、補助遊技図柄の図柄変動が絶え間なく行われる状況（例えば、補助遊技図柄に係る保留が常に存在している状況）を仮定した場合において、始動口に取り付けられた可変部材の単位時間（例えば、5分間）あたりにおける開放期間が占める割合を意味しているが、内部処理的には、前述した遊技状態に基づき換言すると、例えば、始動口に可変部材が取り付けられている場合では、可変部材の開放期間の長短（いわゆる開放延長機能作動状態・非作動状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の当選確率の高低（いわゆる普図高確率状態・低確率状態）、可変部材の開放契機となる普通図柄（補助遊技図柄）の変動時間の長短（いわゆる普図変動短縮機能非作動状態・作動状態）、等の任意の一又は複数の組合せによって実現されるものである。「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「90dB」から「80dB」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「90dB」から「80dB」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「50dB」から「40dB」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

10

20

30

40

50

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 S B やレバー S B 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 S B やレバー S B 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、次回大当た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た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。

【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

10

20

30

40

50

D 1 8、上球皿 D 2 0、下球皿 D 2 2 及び発射ハンドル D 4 4 を含む。まず、外枠 D 1 2 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 D 1 4 は、外枠 D 1 2 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 D 1 2 に開閉可能に取り付けられる。前枠 D 1 4 は、遊技球を発射する機構、遊技盤を着脱可能に收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 D 1 6 は、ガラス等により形成され、扉 D 1 8 により支持される。扉 D 1 8 は、図示しないヒンジ機構を介して前枠 D 1 4 に開閉可能に取り付けられる。上球皿 D 2 0 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 D 2 2 への遊技球の抜き取り等の機構を有する。下球皿 D 2 2 は、遊技球の貯留、抜き取り等の機構を有する。また、上球皿 D 2 0 と下球皿 D 2 2 の間にはスピーカ D 2 4 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。

10

【 0 0 1 3 】

次に、遊技盤は、外レール D 3 2 と内レール D 3 4 とにより区画された遊技領域 D 3 0 が形成されている。そして、当該遊技領域 D 3 0 には、図示し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、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、アウト口 D 3 6 及び可動体役物 Y K が設置されている。以下、各要素を順番に詳述する。

20

【 0 0 1 4 】

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。

【 0 0 1 5 】

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可変する。

30

【 0 0 1 6 】

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 とが離隔して設けられており、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、第 1 主遊技始動口 A 1 0 及び第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易い（遊技釘により誘導され易くなっている）よう構成されている。他方、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、第 1 主遊技始動口 A 1 0 に誘導され難い（遊技釘により誘導され難くなっている）一方、第 2 主遊技始動口 B 1 0 に誘導され易いよう構成されている。尚、「誘導され易い」及び「誘導され難い」は、例えば、遊技球を右側及び左側にそれぞれ 1 0 0 0 0 球発射した際の、入球数の大小で決定するものとする。

40

【 0 0 1 7 】

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 とを重ねるように配置し、且つ、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の存在により、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の上部が塞がれているよう構成されているが、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 とが離隔して配置されるよう構成してもよい。

【 0 0 1 8 】

50

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。

【 0 0 1 9 】

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 に誘導され易い一方、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、補助遊技始動口 H 1 0 に誘導され難い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してもよい（補助遊技始動口 H 1 0 を 2 つ設けるよう構成する） }。

10

【 0 0 2 0 】

次に、アウト口 D 3 6 の右上方には、第 1 大入賞口 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 とが設けられており、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、アウト口 D 3 6 に到達する前に、第 1 大入賞口 C 1 0 及び第 2 大入賞口 C 2 0 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。

【 0 0 2 1 】

次に、第 1 大入賞口 C 1 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 D 3 6 の上方に位置した、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 C 1 0 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 C 1 1 s と、第 1 大入賞口電動役物 C 1 1 d（及び第 1 大入賞口ソレノイド C 1 3）と、を備える。ここで、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s は、第 1 大入賞口 C 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 大入賞口入球情報を生成する。第 1 大入賞口電動役物 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、ベロ型アタッカー）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

【 0 0 2 2 】

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

40

50

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。

【００２３】

次に、第１主遊技図柄表示装置Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）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Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）は、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）と、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）とを備える。ここで、第１主遊技図柄保留表示部Ａ２１ｈ（第２主遊技図柄保留表示部Ｂ２１ｈ）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Ａ２１ｇ（第２主遊技図柄表示部Ｂ２１ｇ）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）。

【００２４】

尚、第１主遊技図柄（第２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Ａ２０（第２主遊技図柄表示装置Ｂ２０）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、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）自体に演出的な役割を持たせて第１装飾図柄（第２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ＳＧのような液晶ディスプレイに、第１主遊技図柄（第２主遊技図柄）を表示させるように構成してもよい。

【００２５】

次に、ラウンド表示灯Ｄ６０は、大当り図柄に係る図柄変動が実行され、当該大当り図柄が停止表示された場合に、実行される大当りの実ラウンド数（詳細は後述するが、獲得出玉の有無に拘らず、大当りにて実行されるラウンドの合計数）をラウンド表示灯Ｄ６０にて表示されるよう構成されている（ラウンド表示灯Ｄ６０の表示態様については後述することとする）。尚、ラウンド表示灯Ｄ６０に大当りに係る実ラウンド数が表示されるタイミングは、当該大当りに係る図柄変動中に実行される演出よりも後のタイミングであり、且つ、当該大当りに係るラウンド中に実行される演出よりも前のタイミングとなっている。

【００２６】

次に、演出表示装置ＳＧは、第１主遊技図柄・第２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ＳＧ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ＳＧ１０を備える。ここで、表示領域ＳＧ１０は、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、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ＳＧ１１と、を有している。尚、演出表示装置ＳＧ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ＬＥＤ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ＳＧ１２（及び第２保留表示部ＳＧ１３）は、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。

【００２７】

次に、補助遊技図柄表示装置Ｈ２０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。

【0028】

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 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。

【0029】

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（或る演出が実行される大当たりとなる図柄変動の選択率を A とし、当該或る演出が実行されるハズレとなる図柄変動の出現率を B とした場合、当該或る演出の大当たり期待度は「 $A / (A + B)$ 」となる、即ち、大当たり変動の出現率とハズレ変動の出現率の合計に対する大当たり変動の出現率の占める割合である）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。

【0030】

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。

【0031】

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 U 容に興味性を付与する演出表示装置 S G 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）S M と、主に演出表示を実行するサブサブ制御部 S S と、賞球タンク K T、賞球ルール K R 及び各入賞口への入賞に応じて賞球タンク K T 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 K E 1 0 等を備える賞球払出装置（セット基盤）K E と、払出ユニット K E 1 0 による払出動作を制御する賞球払出制御基板 K H 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。

【0032】

次に、図 3 は、本実施形態に係るサブ入力ボタン S B とレバー S B 3 の作用図である。サブ入力ボタン S B とレバー S B 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 S B とレバー S B 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 S B 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 S B 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 S B 3 は収納状態となっている。また、レバー S B 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 S B は、レバー S B 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 S B 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 S B の操作を受け付ける期間 = サブ入力ボタン S B 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 S B を操作することによって、当該操

10

20

30

40

50

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 S B 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 3 3 】

次に、レバー S B 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 S B 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 S B 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 S B 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 S B 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 S B 3 を引っ張ることにより、レバー S B 3 の入力が検知され、レバー S B 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。

【 0 0 3 4 】

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 K H 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 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 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 S M とサブサブ制御部 S S 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 S G 上での各種演出、スピーカ D 2 4 からの音響、遊技効果ランプ D 2 6 の点灯、エラー報知を制御するサブメイン制御部 S M と、演出表示装置 S G 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 S S 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 K H、サブメイン制御部 S M 及びサブサブ制御部 S S には、様々な演算処理を行う C P U、C P U の演算処理を規定したプログラムを予め記憶する R O M、C P U が取り扱うデータ (遊技中に発生する各種データや R O M 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 R A M 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。

【 0 0 3 5 】

まず、主制御基板 M は、入賞口センサ N s { 前述した第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s、第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s、補助遊技始動口入球検出装置 H 1 1 s、第 1 大入賞口入賞検出装置 C 1 1 s、第 2 大入賞口入賞検出装置 C 2 1 s、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 C 1 3、第 2 大入賞口電動役物ソレノイド C 2 3 等)、情報表示 L E D (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 K H と、副制御基板 S (サブメイン制御部 S M・サブサブ制御部 S S)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 K H 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 H C 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 H C 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。

【0036】

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 K H 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 S M とは、主制御基板 M からサブメイン制御部 S M 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、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。

【0037】

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。

【0038】

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に電子的な価値を付与してもよい。

【0039】

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

10

20

30

40

50

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。

【0040】

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、当選乱数や変動態様決定乱数）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。

【0041】

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 M P 1 1 t 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 M P 1 1 t 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 B 1 0 の電動役物 B 1 1 d 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 M P 2 2 t 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 C 1 0 と第 2 大入賞口 C 2 0 への入賞球を計測する入賞球カウンタ M P 3 3 c を有している。特別遊技時間管理手段 M P 3 4 は、ラウンド時間を管理する特別遊技用タイマ M P 3 4 t を更に有している

【0042】

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 M P 5 2 c 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 B 1 1 d 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。

【0043】

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、補助遊技図柄の変動時間も相対的に短縮されると共に、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の電動役物 B 1 1 d 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てもよい（いわゆる、

転落抽選機能を有するぱちんこ遊技機の場合)。

【0044】

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。

10

【0045】

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。

【0046】

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。

【0047】

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。

20

【0048】

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。

【0049】

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。

30

【0050】

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と電氣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。

【0051】

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。

【0052】

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。

40

【0053】

次に、図5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

50

後、初期設定を行った後（不図示）、ステップ1002で、主制御基板MのCPUMCは、RAM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（RAM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RAM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1002でYesの場合、ステップ1004で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板M側のRAM内容（例えば、遊技状態一時記憶手段MB内の情報等）を全てクリアする。次に、ステップ1006で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MのRAMをクリアしたことを示すラムクリア情報（コマンド）をサブメイン制御部SM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1016の処理に移行する。他方、ステップ1002でNoの場合は、ステップ1008で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM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RAM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1010で、主制御基板MのCPUMCは、当該チェック結果に基づきRAMの内容が正常でないか否か（正確に電断時の情報がRAM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1010でYes、即ちRAM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1004の処理（前述したRAMクリア処理）に移行する。他方、ステップ1010でNo、即ちRAM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1012で、主制御基板MのCPUMCは、主制御基板MにおけるRAM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1014で、取得した各種情報コマンドをサブメイン制御部SM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1016の処理に移行する。次に、ステップ1016で、主制御基板MのCPUMCは、同図（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1.5ms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、同図（b）が実行されることとなる）、ステップ1018の処理に移行する。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。

10

20

30

【0054】

次に、タイマ割り込み処理について説明する。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1050で、主制御基板MのCPUMCは、後述のエラー検出時処理を実行する。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、後述の特別遊技作動条件判定処理を実行する。次に、ステップ1700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1997で、主制御基板M（特に賞球払出決定手段MH）のCPUMCは、遊技球が入賞した入賞口に基づき、賞球払出制御処理（賞球払出装置KEの駆動制御等を賞球払出制御基板KHに実行させ、その結果を管理するための処理等）を実行する。次に、ステップ1998で、主制御基板MのCPUMCは、外部信号の出力処理（外部端子板、ホールコンピュータH等への情報出力）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SM側に送信する）を実行し、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。

40

50

【 0 0 5 5 】

次に、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 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。

【 0 0 5 6 】

次に、図 6 は、図 5 におけるステップ 1 0 5 0 のサブルーチンに係る、エラー検出時処理のフローチャートである。まず、ステップ 1 0 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、周知の手法に基づき、ぱちんこ遊技機における任意のエラー { 例えば、ドア開放エラー (前枠 D 1 4 が開放状態にある旨のエラー) 、受け皿満タンエラー (上球皿 D 2 0 や下球皿 D 2 2 が遊技球によって満たされている状態にある旨のエラー) 、振動検知エラー (ぱちんこ遊技機に対して過度の振動や衝撃が印加された旨のエラー) 、不正電波検知エラー (ぱちんこ遊技機が外部からの不正な電波を検出した旨のエラー) 、等 } の発生を検出したか否かを判定する。ステップ 1 0 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー状態保持期間タイマ M E 1 0 t に遊技禁止状態の保持期間に係る所定期間 (例えば、6 0 秒であり、発生したエラーの種類によって異なる値をセットしてもよい) をセットして当該タイマを開始する。次に、ステップ 1 0 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該検出したエラーの種類に基づき、エラー報知指示コマンド (サブ側へのコマンドであり、エラーを検出した旨に係るコマンド) をセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される) する。次に、ステップ 1 0 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M を遊技禁止状態 (例えば、入球センサからの入球信号を無効としたり、発射装置 D 4 2 による遊技球の発射を一時停止する等) へと移行し、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。

【 0 0 5 7 】

他方、ステップ 1 0 5 2 で N o の場合、ステップ 1 0 6 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー解除条件を充足した (例えば、遊技禁止状態の保持期間に係る所定期間が経過した) か否かを判定する。ステップ 1 0 6 2 で Y e s の場合、ステップ 1 0 6 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー状態保持期間タイマ M E 1 0 t を停止する。次に、ステップ 1 0 6 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、エラー報知解除コマンド (サブ側へのコマンドであり、エラーが解除された旨に係るコマンド) をセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される) する。次に、ステップ 1 0 6 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の遊技禁止状態を解除し、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 0 6 2 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 1 1 0 0 の処理) に移行する。

【 0 0 5 8 】

次に、図 7 は、図 5 におけるステップ 1 1 0 0 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 1 1 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技始動口 H 1 0 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 1 1 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 1 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 1 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 1 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、何個目の保留であるかという情報と共に、当該乱数を主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶する形で保留球を 1 加算し、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 1 0 2 及びステップ 1 1 0 4 で N o の場合も、次の処理 (ステップ 1 2 0 0 の処理) に移行する。

【 0 0 5 9 】

次に、図 8 は、図 5 におけるステップ 1 2 0 0 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 1 2 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 2 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 1 2 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C 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、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 R A M 領域に一時記憶する。

10

【 0 0 6 0 】

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「D 0、D 1、D 2」が存在し、当り図柄となる停止図柄は「D 1、D 2」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は、停止した図柄が「D 1」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「D 2」である場合、開放態様は（0.2 秒間開放 0.8 秒間閉鎖 2 秒間開放 閉鎖）である。また、時間短縮遊技時には、停止した図柄が「D 1」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「D 2」である場合、開放態様は（0.2 秒間開放 0.8 秒間閉鎖 4 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「D 0」となり易く、時間短縮遊技時には停止図柄は当り図柄「D 1、D 2」となり易いよう構成されている。

20

【 0 0 6 1 】

次に、ステップ 1 2 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C 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 M P 1 1 t C 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 1 0 秒）をセットする。そして、ステップ 1 2 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 2 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶されている保留情報を更新すると共に、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技図柄変動管理用タイマ M P 1 1 t H をスタートした後、補助遊技図柄表示部 H 2 1 g 上で補助遊技図柄の変動表示を開始する。

30

【 0 0 6 2 】

次に、ステップ 1 2 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、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 1 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 1 2 2 6 で、主制御基板 M の C P U M C 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 H 2 1 g 上で確定表示する。そして、ステップ 1 2 2 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技状態一時記憶手段 M B 1 0 H のフラグエリア内にある、補助遊技図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ 1 2 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該補助遊技図柄の停止図柄が「当り」（本例では、D 1・D 2）であるか否かを判定する。ステップ 1 2 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 2 3 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技側の遊技状態に基づき、開放態様を決定し、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 1 2 3 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、電動役物開放中フラグをオンにする。そして、ステップ 1 2 3 6 で、主制御基板 M の C P U M C 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 を開放しステップ 1 2 4 2 に移行する。尚、ステップ 1 2 0 2 で N o の場合にもステップ 1 2 4 2 に移行する。次に、ステップ 1 2 4 2

40

50

で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d の開放時間が終了したか否かを判定する。ステップ 1 2 4 2 で Y e s の場合、ステップ 1 2 4 4 及びステップ 1 2 4 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口電動役物 B 1 1 d 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 1 3 0 0 の処理）に移行する。

【 0 0 6 3 】

尚、ステップ 1 2 0 4 で N o の場合にはステップ 1 2 2 4 に移行し、ステップ 1 2 0 6 、ステップ 1 2 2 4 、ステップ 1 2 3 0 、ステップ 1 2 4 2 で N o の場合には次の処理（ステップ 1 3 0 0 の処理）に移行する。

【 0 0 6 4 】

また、本フローチャートでは、便宜上、ステップ 1 2 2 6 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、5 0 0 m s 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）。尚、本例に係る時間短縮遊技状態とは、主遊技時短フラグがオンであることであってもよいし、補助遊技時短フラグがオンであることであってもよい。即ち、時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が作動していることを示していてもよいし、非時間短縮遊技状態は開放時間延長機能が未作動であることを示していてもよい。

【 0 0 6 5 】

次に、図 9 は、図 5 におけるステップ 1 3 0 0 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 1 3 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技始動口 A 1 0 の第 1 主遊技始動口入球検出装置 A 1 1 s 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 1 3 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 4 で、主制御基板 M の C P U M C 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）でないか否かを判定する。ステップ 1 3 0 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 0 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 1 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、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 1 3 0 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該取得した乱数を主制御基板 M の R A M 領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1 3 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 S M へ送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。

【 0 0 6 6 】

次に、ステップ 1 3 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技始動口 B 1 0 の第 2 主遊技始動口入球検出装置 B 1 1 s 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 1 3 1 2 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C 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）でないか否かを判定する。ステップ 1 3 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 3 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、第 2 主遊技内容決定乱数を取得する。なお、本実施形態では、第 2 主遊技内容決定乱数として、第 1 主遊技内容決定手段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 1 3 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該取得した乱数を R A M 領域に一時記憶（保留）する。次に、ステップ 1 3 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 S M へ送信するためのコマンド送信用

10

20

30

40

50

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、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。

【0067】

尚、本実施形態では、ステップ1310、ステップ1320にてサブメイン制御部SMへ送信する情報として、乱数が取得された旨の情報を送信しているが、当該乱数値の情報や主遊技図柄の保留数を付帯して送信してもよく、これらの情報により乱数が取得された旨の情報として代用することも可能である。

10

【0068】

次に、図10は、図5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、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1400（1）、（2）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1400（1）、（2）の処理}に移行する。

20

【0069】

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）。

【0070】

次に、図11は、図10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、変動開始条件が成立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。

30

【0071】

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、当該第1主遊技内容決定乱数（第2主遊技内容決定乱数）を削除し、主制御基板MのRAM領域に一時記憶されている残りの情報をシフトする（保留消化処理）。次に、ステップ1408で、主制御基板MのCPUMCは、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。

40

【0072】

ここで、図12（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り当選確率は、非確率変動遊技状態時における大当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。また、本実施形態においては、小当りを設けていないがこれに

50

は限定されず、第 1 主遊技側及び / 又は第 2 主遊技側に小当りを設けるよう構成してもよい。

【 0 0 7 3 】

次に、ステップ 1 4 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、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 R A M 領域に一時記憶する。

【 0 0 7 4 】

ここで、図 1 2（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、「2 A・4 A・5 A・7 A」及び「2 B・5 B・7 B」）の中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。

10

【 0 0 7 5 】

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）。

【 0 0 7 6 】

次に、ステップ 1 4 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技図柄当否抽選結果、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）及び主遊技図柄に関する停止図柄に基づき、主遊技テーブル 3 を参照し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 R A M 領域に一時記憶する。

20

【 0 0 7 7 】

ここで、図 1 2（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。本例に示されるように、本実施形態においては、主遊技図柄の当否抽選結果に基づき、主遊技図柄の変動態様（変動時間）が決定されるよう構成されている。即ち、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いよう構成されている。尚、本例はあくまでも一例であり、停止図柄の種類や選択率等には何ら限定されない。また、本実施形態では、説明の便宜上、主遊技テーブル 3 においては、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成しなかったが、保留球数に応じて異なるテーブルを有するよう構成してもよいことはいうまでもない。更には、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じ易い（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）。

30

【 0 0 7 8 】

次に、ステップ 1 4 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主制御基板 M の R A M 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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 4 1 5 で、主制御基板 M の C P U M C は、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 M P 1 1 t C にセットする。次に、ステップ 1 4 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C 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）の第 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）上で、主制御基板 M の R A M 領域に一時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 1 4 1 7 で、主制御基板 M の C P U M C は、変動中フラグをオンにし、ステップ 1 4 2 0 に移行する。

40

50

【 0 0 7 9 】

他方、ステップ 1 4 0 3 で N o の場合、ステップ 1 4 1 9 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 4 1 9 で Y e s の場合にはステップ 1 4 2 0 に移行し、ステップ 1 4 1 9 で N o の場合には次の処理（ステップ 1 6 0 0 の処理）に移行する。

【 0 0 8 0 】

次に、ステップ 1 4 2 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 4 2 0 で Y e s の場合、ステップ 1 4 2 2 で、主制御基板 M の C P U M C 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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット（ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理によってサブメイン制御部 S M 側に送信される）する。次に、ステップ 1 4 2 3 で、主制御基板 M の C P U M C 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）の第 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）上での主遊技図柄の変動表示を停止し、主制御基板 M の R A M 領域に一時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 1 4 2 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、変動中フラグをオフにする。

【 0 0 8 1 】

次に、ステップ 1 4 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、当該主遊技図柄の停止図柄が大当たり図柄であるか否かを判定する。ステップ 1 4 3 0 で Y e s の場合、ステップ 1 4 4 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、条件装置作動フラグをオンにし、ステップ 1 5 0 0 に移行する。他方、ステップ 1 4 3 0 で N o の場合にも、ステップ 1 5 0 0 に移行する。

【 0 0 8 2 】

次に、ステップ 1 5 0 0 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 5 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 4 2 0 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。

【 0 0 8 3 】

次に、図 1 3 は、図 1 1 におけるステップ 1 5 0 0 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 1 5 0 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグがオフであるか否かを判定する。ステップ 1 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値が 0 より大きいかなかを判定する。ステップ 1 5 1 0 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値を 1 減算する。次に、ステップ 1 5 1 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c のカウンタ値が 0 であるか否かを判定する。ステップ 1 5 1 4 で Y e s の場合、ステップ 1 5 1 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグをオフにする。次に、ステップ 1 5 1 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技時短フラグをオフにし次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 1 5 0 2、ステップ 1 5 1 0 又はステップ 1 5 1 4 で N o の場合にも次の処理（ステップ 1 5 5 0 の処理）に移行する。

【 0 0 8 4 】

次に、図 1 4 は、図 5 におけるステップ 1 5 5 0 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 1 5 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 5 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 5 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 5 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c の値をクリアする。次に、ステップ 1 5 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、確変回数カウンタ M P 5 1 c の値をクリアする。次に、ステップ 1 5 6 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技移行許可フラグをオンにする。次に、ステップ 1 5 6 2 で、主制御基板 M の C P U M C

は、条件装置作動フラグをオフにし、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。
尚、ステップ１５５２でＮｏの場合も、次の処理（ステップ１６００の処理）に移行する。

【００８５】

次に、図１５は、図５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。

10

【００８６】

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。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１９９７の処理）に移行する。

20

【００８７】

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、主制御基板ＭのＣＰＵＭＣは、開放パターン（例えば、開放し続ける開放パターン、開閉を行うパターン）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のカウント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Ｃ２０の第２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。

30

【００８８】

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のカウント値を参照し、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１９９７の処理）に移行する。

40

【００８９】

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

50

大入賞口電動役物 C 1 1 d (又は第 2 大入賞口 C 2 0 の第 2 大入賞口電動役物 C 2 1 d) の駆動を停止して第 1 大入賞口 C 1 0 (又は第 2 大入賞口 C 2 0) を閉鎖する。次に、ステップ 1 6 3 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技用タイマ M P 3 4 t (特に開放時間タイマ) をリセットする。次に、ステップ 1 6 3 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、ラウンド継続フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 3 3 で、主制御基板 M の C P U M C 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 1 6 3 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、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 1 6 3 4 で Y e s の場合、ステップ 1 6 3 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、特別遊技実行フラグをオフにする。次に、ステップ 1 6 3 8 で、主制御基板 M の C P U M C 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 S M 側に送信するためのコマンド送信用バッファ M T 1 0 にセット (ステップ 1 9 9 9 の制御コマンド送信処理にて、サブメイン制御部 S M 側に送信される) する。そして、ステップ 1 6 5 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、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 1 9 9 7 の処理) に移行する。尚、ステップ 1 6 3 4 で N o の場合にも、次の処理 (ステップ 1 9 9 7 の処理) に移行する。

10

20

30

40

50

【 0 0 9 0 】

次に、図 1 6 は、図 1 5 におけるステップ 1 6 5 0 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 1 6 5 2 で、主制御基板 M の C P U M C は、現在の停止図柄は確変大当り図柄 (大当り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、5 A ・ 7 A ・ 5 B ・ 7 B) であるか否かを判定する。ステップ 1 6 5 2 で Y e s の場合、ステップ 1 6 5 4 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技確変フラグをオンにし、ステップ 1 6 5 6 に移行する。尚、ステップ 1 6 5 2 で N o の場合にもステップ 1 6 5 6 に移行する。次に、ステップ 1 6 5 6 で、主制御基板 M の C P U M C は、時短回数カウンタ M P 5 2 c に所定回数 (本例では、1 0 0 回) をセットする。次に、ステップ 1 6 5 8 で、主制御基板 M の C P U M C は、主遊技時短フラグをオンにする。次に、ステップ 1 6 6 0 で、主制御基板 M の C P U M C は、補助遊技時短フラグをオンにし、次の処理 (ステップ 1 9 9 7 の処理) に移行する。

【 0 0 9 1 】

次に、図 1 7 ~ 図 4 5 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 1 7 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がある)。次に、ステップ 2 0 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 d B は、ボリュームスイッチ大の場合が「9 5」、ボリュームスイッチ中の場合が「8 5」、ボリュームスイッチ小の場合が「8 2」、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2200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2400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2500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2600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3100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3200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。

10

20

30

40

50

【0092】

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。

【0093】

次に、図18は、図17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、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 D 1 8 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 S B 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 S B 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 D 1 8 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 S B 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 S B 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 C P U S C は、管理メニュー画面(図19を参照)を表示領域 S G 1 0 の最前面に表示する。次に、ステップ2056で、副制御基板 S の C P U S C 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 S B 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 C P U S C 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 S G 1 0 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 C P U S C は、サブ入力ボタン S B を十字キー S B 2 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 C P U S C 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 C P U S C 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 C P U S C 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。

【0094】

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 C P U S C 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 S B 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2100で、副制御基板 S の C P U S C 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 C P U S C は、サブ入力ボタン S B と十字キー S B 2 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 C P U S C は、サブ入力ボタン S B と十字キー S B 2 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

10

20

30

40

50

、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。

10

20

【0095】

次に、図19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に、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。

30

40

50

【 0 0 9 6 】

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 S B 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 S B 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。

10

【 0 0 9 7 】

次に、図 20 は、図 18 におけるステップ 2100 のサブルーチンに係る、節電モード切替制御処理のフローチャートである。まず、ステップ 2102 で、副制御基板 S の C P U S C 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 S G 10 の最前面に表示する。次に、ステップ 2104 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B と十字キー S B 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 2106 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2106 で Y e s の場合、ステップ 2108 で、副制御基板 S の C P U S C は、節電モードをオンにセットする。次に、ステップ 2110 で、副制御基板 S の C P U S C は、節電モード表示用ランプ D 70 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 2116 に移行する。また、ステップ 2106 で N o 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 2112 で、副制御基板 S の C P U S C は、節電モードをオフにセットする。次に、ステップ 2114 で、副制御基板 S の C P U S C は、節電モード表示用ランプ D 70 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 2116 に移行する。次に、ステップ 2116 で、副制御基板 S の C P U S C 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 S G 10 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。

20

30

【 0 0 9 8 】

次に、図 21 は、図 17 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 C P U S C は、発射ハンドル D 44 の操作を検知したか否かを判定する。ステップ 2152 で Y e s の場合、ステップ 2158 に移行する。他方、ステップ 2152 で N o の場合、ステップ 2154 で、副制御基板 S の C P U S C 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 Y e s の場合、ステップ 2158 に移行する。他方、ステップ 2154 で N o の場合、ステップ 2156 で、副制御基板 S の C P U S C 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 Y e s の場合、ステップ 2158 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間が終了したと判断し、非遊技期間計測タイマ H Y 10 t（非遊技状態である期間を計測する、ステップ 2214、ステップ 2325 及びステップ 2644 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。次に、ステップ 2160 で、副制御基板 S の C P U S C 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、

40

50

副制御基板 S の C P U S C 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 2 1 6 2 で Y e s の場合、ステップ 2 1 6 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ H Y 1 0 t (インクリメントタイマ) をスタートし、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 5 6 で N o 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 2 1 5 8 ~ ステップ 2 1 6 4 の処理を実行せずに次の処理 (ステップ 2 2 0 0 の処理) に移行する。また、ステップ 2 1 6 2 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。

【 0 0 9 9 】

次に、図 2 2 は、図 1 7 におけるステップ 2 2 0 0 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 2 2 0 1 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 0 1 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 2 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 (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 2 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 1 カスタマイズ案内画面を表示領域 S G 1 0 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 S B と十字キー S B 2 とを点灯 (サブ入力ボタン S B 及び十字キー S B 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 H Y 1 0 t の計測が開始した) タイミングにてサブ入力ボタン S B と十字キー S B 2 とを点灯する、よう構成してもよい。次に、ステップ 2 2 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 3 0 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 0 6 に移行する。尚、ステップ 2 2 0 2 で N o の場合、ステップ 2 3 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、後述する、遊技中カスタマイズ制御処理を実行し、ステップ 2 2 0 6 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 S B 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。

【 0 1 0 0 】

次に、ステップ 2 2 0 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デフォルト設定値 (本例では、9 0 0 秒) 以上であるか否かを判定する。ステップ 2 2 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 2 0 8 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 2 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボリュームスイッチ V 1 0 が「大」であるか否かを判定する。ステップ 2 2 1 0 で Y e s の場合、ステップ 2 2 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 1 4 に移行する。尚、ステップ 2 2 1 0 で N o 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 2 2 1 4 に移行する。次に、ステップ 2 2 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 1 4 で Y e s の場合、ステップ 2 2 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、節電中画面を表示し、次の処理（ステップ 2 4 0 0 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 2 2 0 1 で N o 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 2 2 1 4 で N o の場合、ステップ 2 2 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、非遊技期間計測タイマ H Y 1 0 t（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 2 4 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 2 0 1 又はステップ 2 2 0 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 4 0 0 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 9 0 0 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 V 1 0 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 9 0 0 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 S B 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。

【 0 1 0 1 】

次に、図 2 3 は、図 2 2 におけるステップ 2 2 5 0 のサブルーチンに係る、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。まず、ステップ 2 2 5 2 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があったか否かを判定する。尚、十字キー S B 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 2 2 5 2 で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 5 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 5 5 で Y e s の場合、ステップ 2 2 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 S G 1 0 の最前面に表示し、ステップ 2 2 6 8 に移行する。他方、ステップ 2 2 5 5 で N o の場合にも、ステップ 2 2 6 8 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 S B 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）。

【 0 1 0 2 】

また、ステップ 2 2 5 2 で N o の場合、ステップ 2 2 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 2 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 2 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 2 6 8 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（ 2 4 0 秒）よりも長時間となっている（例えば、 6 6 0 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D 4 4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D 4 4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D 4 4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、遊技機のモチーフ紹介(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D 4 4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(100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D 3 6に流入するまでの平均時間よりも、発射ハンドルD 4 4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)。

10

20

30

40

50

【0103】

また、ステップ2258でNoの場合、ステップ2262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2262でYesの場合、ステップ2264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2264でYes場合、ステップ2265で、副制御基板SのCPUSCは、カスタマ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2265でYesの場合、ステップ2266で、表示されているカスタマイズ画面を消去し、音量調節画面を表示領域SG10の最前面に表示し、ステップ2268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、遊技中カスタマ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。

【0104】

ここで、ステップ2262～ステップ2266の処理を要約すると、
(1)第1カスタマ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カスタマ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 S B 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。

【0105】

次に、ステップ 2268 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 2268 で Y e s の場合、ステップ 2270 で、副制御基板 S の C P U S C は、待機デモ画面を表示領域 S G 10 の最前面に表示する。次に、ステップ 2272 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2300 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 H Y 10 t 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。

【0106】

また、ステップ 2268 で N o の場合、ステップ 2274 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 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 2274 で Y e s の場合、ステップ 2276 で、副制御基板 S の C P U S C は、第 2 カスタマイズ案内画面を表示領域 S G 10 の最前面に表示し、次の処理(ステップ 2300 の処理)に移行する。尚、ステップ 2264 又はステップ 2274 で N o の場合にも、次の処理(ステップ 2300 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 S B 及び十字キー S B 2 を点灯させる(サブ入力ボタン S B 及び十字キー S B 2 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)。

【0107】

次に、図 24 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 カスタマイズ画面においては、サブ入力ボタン S B 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 S B 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。

【0108】

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。

【0109】

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、半透明とはなっておらず、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。

10

【0110】

次に、図25は、図22におけるステップ2300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2302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2302でYesの場合、ステップ2304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2304でYesの場合、ステップ2306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2320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、

20

（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

（2）サブ入力ボタンSB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SG10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43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）。

30

以上のように構成されている。

【0111】

また、ステップ2302でNoの場合、ステップ2308で、副制御基板SのCPUSC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2308でYesの場合、ステップ2310で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB2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2310でYesの場合、ステップ2312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2320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、

40

（1）十字キーSB2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SB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SG10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45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）

50

構成を適用してもよい。

【0112】

また、ステップ2308でNoの場合、ステップ2314で、副制御基板SのCPUSC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2314でYesの場合、ステップ2316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2316でYesの場合、ステップ2318で、副制御基板SのCPUSCは、十字キーSB 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2320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SB 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。

10

【0113】

次に、ステップ2320で、副制御基板SのCPUSC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2320でYesの場合、ステップ2324に移行する。他方、ステップ2320でNoの場合、ステップ2322で、副制御基板SのCPUSC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2322でYesの場合、ステップ2324で、副制御基板SのCPUSC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SBを操作した、又は、カスタマイズ画面にてサブ入力ボタンSB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。

20

30

【0114】

次に、ステップ2325で、副制御基板SのCPUSC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2326で、副制御基板SのCPUSC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2326でYesの場合、ステップ2328で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグをオンにし、次の処理（ステップ2206の処理）に移行する。他方、ステップ2326でNoの場合、ステップ2330で、副制御基板SのCPUSC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2330でYesの場合、ステップ2322で、副制御基板SのCPUSCは、自動ボタンフラグをオフにし、次の処理（ステップ2206の処理）に移行する。尚、ステップ2314、ステップ2322又はステップ2330でNoの場合にも、次の処理（ステップ2206の処理）に移行する。

40

【0115】

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

50

「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SB 2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SB 2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。

10

20

30

40

50

【0116】

次に、図26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SB 2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SB 2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SB 2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、上側のスピーカー模式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SB 2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、上側のスピーカー模式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、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。

【0117】

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、光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光量調節画面が表示され、光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（光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（光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、選択中の光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、音量調節画面及び光量調節画面は表示されないが、音量レベル及び光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、光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。

【0118】

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 S B 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 S B 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。

【0119】

次に、図 27 は、図 22 におけるステップ 2350 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 2351 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 2351 で Y e s の場合、ステップ 2352 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B の長押し（本処理では、1 秒以上継続してサブ入力ボタン S B 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 2352 にて長押しを判定する操作部材はサブ入力ボタン S B としたが、これには限定されず、レバー S B 3 としてもよいし、サブ入力ボタン S B とレバー S B 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 2352 で Y e s の場合、ステップ 2354 で、副制御基板 S の C P U S C 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 S B の操作を受け付ける期間＝サブ入力ボタン S B 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 S B 3 の操作を受け付ける期間＝レバー S B 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）ではなかった（ボタン有効期間が終了していた）場合、となっている。ステップ 2354 で Y e s の場合、ステップ 2356 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っており、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 2356 で Y e s の場合、ステップ 2358 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 2358 で Y e s の場合、ステップ 2360 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 2364 に移行する。尚、ステップ 2352、ステップ 2354、ステップ 2356 又はステップ 2358 で N o の場合にも、ステップ 2364 に移行する。

【0120】

また、ステップ 2351 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 2362 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 2362 で Y e s の場合、ステップ 2363 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 2364 に移行する。尚、ステップ 2362 で N o の場合にもステップ 2364 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 2 1 】

次に、ステップ 2 3 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 2 3 6 4 で Y e s の場合、ステップ 2 3 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 2 2 0 6 の処理) に移行する。他方、ステップ 2 3 6 4 で N o の場合、ステップ 2 3 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 2 3 6 8 で Y e s の場合、ステップ 2 3 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 2 2 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。

【 0 1 2 2 】

次に、図 2 8 は、図 1 7 におけるステップ 2 4 0 0 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 2 4 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 4 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 R A M 領域に一時記憶しステップ 2 4 1 6 に移行する。

【 0 1 2 3 】

他方、ステップ 2 4 0 2 で N o の場合、ステップ 2 4 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 0 8 で Y e s の場合、ステップ 2 4 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 4 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定許可フラグをオンにし、ステップ 2 4 1 6 に移行する。尚、ステップ 2 4 0 8 で N o の場合には、ステップ 2 4 1 0 ～ステップ 2 4 1 4 の処理を実行せずに、ステップ 2 4 1 6 に移行する。次に、ステップ 2 4 1 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出表示装置 S G 上（特に、第 1 保留表示部 S G 1 2、第 2 保留表示部 S G 1 3）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 2 5 0 0 の処理）に移行する。

10

【 0 1 2 4 】

次に、図 2 9 は、図 1 7 におけるステップ 2 5 0 0 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 2 5 0 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 5 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 5 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定許可フラグをオフにする。次に、ステップ 2 5 0 6 で、副制御基板 S の C P U S C は、装飾図柄の変動態様を決定し副制御基板 S の R A M 領域に一時記憶する。次に、ステップ 2 5 5 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 5 1 2 で、副制御基板 S の C P U S C は、図柄内容決定フラグをオンにし、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 5 0 2 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 6 0 0 の処理）に移行する。

20

【 0 1 2 5 】

次に、図 3 0 は、図 2 9 におけるステップ 2 5 5 0 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 2 5 5 2 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 2 5 5 4 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 5 5 4 で Y e s の場合、ステップ 2 5 5 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 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 R A M 領域にセットし、ステップ 2 5 6 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 5 4 で N o の場合、ステップ 2 5 5 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 5 5 8 で Y e s の場合、ステップ 2 5 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 R A M 領域にセットし、ステップ 2 5 6 4 に移行する。他方、ステップ 2 5 5 8 で N o の場合、換言すれば、光量レベルが「小」である場合、ステップ 2 5 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 R A M 領域にセットし、ステップ 2 5 6 4 に移行する。

30

40

【 0 1 2 6 】

ここで、図 3 1（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

50

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像であり、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、演出系統と呼ぶ）。

10

【0127】

まず、1つ目の種類は「演出系統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。

20

【0128】

次に、2つ目の種類は「演出系統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。

【0129】

次に、3つ目の種類は「演出系統C（或いは電飾主体演出と呼ぶ）」であり、当該種類に分類される演出パターンは、演出系統A及びBの引き立て役となる演出パターンとなる。また、演出系統A及びBの引き立て役とする意図にて設計されるため、演出系統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。

30

【0130】

尚、本実施形態においては、「演出系統A～C」の他に、更に「演出系統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「演出系統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「演出系統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。

40

【0131】

図30のフローチャートの説明に戻ると、次に、ステップ2564で、副制御基板SのCPUSC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2512の処理）に移行する。

【0132】

次に、図32は、図17におけるステップ2600のサブルーチンに係る、装飾図柄表

50

示制御処理のフローチャートである。まず、ステップ2602で、副制御基板SのCPUSC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2602でYesの場合、ステップ2604で、副制御基板SのCPUSCは、図柄内容決定フラグをオフにする。次に、ステップ2606で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオンにする。次に、ステップ2609で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tをスタートし、ステップ2610に移行する。他方、ステップ2602でNoの場合にもステップ2610に移行する。

【0133】

次に、ステップ2610で、副制御基板SのCPUSC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2610でYesの場合、ステップ2611で、副制御基板SのCPUSCは、装図変動時間管理タイマSM21tのタイマ値を確認する。次にステップ2612で、副制御基板SのCPUSC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2612でYesの場合、ステップ2614で、副制御基板SのCPUSCは、装飾図柄の変動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）し、ステップ2626に移行する。

【0134】

他方、ステップ2612でNoの場合、ステップ2616で、副制御基板SのCPUSC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2616でYesの場合、ステップ2618で、副制御基板SのCPUSC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）し、ステップ2626に移行する。

【0135】

他方、ステップ2616でNoの場合、ステップ2620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2620でYesの場合、ステップ2622で、副制御基板SのCPUSC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）し、ステップ2626に移行する。他方、ステップ2620でNoの場合にも、ステップ2626に移行する。

【0136】

次に、ステップ2626で、副制御基板SのCPUSC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2626でYesの場合、ステップ2650で、副制御基板SのCPUSCは、後述するボタン演出実行処理を実行し、ステップ2628に移行する。他方、ステップ2626でNoの場合にも、ステップ2628に移行する。次に、ステップ2628で、副制御基板SのCPUSC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2628でYesの場合、ステップ2630で、副制御基板SのCPUSC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2632に移行する。他方、ステップ2628でNoの場合にも、ステップ2632に移行する。次に、ステップ2632で、副制御基板SのCPUSC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2632でYesの場合、ステップ2634で、副制御基板SのCPUSCは、演出用電飾動作許可フラグ（図42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2636に移行する。他方、ステップ2632でNoの場合にもステップ2636に移

行する。

【0137】

次に、ステップ2636で、副制御基板SのCPUSCは、主遊技図柄が停止したか否かを判定する。ステップ2636でYesの場合、ステップ2638で、副制御基板SのCPUSC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2640で、副制御基板SのCPUSC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2642で、副制御基板SのCPUSCは、演出動作実行中フラグをオフにする。次に、ステップ2644で、副制御基板SのCPUSCは、図柄変動中フラグをオフにする。次に、ステップ2646で、副制御基板SのCPUSCは、保留が存在していないか否かを判定する。ステップ2646でYesの場合、ステップ2648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（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2610、ステップ2636又はステップ2646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。

10

【0138】

次に、図33は、図32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CPUSC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CPUSCは、ステップ2700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2628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CPUSC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CPUSC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2628の処理）に移行する。

20

【0139】

他方、2654でNoの場合、ステップ2656で、副制御基板SのCPUSC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2628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2628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2628の処理）に移行する。

30

【0140】

次に、図34は、図33における、ステップ2700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2702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2702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2702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2702でYesの場合、ステップ2704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2706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

40

50

。ステップ2706でYesの場合、ステップ2708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2708でYesの場合、ステップ2710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2628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39参照）。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。

10

【0141】

他方、ステップ2708でNoの場合、ステップ2712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2712でYesの場合、ステップ2714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2628の処理）に移行する。

【0142】

また、ステップ2706でNoの場合、ステップ2716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2716でYesの場合、ステップ2718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2720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2628の処理）に移行する。他方、ステップ2716でNoの場合、ステップ2722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2722でYesの場合、ステップ2724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2628の処理）に移行する。尚、ステップ2702、ステップ2712、又は、ステップ2722でNoの場合にも、次の処理（ステップ2628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SB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。

20

30

【0143】

次に、図35は、図33における、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2752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2752でYesの場合、ステップ2754で、副制御基板SのCPUSC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2756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2756でYesの場合、ステップ2758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2758でYesの場合、ステップ2760で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン連打演出（サブ入力ボタンSB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SB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2762に移行する。他方、2758でNoの場合にも、ステップ2762に移行する。

40

【0144】

次に、ステップ2762で、副制御基板SのCPUSCは、ボタン有効期間にて所定回

50

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２７６２でＹｅｓの場合、ステップ２７６４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２６２８の処理）に移行する。他方、ステップ２７６２でＮｏの場合、ステップ２７６６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２７６６でＹｅｓの場合、ステップ２７６８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、次の処理（ステップ２６２８の処理）に移行する。

【０１４５】

また、ステップ２７５６でＮｏ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２７７０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２７７０でＹｅｓの場合、ステップ２７７２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２７７４で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣは、ボタン連打演出を実行し、ステップ２７８０に移行する。他方、ステップ２７７０でＮｏの場合、ステップ２７７６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２７７６でＹｅｓの場合、ステップ２７７８で、副制御基板ＳのＣＰＵＳＣ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２７８０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ＳＢ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ＳＢ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ＳＢを操作することにより実行されることとなる。

【０１４６】

次に、ステップ２７８０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２７８０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２６２８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２６２８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２６２８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たり期待度が高くなるよう構成してもよい。

【０１４７】

次に、図 3 6 は、図 3 3 における、ステップ 2 8 0 0 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 2 8 0 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 8 0 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 4 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 8 0 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 8 0 6 で Y e s の場合、ステップ 2 8 0 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B が操作されているか否かを判定する。ステップ 2 8 0 8 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン長押し演出（サブ入力ボタン S B 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 S B 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 2 8 1 2 に移行する。他方、ステップ 2 8 0 8 で N o の場合にも、ステップ 2 8 1 2 に移行する。

10

【 0 1 4 8 】

次に、ステップ 2 8 1 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 2 8 1 2 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 4 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 6 2 8 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 8 1 2 で N o の場合、ステップ 2 8 1 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 8 1 6 で Y e s の場合、ステップ 2 8 1 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 6 2 8 の処理）に移行する。

20

【 0 1 4 9 】

また、ステップ 2 8 0 6 で N o の場合、ステップ 2 8 2 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、サブ入力ボタン S B が操作されているか否かを判定する。ステップ 2 8 2 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 2 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 8 2 4 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン長押し演出を実行し、ステップ 2 8 3 0 に移行する。他方、ステップ 2 8 2 0 で N o の場合、ステップ 2 8 2 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 8 2 6 で Y e s の場合、ステップ 2 8 2 8 で、副制御基板 S の C P U S C は、ボタン長押し演出を実行（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、ボタン長押し演出が実行されることとなる）し、ステップ 2 8 3 0 に移行する。

30

【 0 1 5 0 】

次に、ステップ 2 8 3 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 2 8 3 0 で Y e s の場合、ステップ 2 8 3 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 6 2 8 の処理）に移行する。他方、ステップ 2 8 3 0 で N o の場合、ステップ 2 8 3 4 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 8 3 4 で Y e s の場合、ステップ 2 8 3 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 6 2 8 の処理）に移行する。尚、ステップ 2 8 0 2 、ステップ 2 8 2 6 、ステップ 2 8 3 4 、又は、ステップ 2 8 1 6 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 2 6 2 8 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 S B 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 S B 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 S B 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

40

50

トイン演出を実行せずに、ボタン有効期間にて所定時間のサブ入力ボタン S B 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。

【 0 1 5 1 】

次に、図 3 7 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 6 0 秒の場合を例示している）。具体的には、6 0 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 S B 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。

【 0 1 5 2 】

次に、図 3 7 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に構成されている。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。

【 0 1 5 3 】

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り期待度の方が高いように構成されている。即ち、大当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。

【 0 1 5 4 】

また、同じボタン単発押し演出であっても、大当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 S B を操作せずにサブ入力ボタン S B 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 S B を単発押しすることによりセリフ予告（相対的に大当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 S B 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。

【0155】

図38は、図33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。

【0156】

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、レバー有効フラグをオンにし、ステップ2872の処理に移行する。

【0157】

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。

【0158】

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2628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2628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。

【 0 1 5 9 】

10

次に、図３９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、

20

（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）、

30

（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る！』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）。

40

（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

50

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s構成してもよい。

【0160】

次に、図40は、図17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。

【0161】

次に、ステップ2926で、副制御基板SのCPUSC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2926でYesの場合、ステップ2928で、副制御基板SのCPUSCは、大当たり終了表示に係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。次に、ステップ2930で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技中フラグをオフにし、次の処理(ステップ3100の処理)に移行する。尚、ステップ2904又はステップ2926でNoの場合にも、次の処理(ステップ3100の処理)に移行する。

【0162】

次に、図41は、図17における、ステップ3100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3102で、副制御基板SのCPUSC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3102でYesの場合、ステップ3104で、副制御基板SのCPUSC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3106で、副制御基板SのCPUSCは、演出表示装置SG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3200の処理)に移行する。他方、ステップ3102でNoの場合、ステップ3108で、副制御基板SのCPUSC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3108でYesの場合、ステップ3110で、副制御基板SのCPUSCは、サブ側遊技状態種別とし

10

20

30

40

50

て通常演出モードをセットする。次に、ステップ 3 1 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 3 2 0 0 の処理）に移行する。尚、ステップ 3 1 0 8 で N o の場合にも、次の処理（ステップ 3 2 0 0 の処理）に移行する。

【 0 1 6 3 】

次に、図 4 2 は、図 1 7 における、ステップ 3 2 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 3 2 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 3 2 0 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 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 3 2 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 3 2 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 3 2 1 4 に移行する。

10

【 0 1 6 4 】

次に、ステップ 3 2 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 3 2 1 4 で、Y e s の場合、ステップ 3 2 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 3 2 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 3 2 1 8 で Y e s の場合、ステップ 3 2 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 3 2 2 2 に移行する。尚、ステップ 3 2 1 4 、又は、ステップ 3 2 1 8 で N o の場合にも、ステップ 3 2 2 2 に移行する。

20

【 0 1 6 5 】

次に、ステップ 3 2 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 3 2 2 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 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る。ステップ 3 2 2 4 で Y e s の場合、ステップ 3 2 2 6 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をオフにする。次に、ステップ 3 2 2 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 R A M 領域に一時記憶（セット）する。次に、ステップ 3 2 3 0 で、副制御基板 S の C P U S C は、演出用電飾動作中フラグをオンにし、ステップ 3 2 3 2 に移行する。他方、ステップ 3 2 2 4 で N o の場合にも、ステップ 3 2 3 2 に移行する。

30

【 0 1 6 6 】

次に、ステップ 3 2 3 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 3 2 3 2 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 4 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、所定の電飾ランプの点灯動作を実行する。次に、ステップ 3 2 3 6 で、副制御基板 S の C P U S C 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 3 2 3 6 で Y e s の場合、ステップ 3 2 3 8 で、副制御基板 S の C P U S C 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 3 2 5 0 の処理）に移行する。

40

【 0 1 6 7 】

また、ステップ 3 2 3 2 で N o の場合、ステップ 3 2 4 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 3 2 4 0 で Y e s の場合、ステップ 3 2 4 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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）

50

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、3244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3222、ステップ3236、又は、ステップ3240でN o の場合にも、次の処理（ステップ3250の処理）に移行する。

【0168】

次に、図43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。

10

【0169】

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。

20

【0170】

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。

30

【0171】

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。

40

【0172】

次に、図44は、図17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 C P U S C 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Y e s の場合、ステップ3254で、副制御基板 S の C P U S C 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Y e s の場合、ステップ3256で、副制御基板 S の C P U S C 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 C P U S C 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）

50

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）し、ステップ 3 2 6 2 に移行する。

【 0 1 7 3 】

他方、ステップ 3 2 5 4 で N o の場合、ステップ 3 2 6 0 で、副制御基板 S の C P U S C 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 R A M 領域に一時記憶（セット）し、ステップ 3 2 6 2 に移行する。尚、ステップ 3 2 5 2 で N o の場合にも、ステップ 3 2 6 2 に移行する。次に、ステップ 3 2 6 2 で、副制御基板 S の C P U S C 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 2 9 9 9 の処理）に移行する。

10

【 0 1 7 4 】

次に、図 4 5（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 D 1 8 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（d B）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 d B は、「9 5 d B」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。

20

【 0 1 7 5 】

次に、図 4 5（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（d B）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 d B は「7 8 d B」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設定にも拘わらず、常時最大音量である「9 5 d B」にて固定されている。このように構成することで、遊技機のエラーを報知する音量レベルは、遊技者にはカスタマイズできないようにすると共に、特に、危険度の高いエラーである、不正電波検知エラーについては、常時最大音量で出力されるよう構成されている。尚、本実施形態においては、エラー発生時の音量は、発生したエラーの種類やボリュームスイッチの状況に基づいて決定されるよう構成したが、これには限定されず、ボリュームスイッチの状況に拘らず、発生したエラーの種類によってのみ相違するよう構成してもよいし、ボリュームスイッチの状況にも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最大音量とするよう構成してもよい。

30

40

【 0 1 7 6 】

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

50

(サブ入力ボタン S B、十字キー S B 2、レバー S B 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(ボタン自動入力が行われる)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。

【0177】

(本実施形態からの変更例1)

10

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。

【0178】

はじめに、図46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CPUSC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。

20

【0179】

次に、図47は、本実施形態からの変更例1における、図46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CPUSC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マHY10tを停止してリセットし、次の処理(ステップ2200の処理)に移行する。尚、ステップ2162(変1)でNoの場合にも、次の処理(ステップ2200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D44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起した場合と、新たに補助遊技保留が生起した場合とで、非遊技期間が終了したと判定し、非遊技期間計測タイマHY10t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D44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起した場合と、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起した場合には、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D44の操作を検知した、主遊技保留が生起した、又は、補助遊技保留が生起した(補助遊技始動口H10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D44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

30

40

50

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。

【0180】

次に、図48は、本実施形態からの変更例1における、図46でのステップ3500(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3502で、副制御基板SのCPUSCは、特別遊技を実行中であるか否かを判定する。ステップ3502でYesの場合にはステップ3508に移行する。他方、ステップ3502でNoの場合、ステップ3504で、副制御基板SのCPUSC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3504でYesの場合、ステップ3506で、副制御基板SのCPUSC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3505でYesの場合、ステップ3506で、副制御基板SのCPUSCは、発射ハンドルD44の操作を検知していないか否かを判定する。ステップ3506でYesの場合にはステップ3510に移行する。尚、ステップ3505でNoの場合にもステップ3510に移行する。他方、ステップ3506でNoの場合、ステップ3508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。また、ステップ3510では、副制御基板SのCPUSC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2999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D44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SG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。

【0181】

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。次に、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。

【0182】

次に、図 4 9 は、本実施形態からの変更例 1 における、図 3 3 でのステップ 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 8 8 1 で、副制御基板 S の CPU S C は、現在ボタン連打有効期間（サブ入力ボタン S B 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 2 7 8 8 2 1 Y e s の場合、ステップ 2 7 8 8 2 で、連打ボタン画像を表示する。次に、ステップ 2 7 8 8 3 で、副制御基板 S の CPU S C は、サブ入力ボタン S B 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 S B がオフ オンとなつ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 2 7 8 8 3 で Y e s の場合、ステップ 2 7 8 8 4 で、副制御基板 S の CPU S C 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 2 7 8 8 5 に移行する。尚、ステップ 2 2 7 8 8 3 で N o の場合にも、ステップ 2 7 8 8 5 に移行する。

【0183】

次に、ステップ 2 7 8 8 5 で、副制御基板 S の CPU S C 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 2 7 8 8 5 で Y e s の場合、ステップ 2 7 8 8 6 で、オート連打演出を実行し、ステップ 2 7 8 8 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 S B 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 S B 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 2 7 8 8 5 で N o の場合、ステップ 2 7 8 8 7 で、副制御基板 S の CPU S C は、サブ入力ボタン S B 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 S B がオフ オンとなつ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 2 7 8 8 7 で Y e s の場合、ステップ 2 7 8 8 8 で、副制御基板 S の CPU S C は、単発連打演出を実行し、ステップ 2 7 8 8 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 S B 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 S B 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 2 7 8 8 9 で、副制御基板 S の CPU S C 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 1 0 回となっている。ステップ 2 7 8 8 9 で Y e s の場合にはステップ 2 7 9 0 2 に移行する。他方、ステップ 2 7 8 8 9 で N o の場合、ステップ 2 7 9 0 1 で、副制御基板 S の CPU S C 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 2 7 9 0 1 で Y e s の場合にはステップ 2 7 9 0 2 に移行し、N o の場合には次の処理（ステップ 2 6 2 8 の処理）に移行する。次に、ステップ 2 7 9 0 2 で、副制御基板 S の CPU S C は、カットイン演出を表示し、次の処理（ステップ 2 6 2 8 の処理）に移行する。

【0184】

また、ステップ 2 7 8 8 1 で N o の場合、ステップ 2 7 9 0 3 で、副制御基板 S の CPU S C は、現在オート連打受付期間（サブ入力ボタン S B 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

10

20

30

40

50

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、大当り開始デモ時間中、大当り終了デモ時間中、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S B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S B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 1又は、ステップ2790 3でNoの場合にも、ステップ2790 7に移行する。

10

【0185】

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S B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2628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2628の処理）に移行する。

20

【0186】

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S Bは無効となっており、装飾図柄が変動している。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S B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

30

40

50

設けられたオート連打受付期間にてサブ入力ボタン S B 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 S B 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。

【 0 1 8 7 】

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。

【 0 1 8 8 】

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 . 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 2 7 8 8 9 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。

【 0 1 8 9 】

次に、図 5 0 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 S G 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 R T C 用画面表示 待機デモ画面 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。尚、R T C（リアルタイムクロック）とは、サブメイン制御部 S M の基盤上に設けられた、計時を行う機構である。R T C は、基盤から独立した

内蔵電源（バッテリー）を有しており、遊技機に対する電力の供給が行われていない間も計時を継続するため、工場出荷時等に設定された日付・時刻に基づき、現在の日付・時刻を供給することが可能である。しかしながら、R T C は、一般的な水晶時計と同様に、クオーツの振動によって計時を行っているため、振動や低温・高温の影響を受け1日あたり約0.3～2.0秒程度の誤差が生じる。そのため、本実施形態においては、R T C の値ではなく、電源投入時からの経過時間によって、後述する定時演出の開始タイミング及び客待ちデモの開始周期を計るよう構成している。当該R T C を用いて一定期間（例えば、1時間）毎に特定の演出を実行可能に構成してもよく、そのように構成した場合の特定演出実行時の背景演出等がR T C 用画面表示に該当する。また、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 R T C 用画面表示 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、「R T C 用画面表示」、「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マHY10t>0）と遊技中（非遊技期間計測タイマ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、「R T C 用画面表示 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、「R T C 用画面表示 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。

【0190】

次に、図51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た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

10

20

30

40

50

る共にレバー 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。その後、レバー S B 3 を操作することにより、演出表示装置 S G 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た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。

【 0 1 9 1 】

10

次に、図 5 2 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 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。尚、図 5 1 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 S B 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 S B 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 S G 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）よりも大当た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 5 1 及び図 5 2 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た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 S B 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たり期待度（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、大当たり期待度、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」のように大当た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。

20

30

【 0 1 9 2 】

次に、図 5 3 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

40

50

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。

10

【0193】

次に、図54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り期待度が高くなる、又は、当該図柄変動が大当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。

20

30

40

【0194】

次に、図55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S B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

50

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S B又は十字キーS B 2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S B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。

【0195】

また、サブ入力ボタンS B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S B 2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S B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S B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。

10

20

【0196】

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S B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S B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S B 2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S B 2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S B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S B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S B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S B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。

30

40

【0197】

次に、図56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

50

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ＳＢ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ＳＢ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ＳＢ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。

10

20

30

40

50

【０１９８】

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）。

【０１９９】

また、本例に係る遊技機においては、第１演出表示装置ＳＧと第２演出表示装置ＳＧ－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ＳＧが本実施形態と同様の役割を担い、第２演出表示装置ＳＧ－２は第１演出表示装置ＳＧ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ＳＧ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ＳＧ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ＳＧ－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ＳＧ－２は可動体役物ＹＫ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。

【０２００】

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 S G 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 S B や十字キー S B 2 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 S G 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 S B や十字キー S B 2 を操作して変更するよう構成してもよい。

10

【0201】

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。

【0202】

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、「777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

【0203】

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

40

50

よう構成してもよい。

【0204】

(まとめ)

尚、以上の実施例において示した構成に基づき、以下のような概念を抽出(列記)することができる。但し、以下に列記する概念はあくまで一例であり、これら列記した概念の結合や分離(上位概念化)は勿論のこと、以上の実施例において示した更なる構成に基づく概念を、これら概念に付加してもよい。

【0205】

本態様(1)に係るぱちんこ遊技機は、
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、
遊技者が操作可能な操作部材Aと、
遊技者が操作不可能な操作部材Bと
を備え、
操作部材Aの操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、
操作部材Bの操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、
操作部材Aの操作状態と操作部材Bの操作状態とに基づいてスピーカから出力される演出音の音量レベルが決定される
ことを特徴とする遊技機であってもよい。 本態様(2)に係るぱちんこ遊技機は、
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、
遊技の進行に合わせて所定の点灯態様にて点灯する電飾ランプと、
操作可能な一又は複数の操作部材と、
遊技機の電源を投入又は切断可能な電源スイッチと
を備え、
所定の操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、
規定の操作部材の操作状態に基づいて、電飾ランプの点灯態様を調整可能に構成されており、
特定の操作部材に特定操作を実行し、且つ、電源スイッチを操作して、遊技機の電源を投入した場合に、前記所定の操作部材の操作状態に基づいた演出音の音量レベルの調整を実行不可能とする設定に切替可能であるよう構成されており、
特定の操作部材に特定操作を実行し、且つ、電源スイッチを操作して、遊技機の電源を投入した場合であっても、前記規定の操作部材の操作状態に基づいた電飾ランプの点灯態様の調整を実行不可能とする設定に切替不可能であるよう構成されている
ことを特徴とする遊技機であってもよい。
本態様(3)に係るぱちんこ遊技機は、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
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、
遊技の進行に合わせて所定の点灯態様にて点灯する電飾ランプと、
操作可能な一又は複数の操作部材と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

10

20

30

40

50

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

演出表示部にて所定画像と、当該所定画像とは異なる表示態様である特定画像と、を少なくとも表示可能に構成されており、

特定の状況下において、前記所定画像の表示領域に係る表示優先度と前記特定画像の表示領域に係る表示優先度とは、前記所定画像の表示領域に係る表示優先度の方が高くなるよう構成されており、

前記特定の状況下以外の所定の状況下において、前記所定画像の表示領域に係る表示優先度と前記特定画像の表示領域に係る表示優先度とは、前記特定画像の表示領域に係る表示優先度の方が高くなるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

本態様(4)に係るぱちんこ遊技機は、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

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、

操作可能な一又は複数の操作部材と、遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と

を備え、

所定の操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

演出表示部にて所定画像が表示されている場合に、演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

識別情報の停止表示タイミングから所定期間経過以降に特定の操作部材を操作することにより、前記所定画像を表示し得るよう構成されており、

識別情報の停止表示タイミングから所定期間よりも長期間である特定期間経過後に、特定の操作部材を操作することにより前記所定画像が表示可能な旨を報知する画像である特定画像を表示可能に構成されており、

前記所定画像の表示終了タイミング、又は、識別情報の停止表示タイミングから規定期間が経過することにより、演出表示部にて特定演出を表示し得るよう構成されている

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

本態様(5)に係るぱちんこ遊技機は、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

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、

操作可能な一又は複数の操作部材と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

10

20

30

40

50

演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、
主遊技部は、
識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御
する識別情報表示制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技
情報送信手段と
を備え、

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表
示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、

所定の操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを
調整可能に構成されており、

演出表示部にて所定画像が表示されている場合に、演出音の音量レベルを調整可能に構
成されており、前記所定画像の表示終了タイミング、又は、識別情報の停止表示タイミ
ングから所定期間が経過することにより、演出表示部にて特定演出を表示し得るよう構成
されている

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

本態様（６）に係るぱちんこ遊技機は、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
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、
操作可能な一又は複数の操作部材と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と
を備え、

主遊技部は、
識別情報表示部にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御
する識別情報表示制御手段と、
副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技
情報送信手段と
を備え、

副遊技部は、
主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、
遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表
示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、

所定の操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを
調整可能に構成されており、

演出表示部にて所定画像が表示されている場合に、演出音の音量レベルを調整可能に構
成されており、

前記所定画像の表示終了タイミング、又は、識別情報の停止表示タイミングから所定期
間が経過することにより、演出表示部にて特定演出を表示し得るよう構成されており、

特定の操作部材を操作することにより前記所定画像が表示可能な旨を報知する画像であ
る特定画像を表示可能に構成されており、

特定演出を表示していない場合に、前記特定の操作部材を操作することにより前記特定
画像が表示されるよう構成されており、

10

20

30

40

50

特定演出を表示している場合に、前記特定の操作部材を操作することにより前記所定画像が表示されるよう構成されている

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

本態様(7)に係るぱちんこ遊技機は、

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、

遊技の進行に合わせて所定の点灯態様にて点灯する電飾ランプと、

操作可能な一又は複数の操作部材と、

遊技機の電源を投入又は切断可能な電源スイッチと

を備え、

所定の操作部材の操作状態に基づいて、スピーカから出力される演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

規定の操作部材の操作状態に基づいて、電飾ランプの点灯態様を調整可能に構成されており、

特定の操作部材に特定操作を実行し、且つ、電源スイッチを操作して、遊技機の電源を投入した場合に、前記所定の操作部材の操作状態に基づいた演出音の音量レベルの調整を実行不可能とする設定に切替可能であるよう構成されており、

特定の操作部材に特定操作を実行し、且つ、電源スイッチを操作して、遊技機の電源を投入した場合であっても、前記規定の操作部材の操作状態に基づいた電飾ランプの点灯態様の調整を実行不可能とする設定に切替不可能であるよう構成されており、

識別情報の停止表示中において、演出音の音量レベルを調整可能に構成されており、

識別情報の停止表示中において、電飾ランプの点灯態様を調整可能に構成されており、

識別情報の変動表示中において、演出音の音量レベルを調整可能に構成されている

ことを特徴とする遊技機であってもよい。

本態様(8)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な一又は複数の操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による所定の操作の実行を契機として表示され得る所定演出を表示可能であり、

遊技者による操作部材の操作を契機として所定演出を実行可能とする非自動操作状態と、遊技者による操作部材の操作がない場合にも所定演出を実行可能とする自動操作状態と、を有し、

非自動操作状態と自動操作状態とは切り替え可能に構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機であってもよい。

10

20

30

40

50

本態様（ 9 ）に係るぱちんこ遊技機は、
遊技球が入球可能な始動口と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部と、
遊技の進行を制御する主遊技部と、
演出を表示可能な演出表示部と、
操作可能な一又は複数の操作部材と、
演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技
情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表
示内容を制御可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による所定
の操作の実行を契機として表示され得る所定演出を表示可能であり、

遊技者による操作部材の操作を契機として所定演出を実行可能とする非自動操作状態と
、遊技者による操作部材の操作がない場合にも所定演出を実行可能とする自動操作状態と
、を有し、

非自動操作状態と自動操作状態とは切り替え可能に構成されており、

或る識別情報の変動表示中の期間として、操作部材による所定の操作が実行された場合
に前記所定演出が実行される所定演出有効期間を有しており、

非自動操作状態であり、且つ、前記所定演出有効期間でない場合において、特定の操作
態様にて操作部材を操作することによって自動操作状態となり得るよう構成されており、

自動操作状態である場合において、規定の操作態様にて操作部材を操作することによっ
て非自動操作状態となり得るよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機であつてもよい。

本態様（ 10 ）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な一又は複数の操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示
した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技
情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

10

20

30

40

50

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御可能な演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による所定の操作の実行を契機として表示され得る所定演出を表示可能であり、

或る識別情報の変動表示中の期間として、操作部材による所定の操作が実行された場合に前記所定演出が実行される所定演出有効期間を有しており、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による特定の操作の実行を契機として表示され得る特定演出を表示可能であり、

或る識別情報の変動表示中の期間として、操作部材による特定の操作が実行された場合に前記特定演出が実行される特定演出有効期間を有しており、

前記所定演出有効期間にて、操作部材の操作を促す表示である操作画像を表示し得るよう構成されており、

前記特定演出有効期間にて、操作部材の操作を促す表示である操作画像を表示しないよう構成されており、

遊技者による操作部材の操作を契機として所定演出を実行可能とする非自動操作状態と、遊技者による操作部材の操作がない場合にも所定演出を実行可能とする自動操作状態とを有し、非自動操作状態と自動操作状態とは切り替え可能に構成されており、

自動操作状態にて操作部材を操作しなかった場合には前記特定演出が実行されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機であってもよい。

本態様(11)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な一又は複数の操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による所定の操作の実行を契機として表示され得る所定演出を表示可能であり、

遊技者による操作部材の操作を契機として所定演出を実行可能とする非自動操作状態と、遊技者による操作部材の操作がない場合にも所定演出を実行可能とする自動操作状態とを有し、

非自動操作状態と自動操作状態とは切り替え可能に構成されており、

非自動操作状態にて操作部材の操作を特定期間維持した場合において、当該特定期間と前記所定演出有効期間とが重複していない場合には自動操作状態となり得るよう構成されており、

10

20

30

40

50

非自動操作状態にて操作部材の操作を前記特定期間維持した場合において、当該特定期間と前記所定演出有効期間とが重複している場合には自動操作状態とならないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機であってもよい。

本態様（１２）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な一又は複数の操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による所定の操作の実行を契機として表示され得る所定演出を表示可能であり、

遊技者による操作部材の操作を契機として所定演出を実行可能とする非自動操作状態と、遊技者による操作部材の操作がない場合にも所定演出を実行可能とする自動操作状態と

、を有し、

非自動操作状態と自動操作状態とは切り替え可能に構成されており、

前記所定演出として、第一所定演出と、第一所定演出よりも、実行された場合に変動表示中の識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示され易い第二所定演出と、を少なくとも有しており、

自動操作状態である場合において、前記所定演出有効期間にて操作部材を操作せずに前記第一所定演出が実行された場合、当該所定演出有効期間の開始タイミングから当該第一所定演出の開始タイミングまでの期間を第一期間とし、

自動操作状態である場合において、前記所定演出有効期間にて操作部材を操作せずに前記第二所定演出が実行された場合、当該所定演出有効期間の開始タイミングから当該第二所定演出の開始タイミングまでの期間を第二期間とし、

前記第一期間と前記第二期間とは期間の長さが相違するよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機であってもよい。

本態様（１３）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部と、

遊技の進行を制御する主遊技部と、

演出を表示可能な演出表示部と、

操作可能な一又は複数の操作部材と、

演出表示部への演出表示を制御する副遊技部と

10

20

30

40

50

を備え、

主遊技部は、

始動口への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部にて識別情報を変動表示した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部は、

主遊技部側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部にて表示する演出表示内容を制御可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による所定の操作の実行を契機として表示され得る所定演出を表示可能であり、

或る識別情報の変動表示中の期間として、操作部材による所定の操作が実行された場合に前記所定演出が実行される所定演出有効期間を有しており、識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材による特定の操作の実行を契機として表示され得る特定演出を表示可能であり、

或る識別情報の変動表示中の期間として、操作部材による特定の操作が実行された場合に前記特定演出が実行される特定演出有効期間を有しており、

前記所定演出有効期間にて、操作部材の操作を促す表示である操作画像を表示し得るよう構成されており、

前記特定演出有効期間にて、操作部材の操作を促す表示である操作画像を表示しないよう構成されており、

或る識別情報の変動表示中においては、前記所定演出と前記特定演出とのいずれもが表示され得るよう構成されており、

所定演出有効期間よりも特定演出有効期間の方が期間の長さが長くなるよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機であってもよい。

本態様(14)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

操作可能な一又は複数の操作部材と、

演出表示部(例えば、演出表示装置SG)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部(例えば、演出表示装置SG)にて識別情報を変動表示した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信

10

20

30

40

50

手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて表示する演出表示内容を制御可能な演出表示内容制御手段とを備え、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）による所定の操作又は特定の操作を実行している期間表示され得る所定演出を表示可能であり、

或る識別情報の変動表示中の期間として、操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）による所定の操作又は特定の操作が実行されている場合に所定演出が実行される所定演出有効期間を有しており、

前記所定演出有効期間にて、操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）の操作を促す表示である操作画像を表示し得るよう構成されており、

前記所定演出有効期間にて操作画像が表示されている場合に、前記所定の操作を実行した場合には前記所定演出が実行されるよう構成されており、

前記所定演出有効期間にて操作画像が表示されている場合に、前記特定の操作を実行した場合には前記所定演出が実行されるよう構成されており、

前記所定演出有効期間にて操作画像が表示されていない場合に、前記所定の操作を実行した場合には前記所定演出が実行されるよう構成されており、

前記所定演出有効期間にて操作画像が表示されていない場合に、前記特定の操作を実行した場合には前記所定演出が実行されないよう構成されている

ことを特徴とするぱちんこ遊技機であつてもよい。

本態様（１５）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口 A １０）と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部 A ２１ g）と、

遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板 M）と、

演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）と、

操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）と、

演出表示部（例えば、演出表示装置 S G）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板 S）と

を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板 M）は、

始動口（例えば、第１主遊技始動口 A １０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部（例えば、演出表示装置 S G）にて識別情報を変動表示した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部（例えば、副制御基板 S）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板 S）側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

識別情報の変動表示と連動した演出表示内容を表示している際に、操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）による所定の操作又は特定の操作を実行している期間表示され得る所定演出を表示可能であり、

或る識別情報の変動表示中の期間として、操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）による所定の操作又は特定の操作が実行されている場合に所定演出が実行される所定演出有効期間を有しており、

前記所定演出有効期間にて、操作部材（例えば、サブ入力ボタン S B）の操作を促す表示である操作画像を表示し得るよう構成されており、

操作画像として、第一操作画像と、第一操作画像とは表示態様が異なる第二操作画像とを少なくとも有しており、

第一操作画像が表示されている場合に、前記所定の操作を実行すると、所定演出として

10

20

30

40

50

第一所定演出が実行されるよう構成されており、

第二操作画像が表示されている場合に、前記所定の操作を実行すると、所定演出として第一所定演出とは異なる演出である第二所定演出が実行されるよう構成されており、

前記所定演出有効期間であり、且つ、操作画像が表示されていない場合に、前記所定の操作の実行を維持した場合、第一所定演出と第二所定演出とが実行されるよう構成されている

であつてもよい。

本態様(16)に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)と、

所定の入球口(例えば、第2主遊技始動口B10)に取り付けられた、開放状態及び閉鎖状態に変位可能な可変部材であつて、開放状態に変位したときには所定の入球口(例えば、第2主遊技始動口B10)に遊技球が入球可能又は閉鎖状態と比較して入球容易であり、閉鎖状態に変位したときには所定の入球口(例えば、第2主遊技始動口B10)に遊技球が入球不能又は開放状態と比較して入球困難に構成されている可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)と、

識別情報を表示可能な識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)と、

遊技の進行を制御する主遊技部(例えば、主制御基板M)と、

演出を表示可能な演出表示部(例えば、演出表示装置SG)と、

操作可能な一又は複数の操作部材(例えば、サブ入力ボタンSB)と、

演出表示部(例えば、演出表示装置SG)への演出表示を制御する副遊技部(例えば、副制御基板S)と

を備え、

主遊技部(例えば、主制御基板M)は、

始動口(例えば、第1主遊技始動口A10、第2主遊技始動口B10)への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により取得された乱数に基づき、識別情報表示部(例えば、第1主遊技図柄表示部A21g、第2主遊技図柄表示部B21g)にて識別情報を変動表示した後で識別情報を停止表示するよう制御する識別情報表示制御手段と、

識別情報が所定グループに属する停止表示態様にて停止表示された後において、遊技者にとって有利な特別遊技を実行可能な特別遊技制御手段と、

副遊技部(例えば、副制御基板S)側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部(例えば、副制御基板S)側へ送信する遊技情報送信手段と

を備え、

可変部材(例えば、第2主遊技始動口電動役物B11d)の開放容易性に関する遊技状態として、通常遊技状態と、通常遊技状態よりも可変部材が開放し易い特定遊技状態とを有しており、

副遊技部(例えば、副制御基板S)は、

主遊技部(例えば、主制御基板M)側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部(例えば、演出表示装置SG)にて表示する演出表示内容を制御可能な演出表示内容制御手段と

を備え、

演出表示内容を表示している際に、操作部材(例えば、サブ入力ボタンSB)による所定の操作を実行している期間表示され得る所定演出を表示可能であり、

操作部材(例えば、サブ入力ボタンSB)による所定の操作が実行されている場合に所定演出が実行される所定演出有効期間を有しており、

演出表示内容のうち、前記所定演出が実行され得る演出表示内容である所定演出表示内容を複数種類有しており、

10

20

30

40

50

通常遊技状態であり、且つ、特別遊技の実行中でない場合と、特定遊技状態であり、且つ、特別遊技の実行中でない場合と、特別遊技の実行中である場合とでは、通常遊技状態であり、且つ、特別遊技の実行中でない場合が、実行され得る所定演出表示内容の種類が最も多くなるよう構成されており、

通常遊技状態であり、且つ、特別遊技の実行中でない場合と、特定遊技状態であり、且つ、特別遊技の実行中でない場合と、特別遊技の実行中である場合とでは、特別遊技の実行中である場合が、実行され得る所定演出表示内容のうち所定演出有効期間が所定期間以上となる所定演出表示内容の種類が最も多くなるよう構成されているであつてもよい。

本態様（１７）に係るぱちんこ遊技機は、

遊技球が入球可能な始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）と、
識別情報を表示可能な識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）と、
遊技の進行を制御する主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）と、
演出を表示可能な演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）と、
操作可能な一又は複数の操作部材（例えば、サブ入力ボタンＳＢ）と、
演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）への演出表示を制御する副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）と、
操作可能な発射ハンドル（発射ハンドルＤ４４）と
を備え、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）は、

始動口（例えば、第１主遊技始動口Ａ１０）への入球に基づき、乱数を取得する乱数取得手段と、

乱数取得手段により乱数が取得された場合、識別情報表示部（例えば、第１主遊技図柄表示部Ａ２１ｇ）にて識別情報を変動表示させた後に識別情報を停止表示させるよう制御する識別情報表示制御手段と、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側で実行される演出表示に際して必要な遊技情報を副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）側へ送信する遊技情報送信手段と
を備え、

副遊技部（例えば、副制御基板Ｓ）は、

主遊技部（例えば、主制御基板Ｍ）側から送信された遊技情報を受信する遊技情報受信手段と、

遊技情報受信手段により受信された遊技情報に基づき、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて表示する演出表示内容を制御する演出表示内容制御手段と
を備え、

識別情報の停止表示タイミングから発射ハンドル（例えば、発射ハンドルＤ４４）の操作がない状態を維持している状態にて新たに発射ハンドル（例えば、発射ハンドルＤ４４）を操作した場合には、所定演出を実行し得るよう構成されており、

識別情報の停止表示タイミングから発射ハンドル（例えば、発射ハンドルＤ４４）の操作がない状態を維持している期間が所定期間に到達することにより、演出表示部（例えば、演出表示装置ＳＧ）にて特定演出を表示し得るよう構成されている

であつてもよい。

【符号の説明】

【０２０６】

Ｍ 主制御基板、

ＭＰ１１ｔ Ｈ 補助遊技図柄変動管理用タイマ、ＭＰ１１ｔ Ｃ 第１・第２主遊技図柄変動管理用タイマ

ＭＰ１１ｔ Ｃ１ 第１主遊技タイマ、ＭＰ１１ｔ Ｃ２ 第２主遊技タイマ

ＭＰ２２ｔ Ｂ 第２主遊技始動口電動役物開放タイマ、ＭＰ３３ｃ 入賞球カウンタ

ＭＰ３４ｔ 特別遊技用タイマ、ＭＰ５２ｃ 時短回数カウンタ

Ａ 第１主遊技周辺機器

Ａ１０ 第１主遊技始動口（第１主遊技始動口Ａ）、Ａ１１ｓ 第１主遊技始動口入球検

10

20

30

40

50

出装置

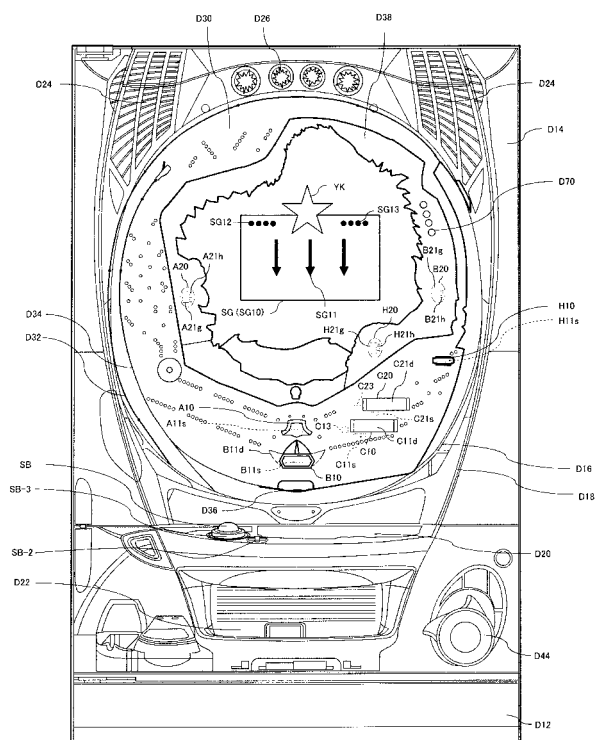
A 2 0 第 1 主遊技図柄表示装置、A 2 1 g 第 1 主遊技図柄表示部
 A 2 1 h 第 1 主遊技図柄保留表示部、B 第 2 主遊技周辺機器
 B 1 0 第 2 主遊技始動口、B 1 1 s 第 2 主遊技始動口入球検出装置
 B 1 1 d 第 2 主遊技始動口電動役物、B 2 0 第 2 主遊技図柄表示装置
 B 2 1 g 第 2 主遊技図柄表示部、B 2 1 h 第 2 主遊技図柄保留表示部
 C 第 1・第 2 主遊技共用周辺機器、C 1 0 第 1 大入賞口
 C 1 1 s 第 1 大入賞口入賞検出装置、C 1 1 d 第 1 大入賞口電動役物
 C 2 0 第 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、
 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

10

20

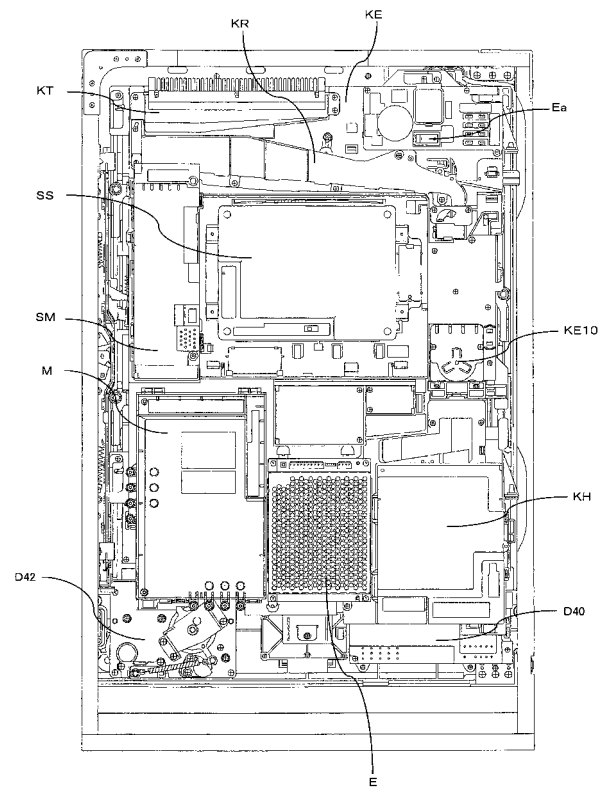
【図 1】

(図 1)

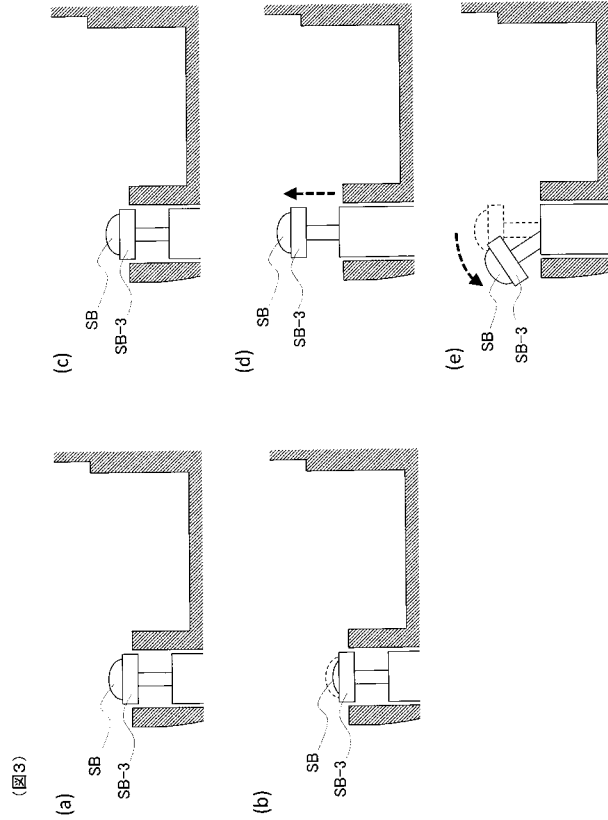


【図 2】

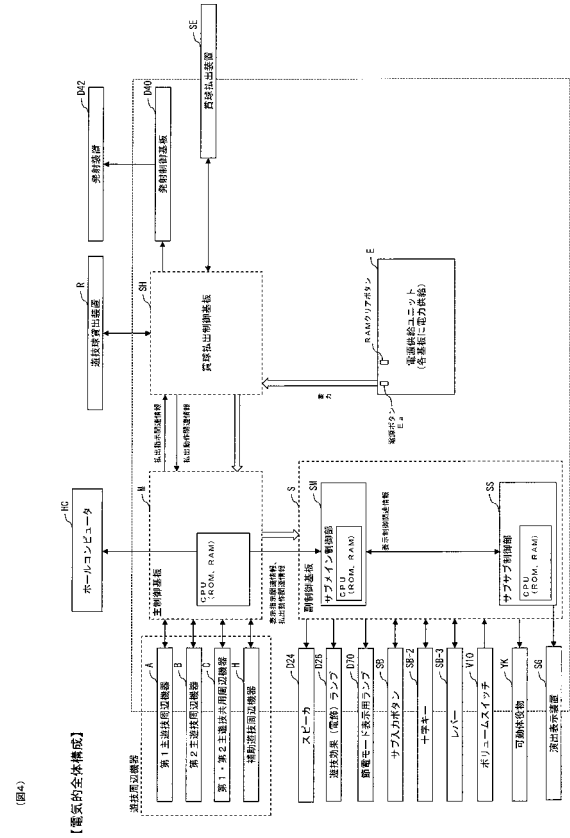
(図 2)



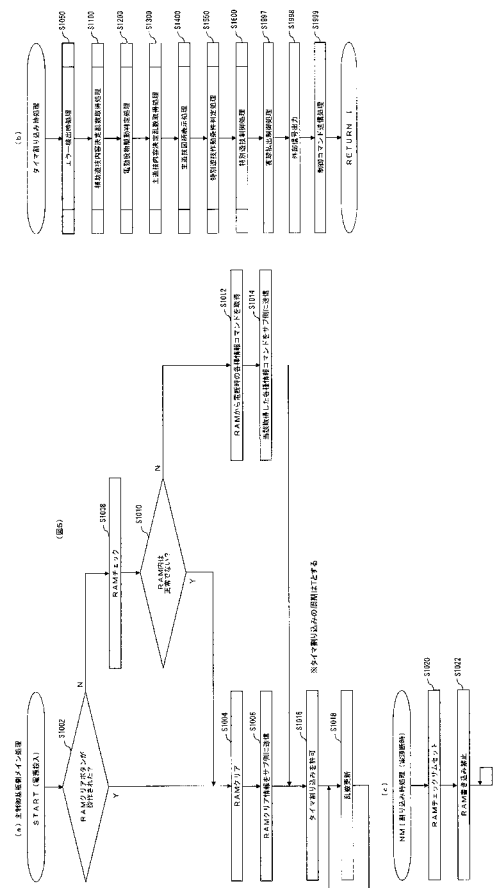
【図 3】



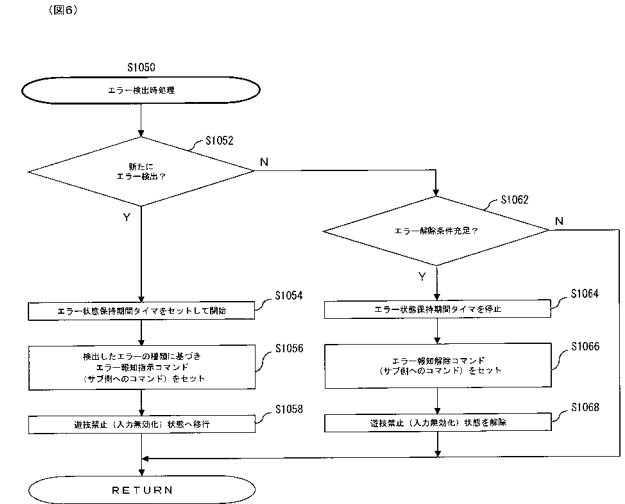
【図 4】



【図 5】

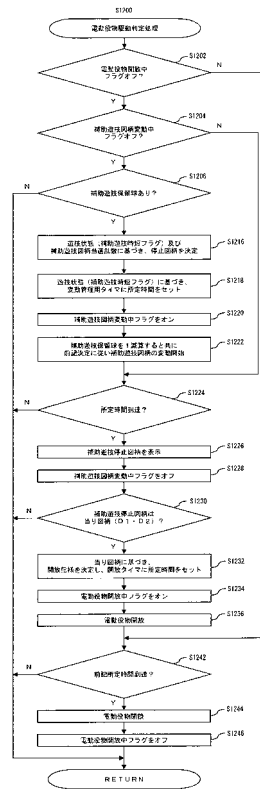


【図 6】



【 図 8 】

(圖8)



＜補助動作停止原因決定用診断テーブル＞

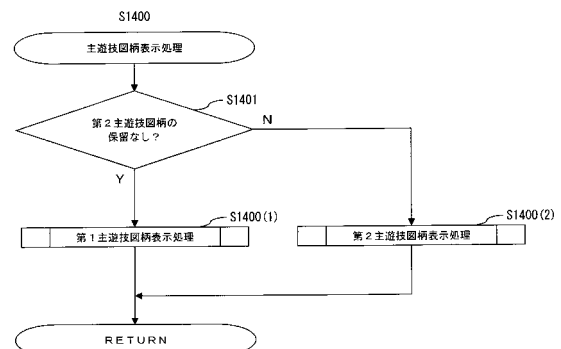
※動作異常原因は、補助動作停止原因決定用診断テーブル参照

補助動作停止原因番号	停止理由	対応処理
0 (1009)	D0	—
1 (010)	D1	0.2秒待機→1回運転
101 (1102)	D2	0.2秒待機→0.8秒待機→2秒待機→1回運転

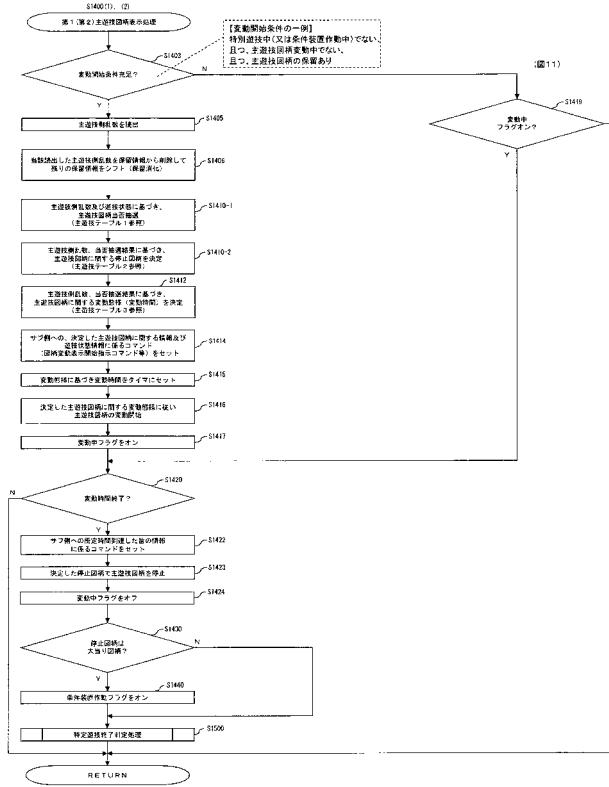
補助動作停止原因番号	停止理由	対応処理
1 (1002)	D1	1秒待機→1秒置空→1秒待機→1秒待機→1秒待機→1回運転
1029	D2	0.2秒待機→0.8秒待機→4秒待機→1回運転

【 図 1 0 】

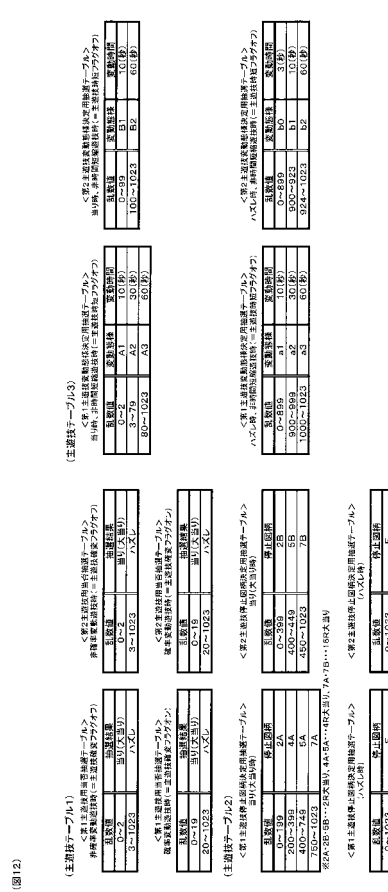
(圖10)



【図 1 1】

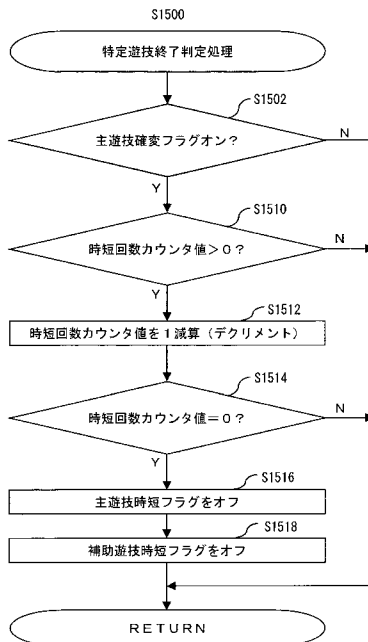


【図 1 2】



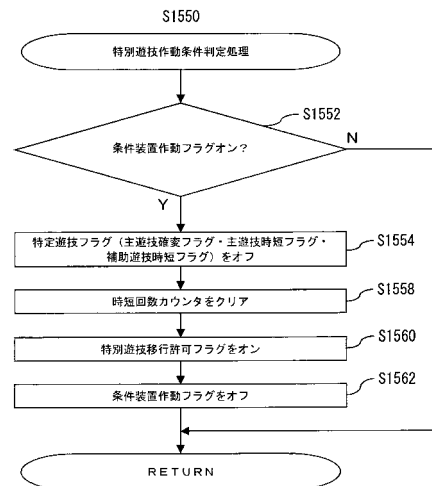
【図 1 3】

(図13)

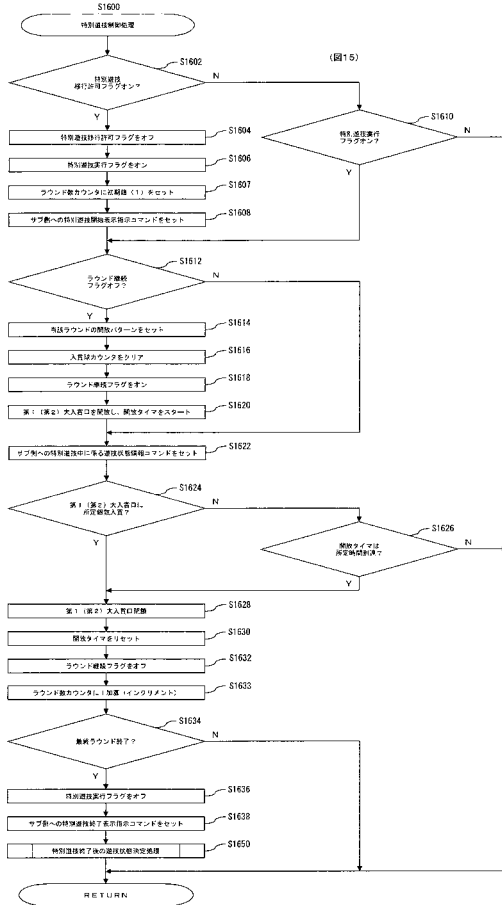


【図 1 4】

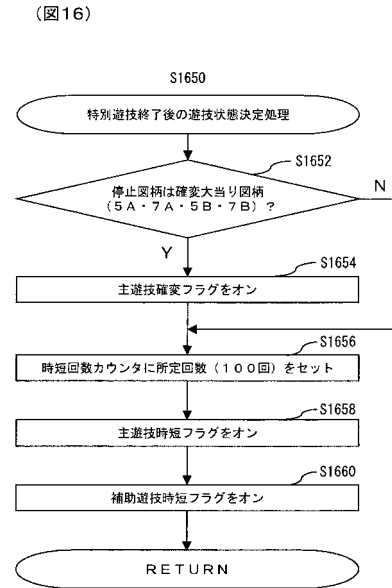
(図14)



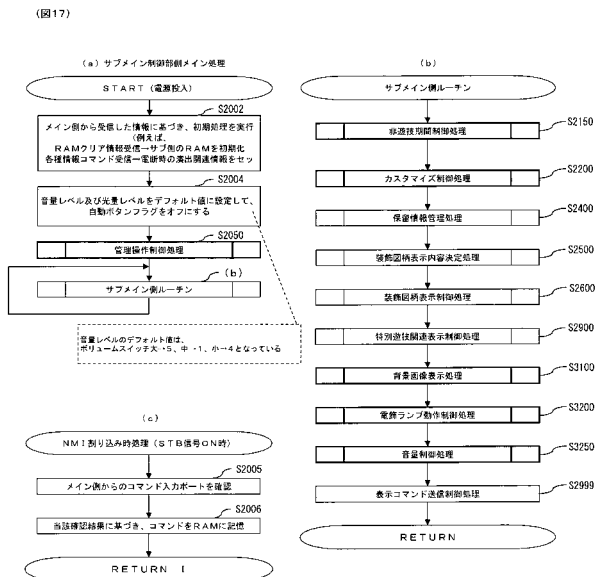
【図 15】



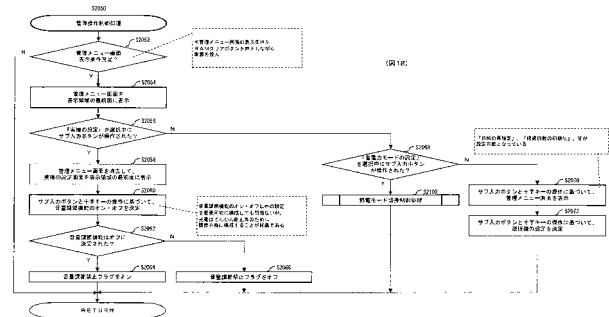
【図 16】



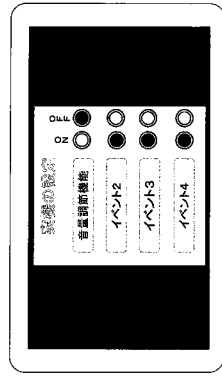
【図 17】



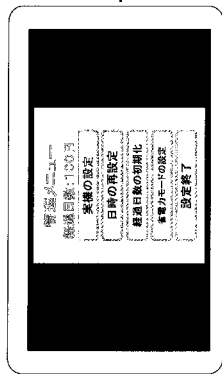
【図 18】



【図 19】



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。
※「光量調節」の機能は、あらかじめ設定されている値に有効とされており、オン、オフの選択ができない。



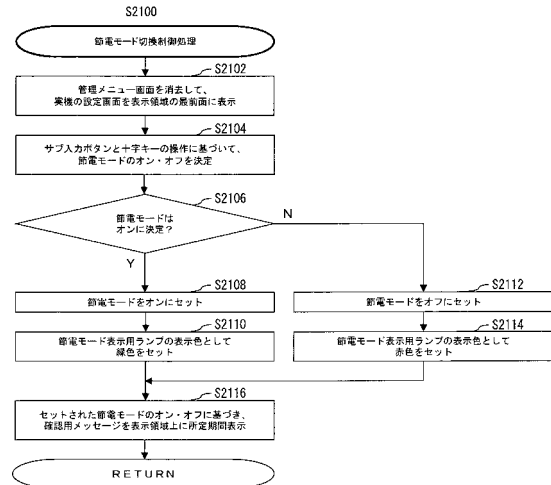
電源オフ状態において、RAMクリアボタンを押し下しながら、電源投入すると管理メニュー画面が表示される。十字キーの上下ボタンでカーソルを移動させ、サブ入力ボタンで決定する。

(図19)

【管理メニュー画面表示イメージ図】

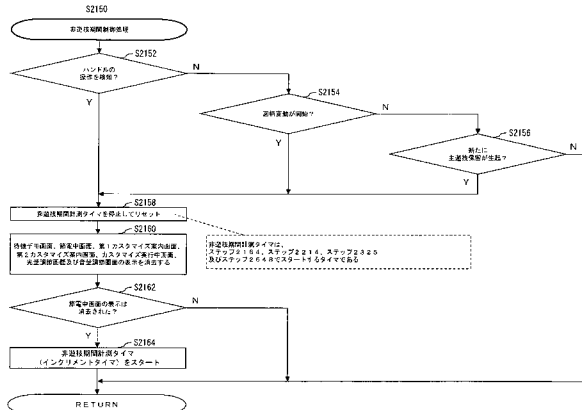
【図 20】

(図20)



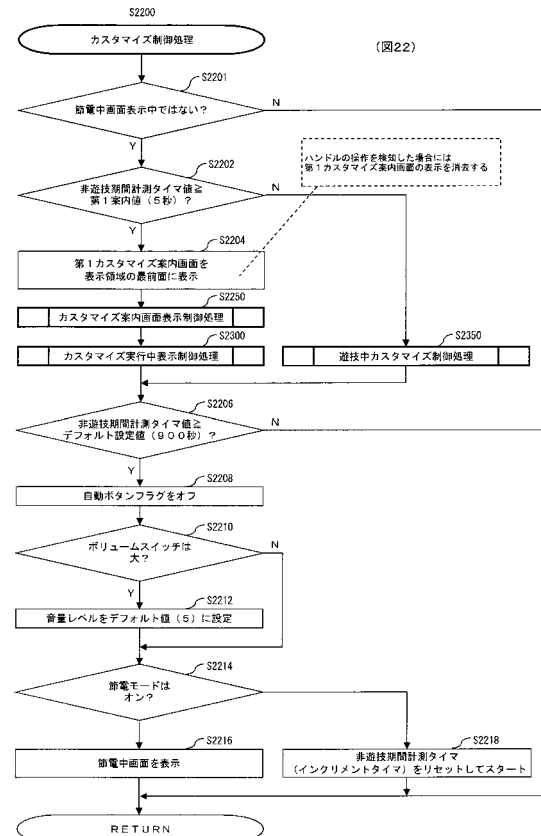
【図 21】

(図21)

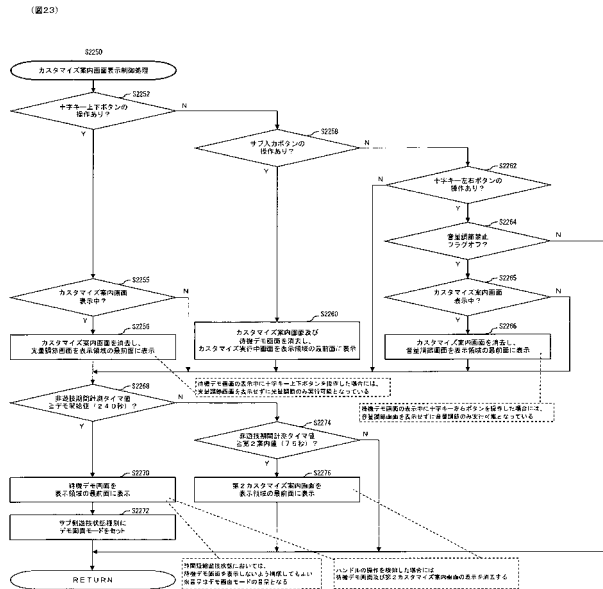


【図 22】

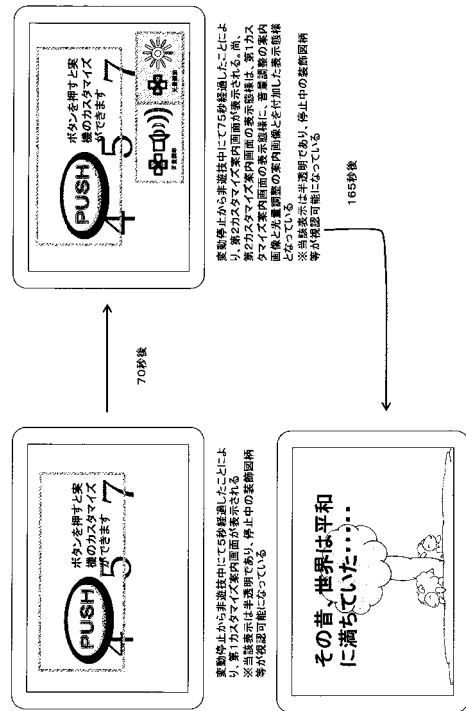
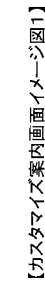
(図22)



【 図 2 3 】

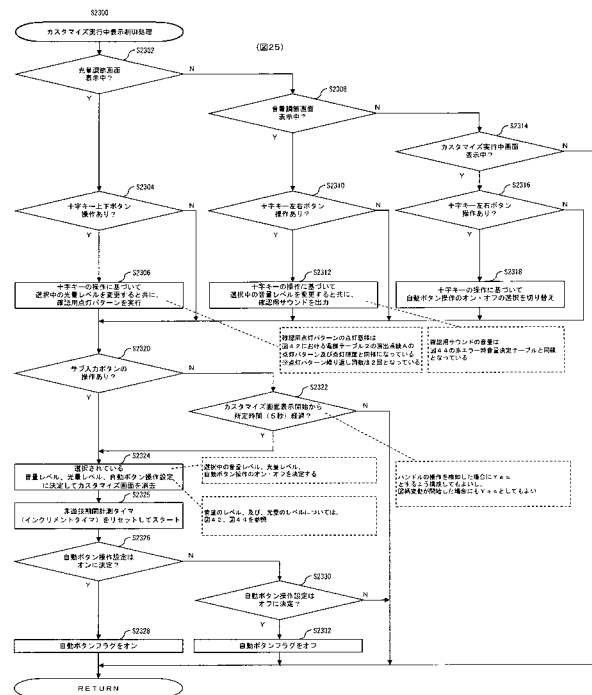


【 図 2 4 】

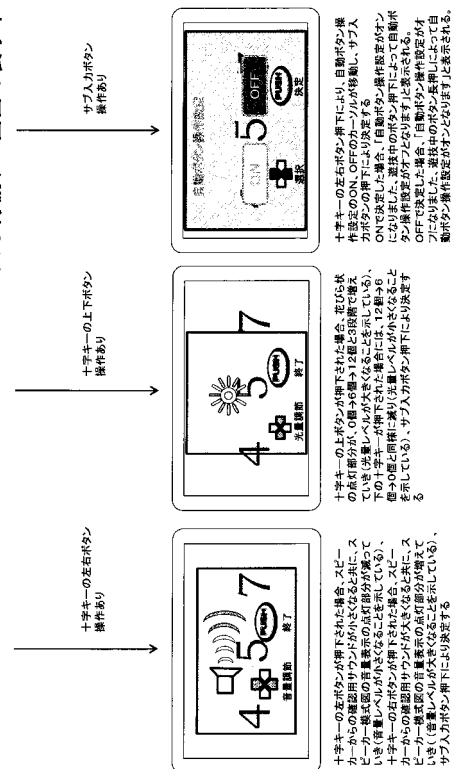
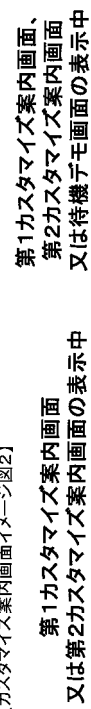


(24)

【 図 2 5 】

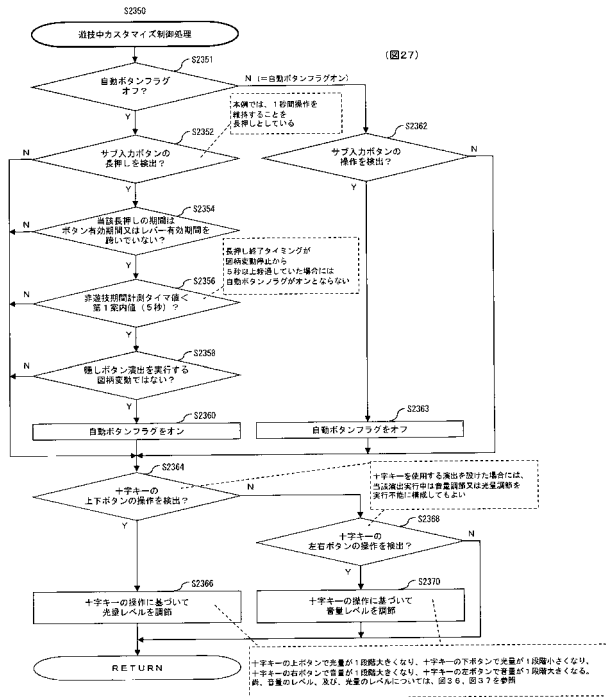


【 図 2 6 】

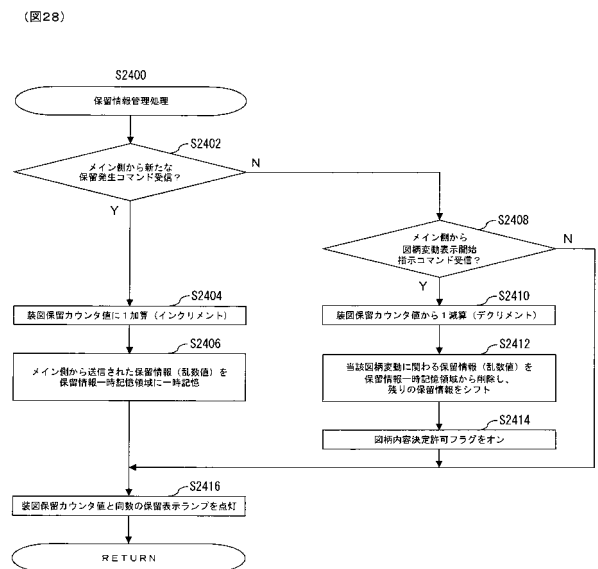


(26)

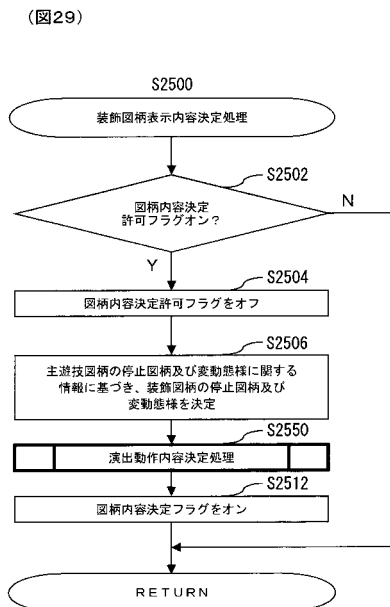
【図 27】



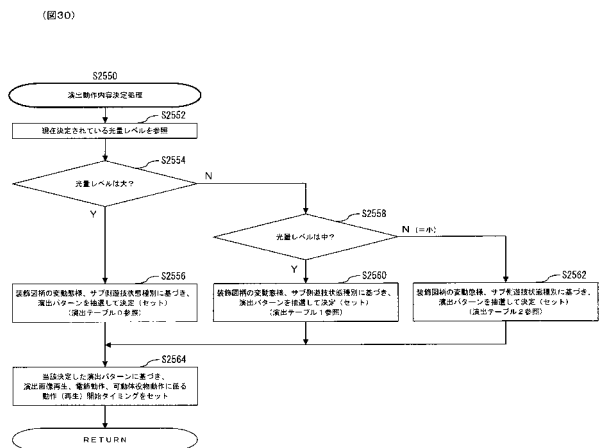
【図 28】



【図 29】

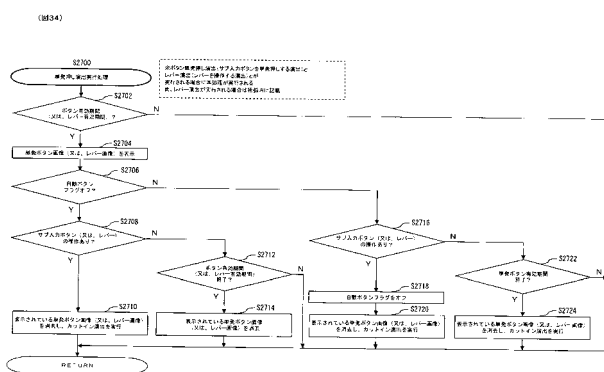


【図 30】



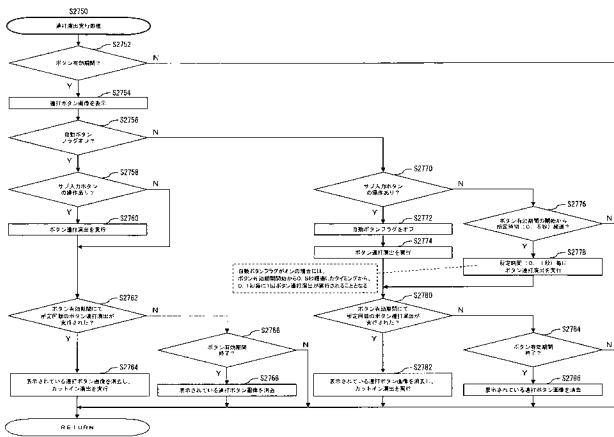
【 図 3 2 】

【 図 3 4 】



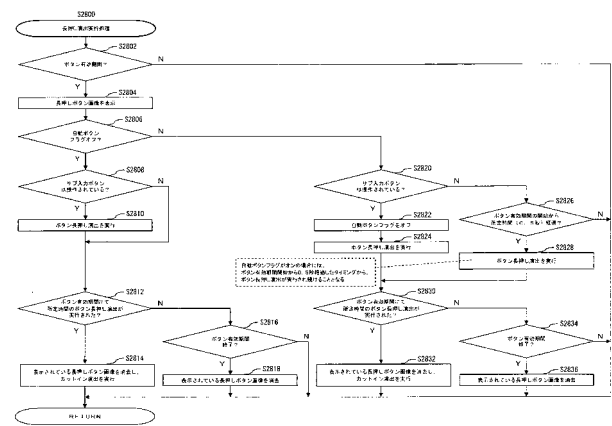
【 図 3 5 】

(圖35)



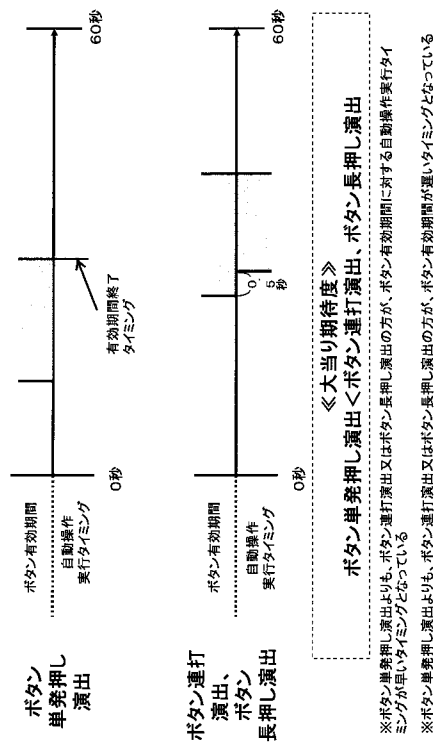
【 図 3 6 】

(536)



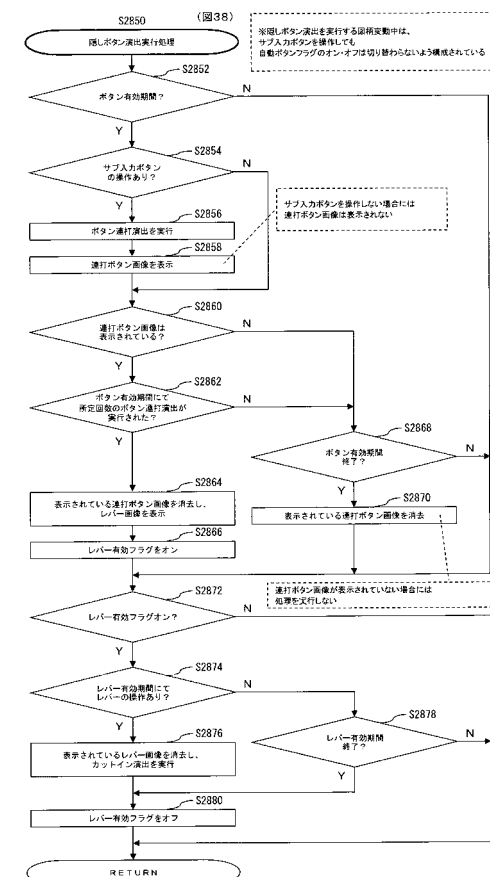
【 図 3 7 】

【自動ボタン操作実行イメージ図】

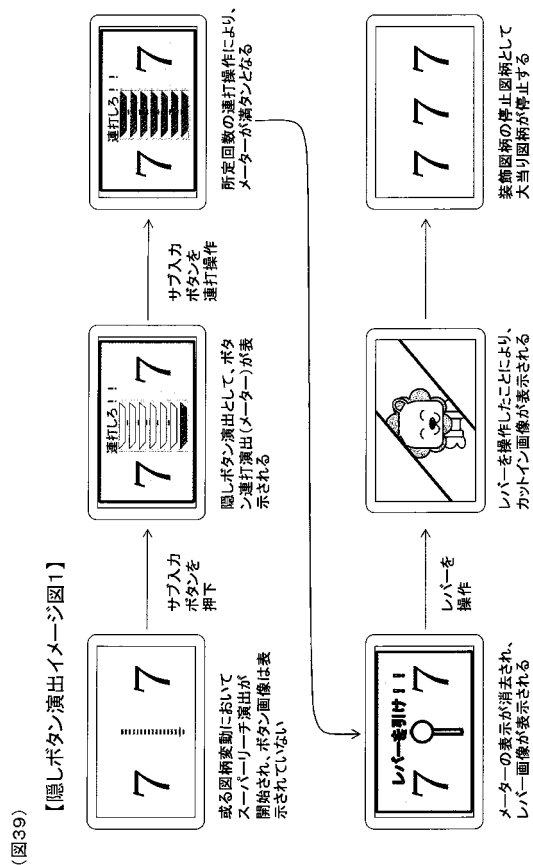


【 図 3 8 】

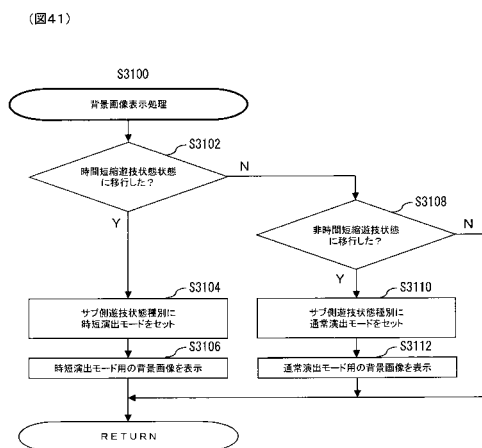
(圖38)



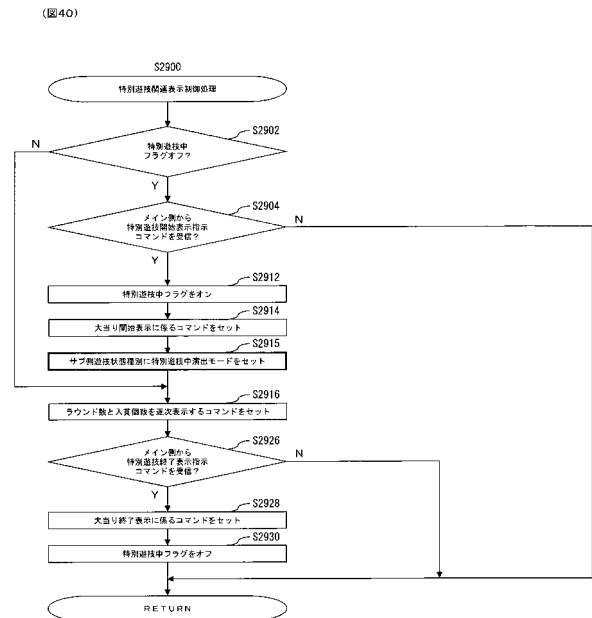
【 図 3 9 】



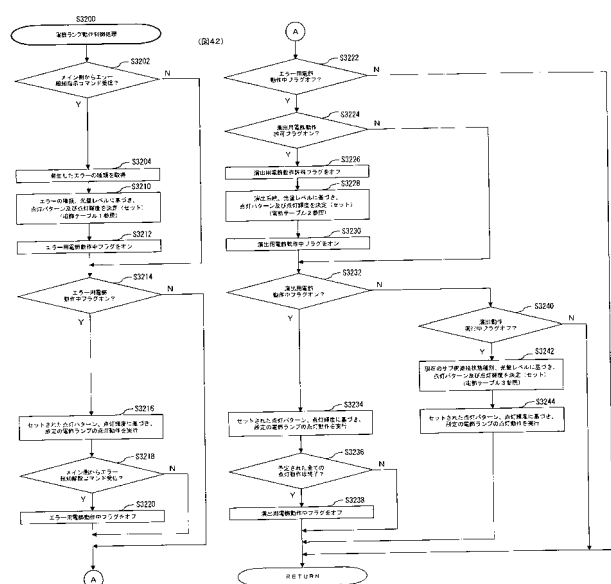
【 図 4 1 】



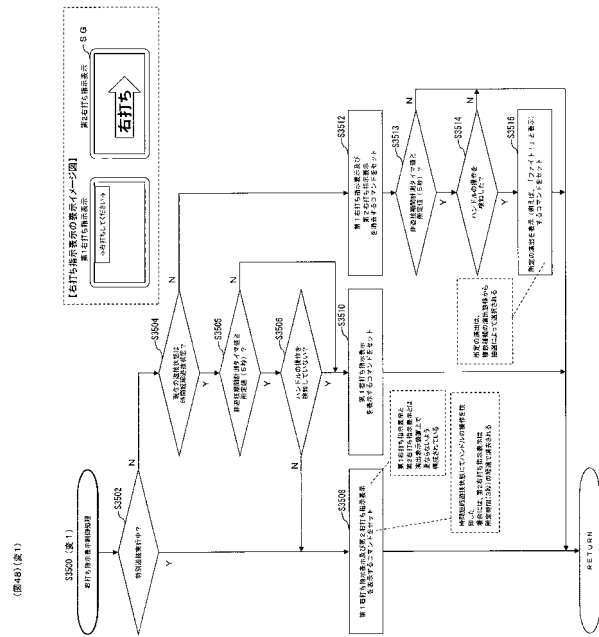
【 図 4 0 】



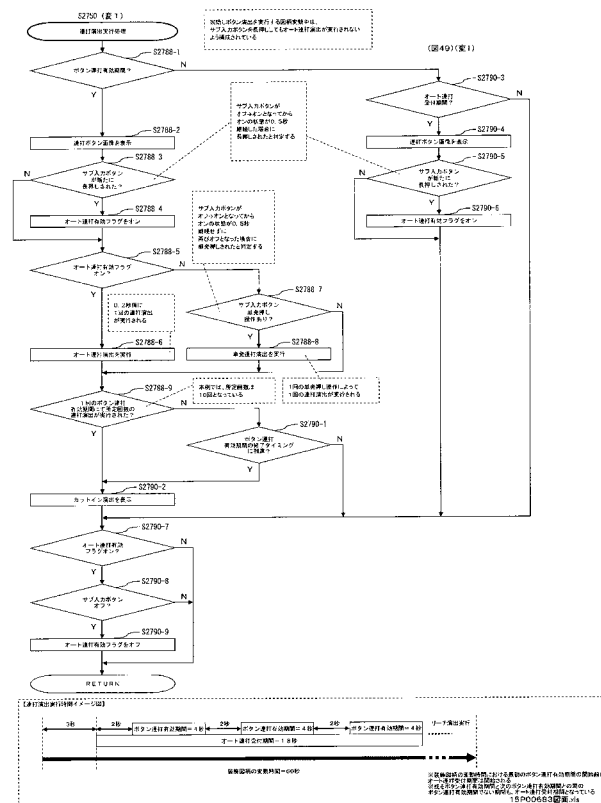
【 図 4 2 】



【 図 4 8 】



【 図 5 0 】

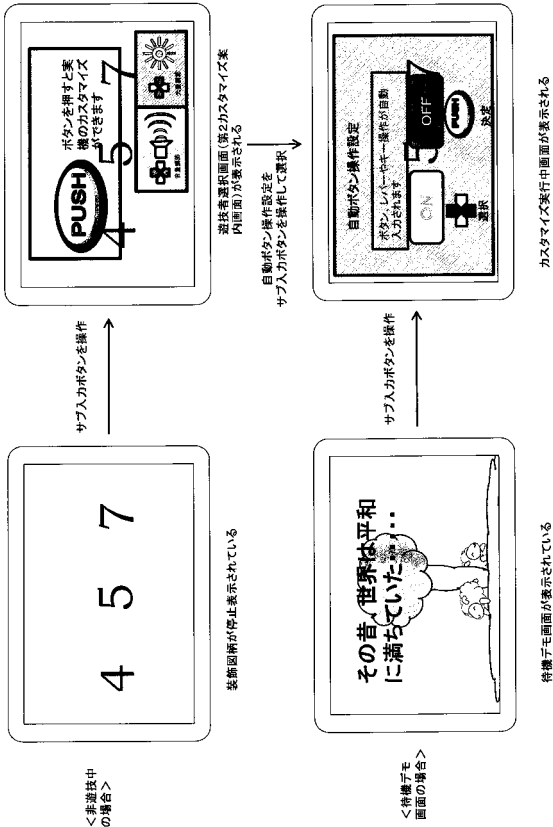


(圖50)

表示プライオリティの一例】		優先
大 → 優先 先 ↓ 小	表示内容	
	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
	駅電中表示	図柄変動中は表示されない
	RTC用画面表示	RTC演出実行時の背景演出等
	特機デモ画面	図柄変動中は表示されない
	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
	スペック等表示	図柄変動中は表示されない
伝呼機		
第2裝飾図柄		
裝飾図柄		
保留表示		

【図 55】

(図55) 【カスタマイズ案内画面イメージ図3】



【図 56】

(図56)

【オート連打演出の一例】

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

フロントページの続き

- (72)発明者 林 克佳
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 サミー株式会社内
- (72)発明者 吉川 拓蔵
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 サミー株式会社内
- (72)発明者 宮澤 一真
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 サミー株式会社内
- (72)発明者 堀 健太郎
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 サミー株式会社内
- (72)発明者 岩田 剛志
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 サミー株式会社内

Fターム(参考) 2C088 BC07 BC22

2C333 AA11 CA23 CA26 DA01 FA05 FA09 FA16 GA04 GA05