(19)日本国特許庁(JP)　(12)公開特許公報(A)　(11)特許出願公開番号
特開2017-104570
(P2017-104570A)
(43)公開日　平成29年6月15日(2017.6.15)

(51)Int.Cl.		F I			テーマコード（参考）
A63F 7/02	(2006.01)	A63F	7/02	320	2C088
		A63F	7/02	304D	2C333

審査請求 未請求　請求項の数 1　OL　（全 50 頁）

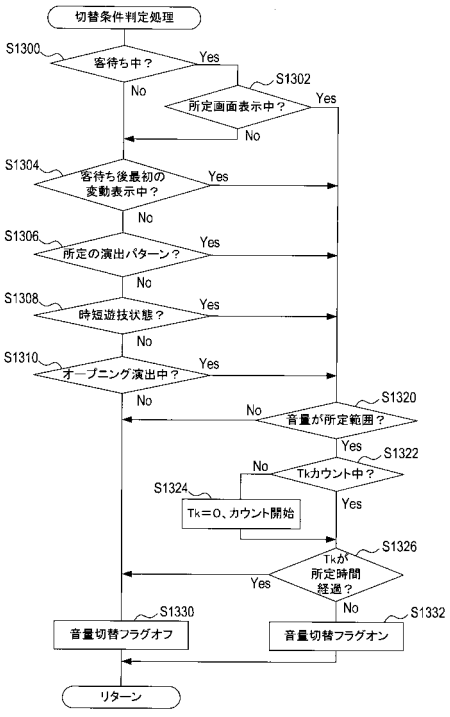
(21)出願番号　特願2017-3556(P2017-3556)
(22)出願日　平成29年1月12日(2017.1.12)
(62)分割の表示　特願2015-154571(P2015-154571)の分割
原出願日　平成27年8月4日(2015.8.4)

(71)出願人　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　100095614
弁理士　越川　隆夫
(72)発明者　新名　憲治郎
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　伊藤　友哉
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　篠宮　義幸
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【要約】　（修正有）
【課題】遊技者に音量切替が可能であることを認識させることができる遊技機を提供する。
【解決手段】サブＣＰＵは、客待ち中のみならず、変動開始コマンドを受信した後であっても、音量切替演出を実行して音量切替演出画像や音量切替演出画像をメイン表示装置に表示させると共に、音量切替のための操作を受け付ける。音量切替演出を実行する具体的なタイミングは、客待ち後最初の変動表示中、所定の演出パターンによる演出中、時短遊技状態のとき、及びオープニング演出中のいずれか（Ｓ１３０４、Ｓ１３０６、Ｓ１３０８、Ｓ１３１０）である。
【選択図】図１３



【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者により遊技が行われている遊技実行状態と、遊技者による遊技が行われていない待機状態と、に遷移可能である遊技機において、
音声を出力する音声出力手段と、
前記待機状態において、前記遊技者の入力操作に基づいて、前記音声出力手段により出力される音声の音量を切り替える第１音量切替手段と、
前記遊技実行状態において、前記音声出力手段から出力される音声の音量の切り替えに関する演出を実行する制御手段と、
前記遊技実行状態において、前記遊技者の入力操作に基づいて、前記音声出力手段により出力される音声の音量を切り替える第２音量切替手段と、を備える
ことを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
パチンコ遊技機として、演出中にスピーカから出力される音声の音量を切り替えできるボタンの入力装置が遊技者の操作可能な位置に配置されているものがある（特許文献１参照）。このような遊技機では、遊技者自らが音量を切り替えることができる。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－１１１１３４号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上述した特許文献１の遊技機では、客待ち状態においてのみ音量切替が可能であった。しかしながら、演出の内容や周囲の状況が変化すると適切な音量が変化する可能性がある。
【０００５】
本発明の目的とするところは、遊技者が適切な音量に切替えることができる遊技機を提供することにある。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
本発明の遊技機は、遊技者により遊技が行われている遊技実行状態と、遊技者による遊技が行われていない待機状態と、に遷移可能である遊技機であり、音声を出力する音声出力手段（音声出力装置１３２）と、前記待機状態において、前記遊技者の入力操作に基づいて、前記音声出力手段により出力される音声の音量を切り替える第１音量切替手段（サブＣＰＵ３４０ａ、画像制御基板３５０）と、前記遊技実行状態において、前記音声出力手段から出力される音声の音量の切り替えに関する演出を実行する制御手段（サブＣＰＵ３４０ａ、画像制御基板３５０）と、前記遊技実行状態において、前記遊技者の入力操作に基づいて、前記音声出力手段により出力される音声の音量を切り替える第２音量切替手段（サブＣＰＵ３４０ａ、画像制御基板３５０）と、を備える遊技機である。
【０００７】
因みに、上記括弧内の名称及び符号は、発明の理解を助けるために後述する実施形態に記載の具体的手段等との対応関係を示す一例であり、本発明は、上記括弧内の名称及び符号に示された具体的手段等に限定されるものではない。
【発明の効果】

【０００８】
本発明の遊技機によれば、遊技者は適切な音量に切替えることができる。
【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】本実施形態に係る遊技機１００の正面図である。
【図２】本実施形態に係る遊技機１００における各種乱数のうち、大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、当り乱数及び当り図柄乱数が取得される乱数テーブルの説明図である。
【図３】本実施形態に係る遊技機１００全体のブロック図である。
【図４】本実施形態に係る主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａによって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５】本実施形態に係る主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａによって行われる大入賞装置処理を示すフローチャートである。
【図６】本実施形態に係る主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａによって行われる遊技状態設定処理を示すフローチャートである。
【図７】本実施形態に係る演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８】本実施形態に係る演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われるコマンド受信処理を示すフローチャートである。
【図９】本実施形態に係る演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる保留先読み処理を示すフローチャートである。
【図１０】本実施形態に係る演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる演出ボタン処理を示すフローチャートである。
【図１１】本実施形態に係るメイン表示装置１３１の画面に表示されるトップメニュー画面の一例を示す説明図である。
【図１２】本実施形態に係る演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる音量切替演出表示処理を示すフローチャートである。
【図１３】本実施形態に係る演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる切替条件判定処理を示すフローチャートである。
【図１４】本実施形態に係るメイン表示装置１３１の画面に表示される音量切替演出画像の一例を示す説明図である。
【図１５】本実施形態に係る演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる音量切替監視処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００１０】
＜遊技機の構成＞
図１を用いて、まず、遊技機１００の構成について説明する。図１は、本実施形態の遊技機１００の正面図である。遊技機１００は、遊技者の発射操作に基づいて遊技球を発射させ、特定の入賞装置に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて所定数の遊技球を遊技者に払い出すパチンコ遊技機である。
【００１１】
遊技機１００は、遊技店の島設備に取り付けられる外枠１６０と、その外枠１６０の前方側で該外枠１６０と回動可能に支持された内枠１７０、及びその内枠１７０の前方側で該内枠１７０と回動可能に支持されたガラス枠１５０を備えている。内枠１７０には、遊技機１００を構成する主要な機構や部品及び後述する様々な基板等が設けられると共に、遊技球が流下する遊技領域１０６が形成された遊技盤１０２が着脱自在に設けられている。ガラス枠１５０には、回動操作されることにより遊技領域１０６に向けて遊技球を発射させる発射ハンドル装置１０３と、図柄変動音などの音響を発生させるスピーカからなる音声出力装置１３２と、複数のランプを所定の態様で発光させる演出用照明装置１３４等が設けられている。

【００１２】
また、遊技機１００には、図１に示すように、その左端部に、貨幣又は有価価値情報を少なくとも記憶する有価記憶媒体としてのプリペイドカードに基づいて遊技球を貸出すカードユニット（台間機）１９０が併設されていて、後述の図３に示すように電気的に接続されている。カードユニット１９０には、貨幣が挿入される貨幣挿入口１９１と、プリペイドカードが挿入され、あるいは挿入されたプリペイドカードが排出されるカード挿入／排出口１９２とが設けられている。
【００１３】
ここでいうプリペイドカードは、磁気カードやＩＣカードとして構成されるカードであって、有価価値情報などの情報の読出し及び書込みが可能なカードである。カードユニット１９０は、カード挿入／排出口１９２からプリペイドカードが挿入された状態において、該プリペイドカードに対する有価価値情報の書込み及び読出しが可能である。なお有価価値情報とは、例えば貸出可能な遊技球の残数を示す度数が該当する。
【００１４】
更に、カードユニット１９０は、貨幣挿入口１９１に貨幣が挿入されると、挿入された貨幣の金額に応じたプリペイドカードを作成するプリペイドカード作成装置（図示省略）を内蔵している。
【００１５】
なお、本実施形態では有価記憶媒体としてプリペイドカードを用いたが、プリペイドカードのようなカードの形状に限らない。一例として、コイン（硬貨）の形状をしたプリペイドコインを有価記憶媒体として用いることも可能である。プリペイドコインを用いる場合には、台間機には、カード挿入／排出口１９２に替わって、プリペイドコインを挿入および排出可能なプリペイドコイン挿入／排出口を備える構成にすればよい。また、有価記憶媒体は、貯玉（翌日以降に持ち越せる獲得した遊技球数）等が記憶可能な使用時に暗証番号の入力が要求されるいわゆる会員カードとしてもよい。そして、会員カードを用いる場合には、カードユニット１９０には、暗証番号を入力可能なテンキーを更に備える構成にすればよい。
【００１６】
ガラス枠１５０には、複数の遊技球を貯留する上皿１４０が設けられており、この上皿１４０には、押圧操作により演出態様等を変更させるための第１演出ボタン１３５及び第２演出ボタン１３６と、押圧操作により上皿１４０に貯留する遊技球を下皿１４１に流下させる玉抜ボタン１４０ａが設けられている。なお、下皿１４１は、上皿１４０の下方に配置され、上皿１４０に貯留しきれない遊技球を貯留するための皿である。また上皿１４０には上皿１４０から溢れた遊技球を下皿に流下させる図示しない流下通路が形成されている。つまり、玉抜ボタン１４０ａが押圧されたときと、上皿１４０に貯留された遊技球が溢れたときに、遊技球は下皿１４１に貯留される。
【００１７】
この下皿１４１には、玉抜レバー１４１ａが設けられている。玉抜レバー１４１ａは下皿１４１に貯留された遊技球を外部（遊技機外）に排出する排出機構を動作させるレバーである。遊技者による玉抜レバー１４１ａの操作がなされないときは、排出機構による排出が行われない状態となっているが、横へのスライド操作を行うことにより下皿１４１に遊技球が通過可能である通路（開口）が形成され、下皿１４１に貯留する遊技球を機外に排出可能となる。この玉抜レバー１４１ａを操作することにより、遊技者は、大当りなどで下皿１４１が満タンになって貯留しきれなくなった遊技球を下皿１４１から落下させて図示しない玉箱等に排出することが可能となる。
【００１８】
また、後述するが、下皿１４１の所定箇所（上皿１４０と下皿１４１を連通する玉通路等）には、下皿１４１が遊技球で満タン（所定量以上）になったことを検出するための後述する皿満タンスイッチ３１３が設けられている（図３参照）。
【００１９】

また、上皿１４０は、発射ハンドル装置１０３の方向に遊技球が流下するように下りの傾斜を有しており、この下りの傾斜の端部には、遊技球を受け入れる図示しない受入口が設けられている。従って、この受入口に受け入れられた遊技球は、破線で示す発射レール１０４に送り出されてその発射レール１０４の下り傾斜の端部で停留する。そして、遊技者が発射ハンドル装置１０３の操作ハンドル１０７を回動させると、その回動量に伴って所定の発射強度で遊技球が遊技領域１０６に発射される。なお、発射ハンドル装置１０３には、大当り確定予告演出等を実行するための演出用ハンドル装置３６２（バイブレーター用モータ３６３、エアー送出用ファン３６４、フラッシュ用ＬＥＤ３６５、図３参照）が設けられている。

【００２０】

更に、上皿１４０の左端上部には、カードユニット１９０に備えられた貨幣挿入口１９１に貨幣が挿入されると、あるいはプリペイドカードがカード挿入／排出口１９２に挿入されると、プリペイドカードに記憶された金額に応じた度数を表示する度数表示装置１８７と、カードユニット１９０から遊技球を貸出す玉貸スイッチ１８５と、挿入されたプリペイドカードをカード挿入／排出口１９２から排出させる返却スイッチ１８６とが設けられている。

【００２１】

発射ハンドル装置１０３の操作ハンドル１０７を回動させることにより発射された遊技球は、発射レール１０４から外レール１０５ａ、内レール１０５ｂ間を上昇して玉戻り防止片１０５ｃを超えると遊技領域１０６に到達し、その後遊技領域１０６内を落下する。このとき、遊技領域１０６に設けられた図示しない複数の釘や風車によって、遊技球は予測不能に落下する。

【００２２】

遊技領域１０６の中央下側の領域には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第１始動入賞装置１１２が設けられている。この第１始動入賞装置１１２は、一般入賞装置タイプの入賞装置であって、遊技球の入球を検出する第１始動入賞装置検出スイッチ３１２（図３参照）が設けられている。そして、第１始動入賞装置検出スイッチ３１２が遊技球の入球を検出すると、後述する「特別図柄の抽選」（以下、「大当りの抽選」ともいう）が行われると共に、所定の賞球（例えば３個の遊技球）が払い出される。

【００２３】

また、第１始動入賞装置１１２の下方には、遊技球が入球可能な始動領域を有する第２始動入賞装置１１５が設けられている。第２始動入賞装置１１５は、一対の可動片１１５ｂを有したいわゆるチューリップ式電動役物であって、これら一対の可動片１１５ｂが閉状態に維持される第１の態様と、一対の可動片１１５ｂが開状態となる第２の態様とに可変制御される。なお、第２始動入賞装置１１５が第１の態様に制御されているときには、遊技球の受入れを不可能としている（図１では、第２始動入賞装置１１５が第１の態様に制御されているときを示している）。一方で、第２始動入賞装置１１５が第２の態様に制御されているときには、一対の可動片１１５ｂが受け皿として機能し、第２始動入賞装置１１５への遊技球の入賞が容易となる。つまり、第２始動入賞装置１１５は、第１の態様にあるときには、遊技球の入賞機会がなく、第２の態様にあるときには遊技球の入賞機会が増すこととなる。

【００２４】

また、第２始動入賞装置１１５には、遊技球の入球を検出する第２始動入賞装置検出スイッチ３１５（図３参照）が設けられている。そして、第２始動入賞装置検出スイッチ３１５が遊技球の入球を検出すると、上記第１始動入賞装置１１２と同様に、後述する「特別図柄の抽選」（以下、「大当りの抽選」ともいう）が行われると共に、第１始動入賞装置１１２と同じ賞球（例えば３個の遊技球）が払い出される。

【００２５】

遊技領域１０６の左側の領域には、遊技球が通過可能な普通領域を有する普通図柄作動ゲート１１３ａが設けられている。普通図柄作動ゲート１１３ａには、遊技球の通過を検

出するゲート検出スイッチ３３０ａ（図３参照）が設けられており、このゲート検出スイッチ３３０ａが遊技球の通過を検出すると、後述する「普通図柄の抽選」（以下、「当りの抽選」ともいう）が行われる。なお、普通図柄作動ゲート１１３ａを遊技球が通過しても、その通過に基づいた賞球が払い出されることはない。

【００２６】

遊技領域１０６の右側の領域には、上から順に、遊技球が通過可能な普通領域を有する普通図柄作動ゲート１１３ｂと、遊技球が入球可能な大入賞装置１１７（アタッカ）と、遊技球を第２始動入賞装置１１５へ誘導する誘導板１１６とが設けられている。普通図柄作動ゲート１１３ｂは、遊技球の通過を検出するゲート検出スイッチ３３０ｂ（図３参照）が設けられており、上記普通図柄作動ゲート１１３ａと同一機能を有している。

【００２７】

大入賞装置１１７は、いわゆるアタッカ型電動役物であって、その下部には、遊技盤面側からガラス板側に立設可能な開閉扉１１７ｂを有しており、この開閉扉１１７ｂが遊技盤面側に立設する開放状態と、遊技盤面に埋没する閉鎖状態とに可動制御される（図１では、開閉扉１１７ｂが開放状態に制御されているときを示している）。そして、開閉扉１１７ｂが遊技盤面に立設していると、遊技球を大入賞装置１１７内に導く受け皿として機能し、遊技球が大入賞装置１１７に入球可能となる。また、大入賞装置１１７には大入賞装置検出スイッチ３１７（図３参照）が設けられており、この大入賞装置検出スイッチ３１７が遊技球の入球を検出すると、所定の賞球（例えば１５個の遊技球）が払い出される。

【００２８】

誘導板１１６は、遊技盤面側に突設する板状部材であって、遊技領域１０６の右側の領域を落下して誘導板１１６に到達した遊技球を、第２始動入賞装置１１５の方向に遊技球を転動させて誘導するよう下り傾斜を有している。つまり、誘導板１１６は、第２始動入賞装置１１５が第２の態様にあるときに、当該第２始動入賞装置１１５への遊技球の入賞を容易にする部材である。なお、遊技領域１０６の最下部には、第１始動入賞装置１１２、第２始動入賞装置１１５、大入賞装置１１７のいずれにも入球しなかった遊技球を遊技盤１０２から排出するためのアウト口１１１が設けられている。

【００２９】

遊技領域１０６の略中央部分には、液晶表示器（ＬＣＤ）等からなるメイン表示装置１３１が設けられており、このメイン表示装置１３１は、遊技が行われていない待機中に画像を表示したり、遊技の進行に応じた画像を表示したりする。なかでも、第１始動入賞装置１１２、第２始動入賞装置１１５の遊技球の入賞に基づいて、図柄合わせゲームとして特別図柄の抽選結果を報知するための複数の演出図柄が変動表示され、特定の演出図柄の組合せ（例えば、７７７等）が停止して確定表示されることにより、特別図柄の抽選結果として大当りが報知される。

【００３０】

つまり、演出図柄は、第１始動入賞装置１１２、第２始動入賞装置１１５に遊技球が入賞したときには、後述する第１特別図柄表示装置１２０、第２特別図柄表示装置１２２に表示される特別図柄の変動表示に合わせて変動表示すると共に、所定の変動時間経過後に特別図柄の停止表示に合わせて停止表示する。すなわち、メイン表示装置１３１による演出図柄の変動表示と第１特別図柄表示装置１２０、第２特別図柄表示装置１２２による特別図柄の変動表示のタイミングは、同期している。

【００３１】

また、この演出図柄が変動表示される場合には、演出図柄の変動表示に合わせて音声出力装置１３２から当該図柄変動時の演出効果を高めるための効果音（図柄変動音）が発生されると共に、この演出図柄の変動表示中（図柄合わせゲーム中）に、様々な画像やキャラクタ等を表示することによって、大当りに当選するかもしれないという高い期待感を遊技者に与えるようにもなっている。

【００３２】

また、メイン表示装置１３１の略中央上部には、図１に示すように、サブ表示装置１３９が設けられており、このサブ表示装置１３９は、メイン表示装置１３１にて表示される画像に関連して、該メイン表示装置１３１の表示画像の補助的な画像を演出表示したりする。なお、サブ表示装置１３９は、図示した位置に限らず、メイン表示装置１３１の近傍であれば、どこに配置してもよいし、例えばメイン表示装置１３１の画面の前面に移動可能に構成してもよい。また、本実施形態においては、メイン表示装置１３１及びサブ表示装置１３９を液晶表示装置として用いているが、本発明を実行しうる範囲で異なる表示装置を採用することができる。例えば、プラズマディスプレイ、有機ＥＬディスプレイを用いることができることは言うまでもないが、プロジェクターや、いわゆる７セグメントＬＥＤ、ドットマトリクス、回転ドラム等の表示装置を用いることもできる。

【００３３】

更に、遊技盤１０２の背面には、各種の演出に用いられる可動役物としてのギミック１０９が設けられている。ギミック１０９は、遊技盤１０２に対して可動可能に構成され、演出図柄の変動表示中（図柄合わせゲーム中）など、ゲームの進行に応じて所定の動作で移動させることによって各種の演出を行う。ギミック１０９は、初期的には遊技盤１０２の背面に配置され、メイン表示装置１３１の画面の前面に移動可能に構成されている。

【００３４】

遊技盤１０２の内レール１０５ｂの右下方には、普通図柄表示装置１１８、第１特別図柄表示装置１２０、第２特別図柄表示装置１２２、普通図柄保留表示器１１９、第１特別図柄保留表示器１２３、第２特別図柄保留表示器１２４が設けられている。第１、第２特別図柄表示装置１２０、１２２は、第１、第２始動入賞装置１１２、１１５に遊技球が入球したこと（後述する第１、第２始動入賞装置検出スイッチ３１２、３１５が遊技球の入球を検出したこと）を契機として行われた大当りの抽選結果を報知するものであり、７セグメントのＬＥＤで構成されている。つまり、大当りの抽選結果に対応する特別図柄が複数設けられており、この第１、第２特別図柄表示装置１２０、１２２に大当りの抽選結果に対応する特別図柄を表示することによって、抽選結果を遊技者に報知するようにしている。例えば、大当りに当選した場合には「７」が表示され、はずれであった場合には「－」が表示される。

【００３５】

ここで、「特別図柄の抽選」とは、第１、第２始動入賞装置１１２、１１５に遊技球が入球したときに、特別図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「大当り」に対応する値と比較することにより、大当りか否かを判定する処理をいう。この大当りの抽選結果は即座に遊技者に報知されるわけではなく、第１、第２特別図柄表示装置１２０、１２２において特別図柄の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、大当りの抽選結果に対応する特別図柄が停止後確定表示して、遊技者に抽選結果が報知されるようになっている。また、メイン表示装置１３１では、上記したように第１、第２特別図柄表示装置１２０、１２２の特別図柄の変動表示と同期して演出図柄を変動表示する図柄合わせゲームが行われ、この図柄合わせゲームにより、より効果的に大当りの抽選結果が遊技者に報知される。

【００３６】

普通図柄表示装置１１８は、普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂを遊技球が通過したこと（後述するゲート検出スイッチ３３０ａ、３３０ｂが遊技球の入球を検出したこと）を契機として行われる普通図柄の抽選結果を報知するものであり、１つのＬＥＤ（図示では「◎」）で構成されている。つまり、普通図柄表示装置１１８は、普通図柄の抽選によって当りに当選すると普通図柄表示装置２２が点灯することによって、抽選結果を遊技者に報知するようにしている。なお、普通図柄表示装置１１８は、１つのＬＥＤに限らず、例えば、所定の記号表示を点灯表示可能な表示器（例えば、「○」や「×」を交互に点灯表示可能なランプ）で構成されていてもよい。この普通図柄の抽選によって当りに当選すると、第２始動入賞装置１１５が所定時間、第２の態様（可動片１１５ｂが開状態）に制御される。

【００３７】
ここで、「普通図柄の抽選」とは、普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂに遊技球が通過したときに、普通図柄判定用の乱数を取得し、この取得した乱数を予め定められた「当り」に対応する値と比較することにより、当りか否かを判定する処理をいう。この普通図柄の抽選結果についても、普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂを遊技球が通過して即座に抽選結果が報知されるわけではなく、普通図柄表示装置１２２において普通図柄が点滅等の変動表示を行い、所定の変動時間を経過したところで、普通図柄の抽選結果に対応する普通図柄が停止後確定表示（点灯又は消灯）して、遊技者に抽選結果が報知されるようになっている。
【００３８】
また、第１特別図柄表示装置１２０又は第２特別図柄表示装置１２２において特別図柄の変動表示中又は大当り遊技中、第１、第２始動入賞装置１１２、１１５に遊技球が入球して、即座に大当りの抽選が行えない場合には、一定の条件下で、大当りの抽選の権利が保留される。より詳細には、第１、第２始動入賞装置１１２、１１５に遊技球が入球したときに取得された特別図柄判定用の乱数を保留して記憶する。
【００３９】
この保留は、上限保留個数を４個に設定し、その保留個数は、それぞれ第１特別図柄保留表示器１２３と第２特別図柄保留表示器１２４とに表示される。ここで、第１、第２特別図柄保留表示器１２３、１２４において、保留が１つの場合には左側のＬＥＤが、保留が２つの場合には左右２つのＬＥＤが点灯し、保留が３つの場合には左側のＬＥＤが点滅すると共に右側のＬＥＤが点灯し、保留が４つの場合には、左右２つのＬＥＤが点滅する。この第１、第２特別図柄保留表示器１２３、１２４の表示態様は、これに限らず、例えば４つのＬＥＤを横一列に並べて、保留の発生に対して左側のＬＥＤから順に点灯するようにしてもよい。
【００４０】
また、特別図柄と同様に、普通図柄の変動表示中又は当り遊技中、普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂを遊技球が通過して、即座に当りの抽選が行えない場合には、一定の条件下で、当りの抽選の権利が保留される。より詳細には、普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂに遊技球が入球したときに取得された普通図柄判定用の乱数を保留して記憶する。この保留は、上限保留個数を４個に設定し、その保留個数は、普通図柄保留表示器１１９に表示される。なお、普通図柄保留表示器１１９の表示態様は、上記した第１、第２特別図柄保留表示器１２３、１２４の表示態様に準じ、ここでの説明は省略する。
【００４１】
第１演出ボタン１３５は、主として「決定ボタン」の機能を果たし、第２演出ボタン１３６は、主として「選択ボタン」の機能を果たすものである。この第１演出ボタン１３５には、１つの押圧操作を検出する第１演出ボタン検出スイッチ３３５（図３参照）が設けられ、第２演出ボタン１３６には、複数の押圧操作を検出する第２演出ボタン検出スイッチ３３６ａ～３３６ｅ（図３参照）が設けられている。そして、これらの第１演出ボタン検出スイッチ３３５又は第２演出ボタン検出スイッチ３３６ａ～３３６ｅから遊技者の押圧操作が検出されると、メイン表示装置１３１に表示される画像が変更されることになる。なお、本実施形態では、第１演出ボタン１３５、第１演出ボタン検出スイッチ３３５、第２演出ボタン１３６、第２演出ボタン検出スイッチ３３６ａ～３３６ｅを総称して「入力装置１３７」ともいう。
【００４２】
＜遊技内容の説明＞
図１を参照して、次に、上記したように構成される本実施形態の遊技機１００における遊技の主な流れについて説明する。まず、遊技者は、カードユニット１９０の貨幣挿入口１９１又はカード挿入／排出口１９２に貨幣又はプリペイドカードを挿入し、遊技機１００の玉貸スイッチ１８５を操作することにより、遊技球の貸し出しを受ける。なお、貸し出される遊技球は、遊技機１００の後述する払出装置から上皿１４０に、賞球と同様直接

払い出される。
【００４３】
そして、遊技者は、大当り確率が低確率になっている通常の遊技状態で、普通図柄の当り及び特別図柄の大当りを獲得すべく、図１の矢印Ａに示すように、操作ハンドル１０７の回動量を小さくして「左打ち」を行い、遊技領域１０６の左上に位置する普通図柄作動ゲート１１３ａ及び遊技領域１０６の略中心のいわゆる「ヘソ」に位置する第１始動入賞装置１１２を狙って遊技球を発射する。
【００４４】
この通常遊技状態で、操作ハンドル１０７の回動量を大きくする「右打ち」を行わないのは、遊技領域１０６の右上に位置する普通図柄作動ゲート１１３ｂは通過しても、釘の配列上、「ヘソ」に位置する第１始動入賞装置１１２には入賞し難くなっているからである。なお、この状態では、第２始動入賞装置１１５（以下、「電チュー１１５」ともいう）は遊技球の入賞できない第１の態様になっている。
【００４５】
そして、普通図柄作動ゲート１１３ａを遊技球が通過すると、その通過に基づいて普通図柄表示装置１１８に普通図柄の変動表示が開始されて普通図柄の当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われ、一方、第１始動入賞装置１１２に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて第１特別図柄表示装置１２０に特別図柄の変動表示が開始され、更にこの特別図柄の変動表示と同期して、メイン表示装置１３１に演出図柄の変動表示が開始され、特別図柄の大当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われる。
【００４６】
図２を参照して、ここで、本実施形態の遊技機１００において用いられる主な乱数について説明する。図２は、本実施形態の遊技機１００における各種乱数のうち、大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、当り乱数及び当り図柄乱数が取得される乱数テーブルの説明図であり、（ａ）は大当り乱数テーブル、（ｂ）は大当り図柄乱数テーブル、（ｃ）はリーチ乱数テーブル、（ｄ）は当り乱数テーブル、（ｅ）は当り図柄乱数テーブルの一例をそれぞれ示した図である。特別図柄（演出図柄）は、（ａ）に示す大当り乱数テーブルにより取得される大当り乱数と、（ｂ）に示す大当り図柄乱数テーブルにより取得される大当り図柄乱数とに基づいて生成され、また、普通図柄は、（ｄ）に示す当り乱数テーブルにより取得される当り乱数と、（ｅ）に示す当り図柄乱数テーブルにより取得される当り図柄乱数とに基づいて生成される。
【００４７】
（ａ）に示す大当り乱数テーブルでは、第１始動入賞装置１１２、電チュー１１５の入賞時、例えば「０」～「２９９」までの３００個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。大当り乱数テーブルの場合、低確率遊技状態（大当り確率が低確率になっている遊技状態）では、大当りの割合が、例えば１／３００に設定され、取得した大当り乱数値が「３」のときに大当りと判定される。
【００４８】
一方、高確率遊技状態（大当り確率が高確率になっている遊技状態）では、大当りの割合が低確率遊技状態の１０倍の１０／３００に設定され、取得した大当り乱数値が「３」、「７」、「３７」、「６７」、「９７」、「１２７」、「１５７」、「１８７」、「２１７」、「２４７」のときに大当りと判定される。
【００４９】
更に、大当り乱数テーブルでは、小当りの抽選も行っている。（ａ）に示す例では、小当りの割合が６／３００に設定され、取得した大当り乱数値が「０」、「５０」、「１００」、「１５０」、「２００」、「２５０」のときに小当りと判定される。
【００５０】
（ｂ）に示す大当り図柄乱数テーブルでは、「０」～「２４９」までの２５０個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして、取得した大当り図柄乱数に基づいて、複数種類の大当りの中から何れか１つの大当りを決定する。本実施形態の遊技機１００では、

複数種類の大当りとして、大別すると、通常８Ｒ大当り（時短付）、確変１６Ｒ大当り（時短付）及び確変２Ｒ大当り（時短無し）の３種類の大当りが用意されている。なお、時短付の通常大当りは、大当り遊技終了後、特別図柄が所定回数（例えば１００回）変動するまでの期間、時短遊技（普通図柄抽選の当選確率が高確率及び特別図柄の変動時間が短縮された遊技）を付与する大当りである。また、時短付の確変大当りは、大当り遊技終了後、次の大当りになるまで高確率遊技（特別図柄抽選の当選確率が高確率にされた遊技）と時短遊技の両方を付与する大当りである。

【００５１】

本実施形態の遊技機１００では、第１始動入賞装置１１２に遊技球が入球した場合と、電チュー１１５に遊技球が入球した場合では、大当りが選択される割合が異なるように構成されている。具体的には、（ｂ）に示すように、遊技球が第１始動入賞装置１１２入賞時に取得された大当り図柄乱数が「０」～「９９」であれば、通常８Ｒ大当りが選択され、この場合の割合は１００／２５０となり、「１００」～「１７４」であれば、確変１６Ｒ大当りが選択され、この場合の割合は７５／２５０となり、「１７５」～「２４９」であれば、確変２Ｒ大当りが選択され、この場合の割合は７５／２５０となる。

【００５２】

一方、遊技球が電チュー１１５入賞時に取得された大当り図柄乱数が「０」～「９９」であれば、通常８Ｒ大当りが選択され、この場合の割合は１００／２５０となり、「１００」～「２４９」であれば、確変１６Ｒ大当りが選択され、この場合の割合は１５０／２５０となる。なお、確変２Ｒ大当りは、電チュー１１５入賞時に選択されることはない。

【００５３】

第１始動入賞装置１１２入賞時と電チュー１１５入賞時において選択される大当り種類を比較すると、第１始動入賞装置１１２入賞時は、確変１６Ｒ大当りの割合が７５／２５０であるのに対して、電チュー１１５入賞時は、確変１６Ｒ大当りの割合が１５０／２５０であり、電チュー１１５入賞時のほうが、確変１６Ｒ大当りが選択される割合が高くなっている。更に、第１始動入賞装置１１２入賞時は、確変２Ｒ大当りの割合が７５／２５０であるのに対して、電チュー１１５入賞時は、確変２Ｒ大当りの割合が０／２５０である（なお、第１始動入賞装置１１２及び電チュー１１５入賞時において選択される確変大当り（又は通常大当り）の振り分けは、（ｂ）の円グラフに示すように、同一となっている（確変大当りの割合は１５０／２５０、通常大当りの割合は１００／２５０））。

【００５４】

すなわち、電チュー１１５の方が第１始動入賞装置１１２よりも、遊技者にとって有利となるように構成されている。このよう構成すると、電チュー１１５への遊技球の入賞率が高くなるいわゆる電チューサポートの遊技状態（時短遊技状態）に移行したときは、確変１６Ｒ大当りに連続して当選する確率が高くなるため、多量の出球の獲得が期待でき、趣向性の高い遊技を提供することができる。

【００５５】

（ｃ）に示すリーチ乱数テーブルでは、遊技球が始動入賞装置（第１始動入賞装置１１２又は電チュー１１５）の入賞時に、「０」～「２４９」までの２５０個の乱数の中から一つの乱数値を取得される。リーチ乱数テーブルの場合、リーチ有りの割合が、例えば２２／２５０に設定され、取得したリーチ乱数値が「０」～「２１」のときにリーチ有りと判定される。一方、リーチ無しの割合は２２８／２５０に設定され、取得したリーチ乱数値が「２２」～「２４９」のときにリーチ無しと判定される。なお、リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。

【００５６】

（ｄ）に示す普通図柄の当り乱数を抽選する当り乱数テーブルでは、遊技球が普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂの通過時、「０」～「９」までの１０個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。当り乱数テーブルの場合、時短以外の遊技状態（以下、「時短外遊技状態」ともいう）では、当りの割合が、例えば１／１０に設定され、取得した当り乱数値が「７」のときに当りと判定される。一方、時短遊技状態では、当りの割合が時短

外遊技状態の９倍の９／１０に設定され、取得した当り乱数値が「０」～「８」のときに当りと判定される。

【００５７】

（ｅ）に示す当り図柄乱数テーブルでは、「０」～「２」までの３個の乱数の中から一つの乱数値が取得される。そして、取得した当り図柄乱数に基づいて、複数種類の当りの中から何れか１つの当りを決定する。本実施形態の遊技機１００では、複数種類の当りとして、ショート当りとロング当りの２種類の当りが用意されている。

【００５８】

ショート当りは、普通図柄の抽選によって当りに当選したとき電チュー１１５が開状態になる第２の態様に制御される時間が短い（後述の０．５秒×１回の単開放、規定入賞数ｍａｘ９個）当りであり、一方、ロング当りは、電チュー１１５が第２の態様に制御される時間が長い（後述の０．１秒×１回＋５．５秒×１回の複開放、規定入賞数ｍａｘ９個）当りである。当り図柄乱数テーブルの場合、ショート当りは、その割合が例えば２／３に設定され、取得した当り図柄乱数値が「０」「１」のときにショート当りと判定され、一方、ロング当りは、その割合が例えば１／３に設定され、取得した当り図柄乱数値が「２」のときにロング当りと判定される。

【００５９】

ショート当りは、電チュー１１５が第２の態様に制御される時間が短い単開放なので、遊技球の電チュー１１５への入賞は困難で、従って、賞球としての出球の払い出しは殆ど期待できず、その入賞に基づく特別図柄の大当り抽選の実行も殆ど期待できない当りである。

【００６０】

一方、ロング当りは、電チュー１１５が第２の態様に制御される時間が長い複開放なので、複数の遊技球（上限は９個）の電チュー１１５への入賞が期待でき、従って、賞球としての出球の払い出しが期待できると共に、その入賞に基づく特別図柄の大当り抽選の実行も期待できる当りである。しかも、上記したように、電チュー１１５入賞時の方が第１始動入賞装置１１２入賞時よりも、確変１６Ｒ大当りが選択される割合が高くなっているので、遊技者にとってロング当り時に遊技球を電チュー１１５に入賞させることは、遊技上、極めて重要な事項となり、これにより、遊技の趣向性が向上する。つまり、遊技者は、電チュー１１５入賞時に基づく特別図柄に係る図柄合わせゲームには大いなる期待を持って臨むことができる。

【００６１】

また、この当り図柄乱数テーブルは、時短外遊技状態のみに用いられるテーブルであって、遊技状態が時短になっているときに普通図柄の抽選で当りになった場合には、電チュー１１５が第２の態様に制御される時間や開放態様は、全て上記したロング当りのように遊技球が入賞し易い態様で行われるようになっている（後述の０．２秒×３回＋４秒×１回の複開放、規定入賞数ｍａｘ９個）。

【００６２】

図１に戻って、通常遊技状態で遊技者が「左打ち」を行っているときに、普通図柄の当りの抽選に係る図柄合わせゲームが開始され、普通図柄表示装置１１８にて普通図柄の変動表示としての点滅動作開始から所定の変動時間経過後に普通図柄が停止して点灯又は消灯することにより確定表示され、この確定表示した普通図柄が点灯していれば当りとなり（図２（ｄ）の当り乱数テーブルで取得した当り乱数値が「７」のとき、当り確率１／１０）、電チュー１１５が、遊技球の入賞機会が増大する第２の態様（可動片１１５ｂが開状態）に制御される。

【００６３】

このとき、普通図柄の当りがショート当りのときは（図２（ｅ）の当り図柄乱数テーブルで取得した当り図柄乱数値が「０」「１」のとき、割合２／３）、電チュー１１５の開放時間が短く（０．５秒×１回の単開放）、この電チュー１１５に入賞させることは容易ではないので、遊技者は、図１の矢印Ａに示すように、そのまま「左打ち」にした状態を

維持することになる。これにより、運がよければ稀に遊技球が電チュー１１５に入賞する。

【００６４】

一方、この普通図柄の当りがロング当りのときは（図２（ｅ）の当り図柄乱数テーブルで取得した当り図柄乱数値が「２」のとき、割合１／３）、電チュー１１５の開放時間が長い（０．１秒×１回＋５．５秒×１回の複開放）ので、電チュー１１５が開状態になると、遊技者は、操作ハンドル１０７の回動量を大きくして、「右打ち」を行う。

【００６５】

そして、「右打ち」が行われると、遊技球は、図１の矢印Ｂに示すように、遊技領域１０６においてメイン表示装置１３１の右側を落下し、最終的に誘導板１１６に到達する。そして、誘導板１１６に到達した遊技球は、誘導板１１６上を転動して、開状態の電チュー１１５へ入賞するように誘導される。これにより、多数の遊技球が電チュー１１５へ容易に入賞する。

【００６６】

そして、電チュー１１５に遊技球が入賞すると、その入賞に基づいて第２特別図柄表示装置１２２に特別図柄の変動表示及びメイン表示装置１３１に演出図柄の変動表示が開始され、特別図柄の大当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われる。なお、電チュー１１５がロング当りで開状態になったとき、遊技者が「右打ち」をせずに、そのまま「左打ち」を行った場合であっても、遊技球は電チュー１１５に入賞可能であるが、「右打ち」を行って誘導板１１６を利用しなかった場合に比して入賞効率が悪く、遊技者にとっては不利益となる蓋然性が高い。

【００６７】

第１始動入賞装置１１２又は電チュー１１５に遊技球が入賞して特別図柄の大当りの抽選に係る図柄合せゲームが行われると、メイン表示装置１３１では、第１演出ボタン１３５や第２演出ボタン１３６を遊技者に操作させると共に、ギミック１０９を該メイン表示装置１３１の画面の前面に所定の態様で動作させる趣向を凝らしたリーチ演出（図２（ａ）の大当り乱数テーブルで取得した大当り乱数値が「３」のとき、割合１／３００、又は、図２（ｃ）のリーチ乱数テーブルで取得したリーチ乱数値が「０」～「２１」のとき、割合２２／２５０）など、様々な演出が実行されるようになっている。

【００６８】

また、第１始動入賞装置１１２又は電チュー１１５に遊技球が入賞して特別図柄の大当りの抽選に係る図柄合わせゲームが行われる場合、メイン表示装置１３１の画面には演出モードが設定されるようになっており、この演出モードは、後述するが、例えば背景、特別図柄のスクロールや抽選ライン、ステージ、ゾーン等が相違する複数種類が設けられている。そして、大当りの抽選に係る図柄合わせゲームの実行に伴ってメイン表示装置１３１に設定される演出モードは、これら複数種類の演出モードの中から１つが所定のタイミング（特別図柄の変動回数や遊技状態など）で選択されて、所定期間の間、継続して滞在するように構成されている。従って、遊技者は、第１、第２特別図柄表示装置１２０、１２２よりもメイン表示装置１３１を注視するようになる。

【００６９】

なお、第１特別図柄表示装置１２０又は第２特別図柄表示装置１２２において特別図柄（メイン表示装置１３１において演出図柄）の変動表示中、又は大当り若しくは小当り中に第１始動入賞装置１１２、電チュー１１５に遊技球が入賞したときは大当りの抽選の権利が保留記憶（最大４個）され、第１、第２特別図柄保留表示器１２３、１２４がその保留記憶数に応じて所定の態様で点灯する。加えて、メイン表示装置１３１には、その特別図柄の保留記憶数と１対１で対応する保留画像（保留アイコン）が所定の態様で表示される。また、同様に、普通図柄の変動表示中、又は電チュー１１５の開放中に普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂを遊技球が通過したときは当りの抽選の権利が保留記憶（最大４個）され、普通図柄保留表示器１１９がその保留記憶数に応じて所定の態様で点灯する。

【００７０】
これにより、遊技者は、現状、いくつの大当り及び当りの抽選の権利が保留されているかを容易に確認することができる。なお、本実施形態の遊技機１００では、特別図柄に係る保留記憶は、第１始動入賞装置１１２よりも電チュー（第２始動入賞装置）１１５の方が優先して消化されるようになっているが、この保留記憶の消化は、入賞した時系列の順序で行うようにしてもよい。
【００７１】
そして、通常遊技状態で第１、第２特別図柄表示装置１２０、１２２にて特別図柄の変動表示の開始から所定の変動時間経過後に特別図柄が停止して確定表示され、この確定表示した特別図柄が予め定められた大当り図柄（例えば「７」）と一致したら大当りとなり（図２（ａ）の大当り乱数テーブルで取得した大当り乱数値が「３」のとき、大当り確率１／３００）、この場合、メイン表示装置１３１にも特定の演出図柄の組合せ（例えば「７７７」等）が停止表示され、特別図柄の抽選結果として大当りが遊技者に報知される（ただし、確変２Ｒ大当りは除く）。
【００７２】
そして、上記したように特別図柄の抽選結果が大当りになると、メイン表示装置１３１において、第１演出ボタン１３５や第２演出ボタン１３６を遊技者に操作させる演出や、ギミック１０９を該メイン表示装置１３１の画面の前面に所定の態様で動作させる趣向を凝らした演出、大当りがランクアップボーナスの場合にはランクアップ演出など、様々な大当り演出が実行されると共に、大入賞装置（アタッカ）１１７の開閉扉１１７ｂが所定の態様で開閉制御され、遊技球の入賞機会が極めて増大し、遊技者は、多量の遊技球を獲得して持ち玉を増やすことのできる大当り遊技を行うことができる。大当り遊技が開始されると、遊技者は、操作ハンドル１０７を大きく回動させて「右打ち」を行うべく、遊技領域１０６の右下に位置する開閉扉１１７ｂが開放された大入賞装置１１７を狙って遊技球を発射する。
【００７３】
ここで、大当りが通常８Ｒ大当り（図２（ｂ）の大当り図柄乱数テーブルで取得した大当り図柄乱数値が、第１始動入賞装置１１２及び電チュー１１５共に「０」～「９９」、割合１００／２５０）のとき、８ラウンド大当り遊技が行われ、この８ラウンド大当り遊技終了後、特別図柄が１００回変動するまでの期間、遊技状態は時短となる。
【００７４】
また、大当りが確変１６Ｒ大当りのとき、１６ラウンド大当り遊技が行われ、この１６ラウンド大当り遊技終了後、遊技状態は次の大当りになるまで高確率（図２（ａ）の大当り乱数テーブルで取得した大当り乱数値が「３」、「７」、「３７」、「６７」、「９７」、「１２７」、「１５７」、「１８７」、「２１７」、「２４７」のとき、大当り確率１０／３００）及び時短となる。すなわち、大当りがループする。なお、この大当りのループ回数は、無制限にしてもよいし、所定回数大当りが連続したら（例えば５回）、次回の大当りを強制的に通常大当りになるように構成してもよい（いわゆるリミッター機能）。
【００７５】
一方、大当りが確変２Ｒ大当り（第１始動入賞装置１１２の入賞に基づいて図２（ｂ）の大当り図柄乱数テーブルで取得した大当り図柄乱数値が、「１７５」～「２４９」、割合７５／２５０）のとき、メイン表示装置１３１にも特定の演出図柄の組合せが停止表示されるが、この場合、リーチ乱数の値に関係なくリーチ演出は行われず、更に演出図柄の組合せはゾロ目等ではなく、例えば「３５９」等の何気ない数字の組合せが停止表示され、特別図柄の抽選結果として確変２Ｒ大当りになったことを意図的に遊技者に判別できないようにしている。そして、２ラウンド大当り遊技が行われ、この２ラウンド大当り遊技終了後、遊技状態は次の大当りになるまで高確率が潜伏（潜確モード）する。
【００７６】
なお、大当り抽選の結果、小当り（図２（ａ）の大当り乱数テーブルで取得した大当り

乱数値が「０」、「５０」、「１００」、「１５０」、「２００」、「２５０」のとき、小当り確率６／３００）のとき、メイン表示装置１３１には特定の演出図柄の組合せが停止表示されるが、この場合、確変２Ｒ大当りと同様に、何気ない数字等の組合せが停止表示され、特別図柄の抽選結果として小当りになったことを意図的に遊技者に判別できないようにしている。つまりこれは、遊技者に、小当りと確変２Ｒ大当りとを混同させて、確変２Ｒ大当り後の高確率を潜伏させる（高確率か低確率かを遊技者に判りづらくする）ためである。

【００７７】

このように、電チュー１１５入賞時の方が第１始動入賞装置１１２入賞時よりも、大当りになったときに多くの出玉を獲得できる確変１６Ｒ大当りが選択される（確変１６Ｒ大当り図柄で停止する）確率が高いので、遊技者は、電チュー１１５入賞時に基づく特別図柄に係る図柄合わせゲームには大いなる期待を持って臨むことができる。

【００７８】

遊技状態が時短（高確率状態）になっているときは、特別図柄及び普通図柄の変動時間が短縮されると共に、主に普通図柄作動ゲート１１３ｂの通過に基づいて行われる普通図柄に係る図柄合わせゲームでは、高い確率で当りになり（図２（ｄ）の当り乱数テーブルで取得した当り乱数値が「０」～「８」のとき、当り確率９／１０）、しかも電チュー１１５が第２の態様に制御される時間や開放態様は、上記したようにロング当りに準じて行われるので、遊技球の入賞機会が増え、遊技者は、ほぼ現状の持ち玉を減らさずに維持することができる。

【００７９】

従って、時短遊技が開始されると、上記した大当り遊技と同様に、遊技者は、操作ハンドル１０７を大きく回動させて「右打ち」を行うべく、遊技領域１０６の右上に位置する普通図柄作動ゲート１１３ｂを狙って遊技球を発射する。そして、普通図柄作動ゲート１１３ｂの通過如何に拘らず、「右打ち」した遊技球は最終的に誘導板１１６に到達し、誘導板１１６に到達した遊技球は、誘導板１１６上を転動して、頻繁に開放される電チュー１１５へ入賞するように誘導される。つまり、時短遊技では、第１始動入賞装置１１２よりも遊技者にとって有利な電チュー１１５へ頻繁に入賞することになる。そして、確変１６Ｒ大当り遊技終了後での時短遊技では、更に大当り確率が高確率になっているので、従い、遊技者にとっては、極めて有利な遊技状態となる。

【００８０】

特に、電チュー１１５入賞に基づく保留記憶は、第１始動入賞装置１１２よりも優先消化されるようになっているので、大当り中にロング開放した電チュー１１５に遊技球を入賞させることで、大当り遊技終了後の時短状態に突入したとき、第１始動入賞装置１１２の保留に基づく図柄合わせゲームが行われることなく、時短突入後の１回目の図柄合わせゲーム（特別図柄の変動表示）から、遊技者にとって有利な電チュー１１５に基づく図柄合わせゲームが実行されることになる。つまり、これは、時短遊技中に遊技者にとって不利な第１始動入賞装置１１２の保留記憶に基づく図柄合わせゲームが行われる可能性が、殆ど無いことを意味している（電チュー１１５の保留記憶が無くならない限り、第１始動入賞装置１１２の図柄合わせゲームは行われないが、時短中では頻繁に遊技球が電チュー１１５に入賞するため）。これにより遊技の趣向性が向上し、その結果、遊技者は、大いなる期待感を持って大当り後の時短遊技に臨むことができる。

【００８１】

なお、時短遊技において、遊技者が「左打ち」を行った場合であっても、遊技球は、普通図柄作動ゲート１１３ａを通過可能で且つ電チュー１１５に入賞可能であるが、「右打ち」を行って誘導板１１６を利用しなかった場合に比して電チュー１１５への入賞効率が悪く、しかも電チュー１１５よりも遊技者にとって不利な第１始動入賞装置１１２に入賞し易くなるので、遊技者にとっては不利益となる。

【００８２】

そして、時短遊技において確変２Ｒ大当り又は小当りになった場合には、アタッカ１１

７が２回短時間開放（０．２秒×２）した後、遊技状態は潜確モードとなり、遊技者は、操作ハンドル１０７を回動させて「右打ち」から「左打ち」に戻して遊技を行う。なお、この潜確モード及び上記の通常の遊技状態、つまり大当り、時短以外の遊技状態で遊技領域１０６の右上に位置する普通図柄作動ゲート１１３ｂに遊技球が通過すると、音声出力装置１３２から「ハンドルを左に戻して下さい」というような音声が出力されるようになっている。

【００８３】

そして、遊技者が当該遊技機１００の遊技を終了する（離席する）場合には、遊技機１００の返却スイッチ１８６を操作して、プリペイドカードをカード挿入／排出口１９２から排出させる。この場合、貨幣を挿入して遊技を開始した遊技者は、遊技終了時点で残存している金銭情報（度数）が記憶されたプリペイドカードが新たに排出される。また、プリペイドカードを挿入して遊技を開始した遊技者は、遊技終了時点で残存している金銭情報が当該挿入されたプリペイドカードに記憶され、該金銭情報が記憶されたプリペイドカードが排出される。なお、プリペイドカードを遊技場に別途設置された精算機に挿入すると、プリペイドカードに記憶されている度数に応じた貨幣が精算機から払い戻され、精算されるようになっている。

【００８４】

＜制御手段の構成＞

図３を用いて、次に、遊技の進行を制御する制御手段について説明する。図３は、遊技機１００全体のブロック図である。主制御基板３１０は遊技の基本動作を制御する主制御手段であり、メインＣＰＵ３１０ａ、メインＲＯＭ３１０ｂ及びメインＲＡＭ３１０ｃから構成されるワンチップマイコン３１０ｍと、主制御基板用の入力ポートと出力ポート（図示せず）とを少なくとも備え、演出制御基板３４０、払出制御基板３８０及び電源基板３７０と接続されている。

【００８５】

主制御基板３１０の入力側には、第１始動入賞装置１１２に遊技球が入球したことを検知する第１始動入賞装置検出スイッチ３１２、普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂに遊技球が入球したことを検知するゲート検出スイッチ３３０ａ、３３０ｂ、第２始動入賞装置１１５に遊技球が入球したことを検知する第２始動入賞装置検出スイッチ３１５、大入賞装置１１７に遊技球が入球したことを検知する大入賞装置検出スイッチ３１７が接続され、各種信号が主制御基板３１０に入力される。

【００８６】

主制御基板３１０の出力側には、第２始動入賞装置１１５の一対の可動片１１５ｂを開閉動作させる第２始動入賞装置開閉ソレノイド３１６、大入賞装置１１７の開閉扉１１７ｂを動作させる大入賞装置開閉ソレノイド３１８、特別図柄を表示する第１、第２特別図柄表示装置１２０、１２２、普通図柄を表示する普通図柄表示装置１１８、特別図柄の保留球数を表示する第１、第２特別図柄保留表示器１２３、１２４、普通図柄の保留球数を表示する普通図柄保留表示器１１９、所定の遊技情報を外部に出力する遊技情報出力端子板３１９が接続され、各種信号が出力される。

【００８７】

主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａは、各検出スイッチやタイマからの入力信号に基づいて、メインＲＯＭ３１０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、各装置や表示器を直接制御したり、あるいは演算処理の結果に応じて他の基板にデータやコマンドを送信したりする。

【００８８】

主制御基板３１０のメインＲＯＭ３１０ｂには、遊技制御用のプログラムや各種の遊技に決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。例えば、大当り抽選に参照される大当り判定テーブル（図２参照）、特別図柄の停止図柄を決定する図柄決定テーブル、特別図柄の変動パターンを決定する変動パターン決定テーブル等がメインＲＯＭ３１０ｂに記憶されている。

【００８９】
主制御基板３１０のメインＲＡＭ３１０ｃは、メインＣＰＵ３１０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。例えば、メインＲＡＭ３１０ｃには、普通・特別図柄保留記憶領域、普通・特別図柄データ記憶領域、普通・特別図柄乱数値記憶領域、ラウンド回数記憶領域、ゲート・各種入賞装置データ記憶領域、遊技状態記憶領域、遊技状態バッファ、普通・特別停止図柄データ記憶領域、演出用伝送データ格納領域、管理装置用伝送データ格納領域、ホール設備用伝送データ格納領域、各種のタイマやカウンタ等が設けられている。
【００９０】
また、メインＲＡＭ３１０ｃは、その全部または一部が後述のバックアップ電源によってバックアップされる不揮発性記憶手段としてのバックアップＲＡＭを構成している。すなわち、遊技機１００に対する電力供給が停止しても、所定期間（バックアップ電源としてのコンデンサが放電してバックアップ電源が電力供給不能になるまで）は、メインＲＡＭ３１０ｃが記憶する全部または一部のデータの内容は保持される。
【００９１】
更に、主制御基板３１０には、メインＲＡＭ３１０ｃの記憶するデータの内容を消去することを指示するためのＲＡＭクリアスイッチ３１０ｄが、メイン制御部４００が構成されたメイン基板上に直接搭載されている。このＲＡＭクリアスイッチ３１０ｄは、遊技機１００の電源投入時に所定の態様でオン操作（例えば、遊技機１００の電源投入と同時にオン操作した後、再度オン操作）すると、ＲＡＭクリア信号を主制御基板３１０に出力することにより、メインＲＡＭ３１０ｃの記憶が消去されるようになっている。なお、主制御基板３１０には、遊技履歴が第三者によって消去されることを防止するためのＲＡＭクリア規制ボタンを関係者のみが操作可能な態様で設けるようにしてもよい。
【００９２】
電源基板３７０は、コンデンサからなるバックアップ電源を備えており、遊技機１００に電源電圧を供給すると共に、遊技機１００に供給する電源電圧を監視し、電源電圧が所定値以下となったときに、電断検知信号を主制御基板３１０に出力する。より具体的には、電断検知信号がハイレベルになるとメインＣＰＵ３１０ａは動作可能状態になり、電断検知信号がローレベルになるとメインＣＰＵ３１０ａは動作停止状態になる。バックアップ電源はコンデンサに限らず、例えば、電池でもよく、コンデンサと電池とを併用して用いてもよい。なお、電源基板３７０は、主制御基板３１０の他、演出制御基板３４０、払出制御基板３８０及び発射制御基板３９０と接続されている。
【００９３】
演出制御基板３４０は、主に遊技中や待機中等の各演出を制御する。この演出制御基板３４０は、サブＣＰＵ３４０ａ、サブＲＯＭ３４０ｂ、サブＲＡＭ３４０ｃを備えており、主制御基板３１０に対して、当該主制御基板３１０から演出制御基板３４０への一方向に通信可能に接続されている。また、演出制御基板３４０には、第１演出ボタン検出スイッチ３３５、第２演出ボタン検出スイッチ３３６ａ～３３６ｅが接続されている。
【００９４】
また、演出制御基板３４０には、現在時刻を出力するＲＴＣ（リアルタイムクロック）３４０ｄが搭載されている。サブＣＰＵ３４０ａは、ＲＴＣ３４０ｄから現在の日付を示す日付信号や現在の時刻を示す時刻信号を入力し、現在の日時に基づいて各種処理を実行する。ＲＴＣ３４０ｄは、通常、遊技機１００に電源が供給されているときには遊技機１００からの電源によって動作し、遊技機１００の電源が切られているときには、電源基板３７０に搭載されたバックアップ電源から供給される電源によって動作する。よって、ＲＴＣ３４０ｄは、遊技機１００の電源が切られている場合であっても現在の日時を計時することができる。なお、ＲＴＣ３４０ｄは、演出制御基板３４０上に電池を設けて、かかる電池によって動作するようにしてもよい。
【００９５】
また、演出制御基板３４０には、音声出力装置１３２から出力される音量を調整する音

量切替スイッチ３４０ｅが搭載されている。この音量切替スイッチ３４０ｅは、演出制御基板３４０上に直接搭載されるスライド式のハードウェアボリュームのスイッチであり、段階的にスライドさせることで音量の出力レベルの初期値を設定できるようになっている。なお音量は、遊技機１００の稼動中に遊技者による第２演出ボタン１３６の操作によって、ソフトウェア的により細分化した段階に音量を切り替えされうる。以降、遊技者により設定される音量をソフトウェアボリュームと記載する。ソフトウェアボリュームの調整も、音量切替の一態様である。

【００９６】

本実施形態においては、音量切替スイッチ３４０ｅを操作することにより、音量は、「小」「中」「大」の３段階が可変可能に設定でき、また遊技者によるソフトウェアボリューム調整の可否が設定できるように構成されている。

【００９７】

音量切替スイッチ３４０ｅのスライド位置（目盛）は、０～５の６段階に設定されている。目盛が０、１、２のときは、初期音量はそれぞれ「小」「中」「大」であり、また遊技者によるソフトウェアボリュームの細分化した調整が可能である。また目盛が３、４、５のときは、音量はそれぞれ「小」「中」「大」であり、音量は固定であって遊技者によるソフトウェアボリュームの調整はできない。

【００９８】

なお上記の例では、音量切替スイッチ３４０ｅの操作により、ソフトウェアボリュームによる設定操作の可否と、３段階の音量の初期値（又は固定値）と、を設定できる例を示したが、音量切替スイッチ３４０ｅにより設定できる項目及び段階数は上記の内容に限定されない。

【００９９】

例えば、音量切替スイッチ３４０ｅのスライド位置（目盛）に応じて、ソフトウェアボリュームの上限値、ソフトウェアボリュームの可変範囲、節電モードの設定、などの中から選択される１つ以上の項目が更に設定されるように構成されていてもよい。もちろんこれら以外の設定項目を有していても良い。

【０１００】

なお、音量切替スイッチ３４０ｅが搭載される位置は演出制御基板３４０に限定されず、例えば主制御基板３１０や後述の画像制御基板３５０に搭載するようにしてもよい。

また、音量切替スイッチ３４０の構成は特に限定されず、例えばダイヤル式であってもよい。また、複数のスイッチやダイヤルの操作によって、上記設定が為されるように構成されていてもよい。

【０１０１】

演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａは、主制御基板３１０から送信されたデータやコマンド、第１演出ボタン検出スイッチ３３５又は第２演出ボタン検出スイッチ３３６ａ～３３６ｅ、タイマからの入力信号、音量切替スイッチ３４０ｅの設定等に基づいて、サブＲＯＭ３４０ｂに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行うと共に、当該処理に基づいて、対応するデータをランプ制御基板３６０又は画像制御基板３５０に送信する。

【０１０２】

サブＣＰＵ３４０ａは、主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａから一方向のストローブ信号や画像制御用コマンド信号、ランプ制御用コマンド信号等の制御信号を入力回路を介して受け、ストローブ信号が入力されると、サブＣＰＵ３４０ａはこの制御用コマンドを認識するように構成されている。例えば、サブＣＰＵ３４０ａは、演出図柄の変動に係る演出態様を示す変動演出開始コマンドを受信すると、受信した変動演出開始コマンドの内容を解析して、メイン表示装置１３１、サブ表示装置１３９、音声出力装置１３２、演出用駆動装置３６１、演出用ハンドル装置３６２、演出用照明装置１３４等に所定の演出を実行させるためのコマンドを画像制御基板３５０やランプ制御基板３６０へ送信する。なお、演出用駆動装置３６１は、ギミック１０９を所定の態様に駆動することによって

遊技者に様々な期待感を与えるものである。
【０１０３】
演出制御基板３４０のサブＲＯＭ３４０ｂには、演出制御用のプログラムや各種の遊技の決定に必要なデータ、テーブルが記憶されている。例えば、主制御基板３１０から受信した変動演出開始コマンドに基づいて変動演出パターンを決定するための変動演出パターン決定テーブル、停止表示する演出図柄の組み合わせを決定するための演出図柄決定テーブル等がサブＲＯＭ３４０ｂに記憶されている。
【０１０４】
演出制御基板３４０のサブＲＡＭ３４０ｃは、サブＣＰＵ３４０ａの演算処理時におけるデータのワークエリアとして機能し、複数の記憶領域を有している。サブＲＡＭ３４０ｃには、遊技状態記憶領域、演出モード記憶領域、演出パターン記憶領域、演出図柄記憶領域、ゲート・各種入賞装置データ記憶領域、日時情報記憶領域、ログイン状態記憶領域、演算データ記憶領域、各種フラグ記憶領域、発射操作情報記憶領域、遊技者情報記憶領域、遊技履歴情報記憶領域、コード情報記憶領域、各種のタイマやカウンタ等が設けられている。
【０１０５】
払出制御基板３８０は、遊技球の払い出し制御を行う。この払出制御基板３８０は、図示しない払出ＣＰＵ、払出ＲＯＭ、払出ＲＡＭから構成されるワンチップマイコンを備え、有線（ハーネス）を介して主制御基板３１０と接続されると共に、玉貸接続基板３８４を介してカードユニット１９０とも接続されている。また、払出制御基板３８０は、主制御基板３１０とカードユニット１９０（玉貸接続基板３８４）とに対して、双方向に通信可能に接続されている。
【０１０６】
また、払出制御基板３８０の入力側には、下皿１４１が遊技球で満タンになったことを検知する皿満タン検出スイッチ３１３、遊技球が払い出されたか否かを検知する払出球計数スイッチ３８２、扉開放スイッチ３８３も接続されている。皿満タン検出スイッチ３１３の出力信号は払出制御基板３８０を介して主制御基板３１０に出力される。
【０１０７】
更に、玉貸接続基板３８４には、上述した玉貸スイッチ１８５及び返却スイッチ１８６が接続されており、玉貸接続基板３８４を介して、玉貸スイッチ１８５、返却スイッチ１８６の各種の入力信号が払出制御基板３８０に入力される。また、払出制御基板３８０の出力側には、遊技球の貯留部から所定数の遊技球を払い出すための払出装置の払出モータ３８１、上述した度数表示装置１８７が接続されている。
【０１０８】
払出ＣＰＵは、払出球計数スイッチ３８２、扉開放スイッチ３８３、玉貸スイッチ３８５、返却スイッチ３８６等の入力信号に基づいて、払出ＲＯＭに格納されたプログラムを読み出して演算処理を行う。具体的には、払出ＣＰＵは、主制御基板３１０から所定の入賞装置に遊技球が入賞したことを契機として生成された払出個数指定コマンドを受信すると、払出個数指定コマンドの内容に従った所定個数の遊技球を払い出す制御（賞球制御）を行い、払出モータ３８１を駆動させて所定の遊技球を払い出す。
【０１０９】
また、払出ＣＰＵは、玉貸接続基板３８４を介してカードユニット１９０と接続確認を行った後、玉貸接続基板３８４を介して玉貸スイッチ１８５から玉貸信号を入力すると、カードユニット１９０との情報のやりとりを行いながら、規定個数の遊技球を払い出す制御（玉貸制御）を行い、払出モータ３８１を駆動させて所定の遊技球を払い出す。また、払出ＣＰＵは、玉貸接続基板３８４を介して返却スイッチ１８６からカード返却信号を入力すると、玉貸接続基板３８４を介してカードユニット１９０の返却モータ（図示省略）を駆動させてカード挿入／排出口１９２からプリペイドカードを排出する。
【０１１０】
また、払出ＣＰＵは、カードユニット１９０の貨幣挿入口１９１に貨幣が挿入されプリ

ペイドカードが作成されると、あるいはプリペイドカードがカード挿入／排出口１９２に挿入されると、玉貸接続基板３８４を介してカードユニット１９０との情報のやりとりを行いながら、玉貸接続基板３８４を介してプリペイドカードに記憶された金額に応じた度数を度数表示装置１８７に表示する。

【０１１１】

より具体的には、カードユニット１９０に備えられた貨幣挿入口１９１に貨幣が挿入されると、プリペイドカード作成装置は、挿入された貨幣に応じた度数が記憶されたプリペイドカードを作成し、玉貸接続基板３８４は、プリペイドカードに記憶された金額に応じた度数を度数表示装置１８７に表示する。また、遊技者が所有等していたプリペイドカード（有価記憶媒体）がカード挿入／排出口１９２に挿入されると、玉貸接続基板３８４は、プリペイドカードに記憶された金額に応じた度数を度数表示装置１８７に表示する。

【０１１２】

例えば、金額が百円に対し「１度数」が度数表示装置１８７に表示されるとすると、遊技者が、貨幣挿入口１９１に千円の紙幣を挿入した場合、玉貸接続基板３８４は、度数表示装置１８７に１０度数を表示するよう制御する。そして、遊技機１００に備えられた玉貸スイッチ１８５が１回操作されると、払出制御基板３８０は払出モータ３８１を駆動させて、１２５個（５百円分）の遊技球を上皿１４０に排出して、遊技者に遊技球を貸出し、玉貸接続基板３８４は、プリペイドカードに記憶された度数を５度数減算し、度数表示装置１８７には１０度－５度＝５度を表示する。プリペイドカードに記憶された度数が「０度数」となると、度数表示装置１８７には０度数が表示され、これ以上、玉貸スイッチ１８５を操作しても、払出制御基板３８０は、遊技球を上皿１４０に排出しない。

【０１１３】

なお、度数表示装置１８７に０度数が表示されている場合には、返却スイッチ１８６を操作しても、プリペイドカードはカード挿入／排出口１９２から排出されないようにしてもよい。また、遊技者への遊技球の貸出しは、カードユニット１９０が行うようにしてもよい。この場合には、カードユニット１９０内に、玉貯留部と、該玉貯留部から遊技球を払い出すための払出モータ等からなる払出装置を構成し、遊技球を誘導するためのノズル（いわゆる象の鼻）等を介して遊技球を上皿１４０に排出するようにすればよい。

【０１１４】

ランプ制御基板３６０は、遊技盤１０２に設けられた演出用照明装置１３４を点灯制御したり、光の照射方向を変更するためのモータに対する駆動制御をしたりする。例えば演出用照明装置１３４は、各ランプの光の照射方向や発光色を変更して、照明による演出を行うようにしている。また、ランプ制御基板３６０は、ギミック１０９を所定の態様に動作させるソレノイドやモータ等、演出用駆動装置３６１の駆動源を通電制御して、ギミック１０９による演出を行うようにしている。

【０１１５】

更に、ランプ制御基板３６０は、発射ハンドル装置１０３に設けられた演出用ハンドル装置３６２を構成するバイブレーター用モータ３６３、エアー送出用ファン３６４及びフラッシュ用ＬＥＤ３６５に対する駆動制御を行う。これは、第１始動入賞装置１１２や電チュー１１５の入賞に係る大当り抽選の抽選結果が大当りと判定されたときに実行される大当り確定予告演出を実行する駆動制御であって、遊技者に当該図柄合わせゲームの結果が大当りになることを事前に告知（一発告知）するため、所定のタイミングでバイブレーター用モータ３６３を駆動制御して発射ハンドル装置１０３の把持部を振動したり、エアー送出用ファン３６４を駆動制御して発射ハンドル装置１０３の把持部からエアーを送出したり、フラッシュ用ＬＥＤ３６５を駆動制御して発射ハンドル装置１０３の把持部を所定の態様で発光（高速回転フラッシュや、高速点滅フラッシュ）したりする演出を行うようにしている。なお、このランプ制御基板３６０は、演出制御基板３４０に接続されており、演出制御基板３４０から送信された各種のコマンドに基づいて、上記の各制御を行うこととなる。

【０１１６】

画像制御基板３５０は、メイン表示装置１３１、サブ表示装置１３９及び音声出力装置１３２と接続されており、演出制御基板３４０から送信された各種のコマンドに基づいて、メイン表示装置１３１及びサブ表示装置１３９における画像の表示制御、音声出力装置１３２における音声の出力制御を行う。この画像制御基板３５０は、メイン表示装置１３１及びサブ表示装置１３９の画像表示制御を行うためホストＣＰＵ、ホストＣＰＵのワークエリアとして機能する一時的な記憶領域を有するホストＲＡＭ、ホストＣＰＵの制御処理のプログラム等が記憶されたホストＲＯＭ、画像データが記憶されたＣＧＲＯＭ、画像データを描画するフレームバッファを有するＶＲＡＭ、画像プロセッサとなるＶＤＰと、音の制御を行う音響制御手段としての音制御回路とを備えている。

【０１１７】

ホストＣＰＵは、演出制御基板３４０から受信した演出パターン指定コマンドに基づいて、ＶＤＰにＣＧＲＯＭに記憶されている画像データをメイン表示装置１３１及びサブ表示装置１３９に表示させる指示を行う。ＶＤＰは、ホストＣＰＵからの指示に基づいて、ＣＧＲＯＭに記憶された画像データをＶＲＡＭのフレームバッファに描画する。次に、ＶＲＡＭにある表示用のフレームバッファに記憶された画像データに基づいて映像信号（ＲＧＢ信号等）を生成し、生成した映像信号を液晶表示装置に出力する。

【０１１８】

音制御回路（図示省略）には、音声データが多数格納されている音声ＲＯＭが備えられており、音制御回路が、演出制御基板３４０から送信されたコマンドに基づいて所定のプログラムを読み出すとともに、音量切替スイッチ（ハードウェアボリューム）３４０ｅ及びソフトウェアボリュームの設定に基づいて音声出力装置１３２における音声出力制御をする。例えば、大当り遊技時などに、ＢＧＭ（バックグランドミュージック）、ＳＥ（サウンドエフェクト）等を出力し、サウンドによる演出を行うようにしている。また、音声出力装置１３２は、上記したバイブレーター用モータ３６３、エアー送出用ファン３６４又はフラッシュ用ＬＥＤ３６５が駆動制御されるときに合わせて、すなわち大当り確定予告演出において所定の効果音（例えば、「キュイーン、キュイーン」というような大当りの確定を示す告知音）を発生させる演出なども行う。

【０１１９】

発射制御基板３９０は、遊技球の発射制御を行う。この発射制御基板３９０は、入力側にタッチセンサ３９１及び発射ボリューム３９２が接続されており、出力側に発射用ソレノイド３９３及び玉送りソレノイド３９４を接続している。発射制御基板３９０は、タッチセンサ３９１からのタッチ信号を入力すると共に、発射ボリューム３９２から供給された電圧に基づいて、発射用ソレノイド３９３や玉送りソレノイド３９４を通電させる制御を行う。

【０１２０】

タッチセンサ３９１は、発射ハンドル装置１０３の内部に設けられ、遊技者が操作ハンドル１０７に触れたことによる静電容量の変化を利用した静電容量型の近接スイッチから構成されている。タッチセンサ３９１は、遊技者が操作ハンドル１０７に触れたことを検知すると、発射制御基板３９０に発射用ソレノイド３９３の通電を許可するタッチ信号を出力する。発射制御基板３９０は、大前提としてタッチセンサ３９１からタッチ信号の入力がなければ、遊技球を遊技領域１０６に発射させないように構成されている。

【０１２１】

発射ボリューム３９２は、操作ハンドル１０７が回動する回動部に直結して設けられ、可変抵抗器から構成される。発射ボリューム３９２は、その発射ボリューム３９２に印加された定電圧（例えば５Ｖ）を可変抵抗器により分圧して、分圧した電圧を発射制御基板３９０に供給する（発射制御基板３９０に供給する電圧を可変させる）。発射制御基板３９０は、発射ボリューム３９２により分圧された電圧に基づいて、発射用ソレノイド３９３を通電して、発射用ソレノイド３９３の打出部材を回転させることで、遊技球を遊技領域１０６に発射させる。

【０１２２】

発射用ソレノイド３９３は、ロータリーソレノイドから構成され、発射用ソレノイド３９３には打出部材が直結されており、発射用ソレノイド３９３が回転することで、打出部材を回転させる。ここで、発射用ソレノイド３９３の回転速度は、発射制御基板３９０に設けられた水晶発振器の出力周期に基づく周波数から、約１００（回／分）に設定されている。これにより、１分間における発射遊技球数は、発射用ソレノイド３９３が１回転する毎に１個発射されるため、約１００（個／分、アウト玉）となる。すなわち、１個の遊技球は約０．６秒毎に発射されることになる。また、玉送りソレノイド３９４は、直進ソレノイドから構成され、上皿１４０にある遊技球を、発射用ソレノイド３９３の打出部材に向けて１個ずつ送り出す。

【０１２３】

＜主制御基板のタイマ割込み処理＞

図４～６を用いて、次に、遊技機１００における遊技の進行に係り、本発明の特徴的な処理についてフローチャートを用いて説明する。図４は、主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａによって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、主制御基板３１０に設けられた図示しないリセット用クロックパルス発生回路によって、主制御基板３１０の電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、所定の周期（例えば４ｍｓ）毎に繰り返し実行される。また、図４～６のフローチャートに基づいて説明する主制御基板３１０で行われる処理は、メインＲＯＭ３１０ｂに記憶されているプログラムに基づいて実行される。なお、図４～６においては、本発明に主に関係しない処理については省略されている。

【０１２４】

図４を参照して、電源投入を契機にして、メインＣＰＵ３１０ａは起動プログラムを実行し、これによって、メモリ（例えば、メインＲＡＭ３１０ｃ）等の各ユニットの初期化等がなされる。初期化が行われた後、メインＲＯＭ３１０ｂに記憶されたプログラムがメインＲＡＭ３１０ｃに読み込まれ、メインＣＰＵ３１０ａによって当該プログラムが実行される。

【０１２５】

このタイマ割込み処理が実行されると、まず、ステップＳ４００（以下、ステップＳは、単に「Ｓ」ともいう）において、メインＣＰＵ３１０ａは、図２に示したような大当り乱数、大当り図柄乱数、リーチ乱数、当り乱数、当り図柄乱数、あるいは変動パターン乱数等の各種の乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。なお、変動パターン乱数は、後述するが、特別図柄変動時間（つまり、演出図柄変動の実行時間）を決定するための乱数である。

【０１２６】

Ｓ４００の乱数更新処理において、各乱数は、それぞれ、１ずつ加算（インクリメント）されて更新され、つまり、タイマ割込み処理が行われる毎にカウントアップされる。そして、後述するＳ４１０の始動入賞装置検出スイッチ（ＳＷ）処理やＳ４２０のゲート検出スイッチ（ＳＷ）処理において各抽選が行われて各乱数が取得され、この取得された乱数はＳ４３０の普通図柄処理やＳ４４０の特別図柄処理で使用される。なお、Ｓ４００の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば大当り乱数では「２９９」）に達した後は、再び最小値「０」に戻る。

【０１２７】

次に、Ｓ４１０において、メインＣＰＵ３１０ａは、第１始動入賞装置１１２又は第２始動入賞装置（電チュー）１１５に遊技球が入賞したことに基づく始動入賞装置検出スイッチ（ＳＷ）処理を実行する。

【０１２８】

始動入賞装置検出スイッチ処理において、メインＣＰＵ３１０ａは、第１始動入賞装置検出スイッチ３１２及び第２始動入賞装置検出スイッチ３１５からの検出信号の有無に基づいて、遊技球の入賞を判定する。第１始動入賞装置１１２に入賞した場合、第１特別図柄抽選における保留回数Ｕ１が上限値Ｕｍａｘ１（初回を含め５回）でなければ、保留回

数Ｕ１を加算する。また第２始動入賞装置に入賞した場合は、第２特別図柄抽選における保留回数Ｕ２が上限値Ｕｍａｘ２（初回を含め５回）でなければ、保留回数Ｕ２に１を加算する。

【０１２９】

そして、メインＣＰＵ３１０ａは、上記Ｓ４００で更新された乱数のうち、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選のための乱数（図２に示した大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数や、変動パターン乱数等）を取得する。

【０１３０】

メインＣＰＵ３１０ａは、取得された大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数と、メインＲＯＭ３１０ｂに記憶されている乱数テーブルの大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数の乱数値とを比較判定することに基づいて、抽選の結果が通常８Ｒ大当り、確変１６Ｒ大当り、確変２Ｒ大当り（第１特別図柄抽選のみ）、小当り、リーチ有りはずれ、リーチ無しはずれの何れであるかを事前判定（保留先読み）する。この事前判定には、第１始動入賞装置１１２への入賞に基づく第１事前判定と、電チュー１１５への入賞に基づく第２事前判定と、が含まれる。

【０１３１】

この事前判定を終了すると、メインＣＰＵ３１０ａは、遊技球の入賞に基づいて取得した大当り乱数、大当り図柄乱数及びリーチ乱数をメインＲＡＭ３１０ｃに格納する。

そしてメインＣＰＵ３１０ａは、第１特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第１保留数増加コマンド、又は第２特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第２保留数増加コマンドをメインＲＡＭ３１０ｃにセットする。

【０１３２】

これら第１、第２保留数増加コマンドは後述する出力処理（Ｓ４８０）において、演出制御基板３４０に送信される。演出制御基板３４０は、第１、第２特別図柄抽選の保留が増加したことを認識し、それに基づく演出をメイン表示装置１３１及びサブ表示装置１３９にて実行することができる。

【０１３３】

次に、Ｓ４２０において、メインＣＰＵ３１０ａは、普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂを遊技球が通過したか否かを検知するゲート検出スイッチ３３０ａ、３３０ｂに基づくゲート検出スイッチ（ＳＷ）処理を実行する。

【０１３４】

メインＣＰＵ３１０ａは、ゲート検出スイッチ３３０ａ、３３０ｂの出力に基づいて普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂを遊技球が通過したか否かを判定する。通過していた場合、メインＣＰＵ３１０ａは、メインＲＡＭ３１０ｃを参照して、普通図柄抽選における保留回数Ｇが上限値Ｇｍａｘ（初回を含め５回）未満か否かを判定する。そして、メインＣＰＵ３１０ａは、保留回数Ｇが上限値Ｇｍａｘ未満の場合、普通図柄抽選における保留回数Ｇに１を加算して更新し、加算後の保留回数ＧをメインＲＡＭ３１０ｃに格納する。

【０１３５】

メインＣＰＵ３１０ａは、今回の普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂの遊技球の通過に基づいて抽選のための乱数を取得し、メインＲＡＭ３１０ｃに格納する。ここで、メインＣＰＵ３１０ａは、メインＲＡＭ３１０ｃを参照して、上記Ｓ４００で更新された乱数のうち、普通図柄抽選のための乱数（当り乱数、当り図柄乱数、図２参照）を取得してメインＲＡＭ３１０ｃに格納する。

【０１３６】

次に、Ｓ４３０において、メインＣＰＵ３１０ａは、普通図柄処理を実行する。

メインＣＰＵ３１０ａは、変動を停止した際の普通図柄が当り図柄である場合にオンに設定されるフラグである「補助遊技フラグ」がオフであり、普通図柄が普通図柄表示装置１１８にて変動中（普通図柄の抽選が実行中）でなく、保留回数Ｇが１以上である場合において、保留回数を１減算して普通図柄変動を開始する。

【０１３７】
具体的には、メインＣＰＵ３１０ａは、まずメインＲＡＭ３１０ｃを参照して、遊技球が普通図柄作動ゲート１１３ａ、１１３ｂを通過した際に取得した当り乱数と、予め定められた「当り」を示す値と比較することで、普通図柄抽選の結果が当りか否かを判定する。そして、「当り」「はずれ」を示す停止図柄を設定し、変動時間を設定して、普通図柄変動を開始する。「当り」である場合には、補助遊技フラグをオンとする。
【０１３８】
次に、Ｓ４４０において、メインＣＰＵ３１０ａは、特別図柄処理を実行する。ここでは、大当り遊技中及び小当り遊技中でないとき（大当り遊技フラグ、小当り遊技フラグがいずれもオフ）に、保留回数Ｕ１，Ｕ２のいずれかを１減算して大当り判定処理を実行し、また変動パターン選択処理を実行する。そして、判定結果や変動パターンの情報を含む変動演出開始コマンドを生成して、メインＲＡＭ３１０ｃにセットした後、停止中処理を実行する。以下に特別図柄処理に含まれる各処理をより詳細に説明する。
【０１３９】
大当り判定処理において、メインＣＰＵ３１０ａは、取得した大当り乱数と大当り乱数判定テーブルとを比較して、大当り、小当り等を判定する。なお現在の遊技状態が大当り確率の高い高確率遊技状態（後述する高確フラグがオン）になっているか否かにより選択される大当り乱数判定テーブルが異なる。
【０１４０】
メインＣＰＵ３１０ａは、判定結果に基づいて、第１特別図柄表示装置１２０又は第２特別図柄表示装置１２２にセットする大当り図柄（通常８Ｒ大当り（時短無し）、確変１６Ｒ大当り（時短付）及び確変２Ｒ大当り（時短無し）の何れかに対応する大当り図柄）を設定する。
【０１４１】
変動パターン選択処理において、メインＣＰＵ３１０ａは、大当り判定処理の結果に応じて、変動パターンを選択するためのテーブルをメインＲＡＭ３１０ｃにセットし、特別図柄変動時間を決定する。
【０１４２】
次に、メインＣＰＵ３１０ａは、大当り判定処理及び変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む変動演出開始コマンドを生成して、メインＲＡＭ３１０ｃにセットする。ここで、変動演出開始コマンドは、演出制御基板３４０に対して演出図柄の変動演出開始を指示するコマンドである。なお、セットされた変動演出開始コマンドは、後述する出力処理（Ｓ４８０）において、演出制御基板３４０に送信される。
【０１４３】
そしてメインＣＰＵ３１０ａは、選択された変動パターンに応じて、第１特別図柄表示装置１２０又は第２特別図柄表示装置１２２による特別図柄の変動表示を開始する。
メインＣＰＵ３１０ａは、選択された変動パターンに応じた変動時間が経過すると、メイン表示装置１３１等による演出図柄の変動演出終了を指示する変動演出停止コマンドをメインＲＡＭ３１０ｃにセットする。ここでセットされた変動演出停止コマンドは、後述する出力処理（Ｓ４８０）において、演出制御基板３４０に送信される。そして、メインＣＰＵ３１０ａは、第１特別図柄表示装置１２０又は第２特別図柄表示装置１２２による特別図柄の変動表示を停止してその停止図柄を表示する。
【０１４４】
その後、メインＣＰＵ３１０ａは、停止中処理を実行する。停止中処理において、メインＣＰＵ３１０ａは、時短遊技及び高確率遊技の残ゲーム回数を処理しつつ、１６Ｒ大当り、８Ｒ大当り、２Ｒ大当り、小当り等の種別を判定して、１６Ｒ又は８Ｒ大当りであればオープニングを開始すると共に、対応するフラグ（大当り遊技フラグ（１６Ｒ／８Ｒ／２Ｒ）、小当り遊技フラグ）をオンとし、大当りオープニングコマンドをメインＲＡＭ３１０ｃにセットし、２Ｒ大当り又は小当りであればラウンド回数（Ｒ数）／作動パターンの設定を行う処理である。なお、セットされた大当りオープニングコマンドは、後述する

出力処理（Ｓ４８０）において、演出制御基板３４０に送信される。
【０１４５】
また、保留回数Ｕ１，Ｕ２がいずれも０であれば、演出制御基板３４０に対してメイン表示装置１３１に客待ち用のデモ画面の表示を指示するデモ指定コマンドをメインＲＡＭ３１０ｃにセットする。なお、デモ指定コマンドは、後述する出力処理（Ｓ４８０）において、演出制御基板３４０に送信される。
【０１４６】
次に、Ｓ４５０において、メインＣＰＵ３１０ａは、大入賞装置処理を実行する。以下、図５を用いて、Ｓ４５０で行われる大入賞装置処理の内容について説明する。図５は、主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａによって行われる大入賞装置処理（Ｓ４５０）を示すフローチャートである。
【０１４７】
図５を参照して、Ｓ５００において、メインＣＰＵ３１０ａは、８Ｒ大当り遊技フラグ又は１６Ｒ大当り遊技フラグがオンであるか否かを判定し、８Ｒ大当り遊技フラグ又は１６Ｒ大当り遊技フラグがオンであると判定した場合（Ｓ５００でＹＥＳ）、つまり通常８Ｒ大当り遊技中又は確変１６Ｒ大当り遊技中であると判定した場合に、Ｓ５１０に移行して、大当りの開始演出を行うオープニング中であるか否かを判定する。
【０１４８】
Ｓ５１０において、メインＣＰＵ３１０ａは、大当りのオープニング中であると判定した場合（Ｓ５１０でＹＥＳ）、Ｓ５１２に移行して、オープニング時間が経過したか否かを判定する。そして、Ｓ５１２において、メインＣＰＵ３１０ａは、オープニング時間が経過していないと判定した場合（Ｓ５１２でＮＯ）、この大入賞装置処理を終了し、一方、オープニング時間が経過したと判定した場合（Ｓ５１２でＹＥＳ）、Ｓ５１４に移行して、ラウンド回数（Ｒ数）／作動パターンの設定を行う。
【０１４９】
このＳ５１４におけるラウンド回数／作動パターンの設定は、大当りが通常８Ｒ大当り又は確変１６Ｒ大当りであった場合に対して行うもので、当り種別に応じてアタッカの開放態様（何秒間の開放を何ラウンド繰り返すかなど）を設定する。なお確変１６Ｒ大当りも乱数を用いて複数の種別に当りを分類してもよく、その場合にはその種別に応じて開放態様が設定される。
【０１５０】
そして、Ｓ５１５に移行して、メインＣＰＵ３１０ａは、大当り遊技中に実行される大当り演出パターンを決定するための大当り演出コマンドをメインＲＡＭ３１０ｃにセットする。ここで、この大当り演出コマンドには、Ｓ４４０の特別図柄処理にて実行される停止中処理によってセットされた設定情報（大当りの種別などの情報）を含んでおり、このＳ５１５でセットされた大当り演出コマンドは、後述する出力処理（Ｓ４８０）において、演出制御基板３４０に送信される。
【０１５１】
そして、Ｓ５１６に移行して、メインＣＰＵ３１０ａは、大入賞装置１１７への１ラウンドあたりの入賞個数を示す個数カウンタＣに「０」をセットし、Ｓ５１８に移行して、ラウンド回数Ｒの値に「１」を加算する。そして、Ｓ５２０に移行して、メインＣＰＵ３１０ａは、大入賞装置１１７の作動を開始する。つまり、大入賞装置１１７の開閉扉１１７ｂを作動させて、大入賞装置１１７を閉状態から開状態にする。
【０１５２】
次に、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ５４０に移行して、大入賞装置１１７の作動時間が所定の作動時間を経過したか否かを判定し、この作動時間が所定時間を経過していないと判定した場合（Ｓ５４０でＮＯ）、Ｓ５４２に移行して、個数カウンタＣの値が規定入賞数（例えば９個）に達したか否かを判定する。
【０１５３】
Ｓ５４２において、メインＣＰＵ３１０ａは、個数カウンタＣの値が規定入賞数である

と判定した場合（Ｓ５４２でＹＥＳ）、Ｓ５４４に移行して、大入賞装置１１７の作動を終了する。つまり、大入賞装置１１７の開閉扉１１７ｂを作動させて、大入賞装置１１７を開状態から閉状態にする。一方、個数カウンタＣの値が規定入賞数に達していないと判定した場合（Ｓ５４２でＮＯ）、この大入賞装置処理を終了する。

【０１５４】

また、Ｓ５４０において、メインＣＰＵ３１０ａは、大入賞装置１１７の作動時間が所定の作動時間を経過していた場合（Ｓ５４０でＹＥＳ）、Ｓ５４２の処理をスキップして、個数カウンタＣの入賞数をチェックすることなく大入賞装置１１７の作動を終了する。

【０１５５】

次に、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ５４６に移行して、大当りラウンド回数Ｒが最大ラウンド回数であるか否かを判定する。つまり、Ｓ５４６では、大当りラウンドが最終ラウンドであるか否かを判定する処理であって、大当りが確変１６Ｒ大当りである場合は１６ラウンド、通常８Ｒ大当りである場合は８ラウンド、確変２Ｒ大当り及び小当りである場合は２ラウンドであるか否かを判定する。

【０１５６】

Ｓ５４６において、メインＣＰＵ３１０ａは、大当りラウンドが最終ラウンドでないと判定した場合（Ｓ５４６でＮＯ）、この大入賞装置処理を終了する。一方、大当りラウンドが最終ラウンドであると判定した場合（Ｓ５４６でＹＥＳ）、Ｓ５４８に移行して、メインＣＰＵ３１０ａは、今回の大入賞装置１１７の作動が通常８Ｒ大当り又は確変１６Ｒ大当りに基づくものであるか（確変２Ｒ大当り及び小当りでないか）否かを判定する。

【０１５７】

Ｓ５４８において、メインＣＰＵ３１０ａは、通常８Ｒ大当り又は確変１６Ｒ大当りである（確変２Ｒ大当り及び小当りでない）と判定した場合（Ｓ５４８でＹＥＳ）、Ｓ５５０に移行して、大当りの終了演出を行うエンディングを開始する。そして、Ｓ５５２に移行して、メインＣＰＵ３１０ａは、大当りエンディングコマンドをメインＲＡＭ３１０ｃにセットする。なお、Ｓ５５２でセットされた大当りエンディングコマンドは、後述する出力処理（Ｓ４８０）において、演出制御基板３４０に送信される。

【０１５８】

次に、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ５５４に移行して、ラウンド回数Ｒの値を「０」にセットし、Ｓ５５６に移行して、エンディング時間が経過したか否かを判定する。そして、Ｓ５５６において、エンディング時間が経過したと判定した場合（Ｓ５５６でＹＥＳ）、Ｓ５７０に移行して、後述する遊技状態設定処理を実行し、一方、エンディング時間が経過していないと判定した場合（Ｓ５５６でＮＯ）、この大入賞装置処理を終了する。

【０１５９】

また、Ｓ５４８において、メインＣＰＵ３１０ａは、通常８Ｒ大当り及び確変１６Ｒ大当りでない（確変２Ｒ大当り又は小当りである）と判定した場合（Ｓ５４８でＮＯ）、Ｓ５６０に移行して、上記したＳ５５４と同様に、ラウンド回数Ｒの値を「０」にセットし、その後Ｓ５７０に移行して、後述する遊技状態設定処理を実行する。

【０１６０】

また、ステップＳ５１０において、メインＣＰＵ３１０ａは、大当りのオープニング中でないと判定した場合（Ｓ５１０でＮＯ）、Ｓ５３０に移行して、大当りのエンディング中であるか否かを判定する。そして、Ｓ５３０において、メインＣＰＵ３１０ａは、大当りのエンディング中であると判定した場合（Ｓ５３０でＹＥＳ）、Ｓ５５６に移行する。

【０１６１】

一方、Ｓ５３０において、メインＣＰＵ３１０ａは、大当りのエンディング中でないと判定した場合（Ｓ５３０でＮＯ）、Ｓ５３２に移行して、大入賞装置１１７が作動中であるか否かを判定する。つまり、大入賞装置１１７の開閉扉１１７ｂが作動中で、大入賞装置１１７が開状態であるか否かを判定する。このＳ５３２において、メインＣＰＵ３１０ａは、大入賞装置１１７が作動中であると判定した場合（Ｓ５３２でＹＥＳ）、上記Ｓ５４０に移行し、大入賞装置１１７が作動中でないと判定した場合（Ｓ５３２でＮＯ）、上

記Ｓ５１６に移行する。
【０１６２】
また、Ｓ５００において、メインＣＰＵ３１０ａは、８Ｒ大当り遊技フラグ及び１６Ｒ大当り遊技フラグがオンでないと判定した場合（Ｓ５００でＮＯ）、Ｓ５０２に移行して、２Ｒ大当り遊技フラグがオンであるか否かを判定する。そして、Ｓ５０２において、メインＣＰＵ３１０ａは、２Ｒ大当り遊技フラグがオンでない場合（Ｓ５０２でＮＯ）、Ｓ５０４に移行して、小当り遊技フラグがオンであるか否かを判定する。そして、Ｓ５０４において、メインＣＰＵ３１０ａは、小当り遊技フラグがオンでない場合（Ｓ５０４でＮＯ）、この大入賞装置処理を終了する。
【０１６３】
一方、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ５０２において２Ｒ大当り遊技フラグがオンである場合（Ｓ５０２でＹＥＳ）、及びＳ５０４において小当り遊技フラグがオンである場合（Ｓ５０４でＹＥＳ）、Ｓ５３２に移行する。
【０１６４】
図６を用いて、次にＳ５７０で行われる遊技状態設定処理の内容について説明する。図６は、主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａによって行われる遊技状態設定処理（Ｓ５７０）を示すフローチャートである。まずＳ６００において、メインＣＰＵ３１０ａは、小当りであるか否かを判定し、小当りであると判定した場合（Ｓ６００でＹＥＳ）、この遊技状態設定処理を終了する。
【０１６５】
一方、小当りでないと判定した場合（Ｓ６００でＮＯ）、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ６０２に移行して、今回の大当りは通常８Ｒ大当り（時短付き）であるか否かを判定する。そして、Ｓ６０２において、メインＣＰＵ３１０ａは、通常８Ｒ大当り（時短付き）であると判定した場合（Ｓ６０２でＹＥＳ）、Ｓ６０４に移行して、時短フラグをオンにし、Ｓ６０６に移行して、時短ゲームの残ゲーム回数Ｊに例えば「１００」をセットして、この遊技状態設定処理を終了する。これにより、通常８Ｒ大当り遊技の終了後、最大で１００回の時短ゲームが付与される。
【０１６６】
一方、Ｓ６０２において、通常８Ｒ大当り（時短付き）でないと判定した場合（Ｓ６０２でＮＯ）、つまり、今回の大当りは確変２Ｒ大当り（時短無し）又は確変１６Ｒ大当り（時短付き）であると判定した場合は、これらの大当りは高確率遊技を付与する大当りであるので、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ６２０に移行して、高確フラグをオンにし、Ｓ６２２に移行して、高確ゲームの残ゲーム回数Ｘに例えば「１００００」をセットする。
【０１６７】
次に、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ６２４に移行して、大当りが時短付きの確変１６Ｒ大当りであるか否かを判定し、時短付きの確変１６Ｒ大当りであると判定した場合（Ｓ６２４でＹＥＳ）、Ｓ６２６に移行して、時短フラグをオンにする。そして、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ６２８に移行して、時短ゲームの残ゲーム回数Ｊに例えば「１００００」をセットして、この遊技状態設定処理を終了する。これにより、確変１６Ｒ大当り遊技の終了後、最大で１００００回（実質的には次の大当りになるまで）の高確ゲーム及び時短ゲームが付与される。
【０１６８】
一方、Ｓ６２４において、時短付きの確変１６Ｒ大当りでないと判定した場合（Ｓ６２４でＮＯ）、つまり今回の大当りは時短付きでない確変２Ｒ大当りであると判定した場合は、この遊技状態設定処理を終了する。これにより、確変２Ｒ大当り遊技の終了後、最大で１００００回（実質的には次の大当りになるまで）の高確ゲームが潜伏状態（潜確モード）で付与される。
【０１６９】
図５に戻って、Ｓ５７０の遊技状態設定処理を終了すると、メインＣＰＵ３１０ａは、Ｓ５８０に移行して、ここで小当り遊技フラグ又は大当り遊技フラグ（１６Ｒ大当り遊技

フラグ、８Ｒ大当り遊技フラグ又は２Ｒ大当り遊技フラグ）をオフにして、この大入賞装置処理を終了する。

【０１７０】

上記の説明から明らかなように、Ｓ４４０の特別図柄処理にて実行される停止中処理では、大当りが確変２Ｒ大当りであった場合には、大入賞装置１１７の開放態様を小当りと同一に設定し、しかも大当り特有のオープニング演出が実行されないように構成されている。また、同様に、Ｓ４５０の大入賞装置処理（図５）では、大当りが確変２Ｒ大当りであった場合には、大当り特有のエンディング演出が実行されない（Ｓ５５０、Ｓ５５２の処理を省略）ように構成されている。更に、確変２Ｒ大当り遊技終了後に時短遊技は付与されないので、これにより、遊技者は、その後の潜確モードが確変２Ｒ大当りで突入したのか、小当りで突入したのか、すなわち、その後の潜確モードが確変状態（大当り確率が高確率になっている遊技状態）になっているか否かが判別し難くなり、その結果、遊技の趣向性が向上する。

【０１７１】

図４に戻って、次に、Ｓ４６０において、メインＣＰＵ３１０ａは、普通電動役物の一例である電チュー（第２始動入賞装置）１１５の作動処理（電動チューリップ処理）を実行する。メインＣＰＵ３１０ａは「補助遊技フラグ」がオンであるか否かを判定する。補助遊技フラグがオンである場合、メインＣＰＵ３１０ａは、上記した時短フラグを参照することにより、現在の遊技状態が当り確率の高い時短遊技状態になっているか否か（上記した遊技状態設定処理のＳ６２６で時短フラグがオンに設定されているか否か）を判定すると共に、普通図柄処理で「当り」と判定された当りがロング当りか否かを判定する。メインＣＰＵ３１０ａは、判定結果に応じた開放パターンをセットした後、セットした開放パターンで電チュー１１５の可動片１１５ｂの作動を開始させる。

【０１７２】

次に、メインＣＰＵ３１０ａは、電チュー１１５の作動が完了したか否かを判定する。つまり、可動片１１５ｂを所定期間開放する開放パターンの動作が終了したか、又は、この開放パターンが終了する前に規定入賞数（ｍａｘ９個）の遊技球が電チュー１１５に入賞したか否かを判定する。電チュー１１５の作動が完了したと判定した場合、メインＣＰＵ３１０ａは、補助遊技フラグをオフに設定して補助遊技を終了させ、この電動チューリップ処理を終了する。

【０１７３】

次に、Ｓ４７０において、メインＣＰＵ３１０ａは、賞球処理を行う。例えば、賞球処理においては、メインＣＰＵ３１０ａは、第１始動入賞装置１１２、電チュー１１５及び大入賞装置１１７にそれぞれ入賞した遊技球数に応じた賞球の払出数を設定する。

【０１７４】

次に、Ｓ４８０において、メインＣＰＵ３１０ａは、出力処理を行う。具体的には、メインＣＰＵ３１０ａは、演出制御基板３４０、払出制御基板３８０及び発射制御基板３９０に対して、それぞれ制御用コマンドを出力する。例えば、メインＣＰＵ３１０ａは、払出数を示す制御用コマンドを払出制御基板３８０に出力することによって、当該払出数を払出制御基板３８０に対して指示する。

【０１７５】

また、メインＣＰＵ３１０ａは、上記した第１保留数増加コマンド、第２保留数増加コマンド、デモ指定コマンド、変動演出開始コマンド、変動演出停止コマンド、オープニングコマンド、大当り演出コマンド、エンディングコマンド等の各種コマンドを演出制御基板３４０に出力する。演出制御基板３４０では、これらのコマンドに基づいて遊技機１００における演出内容等を決定する。また、各種フラグのオンオフに関する情報を演出制御基板３４０に出力する。以上で、主制御基板３１０のメインＣＰＵ３１０ａによって行われるタイマ割込み処理の説明を終了する。

【０１７６】

＜演出制御基板のタイマ割込み処理＞

図７～１５を用いて、次に、演出制御基板３４０のタイマ割込み処理の内容について説明する。まず、図７は、演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、本処理は、演出制御基板３４０に設けられた図示しないリセット用クロックパルス発生回路によって、演出制御基板３４０の電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、所定の周期（例えば２ｍｓ）毎に繰り返し実行される。また、図７～１５のフローチャートに基づいて説明する演出制御基板３４０で行われる処理は、サブＲＯＭ３４０ｂに記憶されているプログラムに基づいて実行される。なお、図７～１５においては、本発明に主に関係しない処理については省略されている。

【０１７７】

電源投入を契機にして、サブＣＰＵ３４０ａは起動プログラムを実行し、これによって、メモリ（例えば、サブＲＡＭ３４０ｃ）等の各ユニットの初期化等がなされる。初期化が行われた後、サブＲＯＭ３４０ｂに記憶されたプログラムがサブＲＡＭ３４０ｃに読み込まれ、サブＣＰＵ３４０ａによって当該プログラムが実行される。

【０１７８】

このタイマ割込み処理が実行されると、まず、Ｓ７００において、サブＣＰＵ３４０ａは、主制御基板３１０から送信されたコマンドを受信し、受信したコマンドに基づいた演出等の実行を決定して、それを指示するコマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットするコマンド受信処理を行う。

【０１７９】

図８を用いて、ここで、コマンド受信処理の内容について説明する。図８は、演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われるコマンド受信処理（Ｓ７００）を示すフローチャートである。まず、Ｓ８００において、サブＣＰＵ３４０ａは、主制御基板３１０からデモ指定コマンドを受信したか否かを判定する。デモ指定コマンドは、上記したように第１始動入賞装置１１２及び第２始動入賞装置（電チュー）１１５の始動記憶が無くなってメイン表示装置１３１に大当り抽選に係る演出図柄の変動表示が実行されなくなったときに受信するコマンドである。

【０１８０】

デモ指定コマンドを受信し受信していると判定された場合（Ｓ８００でＹＥＳ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８０２に移行して、デモ指定コマンド受信処理を実行する。ここでサブＣＰＵ３４０ａは、デモ指定コマンドの受信によりメイン表示装置１３１に演出図柄の変動表示が停止されたことを認識し、変動演出開始コマンドの受信により変動表示の再開を認識する。サブＣＰＵ３４０ａは、デモ待機時間Ｔｄ（例えば３０～６０秒）、変動表示が実行されなくなってから経過すると、遊技機１００が待機状態であると判断し、客待ち用のデモ演出を実行するため、デモフラグをオンに設定する。

【０１８１】

そしてサブＣＰＵ３４０ａは、画像制御基板３５０やランプ制御基板３６０に指示するためのデモ演出開始コマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットして、メイン表示装置１３１や音声出力装置１３２等にデモ演出の実行を開始させる。これにより、メイン表示装置１３１では、停止していた大当り抽選に係る演出図柄の画面がデモ演出画面に切り替わる。

【０１８２】

そしてサブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８０２の処理を終えると、又は、Ｓ８００においてデモ指定コマンドを受信していない場合（Ｓ８００でＮＯ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８０４に移行して、主制御基板３１０から保留数増加コマンド（第１保留数増加コマンド又は第２保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（Ｓ４１０参照）。

【０１８３】

保留数増加コマンドを受信していると判定された場合（Ｓ８０４でＹＥＳ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８０６に移行して、保留数加算処理を実行する。具体的にＳ８０６の処理では、サブＣＰＵ３４０ａは、第１保留数増加コマンドを受信した場合、メイン表示装置１３１に第１特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（保留アイコン）を１つ追加させる

ために、サブＲＡＭ３４０ｃに格納されている第１特別図柄抽選の保留数を１加算する。同様に、サブＣＰＵ３４０ａは、第２保留数増加コマンドを受信した場合、メイン表示装置１３１に第２特別図柄抽選の保留数を示す保留画像（保留アイコン）を１つ追加させるために、サブＲＡＭ３４０ｃに格納されている第２特別図柄抽選の保留数を１加算する。

【０１８４】

そして、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８０８に移行して、保留先読み処理を実行する。以下、図９を用いて、Ｓ８０８で行われる保留先読み処理の内容について説明する。図９は、演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる保留先読み処理（Ｓ８０８）を示すフローチャートである。

【０１８５】

図９を参照して、サブＣＰＵ３４０ａは、まずＳ９００において、上記Ｓ８０４で受信した第１保留数増加コマンド又は第２保留数増加コマンドを解析し、今回の第１始動入賞装置１１２又は第２始動入賞装置（電チュー）１１５への入賞に基づいて発生した保留球、すなわち、上記した図８のＳ８０６でサブＲＡＭ３４０ｃに１加算した保留記憶に対する大当り抽選の事前判定（第１事前判定又は第２事前判定、Ｓ４１０）結果が、大当り、小当り又はリーチ有りはずれであるか否かを判定する。

【０１８６】

Ｓ９００において、事前判定（第１事前判定又は第２事前判定）結果が大当り、小当り又はリーチ有りはずれでないと判定された場合（Ｓ９００でＮＯ）、つまり、事前判定結果がリーチ無しはずれの場合には、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ９０４に移行して、上記Ｓ８０６でサブＲＡＭ３４０ｃに１加算した保留記憶を契機に、メイン表示装置１３１やサブ表示装置１３９で保留先読み演出を実行するか否かの決定を、乱数等を用いた所定の抽選方法により行う保留先読み演出抽選処理を実行する。

【０１８７】

そして、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ９０６に移行して、保留先読み演出の実行が決定されたか否かを判定する。そして、Ｓ９０６において、保留先読み演出の実行が決定されたと判定された場合（Ｓ９０６でＹＥＳ）、あるいは、上記Ｓ８０６でサブＲＡＭ３４０ｃに１加算した保留記憶に対する大当り抽選の事前判定（第１事前判定又は第２事前判定）結果が、大当り、小当り又はリーチ有りはずれであると判定された場合（Ｓ９００でＹＥＳ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ９１０に移行し、今回の第１始動入賞装置１１２又は第２始動入賞装置（電チュー）１１５への入賞に基づいて発生した保留球に対する保留表示の追加を含む保留先読み演出を実行するため、画像制御基板３５０に指示するための保留先読み演出コマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットする。

【０１８８】

これにより、メイン表示装置１３１及びサブ表示装置１３９には、特別図柄に係る保留記憶と１対１で対応する保留画像をベースとした大当り抽選に係る保留先読み演出が、所定の先読み予告態様にて実行される。なお、保留数増加コマンドに含まれている事前判定情報がリーチ無しハズレを示しているときに抽選で当選して保留先読み演出を実行する場合、この保留先読み演出は、ガセ（フェイク）表示となる。

【０１８９】

一方、Ｓ９０６において、保留先読み演出の実行が決定されなかったと判定された場合（Ｓ９０６でＮＯ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ９０８に移行し、保留先読み演出が実行されない通常の特別図柄の保留画像に表示すべく（上記図８のＳ８０６でサブＲＡＭ３４０ｃに１加算した保留記憶に対する保留表示を追加すべく）、画像制御基板３５０に指示するための保留表示コマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットして、メイン表示装置１３１に通常の特別図柄の保留画像を表示させる。そして、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ９０８又はＳ９１０の処理を終えると、この保留先読み処理を終了する。

【０１９０】

図８に戻って、Ｓ８０８の処理を終えると、又は、Ｓ８０４において保留数増加コマンドを受信していない場合（Ｓ８０４でＮＯ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８２４に移行し

て、Ｓ４４０でセットされた変動演出開始コマンドを受信したか否かを判定する。そして、変動演出開始コマンドを受信していると判定された場合（Ｓ８２４でＹＥＳ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８４０に移行して、変動演出選択処理を実行する。

【０１９１】

このＳ８４０にて、サブＣＰＵ３４０ａは、デモフラグがオンであればデモフラグをオフに設定し、デモ演出終了コマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットして、メイン表示装置１３１、サブ表示装置１３９、音声出力装置１３２、演出用照明装置１３４等にデモ演出の実行を終了させる。そして、サブＣＰＵ３４０ａは、変動演出開始コマンドに含まれている特別図柄変動時間（変動パターン）を示す情報に基づいて、演出図柄の変動演出パターンを選択する。

【０１９２】

そしてサブＣＰＵ３４０ａは、変動演出開始コマンドを解析した結果、及び、選択された変動演出パターンに基づいて演出図柄変動演出開始コマンドをセットする。この演出図柄変動演出開始コマンドにより、メイン表示装置１３１に選択した変動演出パターンによる演出図柄の変動表示を表示させると共に、その演出図柄の変動表示に合わせて音声出力装置１３２のスピーカや演出用照明装置１３４のランプやＬＥＤ、演出用駆動装置３６１のギミック１０９による音響出力や発光表示及びギミック演出等を実行させる。また、大当り確定予告演出を実行する場合には、遊技者の設定に基づいて「ハンドルフラッシュ」「ハンドルバイブ」又は「ハンドルエアー」の何れかを実行させる。

【０１９３】

そしてサブＣＰＵ３４０ａは、変動演出開始コマンドの設定情報に含まれている情報が第１特別図柄抽選結果の判定が実行されたことを示す場合、サブＲＡＭ３４０ｃに格納されている第１特別図柄抽選の保留数を１減算する。同様に、サブＣＰＵ３４０ａは、変動演出開始コマンドの設定情報に含まれている情報が第２特別図柄抽選結果の判定が実行されたことを示す場合、サブＲＡＭ３４０ｃに格納されている第２特別図柄抽選の保留数を１減算する。

【０１９４】

そして、サブＣＰＵ３４０ａは、サブＲＡＭ３４０ｃに１減算した保留に対する第１特別図柄又は第２特別図柄の保留表示を消去すべく、画像制御基板３５０に指示するための保留消去表示コマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットして、メイン表示装置１３１から最も早く表示されていた第１特別図柄又は第２特別図柄の保留表示（保留アイコン）を消去させる。

【０１９５】

Ｓ８４０の変動演出選択処理を終えると、又は、Ｓ８２４において変動演出開始コマンドを受信していないと判定された場合（Ｓ８２４でＮＯ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８５０に移行して、図４のＳ４４０の特別図柄処理でセットされた変動演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。

【０１９６】

そして、変動演出停止コマンドを受信していると判定された場合（Ｓ８５０でＹＥＳ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８６０に移行して、変動演出終了処理を実行する。ここでは、サブＣＰＵ３４０ａは、画像制御基板３５０やランプ制御基板３６０に指示するための演出図柄変動演出停止コマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットして、メイン表示装置１３１における演出図柄の変動表示等を終了させると共に、その演出図柄の変動表示に合わせて音声出力装置１３２のスピーカやサブ表示装置１３９、演出用照明装置１３４のランプやＬＥＤ、演出用駆動装置３６１のギミック１０９による音響出力や発光表示及びギミック演出等を終了させる。

【０１９７】

Ｓ８６０の変動演出終了処理を終了すると、又は、変動演出停止コマンドを受信していないと判定された場合（Ｓ８５０でＮＯ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８７０に移行して、図４のＳ４４０でセットされたオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。そ

して、オープニングコマンドを受信していると判定された場合（Ｓ８７０でＹＥＳ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８７２に移行して、画像制御基板３５０やランプ制御基板３６０に指示するためのオープニング演出コマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットして、メイン表示装置１３１、サブ表示装置１３９、音声出力装置１３２、演出用照明装置１３４及び演出用駆動装置３６１を介して大当り遊技のオープニング演出を実行させる。具体的に、この大当り遊技のオープニング演出は、メイン表示装置１３１に大当り遊技のオープニング画像が演出表示されると共に、その演出表示に合わせてサブ表示装置１３９の演出や、スピーカやランプ、ＬＥＤ及びギミック１０９による音響出力や発光表示及びギミック演出等が実行される。

【０１９８】

Ｓ８７２の処理を終えると、又は、Ｓ８７０においてオープニングコマンドを受信していないと判定された場合（Ｓ８７０でＮＯ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８７４に移行して、図５大入賞装置処理のＳ５１５でセットされた大当り演出コマンドを受信したか否かを判定する。そして、大当り演出コマンドを受信していると判定された場合（Ｓ８７４でＹＥＳ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８７７に移行して、画像制御基板３５０やランプ制御基板３６０に指示するための大当り演出パターンコマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットする。具体的には、Ｓ８７４で主制御基板３１０から受信した大当り演出コマンドの解析結果に基づいて判別した大当り遊技中の演出（オープニング演出後からエンディング演出開始までの間に行われる通常８Ｒ大当り又は確変１６Ｒ大当りにおける各ラウンド毎の演出）などに基づいて、大当り演出パターンコマンドをセットする。この大当り演出パターンコマンドコマンドにより、大当りのラウンド遊技における所定の演出を、メイン表示装置１３１、サブ表示装置１３９、音声出力装置１３２、演出用照明装置１３４及び演出用駆動装置３６１などを介して実行させる。

【０１９９】

Ｓ８７７の処理を終えると、又は、Ｓ８７４において大当り演出コマンドを受信していないと判定された場合（Ｓ８７４でＮＯ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８７８に移行して、図５の大入賞装置処理のＳ５５２でセットされたエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。そして、エンディングコマンドを受信していると判定された場合（Ｓ８７８でＹＥＳ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ８８０に移行して、画像制御基板３５０やランプ制御基板３６０に指示するためのエンディング演出コマンドをサブＲＡＭ３４０ｃにセットする。具体的には、Ｓ８７８で主制御基板３１０から受信したエンディングコマンドの解析結果に基づいて、エンディングコマンドをセットする。このエンディングコマンドコマンドにより、エンディング演出における所定の演出を、メイン表示装置１３１、サブ表示装置１３９、音声出力装置１３２、演出用照明装置１３４及び演出用駆動装置３６１などを介して実行させる。そして、Ｓ８８０の処理を終えると、又は、Ｓ８７８においてエンディングコマンドを受信していないと判定された場合（Ｓ８７８でＮＯ）、サブＣＰＵ３４０ａは、このコマンド受信処理を終了する。

【０２００】

図７に戻って、Ｓ７００のコマンド受信処理を終えると、次に演出制御基板３４０のタイマ割込み処理では、Ｓ７１０において、サブＣＰＵ３４０ａは、遊技者による第１演出ボタン１３５又は第２演出ボタン１３６の操作による第１演出ボタン検出スイッチ３３５又は第２演出ボタン検出スイッチ３３６ａ～３３６ｅからの入力に基づき、演出上の効果や遊技者の遊技履歴情報取得等を実現するための演出ボタン処理を行う。

【０２０１】

図１０を用いて、ここで、演出ボタン処理の内容について説明する。図１０は、演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる演出ボタン処理（Ｓ７１０）を示すフローチャートである。サブＣＰＵ３４０ａは、入力装置１３７にて検知された信号を入力したか否かの判断を行う。そして、サブＣＰＵ３４０ａは、信号が入力されている場合（Ｓ１０００：Ｙｅｓ）、処理をＳ１００２に移し、信号が入力されていない場合（Ｓ１０００：Ｎｏ）、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７１５：音量切替演出表示処理）に戻す。

【０２０２】
Ｓ１００２において、サブＣＰＵ３４０ａは、客待ち中のトップメニュー画面やぱちログ画面等を含むデモ画面を表示させるデモ演出（デモムービー）が行われているか否かを判定する。
【０２０３】
Ｓ１００２において、サブＣＰＵ３４０ａは、デモ演出が行われている場合（Ｓ１００２：Ｙｅｓ）、処理をＳ１００４に移し、デモ演出が行われていない場合（Ｓ１００２：Ｎｏ）、処理をＳ１００６に移す。デモ演出は、Ｓ８０２において、デモフラグをオンと設定し、デモ演出開始コマンドをセットされたときに実行される。
【０２０４】
Ｓ１００４において、サブＣＰＵ３４０ａは、デモ画面入力受付を実行する。
図１１は、デモ画面の１つであるトップメニュー画面の一例を示す説明図である。トップメニュー画面は、遊技者が選択可能な所定の選択項目が一覧表示されたメイン表示装置１３１上に表示される画面である。図１１では、トップメニュー画面には、上から順に「ぱちログ」「実機カスタマイズ」「推しメン選択」「９０秒でわかるぱちんこ講座」「戻る」の選択項目が表示される。また、音量が調整できる旨の案内と、その時点での音量を示すボリューム画像１１０１も表示される。
【０２０５】
サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ１０００にて検知された信号が、遊技者により第２演出ボタン１３６の上下ボタンが入力されたことに基づく信号である場合（第２演出ボタン検出スイッチ３３６ｂ、３３６ｃの出力信号である場合）には、その入力に応じてカーソルを選択項目のいずれかに移動させる。またＳ１０００にて検知された信号が、遊技者により第１演出ボタン１３５が押下されたことに基づく信号である場合（第１演出ボタン検出スイッチ３３５の出力信号である場合）には、そのときにカーソルが合っている選択項目を選択（決定）する。
【０２０６】
ここで、「ぱちログ」が選択されると、ぱちログに関連した画面が表示される。ぱちログに関連した画面とは、遊技者が自身の遊技履歴（例えば達成したミッション）等、当該遊技機１００に係る個人データを閲覧する画面であり、ログインメニュー画面（パスワード入力画面）やゲームメニュー画面（遊技者個人の遊技履歴などを表示させる画面）等が含まれる。「実機カスタマイズ」が選択されると、メイン表示装置１３１の画面（色、字体、背景、音楽等）をカスタマイズする画面が表示される。
【０２０７】
また、「推しメン選択」が選択されると、推しメン（推薦、応援したい人物、演出で表示される）を選択する画面（図示しない）が表示される。この画面が表示されている場合には、トップメニュー画面が表示されている場合と同様に、遊技者は第２演出ボタン１３６により複数の推しメンのうちの何れか一人にカーソルを移動させ、第１演出ボタン１３５によりその推しメンを選択することができる。
【０２０８】
また、「９０秒でわかるぱちんこ講座」が選択されると、ぱちんこ遊技を説明する画面が表示される。「戻る」が選択されると、トップメニュー画面が表示される前の図柄停止画面に戻る。
【０２０９】
また、トップメニュー画面表示中にＳ１０００にて検知された信号が、遊技者により第２演出ボタン１３６の上下ボタンが入力されたことに基づく信号である場合（第２演出ボタン検出スイッチ３３６ｄ、３３６ｅの出力信号である場合）には、サブＣＰＵ３４０ａは、その入力に応じてソフトウェアボリュームの音量切替の処理を実行する。このＳ１００４の後、処理をタイマ割込み処理に戻す。
【０２１０】
説明を図１０に戻る。Ｓ１００６において、サブＣＰＵ３４０ａは、各種演出パターン

応じた表示指示コマンドをセットして、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７１５：異常関連コマンド受信処理）に戻す。

【０２１１】

このように、遊技機１００では、遊技中に第１演出ボタン１３５又は第２演出ボタン１３６のいずれかを操作すると、各種演出パターン応じてメイン表示装置１３１に表示する演出を発生・変化させることができる。これにより、遊技機１００では、現在の抽選によって大当たりに当選する可能性（信頼度）を示唆したり、遊技者のアクションによって演出が変化することを体感させたりすることができ、遊技性及び演出効果を高めることができる。なお、演出効果とは、遊技者にとって有利な遊技結果（例えば当りや大当り）となる確率を示唆する演出の有効性の程度であり、また、信頼度とは、遊技者にとって有利な遊技結果となる確率のバロメータである。

【０２１２】

図７に戻って、Ｓ７１０の演出ボタン処理を終えると、Ｓ７１５において、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替演出表示処理を実行する。音量切替演出とは、遊技者に音量の切り替えを誘導する画像の表示を含む演出である。

【０２１３】

図１２に基づき、Ｓ７１５で行われる量切替演出表示処理について説明する。図１２は、サブＣＰＵ３４０ａによって行われる量切替演出表示処理の内容を示すフローチャートである。

【０２１４】

まず、Ｓ１２００において、切替条件判定処理を実行する。以下、図１３を用いて、Ｓ１２００で行われる切替条件判定処理の内容について説明する。

図１３は、演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる切替条件判定処理（Ｓ１２００）を示すフローチャートである。サブＣＰＵ３４０ａは、まず、遊技状態が客待ち中（デモ指定コマンド受信後～変動演出開始コマンド受信前、本発明における待機状態の一例）になっているか否かを判定し、客待ち中になっていると判定した場合（Ｓ１３００：Ｙｅｓ）、処理をＳ１３０４に移し、客待ち中になっていないと判定した場合（Ｓ１３００：Ｎｏ）、処理をＳ１３０２に移す。

【０２１５】

Ｓ１３０２において、サブＣＰＵ３４０ａは、メイン表示装置１３１に客待ち中の表示画面として所定の画面が表示中か否かを判定する。なお、このＳ１３０２の所定画面とは、基本的に客待ち中のトップメニュー画面で選択された画面であり、上述した「ぱちログ」、「実機カスタマイズ」、「推しメン選択」、「９０秒でわかるぱちんこ講座」のいずれかを選択したときの画面である。そして、サブＣＰＵ３４０ａは、所定画面を表示中であると判定した場合（Ｓ１３０２：Ｙｅｓ）、処理をＳ１３０４に移し、所定画面を表示中でないと判定した場合（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、処理をＳ１３２０に移す。

【０２１６】

Ｓ１３０４では、サブＣＰＵ３４０ａは、客待ち後の最初の変動表示中であるか否かを判定する。具体的な判定方法は特に限定されないが、例えば、直前のコマンド受信処理（Ｓ７００）の変動演出選択処理（Ｓ８４０）において、デモフラグがオンからオフに変更されていたときに、客待ち後の最初の変動表示中であると判断できる。

【０２１７】

客待ち後の最初の変動表示中である場合（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３２０に移す。一方、客待ち後の最初の変動表示中でない場合（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３０６に移す。

【０２１８】

Ｓ１３０６では、サブＣＰＵ３４０ａは、所定の演出パターンによる演出表示中であるか否かを判定する。演出パターンは変動演出選択処理（Ｓ８４０）にて選択される。ここでいう所定の演出パターンとは、例えば、所定の楽曲が再生される演出や、演出に用いられる楽曲を遊技者が選択できる演出などが考えられるが、これらに限定されるものではな

い。所定の演出パターンによる演出表示中である場合（Ｓ１３０６：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３２０に移す。一方、所定の演出パターンによる演出表示中でない場合（Ｓ１３０６：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３０８に移す。

【０２１９】

Ｓ１３０８では、サブＣＰＵ３４０ａは、現在の遊技状態が当り確率の高い時短遊技状態になっているか否か（上記した遊技状態設定処理のＳ６２６で時短フラグがオンに設定されているか否か）を判定する。時短遊技状態である場合（Ｓ１３０８：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３２０に移す。一方、時短遊技状態でない場合（Ｓ１３０８：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３１０に移す。

【０２２０】

Ｓ１３１０では、サブＣＰＵ３４０ａは、大当り遊技のオープニング演出中であるか否かを判定する。オープニング演出は、Ｓ４４０でセットされたオープニングコマンドを受信したときに実行される。オープニング演出中である場合（Ｓ１３１０：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３２０に移す。一方、オープニング演出中でない場合（Ｓ１３１０：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３３０に移す。

【０２２１】

Ｓ１３２０では、サブＣＰＵ３４０ａは、設定された音量が所定範囲であるか否かを判定する。ここでいう音量とはソフトウェアボリュームであって、詳細は後述するが、ボリューム値を例えば０～１００までの段階で設定できるボリュームである。この設定値が第１閾値（例えば３０）以下、又は第２閾値（例えば９０）以上であるときに、音量が所定範囲であると判定される。

【０２２２】

音量が所定範囲である場合（Ｓ１３２０：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３２２に移す。一方、音量が所定範囲でない場合（Ｓ１３２０：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３３０に移す。

【０２２３】

Ｓ１３２２では、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替演出継続時間Ｔｋがカウント中か否かを判定する。音量切替演出継続時間Ｔｋは、音量切替演出の開始に伴ってカウントされる時間であり、Ｔｋが所定の時間を経過したときに、音量切替演出を終了する。Ｔｋは、例えば３０秒を設定できる。

【０２２４】

Ｔｋをカウント中である場合（Ｓ１３２２：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３２６に移す。一方、Ｔｋをカウント中でない場合（Ｓ１３２２：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ１３２４にてＴｋをリセット（Ｔｋ＝０）した上でＴｋのカウントを開始し、処理をＳ１３２６に移す。

【０２２５】

Ｓ１３２６では、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替演出継続時間Ｔｋが所定時間を経過したか否かを判定する。Ｔｋが所定時間を経過している場合（Ｓ１３２６：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３３０に移す。一方、Ｔｋが所定時を間経過していない場合（Ｓ１３２６：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１３３２に移す。

【０２２６】

Ｓ１３３０は、Ｓ１３０２～Ｓ１３１０のいずれの状態でもなかった場合、Ｓ１３２０で音量が所定範囲でなかった場合、Ｓ１３２６でＴｋが所定時間経過している場合に移る。このＳ１３３０では、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替フラグをオフとする。この後、サブＣＰＵ３４０ａは、処理を音量切替演出表示処理（Ｓ１２０２）に戻す。

【０２２７】

Ｓ１３３２では、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替フラグをオンとする。このように、音量切替フラグは、音量切替が可能である条件が成立したときに立てられるフラグである。この後、サブＣＰＵ３４０ａは、処理を音量切替演出表示処理（Ｓ１２０２）に戻す。

【０２２８】

図１２に戻って、Ｓ１２００の切り替え条件判定処理を終えると、Ｓ１２０２において、音量切替フラグがオンであるか否かを判定する。音量切替フラグがオンである場合（Ｓ１２０２：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１２１０に移す。一方、音量切替フラグがオンでない場合（Ｓ１２０２：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１２０４に移す。

【０２２９】

Ｓ１２０４では、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替演出中であるか否かを判定する。音量切替演出の内容については後述する。音量切替演出中である場合（Ｓ１２０４：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ１２０６にて音量切替演出終了コマンドをセットして、Ｓ１２０８にて音量切替演出継続時間Ｔｋのカウントを停止した後、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７２０：コマンド送信処理）に戻す。一方、音量切替演出中でない場合（Ｓ１２０４：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７１７：音量切替監視処理）に戻す。

【０２３０】

Ｓ１２１０では、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ１２０４と同様に、音量切替演出中であるか否かを判定する。音量切替演出中である場合（Ｓ１２１０：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７１７：音量切替監視処理）に戻す。一方、音量切替演出中でない場合（Ｓ１２１０：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１２１２に移す。

【０２３１】

Ｓ１２１２では、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替演出待機時間Ｔｓをカウント中か否かを判定する。音量切替演出待機時間Ｔｓは、音量切替演出が繰り返し実行されることで遊技者の興趣を低下させないように、一度演出を実行した後に設けられる音量切替演出を実行しない時間である。Ｔｓは、例えば６０分と設定することができる。

【０２３２】

Ｔｓをカウントしている場合（Ｓ１２１２：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは処理をＳ１２１６に移す。一方、Ｔｓをカウントしていない場合（Ｓ１２１２：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１２１４に移してＴｓのカウントを開始し、処理をＳ１２２０に移す。

【０２３３】

Ｓ１２１６では、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替演出待機時間Ｔｓが所定時間を経過したか否かを判定する。Ｔｓを所定時間経過している場合（Ｓ１２１６：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは処理をＳ１２１８に移す。一方、Ｔｓを所定時間経過していない場合（Ｓ１２１６：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７１７：音量切替監視処理）に戻す。

【０２３４】

Ｓ１２１８では、サブＣＰＵ３４０ａは、Ｔｓをリセット（Ｔｓ＝０）し、処理をＳ１２２０に移す。

Ｓ１２２０では、サブＣＰＵ３４０ａは、遊技状態が客待ち中になっているか否かを判定し、客待ち中になっていると判定した場合（Ｓ１２２０：Ｙｅｓ）、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７１７：音量切替監視処理）に戻す。一方、客待ち中になっていないと判定した場合（Ｓ１２２０：Ｎｏ）サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１２２２に移す。

【０２３５】

Ｓ１２２２では、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替演出開始コマンドをセットする。この音量切替演出開始コマンドにより、メイン表示装置１３１に音量切替演出用の画像を表示させると共に、その画像の表示に合わせて音声出力装置１３２のスピーカから音声を出力する。即ち、音量切替演出が実行される。

【０２３６】

図１４（ａ）は、音量切替演出用の画像である音量切替演出画像１４０１をメイン表示装置１３１に表示した状態の一例である。図１４（ａ）は、時短遊技中におけるメイン表

示装置１３１の例であって、時短遊技における演出図柄１４０２が表示されており、それに重ねるように音量切替演出画像１４０１が表示されている。

【０２３７】

音量切替演出画像１４０１には、アニメーション動作を行うキャラクタ１４０１ａと、音量切替が可能な旨を表示する文字列１４０１ｂと、が表示される。この音量切替演出画像１４０１が表示されると、キャラクタ１４０１ｄが遊技者の注目を引くように動作し、また音量切替が可能な旨が文字で表示される。ここでは、「ボリュームを変更できるよ！」と表示される。この文字表示と同時に、音声出力装置１３２は同内容を音声で出力する。このように、音量切替演出画像１４０１や音声出力によって、音量の切り替えを誘導する演出が行われる。

【０２３８】

図１４（ｂ）に示すように、図１４（ａ）の状態で遊技者が第２演出ボタン１３６の左右ボタンを操作すると、サブＣＰＵ３４０ａは音量切替演出画像１４０１を新たな音量切替演出画像１４１１に切り替える。新たな音量切替演出画像１４１１には、ＢＧＭの音量を示すＢＧＭボリューム画像１４１１ａと、セリフの音量を示すセリフボリューム画像１４１１ｂと、ＳＥの音量を示すＳＥボリューム画像１４１１ｃと、を表示させる。

【０２３９】

サブＣＰＵ３４０ａは、Ｓ１５０８で述べるが、遊技者による第２演出ボタン１３６のボタンの入力（第２演出ボタン検出スイッチ３３６ａ～３３６ｅの出力信号）に基づき音量切替の処理を行う。具体的には、遊技者が上下ボタンを操作した場合にはカーソル１４１３を３つのボリューム画像のいずれかに移動させる。また、遊技者が左右ボタンを操作した場合には、カーソルが移動されたボリュームの設定値を変更する。

【０２４０】

図１２に説明を戻る。Ｓ１２２２の後、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７１７：音量切替監視処理）に戻す。

図７に戻って、Ｓ７１５の音量切替演出表示処理を終えると、Ｓ７１７において、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替監視処理を実行する。

【０２４１】

図１５は、演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａによって行われる音量切替監視処理の内容を示すフローチャートである。まず、Ｓ１５００において、サブＣＰＵ３４０ａは、ハードウェアボリュームスイッチとしての音量切替スイッチ３４０ｅの設定が変更されたか否かを判定する。そして、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替スイッチ３４０ｅの設定が変更されたと判定した場合（Ｓ１５００：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５０２に移し、変更されなかったと判定した場合（Ｓ１５００：Ｎｏ）、処理をＳ１５０４に移す。

【０２４２】

Ｓ１５０２において、サブＣＰＵ３４０ａは、ソフトウェアによって音量を調整するソフトウェアボリュームの値を、設定変更された音量切替スイッチ３４０ｅに応じた値、すなわち設定変更されたハードウェアボリュームに応じた値へと設定（リセット）する。その後、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１５０４に移す。

【０２４３】

Ｓ１５０４において、サブＣＰＵ３４０ａは、音量切替フラグがオンであるか否かを判定する。音量切替フラグがオンである場合（Ｓ１５０４：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１５０６に移す。一方、音量切替フラグがオンでない場合（Ｓ１５０４：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をタイマ割り込み処理（Ｓ７２０：コマンド送信処理）に戻す。

【０２４４】

Ｓ１５０６において、サブＣＰＵ３４０ａは、ソフトウェアボリュームの音量を調整するために第２演出ボタン１３６の左右ボタンが操作されたか否かを判定し、操作されたと判定した場合（Ｓ１５０６：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５０８に移し、操作されなかったと判定した場合（Ｓ１５０６：Ｎｏ）、処理をＳ１５１０に移す。

【０２４５】
Ｓ１５０８において、サブＣＰＵ３４０ａは、第２演出ボタン１３６の上下ボタン及び左右ボタン（以下、単に上下ボタン、左右ボタンともいう）の操作に基づいてソフトウェアボリュームの音量を切り替える音量切替処理を実行する。ここで、ソフトウェアボリュームの調整方法について説明する。
【０２４６】
ソフトウェアボリュームを調整することができるタイミングは、音量切替フラグがオンとなっているときであり、客待ち中でなければ、Ｓ１２２２にてセットされた音量切替演出開始コマンドによりメイン表示装置１３１に音量切替演出画像１４０１が表示されている（厳密にはＳ７２０にて上記コマンドが送信された後に表示される）。
【０２４７】
音量切替演出画像１４０１が表示されている具体的なタイミングは、客待ち後最初の変動表示中、所定の演出パターンによる演出中、時短遊技状態のとき、及びオープニング演出中のいずれかである。
【０２４８】
上述したように、音量切替演出画像１４０１（図１４（ａ）参照）には、音量切替が可能な旨が表示されている。これらの状態において遊技者が左右ボタンを操作すると、図１４（ｂ）に示すような音量切替演出画像１４１１が表示される。
【０２４９】
音量切替演出画像１４１１において、左右ボタンが操作されると、サブＣＰＵ３４０ａはカーソル１４１３が選択しているしているボリュームを一段階ずつ切り替える。これに伴い、ボリューム画像１４１１ａ～ｃの数値及び目盛表示も変更され、同時に、音声出力装置１３２から出力される音量も変更される。
【０２５０】
なお、所定時間（例えば５秒）左右ボタンの操作がなされないと、音量切替演出画像１４１１は表示されなくなるが、音量切替フラグがオンである間は左右ボタンが操作されたときに再度表示される。
【０２５１】
なお客待ち中は、客待ち中のトップメニュー画面（図１１参照）が表示されているとき、つまり、所定画面（「ぱちログ」、「実機カスタマイズ」、「推しメン選択」、「９０秒でわかるぱちんこ講座」）が選択される前のタイミングにおいてボリューム調整が可能となる。この場合には、左右ボタンが操作されると、サブＣＰＵ３４０ａはボリュームを一段階ずつ切り替える。なお、音量を示すボリューム画像１１０１は、左右ボタンが操作されたときに初めて表示されるように構成されていてもよい。
【０２５２】
このように、Ｓ１５０８では、サブＣＰＵ３４０ａは上下ボタン又は左右ボタンが操作されたときにその操作されたボタンに応じた音量切替（ボリューム変更）及びメイン表示装置１３１における表示の切り替えを実行する。この後、サブＣＰＵ３４０ａは処理をＳ１５１０に移す。
【０２５３】
Ｓ１５１０において、サブＣＰＵ３４０ａは、遊技状態が客待ち中（デモ指定コマンド受信後～変動演出開始コマンド受信前）になっているか否かを判定し、客待ち中になっていると判定した場合（Ｓ１５１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５１２に移し、客待ち中になっていないと判定した場合（Ｓ１５１０：Ｎｏ）、処理をタイマ割り込み処理（Ｓ７２０：コマンド送信処理）に戻す。
【０２５４】
Ｓ１５１２において、サブＣＰＵ３４０ａは、設定されているソフトウェアボリューム値をリセットするためのリセット用タイマＴｒ（１２０秒）がカウント中か否かを判定する。カウント中である場合（Ｓ１５１２：Ｙｅｓ）、サブＣＰＵ３４０ａは、処理をＳ１５１６に移す。一方、カウント中でない場合（Ｓ１５１２：Ｎｏ）、サブＣＰＵ３４０ａ

は、Ｓ１５１４にてＴｒのカウントを開始して、処理をＳ１５１６に移す。
【０２５５】
Ｓ１５１６において、サブＣＰＵ３４０ａは、リセット用タイマＴｒがタイムアップしたか否か、すなわちリセット用タイマがスタートしてから１２０秒経過したか否かを判定する。そして、サブＣＰＵ３４０ａは、１２０秒経過したと判定した場合（Ｓ１５１６：Ｙｅｓ）、処理をＳ１５１８に移し、１２０秒経過していないと判定した場合（Ｓ１５１６：Ｎｏ）、処理をタイマ割り込み処理（Ｓ７２０：コマンド送信処理）に戻す。
【０２５６】
Ｓ１５１８において、サブＣＰＵ３４０ａは、ソフトウェアボリュームの値をハードウェアボリュームで設定されているボリューム値にリセットすると共に、Ｔｒのカウントを停止する。その後、処理をタイマ割込み処理（Ｓ７２０：コマンド送信処理）に戻す。
【０２５７】
図７に戻って、Ｓ７１７の音量切替監視処理を終えると、次に演出制御基板３４０のタイマ割込み処理では、Ｓ７２０において、サブＣＰＵ３４０ａは、サブＲＡＭ３４０ｃにセットされたコマンド、すなわち、オープニング演出コマンド（Ｓ８７２）、大当り演出パターンコマンド（Ｓ８７７）、エンディング演出コマンド（Ｓ８８０）、デモ演出開始コマンド（Ｓ８０２）、保留表示コマンド（Ｓ９０８）、保留先読み演出コマンド（Ｓ９１０）、デモ演出終了コマンド（Ｓ８４０）、演出図柄変動演出開始コマンド（Ｓ８４０）、保留消去表示コマンド（Ｓ８４０）、演出図柄変動演出停止コマンド（Ｓ８６０）、音量切替演出終了コマンド（Ｓ１２０６）、音量切替演出開始コマンド（Ｓ１２２２）等のコマンドを画像制御基板３５０及びランプ制御基板３６０へ送信するコマンド送信処理を行う。
【０２５８】
このコマンド送信処理が行われることによって、メイン表示装置１３１やサブ表示装置１３９における画像表示や音声出力装置１３２からの音声出力等による演出の実行が画像制御基板３５０に指示され、また、演出用照明装置１３４によるランプやＬＥＤの点灯制御や、演出用駆動装置３６１によるギミック１０９の作動等による演出の実行がランプ制御基板３６０に指示され、これにより様々な趣向を凝らした演出が遊技機１００にて行われる。そして、Ｓ７２０のコマンド送信処理を終えると、サブＣＰＵ３４０ａは、この演出制御基板３４０のタイマ割込み処理を終了する。
【０２５９】
［本実施形態の効果］
本実施形態の遊技機１００は、変動開始コマンドを受信した後において、音量切替演出を実行して音量切替演出画像１４０１や音量切替演出画像１４１１をメイン表示装置１３１に表示させると共に、音量切替のための操作を受け付ける。また、客待ち中にも音量切替の操作を受け付ける。音量切替の操作をサブＣＰＵ３４０ａが検出すると、画像制御基板３５０に制御信号が送信され、画像制御基板３５０は音声出力装置１３２の出力する音量を切り替える。
【０２６０】
即ち、遊技機１００は、遊技者により遊技が行われている遊技実行状態と、遊技者による遊技が行われていない待機状態と、に遷移可能である遊技機であり、音声を出力する音声出力手段（音声出力装置１３２）と、上記待機状態において、第１の入力装置（第２演出ボタン１３６）に対する遊技者の入力操作に基づいて、音声出力手段により出力される音声の音量を切り替える第１音量切替手段（サブＣＰＵ３４０ａ、画像制御基板３５０）と、上記遊技実行状態において、所定のタイミングで、音声出力手段から出力される音声の音量の切り替えに関する演出を実行する制御手段（サブＣＰＵ３４０ａ、画像制御基板３５０）と、上記遊技実行状態において、第１の入力装置と同一の、又は異なる入力装置に対する上記遊技者の入力操作に基づいて、上記音声出力手段により出力される音声の音量を切り替える第２音量切替手段（サブＣＰＵ３４０ａ、画像制御基板３５０）と、を備える。

【０２６１】
このように構成された遊技機１００は、遊技実行状態のとき、即ちサブＣＰＵ３４０ａが画像制御基板３５０を制御して画像表示や音声出力による演出実行時に音量切替演出画像１４０１、１４１１を表示する。そのため、遊技者は当該演出において出力されている音声を聴きながら音量を切替えることができるため、遊技者は演出の内容や周囲の状況の変化などに応じて適切な音量に切り替えることができる。
【０２６２】
なお、上述した遊技実行状態とは、例えば、遊技者による所定の操作に基づく動作を実行中の状態が挙げられる。また、上述した待機状態とは、例えば、所謂客待ち状態が挙げられる。
【０２６３】
また、上述した音量の切り替えに関する演出とは、例えば、画像（音量切替演出画像１４０１、１４１１）を画像表示装置（メイン表示装置１３１）に表示させることが挙げられる。音量切替演出画像１４０１は音量の切り替えを誘導する画像であるため、音量の切り替えに関する演出は、音量の切り替えを誘導する演出を含んでいる。
【０２６４】
上述した第１音量切替手段及び第２音量切替手段は、サブＣＰＵ３４０ａ及び画像制御基板３５０以外の制御装置により実現される構成であってもよい。また、これらの手段がそれぞれ異なる制御装置により実現される構成であってもよい。またこれらの手段は１つの制御装置により構成されていてもよいし、上記実施形態のように複数の制御装置により構成されていてもよい。
【０２６５】
なお、上記実施形態では、音量切替演出として、メイン表示装置１３１の表示画面の一部に音量切替演出画像１４０１、１４１１を表示させる構成を例示したが、音量切替演出はこのような演出態様に限定されない。例えば、表示画面全体を使用して音量切替が可能であることを示す映像を表示する態様や、表示画面の一部に文字のみで表示する態様などが考えられる。また、上記実施形態では音量切替演出画像１４０１、１４１１が演出図柄１４０２の上に重なるように表示される（音量切替演出画像１４０１、１４１１が優先的に表示される）構成を例示したが、演出図柄１４０２の下に表示される構成であってもよいし、演出図柄１４０２とは重ならないように表示される構成であってもよい。
【０２６６】
また、上記実施形態では、最初に音量切替演出画像１４０１が表示され、第２演出ボタン１３６が遊技者により操作されることにより、表示内容が音量切替演出画像１４１１に切り替えられる構成を例示した。
【０２６７】
即ち、上述した制御手段は、上記画像を画像表示装置に表示させた状態において、遊技者が上記所定の入力装置に対して操作を行ったときには、上記画像の表示態様を変更させるように構成されている。この場合の表示態様とは、画像の大きさや登場キャラクタの変化、動画の開始や停止などの演出的な表示態様の変化を意味する。
【０２６８】
このように、第２演出ボタン１３６などに遊技者が入力することで表示態様を変更することで、遊技者の興趣の向上を図ることができる。例えば、最初は小さく音量切替演出画像を表示しておき、遊技者の入力操作があったときには表示を大きくして動画等の映像を表示することが考えられ、そのような構成では遊技者は音量切替の操作により通常とは異なる演出を視聴することができる。
【０２６９】
なお、上述したような表示の切り替えが行われない構成としてもよい。例えば、初めから音量切替演出画像１４１１を表示する構成であってもよい。
また、上記実施形態の遊技機１００は、演出図柄の変動表示及び停止表示を画像表示装置（メイン表示装置１３１）に実行させる演出手段（サブＣＰＵ３４０ａ）を有しており

、上述した画像を表示させる所定のタイミングとは、画像表示装置による演出図柄の変動表示の開始に伴うタイミングである。ここでいう、開始に伴うタイミング、とは、変動表示の開始と同時であることに限られるものではなく、変動表示が開始されることを前提としてその開始のタイミングの前後を含めたタイミングである。

【０２７０】

このように構成された遊技機１００は、変動表示が開始されたときに音量を切り替えることができ、更にその旨を遊技者に認識させることができる。よって、遊技者は変動表示に伴う演出にて出力される音声の音量を適切な値に設定でき、遊技機による演出を快適に楽しむことができる。

【０２７１】

なお、上記実施形態では、客待ち中以外においては変動が開始された後に音量切替演出を実行する構成を例示しているが、変動の開始をトリガとすることに限定されない。例えば、客待ち中に遊技者が操作ハンドル１０７を操作して遊技球が発射されたことをトリガとして音量切替演出を実行し、また音量の切り替えが可能となるように構成されていてもよい。

【０２７２】

なお、上記実施形態では、客待ち後最初の変動表示中、所定の演出パターンによる演出中、時短遊技状態のとき、及びオープニング演出中のいずれか（Ｓ１３０４、Ｓ１３０６、Ｓ１３０８、Ｓ１３１０）において音量切替演出を実行する構成を例示したが、タイミングはこれらに限定されることはなく、これら以外のタイミングで音量切替演出を実行してもよい。

【０２７３】

オープニング演出中における音量切替演出については、初当たりのときにのみ実行するように構成されていてもよい。これにより、連チャン時に繰り返し音量切替演出がなされてしまうことを抑制できる。なお、時短遊技状態でない状態から大当りとなったことや、第１特別図柄抽選により当選した大当りであることなどから初当たりの判定ができるが、判定はこれらの方法に限定されるものではない。

【０２７４】

また、上記実施形態の遊技機１００では、音量切替演出を行った後、音量切替演出待機時間Ｔｓを経過するまでは次回の音量切替演出を実行しないことで、音量切替演出を繰り返し実行してしまうことを抑制して遊技者の興趣を低下させないようにする構成を例示したが、Ｔｓをカウントする以外の方法で不要な音量切替演出を実行しないように構成してもよい。例えば、遊技者が客待ち中に音量の切り替えを行った場合、最初の変動表示中には音量切替演出を実行しない（Ｓ１３０４を実行しない）ように構成されていてもよい。

【０２７５】

また、客待ち後に音量切替演出を１度実行したときは、再度客待ちになるまでは音量切替処理を実行しないように構成されていてもよい。なお、遊技を継続していても遊技球が入賞せずに客待ち中となる可能性があるため、客待ち中となってから（例えばデモフラグがオンとなってから）の経過時間が短いとき、操作ハンドル１０７の操作が行われているとき、ぱちログにログインしているとき（ログアウトしていないときは、遊技を継続している蓋然性が高い）などは、客待ち中となって再び図柄変動を開始したとしても、音量切替処理を実行しないように構成されていてもよい。

【０２７６】

また、上記実施形態の遊技機１００では、音量（ボリューム）の値が３０以下のとき及び９０以上のときに、音量切替演出を実行する構成を例示した。

即ち、遊技機１００は、制御手段が、音量切替手段（第１音量切替手段及び第２音量切替手段）により切り替えられた音量が所定の範囲であるときに、上記画像（音量切替演出画像１４０１、１４１１）を画像表示装置に表示させるように構成されている。

【０２７７】

このように構成された遊技機１００では、音量切替演出が実行される条件を付加するこ

とで、遊技者が必要としないときにも何度も音量切替演出が実行されることを抑制でき、遊技者の興趣を低下させてしまう危険を低減できる。

【０２７８】

なお、音量切替演出を実行する条件として、上記実施形態では音量が所定値以下の場合と所定値以上の場合とを例示しているが、これらの閾値は特に限定されることはない。例えば、音量の値が３０以上９０以下の場合に音量切替演出が実行される構成であってもよい。もちろん、音量切替演出を実行する条件として音量の設定値を考慮しない（Ｓ１３２０を実行しない）ように構成されていてもよい。

【０２７９】

また上記実施形態の遊技機１００では、客待ち中から図柄変動が開始されたときに音量切替フラグがオフとならないため、図柄変動が開始されることにより音量切替ができなくなってしまうことがない。よって、遊技者は、客待ち中に音量切替を行っているにも関わらず変動開始によりその作業が中断されてしまうことがなく、快適に音量切替操作を実行できる。

【０２８０】

なお、客待ち中にて音量切替を実行しているときに図柄変動が開始された場合、上述したように音量切替演出が開始される（Ｓ１２２０がＹｅｓとなる）構成を例示したが、この場合には音量切替演出が開始されず、ボリューム画像１１０１が継続して表示されるように構成してもよい。また、一旦は画像表示を中断して音量切替の入力受付が停止され、音量切替演出が開始されるように構成されていてもよい。

【０２８１】

また、客待ち中であっても、左右ボタンの操作に応じて図１４（ｂ）に示すような音量切替演出が実行される（音量切替演出画像１４１１が表示される）構成であってもよい。この場合にも、図柄変動が開始された場合には一旦画像表示を中断してもよいし、表示を継続してもよい。

【０２８２】

また上記実施形態の遊技機１００では、ＢＧＭ、セリフ、ＳＥなど、音量を個別に設定できるため、遊技者はより詳細に自分の好みの音量に設定することができる。もちろん、設定できる音量は上記３つに限られない。４つ以上であってもよいし、１つ又は２つであってもよい。

【０２８３】

また上記実施形態の遊技機１００では、遊技機１００の遊技が行われていない待機状態である所謂客待ち中であるとき（Ｓ１３００がＹｅｓのとき）と、上記遊技が実行されている遊技実行状態であるとき（Ｓ１３０４、Ｓ１３０６、Ｓ１３０８、Ｓ１３１０のいずれかがＹｅｓのとき）と、において、所定の条件を満たしたときに音量切替が可能である構成を例示している。遊技機１００は、いずれの状態であっても、第２演出ボタン１３６の左右ボタンを操作することにより音量切替が可能であるため、遊技者は同一の操作で音量切替が可能となり、音量切替の操作方法を誤ってしまうことを抑制できる。

【０２８４】

なお、客待ち中と遊技実行状態のときとで音量切替の操作方法が異なっていてもよい。例えば、遊技機１００は、遊技実行状態においては上下ボタンや第１演出ボタン１３５にて音量を変更するように構成されていてもよい。このように構成することで、客待ち中の音量切替操作とは異なることを明確にすることができる。

【０２８５】

［その他の実施形態］

（ａ）音量の調整可能である範囲が、遊技機の遊技状態に応じて変化する構成であってもよい。例えば、抽選によって大当りに当選する可能性（信頼度）に応じて、調整可能な音量の最大値を変化させることが考えられる。遊技者は、音量が大きく設定できるときには信頼度が高いと認識することができる。

【０２８６】

（ｂ）音量切替演出は、音量切替フラグがオンとなる条件を満たした上で、不規則的に実行してもよい。例えば変動開始時に乱数を取得して、乱数が所定の値であるときに音量切替演出を実行する構成とすることが考えられる。また、信頼度が高いときに音量切替演出を実行するように構成してもよい。この場合、遊技者は音量切替演出が実行されたことに基づいて、信頼度が高いことを知ることができ、遊技性が向上する。

【０２８７】

（ｃ）遊技機が、遊技者によるソフトボリュームの切り替えができる第１のモードと切り替えができない第２のモードのいずれかに設定可能である設定手段を有しており、第２のモードに設定されているときは、音量切替演出が実行されないように構成されていてもよい。設定手段とは、例えば、内枠１７０の内側（内枠１７０を回動させることで操作できる領域）に配置されたハードウェアスイッチであって、遊技者が切り替え可能なボリューム（ソフトウェアボリューム）の操作のオン／オフを切り換えるスイッチなどが考えられる。

【０２８８】

（ｄ）音量切替処理では、左右ボタンの操作が所定時間なされないときに音量切替演出画像１４１１が表示されなくなる構成を例示したが、第１演出ボタン１３５を押下したときには所定時間を経過していなくとも音量切替演出画像１４１１の表示を終了するように構成されていてもよい。

【０２８９】

（ｅ）客待ち後最初の変動表示中のとき（Ｓ１３０４がＹｅｓのとき）に、音量切替演出を実行し得る構成を例示したが、第１始動入賞装置１１２への遊技球の入賞に伴って選択された変動パターンや大当り判定処理の結果に応じて、音量切替演出を実行するか否か（音量切替フラグをオンとするか否か）を判定するように構成されていてもよい。

【０２９０】

例えば、大当り抽選の結果がはずれであり、特別図柄変動時間が長いとき、より具体的にはリーチ有りはずれの演出パターンが選択されたときに音量切替演出を実行するように構成することが考えられる。上記とは逆に、上記の状態では音量切替演出を実行せず、特別図柄変動時間が１０秒といった短い場合に音量切替演出を実行するように構成してもよい。また、サブＣＰＵ３４０ａによりリーチ有り演出が実行されるときには音量切替演出が実行される、或いは実行されないように構成されていてもよい。

【０２９１】

また、音量切替演出を実行する時間を、変動パターンや大当り判定処理の結果に応じて変更してもよい。例えば、大当り抽選にて大当りと判定された場合には、変動演出においてリーチとなるまでの時間のみ音量切替演出が実行されるように構成されていてもよい。

【０２９２】

（ｆ）客待ち中に音量切替処理を行ったときには、切り替えられた音量に相当する音量確認用の音声、例えば「ピッ、ピッ」という音声を出力してもよい。このように構成された遊技機であれば、遊技者は変更後の音量がどの程度かを確認しながら音量を調整することができる。なお、遊技実行状態において音量が切り替えられたときは、その時点で実行されている演出にて出力されている音量が切り替えられることから、遊技者は音量を確認しながら音量を調整することができる。

【０２９３】

また、客待ち中にて音量切替を実行しているときに図柄変動が開始された場合は、図柄変動開始前は「ピッ、ピッ」という音声が出力され、図柄変動開始のタイミングより後は演出にて出力される音量が切り替わるため、遊技者は、音量調整中に図柄変動が開始されても、音量を確認しながらの音量の調整を継続して実行できる。

【０２９４】

（ｇ）客待ち中と、遊技実行状態と、において、異なる音量切替演出画像を表示してもよい。例えば、遊技実行状態においては上述した実施形態に手説明した音量切替演出を実行するが、客待ち中においては音量を示すゲージのみを表示し、演出的な効果を奏する表

示、即ち遊技者の注意を惹く表示を行わないように構成してもよい。
【０２９５】
（ｈ）演出図柄１４０２の変動開始と停止表示とをメイン表示装置１３１の表示画面に確実に表示させるために、音量切替演出画像１４０１、１４１１を表示しない期間を有するように構成されていてもよい。なお図１４で示した演出図柄１４０２は時短遊技状態の場合の例であるが、当然ながら時短以外の遊技状態の場合も含む。
【０２９６】
上述した期間の具体例としては、（イ）少なくとも、演出図柄１４０２の変動表示を開始するタイミングを含む期間、（ロ）少なくとも、演出図柄１４０２の停止表示のタイミングを含む期間、（ハ）少なくとも、演出図柄１４０２の変動表示を開始するタイミングから停止表示のタイミングまでを含む期間、などが考えられる。（イ）と（ロ）は、セットとすることが望ましい。
【０２９７】
これらの期間においては、その期間となる前に既に表示されていた音量切替演出画像１４０１、１４１１は一時的に表示されなくなる。また、これらの期間においては音量切替演出画像１４０１、１４１１の表示が開始されない。なお、既に表示されていた音量切替演出画像１４０１、１４１１が上記期間となったために表示されなくなった場合には、画像表示がされていなくとも遊技者のボタン操作による音量調整が可能となるように構成されていてもよい。
【０２９８】
（ｉ）演出図柄１４０２の変動表示が実行されている場合は、遊技者は音量を自らの耳で確認することができるため、変動表示が実行されている期間中、音量切替演出画像１４１１のように音量を数値や目盛で表示する画像は表示しないように構成されていてもよい。このような構成においても、客待ち中は音量を数値や目盛で表示する画像を表示してもよい。
【０２９９】
（ｊ）客待ち中と、演出図柄１４０２の変動中と、において、同一の音量切替演出画像を表示してもよい。
（ｋ）遊技機にエラーが発生したときのエラー報知（エラー報知画像表示）をメイン表示装置１３１の表示画面に確実に表示させるために、エラー報知を行うときには音量切替演出画像１４０１、１４１１を表示しない構成であってもよい。また、エラーが解除されたときは音量切替演出画像１４０１、１４１１の表示を再開するように構成されていてもよい。このようにエラー報知を優先的に行うことで、遊技者などにエラーの発生を良好に伝えることができる。なお遊技機のエラーとは、扉開放エラー、皿満タンエラー、振動検知エラーなどが挙げられるが、これらは一例に過ぎず、遊技機が検出する様々なエラーを本件の対象のエラーとすることができる。
【０３００】
（ｌ）音量の切り替えに関する演出は、遊技者による音量切り替えなどの何らかの操作が行われたことをトリガとして実行される演出であってもよい。例えば、音量の大きさに伴って大きさが変わるキャラクタなどの画像を表示させることが考えられる。このときに表示される画像は特に限定されず、変動表示中やリーチ中にメイン表示装置１３１に表示される演出に関連するキャラクタであっても良いし、幾何的なデザインの画像であってもよい。また、音量の大きさに伴って、キャラクタなどの画像の数が変化する演出であってもよい。
【０３０１】
［音量設定の他の態様］
上述した実施形態では、第２演出ボタン１３６を用いてソフトウェアボリュームの調整を行う構成を例示した。しかしながら、客待ち時（待機状態）と、変動開始コマンドを受信した後、即ち遊技者により遊技が行われている遊技実行状態と、において同じ入力装置に対して操作を行う場合、遊技者にとって操作方法は認識しやすいものの、入力操作を行

うことによる楽しさの向上が十分なものとはならない可能性がある。
【０３０２】
また、音量切替を行うにあたって、複数の入力装置を用いることができるように構成することで利便性の向上を図ることができる。
そこで、音量調整による趣向性の向上、及び、利便性の向上を図ることを目的として、遊技機１００は、第２演出ボタン１３６とは異なる第２の入力装置を用いて音量切替の操作を行うことができるように構成されていてもよい。
【０３０３】
例えば、遊技者が操作可能なレバーを、別途、上皿１４０やガラス枠１５０に設けておき、このレバーを操作することでソフトウェアボリュームの調整を行うように構成されていてもよい。
【０３０４】
上述したレバーは、変動開始以降の音量切替専用に設けられていてもよいし、他の操作に用いることができるものであってもよい。例えば、遊技機１００は、第１演出ボタン１３５と同様に、操作により演出態様等を変更させるためのレバーを備えており、当該レバーを操作することによってソフトウェアボリュームの変更が可能となるように構成されていてもよい。
【０３０５】
なお、音量切替に用いることができる第２の入力装置は、もちろん、レバーに限定されることはない。ボタン、スイッチ、スライダ、ハンドル、回転盤、タッチパッド、タッチパネルなど、遊技者による入力操作を受け付けることができる様々な装置を利用することができる。これらの入力装置も、音量切替専用であってもよいし、他の操作に用いることができるものであってもよい。例えば、音量切替スイッチ３４０ｅを第２の入力装置としてもよい。
【０３０６】
第２の入力装置に対する入力操作が為されたときには、演出制御基板３４０のサブＣＰＵ３４０ａ、及び画像制御基板３５０が、第２演出ボタン１３６に対して入力操作が為されたときと同様に、音量の切替を実行する。
【０３０７】
即ち、遊技機１００は、遊技者により遊技が行われている遊技実行状態と、遊技者による遊技が行われていない待機状態と、に遷移可能である遊技機であり、音声を出力する音声出力手段（音声出力装置１３２）と、第１音量切替手段（サブＣＰＵ３４０ａ、画像制御基板３５０）と、第２音量切替手段（サブＣＰＵ３４０ａ、画像制御基板３５０）と、第１の入力装置（第２演出ボタン１３６）と、第１の入力装置とは異なる第２の入力装置と、を備える。
【０３０８】
第１の入力装置及び第２の入力装置は、遊技者が入力操作を行うことができる装置である。第１音量切替手段は、待機状態において、遊技者による第１の入力装置に対する入力操作に基づいて、音声出力手段により出力される音声の音量を切り替える。第２音量切替手段は、遊技実行状態において、遊技者による第２の入力装置に対する入力操作に基づいて、音声出力手段により出力される音声の音量を切り替える。
【０３０９】
このように構成された遊技機であれば、遊技実行状態と待機状態とで異なる入力装置を用いて音量切替を実行することができ、趣向性の向上や利便性の向上を図ることができる。例えば、遊技実行状態において実行される演出（音量の切替に関する演出と、それ以外の演出と、を含む）の態様を、入力装置の態様に応じたものとすることにより、遊技者はこれまでにない新たな楽しさを享受することができる。
【０３１０】
なお、第１の入力装置は、遊技実行状態においても音量切替の操作を実行可能に構成されていてもよい。また第２の入力装置は、待機状態においても音量切替の操作を実行可能

に構成されていてもよい。これらの入力装置の態様は特に限定されず、様々な態様の入力装置を用いることができる。

【符号の説明】

【０３１１】

１００…遊技機

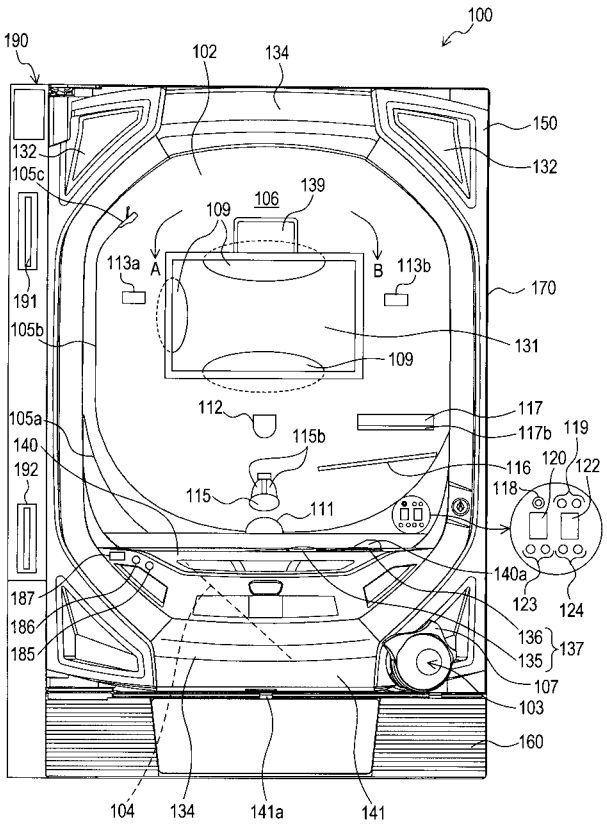
１３１…メイン表示装置（画像表示装置）

１３２…音声出力装置（音声出力手段）

３４０ａ…サブＣＰＵ（第１音量切替手段、第２音量切替手段、制御手段）

３５０…画像制御基板（第１音量切替手段、第２音量切替手段、制御手段）

【図１】



【図２】

(a) 大当り乱数

		範囲	割合	乱数値
大当り	低確率遊技状態	0 ～ 299	1 / 300	3
	高確率遊技状態		10 / 300	3、7、37、67、97、127、157、187、217、247
小当り			6 / 300	0、50、100、150、200、250

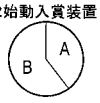
(b) 大当り図柄乱数

			範囲	割合	乱数値
A	通常8R大当り（時短付）	第1始動入賞装置	0 ～ 249	100 / 250	0 ～ 99
		第2始動入賞装置(電ﾁｭｰ)		100 / 250	0 ～ 99
B	確変16R大当り（時短付）	第1始動入賞装置		75 / 250	100 ～ 174
		第2始動入賞装置(電ﾁｭｰ)		150 / 250	100 ～ 249
C	確変2R大当り（時短無し）	第1始動入賞装置		75 / 250	175 ～ 249
		第2始動入賞装置(電ﾁｭｰ)		—	—

第1始動入賞装置



第2始動入賞装置



(c) リーチ乱数

	範囲	割合	乱数値
リーチ有	0 ～ 249	22 / 250	0 ～ 21
リーチ無		228 / 250	22 ～ 249

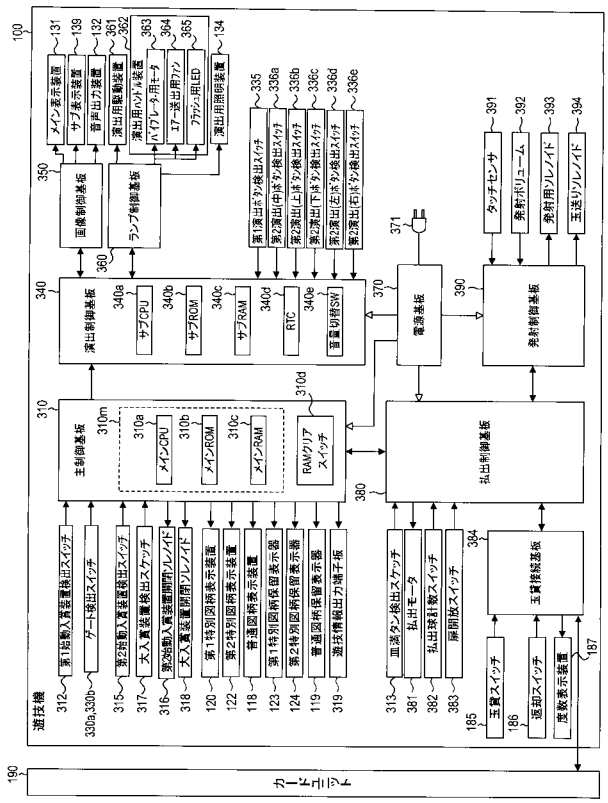
(d) 当り乱数

		範囲	割合	乱数値
当り	時短外遊技状態	0 ～ 9	1 / 10	7
	時短遊技状態		9 / 10	0 ～ 8

(e) 当り図柄乱数（時短外遊技状態）

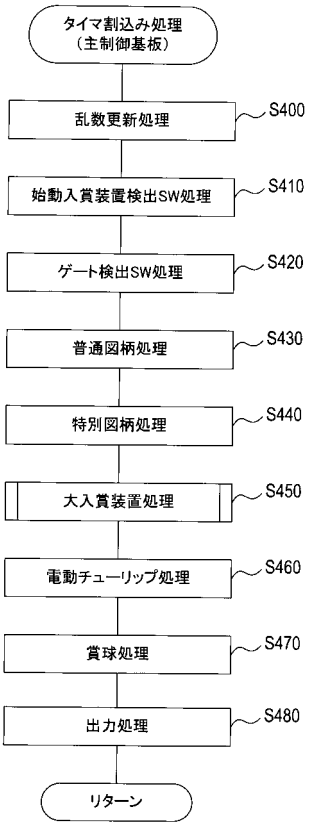
	範囲	割合	乱数値
ショート当り	0 ～ 2	2 / 3	0、1
ロング当り		1 / 3	2

【図３】



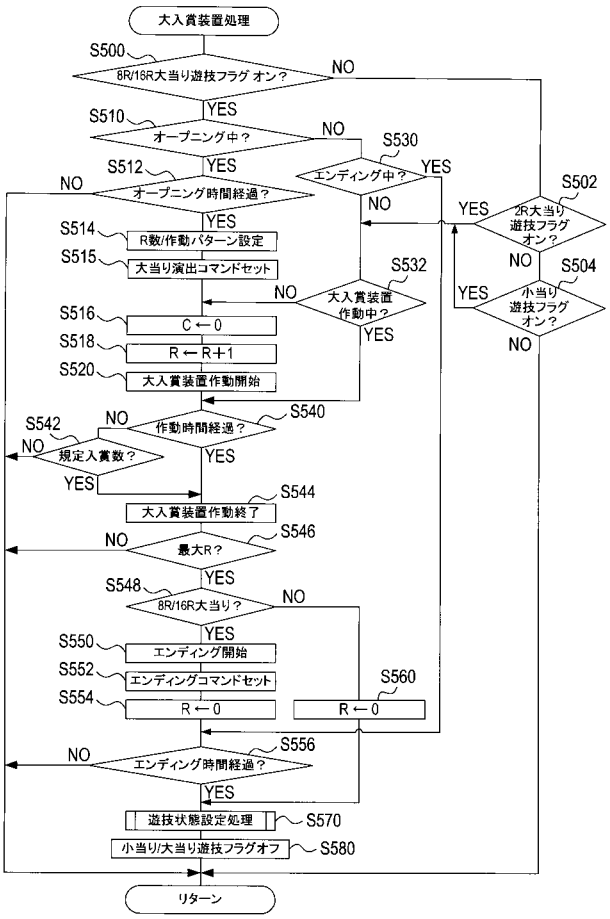
100
メイン表示装置
サブ表示装置
音声出力装置
演出用駆動装置
演出用ハンドル装置
バイブレータ用モータ
エアー送出用ファン
フラッシュ用LED
演出用照明装置
131
139
132
361
362
363
364
365
134
350
画像制御基板
ランプ制御基板
360
340
演出制御基板
340a
サブCPU
340b
サブROM
340c
サブRAM
340d
RTC
340e
音量切替SW
335
336a
336b
336c
336d
336e
第1演出ボタン検出スイッチ
第2演出(中)ボタン検出スイッチ
第2演出(上)ボタン検出スイッチ
第2演出(下)ボタン検出スイッチ
第2演出(左)ボタン検出スイッチ
第2演出(右)ボタン検出スイッチ
371
370
電源基板
390
発射制御基板
391
タッチセンサ
392
発射ボリューム
393
発射用ソレノイド
394
玉送りソレノイド
310
主制御基板
310m
310a
メインCPU
310b
メインROM
310c
メインRAM
310d
RAMクリアスイッチ
380
払出制御基板
384
玉貸接続基板
遊技機
312
第1始動入賞装置検出スイッチ
330a,330b
ゲート検出スイッチ
315
第2始動入賞装置検出スイッチ
317
大入賞装置検出スケッチ
316
第2始動入賞装置開閉ソレノイド
318
大入賞装置開閉ソレノイド
120
第1特別図柄表示装置
122
第2特別図柄表示装置
118
普通図柄表示装置
123
第1特別図柄保留表示器
124
第2特別図柄保留表示器
119
普通図柄保留表示器
319
遊技情報出力端子板
313
皿満タン検出スケッチ
381
払出モータ
382
払出球計数スイッチ
383
扉開放スイッチ
185
玉貸スイッチ
186
返却スイッチ
187
度数表示装置
190
カードユニット

【図４】



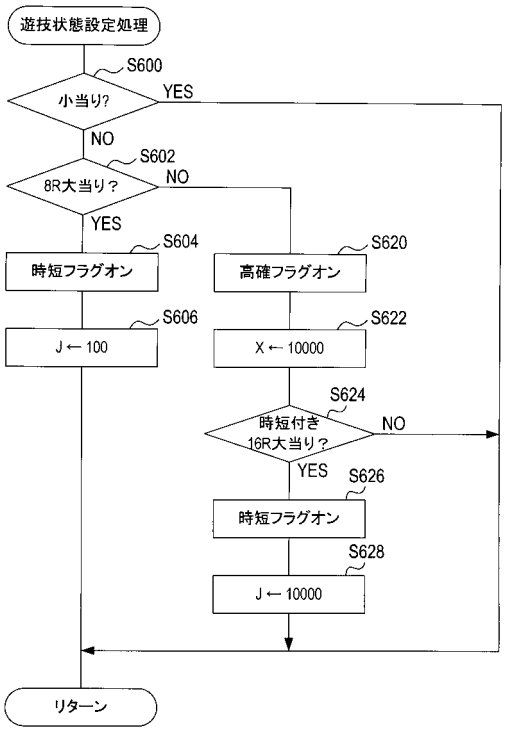
タイマ割込み処理
（主制御基板）
乱数更新処理
S400
始動入賞装置検出SW処理
S410
ゲート検出SW処理
S420
普通図柄処理
S430
特別図柄処理
S440
大入賞装置処理
S450
電動チューリップ処理
S460
賞球処理
S470
出力処理
S480
リターン

【図５】



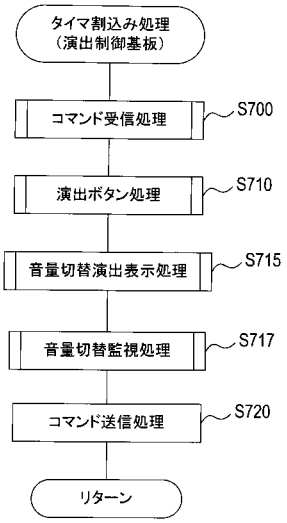
大入賞装置処理
S500
8R/16R大当り遊技フラグ オン？
NO
YES
S510
オープニング中？
NO
S530
エンディング中？
YES
S512
オープニング時間経過？
NO
YES
S502
2R大当り遊技フラグオン？
S514
R数/作動パターン設定
S515
大当り演出コマンドセット
S532
大入賞装置作動中？
S504
小当り遊技フラグオン？
S516
C ← 0
S518
R ← R+1
S520
大入賞装置作動開始
S540
作動時間経過？
S542
規定入賞数？
S544
大入賞装置作動終了
S546
最大R？
S548
8R/16R大当り？
S550
エンディング開始
S552
エンディングコマンドセット
S554
R ← 0
S560
R ← 0
S556
エンディング時間経過？
S570
遊技状態設定処理
S580
小当り/大当り遊技フラグオフ
リターン

【図６】

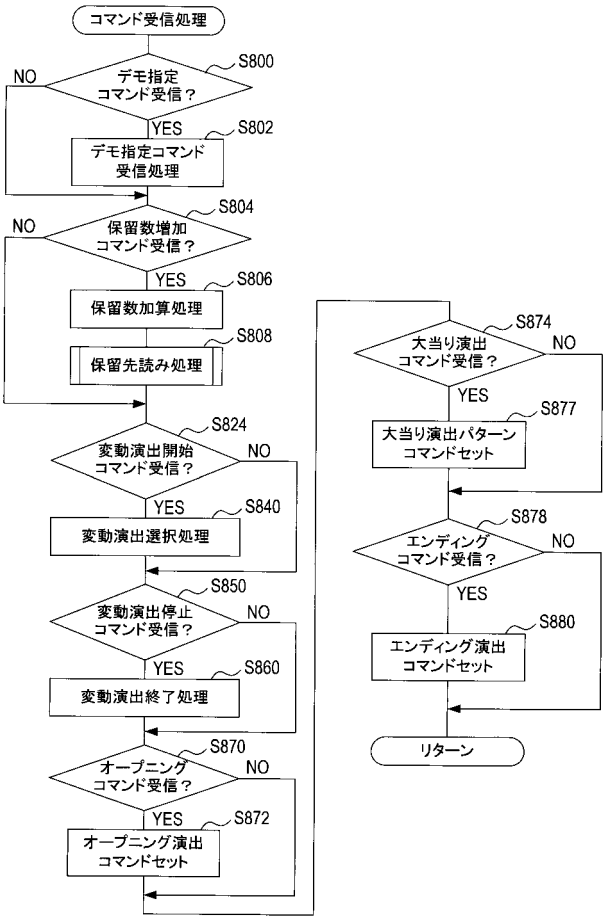


遊技状態設定処理
S600
小当り?
YES
NO
S602
8R大当り？
NO
YES
S604
時短フラグオン
S620
高確フラグオン
S606
J ← 100
S622
X ← 10000
S624
時短付き16R大当り？
NO
YES
S626
時短フラグオン
S628
J ← 10000
リターン

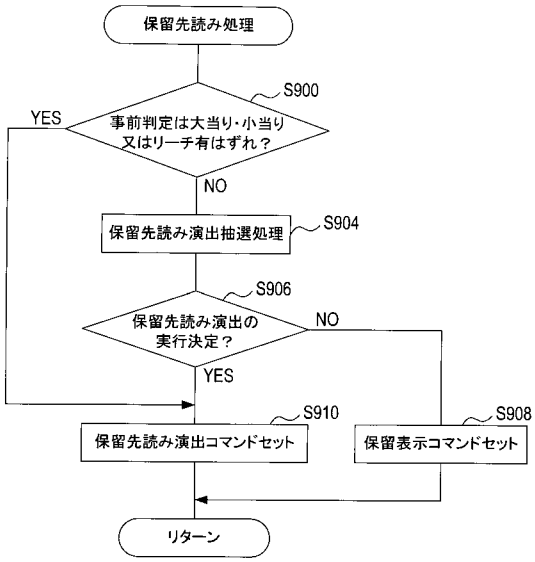
【図７】


タイマ割込み処理
（演出制御基板）
コマンド受信処理
S700
演出ボタン処理
S710
音量切替演出表示処理
S715
音量切替監視処理
S717
コマンド送信処理
S720
リターン

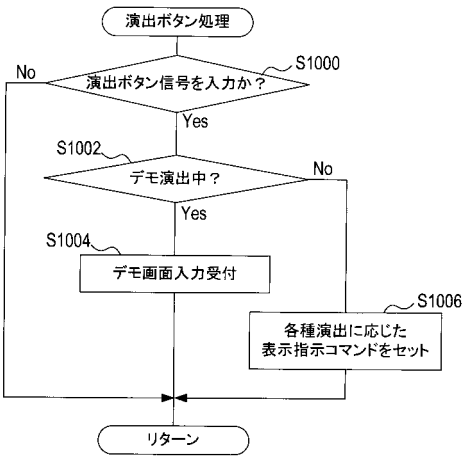
【図８】


コマンド受信処理
デモ指定コマンド受信？
S800
NO
YES
デモ指定コマンド受信処理
S802
保留数増加コマンド受信？
S804
NO
YES
保留数加算処理
S806
保留先読み処理
S808
変動演出開始コマンド受信？
S824
NO
YES
変動演出選択処理
S840
変動演出停止コマンド受信？
S850
NO
YES
変動演出終了処理
S860
オープニングコマンド受信？
S870
NO
YES
オープニング演出コマンドセット
S872
大当り演出コマンド受信？
S874
NO
YES
大当り演出パターンコマンドセット
S877
エンディングコマンド受信？
S878
NO
YES
エンディング演出コマンドセット
S880
リターン

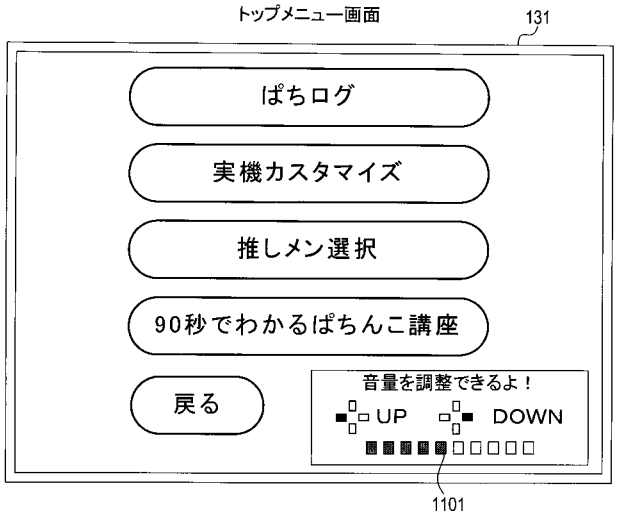
【図９】


保留先読み処理
事前判定は大当り・小当り又はリーチ有はずれ？
S900
YES
NO
保留先読み演出抽選処理
S904
保留先読み演出の実行決定？
S906
NO
YES
保留先読み演出コマンドセット
S910
保留表示コマンドセット
S908
リターン

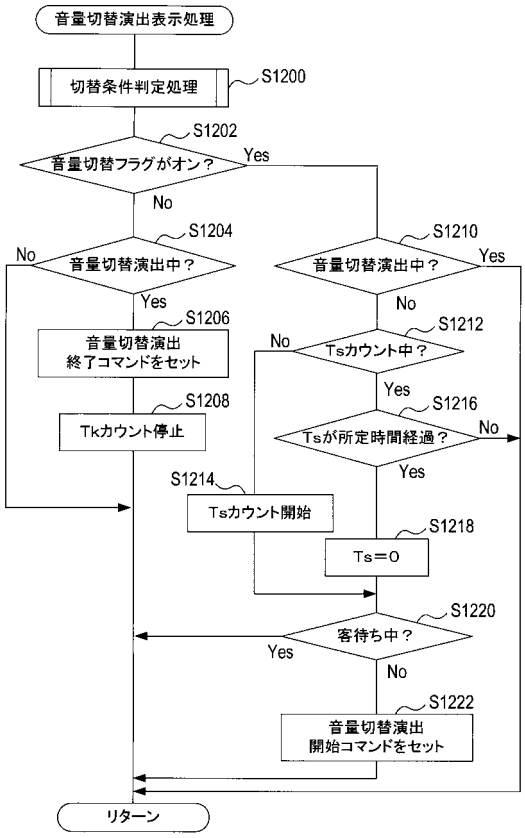
【図１０】


演出ボタン処理
演出ボタン信号を入力か？
S1000
No
Yes
デモ演出中？
S1002
No
Yes
デモ画面入力受付
S1004
各種演出に応じた表示指示コマンドをセット
S1006
リターン

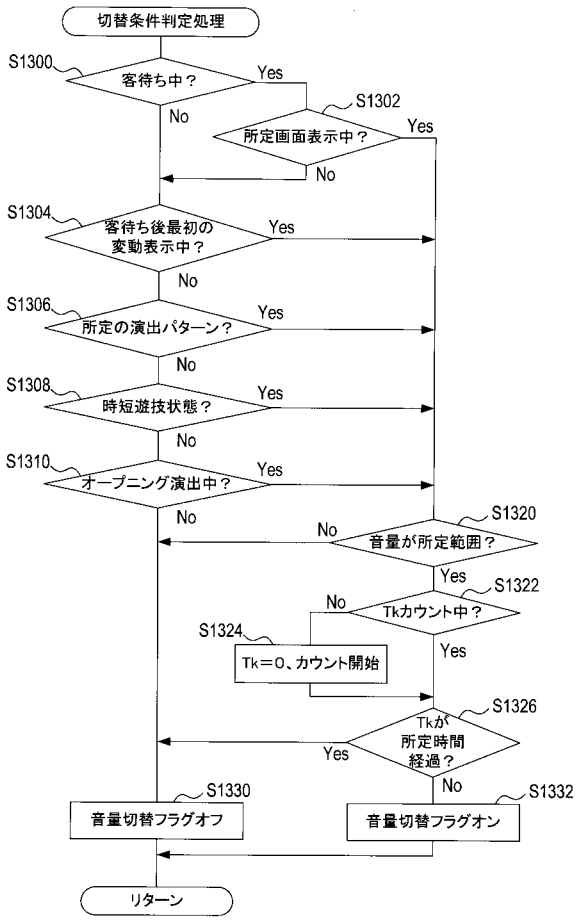
【図１１】



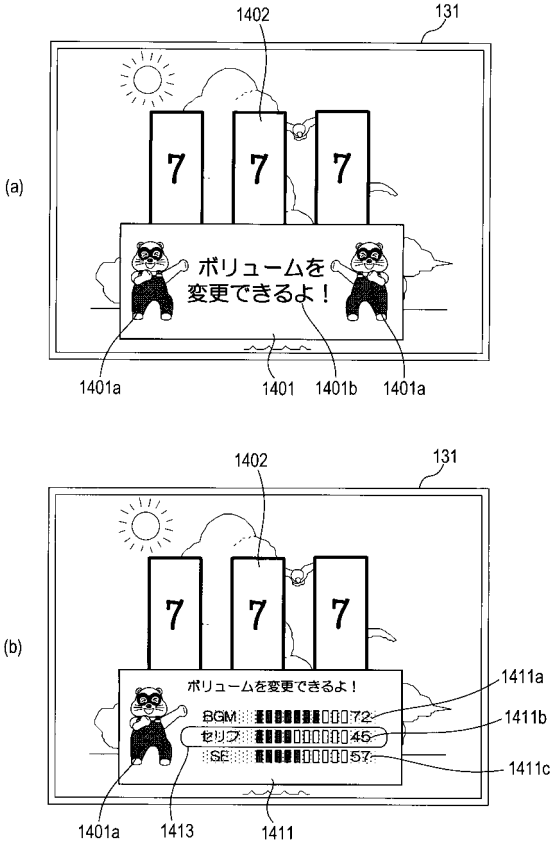
【図１２】



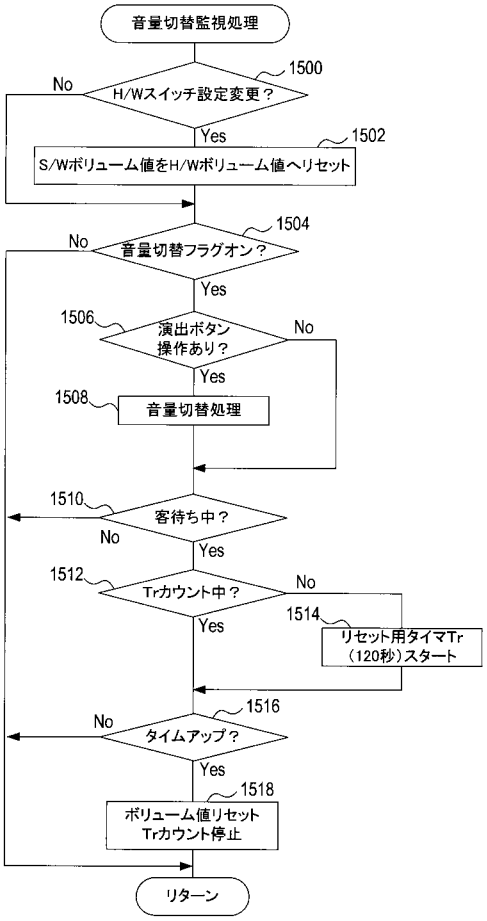
【図１３】



【図１４】



【図１５】


音量切替監視処理
1500
No
H/Wスイッチ設定変更？
Yes
1502
S/Wボリューム値をH/Wボリューム値へリセット
1504
No
音量切替フラグオン？
Yes
1506
演出ボタン
操作あり？
No
Yes
1508
音量切替処理
1510
客待ち中？
No
Yes
1512
Trカウント中？
No
Yes
1514
リセット用タイマTr
（120秒）スタート
1516
No
タイムアップ？
Yes
1518
ボリューム値リセット
Trカウント停止
リターン

フロントページの続き

(72)発明者　武田　大輔
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内
(72)発明者　向山　智貴
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内
(72)発明者　北井　健則
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号　京楽産業．株式会社内

Ｆターム(参考) 2C088 BC06 BC10 CA13 EA41
2C333 AA11 AA15 CA08 CA11 CA32 CA53 DA01 FA05 FA08 FA17