

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 特 許 公 報 (B2)

(11) 特許番号

特許第6980713号
(P6980713)

(45) 発行日 令和3年12月15日 (2021. 12. 15)

(24) 登録日 令和3年11月19日 (2021. 11. 19)

(51) Int. Cl. F 1
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全 71 頁)

(21) 出願番号	特願2019-48894 (P2019-48894)	(73) 特許権者	391010943
(22) 出願日	平成31年3月15日 (2019. 3. 15)		株式会社藤商事
(62) 分割の表示	特願2017-51338 (P2017-51338) の分割	(74) 代理人	大阪府大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 110001645 特許業務法人谷藤特許事務所
原出願日	平成29年3月16日 (2017. 3. 16)	(72) 発明者	竹田 充宏
(65) 公開番号	特開2019-115705 (P2019-115705A)		大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式 会社藤商事内
(43) 公開日	令和1年7月18日 (2019. 7. 18)	(72) 発明者	濱口 大樹
審査請求日	令和2年3月13日 (2020. 3. 13)		大阪市中央区内本町一丁目 1 番 4 号 株式 会社藤商事内
		審査官	小河 俊弥
			最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

表示手段と、

通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段と、

前記表示手段にて種々の演出を実行可能な演出制御手段と、

抽選結果に基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段と、

前記変動表示後の前記図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段とを備え、

前記演出制御手段は、

特定演出と、

前記特定演出の実行前に所定時間の計時に関する表示を開始する計時演出とを実行可能とし、

前記特定演出は、所定演出の実行後に成功演出と失敗演出の何れかの結果演出が出現し、

前記結果演出として前記成功演出と前記失敗演出の何れを出現させるかについては前記抽選結果と予め定められた選択テーブルとに基づいて選択され、

前記計時演出による計時終了前に前記所定演出を開始し、前記計時演出による計時終了後に前記結果演出を実行し、

前記通常遊技状態と前記特別遊技状態とで、前記計時演出の出現率が異なるように構成

10

20

し、

前記計時演出を行った場合の前記特定演出では前記成功演出が出現する
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、パチンコ機、アレンジボール機、スロットマシン等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機では、図柄始動条件の成立により図柄を変動表示し、その変動後の停止図柄が例えば大当たり態様となった場合に遊技者に有利な大当たり遊技が発生するようになっている。この種の遊技機では、例えば図柄変動中は、所定の変動パターンに従って図柄変動演出を実行すると共に、大当たり信頼度に応じた予告演出等の各種演出を実行することにより興趣の向上を図っている（特許文献1）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2014-023556号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで近年の遊技機では、演出の複雑化、多様化が進んだことにより、注目すべき演出がどれなのか、またその演出はどのタイミングで出現するのか等が遊技者に分かりにくく、演出効果を十分に発揮できているとは言い難い。

本発明は上記事情に鑑みてなされたものであり、注目すべき演出が遊技者に分かりやすく、演出効果を十分に発揮することが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明は、表示手段60と、通常遊技状態と該通常遊技状態よりも遊技者にとって有利な特別遊技状態とに制御可能な遊技状態制御手段123と、前記表示手段60にて種々の演出を実行可能な演出制御手段138と、抽選結果に基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段53、54と、前記変動表示後の前記図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる利益状態発生手段122とを備え、前記演出制御手段138は、特定演出と、前記特定演出の実行前に所定時間の計時に関する表示を開始する計時演出とを実行可能とし、前記特定演出は、所定演出の実行後に成功演出と失敗演出の何れかの結果演出が出現し、前記結果演出として前記成功演出と前記失敗演出の何れを出現させるかについては前記抽選結果と予め定められた選択テーブルとに基づいて選択され、前記計時演出による計時終了前に前記所定演出を開始し、前記計時演出による計時終了後に前記結果演出を実行し、前記通常遊技状態と前記特別遊技状態とで、前記計時演出の出現率が異なるように構成し、前記計時演出を行った場合の前記特定演出では前記成功演出が出現するものである。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、注目すべき演出が遊技者に分かりやすく、演出効果を十分に発揮することが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の第1の実施形態に係るパチンコ機の全体正面図である。

【図2】同パチンコ機の分解斜視図である。

【図3】同パチンコ機の遊技盤の正面図である。

10

20

30

40

50

【図 4】同パチンコ機の可動体の動作説明図である。

【図 5】同パチンコ機の遊技モード毎の可動体の位置及び原点検出手段を示す図である。

【図 6】同パチンコ機の下可動演出手段の背面図である。

【図 7】同パチンコ機の下可動演出手段の正面図である。

【図 8】同パチンコ機の制御系のブロック図である。

【図 9】同パチンコ機の遊技状態毎の普通図柄の当たり確率及び変動時間、第 2 特別図柄始動手段の開閉パターンを示す図である。

【図 10】同パチンコ機の第 1、第 2 特別図柄に対応する大当たり遊技の種別と、大当たり開放パターン、特別遊技状態、獲得予定球数の計算式、獲得予定球数の昇格演出の有無の対応関係を示す図である。

10

【図 11】同パチンコ機の獲得球数コマンドとその送信タイミング及び受信時の処理を示す図である。

【図 12】同パチンコ機の大当たり状態指定コマンドと大当たり出玉関連情報指定コマンドの送信タイミングの一例を示す図である。

【図 13】同パチンコ機の大当たり状態指定コマンドと大当たり出玉関連情報指定コマンドの構成を示す図である。

【図 14】同パチンコ機の獲得予定球数の計算式を示す図である。

【図 15】同パチンコ機の演出図柄、保留表示画像及び変動中保留画像の一例を示す図である。

【図 16】同パチンコ機の左打ち誘導画像及び右打ち誘導画像の一例を示す図である。

20

【図 17】同パチンコ機のエラー報知画像の一例を示す図である。

【図 18】同パチンコ機の音量調整可能報知画像及び光量調整可能報知画像の一例を示す図である。

【図 19】同パチンコ機の音量設定画像及び光量設定画像の一例を示す図である。

【図 20】同パチンコ機の節電モード報知画像の一例を示す図である。

【図 21】同パチンコ機の獲得球数管理処理のフローチャートを示す図である。

【図 22】同パチンコ機の変動パターン選択テーブルの一例を示す図である。

【図 23】同パチンコ機の予告選択テーブルの一例を示す図である。

【図 24】同パチンコ機のタイマ演出選択テーブルの一例を示す図である。

【図 25】同パチンコ機のタイマ演出の対象となる予告（特定演出）の一例を示す図である。

30

【図 26】同パチンコ機のタイマ演出の対象となる予告（特定演出）の一例を示す図である。

【図 27】同パチンコ機のタイマ画像及びタイマストック数報知画像を示す図である。

【図 28】同パチンコ機のタイマ初期値増加演出の一例を示す図である。

【図 29】同パチンコ機の音声チャンネルの割り当てテーブルを示す図である。

【図 30】同パチンコ機のタイマ演出の一例における前半部分を示す図である。

【図 31】同パチンコ機のタイマ演出の一例における後半部分を示す図である。

【図 32】同パチンコ機の演出図柄の大当たり変動の終盤から大当たり遊技中までの液晶表示手段の画像表示の一例を示す図である。

40

【図 33】同パチンコ機の大当たり遊技中から次の演出図柄の変動が開始するまでの液晶表示手段の画像表示の一例を示す図である。

【図 34】同パチンコ機の客待ち演出処理のフローチャートを示す図である。

【図 35】同パチンコ機のメニュー表示可能報知画像の一例を示す図である。

【図 36】同パチンコ機の客待ち状態中における可動体の動作パターンの一例を示す図である。

【図 37】同パチンコ機の客待ち状態終了時における可動体の原点復帰動作の一例を示す図である。

【図 38】同パチンコ機の可動体復帰処理のフローチャートを示す図である。

【図 39】同パチンコ機の下可動体に対する原点復帰処理のフローチャートを示す図であ

50

る。

【図 4 0】同パチンコ機の下可動体の駆動ステップとセンサ検出範囲及び押し込み動作の

【図 4 1】本発明の第 2 の実施形態に係るパチンコ機の可動体復帰処理のフローチャートを示す図である。

【図 4 2】本発明の第 3 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ画像を示す図である。

【図 4 3】同パチンコ機のタイマ演出選択テーブルの一例を示す図である。

【図 4 4】同パチンコ機のタイマ演出の一例における前半部分を示す図である。

【図 4 5】同パチンコ機のタイマ演出の一例における後半部分を示す図である。

【図 4 6】本発明の第 4 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ画像を示す図である。

【図 4 7】同パチンコ機の予告選択テーブルの一例を示す図である。

10

【図 4 8】本発明の第 5 の実施形態に係るパチンコ機の予告選択テーブルの一例を示す図である。

【図 4 9】同パチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 5 0】本発明の第 6 の実施形態に係るパチンコ機の予告選択テーブルの一例を示す図である。

【図 5 1】同パチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 5 2】本発明の第 7 の実施形態に係るパチンコ機の予告選択テーブルの一例を示す図である。

【図 5 3】同パチンコ機のタイマ初期値選択演出の一例を示す図である。

【図 5 4】同パチンコ機のタイマ演出の一例における前半部分を示す図である。

20

【図 5 5】同パチンコ機のタイマ演出の一例における後半部分を示す図である。

【図 5 6】同パチンコ機のタイマ演出における計時中断中のタイマ画像の例を示す図である。

【図 5 7】本発明の第 8 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 5 8】本発明の第 9 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 5 9】同パチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 6 0】本発明の第 1 0 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

30

【図 6 1】本発明の第 1 1 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ演出選択テーブルの一例を示す図である。

【図 6 2】本発明の第 1 2 の実施形態に係るパチンコ機の予告選択テーブルの一例を示す図である。

【図 6 3】本発明の第 1 3 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 6 4】本発明の第 1 4 の実施形態に係るパチンコ機の成否演出の一例を示す図である。

【図 6 5】同パチンコ機のタイマ演出選択テーブルの一例を示す図である。

【図 6 6】同パチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

40

【図 6 7】同パチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 6 8】本発明の第 1 5 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 6 9】本発明の第 1 6 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 7 0】同パチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 7 1】本発明の第 1 7 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ演出の一例を示す図である。

【図 7 2】本発明の第 1 8 の実施形態に係るパチンコ機のタイマ画像の変化状態の一例を示す図である。

50

【図 7 3】同パチンコ機のタイマ画像の変化状態の一例を示す図である。

【図 7 4】残り時間と所定時間との関係を示す説明図である。

【発明を実施するための最良の形態】

【0008】

以下、発明の実施形態を図面に基づいて詳述する。図 1 ~ 図 40 は本発明をパチンコ機に採用した第 1 の実施形態を例示している。図 1 及び図 2 において、遊技機本体 1 は、外枠 2 と、この外枠 2 の前側に配置された前枠 3 とを備えている。前枠 3 は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第 1 ヒンジ 4 を介して外枠 2 に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、左右方向における第 1 ヒンジ 4 と反対側、例えば右端側に設けられた施錠手段 5 によって外枠 2 に対して閉状態で施錠可能となっている。

10

【0009】

前枠 3 は、本体枠 6 と、その本体枠 6 の前側に配置されたガラス扉 7 とを備えている。ガラス扉 7 は、左右方向一端側、例えば左端側に配置された上下方向の第 2 ヒンジ 8 を介して本体枠 6 に開閉自在及び着脱自在に枢着されており、施錠手段 5 によって本体枠 6 に対して閉状態で施錠可能となっている。なお、第 1 ヒンジ 4 と第 2 ヒンジ 8 とは例えば同一軸心となるように配置されている。

【0010】

外枠 2 は、図 2 に示すように左右一对の縦枠材 2 a , 2 b と上下一対の横枠材 2 c , 2 d とで矩形状に形成されている。外枠 2 の前側下部には、例えば合成樹脂製の前カバー部材 9 が、下横枠材 2 d の前縁に沿って左右の縦枠材 2 a , 2 b の前側下部を連結するように装着されている。前カバー部材 9 は、左右の縦枠材 2 a , 2 b よりも前側に突出しており、その上側に閉状態の本体枠 6 が位置している。また外枠 2 には、第 1 ヒンジ 4 を構成する外枠上ヒンジ金具 11 が例えば左上部に、同じく外枠下ヒンジ金具 12 が左下部における前カバー部材 9 の上側に夫々配置されている。

20

【0011】

本体枠 6 は合成樹脂製で、前カバー部材 9 の上側で外枠 2 の前縁側に略当接可能な矩形状の枠部 13 と、この枠部 13 内の上部側に設けられた遊技盤装着部 14 と、枠部 13 内の下部側に設けられた下部装着部 15 とを例えば一体に備えている。遊技盤装着部 14 には、遊技盤 16 が例えば前側から着脱自在に装着され、下部装着部 15 には、その前側に発射手段 17、下部スピーカ 18 等が配置されている。また本体枠 6 には、第 1 ヒンジ 4 を構成する本体枠上ヒンジ金具 19 と第 2 ヒンジ 8 を構成する本体枠上ヒンジ金具 20 とが例えば左上部に、第 1 , 第 2 ヒンジ 4 , 8 を構成する本体枠下ヒンジ金具 21 が例えば左下部に夫々配置されている。

30

【0012】

ガラス扉 7 は、本体枠 6 の前面側に対応する矩形状に形成された樹脂製の扉ベース 22 を備えている。この扉ベース 22 には、遊技盤 16 に形成された遊技領域 23 の前側に対応してガラス窓 24 の窓孔 24 a が形成されると共に、例えば窓孔 24 a の周囲に複数（ここでは 4 つ）の上部スピーカ 25、送風演出手段 26 等の演出手段が配置され、それら上部スピーカ 25 等を前側から略覆う上装飾カバー 27 が装着されている。

40

【0013】

また扉ベース 22 の下部前側には、本体枠 6 の後側に配置された払い出し手段 28 から払い出された遊技球を貯留して発射手段 17 に供給する上皿 30、その上皿 30 が満杯のときの余剰球等を貯留する下皿 31、発射手段 17 を作動させるために操作する発射ハンドル 32 等が配置され、更に上皿 30、下皿 31 等を前側から略覆う下装飾カバー 33 が装着されている。下装飾カバー 33 は、例えば前向きに膨出状に形成されており、例えばその上部側に、遊技者が押下操作可能な演出ボタン 34、十字操作手段 35 等の操作手段が設けられている。十字操作手段 35 は、例えば後側の上キー 35 a、前側の下キー 35 b、左側の左キー 35 c、右側の右キー 35 d の 4 つの操作部を備えている。

【0014】

扉ベース 22 の背面側には、窓孔 24 a を後側から略塞ぐようにガラスユニット 36 が

50

着脱自在に装着されると共に、第1, 第2ヒンジ4, 8側の縁部に沿って配置される上下方向のヒンジ端側補強板金37と、開閉端側の縁部に沿って配置される上下方向の開閉端側補強板金38と、窓孔24aの下側に配置される左右方向の下部補強板金39とがねじ止め等により着脱自在に固定されている。また扉ベース22には、第2ヒンジ8を構成するガラス扉上ヒンジ金具40が例えば左上部に、同じくガラス扉下ヒンジ金具41が例えば左下部に夫々配置されている。

【0015】

また、例えば下部補強板金39の背面側には、球送りユニット42、下皿案内ユニット43等が装着されている。球送りユニット42は、上皿30内の遊技球を1個ずつ発射手段17に供給するためのもので、発射手段17の前側に対応して配置されている。下皿案内ユニット43は、上皿30が満杯となったときの余剰球、及び発射手段17により発射されたにも拘わらず遊技領域23に達することなく戻ってきたファール球を下皿31に案内するためのもので、例えば球送りユニット42に隣接してその第1, 第2ヒンジ4, 8側に配置されている。

10

【0016】

図3に示すように、遊技盤16は例えばベニヤ板等で形成されたベース板45を備え、そのベース板45の前側に、発射手段17から発射された遊技球を案内するガイドレール46が環状に装着されると共に、そのガイドレール46の内側の遊技領域23に、中央表示枠ユニット47、始動入賞ユニット48、普通入賞ユニット49等のユニット部品の他、多数の遊技釘(図示省略)が配置されている。中央表示枠ユニット47は例えば遊技領域23の略中央における上部側に配置され、始動入賞ユニット48は中央表示枠ユニット47の下側に、普通入賞ユニット49は中央表示枠ユニット47の下側で始動入賞ユニット48の左側に、夫々ガイドレール46の内側に沿って配置されている。

20

【0017】

またそれら複数のユニット部品47~49上には、普通図柄表示手段51、普通保留個数表示手段52、第1特別図柄表示手段53、第2特別図柄表示手段54等の各種表示手段の他、普通図柄始動手段55、第1特別図柄始動手段56、第2特別図柄始動手段57、大入賞手段58、複数の普通入賞手段59等が設けられている。また、ベース板45の後側には、液晶表示手段(画像表示手段、表示手段)60、複数種類、例えば4種類の可動演出手段61~64等が裏取付ベース(図示省略)を介して装着されている。本実施形態では、液晶表示手段60は縦長状に配置されている。

30

【0018】

中央表示枠ユニット47は、液晶表示手段60の表示枠を構成するもので、その略中央に液晶表示手段60に対応する表示窓70が形成され、ベース板45に形成された装着孔(図示省略)に対して前側から着脱自在に装着されている。この中央表示枠ユニット47は、ベース板45の前面に沿って装着孔の外側に配置され且つその前側を遊技球が通過可能な前面装着板71と、液晶表示手段60の前側における左右両側から上部側にわたる正面視略門形状に配置され且つ前面装着板71の内周側で前向きに突設された装飾枠72と、その装飾枠72の左右の下端部間に配置されるステージ73とを備えている。発射手段17により発射され、遊技領域23の上部側に進入した遊技球は、装飾枠72の頂部で左右に振り分けられ、中央表示枠ユニット47の左側の左流下経路74aと右側の右流下経路74bとの何れかを流下する。

40

【0019】

中央表示枠ユニット47には、左流下経路74a側と右流下経路74b側との少なくとも一方側、例えば左流下経路74a側に、遊技球が流入可能なワープ入口75が設けられている。ワープ入口75に流入した遊技球は、ステージ73上で左右方向に自由に転動した後、遊技領域23の左右方向中央に対応して設けられた中央落下部76とそれ以外の部分との何れかから前側に落下する。

【0020】

またステージ73の上側には、跳ね返り等による後側への遊技球の進入を阻止するため

50

の進入防止手段 77 が設けられている。進入防止手段 77 は、ステージ 73 の後側に沿って例えばベース板 45 と平行に立設される第 1 進入防止板 77 a と、その第 1 進入防止板 77 a の上縁部から前向きに突設される第 2 進入防止板 77 b とを例えば一体に備えている。なお、進入防止手段 77 は例えばその全体が透明であり、前側からその進入防止手段 77 を介して後側を視認可能となっている。

【0021】

中央表示枠ユニット 47 の後側には、図 3 及び図 4 に示すように左・右・上・下の 4 種類の可動演出手段 61 ~ 64 が配置されている。左可動演出手段 61 は、図 4 (a) に示すように、左可動体 61 a と、この左可動体 61 a をその一端側で例えば前後方向の軸廻りに揺動自在に支持すると共に上下方向の昇降ガイド 61 b に沿って上下方向に移動可能な昇降支持体 61 c と、左可動体 61 a を昇降支持体 61 c に対して上揺動位置と下揺動位置との間で揺動駆動する揺動駆動手段 61 d と、昇降支持体 61 c を上昇位置と下昇降位置との間で昇降駆動する昇降駆動手段 61 e とを備えている。

10

【0022】

左可動体 61 a は任意の立体形状（ここでは人間の手の形状）に形成されており、ステッピングモータ等よりなる揺動駆動手段 61 d と昇降駆動手段 61 e とにより、表示窓 70 の左側の横位置と、同じく左上部側の上位置と、同じく左下部側の下位置とに移動可能となっている。なお、横位置の場合には、昇降支持体 61 c が上昇位置で、左可動体 61 a が昇降支持体 61 c に対して下揺動位置で夫々停止し、上位置の場合には、昇降支持体 61 c が上昇位置で、左可動体 61 a が昇降支持体 61 c に対して上揺動位置で夫々停止し、下位置の場合には、昇降支持体 61 c が下昇降位置で、左可動体 61 a が昇降支持体 61 c に対して上揺動位置で夫々停止する。

20

【0023】

また左可動演出手段 61 は、昇降支持体 61 c が上昇位置にあることを検出可能な上昇位置検出手段 81 a と、昇降支持体 61 c が下昇降位置にあることを検出可能な下昇降位置検出手段 81 b と、左可動体 61 a が昇降支持体 61 c に対して上揺動位置にあることを検出可能な上揺動位置検出手段 81 c と、左可動体 61 a が昇降支持体 61 c に対して下揺動位置にあることを検出可能な下揺動位置検出手段 81 d とを備えている。

【0024】

また右可動演出手段 62 は、例えば左可動演出手段 61 と左右略対象に形成されており、図 4 (a) に示すように、右可動体 62 a と、この右可動体 62 a をその一端側で例えば前後方向の軸廻りに揺動自在に支持すると共に上下方向の昇降ガイド 62 b に沿って上下方向に移動可能な昇降支持体 62 c と、右可動体 62 a を昇降支持体 62 c に対して上揺動位置と下揺動位置との間で揺動駆動する揺動駆動手段 62 d と、昇降支持体 62 c を上昇位置と下昇降位置との間で昇降駆動する昇降駆動手段 62 e とを備えている。

30

【0025】

右可動体 62 a は任意の立体形状（ここでは人間の手の形状）に形成されており、ステッピングモータ等よりなる揺動駆動手段 62 d と昇降駆動手段 62 e とにより、表示窓 70 の右側の横位置と、同じく右上部側の上位置と、同じく右下部側の下位置とに移動可能となっている。なお、横位置の場合には、昇降支持体 62 c が上昇位置で、右可動体 62 a が昇降支持体 62 c に対して下揺動位置で夫々停止し、上位置の場合には、昇降支持体 62 c が上昇位置で、右可動体 62 a が昇降支持体 62 c に対して上揺動位置で夫々停止し、下位置の場合には、昇降支持体 62 c が下昇降位置で、右可動体 62 a が昇降支持体 62 c に対して上揺動位置で夫々停止する。

40

【0026】

また右可動演出手段 62 は、昇降支持体 62 c が上昇位置にあることを検出可能な上昇位置検出手段 82 a と、昇降支持体 62 c が下昇降位置にあることを検出可能な下昇降位置検出手段 82 b と、右可動体 62 a が昇降支持体 62 c に対して上揺動位置にあることを検出可能な上揺動位置検出手段 82 c と、右可動体 62 a が昇降支持体 62 c に対して下揺動位置にあることを検出可能な下揺動位置検出手段 82 d とを備えている。

50

【 0 0 2 7 】

なお本実施形態では、遊技モードを複数種類、例えば3種類の中から選択可能となっており、それら3種類の遊技モード毎に、左右の可動体61a, 62aの位置が異なっている。即ち図5に示すように、左右の可動体61a, 62aの位置は、第1モードでは共に横位置に、第2モードでは共に下位置に、第3モードでは共に上位置に設定されている。このように、左右の可動体61a, 62aについては、遊技モード毎に原点位置が異なっており、例えば第1モードでは横位置が、第2モードでは下位置が、第3モードでは上位置が夫々原点位置となる。従って、左可動体61aの原点検出手段は、第1モードでは上昇位置検出手段81aと下揺動位置検出手段81d、第2モードでは下昇降位置検出手段81bと上揺動位置検出手段81c、第3モードでは上昇位置検出手段81aと上揺動位置検出手段81cであり、右可動体62aの原点検出手段は、第1モードでは上昇位置検出手段82aと下揺動位置検出手段82d、第2モードでは下昇降位置検出手段82bと上揺動位置検出手段82c、第3モードでは上昇位置検出手段82aと上揺動位置検出手段82cである。

10

【 0 0 2 8 】

また上可動演出手段63は、図4(b)に示すように、上可動体63aと、この上可動体63aの左右両端側を夫々上下方向の昇降ガイド63b, 63bに沿って上下方向に移動可能に支持する昇降支持体63c, 63cと、昇降支持体63cを上昇位置と下昇降位置との間で昇降駆動する昇降駆動手段63d, 63dとを備えている。上可動体63aは、液晶表示手段60の前側に横長状に配置され、前面側には例えば任意の装飾(図示省略)が施されており、ステッピングモータ等よりなる左右の昇降駆動手段63d, 63dの駆動により、例えば略水平な状態を保ったまま表示窓70の上端側の上位置と下端側の下位置との間で移動可能となっている。また上可動演出手段63は、上可動体63aが上位置にあることを検出可能な上位置検出手段83aと、同じく下位置にあることを検出可能な下位置検出手段83bとを備えている。なお本実施形態では、上可動体63aについては上位置を原点位置としており、上位置検出手段83aが原点検出手段となる。

20

【 0 0 2 9 】

また下可動演出手段64は、図4(b)に示すように、下可動体64aと、この下可動体64aを駆動するステッピングモータ等の下駆動手段64bとを備えている。下可動体64aは、液晶表示手段60の前側に横長状に配置され、前面側には例えば任意の装飾(図示省略)が施されており、例えば略水平な状態を保ったまま、下駆動手段64bの駆動により略全体が表示窓70よりも下側に位置する下位置と少なくとも一部が表示窓70内に位置する上位置との間で移動可能となっている。また下可動演出手段64は、下可動体64aが上位置にあることを検出可能な上位置検出手段84aと、同じく下位置にあることを検出可能な下位置検出手段84bとを備えている。なお本実施形態では、下可動体64aについては上位置を原点位置としており、上位置検出手段84aが原点検出手段となる。

30

【 0 0 3 0 】

以下、下可動演出手段64の駆動機構について図6, 図7を参照しつつ詳述する。下可動演出手段64の駆動機構は、下可動体64aを例えば左右両端側で夫々昇降移動可能に支持する左ベース体85及び右ベース体86と、下駆動手段64bと、下駆動手段64bの駆動力を下可動体64aに伝達する駆動力伝達手段87とを備えている。また駆動力伝達手段87は、下可動体64aの昇降移動に連動して揺動する駆動アーム88と、下駆動手段64bの回転動作を駆動アーム88の揺動動作に変換するためのクランクギヤ89とを備えている。

40

【 0 0 3 1 】

左ベース体85及び右ベース体86は、表示窓70の下側左右に対応して中央表示枠ユニット47の後側に配置され、例えば裏取付ベースに着脱自在に固定されており、図6に示すように夫々上下方向の長孔状に形成されたガイド孔90, 91を備えている。また下可動体64aには、左右両端側に各2つのスライド係合部92a, 92b, 93a, 93

50

bを備えており、左側のスライド係合部92a, 92bがガイド孔90に、右側のスライド係合部93a, 93bがガイド孔91に夫々摺動自在に係合することにより、下可動体64aは略水平な姿勢を保ったまま上下方向にスライド移動可能となっている。

【0032】

駆動アーム88は、例えば細長板状に形成され、右ベース体86の後側に配置されており、その一端側（右端側）が右ベース体86により前後方向の回転軸88a廻りに回転自在に支持され、他端側（左端側）に形成された長手方向の第1ガイド孔94に下可動体64aのスライド係合部93aが摺動自在に係合している。なお、回転軸88aはスライド係合部93aの可動範囲の略中央に対応する高さ位置に配置されている。

【0033】

クランクギヤ89は、例えば駆動アーム88の長手方向略中央に対応して右ベース体86とその後側の駆動アーム88との間に配置され、右ベース体86により前後方向の回転軸89a廻りに回転自在に支持されている。なお、回転軸89aは回転軸88aと略同じ高さ位置に配置されている。クランクギヤ89の例えば背面側には、外周部近傍に1つのスライド係合部95が突設されており、このスライド係合部95が、駆動アーム88の中央部付近に形成された長手方向の第2ガイド孔96に摺動自在に係合している。

【0034】

また、右ベース体86の裏側には、下駆動手段64bと、この下駆動手段64bの駆動軸に固定された駆動ギヤ97と、この駆動ギヤ97とクランクギヤ89とを連動させる中継ギヤ98とが配置されている。これにより、下駆動手段64bが正/逆何れかの方向に作動すると、クランクギヤ89が回転し、それによってスライド係合部95が駆動アーム88の第2ガイド孔96内を摺動しつつ回転軸89a廻りに移動するため、駆動アーム88が揺動し、それによって下可動体64aは上位置（図6(a), 図7(a)）と下位置（図6(b), 図7(b)）との間で上下方向に移動する。なお下可動体64aが上位置にあるとき、図6(a)に示すように、クランクギヤ89における回転軸89aからスライド係合部95への向きと、駆動アーム88における第2ガイド孔96の向きとが互いに略直交してメカロック状態となる。下可動体64aが下位置にあるときについても同様である（図6(b)）。

【0035】

また例えばクランクギヤ89の前面側には、図7に示すように突条部99が周方向に沿って所定角度範囲内に設けられている。上位置検出手段84aと下位置検出手段84bとは、例えば透過型フォトセンサにより構成されており、下可動体64aが上位置にあるときには、図7(a)に示すように上位置検出手段84aが突条部99の一端側を検出することによりONとなり、また下可動体64aが下位置にあるときには、図7(b)に示すように下位置検出手段84bが突条部99の他端側を検出することによりONとなるように配置されている。

【0036】

なお本実施形態では、上位置検出手段84aがONになるのは、下可動体64aが上位置（原点位置）から下位置側に12ステップ分移動するまでの範囲内であるとする（図40参照）。

【0037】

普通図柄始動手段55は、普通図柄表示手段51による普通図柄の変動表示を開始させるためのもので、遊技球が通過可能な通過ゲート等により構成され、遊技球の通過を検出する通過検出手段55aを備えている。この普通図柄始動手段55は、図3に示すように例えば中央表示枠ユニット47の右部における前面装着板71の前側に設けられており、右流下経路74bを流下する遊技球が通過可能となっている。

【0038】

普通図柄表示手段51は、普通図柄を変動表示するためのもので、複数個の普通図柄（例えば「」 「×」の2種類）に対応する複数個の発光体（例えばLED）を備え、例えば中央表示枠ユニット47の装飾枠72に配置されている。この普通図柄表示手段51は

10

20

30

40

50

、普通図柄始動手段 5 5 が遊技球を検出することに基づいて複数の発光体が所定順序で発光するように点滅して、普通図柄始動手段 5 5 による遊技球検出時に取得した普通乱数情報に含まれる当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致する場合には当たり態様（所定態様）に対応する例えば「」側の発光体が点灯し、それ以外の場合には外れ態様に対応する例えば「×」側の発光体が点灯して停止する。普通図柄表示手段 5 1 の変動後の停止図柄が当たり態様となった場合には普通利益状態が発生する。

【 0 0 3 9 】

また、普通図柄表示手段 5 1 の図柄変動中と普通利益状態中とを含む普通保留期間中に普通図柄始動手段 5 5 が遊技球を検出した場合には、それによって取得された普通乱数情報が予め定められた上限保留個数、例えば 4 個を限度として保留記憶され、普通保留期間が終了する毎に 1 個ずつ消化されて普通図柄の変動が行われる。普通乱数情報の記憶個数（普通保留個数）は、普通保留個数表示手段 5 2 等によって遊技者に報知される。普通保留個数表示手段 5 2 は例えば中央表示枠ユニット 4 7 の装飾枠 7 2 に配置される。

10

【 0 0 4 0 】

第 1 特別図柄始動手段 5 6 は、第 1 特別図柄表示手段 5 3 による図柄変動を開始させるためのもので、開閉手段を有しない非開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段 5 6 a を備えている。この第 1 特別図柄始動手段 5 6 は、例えば始動入賞ユニット 4 8 に設けられ、ステージ 7 3 の中央落下部 7 6 に対応してその下側に上向き開口状に配置されており、左流下経路 7 4 a 側のワープ入口 7 5 からステージ 7 3 を経て入賞するルートが存在すること等により、右流下経路 7 4 b を流下してきた遊技球よりも左流下経路 7 4 a を流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。なお、この第 1 特別図柄始動手段 5 6 に遊技球が入賞すると、1 入賞当たり所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

20

【 0 0 4 1 】

第 2 特別図柄始動手段 5 7 は、第 2 特別図柄表示手段 5 4 による図柄変動を開始させるためのもので、開閉部 1 0 1 の作動によって遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能（又は開状態よりも入賞困難）な閉状態とに変化可能な開閉式入賞手段により構成され、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段 5 7 a を備えており、普通図柄表示手段 5 1 の変動後の停止図柄が当たり態様（所定態様）となって普通利益状態が発生したときに、開閉部 1 0 1 が所定時間閉状態から開状態に変化するようになっている。

30

【 0 0 4 2 】

この第 2 特別図柄始動手段 5 7 は、例えば中央表示枠ユニット 4 7 の右部における前面装着板 7 1 上で且つ普通図柄始動手段 5 5 の下流側に配置されており、左流下経路 7 4 a を流下してきた遊技球よりも右流下経路 7 4 b を流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。開閉部 1 0 1 は例えば下部側に設けられた左右方向の回転軸廻りに揺動可能であり、閉状態では例えば前面装着板 7 1 と略面一となって遊技球が前側を通過可能となり、開状態では前面装着板 7 1 の前側で後ろ下がりの傾斜状となって遊技球を後向きに入賞させるようになっている。なお、この第 2 特別図柄始動手段 5 7 に遊技球が入賞すると、1 入賞当たり所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

40

【 0 0 4 3 】

第 1 特別図柄表示手段 5 3 は、1 個又は複数個、例えば 1 個の第 1 特別図柄を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、第 1 特別図柄始動手段 5 6 が遊技球を検出することを条件に第 1 特別図柄を所定時間変動表示して、第 1 特別図柄始動手段 5 6 による遊技球検出時に取得された第 1 特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には第 1 大当たり態様で、それ以外の場合には第 1 外れ態様で夫々停止するようになっている。第 1 特別図柄表示手段 5 3 の変動後の停止図柄が第 1 大当たり態様となった場合には第 1 特別利益状態が発生する。

【 0 0 4 4 】

第 2 特別図柄表示手段 5 4 は、1 個又は複数個、例えば 1 個の第 2 特別図柄を変動表示可能な 7 セグメント式等の表示手段により構成されており、第 2 特別図柄始動手段 5 7 が

50

遊技球を検出することを条件に第2特別図柄を所定時間変動表示して、第2特別図柄始動手段57による遊技球検出時に取得された第2特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致する場合には第2大当たり態様で、それ以外の場合には第2外れ態様で夫々停止するようになっている。第2特別図柄表示手段54の変動後の停止図柄が第2大当たり態様となった場合には第2特別利益状態が発生する。

【0045】

第1, 第2特別図柄表示手段53, 54は、例えば中央表示枠ユニット47の装飾枠72に配置されている。第1, 第2特別図柄は、例えば数字図柄等ではなく、それ自体としては特別な意味を持たない線と点の組み合わせ等よりなる複数種類の図柄で構成され、これらの図柄のうちの1又は複数が第1, 第2大当たり態様、それ以外が第1, 第2外れ態様となっている。

10

【0046】

また、第1特別図柄表示手段53の図柄変動中、第2特別図柄表示手段54の図柄変動中及び第1, 第2特別利益状態中を含む特別保留期間中に第1, 第2特別図柄始動手段56, 57が遊技球を検出した場合には、そのときに取得した第1, 第2特別乱数情報を夫々予め定められた上限保留個数、例えば各4個を限度として保留記憶する。そして、特別保留期間が終了した時点で第2特別図柄側の保留記憶が1以上の場合(第2特別図柄に関する図柄変動開始条件が成立した場合)にはその第2特別図柄の保留記憶を消化することにより第2特別図柄の変動を行い、第1特別図柄側の保留記憶のみが1以上の場合(第1特別図柄に関する図柄変動開始条件が成立した場合)にはその第1特別図柄の保留記憶を消化することにより第1特別図柄の変動を行う。このように本実施形態では、第1特別図柄と第2特別図柄とが共に変動中になることはなく、また第1特別図柄側と第2特別図柄側との両方に保留記憶がある場合には、第2特別図柄の変動を優先的に行うようになっている。なお、第1, 第2特別乱数情報の記憶個数(第1, 第2特別保留個数)は、液晶表示手段60等によって遊技者に報知される。

20

【0047】

大入賞手段(特別入賞手段)58は、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な開閉板102を備えた開閉式入賞手段で、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段58aを備えており、第1, 第2特別図柄表示手段53, 54の第1, 第2特別図柄が変動後に第1, 第2大当たり態様で停止した場合に発生する第1, 第2特別利益状態中に、開閉板102が所定の大当たり開放パターンに従って前側に開放して、その上に落下した遊技球を内部へと入賞させるようになっている。この大入賞手段58は、例えば中央表示枠ユニット47の右側下部で第2特別図柄始動手段57の下流側に配置されており、左流下経路74aを流下してきた遊技球よりも右流下経路74bを流下してきた遊技球の方が高い確率で入賞可能となっている。この大入賞手段58に遊技球が入賞すると、1入賞当たり所定個数の遊技球が賞球として払い出される。本実施形態では、大入賞手段58への1入賞当たりの賞球数を12個とする。なお以下の説明では、第1特別利益状態と第2特別利益状態とを合わせて「大当たり遊技」という。

30

【0048】

本実施形態では図10に示すように、第1特別図柄が第1大当たり態様となった場合に発生する大当たり遊技(第1特別利益状態)がA1~A4の4種類、第2特別図柄が第2大当たり態様となった場合に発生する大当たり遊技(第2特別利益状態)がB1~B10の10種類設けられており、それら各大当たり遊技に対して複数種類の大当たり開放パターンの何れかが割り当てられている。

40

【0049】

図10に示すように、本実施形態の大当たり開放パターンには15R/15R、10R/15R、6R/15R、4R/15R、10R/10R、6R/10Rの6種類があり、大当たり遊技A1, A2, B1, B2, B4~B7には15R/15R開放パターンが、大当たり遊技A3, B9には6R/15R開放パターンが、大当たり遊技A4には6R/10R開放パターンが、大当たり遊技B3には10R/10R開放パターンが、大当た

50

り遊技 B 8 には 1 0 R / 1 5 R 開放パターンが、大当たり遊技 B 1 0 には 4 R / 1 5 R 開放パターンが夫々割り当てられている。

【 0 0 5 0 】

ここで「 R / R 」における分母側は総ラウンド数で、これが 1 5 R、1 0 R の場合には夫々大当たりラウンドを 1 5 回、1 0 回行うことを示している。なお、大当たりラウンドには例えば「出玉あり」と「出玉なし」の 2 種類があり、「 R / R 」における分子側は総ラウンド数のうちの出玉ありラウンドの数を示している。

【 0 0 5 1 】

出玉ありラウンドは、大入賞手段 5 8 の開放後、その大入賞手段 5 8 への入賞個数が所定個数（最大カウント数）に達するか、所定時間経過した時点で大入賞手段 5 8 を閉じるようになり（所定開動作）、遊技者が右流下経路 7 4 b 側の大入賞手段 5 8 を狙って普通に右打ちをすれば最大カウント数の遊技球を容易に入賞させることができ、所定個数の賞球を容易に獲得することができる。なお、本実施形態では最大カウント数を 8 とする。

10

【 0 0 5 2 】

一方、出玉なしラウンドは大入賞手段 5 8 が極短時間だけ 1 又は複数回開放するようになり、遊技者が右打ちをしても遊技球を入賞させることは困難で、遊技者は賞球の獲得を期待できない。従って、例えば 4 R / 1 5 R と 6 R / 1 0 R とを比較すると、総ラウンド数は 1 5 R と 1 0 R で前者の方が多いが、出玉ありラウンド数は 4 R と 6 R で後者の方が多いため、後者の方が遊技者に有利である。

20

【 0 0 5 3 】

なお、出玉なしラウンドは例えば出玉ありラウンドが全て終了した後に実行される。従って、例えば 6 R / 1 5 R 開放パターンの場合には、第 1 R ~ 第 6 R が出玉ありラウンド、第 7 R ~ 第 1 5 R が出玉なしラウンドとなる。

【 0 0 5 4 】

普通入賞手段 5 9 は、開閉手段を有しない非開閉式入賞手段で、入賞した遊技球を検出する遊技球検出手段 5 9 a を備えており、例えば左流下経路 7 4 a 側の普通入賞ユニット 4 9 に複数個、また右流下経路 7 4 b 側の例えば大入賞手段 5 8 の側方にも例えば 1 個配置されている。この普通入賞手段 5 9 に遊技球が入賞すると、1 入賞当たり所定個数の遊技球が賞球として払い出される。

30

【 0 0 5 5 】

また液晶表示手段 6 0 には、例えば第 1、第 2 特別図柄表示手段 5 3、5 4 による第 1、第 2 特別図柄の変動表示と並行して演出図柄 8 0 が変動表示される他、第 1、第 2 特別保留個数を示す第 1、第 2 保留表示画像 X 1 ~ X 4、Y 1 ~ Y 4 等の各種画像を表示可能となっている。

【 0 0 5 6 】

ここで演出図柄 8 0 は、図 1 5 等 to 示すように、例えば 1 ~ 8 等の数字で構成される数字部 8 0 a と、この数字部に付随するキャラクタその他の装飾部 8 0 b との結合で構成され、例えば所定方向に複数列（ここでは左右方向に 3 列）で夫々変動可能であり、例えば第 1、第 2 特別図柄の変動開始と略同時に所定の変動パターンに従って縦スクロール等による変動を開始すると共に、第 1、第 2 特別図柄の変動停止と略同時に最終停止するように、左、右、中等の所定の順序で停止するようになっている。なお演出図柄 8 0 では、例えば全て同じ図柄で揃った場合が大当たり演出態様、それ以外が外れ演出態様となっており、第 1、第 2 特別図柄が第 1、第 2 大当たり態様となる場合には演出図柄 8 0 は大当たり演出態様となり、第 1、第 2 特別図柄が第 1、第 2 外れ態様となる場合には演出図柄 8 0 は外れ演出態様となる。

40

【 0 0 5 7 】

図 8 は本パチンコ遊技機の制御系のブロック図である。図 8 において、主制御基板（主制御手段）1 0 3 は遊技制御を統括するもので、普通図柄表示手段 5 1、第 1、第 2 特別図柄表示手段 5 3、5 4 等の表示手段の他、普通図柄始動手段 5 5 に設けられた通過検出

50

手段 5 5 a、各入賞手段 5 6 ~ 5 9 に設けられた遊技球検出手段 5 6 a ~ 5 9 a 等が接続されている。

【 0 0 5 8 】

また主制御基板 1 0 3 の下位には、演出制御基板 1 0 4、液晶制御基板 1 0 5、払出制御基板 1 0 6、発射制御基板 1 0 7 等のサブ制御基板が接続されている。演出制御基板（サブ制御手段）1 0 4 は、主制御基板 1 0 3 からの制御コマンドに基づいて演出制御を行うもので、スピーカ 1 8、2 5、電飾手段 1 0 8、可動演出手段 6 1 ~ 6 4、送風演出手段 2 6 等の各種演出手段の他、演出ボタン 3 4、十字操作手段 3 5 等の操作手段が接続されている。なお電飾手段 1 0 8 は、上下の装飾カバー 2 7、3 3 内の他、遊技盤 1 6 上の各種ユニット部品に配置された L E D 等により構成されている。

10

【 0 0 5 9 】

液晶制御基板 1 0 5 は、演出制御基板 1 0 4 からの制御コマンドに基づいて液晶表示手段 6 0 を制御するものである。また払出制御基板 1 0 6 は、主制御基板 1 0 3 からの制御コマンドに基づいて払い出し手段 2 8 を制御するもので、その下位に発射制御基板 1 0 7 が接続されている。発射制御基板 1 0 7 は、払出制御基板 1 0 6 からの発射制御信号、発射ハンドル 3 2 からの操作信号等に基づいて発射手段 1 7 を制御するようになっている。発射制御基板 1 0 7 は例えば発射手段 1 7 の裏側等に配置されている。

【 0 0 6 0 】

主制御基板 1 0 3 は、C P U、R O M、R A M 等により構成される普通乱数作成処理手段 1 1 1、普通始動口チェック処理手段 1 1 2、普通乱数記憶手段 1 1 3、普通図柄処理手段 1 1 4、普通図柄表示制御手段 1 1 5、普通利益状態発生手段 1 1 6、特別乱数作成処理手段 1 1 7、特別始動口チェック処理手段 1 1 8、特別乱数記憶手段 1 1 9、特別図柄処理手段 1 2 0、特別図柄表示制御手段 1 2 1、大当たり遊技発生手段 1 2 2、特別遊技状態発生手段 1 2 3、入賞処理手段 1 2 4、制御コマンド送信手段 1 2 5 等を備えている。

20

【 0 0 6 1 】

普通乱数作成処理手段 1 1 1 は、変動後の普通図柄を当たり態様とするか否かの判定に用いる当たり判定乱数等を所定時間毎に繰り返し発生するように構成されている。普通始動口チェック処理手段 1 1 2 は、普通図柄始動手段 5 5 による遊技球の検出に基づく処理を行うもので、普通図柄始動手段 5 5 が遊技球を検出することに基づいて、普通乱数作成処理手段 1 1 1 で作成された当たり判定乱数値等の普通乱数情報を取得し、その普通乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として先入れ先出し式の普通乱数記憶手段 1 1 3 に記憶させるように構成されている。

30

【 0 0 6 2 】

普通図柄処理手段 1 1 4 は、普通図柄の変動表示に関する処理を行うもので、普通図柄表示手段 5 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 1 1 3 に 1 個以上の当たり判定乱数値が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に、普通乱数記憶手段 1 1 3 に記憶されている普通乱数情報の待ち行列の先頭から当たり判定乱数値を取り出し、その当たり判定乱数値が予め定められた当たり判定値と一致するか否かに応じて当たり／外れの判定を行う当たり判定機能、当たり／外れの判定結果に基づいて普通図柄の変動後の停止図柄の種類を選択する普通停止図柄選択機能、普通図柄の変動時間を選択する変動時間選択機能等を備えている。

40

【 0 0 6 3 】

普通図柄表示制御手段 1 1 5 は、普通図柄処理手段 1 1 4 による普通図柄処理に基づいて普通図柄表示手段 5 1 の表示制御を行うもので、普通図柄表示手段 5 1 が変動表示可能な状態となり且つ普通乱数記憶手段 1 1 3 に 1 個以上の普通乱数情報が記憶されていること（普通保留個数が 1 以上であること）を条件に普通図柄表示手段 5 1 による普通図柄の変動を開始させ、普通図柄処理手段 1 1 4 で選択された変動時間が経過することに基づいて、同じく普通図柄処理手段 1 1 4 で選択された停止図柄で普通図柄の変動を停止させるようになっている。

50

【 0 0 6 4 】

普通利益状態発生手段 1 1 6 は、普通図柄処理手段 1 1 4 による当たり判定の結果が当たりとなることに基づいて普通図柄表示手段 5 1 の変動後の停止図柄が当たり態様となった場合に、第 2 特別図柄始動手段 5 7 が例えば複数種類の開閉パターンの何れかに従って開状態に変化する普通利益状態を発生させるようになっている。本実施形態では、図 9 に示すように、通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）と、この通常開閉パターンよりも開放時間が大となるように設定された延長開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）の 2 種類の開閉パターンが設定されており、後述する開放延長状態中の場合（開放延長あり）には延長開閉パターンが、それ以外の場合（開放延長なし）には通常開閉パターンが夫々選択されるようになっている。

10

【 0 0 6 5 】

特別乱数作成処理手段 1 1 7 は、大当たり / 外れの判定に用いる大当たり判定乱数、特別図柄の変動後の停止図柄等の選択に用いる図柄判定乱数、変動パターンの選択に用いる変動パターン乱数、その他の所定の乱数を繰り返し発生する特別乱数作成処理を行うように構成されている。

【 0 0 6 6 】

特別始動口チェック処理手段 1 1 8 は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 5 6 , 5 7 への遊技球の入賞に基づく処理を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段（図柄始動手段）5 6 , 5 7 の何れかに遊技球が入賞することに基づいて、特別乱数作成処理手段 1 1 7 で作成された大当たり判定乱数値、大当たり図柄乱数値等の第 1 , 第 2 特別乱数情報（未だ開始されていない図柄の変動表示に関する特定情報）を取得し、その第 1 , 第 2 特別乱数情報を予め定められた上限保留個数（例えば 4 個）を限度として特別乱数記憶手段（乱数記憶手段、保留記憶手段）1 1 9 に記憶させると共に、増加後の第 1 , 第 2 特別保留個数等を指定する第 1 , 第 2 保留増加コマンドを制御コマンド送信手段 1 2 5 を介して演出制御基板 1 0 4 に送信するように構成されている。

20

【 0 0 6 7 】

また、特別始動口チェック処理手段 1 1 8 は先読み判定手段 1 1 8 a を備えている。この先読み判定手段 1 1 8 a は、第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 5 6 , 5 7 に遊技球が入賞したときに取得される第 1 , 第 2 特別乱数情報について、例えばその取得時に、第 1 , 第 2 特別乱数情報に含まれる大当たり判定乱数値が第 1 , 第 2 大当たり判定値と一致するか否か等について先読み判定を行うようになっている。この先読み判定結果は、例えば第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 5 6 , 5 7 の何れかに遊技球が入賞することに基づいて送信される第 1 , 第 2 保留増加コマンドにより演出制御基板 1 0 4 等に伝達される。

30

【 0 0 6 8 】

特別図柄処理手段 1 2 0 は、第 1 , 第 2 特別図柄の変動表示に関する処理を行うもので、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 が変動表示可能な状態となったときに、第 2 特別保留個数が 1 以上であれば第 2 特別乱数情報の待ち行列から、第 1 特別保留個数のみが 1 以上であれば第 1 特別乱数情報の待ち行列からその先頭の大当たり判定乱数値を取り出し、その大当たり判定乱数値が予め定められた大当たり判定値と一致するか否かに応じて大当たり / 外れの判定を行う大当たり判定機能、大当たり判定の結果に応じて、第 1 , 第 2 特別乱数情報に含まれる大当たり図柄乱数値等に基づいて第 1 , 第 2 特別図柄の変動後の停止図柄を選択する特別停止図柄選択機能、大当たり判定の結果に応じて、第 1 , 第 2 特別図柄の変動パターンを複数種類の中から選択する変動パターン選択機能等を備えている。

40

【 0 0 6 9 】

本実施形態の大当たり遊技 A 1 ~ A 4 , B 1 ~ B 1 0（図 1 0）は、第 1 , 第 2 特別図柄が第 1 , 第 2 大当たり態様となる場合の停止図柄に対応している。また図 1 0 に示すように、大当たり遊技 A 1 ~ A 4 , B 1 ~ B 1 0 には、後述する特別遊技状態として確変状態と時短状態との何れかが紐付けられている。

【 0 0 7 0 】

50

また本実施形態では、演出図柄 80 の変動パターンとして、リーチを経ることなく外れ態様となるリーチなし変動パターン、リーチ成立後にリーチ演出 A を実行して外れ態様又は大当たり態様となるリーチ A 外れ / 大当たり変動パターン、リーチ成立後にリーチ演出 B を実行して外れ態様又は大当たり態様となるリーチ B 外れ / 大当たり変動パターン、リーチ成立後にリーチ演出 C を実行して大当たり態様となるリーチ C 大当たり変動パターンの 5 種類が設けられており、大当たり判定結果に応じて、図 22 に示す変動パターン選択テーブルに基づいて各変動パターンが選択されるようになっている。図 22 の例では、大当たり判定結果が外れの場合には、リーチなし、リーチ A 外れ、リーチ B 外れの 3 つの変動パターンが 2 4 5 : 5 : 1 の選択率で選択され、大当たり判定結果が大当たり（非確変）の場合には、リーチ A 大当たり、リーチ B 大当たりの 2 つの変動パターンが 8 0 : 1 7 1 の選択率で選択され、大当たり判定結果が大当たり（確変）の場合には、リーチ A 大当たり、リーチ B 大当たり、リーチ C 大当たりの 3 つの変動パターンが 7 1 : 1 7 0 : 1 0 の選択率で選択される。

10

【 0 0 7 1 】

図 22 より明らかなように、大当たり確率を 1 / 3 0 0 とすると、大当たり遊技発生の信頼度（以下、大当たり信頼度という）は、リーチなし変動パターンが 0 %、リーチ A 変動パターンが 9 . 2 %、リーチ B 変動パターンが 5 3 . 3 %、リーチ C 変動パターンが 1 0 0 % となっており、また確変状態を伴う大当たり遊技発生の信頼度（以下、確変大当たり信頼度という）は、リーチなし変動パターンが 0 %、リーチ A 変動パターンが 4 . 3 %、リーチ B 変動パターンが 2 6 . 6 %、リーチ C 変動パターンが 1 0 0 % となっている。

20

【 0 0 7 2 】

また第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始時には、減少後の第 1 , 第 2 特別保留個数等を指定する第 1 , 第 2 保留減少コマンド、演出図柄 80 の変動パターンを指定する変動パターンコマンド、第 1 , 第 2 特別図柄の停止図柄を指定する図柄指定コマンド等が制御コマンド送信手段 1 2 5 を介して演出制御基板 1 0 4 に送信される。一方、第 1 , 第 2 特別保留個数が共に 0 の状態で第 1 , 第 2 特別図柄の変動が終了する等により第 1 , 第 2 特別図柄の変動待機状態となった場合には、客待ちデモコマンドが制御コマンド送信手段 1 2 5 を介して演出制御基板 1 0 4 に送信される。

【 0 0 7 3 】

特別図柄表示制御手段 1 2 1 は、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段（図柄表示手段）5 3 , 5 4 の表示制御を行うもので、特別図柄処理手段 1 2 0 による特別図柄処理に基づいて、第 1 特別図柄表示手段 5 3 又は第 2 特別図柄表示手段 5 4 による第 1 , 第 2 特別図柄の変動を開始させると共に、選択された変動パターンに対応する変動時間が経過することに基づいて、選択された停止図柄で第 1 , 第 2 特別図柄の変動を停止させるようになっている。なお、第 1 , 第 2 特別図柄の変動終了時には、演出図柄 80 の変動停止を指示する変動停止コマンドが制御コマンド送信手段 1 2 5 を介して演出制御基板 1 0 4 に送信される。

30

【 0 0 7 4 】

大当たり遊技発生手段（利益状態発生手段）1 2 2 は、遊技者に有利な大当たり遊技（第 1 , 第 2 特別利益状態）を発生させるもので、特別図柄処理手段 1 2 0 で大当たりの判定結果（特定結果）が得られ、それに基づいて第 1 , 第 2 特別図柄の変動後の停止図柄が第 1 , 第 2 大当たり態様（特定態様）となった場合に、大入賞手段 5 8 を所定の開放パターンに従って開放する大当たり遊技（特別遊技）を発生させるように構成されている。

40

【 0 0 7 5 】

本実施形態では、図 10 に示すように第 1 特別図柄が第 1 大当たり態様となった場合には A 1 ~ A 4 の 4 種類の大当たり遊技の何れかを、第 2 特別図柄が第 2 大当たり態様となった場合には B 1 ~ B 10 の 10 種類の大当たり遊技の何れかを実行する。各大当たり遊技に対応する大当たり開放パターンは図 10 に示すとおりである。例えば大当たり遊技 A 1 では出玉ありラウンドを 15 ラウンド実行し、大当たり遊技 B 10 では出玉ありラウンドを 4 ラウンドと出玉なしラウンドを 11 ラウンド実行する。

【 0 0 7 6 】

50

特別遊技状態発生手段 1 2 3 は、大当たり遊技の終了後に遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるものである。特別遊技状態は、高確率状態と開放延長状態との組み合わせにより、例えば高確率状態が発生し開放延長状態が発生しない「潜確状態」、高確率状態と開放延長状態とが共に発生する「確変状態」、高確率状態が発生せず、開放延長状態が発生する「時短状態」の 3 種類が考えられる。なお、高確率状態と開放延長状態とが共に発生していない状態が通常遊技状態である。

【 0 0 7 7 】

高確率状態中は、それ以外の低確率状態中よりも大当たり判定値の数を多くすることにより、第 1 , 第 2 特別図柄が大当たり態様となる確率を高確率に設定するようになっている。

10

【 0 0 7 8 】

また開放延長状態中は、第 2 特別図柄始動手段 5 7 の開閉パターンが通常開閉パターン（例えば 0 . 2 秒 × 1 回開放）から延長開閉パターン（例えば 2 秒 × 3 回開放）に切り替えられるが（図 9）、それ以外にも、第 1 , 第 2 特別図柄に関して、第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 の変動時間が夫々通常変動時間よりも短い短縮変動時間に切り替えられ、普通図柄に関して、当たり確率が通常確率（例えば 1 / 1 0）から高確率（例えば 1 / 1 . 3）に、変動時間が通常変動時間（例えば 2 7 秒）から短縮変動時間（例えば 2 . 7 秒）に、夫々切り替えられる（図 9）ようになっている。

【 0 0 7 9 】

なお本実施形態では、図 1 0 に示すように大当たり遊技の種別毎に「確変状態」と「時短状態」との何れかを発生させ、例えば次の大当たり遊技が発生するか、それまでに第 1 , 第 2 特別図柄が所定回数変動した場合に確変状態又は時短状態を終了させるようになっている。

20

【 0 0 8 0 】

入賞処理手段 1 2 4 は、各入賞手段、即ち第 1 , 第 2 特別図柄始動手段 5 6 , 5 7、大入賞手段 5 8、普通入賞手段 5 9 への遊技球の入賞による賞球払い出しに関する処理を行うもので、例えばそれら入賞手段 5 6 ~ 5 9 毎の入賞個数を、遊技球検出手段 5 6 a ~ 5 9 a からの検出信号に基づいてカウントし、その入賞手段毎の入賞個数のカウント値と、各入賞手段毎に設定された賞球個数とに基づいて、例えば一入賞毎に払出個数指定コマンドを制御コマンド送信手段 1 2 5 を介して払出制御基板 1 0 6 に送信するようになっている。

30

【 0 0 8 1 】

制御コマンド送信手段 1 2 5 は、所定の制御コマンドを演出制御基板 1 0 4 等のサブ制御基板に送信して制御指令を与えるためのものである。主制御基板 1 0 3 から演出制御基板 1 0 4 に送信される制御コマンドとしては、上述したものの他、エラーコマンド、エラー解除コマンド、獲得球数コマンド、大当たり状態指定コマンド（特別遊技コマンド）、大当たり出玉関連情報指定コマンド等がある。

【 0 0 8 2 】

エラーコマンドは、扉開放エラー、磁気検出エラー、電波検出エラー、払い出しエラー、入賞スイッチエラー、不正入賞エラー等のエラーが発生した場合にそのエラーの種類に対応して送信される。また、エラー解除コマンドは、エラーが解除された場合にそのエラーの種類に対応して送信される。

40

【 0 0 8 3 】

獲得球数コマンド（B E x x H）は、大当たり遊技中の賞球獲得数に関するもので、図 1 1 に示すように 3 種類の第 1 ~ 第 3 獲得球数コマンドが設けられている。第 1 獲得球数コマンド（B E 0 1 H ~ B E 0 F H）は、大入賞手段 5 8 への入賞時に送信されるもので、大入賞手段 5 8 の賞球個数に対応して下位バイトに“ 0 1 H ”（賞球 1 個）~ “ 0 F H ”（賞球 1 5 個）の何れかがセットされるようになっている。第 2 獲得球数コマンド（B E 1 1 H ~ B E 1 F H）は、大入賞手段 5 8 へのオーバー入賞時に送信されるもので、大入賞手段 5 8 の賞球個数に対応して下位バイトに“ 1 1 H ”（賞球 1 個）~ “ 1 F H ”（

50

賞球 15 個)の何れかがセットされるようになっている。ここでオーバー入賞とは、1 ラウンドの最大カウント数を超えた入賞、即ち最大カウント数が 8 であれば 9 個目以降の入賞をいい、本実施形態では出玉なしラウンドにおける入賞もこのオーバー入賞とする。

【0084】

また第 3 獲得球数コマンド (B E 2 1 H ~ B E 2 F H) は、大当たり遊技中における大入賞手段 5 8 以外の入賞手段への入賞時に送信されるもので、その入賞手段の賞球個数に対応して下位バイトに“ 2 1 H ” (賞球 1 個) ~ “ 2 F H ” (賞球 15 個)の何れかがセットされるようになっている。本実施形態の場合、大入賞手段 5 8 と同じ右流下経路 7 4 b 側にも普通入賞手段 5 9 が配置されているが、大当たり遊技中にその普通入賞手段 5 9 に入賞した場合には、その賞球数が例えば 3 個であれば第 3 獲得球数コマンドとして“ B E 2 3 H ”が送信される。

10

【0085】

大当たり状態指定コマンド (F 4 x x H) は、大当たり遊技に関して「スペック情報」、「大当たり前の遊技状態」、「大当たり遊技種別」を指定するもので、図 12 に示すように、大当たり遊技開始時 (大当たり開始インターバル開始時)、各ラウンド開始時、各ラウンド終了時 (ラウンド間インターバル開始時)、大当たり遊技終了時 (大当たり終了インターバル開始時)等、大当たり遊技中の複数のタイミングで送信されるようになっている。

【0086】

「スペック情報」は、当該機種のスペックが複数種類の何れであることを示すもので、図 13 (a) に示すように、大当たり状態指定コマンド (F 4 x x H) の下位バイトのうちの例えば第 1, 第 2 ビットが割り当てられており、その 2 ビットに例えば L スペックであれば“ 0 0 ”が、W スペックであれば“ 1 1 ”がセットされるようになっている。本パチンコ機は例えば L スペックに設定されており、図 10 に示す大当たり遊技の仕様はこの L スペックに対応するものである。

20

【0087】

「大当たり前の遊技状態」は、その大当たり遊技を開始する前の遊技状態が複数種類の何れであることを示すもので、図 13 (a) に示すように、大当たり状態指定コマンド (F 4 x x H) の下位バイトのうちの例えば第 3, 第 4 ビットが割り当てられており、その 2 ビットに低確率・開放延長なしであれば“ 0 0 ”が、低確率・開放延長ありであれば“ 0 1 ”が、高確率・開放延長なしであれば“ 1 0 ”が、高確率・開放延長ありであれば“ 1 1 ”がセットされるようになっている。本実施形態では、大当たり遊技の終了後に確変状態 (高確率・開放延長あり) と時短状態 (低確率・開放延長あり) との何れかが発生し (図 10)、例えば第 1, 第 2 特別図柄が所定回数 (50 回、20 回等) 変動するとそれら確変状態、時短状態が終了して通常遊技状態 (低確率・開放延長なし) となるため、この大当たり前の遊技状態は、高確率・開放延長あり、低確率・開放延長あり、低確率・開放延長なしの何れかとなる。

30

【0088】

「大当たり遊技種別」は、図 10 に示す大当たり遊技 A 1 ~ A 4, B 1 ~ B 10 の何れであることを示すもので、図 13 (a) に示すように、大当たり状態指定コマンド (F 4 x x H) の下位バイトのうちの例えば第 5 ~ 第 8 ビットが割り当てられており、その 4 ビットに大当たり遊技 A 1 ~ A 4, B 1 ~ B 10 に対応して“ 0 0 0 1 ” ~ “ 1 1 1 0 ”の何れかがセットされるようになっている。

40

【0089】

以上より、例えば低確・開放延長なしの通常遊技状態中に第 1 特別図柄が大当たり態様となり、大当たり遊技 A 1 が発生する場合には、大当たり状態指定コマンドの下位バイトは“ 0 0 0 0 0 0 0 1 B ”、即ち“ 0 1 H ”となる。

【0090】

大当たり出玉関連情報指定コマンドは、大当たり遊技中に獲得が見込まれる賞球数 (以下、獲得予定球数という) に関する各種情報 (所定情報) を指定するもので、図 13 (b)

50

）に示すように、ラウンド数指定コマンド（AD××H）、最大カウント数指定コマンド（AE××H）、大入賞口賞球数指定コマンド（AF××H）の３種類設けられている。更にラウンド数指定コマンド（AD××H）は、例えば出玉ありラウンドのラウンド数に対応して最大ラウンド数指定コマンド（AD01H～AD10H）、中ラウンド数指定コマンド（AD11H～AD20H）、小ラウンド数指定コマンド（AD21H～AD30H）、最小ラウンド数指定コマンド（AD31H～AD40H）の４種類設けられている。

【0091】

最大ラウンド数指定コマンド（AD01H～AD10H）は、複数種類の大当たりラウンド数のうちの最大ラウンド数を指定するもので、その最大ラウンド数に対応して下位バイトに“01H”（1R）～“10H”（16R）の何れかがセットされるようになっている。本実施形態では出玉ありラウンドの最大ラウンド数が15Rであるため（図10）、最大ラウンド数指定コマンドは“AD0FH”となる。

10

【0092】

中ラウンド数を指定する中ラウンド数指定コマンド（AD11H～AD20H）は、複数種類の大当たりラウンド数のうちの中ラウンド数を指定するもので、その中ラウンド数に対応して下位バイトに“11H”（1R）～“20H”（16R）の何れかがセットされるようになっている。本実施形態では出玉ありラウンドの中ラウンド数が10Rであるため（図10）、中ラウンド数指定コマンドは“AD1AH”となる。

20

【0093】

小ラウンド数指定コマンド（AD21H～AD30H）は、複数種類の大当たりラウンド数のうちの小ラウンド数を指定するもので、その小ラウンド数に対応して下位バイトに“21H”（1R）～“30H”（16R）の何れかがセットされるようになっている。本実施形態では出玉ありラウンドの小ラウンド数が6Rであるため（図10）、小ラウンド数指定コマンドは“AD26H”となる。

【0094】

最小ラウンド数指定コマンド（AD31H～AD40H）は、複数種類の大当たりラウンド数のうちの最小ラウンド数を指定するもので、その最小ラウンド数に対応して下位バイトに“31H”（1R）～“40H”（16R）の何れかがセットされるようになっている。本実施形態では出玉ありラウンドの最小ラウンド数が4Rであるため（図10）、最小ラウンド数指定コマンドは“AD34H”となる。

30

【0095】

なお、出玉ありラウンドの種類が例えば４種類未満であれば４種類のラウンド数指定コマンドを全て送信する必要はない。例えば出玉ありラウンドのラウンド数が２種類の場合には最大ラウンド数指定コマンドと最小ラウンド数指定コマンドのみを送信するようにしてもよい。

【0096】

最大カウント数指定コマンド（AE××H）は、１ラウンドにおける最大カウント数を指定するもので、その最大カウント数が下位バイトにセットされるようになっている。本実施形態では最大カウント数が８であるため、最大カウント数指定コマンドは“AE08H”となる。また大入賞口賞球数指定コマンド（AF××H）は、大入賞手段５８の賞球数を指定するもので、その賞球数が下位バイトにセットされるようになっている。本実施形態では大入賞手段５８の賞球数は１２個であるため、大入賞口賞球数指定コマンドは“AF0CH”となる。

40

【0097】

以上の大当たり出玉関連情報指定コマンドは、図１２に示すように、大当たり遊技開始時（大当たり開始インターバル開始時）、各ラウンド開始時、各ラウンド終了時（ラウンド間インターバル開始時）、大当たり遊技終了時（大当たり終了インターバル開始時）等、大当たり遊技における複数のタイミングで送信される他、電源投入時、電断復帰時、客待ちデモ開始時、第１，第２特別図柄の変動開始時等のタイミングでも送信される。

50

【 0 0 9 8 】

演出制御基板 1 0 4 は、図 8 に示すように、CPU、ROM、RAM等により構成される特別保留個数表示制御手段 1 3 1、発射誘導報知制御手段 1 3 2、エラー報知制御手段 1 3 3、音量調整手段 1 3 4、光量調整手段 1 3 5、節電モード設定手段 1 3 6、獲得球数管理手段 1 3 7、図柄変動演出制御手段 1 3 8、大当たり演出制御手段 1 3 9、客待ち制御手段 1 4 0、可動体復帰制御手段 1 4 1等を備えている。

【 0 0 9 9 】

特別保留個数表示制御手段（保留表示制御手段）1 3 1は、液晶表示手段 6 0への第 1、第 2 特別保留個数の表示（保留表示）の制御を行うもので、図 1 5 等 に示すように、第 1、第 2 特別保留個数の増減に対応して、第 1 特別保留個数分（最大 4 個）の第 1 保留表示画像 X 1 ~ X 4 と、第 2 特別保留個数分（最大 4 個）の第 2 保留表示画像 Y 1 ~ Y 4 と、変動中の第 1、第 2 特別図柄に対応する変動中保留画像 Z とを液晶制御基板 1 0 5 を介して液晶表示手段 6 0 に表示するように構成されている。

10

【 0 1 0 0 】

本実施形態では、第 1 特別図柄の保留記憶よりも第 2 特別図柄の保留記憶を優先的に消化するため、保留表示に関しても第 2 特別図柄側を優先し、例えば第 1 保留表示画像 X 1 ~ X 4 の前側に第 2 保留表示画像 Y 1 ~ Y 4 を夫々一部重ねて表示している。主制御基板 1 0 3 から第 1、第 2 保留増加コマンドを受信した場合には、第 1、第 2 保留表示画像 X 1 ~、Y 1 ~ を待ち行列の最後尾に 1 個追加表示する。また、主制御基板 1 0 3 から第 1、第 2 保留減少コマンドを受信した場合には、第 1、第 2 保留表示画像 X 1 ~、Y 1 ~ を待ち行列の前側に向けて 1 個分ずつシフトすると共に、押し出された先頭の第 1、第 2 保留表示画像 X 1、Y 1 を例えば所定位置まで移動させて変動中保留画像 Z に変化させるようになっている。なお、第 1 特別図柄よりも第 2 特別図柄の変動が優先されるため、第 2 保留表示画像 Y 1 ~ が表示されている間は、第 1 保留表示画像 X 1 ~ については増加することはあっても減少することはない。

20

【 0 1 0 1 】

発射誘導報知制御手段 1 3 2 は、遊技領域 2 3 の左右一方側を狙って発射すべき旨の発射誘導画像 1 5 1 の表示その他の発射誘導報知を制御するものである。発射誘導画像 1 5 1 には、例えば左流下経路 7 4 a 側を狙って発射すべき旨の「左打ち」等の左打ち誘導画像 1 5 1 a（図 1 6（a））と、右流下経路 7 4 b 側を狙って発射すべき旨の「右打ち」等の右打ち誘導画像 1 5 1 b（図 1 6（b））とがある。

30

【 0 1 0 2 】

本実施形態では、通常遊技状態中は普通図柄表示手段 5 1 で当たり態様となる確率は低く、しかも当たり態様となって普通利益状態が発生しても第 2 特別図柄始動手段 5 7 の開放時間は僅かであるため（図 9）、第 2 特別図柄始動手段 5 7 への入賞の可能性は極めて低い。従って通常遊技状態中は、右流下経路 7 4 b 側の普通図柄始動手段 5 5 及び第 2 特別図柄始動手段 5 7 を狙って右打ちをするよりも、左打ちをして左流下経路 7 4 a 側から第 1 特別図柄始動手段 5 6 への入賞を狙う方が遊技者にとって有利である。従って、例えば特別遊技状態の終了時等の所定のタイミングで左打ち誘導画像 1 5 1 a を表示することが望ましい。

40

【 0 1 0 3 】

一方、大当たり遊技中は入賞手段 5 8 が開放するため、遊技者は右流下経路 7 4 b 側の大入賞手段 5 8 を狙って右打ちをするべきである。また開放延長状態中は、普通図柄表示手段 5 1 で当たり態様となる確率が高くなると共に、当たり態様となって普通利益状態が発生したときの第 2 特別図柄始動手段 5 7 の開放時間が長くなるため（図 9）、右流下経路 7 4 b 側の普通図柄始動手段 5 5 及び第 2 特別図柄始動手段 5 7 を狙って右打ちをする方が遊技者にとって有利である。従って、例えば大当たり遊技中及び開放延長状態中は、右打ち誘導画像 1 5 1 b を表示することが望ましい。

【 0 1 0 4 】

なお、左打ち誘導画像 1 5 1 a と右打ち誘導画像 1 5 1 b との何れか一方、例えば右打

50

ち誘導画像 1 5 1 b の表示のみを行うようにしてもよい。

【 0 1 0 5 】

エラー報知制御手段 1 3 3 は、エラー報知を制御するもので、例えば主制御基板 1 0 3 からエラーコマンドを受信してからエラー解除コマンドを受信するまで、液晶制御基板 1 0 5 を介して液晶表示手段 6 0 にエラー報知画像 1 5 2 を表示する等のエラー報知を実行するようになっている。例えば扉開放エラーの場合には、主制御基板 1 0 3 から扉開放コマンドを受信してから扉開放解除コマンドを受信するまで、液晶表示手段 6 0 に「扉開放中」等のエラー報知画像 1 5 2 が表示される（図 1 7 ）。

【 0 1 0 6 】

音量調整手段 1 3 4 は、音量設定に関する制御を行うもので、遊技者操作による音量調整が可能な音量調整可能期間中に、音量調整のための操作が可能である旨の音量調整可能報知画像 1 5 3 a（図 1 8（a））を所定のタイミングで液晶表示手段 6 0 に表示し、音量調整可能期間中に音量調整に関する遊技者操作があった場合に、音量の設定状況を示す音量設定画像 1 5 3 b（図 1 9（a））を液晶表示手段 6 0 に表示するように構成されている。本実施形態では、十字操作手段 3 5 の左キー 3 5 c と右キー 3 5 d とが音量調整操作作用に割り当てられており、音量調整可能期間中に左キー 3 5 c を押せば音量が下がり、右キー 3 5 d を押せば音量が上がるようになっている。なお、音量調整操作専用の操作手段を設けてもよい。

【 0 1 0 7 】

音量調整可能報知画像 1 5 3 a は、図 1 8（a）に示すように例えば音量調整に用いる左キー 3 5 c 及び右キー 3 5 d を示すイラストと「で音量調整」の文字とで構成されている。また音量設定画像 1 5 3 b は、図 1 9（a）に示すように所定段階（例えば 5 段階）の音量に対応する複数（5 個）の目盛り画像と「音量」の文字とで構成されており、現状の音量設定に対応する数の目盛り画像がその他の目盛り画像と異なる態様（例えば表示色）で表示されるようになっている。

【 0 1 0 8 】

音量調整可能期間中に遊技者が左キー 3 5 c と右キー 3 5 d との何れかを操作すると、例えば音量調整可能報知画像 1 5 3 a（図 1 8（a））が表示されていた場合には例えばその音量調整可能報知画像 1 5 3 a が液晶表示手段 6 0 から消去される。また、その遊技者操作に応じて音量が変更されると共に、その変更後の音量に対応する音量設定画像 1 5 3 b（図 1 9（a））が液晶表示手段 6 0 に例えば一定期間表示される。

【 0 1 0 9 】

本実施形態では、後述する客待ち状態中の他、それ以外の遊技状態中も音量調整可能期間に設定されているが、例えば電源投入後等の所定期間を音量調整可能期間から外してもよい。また音量調整可能期間中は常に音量調整可能報知画像 1 5 3 a を表示するようにしてもよいし、客待ち状態中の特定期間のみ音量調整可能報知画像 1 5 3 a を表示するようにしてもよい。また音量設定画像 1 5 3 b が表示されていない状態で左キー 3 5 c と右キー 3 5 d との何れかが操作された場合、その 1 回目の操作では音量設定画像 1 5 3 b を表示するが音量変更は行わず、音量設定画像 1 5 3 b が表示された後の 2 回目以降の操作で音量変更を行うようにしてもよい。

【 0 1 1 0 】

光量調整手段 1 3 5 は、電飾手段 1 0 8 の光量調整に関する制御を行うもので、遊技者操作による光量調整が可能な光量調整可能期間中に、光量調整のための操作が可能である旨の光量調整可能報知画像 1 5 4 a（図 1 8（b））を所定のタイミングで液晶表示手段 6 0 に表示し、光量調整可能期間中に光量調整に関する遊技者操作があった場合に、光量の設定状況を示す光量設定画像 1 5 4 b（図 1 9（b））を液晶表示手段 6 0 に表示するように構成されている。本実施形態では、十字操作手段 3 5 の上キー 3 5 a と下キー 3 5 b とが光量調整操作作用に割り当てられており、光量調整可能期間中に上キー 3 5 a を押せば光量が上がり、下キー 3 5 b を押せば光量が下がるようになっている。なお、光量調整操作専用の操作手段を設けてもよい。

【 0 1 1 1 】

光量調整可能報知画像 1 5 4 a は、図 1 8 (b) に示すように例えば光量調整に用いる上キー 3 5 a 及び下キー 3 5 b を示すイラストと「で光量調整」の文字とで構成されている。また光量設定画像 1 5 4 b は、図 1 9 (b) に示すように所定段階 (例えば 5 段階) の光量に対応する複数 (5 個) の目盛り画像と「光量」の文字とで構成されており、現状の光量設定に対応する数の目盛り画像がその他の目盛り画像と異なる態様 (例えば表示色) で表示されるようになっている。

【 0 1 1 2 】

光量調整可能期間中に遊技者が上キー 3 5 a と下キー 3 5 b との何れかを操作すると、例えば光量調整可能報知画像 1 5 4 a (図 1 8 (b)) が表示されていた場合には例えばその光量調整可能報知画像 1 5 4 a が液晶表示手段 6 0 から消去される。また、その遊技者操作に応じて光量が変更されると共に、その変更後の光量に対応する光量設定画像 1 5 4 b (図 1 9 (b)) が液晶表示手段 6 0 に例えば一定期間表示される。

【 0 1 1 3 】

なお本実施形態では、光量調整可能期間と音量調整可能期間とを同じ期間に設定しているが、両期間を異ならせてもよい。また光量調整可能期間中は常に光量調整可能報知画像 1 5 4 a を表示するようにしてもよいし、客待ち状態中等の特定期間のみ光量調整可能報知画像 1 5 4 a を表示するようにしてもよい。また光量設定画像 1 5 4 b が表示されていない状態で上キー 3 5 a と下キー 3 5 b との何れかが操作された場合、その 1 回目の操作では光量設定画像 1 5 4 b を表示するが光量変更は行わず、光量設定画像 1 5 4 b が表示された後の 2 回目以降の操作で光量変更を行うようにしてもよい。

【 0 1 1 4 】

節電モード設定手段 1 3 6 は、節電モードの設定を行うもので、通常モードよりも消費電力を低くする節電モードが選択されている場合に、客待ち状態中に節電モードに設定すると共に、節電モード中であることを示す節電モード報知画像 1 5 5 (図 2 0) を液晶表示手段 6 0 に表示するようになっている。節電モード中は、例えば電飾手段 1 0 8 への通電が停止される。なお、通常モードと節電モードとの何れかを選択するための切換操作手段を例えば前枠 3 の裏側等に設け、遊技ホールの担当者等が操作可能としてもよい。また、例えば音量が所定範囲 (例えば第 1 ~ 第 5 段階のうちの第 1 段階) に設定されている場合には節電モードに設定し、それ以外の場合には通常モードに設定する等、その他の設定項目 (例えば音量) の設定状況に対応して通常モードと節電モードとを自動的に切り換えるようにしてもよい。

【 0 1 1 5 】

獲得球数管理手段 1 3 7 は、大当たり遊技中の賞球獲得に関する各値、例えば「獲得予定球数」、「獲得球数」及び「総獲得球数」の 3 種類の値を管理するもので、例えば定期割り込み毎に図 2 1 に示す獲得球数管理処理を実行するように構成されている。ここで、「獲得予定球数」は当該大当たり遊技中に獲得が見込まれる賞球数、「獲得球数」は当該大当たり遊技中に実際に獲得した (払い出された) 賞球数、「総獲得球数」は大当たり遊技の連荘中における獲得賞球数の合計である。

【 0 1 1 6 】

この獲得球数管理処理 (図 2 1) では、まず第 1 , 第 2 特別図柄の何れかについて大当たり態様となる図柄変動が開始されるか否かを判定する (S 1 , S 2)。この S 1 , S 2 は、主制御基板 1 0 3 から送信される変動パターンコマンド、図柄指定コマンド等に基づいて判断することが可能である。そして、第 1 , 第 2 特別図柄の何れかについて大当たり態様となる図柄変動が開始される場合には (S 1 : Y e s S 2 : Y e s)、大当たり遊技種別に対応する獲得予定球数の計算式と、ラウンド数 (最大、中、小、最小の何れか)、最大カウント数、大入賞口賞球数の各値とに基づいて獲得予定球数 (獲得予定利益量) を算出する。

【 0 1 1 7 】

ここで、演出制御基板 1 0 4 には図 1 0 に示すような大当たり遊技種別 A 1 ~ A 4 , B

10

20

30

40

50

1 ~ B 1 0 と獲得予定球数の計算式 A ~ D との対応関係が、例えば大当たり前の遊技状態毎に予め記憶されており、変動パターンコマンド等より得られる大当たり遊技種別等の情報に基づいて、獲得予定球数の算出に使用すべき計算式を選択可能である。なお、獲得予定球数の計算式 A ~ D は例えば図 1 4 のように定義されている。

【 0 1 1 8 】

また、これらの計算式 A ~ D を構成する最大、中、小、最小の各ラウンド数、最大カウント数、大入賞口賞球数の各値については、図 1 3 (b) に示すように、図柄変動開始時に主制御基板 1 0 3 から送信される複数種類の最大当たり出玉関連情報指定コマンド (所定情報コマンド)、即ち最大ラウンド数指定コマンド (ラウンド数コマンド)、中ラウンド数指定コマンド (ラウンド数コマンド)、小ラウンド数指定コマンド (ラウンド数コマンド)、最小ラウンド数指定コマンド (ラウンド数コマンド)、最大カウント数指定コマンド (最大カウント数コマンド)、大入賞口賞球数指定コマンド (賞球数コマンド) より取得可能である。

【 0 1 1 9 】

例えば大当たり遊技種別が A 1 であれば、獲得予定球数の計算式として A が選択され (図 1 0)、また最大ラウンド数、最大カウント数、大入賞口賞球数は夫々 1 5 , 8 , 1 2 であるから、獲得予定球数は 1 4 4 0 (= 1 5 × 8 × 1 2) となる。

【 0 1 2 0 】

一方、第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始時でない場合 (S 1 : N o) や、第 1 , 第 2 特別図柄の外れ態様となる変動開始時である場合 (S 2 : N o) には S 3 の処理は実行されない。以上のように、大当たり出玉関連情報指定コマンドを、第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始時点で演出制御基板 1 0 4 に送信することにより、第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始時に、その図柄変動後の大当たり遊技での獲得予定球数を算出可能であるため、大当たり遊技開始前の第 1 , 第 2 特別図柄の変動中に獲得予定球数に関する演出を実行可能である。

【 0 1 2 1 】

なお本実施形態では、大当たり状態指定コマンドと大当たり出玉関連情報指定コマンドとを大当たり遊技開始時を含む大当たり遊技中の複数のタイミングで演出制御基板 1 0 4 に送信するようになっていたため (図 1 2)、例えばそれらの各タイミングで S 3 の処理を夫々実行して獲得予定球数を再計算してもよい。或いは、大当たり出玉関連情報指定コマンド等より得られる値が前のタイミングで取得した値と同じであるか否かを判定し、同じでない場合に獲得予定球数の再計算を行うようにしてもよい。このように、大当たり状態指定コマンド、大当たり出玉関連情報指定コマンドを大当たり遊技の開始時だけでなく、それ以外の多くのタイミングで演出制御基板 1 0 4 に送信することにより、ノイズ等の影響で正しい値を伝達できなかった場合でも早い段階で正しい値に修正可能である。

【 0 1 2 2 】

続いて、第 1 ~ 第 3 獲得球数コマンドの何れかを受信したか否かを判定する (S 4 , S 6 , S 8)。そして、大入賞手段 5 8 への入賞時に送信される第 1 獲得球数コマンドを受信した場合には (S 4 : Y e s)、そのコマンドより得られる賞球数 (ここでは 1 2 個) を獲得球数と総獲得球数とに夫々加算する (S 5)。

【 0 1 2 3 】

また、オーバー入賞時に送信される第 2 獲得球数コマンドを受信した場合には (S 6 : Y e s)、そのコマンドより得られる賞球数 (ここでは 1 2 個) を獲得球数と総獲得球数と獲得予定球数とに夫々加算する (S 7)。オーバー入賞は、1 ラウンドの最大カウント数を超えた入賞、或いは出玉なしラウンドにおける入賞であり、S 3 で算出した獲得予定球数はオーバー入賞による賞球数が考慮されていないため、このオーバー入賞分の賞球数は獲得球数及び総獲得球数だけでなく獲得予定球数にも加算する必要がある。

【 0 1 2 4 】

また、大入賞手段 5 8 以外の入賞手段への入賞時に送信される第 3 獲得球数コマンドを受信した場合には (S 8 : Y e s)、そのコマンドより得られる賞球数を獲得球数と総獲得球数と獲得予定球数とに夫々加算する (S 9)。S 3 で算出した獲得予定球数は大入賞

10

20

30

40

50

手段 5 8 以外の入賞手段への入賞分は考慮されていないため、大入賞手段 5 8 以外の入賞手段への入賞分の賞球数は獲得球数だけでなく獲得予定球数にも加算する必要がある。

【 0 1 2 5 】

そして、大当たり遊技が終了した場合には (S 1 0 : Y e s)、獲得球数と獲得予定球数とをクリアし (S 1 1)、またいわゆる連荘が終了した場合には (S 1 2 : Y e s)、総獲得球数をクリアし (S 1 3)、獲得球数管理処理を終了する。

【 0 1 2 6 】

図柄変動演出制御手段 (演出制御手段) 1 3 8 は、演出図柄 8 0 の変動表示及びそれに伴う演出を制御するもので、演出図柄制御手段 1 3 8 a、予告演出制御手段 1 3 8 b、タイム演出制御手段 1 3 8 c、獲得予定球数予告演出制御手段 1 3 8 d 等を備えている。

10

【 0 1 2 7 】

演出図柄制御手段 1 3 8 a は、演出図柄 8 0 の表示制御及びそれに伴う音声出力、電飾発光等の制御を行うもので、主制御基板 1 0 3 から変動パターンコマンドを受信した場合に、指定された変動パターンに基づいて演出図柄 8 0 の変動及びそれに伴う音声出力、電飾発光を開始させると共に、変動停止コマンドを受信したときに、図柄指定コマンドと変動パターンコマンドとに基づいて選択された停止図柄で演出図柄 8 0 の変動を停止させ、またそれに伴う音声出力、電飾発光を停止させるようになっている。

【 0 1 2 8 】

予告演出制御手段 1 3 8 b は、第 1、第 2 特別図柄の変動後の停止図柄が第 1、第 2 大当たり態様となって大当たり遊技が発生するか否か等、第 1、第 2 特別図柄及び演出図柄 8 0 の変動に関する予告演出を制御するものである。この予告演出としては、先読み判定手段 1 1 8 a による先読み判定結果に基づいて行う「先読み予告演出」、特別図柄処理手段 1 2 0 による図柄変動開始時の大当たり判定結果等に基づいて行う「通常予告演出」等がある。

20

【 0 1 2 9 】

また「先読み予告演出」には、先読み判定結果に基づいて、その先読み判定の対象となった特別乱数情報に対応する図柄変動までの複数回の図柄変動において例えば同一態様の演出を実行する「先読み連続演出」の他、先読み判定結果に基づいて第 1、第 2 保留表示画像 X 1 ~、Y 1 ~、変動中保留画像 Z を、第 1、第 2 特別図柄が第 1、第 2 大当たり態様となる信頼度 (以下、大当たり信頼度という) 等に応じて図 1 5 に示すような所定の表示態様で表示する「先読み保留変化演出」等がある。

30

【 0 1 3 0 】

また「通常予告演出」は、演出図柄 8 0 の変動中における所定のタイミングで、大当たり信頼度等に応じた予告画像の表示等を行うようになっている。また通常予告演出として、操作有効期間中に演出ボタン 3 4 等が所定の操作態様で操作された場合に予告画像の表示等を行うボタン予告演出等を設けてもよい。

【 0 1 3 1 】

予告演出制御手段 1 3 8 b は、先読み予告演出に関しては、例えば第 1、第 2 保留増加コマンドを受信し且つ先読み連続演出中でないこと等の所定の条件を満たす場合に実行開始の抽選を行い、複数種類の先読み予告演出 (先読み連続演出、先読み保留変化演出等) の少なくとも一つに当選した場合にその先読み予告演出の実行を開始し、また通常予告演出に関しては、例えば第 1、第 2 特別図柄の変動開始時、即ち第 1、第 2 保留減少コマンド、変動パターンコマンド及び図柄指定コマンドを例えば一定時間内に受信した場合に抽選を行い、複数種類の通常予告演出の少なくとも一つに当選した場合に、演出図柄 8 0 の変動中にその通常予告演出を実行するように構成されている。

40

【 0 1 3 2 】

本実施形態では、リーチ B 変動パターンの場合には、図 2 3 に示すように、通常予告演出として予告 b とその予告 b の前の予告 a とを実行可能となっている。予告 b は、図 2 5 に示すようにおみくじを引く場面の動画を表示するもので、そのおみくじの結果によって例えば予告 b 1 ~ b 3 の 3 種類設けられており、「小吉」となるのが予告 b 1、「中吉」

50

となるのが予告 b 2、「大吉」となるのが予告 b 3 となっている。なおそれら予告 b 1 ~ b 3 は後述するタイマ演出の対象となっている。また、それら予告 b 1 ~ b 3 の前に実行される予告 a は、図 2 6 に示すように例えば所定のキャラクタ画像を表示するもので、これも後述するタイマ演出の対象となっている。

【 0 1 3 3 】

なお、予告 a、予告 b の実行中は夫々任意の演出音出力されるが、この予告演出音は図 2 9 に示すように音声チャンネル 2 0, 2 1 c h に割り当てられている。

【 0 1 3 4 】

リーチ B 変動パターンの場合に実行可能な予告の組み合わせは、予告 b 1 ~ b 3、及びそれら予告 b 1 ~ b 3 の前に夫々予告 a を実行する予告 a + b 1 ~ a + b 3 の 6 種類となっており、例えば図 2 3 の予告選択テーブルに示すように、外れの場合と大当たりの場合とで夫々所定の選択率でそれら 6 種類の予告と予告なしの何れかが選択される。

10

【 0 1 3 5 】

図 2 3 の例では、予告なし、予告 b 1 ~ b 3、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の 7 種類が、リーチ B 外れ変動パターンの場合には 2 0 0 : 9 0 : 6 5 : 0 : 9 0 : 5 4 : 0 の選択率で、リーチ B 大当たり変動パターンの場合には 5 0 : 9 0 : 1 2 5 : 1 0 : 9 0 : 1 2 4 : 1 0 の選択率で夫々選択されるようになっている。従ってリーチ B 変動パターンの場合、予告 b 3 と予告 a + b 3 との何れかが出現すれば、即ちおみくじで大吉が出れば必ず大当たりとなる。また、予告なしでも大当たり信頼度は 2 0 % あるものの、何れかの予告が出現した場合の方が大当たり信頼度は高くなっている。また、本実施形態では予告 a の後には必ず予告 b 1 ~ b 3 の何れかが出現するため、予告 a は予告 b 1 ~ b 3 の出現に対する予告演出であるとも言える。

20

【 0 1 3 6 】

タイマ演出制御手段 1 3 8 c は、対象とする特定演出が発生するタイミングを示唆するタイマ演出を制御するものである。本実施形態のタイマ演出（計時演出）は、特定演出の実行前に所定時間の計時を行うもの、即ち第 1 時点から特定演出を実行する第 2 時点までの時間を計時しつつ第 2 時点までの残り時間に関する表示を行うもので、特定演出が発生する第 2 時点までの残り時間を示すタイマ画像 1 5 6 を液晶表示手段 6 0 に表示するようになっている。なお本実施形態では、上述したように予告 a 及び予告 b 1 ~ b 3 がタイマ演出の対象となる特定演出の一例である。

30

【 0 1 3 7 】

タイマ画像 1 5 6 は、図 2 7 に示すように例えば残り時間（計時情報）をデジタル表示する数値部 1 5 7 と、その数値部 1 5 7 の台座を構成するタイマ表示枠 1 5 8 とで構成されており、数値部 1 5 7 の値が例えば時間経過に応じて減少し、この値が 0（表示上は例えば「0 : 0 0 : 0 0」）になったときに対象とする予告（特定演出）が発生するようになっている。タイマ画像 1 5 6 は、同時期に複数表示される場合があるが、本実施形態では、図 2 7 に示すように複数のタイマ画像 1 5 6 a, 1 5 6 b, ... を全て同じ形態、即ち同じ形状、同じ色、同じ大きさで表示し、また全てのタイマ画像 1 5 6 a, 1 5 6 b, ... の計時速度及び減算タイミング（所定単位時間（例えば 1 秒）が経過するタイミング）を同一としている。

40

【 0 1 3 8 】

なお、タイマ画像 1 5 6 が大きいほど、或いは色が濃いほど大当たり信頼度を高くするなど、タイマ画像 1 5 6 の形態に応じて所定事象の出現に関する信頼度（例えば大当たり信頼度）を異ならせることが望ましい。

【 0 1 3 9 】

また、複数のタイマ画像 1 5 6 a, 1 5 6 b, ... を時間をずらして表示する場合、未だ表示されていないタイマ画像 1 5 6 a の数（タイマストック数）を、図 2 7 に示すように例えば「タイマストック : 1」のようなタイマストック数報知画像 1 5 9 により遊技者に報知可能となっている。

【 0 1 4 0 】

50

またタイマ画像 1 5 6 による計時中は、所定単位時間（例えば 1 秒）経過毎に例えば「ピッピッピッ」というようなタイマ計時音を出力する。このタイマ計時音は、図 2 9 に示すように音声チャンネル 2 2 c h に割り当てられており、複数のタイマ画像 1 5 6 a , 1 5 6 b , ... を表示する場合にはそれら全てについて共通のタイマ計時音を用いる。本実施形態では、複数のタイマ画像 1 5 6 a , 1 5 6 b , ... 間で計時速度及び減算タイミングが同一であるため、共通のタイマ計時音を用いても違和感はなく、またそれによって限りある音声チャンネルを有効に活用できる。

【 0 1 4 1 】

またタイマ演出制御手段 1 3 8 c は、予告演出制御手段 1 3 8 b による予告演出の抽選においてタイマ演出の対象となり得る予告（特定演出）が選択された場合に、その予告に対してタイマ演出を実行するか否かを例えば抽選により選択する。本実施形態では、予告演出制御手段 1 3 8 b によって予告 b 1 ~ b 3、予告 a + b 1 ~ a + b 3（図 2 3）の何れかが選択された場合に、図 2 4 に示すタイマ演出選択テーブルに基づいて、各予告毎にタイマ演出を実行するか否かを選択するようになっている。

10

【 0 1 4 2 】

図 2 4（a）に示すタイマ演出選択テーブルは、予告 b 1 ~ b 3 の何れかが選択された場合に用いるもので、タイマ演出なし / ありの選択率が、予告 b 1 の場合は 8 0 : 2 9 に、予告 b 2 の場合は 5 0 : 5 9 に、予告 b 3 の場合は 0 : 1 0 9 に夫々設定されている。このように、図 2 4（a）の例では予告 b 3（大吉）が出現するのはタイマ演出ありの場合のみであり、タイマ演出なしの場合よりもありの場合の方が予告 b でよい結果が得られる可能性が高くなっている。

20

【 0 1 4 3 】

また図 2 4（b）に示すタイマ演出選択テーブルは、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の何れかが選択された場合に用いるもので、予告 a・b についてタイマ演出なし・なし / なし・あり / あり・ありの選択率が、予告 a + b 1 の場合は 5 0 : 4 0 : 1 9 に、予告 a + b 2 の場合は 2 0 : 5 0 : 3 9 に、予告 a + b 3 の場合は 0 : 9 : 1 0 0 に夫々設定されている。このように、図 2 4（b）の例では予告 b 3（大吉）が出現するのは予告 b に対してタイマ演出が実行される場合のみであり、予告 a , b の両方に対してタイマ演出が出現する場合が最も予告 b 3（大吉）となる可能性が高くなっている。

【 0 1 4 4 】

30

なお本実施形態の場合、図 2 3 に示すように大当たり判定結果に応じて複数の予告の何れかを選択し、その予告（対象演出）に対して、図 2 4 に示すようにタイマ演出を行うか否かを選択している。従って、予告 a , b 1 ~ b 3 の出現については大当たり信頼度に対応しているが、それらの予告を対象とするタイマ演出の出現については各予告の出現に対する信頼度には対応しているものの大当たり信頼度には直接は対応しておらず、間接的に対応しているに過ぎない。

【 0 1 4 5 】

タイマ演出におけるタイマ初期値については、タイマ演出毎に予め一つに決めておいてもよいし、複数の候補の中から抽選等により選択するようにしてもよいが、タイマ初期値が大きいほど、即ち計時時間が長いほど、所定事象の出現に関する信頼度（例えば大当たり信頼度）が高くなるように構成することが望ましい。本実施形態では、タイマによる計時開始から計時終了まで（タイマ値が 0 になるまで）一定の計時速度で計時を行うため、例えばタイマ初期値が 3 0 秒であれば、計時開始から 3 0 秒後にタイマ値が 0 となり、対象となる予告（特定演出）が発生する。

40

【 0 1 4 6 】

なお、タイマ画像 1 5 6 を表示するのと略同時に計時を開始してもよいし、タイマ画像 1 5 6 を表示してから所定時間経過後に計時を開始してもよいが、例えばタイマ画像 1 5 6 の表示開始から計時開始までの計時待機時間が長いほど、所定事象の出現に関する信頼度（例えば大当たり信頼度）が高くなるように構成することが望ましい。

【 0 1 4 7 】

50

また、タイマ演出に関してそのタイマ演出の計時開始前に計時前演出を実行してもよい。本実施形態では、計時前演出の一例としてタイマ初期値増加演出を実行可能となっている。このタイマ初期値増加演出は、図28(a)に示すように、まず0等の所定値を示すタイマ画像156を表示すると共に、所定の操作有効期間中に、例えば遊技者に演出ボタン34の操作(例えば連打操作)を促す操作誘導画像160を表示し、遊技者による演出ボタン(操作手段)34の連打操作に応じてタイマ値を予め決定されたタイマ初期値まで増加させる(図28(b))ようになっている。操作有効期間中に演出ボタン34が操作されない場合には、所定のタイミングでタイマ値を強制的にタイマ初期値まで増加させてもよい。なおタイマ初期値増加演出では、遊技者に演出ボタン34等の操作を要求することなく、タイマ初期値を予め決定されたタイマ初期値まで増加させてもよい。

10

【0148】

獲得予定球数予告演出制御手段138dは、当該変動後に発生する大当たり遊技での獲得予定球数に関する獲得予定球数予告演出を制御するもので、演出図柄80が大当たり演出態様となる大当たり変動中に、獲得球数管理手段137より得られる獲得予定球数に基づいて獲得予定球数予告演出を実行可能となっている。

【0149】

獲得予定球数予告演出としては、例えば図32(b),(c)に示すように、遊技者に演出ボタン34を連打させ、その連打操作に基づいて獲得予定球数の表示をカウントアップするカウントアップ演出等が考えられる。

【0150】

20

大当たり演出制御手段139は、大当たり遊技に関する演出を制御するもので、例えば大当たり開始インターバル中、大当たりラウンド中、ラウンド間インターバル中、大当たり終了インターバル中に液晶表示手段60に各種演出画像を表示し、また大当たり遊技中における所定期間中に、獲得球数管理手段137より得られる獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数を表示可能となっている。

【0151】

また本実施形態では、獲得球数及び総獲得球数に関しては獲得球数管理手段137より得られる正しい値を常に表示するが、獲得予定球数に関しては、大当たり遊技の開始当初は実際よりも小さい値(昇格前表示値という)を表示し、大当たり遊技中の所定のタイミング(例えば第3ラウンド中)で獲得予定球数を本来の値まで増加させる昇格演出を実行可能となっている。図10に示すように、本実施形態では大当たり遊技A2,B2,B5~B7の場合に獲得予定球数の昇格演出を実行するようになっている。例えば大当たり遊技A2の場合には、開始当初は獲得予定球数を昇格前表示値として「576」個と表示し、例えば第3ラウンド中に実行する昇格演出において、獲得予定球数を本来の値である「1440」個に増加させるようになっている。

30

【0152】

なお、大当たり演出制御手段139により大当たり遊技中に獲得予定球数の昇格演出を行う場合には、その前の図柄変動中に行われる獲得予定球数予告演出では獲得予定球数として正しい値ではなく昇格前表示値を使用する。

【0153】

40

続いて、第1,第2特別図柄の変動中及び大当たり遊技中に行われる演出の一例を、液晶表示手段60上での画像表示を中心に説明する。

【0154】

図30及び図31は、リーチB大当たり変動パターンによる演出図柄80の変動表示中におけるリーチ成立後の液晶表示手段60の画像表示の一例を示したものである。この例では、変動開始時の抽選により予告a+b3(図23参照)が選択され、また予告aと予告bとに対して何れもタイマ演出あり(図24(b)参照)が選択され、予告a、予告b3に対するタイマ演出のタイマ初期値は夫々30秒、40秒に設定されているものとする。即ち、予告a(第1特定演出)の実行前に30秒(第1特定時間)の計時を行う第1タイマ演出(第1計時演出)と、予告b3(第2特定演出)の実行前に40秒(第2特定時

50

間)の計時を行う第2タイマ演出(第2計時演出)とを実行する。なお、リーチB大当たり変動パターンによるリーチ成立後はリーチ演出Bが行われ、液晶表示手段60にはそのリーチ演出Bに関する各種演出画像が表示されるが、図30(a)~ではそのリーチ演出Bに関する演出画像は省略している。

【0155】

例えば演出図柄80が「7・・7」となってリーチが成立した後、所定のタイミングで(図30のT1)、第1タイマ演出を開始する。即ち、液晶表示手段60に予告aに対応する第1タイマ画像156aを表示すると共にタイマ初期値増加演出(計時前演出)を実行する。このタイマ初期値増加演出は、第1タイマ画像156aのタイマ値(計時情報)として例えば「0:00:00」を表示した状態で、所定の操作有効期間中に、遊技者に演出ボタン34の連打操作を促す操作誘導画像160を表示するようになっている。そして、遊技者による演出ボタン34の連打操作に応じてタイマ値を徐々に増加させ(図30(a))、タイマ値が予め決定されたタイマ初期値(ここでは「0:30:00」)に達した時点(図30のT2)で、操作有効期間を終了すると共にタイマ初期値増加演出を終了する。これにより、第1タイマ画像156aのタイマ初期値は例えば「0:30:00」となる。

10

【0156】

また、表示前のタイマ画像156の数(タイマストック数)を示すタイマストック数報知画像159を表示する。例えば図30のT3の時点ではタイマストック数は1であるため、「タイマストック数:1」のように表示する(図30(b))。なお、このタイマストック数報知画像159が表示された状態では、遊技者はタイマストック数のみを認識可能であり、ストックされたタイマ画像156のタイマ初期値等を知ることはできない。

20

【0157】

その後、予告aの開始タイミング(図31のT6)までの時間が第1タイマ画像156aのタイマ初期値である30秒と一致した時点(図30のT3)で、第1タイマ画像156aによる計時(減算処理)を開始する。

【0158】

また、予告b3の開始タイミング(図31のT8)までの時間が第2タイマ画像156bのタイマ初期値である40秒と一致する時点(図30のT5)で、第2タイマ画像156bによる計時(減算処理)を開始するが(図30(d))、例えばそれよりも更に所定時間前(例えば5秒前)に(図30のT4)、例えばタイマ初期値である40秒を表示した状態で第2タイマ画像156bの表示を開始(第2タイマ演出の開始)すると共に、タイマストック数報知画像159を消去する(図30(c))。

30

【0159】

第1タイマ画像156aのタイマ値が0に達すると(図31のT6)、所定のキャラクタ画像を表示する予告aの実行を開始するが、第1タイマ画像156aは例えばタイマ値が0の状態を表示を継続し(図31(e))、予告aの終了(図31のT7)と略同時に表示を終了する。これにより、遊技者は第1タイマ画像156aと予告aとの対応関係を容易に認識可能である。

【0160】

予告aの実行中も第2タイマ画像156bの計時は並行して行われるが、予告aの実行期間中(図31のT6~T7)については、タイマ計時音が割り当てられている音声チャンネル22chの音量が抑制され、20,21chの予告演出音が優先される。これにより、予告aの演出音が第2タイマ画像156bの計時音に邪魔されることがなく、予告aによる演出効果が向上する利点がある。

40

【0161】

続いて第2タイマ画像156bのタイマ値が0に達すると(図31のT8)、おみくじの動画を表示する予告b3の実行を開始するが、第2タイマ画像156bは例えばタイマ値が0の状態を表示を継続し(図31(f),(g))、予告b3の終了(図31のT9)と略同時に表示を終了する。これにより、遊技者は第2タイマ画像156bと予告b3

50

との対応関係を容易に認識可能である。なお、図31では予告b3の実行中(図31のT8~T9)も音声チャンネル22chの音量を抑制しているが、計時中のタイマがない場合はタイマ計時音の音量を抑制しなくてもよい。

【0162】

その後、中図柄が例えば「7」で停止して大当たり演出態様が成立し(図31(h))、大当たり遊技が開始される。

【0163】

なお、第1タイマ画像156aと第2タイマ画像156bのタイマ初期値、計時待機時間等を複数種類の中から選択するようにしてもよい。また、タイマ演出の終了タイミングは特定演出の終了後でもよい。

【0164】

続いて図32及び図33は、大当たり遊技A2(図10参照)が選択された場合の、演出図柄80の大当たり変動の終盤から大当たり遊技を経て次の演出図柄80の変動が開始するまでの液晶表示手段60の画像表示の一例を示したものである。3つの演出図柄80が例えば「1」で揃って大当たり演出態様が成立すると(図32(a))、獲得予定球数予告演出の一例であるカウントアップ演出を開始する(図32(b))。

【0165】

このカウントアップ演出では、例えば遊技者に演出ボタン34を連打操作させるための操作誘導画像161を液晶表示手段60に表示すると共に、遊技者による演出ボタン34の連打操作に基づいて「+50」等のカウントアップ表示を繰り返し行い(図32(b))、続いて「576GET!」等の結果表示を行う(図32(c))。この結果表示では通常は獲得球数管理手段137で得られる獲得予定球数の値(ここでは1440)を表示するが、大当たり遊技A2の場合には大当たり遊技中に獲得予定球数を昇格前表示値である576から本来の値である1440へ増加させる昇格演出を行うため(図10)、カウントアップ演出の結果表示ではその昇格前表示値である「576」を表示する。

【0166】

続いて大当たり遊技が開始されると、まず大当たり開始インターバル中に液晶表示手段60に大当たり開始表示を行い、例えばボーナス表示161を表示する(図32(d))。ボーナス表示161は例えば出玉ありラウンド数等に応じて複数種類、例えば第1ボーナス表示161aである「BONUS」と第2ボーナス表示161bである「HYPER BONUS」の2種類設けられており、例えば出玉ありラウンドが15ラウンドの場合で昇格演出を行わない場合は「HYPER BONUS」を、それ以外の場合は「BONUS」を表示するようになっている。また、大当たり開始インターバル中は大当たり開始表示と共に右打ち誘導画像151bを表示する。

【0167】

大当たり開始インターバルが終了すると、所定回数(ここでは15回)の大当たりラウンドがラウンド間インターバルを挟んで繰り返し行われる。第1ラウンドが開始されると、図32(e)に示すように、液晶表示手段60にはキャラクタ等によるラウンド中演出画像162を表示すると共に、大当たり開始表示に対応するボーナスアイコン163を表示し、また総獲得球数を示す総獲得球数表示164、獲得球数を示す獲得球数表示165、獲得予定球数を示す獲得予定球数表示166を表示する。総獲得球数表示164は、例えば「Total」のように単独で表示し、獲得球数表示165と獲得予定球数表示166とは、例えば「 $\frac{\quad}{\quad}$ 」のように獲得予定球数を分母、獲得球数を分子とする分数の形で表示する。

【0168】

なお、獲得予定球数表示166の獲得予定球数は、ラウンド開始当初は昇格前表示値である576となる。また右打ち誘導画像151bは第1ラウンド以降も引き続き表示する。

【0169】

右打ち誘導画像151b、ボーナスアイコン163、総獲得球数表示164、獲得球数

10

20

30

40

50

表示 1 6 5、獲得予定球数表示 1 6 6 は、ラウンド間インターバル及びそれに続く第 2 ラウンド以降も引き続き表示する。

【 0 1 7 0 】

そして例えば第 3 ラウンドでは、獲得予定球数の昇格演出を実行する。この昇格演出では、図 3 2 (f) に示すように、液晶表示手段 6 0 に当該大当たり遊技の正しいラウンド数及び獲得予定球数に対応して第 2 ボーナス表示 1 6 1 b である「H Y P E R B O N U S」を表示すると共に、獲得予定球数表示 1 6 6 の値を、昇格前表示値である 5 7 6 から本来の値である 1 4 4 0 に変更する。これにより、遊技者に得をしたという感覚を持たせて満足度を高めることができる。

【 0 1 7 1 】

全ての的大当たりラウンドが終了すると、大当たり終了インターバル中には任意の演出を実行する。図 3 3 (g) に示す演出は、大当たり遊技の終了後の特別遊技状態中に登場するキャラクタを遊技者が自由に選択するためのキャラクタ選択演出である。このキャラクタ選択演出では、液晶表示手段 6 0 に選択対象の複数のキャラクタ画像 1 6 7 a , 1 6 7 b と、それら複数のキャラクタ画像 1 6 7 a , 1 6 7 b の選択操作を報知する選択操作報知画像 1 6 8 とを表示し、遊技者の選択操作に基づいて複数のキャラクタ画像 1 6 7 a , 1 6 7 b の何れかを例えばハイライト表示することにより選択状態とし、例えば大当たり終了インターバルが終了したときに選択状態となっているキャラクタ画像に確定するようになっている。

【 0 1 7 2 】

大当たり終了インターバルが終了すると、演出図柄 8 0 による次の図柄変動が開始される (図 3 3 (h)) 。

【 0 1 7 3 】

客待ち制御手段 1 4 0 は、主制御基板 1 0 3 から客待ちデモコマンドを受信してから第 1 , 第 2 特別図柄表示手段 5 3 , 5 4 による第 1 , 第 2 特別図柄の変動が開始されるまでの客待ち状態 (図柄の変動表示が行われていない非遊技状態) 中の演出等を制御するもので、例えばタイマ割り込みにおいて客待ち演出処理 (図 3 4) を実行可能となっている。本実施形態では、例えば主制御基板 1 0 3 から客待ちデモコマンドを受信したときに客待ち状態を開始し、第 1 , 第 2 特別図柄の変動が開始されるか、遊技者が発射ハンドル 3 2 に触れた場合 (客待ち状態終了条件の成立時) に客待ち状態を終了するようになっている。

【 0 1 7 4 】

続いて図 3 4 に示す客待ち演出処理について説明する。この客待ち演出処理では、まず客待ち状態中フラグを判定する (S 2 1) 。この客待ち状態中フラグは、客待ち状態中であるか否かを示すもので、例えば客待ち状態中であれば 1 が、客待ち状態中でなければ 0 がセットされるようになっている。客待ち状態中フラグが 1 でなければ (S 2 1 : N o) 、主制御基板 1 0 3 から客待ちデモコマンドを受信したか否かを判定し (S 2 2) 、客待ちデモコマンドを受信していない場合 (S 2 2 : N o) にはここで客待ち演出処理を終了する。

【 0 1 7 5 】

なお客待ちデモコマンドは、第 1 , 第 2 特別保留個数が共に 0 の状態で第 1 , 第 2 特別図柄の変動待機状態となった場合の他、例えば客待ち状態からのバックアップ復帰時、R A M クリア時等に主制御基板 1 0 3 から演出制御基板 1 0 4 に対して送信される。

【 0 1 7 6 】

客待ち状態中でないときに客待ちデモコマンドを受信した場合には (S 2 1 : N o S 2 2 : Y e s) 、客待ち状態中フラグを 1 (客待ち状態中) に設定する (S 2 3) と共に、例えば液晶表示手段 6 0 へのメニュー表示可能報知画像 1 6 9 の表示を開始する (S 2 4) 。ここで、メニュー表示可能報知画像 1 6 9 は、メニュー画面に移行することが可能である旨を報知するためのもので、例えば図 3 5 に示すように、メニュー表示に用いる演

10

20

30

40

50

出ボタン 3 4 が押される様子を示すイラストと「でメニュー表示」の文字とで構成されている。

【 0 1 7 7 】

そして客待ち通常演出（可動体の動作を含まない第 2 客待ち演出）を開始し（ S 2 5 ）、デモタイマに初期値をセットし（ S 2 6 ）、客待ち演出処理を終了する。この客待ち通常演出の実行期間が、可動体による動作が行われない第 2 非遊技期間の一例である。客待ち通常演出では、例えば液晶表示手段 6 0 にその前の図柄変動で停止した状態の演出図柄 8 0 の画像を引き続き表示し、電飾手段 1 0 8 は所定の発光パターンで発光し、スピーカ 1 8 , 2 5 からは所定の B G M を出力する。デモタイマは客待ち通常演出の継続時間を計時するためのもので、初期値として例えば 1 8 0 s に対応する値がセットされる。

10

【 0 1 7 8 】

なお、メニュー操作が可能な期間は客待ちデモコマンドを受信した時点で開始し、液晶表示手段 6 0 へのメニュー表示可能報知画像 1 6 9 の表示は、客待ちコマンドを受信してから所定時間（例えば 3 0 s ）経過後としてもよい。また、客待ち状態開始後の所定時間（例えば 3 0 s ）以外にも、客待ち状態中の所定期間（例えば後述する客待ちデモ演出中における企業ロゴの表示中）はメニュー表示可能報知画像 1 6 9 を表示しないようにしてもよい。

【 0 1 7 9 】

また、 S 2 1 で客待ち状態中フラグが 1（客待ち状態中）であれば（ S 2 1 : Y e s ）、客待ち状態終了条件が成立したか否かを判定する（ S 2 7 ）。本実施形態では、第 1 , 第 2 特別図柄の変動開始タイミングが到来した場合（第 1 , 第 2 変動パターン指定コマンド等を受信した場合）と、遊技者が発射ハンドル 3 2 に触れた場合（発射ハンドル 3 2 のタッチセンサが O N になった場合）との何れかの場合に客待ち状態終了条件が成立したものと判断する。そして、未だ客待ち状態終了条件が成立しない場合には（ S 2 7 : N o ）、客待ち通常演出中であるか否か、即ち客待ち通常演出中と後述する客待ちデモ演出中との何れであるかを判定する（ S 2 8 ）。

20

【 0 1 8 0 】

そして、未だ客待ち通常演出中であれば（ S 2 8 : Y e s ）、例えば特別遊技状態中でないことを条件に（ S 2 8 a : N o ）、デモタイマを 1 減算し（ S 2 9 ）、その減算後のデモタイマの値が 0 であることを条件に（ S 3 0 : Y e s ）、客待ちデモ演出（可動体の動作を含む第 1 客待ち演出）の実行を開始する（ S 3 1 ）。一方、特別遊技状態中である場合や（ S 2 8 a : Y e s ）、減算後のデモタイマの値が未だ 0 でない場合には（ S 3 0 : N o ）そのまま客待ち通常演出を継続する（ S 3 0 a ）。

30

【 0 1 8 1 】

このように、特別遊技状態中でないことを条件に、客待ち状態の開始から所定時間（ここでは 1 8 0 s ）経過した時点で客待ちデモ演出を開始する。客待ちデモ演出では、例えば液晶表示手段 6 0 に機種イメージ画像や企業ロゴ画像、演出図柄 8 0 の停止画像等を所定のパターンで繰り返し表示し、電飾手段 1 0 8 を所定の発光パターンで発光し、スピーカ 1 8 , 2 5 からは所定の B G M を出力すると共に、例えば可動体 6 1 a ~ 6 4 a の少なくとも一部を所定のパターンで動作させるようになっている。この客待ちデモ演出の実行期間が、可動体による動作が行われる第 1 非遊技期間の一例である。

40

【 0 1 8 2 】

図 3 6 に、客待ちデモ演出における各可動体 6 1 a ~ 6 4 a の動作パターンを示している。下可動体 6 4 a は、客待ちデモ演出の開始と同時に（例えば客待ちデモコマンド受信から 1 8 0 s 後）に原点位置である上位置から下位置に移動してその位置を維持するようになっている。左右の可動体 6 1 a , 6 2 a は、第 1 モード中の場合には客待ちデモ演出の開始から所定時間（例えば 5 s ）経過後に左可動体 6 1 a が原点位置である横位置から下位置に移動してその位置を維持し、第 2 モード中の場合には同じく客待ちデモ演出の開始から所定時間（例えば 5 s ）経過後に右可動体 6 2 a が原点位置である下位置から横位置に移動してその位置を維持し、第 3 モード中の場合には同じく客待ちデモ演出の開始から

50

所定時間（例えば5 s）経過後に左可動体6 1 aが原点位置である上位置から下位置に、右可動体6 2 aが原点位置である上位置から横位置に夫々移動してその位置を維持するようになっている。上可動体6 3 aは客待ちデモ演出中は動作せず、原点位置である上位置で待機する。

【0183】

客待ちデモ演出の開始後は（S 2 8 : N o）、客待ち状態終了条件が成立するまで（S 2 7 : Y e s）、即ち第1、第2特別図柄の変動開始タイミングが到来するか、遊技者が発射ハンドル3 2に触れるまで、例えばその客待ちデモ演出を継続する（S 3 2）。

【0184】

その後に客待ち状態終了条件が成立した場合には（S 2 7 : Y e s）、客待ち状態中フラグを0に設定する（S 3 3）と共に、実行中の客待ち通常演出又は客待ちデモ演出を終了し（S 3 4）、メニュー表示可能報知画像1 6 9の表示を終了して（S 3 5）、客待ち演出処理を終了する。なお、客待ち状態終了条件の成立により客待ちデモ演出を終了する場合（S 3 4）、可動体6 1 a～6 4 aは、後述する可動体復帰処理の実行により夫々原点位置に復帰する（図3 7）。

【0185】

可動体復帰制御手段1 4 1は、可動体6 1 a～6 4 aを夫々の原点位置に復帰させるもので、例えば第1、第2特別図柄の変動開始時（原点復帰条件が成立した場合の一例）に、図3 8に示す可動体復帰処理を実行するようになっている。

【0186】

図3 8に示す可動体復帰処理では、まず各可動体6 1 a～6 4 aに対して例えば所定の順序で原点復帰処理を実行する（S 4 1）。この原点復帰処理（S 4 1）は、対象とする可動体に対応する原点検出手段がONでない場合に、駆動手段を原点側に駆動することにより可動体を原点位置まで移動させる処理である。

【0187】

一例として下可動体6 4 aの原点復帰処理（図3 9）について説明すると、まず下可動体6 4 aの原点検出手段である上位置検出手段8 4 aがONであるか否かを判定し（S 5 1）、ONであれば（S 5 1 : Y e s）そのまま原点復帰処理を終了する。

【0188】

上位置検出手段8 4 aがONでなければ（S 5 1 : N o）、上位置検出手段8 4 aがONになるまで（S 5 3 : Y e s）、下可動体6 4 aを原点位置である上位置に移動させる方向に下駆動手段6 4 bを作動させる（S 5 2）。そして上位置検出手段8 4 aがONになった場合には（S 5 3 : Y e s）、更に下駆動手段6 4 bを同方向に所定ステップ作動させることにより、下可動体6 4 aを原点位置まで移動させ（S 5 4）、原点復帰処理を終了する。この場合のステップ数は、図4 0に示すように下可動体6 4 aの場合には1 2ステップとなっている。

【0189】

一方、原点位置側への駆動（S 5 2）開始後、所定時間が経過しても上位置検出手段8 4 aがONにならない場合には（S 5 5 : Y e s）、エラーと判定し（S 5 6）、上可動体6 3 aを強制退避位置に強制退避させ（S 5 7）、原点復帰処理を終了する。この強制退避位置は、例えば原点位置以外の何れかの停止位置（例えば下可動体6 4 aであれば下位置）に設定されるが、液晶表示手段6 0に表示される画像のうち、遊技者から見て少なくとも特定画像の視認性が確保できる位置、即ち例えば正面視で特定画像の前側に被らない位置とすることが望ましい。この場合の特定画像は、例えば演出図柄8 0の数字部8 0 a、保留表示画像X 1～、Y 1～、左打ち誘導画像1 5 1 a、右打ち誘導画像1 5 1 b、エラー報知画像1 5 2、音量設定画像1 5 3 b、光量設定画像1 5 4 b等が考えられる。なお、通常の演出中には停止しない停止位置を強制退避位置として別途設けてもよい。

【0190】

図3 7は、客待ちデモ演出中に遊技球が第1特別図柄始動手段5 6に入賞することにより第1特別図柄の変動が開始される場合（客待ち状態終了条件が成立した場合）の、各可

10

20

30

40

50

動体 6 1 a ~ 6 4 a の原点復帰動作の一例を示している。本実施形態の客待ちデモ演出において原点位置から移動するのは下可動体 6 4 a、左可動体 6 1 a 及び右可動体 6 2 a であるが、図 3 7 の例では、まず下可動体 6 4 a を下位置から原点位置である上位置に復帰させた後、第 1 モードの場合には左可動体 6 1 a を下位置から横位置に、第 2 モードの場合には右可動体 6 2 a を横位置から下位置に、第 3 モードの場合には左可動体 6 1 a を下位置から上位置に、右可動体 6 2 a を横位置から上位置に夫々移動させるようになっている。このように各可動体の原点復帰動作を順番に行うのは互いの干渉を防止するためである。従って、例えば下可動体 6 4 a と左右の可動体 6 1 a、6 2 a とが互いに干渉する可能性のない場合には並行して原点復帰動作を実行してもよい。

【0191】

なお、例えば左可動体 6 1 a は、駆動手段として揺動駆動手段 6 1 d と昇降駆動手段 6 1 e とを備え、また原点検出手段としてモード毎に 2 つの位置検出手段（例えば第 1 モードの場合には上昇位置検出手段 8 1 a と下揺動位置検出手段 8 1 d）が存在する。従って、例えば第 1 モード中における左可動体 6 1 a の原点復帰処理では、図 3 9 における S 5 1 で上昇位置検出手段 8 1 a と下揺動位置検出手段 8 1 d とが共に ON であるか否かを判定し、少なくとも一方が ON でない場合には（S 5 1 : No）、S 5 2 においてその ON でない位置検出手段に対応する駆動手段（例えば上昇位置検出手段 8 1 a が ON でない場合には昇降駆動手段 6 1 e、下揺動位置検出手段 8 1 d が ON でない場合には揺動駆動手段 6 1 d）を原点側に駆動し、その位置検出手段が ON になった場合（S 5 3 : Yes）には更にその駆動手段を所定ステップ駆動すればよい（S 5 4）。右可動体 6 2 a

【0192】

全ての可動体 6 1 a ~ 6 4 a について原点復帰処理（S 4 1）が終了すると、客待ち状態の終了時であって（S 4 2 : Yes）、特別遊技状態中でないこと（S 4 3 : No）を条件に、例えば全ての可動体 6 1 a ~ 6 4 a について、駆動手段により原点位置側に駆動する押し込み動作を実行する（S 4 4）。この押し込み動作における駆動手段の駆動ステップ数は、原点検出手段が ON になってから可動体が原点位置に達するまでに要するステップ数以上とする。下可動体 6 4 a の場合には、図 4 0 に示すように押し込み動作として駆動手段を原点位置側に 1 2 ステップ以上駆動すればよい。また例えば左可動体 6 1 a に対する押し込み動作は、揺動駆動手段 6 1 d と昇降駆動手段 6 1 e との両方について実行すればよい。右可動体 6 2 a についても同様である。

【0193】

この押し込み動作（S 4 4）を実行することにより、原点検出手段は ON であるが（即ち図 3 9 の S 5 1 では Yes と判定されるが）、原点位置からは僅かに外れている可動体を原点位置まで確実に移動させることができる。なお本実施形態では、このような状態（原点検出手段は ON で可動体が原点位置から僅かに外れている状態）は、客待ち状態中に可動体が動作を開始した直後（図 3 6 における 1 8 0 s 経過直後又は 1 8 5 s 経過直後）に客待ち状態終了条件が成立した場合に発生し得る。よって本実施形態では、客待ち状態の終了時でない場合（S 4 2 : No）と、客待ち状態の終了時であっても客待ちデモ演出を実行しない特別遊技状態中の場合（S 4 3 : Yes）とについては押し込み動作（図 3 8 の S 4 4）を実行しないようになっている。

【0194】

以上説明したように、本実施形態のパチンコ機では、特定演出と、その特定演出の実行前に所定時間の計時を行うタイマ演出（計時演出）とを実行可能としているため、注目すべき演出が遊技者に分かりやすく、演出効果を十分に発揮することが可能である。

【0195】

また、タイマ演出の計時開始前に計時前演出としてタイマ初期値増加演出を実行し、また特定演出の終了と略同時にタイマ演出を終了するように構成している。

【0196】

また、主制御基板（主制御手段）9 1 から演出制御基板（サブ制御手段）9 2 に対して

10

20

30

40

50

、大当たり遊技（特別遊技）の種類に対応する大当たり状態指定コマンド（特別遊技コマンド）と、獲得予定球数（獲得予定利益量）に関する大当たり出玉関連情報指定コマンド（所定情報コマンド）、即ち最大ラウンド数を指定する最大ラウンド数指定コマンド、中ラウンド数を指定する中ラウンド数指定コマンド、小ラウンド数を指定する小ラウンド数指定コマンド、最小ラウンド数を指定する最小ラウンド数指定コマンド、最大カウント数を指定する最大カウント数指定コマンド、大入賞口賞球数を指定する大入賞口賞球数指定コマンドを送信可能であり、演出制御基板 9 2 は、それら大当たり状態指定コマンドと大当たり出玉関連情報指定コマンドとに基づいて獲得予定球数を算出するように構成されているため、例えば大当たり遊技のラウンド数、最大カウント数、大入賞手段 5 8 の賞球数等を変更する場合であっても、獲得予定球数に関しては主制御基板 9 1 側から送信する大当たり出玉関連情報指定コマンドを変更するだけでよく、演出制御基板 9 2 側については何ら設定を変更する必要がない。

10

【0197】

また、遊技球が入賞可能な開状態と入賞不可能な閉状態とに切り換え可能な大入賞手段（特別入賞手段）5 8 を備え、大当たり遊技（特別遊技）では、大入賞手段 5 8 が所定開動作を 1 又は複数種類のラウンド数の何れかを上限として繰り返すように構成し、大当たり出玉関連情報指定コマンド（所定情報コマンド）は、一又は複数種類のラウンド数に対応する 1 又は複数種類のラウンド数指定コマンド（ラウンド数コマンド）を含むものとしている。また大当たり出玉関連情報指定コマンドは、1 ラウンドの所定開動作で大入賞手段 5 8 に入賞可能な遊技球の最大数に対応する最大カウント数指定コマンド（最大カウント数コマンド）を含んでいる。また大当たり出玉関連情報指定コマンドは、大入賞手段 5 8 への 1 入賞当たりの賞球数に対応する大入賞口賞球数指定コマンド（賞球数コマンド）を含んでいる。

20

【0198】

また大当たり出玉関連情報指定コマンド（所定情報コマンド）を、大当たり遊技の開始時を含む大当たり遊技中の複数のタイミングで主制御基板（主制御手段）1 0 3 から演出制御基板（サブ制御手段）1 0 4 に送信するように構成している。また、抽選の結果に基づいて図柄を変動表示可能な図柄表示手段 5 3 , 5 4 を備え、抽選の結果が特定結果となることに基づいて図柄表示手段 5 3 , 5 4 の変動後の停止図柄態様が特定態様となった場合に大当たり遊技を実行するように構成し、図柄の変動開始時に、大当たり出玉関連情報指定コマンド（所定情報コマンド）を主制御基板（主制御手段）1 0 3 から演出制御基板（サブ制御手段）1 0 4 に送信するように構成している。

30

【0199】

また、原点復帰条件が成立した場合に、原点検出手段 8 1 a ~ 8 1 c , 8 2 a ~ 8 2 c , 8 3 a , 8 4 a が検出状態であっても、駆動手段 6 1 b ~ 6 4 b により可動体 6 1 a ~ 6 4 a を前記原置側に駆動する押し込み動作を実行可能であるため、可動体を確実に原点位置に保持することが可能である。

【0200】

また、原点復帰条件が成立した場合に、原点検出手段 8 1 a ~ 8 1 c , 8 2 a ~ 8 2 c , 8 3 a , 8 4 a が検出状態でないことを条件に可動体 6 1 a ~ 6 4 a を原点位置に移動させる原点復帰処理を実行した後、押し込み動作を実行可能としている。

40

【0201】

また、図柄始動手段 5 6 , 5 7 が遊技球を検出した場合に取得される乱数値に基づいて図柄を変動表示する図柄表示手段 5 3 , 5 4 と、乱数値を図柄表示手段 5 3 , 5 4 による図柄変動に供されるまで記憶する乱数記憶手段 1 1 9 と、図柄表示手段 5 3 , 5 4 による変動後の停止図柄が特定態様となった場合に利益状態を発生させる大当たり遊技発生手段（利益状態発生手段）1 2 2 とを備え、乱数値が記憶されていない状態で、図柄始動手段 5 6 , 5 7 が遊技球を検出することに基づく図柄の変動が開始した場合に押し込み動作を実行するように構成している。

【0202】

50

また、図柄の変動表示が行われていない客待ち状態（非遊技状態）中において、可動体 6 1 a ~ 6 4 a による動作を実行可能としている。また、遊技者にとって有利な特別遊技状態で客待ち状態（非遊技状態）となった場合には、可動体 6 1 a ~ 6 4 a による動作を実行しないように構成している。また、押し込み動作における駆動手段のステップ数を、原点検出手段 8 1 a ~ 8 1 c , 8 2 a ~ 8 2 c , 8 3 a , 8 4 a が検出状態となってから可動体 6 1 a ~ 6 4 a が原点位置に達するまでに要するステップ数以上としている。

【 0 2 0 3 】

図 4 1 は本発明の第 2 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態の可動体復帰処理（図 3 8）を一部変更して、客待ち状態の開始から 1 8 0 s 経過した後の客待ち状態終了時であることを条件に（S 4 2 : Y e s）、押し込み動作を実行するように構成した例を示している。本実施形態が第 1 の実施形態と相違するのは可動体復帰処理の S 4 2 のみである。図 3 6 に示すように、本実施形態では客待ち状態中に可動体が動作するのは客待ち状態の開始から 1 8 0 s が経過した後の客待ちデモ演出（第 1 客待ち演出）中のみであるから、可動体復帰処理を図 4 1 のように構成することにより、第 1 の実施形態と比較して無駄な押し込み動作を少なくできる。

【 0 2 0 4 】

このように、客待ち状態（非遊技状態）は、可動体 6 1 a ~ 6 4 a による動作が行われる第 1 非遊技期間と可動体 6 1 a ~ 6 4 a による動作が行われない第 2 非遊技期間とを含み、第 1 非遊技期間中に非遊技状態が終了した場合に押し込み動作を実行可能としてもよい。

【 0 2 0 5 】

図 4 2 ~ 図 4 5 は本発明の第 3 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、複数のタイマ画像を表示する場合にそれらを互いに異なる色で表示可能とした例を示している。

【 0 2 0 6 】

本実施形態では、タイマ画像 1 5 6 の少なくとも一部を複数色、例えば白、黄、赤の三色の何れかで表示可能であり、図 4 2 に示すように、複数（ここでは 2 つ）のタイマ画像 1 5 6 a , 1 5 6 b を表示する際にはそれらを互いに異なる色で表示可能となっている。本実施形態では、タイマ画像 1 5 6 のうちのタイマ表示枠 1 5 8 を複数色（白、黄、赤）の何れかで表示し、例えば数値部 1 5 7 については全てのタイマ画像に共通の色（例えば青）で表示するものとする。なお、例えばタイマ画像 1 5 6 のうちの数値部 1 5 7 を複数色（白、黄、赤）の何れかで表示し、例えばタイマ表示枠 1 5 8 については全てのタイマ画像に共通の色（例えば青）で表示してもよい。また、タイマ画像 1 5 6 の複数の部分（例えば数値部 1 5 7 とタイマ表示枠 1 5 8）の色の組み合わせを複数組設け、複数のタイマ画像 1 5 6 a , 1 5 6 b 等でその各部の色の組み合わせを異ならせてもよい。

【 0 2 0 7 】

また、第 1 タイマ演出（第 1 計時演出）と第 2 タイマ演出（第 2 計時演出）とを並行して実行する場合、即ち複数のタイマ画像 1 5 6 a , 1 5 6 b の表示期間が重なる場合には、先に表示したタイマ画像（第 1 画像）1 5 6 a の後側にその後に表示したタイマ画像（第 2 画像）1 5 6 b を一部重ねて表示することにより、先のタイマ画像 1 5 6 a を後のタイマ画像 1 5 6 b よりも優先的に表示するようになっている。但し、後側のタイマ画像 1 5 6 b についても、タイマ値（計時情報）等の表示内容や色等は視認可能である。

【 0 2 0 8 】

また、タイマ画像 1 5 6 の表示を開始してから計時を開始するまでの計時待機期間中は、タイマ画像 1 5 6 の数値部 1 5 7 には「0 : 4 0 : 0 0」等のタイマ初期値に代えて「待機中」、「準備中」等のタイマ値隠蔽画像 1 5 7 a を表示可能であり、その場合には計時開始まで遊技者がタイマ初期値を知ることができないようになっている。

【 0 2 0 9 】

また本実施形態では、第 1 の実施形態と同様の予告演出制御手段 1 3 8 b（図 8）によって予告 b 1 ~ b 3、予告 a + b 1 ~ a + b 3（図 2 3）の何れかが選択された場合に、

図43に示すタイマ演出選択テーブルに基づいて、各予告毎にタイマ演出を実行するか否か、実行する場合にはタイマ画像156の表示色を選択するようになっている。

【0210】

図43(a)に示すタイマ演出選択テーブルは、予告b1～b3の何れかが選択された場合に用いるもので、タイマ演出なし/白/黄/赤の選択率が、予告b1の場合は59:40:10:0に、予告b2の場合は20:30:59:0に、予告b3の場合は0:30:59:20に夫々設定されている。

【0211】

また図43(b)に示すタイマ演出選択テーブルは、予告a+b1～a+b3の何れかが選択された場合に用いるもので、予告a・bについてタイマ演出なし・なし/なし・白/なし・黄/なし・赤/白・黄/白・赤/黄・赤の選択率が、予告a+b1の場合は30:20:19:15:10:9:6に、予告a+b2の場合は0:6:9:10:25:29:30に、予告a+b3の場合は0:0:0:4:15:30:60に夫々設定されている。

【0212】

図44及び図45は、第1の実施形態における図30、図31に対応するもので、リーチB大当たり変動パターンによる演出図柄80の変動表示中におけるリーチ成立後の液晶表示手段60の画像表示の一例を示したものである。なお第1の実施形態と同様、変動開始時の抽選により予告a+b3(図23参照)が選択され、また予告aに対して黄が、予告b3に対して赤が選択され(図43(b))、予告a、予告b3に対するタイマ演出のタイマ初期値は夫々30秒、40秒に設定されているものとする。

【0213】

図44、図45では、第1タイマ画像156aが黄で、第2タイマ画像156bが赤で夫々表示されており、また第1タイマ画像156aと第2タイマ画像156bとが共に表示されている期間(図44のT4～T6)については、第1タイマ画像156aの後側に第2タイマ画像156bを一部重ねることにより、先の第1タイマ画像156aを後の第2タイマ画像156bよりも優先的に表示するようになっている。但し、非優先側の第2タイマ画像156bについても、タイマ値等の表示内容や色は視認可能である。

【0214】

なお、第2タイマ画像156bが表示される前には、例えば「タイマストック数:1」のようにタイマストック数報知画像159が表示されるが(図44(b))、このタイマストック数報知画像159からは、ストックされているタイマ画像156bのタイマ初期値や表示色等を知ることはできない。

【0215】

また、第2タイマ画像156bの表示開始(図44のT4)から計時開始(図44のT5)までの計時待機期間中は、第2タイマ画像156bの数値部157にはタイマ初期値である「0:40:00」ではなく「待機中」等のタイマ値隠蔽画像157aが表示され、遊技者は計時開始までタイマ初期値を知ることができないようになっている。

【0216】

また、第1タイマ画像156aは、タイマ値が0となって予告aを開始するとき(図45のT6)に消去し、第2タイマ画像156bについても、タイマ値が0となって予告b3を開始するとき(図45のT8)に消去するようになっている。

【0217】

なお、本実施形態では並行して表示するタイマ画像156を2つとしたが、3つ以上のタイマ画像156を並行して表示する場合があってもよい。

【0218】

また、複数のタイマ画像156を表示する際に、例えばその表示順に従って、先に表示するタイマ画像156よりも後に表示するタイマ画像156の方が濃くなるように、例えば同系色で濃さを異ならせて表示してもよい。なお、後のタイマ画像156の方が先のタイマ画像156よりも強い色であればよく、必ずしも同系色の濃淡とする必要はない。ま

た複数のタイマ画像 1 5 6 を表示する場合、第 1 の実施形態のように同じ色で表示する場合よりも本実施形態のように異なる色で表示する場合の方が所定事象の出現に関する信頼度（例えば大当たり信頼度）が高くなるように構成することが望ましい。

【 0 2 1 9 】

図 4 6 及び図 4 7 は本発明の第 4 の実施形態を例示し、第 3 の実施形態を一部変更して、複数のタイマ画像 1 5 6 を表示する場合にそれらを互いに異なる大きさで表示可能とした例を示している。図 4 6 に示すように、本実施形態では複数（ここでは 2 つ）のタイマ画像 1 5 6 a , 1 5 6 b を表示する際に、例えばその表示順に従って、先のタイマ画像 1 5 6 a よりも後のタイマ画像 1 5 6 b の方を大きく表示している。

【 0 2 2 0 】

図 4 7 は本実施形態のリーチ B 変動パターンに対応する予告選択テーブルを示しており、図 2 2 に示す変動パターン選択テーブルに基づいてリーチ B 変動パターンが選択された場合にはこの予告選択テーブル（図 4 7）に基づいて予告なし、予告 b 1 ~ b 3、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の 7 種類の何れか、及び予告ありの場合にはタイマ画像 1 5 6 の大きさを選択するようになっている。なお本実施形態では、予告 b 1 ~ b 3、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の何れかが選択された場合にはタイマ演出を必ず実行するものとするが、タイマ演出を実行するか否かについてもこの予告選択テーブルに基づいて選択可能としてもよい。

【 0 2 2 1 】

図 4 7 に示すように、タイマ画像 1 5 6 の大きさについては大きいほど大当たり信頼度が高く、また複数のタイマ画像 1 5 6 が表示される際には後になるほどタイマ画像 1 5 6 が大きくなるように構成されている。

【 0 2 2 2 】

以上のように、図柄変動結果（外れ / 大当たり）に基づいて、予告の種類だけでなくタイマ画像 1 5 6 の大きさ等も同時に決定することにより、タイマ画像 1 5 6 の大きさ等を大当たり信頼度に直接対応させることが可能である。同様に、タイマ演出の有無やタイマ画像 1 5 6 の色についても予告選択テーブルに基づいて選択するように構成すれば、タイマ演出の有無やタイマ画像 1 5 6 の色を大当たり信頼度に直接対応させることが可能である。

【 0 2 2 3 】

図 4 8 及び図 4 9 は本発明の第 5 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、複数のタイマ画像 1 5 6 を表示する場合に、それら複数のタイマ画像 1 5 6 が同じタイミングで出現する場合の方が異なるタイミングで出現する場合よりも大当たり信頼度が高くなるように構成した例を示している。

【 0 2 2 4 】

図 4 8 は本実施形態のリーチ B 変動パターンに対応する予告選択テーブルを示しており、図 2 2 に示す変動パターン選択テーブルに基づいてリーチ B 変動パターンが選択された場合にはこの予告選択テーブル（図 4 8）に基づいて予告なし、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の 4 種類の何れか、及び予告ありの場合には 2 つのタイマ画像の出現タイミングが同じか否かを選択するようになっている。なお本実施形態では、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の何れかが選択された場合にはそれら予告 a , b の両方に対してタイマ演出を必ず実行するものとするが、各予告 a , b に対してタイマ演出を実行するか否かについてもこの予告選択テーブルに基づいて選択可能としてもよい。

【 0 2 2 5 】

図 4 8 の例では、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の何れが選択された場合についても、2 つのタイマ画像の出現タイミングが異なる場合よりも同じ場合の方が大当たり信頼度が高くなっている。

【 0 2 2 6 】

図 4 9 は、第 1 の実施形態における図 3 0 , 図 3 1 と同様、リーチ B 大当たり変動パターンによる演出図柄 8 0 の変動表示中におけるリーチ成立後の液晶表示手段 6 0 の画像表示の一例を示したものである。この例では、変動開始時の抽選により予告 a + b 3 で且つ

10

20

30

40

50

タイマ画像同時出現（図４８参照）が選択され、予告 a、予告 b 3 に対するタイマ演出のタイマ初期値は夫々 30 秒、40 秒に設定されているものとする。

【0227】

図４９の例では、演出図柄 80 が「7・・7」となってリーチが成立した後、所定のタイミングで（図４９の T1）、予告 a に対応する第 1 タイマ画像 156 a と予告 b 3 に対応する第 2 タイマ画像 156 b とを、例えば夫々タイマ初期値である 30 秒、40 秒を示した状態で同時に表示を開始する（図４９（a））。その後、例えば予告 a の開始タイミング（図４９の T4）までの時間が第 1 タイマ画像 156 a のタイマ初期値である 30 秒と一致した時点（図４９の T2）で第 1 タイマ画像 156 a による計時（減算処理）を開始し、また予告 b 3 の開始タイミング（図４９の T5）までの時間が第 2 タイマ画像 156 b のタイマ初期値である 40 秒と一致した時点（図４９の T3）で第 2 タイマ画像 156 b による計時（減算処理）を開始する。そして、第 1 タイマ画像 156 a のタイマ値が 0 に達すると（図４９の T4）、所定のキャラクタ画像を表示する予告 a を実行し、また第 2 タイマ画像 156 b のタイマ値が 0 に達すると（図４９の T5）、おみくじの動画を表示する予告 b 3 を実行する。

10

【0228】

なお、例えば第 1 の実施形態における図 30、図 31 は、複数のタイマ画像 156 a、156 b の出現タイミングを異ならせた例である。

【0229】

また本実施形態とは逆に、複数のタイマ画像 156 が異なるタイミングで出現する場合の方が、同じタイミングで出現する場合よりも大当たり信頼度が高くなるように構成してもよい。

20

【0230】

図 50 及び図 51 は本発明の第 6 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、複数のタイマ画像 156 を表示する場合に、それら複数のタイマ画像 156 の計時を同じタイミングで開始する場合の方が異なるタイミングで開始する場合よりも大当たり信頼度が高くなるように構成した例を示している。

【0231】

図 50 は本実施形態のリーチ B 変動パターンに対応する予告選択テーブルを示しており、図 22 に示す変動パターン選択テーブルに基づいてリーチ B 変動パターンが選択された場合にはこの予告選択テーブル（図 50）に基づいて予告なし、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の 4 種類の何れか、及び予告ありの場合には 2 つのタイマ画像における計時開始タイミングが同じか否かを選択するようになっている。なお本実施形態では、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の何れかが選択された場合にはそれら予告 a、b の両方に対してタイマ演出を必ず実行するものとするが、各予告 a、b に対してタイマ演出を実行するか否かについてもこの予告選択テーブルに基づいて選択可能としてもよい。

30

【0232】

図 50 の例では、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の何れが選択された場合についても、2 つのタイマ画像における計時開始タイミングが異なる場合よりも同じ場合の方が大当たり信頼度が高くなっている。

40

【0233】

図 51 は、第 1 の実施形態における図 30、図 31 と同様、リーチ B 大当たり変動パターンによる演出図柄 80 の変動表示中におけるリーチ成立後の液晶表示手段 60 の画像表示の一例を示したものである。この例では、変動開始時の抽選により予告 a + b 3 で且つタイマ計時同時開始（図 50 参照）が選択されているものとする。

【0234】

図 51 の例では、演出図柄 80 が「7・・7」となってリーチが成立した後、所定のタイミングで（図 51 の T1）、予告 a に対応する第 1 タイマ画像 156 a と予告 b 3 に対応する第 2 タイマ画像 156 b とを、例えば数値部 157 に「待機中」等のタイマ値隠蔽画像 157 a を表示した状態で例えば同時に表示を開始する（図 51（a））。そして

50

その後所定のタイミングで（図 5 1 の T 2）、第 1 タイマ画像 1 5 6 a と第 2 タイマ画像 1 5 6 b について同時に計時（減算処理）を開始するが、そのときのタイマ初期値は、第 1 タイマ画像 1 5 6 a については予告 a の開始タイミング（図 5 1 の T 3）までの時間（ここでは 3 0 秒）、第 2 タイマ画像 1 5 6 b については予告 b 3 の開始タイミング（図 5 1 の T 4）までの時間（ここでは 4 0 秒）となる。

【 0 2 3 5 】

そして、第 1 タイマ画像 1 5 6 a のタイマ値が 0 に達すると（図 5 1 の T 3）、所定のキャラクタ画像を表示する予告 a を実行し、また第 2 タイマ画像 1 5 6 b のタイマ値が 0 に達すると（図 5 1 の T 4）、おみくじの動画を表示する予告 b 3 を実行する。

【 0 2 3 6 】

なお、例えば第 1 の実施形態における図 3 0、図 3 1 は、複数のタイマ画像 1 5 6 a、1 5 6 b における計時開始タイミングを異ならせた例である。

【 0 2 3 7 】

図 5 1 の例では、複数のタイマ画像 1 5 6 a、1 5 6 b の計時開始タイミングだけでなく表示開始タイミングも同じとしたが、表示開始タイミングは異なってもよい。

【 0 2 3 8 】

また本実施形態とは逆に、複数のタイマ画像 1 5 6 の計時を異なるタイミングで開始する場合の方が、同じタイミングで開始する場合よりも大当たり信頼度が高くなるように構成してもよい。

【 0 2 3 9 】

図 5 2 ~ 図 5 5 は本発明の第 7 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、複数のタイマ画像 1 5 6 を表示する場合、後のタイマ画像 1 5 6 の計時を先のタイマ画像 1 5 6 による計時中に開始する場合の方が、後のタイマ画像 1 5 6 の計時を先のタイマ画像 1 5 6 の計時終了後に開始する場合よりも大当たり信頼度が高くなるように構成した例を示している。

【 0 2 4 0 】

図 5 2 は本実施形態のリーチ B 変動パターンに対応する予告選択テーブルを示しており、図 2 2 に示す変動パターン選択テーブルに基づいてリーチ B 変動パターンが選択された場合にはこの予告選択テーブル（図 5 2）に基づいて予告なし、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の 4 種類の何れか、及び予告ありの場合には後のタイマ画像 1 5 6 の計時を先のタイマ画像 1 5 6 による計時中に開始するか計時終了後に開始するかを選択するようになっている。なお本実施形態では、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の何れかが選択された場合にはそれら予告 a、b の両方に対してタイマ演出を必ず実行するものとするが、各予告 a、b に対してタイマ演出を実行するか否かについてもこの予告選択テーブルに基づいて選択可能としてもよい。

【 0 2 4 1 】

図 5 2 の例では、予告 a + b 1 ~ a + b 3 の何れが選択された場合でも、後のタイマ画像 1 5 6 の計時を先のタイマ画像 1 5 6 による計時終了後に開始するよりも計時中に開始する方が大当たり信頼度が高くなっている。

【 0 2 4 2 】

また本実施形態では、タイマ画像 1 5 6 のタイマ値として、対象とする特定演出を実行するまでの残り時間とは異なる時間を表示可能としている。即ち、タイマ演出における計時開始から計時終了（演出実行）までの時間（例えば 3 0 秒）よりも短い時間（例えば 2 0 秒）をタイマ初期値として計時を開始し、途中で計時を一時中断することにより、最終的には演出実行時にタイマ値が 0 になるように調整を行うようになっている。

【 0 2 4 3 】

更に本実施形態では、計時前演出の一例として、複数種類のタイマ初期値の中から 1 つを選択するタイマ初期値選択演出を実行可能となっている。このタイマ初期値選択演出では、図 5 3 に示すように、タイマ画像 1 5 6 にタイマ初期値の候補として「 0 : 1 0 : 0 0」、「 0 : 2 0 : 0 0」、「 0 : 3 0 : 0 0」等の複数の値を循環的に切り替え表示す

10

20

30

40

50

ると共に、遊技者に演出ボタン34の操作を促す操作誘導画像170を表示し、所定の操作有効期間中に遊技者が演出ボタン34を操作した場合に、その操作タイミング等に拘わらず、予め決定された候補（例えば「0：20：00」）が表示された時点で切り替えを停止する。操作有効期間中に演出ボタン34が操作されない場合でも、予め決定された候補（例えば「0：20：00」）が表示された時点で切り替えを停止すればよい。なお、遊技者に演出ボタン34等の操作を要求することなく、複数種類のタイマ初期値の中から1つを自動的に選択する演出を実行してもよい。

【0244】

図54及び図55は、第1の実施形態における図30及び図31と同様、リーチB大当たり変動パターンによる演出図柄80の変動表示中におけるリーチ成立後の液晶表示手段60の画像表示の一例を示したものである。この例では、予告a+b3を実行し、また後の第2タイマ画像156bの計時を先の第1タイマ画像156aによる計時終了後に開始するものとし（図52）、予告a、予告b3に対するタイマ演出のタイマ初期値は夫々20秒、40秒に設定されているものとする。即ち、予告a（第1特定演出）の実行前に20秒（第1特定時間）の計時を行う第1タイマ演出（第1計時演出）と、予告b3（第2特定演出）の実行前に40秒（第2特定時間）の計時を行う第2タイマ演出（第2計時演出）とを実行する。

【0245】

例えば演出図柄80が「7・・7」となってリーチが成立した後、所定のタイミングで（図54のT1）、第1タイマ演出を開始する。即ち、液晶表示手段60に予告aに対応する第1タイマ画像156aを表示すると共にタイマ初期値選択演出を実行する（図54（a））。タイマ初期値選択演出では、第1タイマ画像156aにタイマ初期値の候補として「0：10：00」、「0：20：00」、「0：30：00」等の複数の値を循環的に切り替え表示すると共に、遊技者に演出ボタン34の操作を促す操作誘導画像170を表示するようになっている（図53）。そして、所定の操作有効期間中に遊技者が演出ボタン34を操作した場合には、その操作タイミング等に拘わらず、予め決定された候補（ここでは「0：20：00」）が表示された時点（図54のT2）で切り替えを停止する。これにより、第1タイマ画像156aのタイマ初期値は「0：20：00」となる。

【0246】

また、タイマストック数報知画像159により、実際のタイマストック数（ここでは1個）とは異なる値、例えば小さい値（ここでは0個）を「タイマストック数：0」のように表示する（図54（b））。

【0247】

その後、予告aの開始タイミング（図55のT6）までの時間が、第1タイマ画像156aのタイマ初期値である20秒よりも所定時間（ここでは10秒）長い例えば30秒となった時点（図54のT3）で、第1タイマ画像156aによる計時（減算処理）を開始する。即ち、第1タイマ画像156aの計時開始時点のタイマ値（タイマ初期値）は、対象とする演出を実行するまでの残り時間ではなく、それよりも10秒短い時間を示している。このように本実施形態では、第1タイマ演出の計時開始時には、特定演出を実行する第2時点までの残り時間（ここでは30秒）とは異なる特定時間（ここでは20秒）をタイマ値として表示するようになっている。

【0248】

その後、所定時点（ここではタイマ値が10秒となった図54のT4の時点）で第1タイマ画像156aの計時を例えば一定時間（ここでは10秒間）中断する（計時中断演出）。このとき、第1タイマ画像156a又はその近傍に、計時中断中であることを示す「停止中」等の計時停止報知画像171を表示することが望ましい。なお計時中断中は、タイマ値を視認可能な状態としてもよいし、タイマ値を視認不可能な状態としてもよい。

【0249】

この第1タイマ画像156aによる計時中断は、例えば対象とする特定演出を実行する

10

20

30

40

50

までの残り時間がその時点のタイマ値（特定時間）と一致した時点（図54のT5）で終了し、第1タイマ画像156aの計時を再開する。このように、計時中断演出は、タイマ演出における計時開始から計時終了までの計時時間（所定時間）を変更する変更演出の一例である。もちろん、1回のタイマ演出中に計時中断を複数回行ってもよい。

【0250】

第1タイマ画像156aのタイマ値が0に達すると（図55のT6）、所定のキャラクタ画像を表示する予告aの実行を開始するが、第1タイマ画像156aは例えばタイマ値が0の状態を表示を継続し（図55（e））、予告aの終了と同時に表示を終了する。これにより、遊技者は第1タイマ画像156aと予告aとの対応関係を容易に認識可能である。

10

【0251】

以上のように本実施形態の第1タイマ演出では、タイマ値（特定時間）と残り時間との差異は、例えば計時開始（第1時点）から計時中断（所定時点）までの第1計時期間よりも計時中断（所定時点）から計時終了（第2時点）までの第2計時期間の方が小さくなっている。

【0252】

また、例えば第1タイマ画像156aのタイマ値が0に達した時点で、第2タイマ演出、即ち新たに第2タイマ画像156bの表示を開始する。このとき、第2タイマ画像156bには、タイマ初期値である40秒を表示した状態とする。このように、第1タイマ画像156aのタイマ値が0になったときに、新たに第2タイマ画像156bの表示を、第1タイマ画像156aよりも大当たり信頼度が高い状態（ここではタイマ初期値が大きい）で開始してもよい。

20

【0253】

そして第2タイマ画像156bについては、例えば予告aが終了した時点（図55のT7）で計時を開始し、そのタイマ値が0に達すると（図55のT8）、おみくじの動画を表示する予告b3の実行を開始する。第2タイマ画像156bは、予告b3の実行中も例えばタイマ値が0の状態を表示を継続し（図55（f）,（g））、予告b3の終了と同時に表示を終了する。その後、中図柄が例えば「7」で停止して大当たり演出態様が成立し（図55（h））、大当たり遊技が開始される。

【0254】

30

このように図54、図55の例では、第1特定演出（予告a）の実行前に第1所定時間の計時を行う第1計時演出と、第1特定演出とは異なる第2特定演出（予告b3）の実行前に第2所定時間の計時を行う第2計時演出とを異なる期間に実行している。

【0255】

なお本実施形態では、第1タイマ画像156aのタイマ値が0になった時点で第2タイマ画像156bの表示を開始し、第1タイマ画像156aに対応する予告aの終了時（第1タイマ画像156aのタイマ値が0になってから所定時間経過後）に第2タイマ画像156bの計時を開始した例を示したが、例えば第1タイマ画像156aのタイマ値が0になった時点で第2タイマ画像156bの計時を開始してもよい。この場合、第2タイマ画像156bの表示と計時とを略同時に開始してもよいし、計時開始よりも前に第2タイマ画像156bの表示を開始してもよい。また、第2タイマ画像156bの計時を、第1タイマ画像156aに対応する予告aの実行中に開始してもよいし、予告aの終了よりも後に開始してもよい。

40

【0256】

また本実施形態のように、タイマ画像156による計時を一時中断する場合、図56（a）～（c）に示すような、同じ数字が複数並ぶタイマ値では停止させないことが望ましい。遊技者がこの表示を見て大当たりと誤認することを防止するためである。なお、例えば大当たり変動パターンの場合には、図56（a）～（c）に示すような、同じ数字が複数並ぶタイマ値でタイマ画像156を停止させる場合があってもよい。この場合、図56（a）～（c）に示すような、同じ数字が複数並ぶタイマ値でタイマ画像156が停止し

50

た場合には大当たり確定となるように構成してもよい。

【0257】

また、計時を中断するのではなく、タイマ値の減少速度を通常より抑制することも可能である。この減少速度抑制演出も、タイマ演出における計時開始から計時終了までの計時時間（所定時間）を変更する変更演出の一例である。

【0258】

図57は本発明の第8の実施形態を例示し、第7の実施形態を一部変更して、計時開始後にタイマ値を増加させるタイマ値増加演出を実行可能とした例を示している。図57は第7の実施形態における図54に対応している。

【0259】

図57の例では、第7の実施形態（図54）と同様、第1タイマ画像156aによる計時を、対象とする演出を実行するまでの残り時間（ここでは30秒）よりも例えば10秒短い20秒をタイマ初期値として開始する（図57のT3）。このように本実施形態では、第7の実施形態と同様、第1タイマ演出の計時開始時には、特定演出を実行する第2時点までの残り時間（ここでは30秒）とは異なる特定時間（ここでは20秒）をタイマ値として表示するようになっている。

【0260】

そしてその後、所定時点（ここではタイマ値が10秒となった図57のT4の時点）でタイマ値増加演出を開始する。即ち、タイマ値が「0:10:00」を表示した状態で計時を一旦停止すると共に、所定の操作有効期間中に、遊技者に演出ボタン34の連打操作を促す操作誘導画像160を表示する。そして、遊技者による演出ボタン34の連打操作に応じてタイマ値を徐々に増加させ（図57（d））、タイマ値が所定値（例えば15秒）に達した時点（図57のT5）で、操作有効期間を終了すると共にタイマ値増加演出を終了する。その後、対象とする演出を実行するまでの残り時間が増加後のタイマ値（例えば15秒）と一致した時点（図57のT6）で第1タイマ画像156aの計時を再開する。このように、計時開始後にタイマ値を増加させるタイマ値増加演出は、タイマ演出における計時開始から計時終了までの計時時間（所定時間）を変更する変更演出の一例である。

【0261】

以上のように本実施形態の第1タイマ演出では、タイマ値（特定時間）と残り時間との差異は、例えば計時開始（第1時点）からタイマ値の増加開始（所定時点）までの第1計時期間よりも増加開始（所定時点）から計時終了（第2時点）までの第2計時期間の方が小さくなっている。

【0262】

もちろん、1回のタイマ演出中にタイマ値増加演出を複数回実行してもよいし、1回のタイマ演出中に計時中断演出、減少速度抑制演出、タイマ値増加演出等の変更演出を複数実行してもよい。またタイマ値増加演出では、遊技者に演出ボタン34等の操作を要求することなくタイマ値を増加させてもよい。また、タイマ値の増加終了と略同時に計時を再開してもよい。

【0263】

図58及び図59は本発明の第9の実施形態を例示し、第7及び第8の実施形態を一部変更して、計時開始後、タイマ画像156のタイマ値を前側から視認不可能な状態とした上で計時中断演出、タイマ値増加演出等の変更演出を実行するように構成した例を示している。

【0264】

図58は、第7の実施形態で示したような計時中断演出中、上可動体63aを下位置に停止させることにより第1タイマ画像156aを前側から視認不可能な状態としたものである。上可動体63aを下位置に移動させる（図58（b））タイミングは、計時中断（図58のT1）と略同時又はそれよりも前であることが望ましい。

【0265】

また、上可動体 63a を下位置から退避させる（図 58（d））タイミングは、計時再開（図 58 の T2）と略同時が望ましいが、それよりも前でも後でもよい。なお、上可動体 63a が下位置にある間（図 58（c））も、第 1 タイマ画像 156a の表示は継続することが望ましい。また、可動体によりタイマ値が前側から視認不可能な状態で行う変更演出は、第 7 の実施形態で示した減少速度抑制演出や第 8 の実施形態で示したタイマ値増加演出でもよい。

【0266】

なお、例えばサブ液晶等の可動表示手段にタイマ画像 156 を表示しているような場合には、その可動表示手段を動作（移動、回転等）させることにより、タイマ画像 156 を視認不可能な状態としてもよい。

10

【0267】

また図 59 は、第 8 の実施形態で示したようなタイマ値増加演出中（図 59 の T1 ~ T2）、目隠し画像 172 により第 1 タイマ画像 156a のタイマ値を隠して視認不可能な状態とした（図 59（c））ものである。なお、目隠し画像 172 によりタイマ値が視認不可能な状態で、計時を中断してもよいし、計時速度を減少させてもよい。もちろん、タイマ画像 156 とは別の目隠し画像 172 を表示することによりタイマ値を視認不可能とする以外に、タイマ画像 156 に対する画像処理、例えば一時的に画面外に移動させたり、裏返すことによりタイマ値を視認不可能としてもよい。

【0268】

図 60 は本発明の第 10 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を一部変更して、演出図柄 80 がリーチ状態となる前（リーチ演出の実行を開始する前）にタイマ演出の実行を開始し、リーチ状態となった後（リーチ演出の実行を開始した後）に計時を終了して特定演出を実行するように構成した例を示している。

20

【0269】

図 60 は、リーチ B 大当たり変動パターンによる演出図柄 80 の変動表示中における液晶表示手段 60 の画像表示の一例を示したものである。なお、変動開始時の抽選により予告 b3（図 23 参照）が選択され、またその予告 b3 に対してタイマ演出あり（図 24（a）参照）が選択され、予告 b3 に対するタイマ演出のタイマ初期値は 20 秒に設定されているものとする。

【0270】

30

図 60 の例では、演出図柄（図柄）80 の変動開始後、リーチ状態となる前の通常変動中は、液晶表示手段 60 に保留表示画像 Y1 ~ 及び変動中保留画像 Z が表示されているが（図 60（a）、（b））、リーチ状態となった後のリーチ演出中は、保留表示画像 Y1 ~ 及び変動中保留画像 Z は液晶表示手段 60 から消去されるようになっている（図 60（c）、（d））。

【0271】

また、リーチ状態となる前の通常変動中（図 60 の T1）にタイマ演出の実行を開始している。即ち、まず液晶表示手段 60 に予告 b3 に対応するタイマ画像 156 を表示すると共にタイマ初期値増加演出（図 60（a））を実行してタイマ初期値を 20 秒に設定した後、例えば予告 b3 の開始タイミング（図 60 の T4）までの時間がタイマ初期値である 20 秒と一致した時点（図 60 の T2）でタイマ画像 156 による計時（減算処理）を開始する。

40

【0272】

そして、演出図柄 80 が「7・・・・7」（図 60（c））となってリーチ状態が成立した後のリーチ演出中に、タイマ画像 156 のタイマ値が 0 に達し（図 60 の T4）、おみくじの動画を表示する予告 b3 の実行を開始する。なお、タイマ画像 156 はタイマ値が 0 になった時点で表示を終了してもよいし、予告 b3 が終了するまでタイマ値が 0 の状態で表示を継続してもよい。

【0273】

このように、演出図柄 80 のリーチ成立前（リーチ演出の実行を開始する前）であって

50

保留表示が実行されている期間（第１期間）にタイマ演出を開始し、リーチ成立後（リーチ演出の実行を開始した後）であって保留表示が実行されていない期間（第２期間）にそのタイマ演出に対応する特定演出を実行してもよい。なお、本実施形態では、リーチ成立前にタイマ画像の表示と計時開始とを共に開始するように構成したが、例えばリーチ成立前にタイマ画像の表示を開始し、リーチ成立後に計時を開始してもよい。また、本実施形態では保留表示が実行されていない第１期間は保留表示画像Ｙ１～だけでなく変動中保留画像Ｚも表示しないように構成したが、変動中保留画像Ｚについては第１期間中も表示するように構成してもよい。

【０２７４】

また例えば図５４，図５５の例のように、第１特定演出（予告ａ）の実行前に第１所定時間の計時を行う第１計時演出と、第１特定演出とは異なる第２特定演出（予告ｂ３）の実行前に第２所定時間の計時を行う第２計時演出とを異なる期間に実行する場合に、リーチ演出の実行を開始する前であって保留表示が実行されている期間（第１期間）に第１計時演出を実行し、リーチ演出の実行を開始した後であって保留表示が実行されていない期間（第２期間）に第２計時演出を実行してもよい。

【０２７５】

図６１は本発明の第１の実施形態を例示し、第１の実施形態を一部変更して、リーチ成立前に計時を開始するタイマ演出よりも、リーチ成立後に計時を開始するタイマ演出の方が、計時終了後に大当たり信頼度の高い演出が出現する可能性が高くなるように構成した例を示している。

【０２７６】

本実施形態では、第１の実施形態と同様の予告演出制御手段１３８ｂ（図８）によって予告ｂ１～ｂ３（図２３）の何れかが選択された場合に、図６１に示すタイマ演出選択テーブルに基づいて、各予告毎にタイマ演出を実行するか否か、実行する場合にはリーチ成立前に計時を開始するかリーチ成立後に計時を開始するかを選択するようになっている。図６１に示すタイマ演出選択テーブルでは、タイマ演出なし／リーチ前開始／リーチ後開始の選択率が、予告ｂ１の場合は５０：４０：１９に、予告ｂ２の場合は２０：５０：３９に、予告ｂ３の場合は０：３０：７９に夫々設定されている。

【０２７７】

このように本実施形態では、予告ｂ１～ｂ３の中で最も大当たり信頼度の高い予告ｂ３（図２３参照）は、リーチ成立前に計時を開始する場合よりもリーチ成立後に計時を開始する場合の方が出現率が高くなっている。

【０２７８】

なお本実施形態では、リーチ成立前に計時を開始するタイマ演出よりも、リーチ成立後に計時を開始するタイマ演出の方が、計時後に大当たり信頼度の高い演出が出現する可能性が高くなるように構成した例を示したが、リーチ成立前にタイマ画像１５６の表示を開始するタイマ演出よりも、リーチ成立後にタイマ画像１５６の表示を開始するタイマ演出の方が、計時後に大当たり信頼度の高い演出が出現する可能性が高くなるように構成してもよい。この場合、リーチ成立前にタイマ画像１５６の表示を開始した後、計時開始はリーチ成立前でもよいし、リーチ成立後であってもよい。

【０２７９】

図６２は本発明の第２の実施形態を例示し、第１の実施形態を一部変更して、リーチ成立前に計時を開始するタイマ演出よりも、リーチ成立後に計時を開始するタイマ演出の方が大当たり信頼度が高くなるように構成した例を示している。

【０２８０】

図６２は本実施形態のリーチＢ変動パターンに対応する予告選択テーブルを示しており、図２２に示す変動パターン選択テーブルに基づいてリーチＢ変動パターンが選択された場合にはこの予告選択テーブル（図６２）に基づいて予告なし、予告ｂ１～ｂ３の４種類の何れか、及び予告ありの場合にはリーチ成立前に計時を開始するかリーチ成立後に計時を開始するかを選択するようになっている。なお本実施形態では、予告ｂ１～ｂ３の何れ

かが選択された場合にはタイマ演出を必ず実行するものとするが、タイマ演出を実行するか否かについてもこの予告選択テーブルに基づいて選択可能としてもよい。

【0281】

図62に示すように、予告b1～b3の何れについても、リーチ成立前に計時を開始するタイマ演出よりも、リーチ成立後に計時を開始するタイマ演出の方が大当たり信頼度が高くなっている。

【0282】

なお本実施形態では、リーチ成立前に計時を開始するタイマ演出よりも、リーチ成立後に計時を開始するタイマ演出の方が大当たり信頼度が高くなるように構成した例を示したが、リーチ成立前にタイマ画像156の表示を開始するタイマ演出よりも、リーチ成立後にタイマ画像156の表示を開始するタイマ演出の方が大当たり信頼度が高くなるように構成してもよい。この場合、リーチ成立前にタイマ画像156の表示を開始した後、計時開始はリーチ成立前でもよいし、リーチ成立後であってもよい。

【0283】

図63は本発明の第13の実施形態を例示し、第1の実施形態を一部変更して、タイマ演出の計時終了後に実行する特定演出がボタン予告演出等の操作演出であった場合に、操作手段の操作を促す操作誘導画像を表示するよりも前に計時を終了させるように構成した例を示している。ここで操作演出とは、操作有効期間中に所定の操作手段（例えば演出ボタン34）が所定の操作態様（1回押し、連打、長押し等）で操作された場合に予告画像の表示等を行うものである。

【0284】

本実施形態の予告b1～b3では、遊技者が演出ボタン（操作手段）34を押下操作した場合におみくじを引く場面の動画を表示するようになっている。また、演出ボタン34の押下操作が有効となる操作有効期間中は、遊技者に演出ボタン34の操作を促す操作誘導画像173を液晶表示手段60に表示する。

【0285】

図63の例では、タイマ画像156による計時が進んでタイマ値が0になったとき（図63のT1）、液晶表示手段60への操作誘導画像173のフェードインを開始し（図63（b））、その操作誘導画像173の表示中（図63（c））、即ち操作有効期間中に遊技者が演出ボタン34を押下操作した場合に（図63のT2）、操作誘導画像173の表示を終了すると共に、おみくじを引く場面の動画（図63（d））を表示するようになっている。

【0286】

なお、タイマ画像156による計時終了と同時に操作誘導画像173の表示を開始することが望ましいが、計時終了よりも後に操作誘導画像173の表示を開始してもよい。また、操作誘導画像173の表示開始はフェードインでなくてもよい。

【0287】

図64～図67は本発明の第14の実施形態を例示し、第1の実施形態を一部変更して、煽り部分の後に成功/失敗の何れかとなる成否演出をタイマ演出に対応する特定演出とする場合には、その成否演出では必ず成功となるように構成した例を示している。

【0288】

本実施形態の予告cは成否演出の一例であり、図64に示すように、大砲でモンスターを攻撃する煽り部分（図64（a））の後、例えばモンスターが倒れるか否かで成功パターン（予告c1）と失敗パターン（予告c2）とが区別されている。

【0289】

また本実施形態では、予告演出制御手段138b（図8）によって予告c1，c2の何れかが選択された場合に、図65に示すタイマ演出選択テーブルに基づいて、各予告毎にタイマ演出を実行するか否かを選択するようになっている。図65に示すタイマ演出選択テーブルでは、タイマ演出なし/ありの選択率が、予告c1（成功）の場合は29：80に、予告c2（失敗）の場合は109：0に夫々設定されている。即ち、予告cに関して

タイマ演出が実行される場合には、その予告 c は必ず成功パターンである予告 c 1 となる。

【 0 2 9 0 】

図 6 6 と図 6 7 は、何れもタイマ演出に対応して予告 c 1 を実行する場合の液晶表示手段 6 0 の画像表示の一例を示したものであるが、図 6 6 では予告 c 1 の煽り部分（図 6 6（c））を開始すると同時又はそれよりも前（図 6 6 の T 1）にタイマ値が 0 となって計時を終了しているのに対し、図 6 7 では計時終了よりも前（図 6 7 の T 1）に予告 c 1 の煽り部分の実行を開始し（図 6 7（b））、その煽り部分の実行中（図 6 7（c））にタイマ値が 0 となって（図 6 7 の T 2）計時を終了している。

【 0 2 9 1 】

図 6 8 は本発明の第 1 5 の実施形態を例示し、上述したような成否演出をタイマ演出に対応する特定演出とする場合に、タイマ演出の計時中に成否演出の煽り部分を開始し、タイマ演出の計時終了と略同時に成功演出を実行するように構成した例を示している。

【 0 2 9 2 】

本実施形態の成否演出は、いわゆる疑似連が継続するか否かの疑似連成否演出である。ここで疑似連とは、第 1，第 2 特別図柄が 1 回変動する間に液晶表示手段 6 0 で演出図柄 8 0 を複数回変動させる演出であり、一般に疑似連の変動回数が多いほど大当たり信頼度が高くなるように設定されている。

【 0 2 9 3 】

図 6 8 の例では、タイマ画像 1 5 6 による計時中、演出図柄 8 0 が「3・・4」の状態、疑似連成否演出用の特殊図柄、例えば「擬」が現れ（図 6 8 の T 1）、中央の停止位置に向かってゆっくりと移動する（図 6 8（b）（c））（煽り部分）。そして、タイマ画像 1 5 6 のタイマ値が 0 になると略同時に（図 6 8 の T 2）、特殊図柄「擬」が中央の停止位置に停止し、疑似連確定演出（成功演出）を実行する。

【 0 2 9 4 】

計時終了前に成否演出の煽り部分を開始する場合、成否が確定する前に計時が終了してしまうと、それによって成否演出の結果が成功であると先バレしてしまうという問題があるが、本実施形態のようにタイマ演出の計時終了と略同時に成功演出を実行することによりそのような問題を解消できる。

【 0 2 9 5 】

図 6 9 及び図 7 0 は本発明の第 1 6 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を変更して、先読み判定手段 1 1 8 a（図 8）による先読み判定結果に基づいて行う先読み予告演出として先読みタイマ演出を行う場合の例を示している。

【 0 2 9 6 】

本実施形態では、先読み判定手段 1 1 8 a（図 8）による先読み判定結果に基づいて先読みタイマ演出を行うか否かの抽選を行い、その抽選で当選した場合に、その先読み判定に係る図柄変動（以下、対象変動という）までの複数回の図柄変動において先読みタイマ演出を実行するようになっている。

【 0 2 9 7 】

先読みタイマ演出は、先読みタイマ演出に当選後、所定のタイミングでタイマ演出を開始した後、対象変動中に計時を終了して演出を実行するようになっているが、本実施形態の先読みタイマ演出では、対象変動においてタイマの計時を開始し、それまでは非計時状態でタイマ画像 1 5 6 を表示するようになっている。

【 0 2 9 8 】

図 6 9 の例では、第 1 特別図柄始動手段 5 6 が遊技球を検出して第 1 特別保留個数が 3 個になったときに（図 6 9 の T 1）、その 3 個目の保留記憶に対する先読み判定結果（ここではリーチ B 大当たり）に基づいて先読みタイマ演出を行うか否かの抽選を行い、その抽選で当選している。そして、例えば次の図柄変動の開始時に（図 6 9 の T 2）、タイマ画像 1 5 6 の表示を開始し、非計時状態、即ち例えばタイマ初期値（ここでは 3 0 秒）の代わりに「待機中」等のタイマ値隠蔽画像 1 5 7 a を表示した状態を維持した後、例えば

10

20

30

40

50

対象変動の開始時（図 69 の T3）に計時を開始し、その後にタイマ値が 0 となって計時を終了したときに（図 69 の T4）、例えば予告 b3 を実行するようになっている。

【0299】

なお図 69 において、計時開始は対象変動の開始時より後でもよい。また、対象変動の開始時よりも前に計時を開始し、複数変動にわたってタイマによる計時を行ってもよい。また、タイマ演出の開始タイミングは先読みタイマ演出当選後の次の図柄変動開始時に限らず、先読みタイマ演出に当選したときの図柄変動中に開始してもよいし、次の図柄変動中に開始してもよい。

【0300】

また図 70 の例では、例えば大当たり変動中に第 2 特別図柄始動手段 57 が遊技球を検出して第 2 特別保留個数が 2 個になったときに（図 70 の T1）、その 2 個目の保留記憶に対する先読み判定結果（ここではリーチ B 大当たり）に基づいて先読みタイマ演出を行うか否かの抽選を行い、その抽選で当選している。そして、例えば続く大当たり遊技中にタイマ画像 156 の表示（図 70 の T2）及び計時（図 70 の T3）を開始し、その後は対象変動までの複数変動にわたって計時を継続した後、対象変動中にタイマ値が 0 となって計時を終了したときに（図 70 の T4）、例えば予告 b3 を実行するようになっている。

10

【0301】

なお図 70 において、大当たり遊技の開始前にタイマ画像 156 の表示を開始し、大当たり遊技中に計時を開始してもよいし、大当たり遊技中にタイマ画像 156 の表示を開始し、大当たり遊技終了後の所定のタイミング、例えば対象変動の開始時に計時を開始してもよい。

20

【0302】

図 71 は本発明の第 17 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を変更して、タイマ演出におけるタイマ値を、時間以外の変数、例えば図柄変動回数に対応して減算するように構成した例を示している。

【0303】

本実施形態では、特別遊技状態（例えば時短状態）中に、その特別遊技状態の終了までの残り変動回数が減少する毎にタイマ画像 156 のタイマ値を減少させ、残り変動回数が 0 となって特別遊技状態が終了するときにタイマ値が 0 になるように構成されている。

30

【0304】

即ち図 71 に示すように、まず時短状態終了までの残り変動回数が所定回数（ここでは 5 回）のときに、タイマ画像 156 の表示を開始する（図 71（a））。このときの数値部 157 の表示態様は例えば時間に対応しているが、例えば「秒」を示す部分に残り変動回数を示す数字（ここでは 05）を表示し、例えばその下の 1 / 10 秒以下の部分は常に変動中を示す表示（例えば 00 ~ 99 を循環表示）を行う。

【0305】

そしてその後は、第 1、第 2 特別図柄の変動が終了して残り変動回数が 4 3 2 1 と減少する毎に（図 71 の T1 ~ T4）、タイマ画像 156 のタイマ値についても「秒」を示す部分の数字が例えば 04 03 02 01 と減少し（図 71（b）、（c）、（d）、（e））、残り変動回数が 0 になって時短状態が終了したときに（図 71 の T5）、タイマ画像 156 のタイマ値が例えば「0 : 00 : 00」となって計時を終了する（図 71（f））ようになっている。

40

【0306】

図 72 及び図 73 は本発明の第 18 の実施形態を例示し、第 1 の実施形態を変更して、タイマ演出におけるタイマ値を、例えば所定期間中に強調表示するように構成した例を示している。この所定期間は、例えば計時終了前の期間（例えば 10 秒間）とすることが望ましい。

【0307】

図 72 は、タイマ画像 156 における少なくとも数値部 157 を例えば一定時間ピッチ

50

で間欠的に表示することによってタイマ値を強調表示する例を示している。図 7 2 (a 1) ~ (a 5) の例では、1 / 1 0 秒以下を示す表示が「 0 0 」となる毎に数値部 1 5 7 にタイマ値を表示し (図 7 2 (a 1) , (a 3) , (a 5)) 、それ以外の期間は数値部 1 5 7 からタイマ値を消去する (図 7 2 (a 2) , (a 4)) ようになっている。これにより、数値部 1 5 7 には「 0 : 0 7 : 0 0 」 「 0 : 0 6 : 0 0 」 「 0 : 0 5 : 0 0 」 ... のようにタイマ値が 1 秒ピッチで間欠 (点滅) 表示されるため、計時終了までのカウントダウンを効果的に演出できる。なお、数値部 1 5 7 だけでなく例えばタイマ画像 1 5 6 全体を間欠表示してもよい。

【 0 3 0 8 】

また図 7 2 (b 1) ~ (b 5) は、図 7 2 (a 1) ~ (a 5) と同様にタイマ値を一定時間ピッチで間欠的に表示する場合に、タイマ表示枠 1 5 8 等を表示することなく数値部 1 5 7 の少なくとも一部、例えば秒を示す部分のみを表示した例を示している。このように、変化する数値部分のみを表示することで残り時間をより強調することが可能である。なおこの場合、所定期間が開始するまでは例えば秒以外の表示部分を含む数値部 1 5 7 を例えば「 0 : 2 0 : 0 0 」のように表示し、所定期間が開始したときに秒のみの表示に切り替えてもよいし、所定期間が開始するまではタイマ表示枠 1 5 8 を表示してもよい。

【 0 3 0 9 】

また図 7 3 は、数値部 1 5 7 に表示するタイマ値の少なくとも一部の表示態様を例えば一定時間ピッチで (例えば 1 秒毎) 変化させる (ここでは拡大表示する) ことによってタイマ値を強調表示する例を示している。図 7 3 の例では、1 / 1 0 秒以下を示す表示が「 0 0 」となる毎に、例えば秒を示す「 0 7 」 , 「 0 6 」等の数字を拡大表示するようになっている (図 7 3 (c)) 。これにより、計時終了までのカウントダウンを効果的に演出できる。なお、数値部 1 5 7 のタイマ値全体を拡大表示してもよいし、数値部 1 5 7 だけでなく例えばタイマ画像 1 5 6 全体を拡大表示してもよい。また、表示態様の变化は拡大表示等の大きさの変化に限られるものではなく、色の变化、書体の变化、エフェクト画像の追加等でもよい。

【 0 3 1 0 】

以上説明したように、本発明の実施形態に記載のパチンコ機は、表示手段 6 0 と、表示手段 6 0 にて種々の演出を実行可能な演出制御手段 1 3 8 とを備え、演出制御手段 1 3 8 は、特定演出と、特定演出の実行前に所定時間の計時を行う計時演出と、計時演出に関して該計時演出の計時開始前に行う計時前演出とを実行可能としたものである。また、表示手段 6 0 と、表示手段 6 0 にて種々の演出を実行可能な演出制御手段 1 3 8 とを備え、演出制御手段 1 3 8 は、特定演出と、特定演出の実行前に所定時間の計時を行う計時演出と、計時演出の実行中に前記所定時間を変更する変更演出とを実行可能としてもよい。また、遊技者が操作可能な操作手段 3 4 を備え、演出制御手段 1 3 8 は、操作手段 3 4 を用いた計時前演出を実行可能としてもよい。また、演出制御手段 1 3 8 は、計時演出の実行中に所定時間を変更する変更演出を実行可能としてもよい。また、遊技者が操作可能な操作手段 3 4 を備え、演出制御手段 1 3 8 は、操作手段 3 4 を用いた変更演出を実行可能としてもよい。

【 0 3 1 1 】

また、表示手段 6 0 と、表示手段 6 0 にて種々の演出を実行可能な演出制御手段 1 3 8 とを備え、演出制御手段 1 3 8 は、特定演出と、特定演出の実行前に所定時間の計時を行う計時演出とを実行可能としたものである。また、演出制御手段 1 3 8 は、計時演出の終了後に特定演出を実行するように構成してもよいし、特定演出の終了後に計時演出を終了するように構成してもよい。また、表示手段 6 0 は図柄 8 0 を変動表示可能であり、演出制御手段 1 3 8 は、図柄 8 0 がリーチ状態となった場合にリーチ演出を実行可能であり、リーチ演出の実行を開始する前に計時演出の実行を開始可能とし、リーチ演出の実行を開始した後に特定演出を実行可能としてもよい。また、表示手段 6 0 は図柄 8 0 を変動表示可能であり、未だ開始されていない図柄 8 0 の変動表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段 1 1 9 と、保留情報に対応する保留表示を実行可能な保留表示制御

10

20

30

40

50

手段 1 3 1 とを備え、演出制御手段 1 3 8 は、保留表示が実行されている第 1 期間に計時演出の実行を開始可能とし、保留表示が実行されていない第 2 期間に特定演出を実行可能としてもよい。

【 0 3 1 2 】

また、表示手段 6 0 と、表示手段 6 0 にて種々の演出を実行可能な演出制御手段 1 3 8 とを備え、演出制御手段 1 3 8 は、第 1 特定演出の実行前に第 1 所定時間の計時を行う第 1 計時演出と、第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出の実行前に第 2 所定時間の計時を行う第 2 計時演出とを並行して実行可能としたものである。また、演出制御手段 1 3 8 は、第 1 計時演出で表示する第 1 画像 1 5 6 a と第 2 計時演出で表示する第 2 画像 1 5 6 b との少なくとも一部を重ねて表示可能としてもよい。この場合、第 1 画像 1 5 6 a と第 2 画像 1 5 6 b とは夫々計時情報を表示可能であり、第 1 画像 1 5 6 a と第 2 画像 1 5 6 b との少なくとも一部を重ねて表示した状態で計時情報を視認可能としてもよい。また、演出制御手段 1 3 8 は、第 1 特定演出の終了後に第 2 計時演出の計時を開始するように構成してもよい。

10

【 0 3 1 3 】

また、表示手段 6 0 と、表示手段 6 0 にて種々の演出を実行可能な演出制御手段 1 3 8 とを備え、演出制御手段 1 3 8 は、第 1 特定演出の実行前に第 1 所定時間の計時を行う第 1 計時演出と、第 1 特定演出とは異なる第 2 特定演出の実行前に第 2 所定時間の計時を行う第 2 計時演出とを異なる期間に実行可能としたものである。また、表示手段 6 0 は図柄 8 0 を変動表示可能であり、演出制御手段 1 3 8 は、図柄 8 0 がリーチ状態となった場合にリーチ演出を実行可能であり、リーチ演出の実行を開始する前に第 1 計時演出を実行可能であり、リーチ演出の実行を開始した後に第 2 計時演出を実行可能としてもよい。また、表示手段 6 0 は図柄 8 0 を変動表示可能であり、未だ開始されていない図柄 8 0 の変動表示に関する情報を保留情報として記憶可能な保留記憶手段 1 1 9 と、保留情報に対応する保留表示を実行可能な保留表示制御手段 1 3 1 とを備え、演出制御手段 1 3 8 は、保留表示が実行されている第 1 期間に第 1 計時演出を実行可能とし、保留表示が実行されていない第 2 期間に第 2 計時演出を実行可能としてもよい。また、演出制御手段 1 3 8 は、第 1 特定演出の終了後に第 2 計時演出を実行するように構成してもよい。

20

【 0 3 1 4 】

また、表示手段 6 0 と、表示手段 6 0 にて種々の演出を実行可能な演出制御手段 1 3 8 とを備え、演出制御手段 1 3 8 は、特定演出と、第 1 時点から特定演出を実行する第 2 時点までの第 1 時間中において、第 2 時点までの残り時間に応じた所定時間を表示しつつ計時を行う計時演出とを実行可能としたものである。また、所定時間を残り時間と異ならせてもよい。この場合、計時演出の計時期間は、第 1 計時期間とその後の第 2 計時期間とを含み、所定時間と残り時間との差が第 1 計時期間よりも第 2 計時期間の方が小さくなるように構成してもよい。図 7 4 の例では、例えば内部管理するタイマにより第 1 時点から第 2 時点まで 1 8 秒（第 1 時間）の計時を行う場合に、残り時間が 1 5 秒（ T_1 ）の時点（第 1 計時期間中）では所定時間であるタイマ画像 1 5 6 の表示は 1 0 秒（ t_1 ）であるのに対し、残り時間が 3 . 5 秒（ T_2 ）の時点（第 2 計時期間中）では所定時間は 3 秒（ t_2 ）となっており、残り時間と所定時間との差は、前者（第 1 計時期間中）が 5 秒、後者（第 2 計時期間中）が 0 . 5 秒で後者の方が小さくなっている。残り時間と所定時間との差は、第 7 の実施形態のように所定時間の減少を一旦停止させたり、第 8 の実施形態のように所定時間を増加させる他、例えば内部タイマの計時速度と所定時間の計時速度（減少速度）とを異ならせることによって変化させることが可能である。

30

40

【 0 3 1 5 】

なお、例えば残り時間と所定時間との差を、第 1 計時期間中は 5 秒、第 2 計時期間中は 0 秒とするなど、計時期間の少なくとも一部において所定時間が残り時間と同一（残り時間と所定時間との差が 0）となるようにしてもよい。もちろん、計時期間全体にわたって残り時間と所定時間との差を 0 としてもよい。

【 0 3 1 6 】

50

以上、本発明の実施形態について詳述したが、本発明はこれらの実施形態に限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲で種々の変更が可能である。例えば、タイマ演出は基本的に遊技者に有利な状態の発生を予告するものであるから、図柄変動の終盤、例えば残り変動時間が所定時間以下の期間中は、それが外れ変動である場合にはタイマ演出を発生させないように構成することが望ましい。

【0317】

また、図柄変動における残り変動時間よりも、タイマ演出におけるタイマ値の方が大きい場合、即ちタイマ演出の計時が終了する前に図柄変動が終了する場合があってもよい。同様に、図柄変動時間よりもタイマ演出におけるタイマ値の方が大きい場合があってもよい。またこれらのタイマ演出は大当たり変動においてのみ出現可能としてもよい。

10

【0318】

タイマ演出における計時時間よりも計時待機時間（タイマ画像156の表示開始から計時開始までの時間）が長い場合があってもよい。タイマ計時時間よりも計時待機時間が長いタイマ演出は、外れ変動の場合よりも大当たり変動の場合の方が出現しやすくすることが望ましいが、そのようなタイマ演出は大当たり変動においてのみ出現可能としてもよい。

【0319】

タイマ演出と計時終了後の特定演出との対応関係を明確にするべく、特定演出を発生させるタイミングでは他の演出を発生させないようにすることが望ましい。或いは、特定演出を発生させるタイミングでは、他の演出のうち、特定演出よりも大当たり信頼度の高い演出を発生させないようにしてもよい。

20

【0320】

また、タイマ演出の発生時（タイマ画像156の表示開始時、或いは計時開始時）に実行可能な演出の数よりも、計時終了後の特定演出の実行可能な演出の数を少なくしてもよい。また、タイマ演出の発生時（タイマ画像156の表示開始時、或いは計時開始時）に実行可能な演出の大当たり信頼度よりも、計時終了後の特定演出の実行可能な演出の大当たり信頼度を高くしてもよい。

【0321】

演出時間の異なる複数のリーチ演出において共通の特定演出を実行する場合、それらのリーチ演出中にその共通の特定演出を対象とするタイマ演出を実行する場合には、リーチ演出の演出時間に合わせてタイマの計時時間を異ならせてもよい。

30

【0322】

液晶表示手段60の画像に用いる色や柄を決定する演出を特定演出とするタイマ演出を実行する場合、そのタイマ演出の開始から終了までの期間中は、特定演出で決定する色や柄を他の演出では出現させないことが望ましい。

【0323】

例えば高確率状態中の方が低確率状態中よりもタイマ演出の出現率を高くするなど、タイマ演出の出現率を遊技状態に応じて異ならせてもよい。

【0324】

タイマ演出（計時演出）とそれに対応する特定演出とを別デバイスで実行するように構成してもよい。例えば、タイマ値の表示を液晶表示手段60で行い、計時終了後の特定演出を可動演出手段61～64により行ってもよいし、タイマ値の表示を液晶表示手段60以外の表示手段、例えば前枠3側の表示手段により行い、計時終了後の特定演出を液晶表示手段60への画像表示等により行うように構成してもよい。また、タイマ演出とそれに対応する特定演出とを、一連の予告演出として実行してもよいし、別の予告演出として実行してもよい。

40

【0325】

計時開始時点（第1時点）から特定演出開始時点（第2時点）までの時間の計時は、第1時点から計時を開始するタイマにより行う必要はなく、例えば演出シナリオの実行開始時点から計時を行う演出シナリオの実行時間タイマ等により行ってもよい。この場合、実

50

行時間タイマの値が例えば第1時点で500F、第2時点で1000Fであれば、その間の500Fが第1時点から第2時点までの第1時間に相当する(図74)。またこの場合、500F分に相当する時間を所定時間として液晶表示手段60に表示するものに限らず、第1時点から第2時点までの時間(500F 1000F)に応じて、500F分の範囲内から、とある時間を所定時間として液晶表示手段60に表示してもよい。また、第2時点までの残り時間に関する何かしらの所定時間の表示を行っていけばよく、演出制御で、第1時点から第2時点までの差分時間を計測し、計測結果に基づいて、内部管理するタイマの情報を液晶表示手段60に表示するものに限定されない。

【0326】

実施形態では、タイマ画像156に残り時間を表示するように構成したが、残り時間をそのままの値で表示するものに限らず、例えば数秒毎に1ずつカウントダウンするなど、残り時間に関する表示を行うものであればよい。また、残り時間に関する表示は、数字(デジタル)ではなくレベルメータ等の画像による表示でもよい。

10

【0327】

液晶表示手段60におけるタイマ画像156の表示優先度を、その他の予告演出よりも高くすることが望ましい。

【0328】

実施形態のタイマ演出では、計時前演出後には必ず計時を開始するように構成したが(計時前演出の成功パターン)、計時前演出の後に計時を開始することなくタイマ演出を終了する場合(計時前演出の失敗パターン)があってもよい。例えばタイマ初期値増加演出(図28、図30等)における失敗パターンとしては、タイマ初期値が「0:00:00」のまま増加しない場合やタイマ初期値を認識できない状態で終了する場合が考えられる。また例えばタイマ初期値選択演出(図53、図54等)における失敗パターンとしては、選択肢に含まれる「0:00:00」、「×」等のはずれ選択肢が選択された場合が考えられる。

20

【0329】

実施形態の可動体復帰処理(図38)では、客待ち状態の終了による変動開始時であることを条件に押し込み動作を実行するように構成したが、客待ちデモ演出中の変動開始であることを条件に押し込み動作を実行するように構成してもよい。

【0330】

30

実施形態では図28、図31に示す可動体復帰処理を第1、第2特別図柄の変動開始時に実行するように構成したが、遊技者が発射ハンドル32に触れたことによる客待ち状態終了条件の成立時にも可動体復帰処理を実行するようにしてもよい。

【0331】

可動体の原点復帰処理を実行した後は必ず押し込み動作を実行するようにしてもよい。

【0332】

可動体復帰処理において押し込み動作を行う対象となる可動体は、全ての可動体を対象としてもよいし、客待ち状態(非遊技状態)中に動作させた可動体のみを対象としてもよい。

【0333】

40

可動体復帰処理を、第1、第2特別図柄の変動開始時や、遊技者が発射ハンドル32に触れたことによる客待ち状態終了条件の成立時に実行するようにしたが、遊技者により操作手段が操作され、メニュー表示が実行された際にも可動体復帰処理を実行するようにしてもよい。この場合には客待ち状態は終了しないが、遊技者による表示画面上の操作が実行されていることが予測されるためである。

【0334】

客待ち状態(非遊技状態)中に可動体を動作させることとしたが、可動体の動作を開始させるタイミングや動作期間は客待ち状態(非遊技状態)であれば特に限定されず、任意に設定可能である。ただし、客待ち状態(非遊技状態)の開始と略同時に可動体の動作を開始するようにすると、図柄変動が途切れる度に可動体が動作することにより、遊技者に

50

対してランプ（前回の図柄変動から次の図柄変動までの非変動期間）を感じさせやなくなってしまうため、客待ち状態（非遊技状態）の開始後、所定時間経過後に可動体を動作させることが望ましい。

【0335】

また、客待ち状態（非遊技状態）の開始から所定時間後に変動BGMを中断／中止させるような場合には、BGMの中断／中止と略同時又はそれよりも後のタイミングで可動体の動作を開始させるようにするにしてもよい。また実施形態の通り、客待ち通常演出（停止図柄を表示している画面）が終了し、客待ちデモ演出（デモムービー画面）を開始させるタイミングで可動体の動作を開始するにしてもよい。

【0336】

客待ち状態（非遊技状態）中に、遊技機に関する情報としてスペック情報やタイトル情報、版權に関する情報、遊技に関する情報等を表示する場合には、それらの情報を表示している期間は可動体の動作を開始させず、それ以外の期間に可動体の動作を開始させることが望ましい。また、一旦開始させた可動体の動作中には、上記のような遊技機に関する情報を表示しないようにすることが望ましい。

【0337】

また、可動体を原点位置から所定位置に移動させた場合には、遊技機の正面視又は遊技者目線から、可動体と液晶表示とが重なる（被る）領域が変化することになる。そのため、可動体が原点位置又は所定位置のいずれに位置している場合にも可動体と重ならない（被らない）表示領域に、上記のような遊技機に関する情報を表示することが望ましい。

【0338】

また、特定画像である、例えば演出図柄80の数字部80a、保留表示画像X1～、Y1～、左打ち誘導画像136a、右打ち誘導画像136b、エラー報知画像137、音量設定画像138b、光量設定画像139b等に関しても、可動体が原点位置又は所定位置のいずれに位置している場合にも可動体と重ならない（被らない）表示領域に表示することが望ましい。

【0339】

客待ち状態（非遊技状態）中に可動体を動作させる場合に、可動体の動作に合わせてランプや音声による演出を実行してもよい。また、これらランプや音声による演出の実行中に、第1、第2特別図柄の変動開始や、遊技者が発射ハンドル32に触れたことによる客待ち状態終了条件が成立した場合には、これらランプや音声による演出を中断することが望ましい。また、可動体の動作中は、ランプや音声の演出を継続して行うようにしてもよいし、動作の開始時や終了時にのみランプや音声の演出を実行するようにしてもよい。

【0340】

実施形態では、遊技者が選択したモードによって客待ち状態（非遊技状態）中に動作させる可動体を異ならせるようにしたが、モードに拘わらず同じ可動体を動作させるようにしてもよい。またその場合、同じ動作を行うようにしてもよいし、異なる動作を行うようにしてもよい。また、可動体の動作に合わせてランプや音声による演出を異ならせるようにしてもよいし、同じとしてもよい。

【0341】

客待ち状態（非遊技状態）中に、可動体を動作させ、第1、第2特別図柄の変動開始による客待ち状態終了条件が成立した場合には、その変動開始と略同じタイミングでは、可動体を動作させる可動体演出を実行しないようにしてもよい。

【0342】

客待ち状態（非遊技状態）中の可動体の動作としては、原点位置から所定位置に動作させることに限らず、原点位置で可動体を微動（ガタガタ）させる動作でもよいし、原点位置と所定位置とを繰り返し往復するような動作であってもよい。

【0343】

また、客待ちデモ演出（デモムービー画面）が終了するタイミングで、可動体が所定位置に位置している場合には、所定位置から原点位置に向けて動作させるようにしてもよい

10

20

30

40

50

。即ち、客待ちデモ演出（デモムービー画面）が終了し、再度客待ち通常演出（停止図柄を表示している画面）が実行されることに備えて、可動体を原点位置に復帰させるようにしてもよい。

【 0 3 4 4 】

遊技者によりメニュー画面の操作が行われている際に、メニュー画面での非操作時間が所定時間（例：180秒）経過した場合には、メニュー画面を終了するようにしてもよい。遊技者により操作が行われた場合には所定時間（例：180秒）をクリアすることで、メニュー画面が終了しないようにしてもよい。この時、所定時間を計測するタイマをサブ制御部に備えるようにしてもよい。またこの時、メニュー画面終了後の表示画面を、客待ち通常演出（停止図柄を表示している画面）としてもよいし、客待ちデモ演出（デモムービー画面）としてもよい。そして、客待ちデモ演出（デモムービー画面）を表示する場合には、これに合わせて可動体を動作させるようにしてもよい。

10

【 0 3 4 5 】

客待ち状態（非遊技状態）中に可動体を動作させ、遊技者が発射ハンドル32に触れた場合には、可動体と連動した演出を実行するようにしてもよい。例えば、その時点で可動体の動作を変更したり、可動体の動作を止めたり、ランプや音声による特定演出を実行したりしてもよい。また、可動体と連動した演出とは、同期した演出態様に限らず、可動体の動作中に遊技者が発射ハンドル32に触れた場合にのみ実行される演出であればどのような演出態様であってもよい。また、可動体の動作中に限らず、可動体が所定位置に移動した状態で遊技者が発射ハンドル32に触れた場合に、このような演出を実行するようにしてもよい。

20

【 0 3 4 6 】

押し込み動作については、可動体により押し込みステップ数を異ならせてもよいし、同一のステップ数としてもよい。

【 0 3 4 7 】

客待ち状態（非遊技状態）中に、可動体を動作させ、第1、第2特別図柄の変動開始による客待ち状態終了条件が成立した場合の、可動体復帰動作（押し込み動作を含む）は、当該図柄変動中に行うようにしてもよいし、可動体復帰動作（押し込み動作を含む）が終了してから当該図柄変動を開始するようにしてもよい。

【 0 3 4 8 】

30

客待ち状態（非遊技状態）中に、可動体を動作させ、遊技者が発射ハンドル32に触れた場合に、ランプや音声、液晶表示によりハンドルタッチに関する演出を行う場合には、可動体復帰動作（押し込み動作を含む）は、その演出中に行うようにしてもよいし、可動体復帰動作（押し込み動作を含む）が終了してからその演出を開始するようにしてもよい。

【 0 3 4 9 】

実施形態ではスペック情報、大当たり前の遊技状態、大当たり遊技種別の3種類の情報を1つの大当たり状態指定コマンドで送信するように構成したが、それらの情報を個別のコマンドで送信するように構成してもよい。

【 0 3 5 0 】

40

実施形態では、獲得予定球数の昇格演出を行うか否かを大当たり遊技の種別毎に設定したが、昇格演出を実行するか否かを抽選等により決定するように構成してもよい。

【 0 3 5 1 】

総獲得球数、獲得球数、獲得予定球数の値は、大当たり遊技中の所定期間のみ表示し、それ以外は表示しないようにしてもよい。

【 0 3 5 2 】

総獲得球数が予め定めた値に達する毎に、その値に応じた報知演出を実行するようにしてもよい。例えば、総獲得球数が2500個に達したときに「まだまだ行くよ」、5000個に達したときに「私ならもっと行けるよ」、7500個に達したときに「あなたならやれると思ってた」、10000個に達したときに「私はあなたを誇りに思う」などの表

50

示を行うようにしてもよい。また、この報知演出の内容を、選択されているキャラクタ等に応じて変更してもよい。例えば総獲得球数が2500個に達したときの台詞を、第1キャラクタが選択されている場合には「まだまだ行くよ」とし、第2キャラクタが選択されている場合には「まだまだ行くでござる」としてもよい。

【0353】

実施形態では全ての大当たりで確変（所謂STや転落抽選の仕様）が発生するものとしたが、大当たりの種類によって特別遊技状態の発生／非発生や特別遊技状態の種類を異ならせてもよい。

【0354】

大当たり中に、獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数を表示するようにしたが、大当たり終了後の大当たり終了インターバル中や、その後の確変状態中においても、総獲得球数に関しては表示しておくようにしてもよい。大当たり中とは違い確変状態中に関しては、大入賞手段への入賞が発生しないため、第1獲得球数コマンドや第2獲得球数コマンドが送信されることはないが、第3獲得球数コマンドについては送信される可能性がある。そのため、確変遊技中に第3獲得球数コマンドを受信した場合には総獲得球数を増加させるようにしてもよいし、増加させないようにしてもよい。また、第1獲得球数コマンドや第2獲得球数コマンドについては前述の通り確変状態中には送信されることがないが、ノイズやゴト行為など何等かの要因でこれらのコマンドを受信した場合であっても、総獲得球数の表示を増加させないようにしてもよい。また、総獲得球数の表示を変化させずに、エラー報知を実行するようにしてもよい。

【0355】

大当たり中に、大入賞手段への入賞や、オーバー入賞、大入賞手段以外の入賞が発生した際に、獲得球数と獲得予定球数に加算して表示を更新することとしたが、それぞれの獲得球数コマンドによって、表示を更新する際の態様を異ならせるようにしてもよい。また、獲得球数と獲得予定球数とによって、表示を更新する際の態様を異ならせるようにしてもよい。例えば、獲得球数を更新する場合には、更新時に数字がロールアップするような態様としてもよいし、獲得予定球数を更新する場合には、更新時に数字をロールアップせずに更新するようにしてもよい。また、大入賞手段への入賞があった場合には、獲得球数をロールアップして更新し、オーバー入賞があった場合には、獲得球数と獲得予定球数とを同時又はいずれかから順にロールアップして更新し、大入賞手段以外の入賞があった場合には、獲得球数と獲得予定球数とを同時又はいずれかから順にロールアップせずに更新するようにしてもよい。また、オーバー入賞や大入賞手段以外の入賞があった場合には総獲得球数を更新する必要があるが、このように遊技者にとってより有益な状態である総獲得球数の更新時には、獲得球数のみの表示を更新する時とは異なる更新の態様としてもよい。

【0356】

スペック情報により、本パチンコ機のスペック情報を設定する場合に、設定された情報に基づいて、液晶上に「本機はライトスペックです」や「本機はミドルスペックです」などの表示を行うようにしてもよい。また、これらの表示は図柄の変動中ではなく、客待ち状態中などの図柄の非変動中に表示されることが望ましい。これにより、遊技前に遊技者が本機のスペック情報を把握することが可能となる。

【0357】

大当たりが終了した場合に、獲得球数と獲得予定球数をクリアしないようにしてもよい。大当たり終了後4回転以内の保留に大当たり変動が存在する場合には、見た目上大当たりが連続したかのような演出表現を行うようにしてもよく、このような場合には、獲得球数と獲得予定球数をクリアせずに、次の大当たりの獲得予定球数を上乗せして表示するようにしてもよい。また、次の大当たり中においては、入賞毎に獲得球数を上乗せして表示するようにしてもよい。

【0358】

連荘が終了した場合でも、総獲得球数をクリアしないようにしてもよい。実施形態では

10

20

30

40

50

全ての当たりが確変当たりとしたが、確変／非確変の当たりを有する場合には、非確変当たりに当選後、例えば100回転の時短遊技に突入する。この期間に再度確変当たりに当選した場合には、前回の総獲得球数を引き継ぐ形で表示するようにしてもよい。

【0359】

獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数は、大当たりのラウンド間インターバル中にも表示するようにしてもよい。ラウンド間インターバル中に所定の入賞口に遊技球の入賞があった場合には、ラウンド間インターバル中であっても球数の増加表示を行うようにしてもよい。

【0360】

また、ラウンド間インターバル中には、獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数を表示しないようにしてもよい。この場合には、ラウンド間インターバル中の遊技球の入賞時には、球数の増加表示を行わないこととしてもよい。そして、次のラウンド遊技が開始した場合に、増加結果を反映した形で球数表示を行うようにしてもよい。また、全てのラウンド間インターバルにおいて表示しないようにするわけではなく、特定のラウンド間インターバルにおいてのみ表示を行わないようにしてもよい。

【0361】

獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数は、大当たり中の昇格演出中にも表示するようにしてもよい。昇格演出時には、獲得予定球数が増加するため、表示中の獲得予定球数を増加表示することが望ましい。また、ラウンド遊技中に昇格演出を行う場合には、昇格演出中であっても大入賞手段への遊技球の入賞が見込まれるため、獲得球数、総獲得球数を表示しておくことが望ましい。このように構成しておくことで、昇格演出中の大入賞手段への遊技球の入賞時であっても、増加した獲得球数、総獲得球数の球数を適切に表示することができる。

【0362】

また、大当たり中の昇格演出中には獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数を表示しないようにしてもよい。昇格演出時には、獲得予定球数が増加するという遊技者にとって有利な演出が実行されるため、演出の内容により集中させるために、獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数を含む、昇格演出以外の表示物については一旦表示を中断するようにしてもよい。また、この時に大入賞手段への遊技球の入賞があった場合には、昇格演出終了後、獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数の表示を再開する際に、増加した球数を反映した表示を行うようにしてもよい。また、大入賞手段への遊技球の入賞が見込まれないラウンド間インターバルの時間を利用して昇格演出を実行するようにしてもよい。

【0363】

大当たり開始前インターバル中に獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数を表示するようにしてもよい。また、図柄変動中のカウントアップ演出の結果表示を大当たり開始前インターバル中にも表示するようにしてもよい。また、大当たり開始前インターバル中にカウントアップ演出を行うようにしてもよいし、昇格演出を行うようにしてもよい。

【0364】

確変状態中に総獲得球数を表示する場合には、大当たり終了インターバル中に選択したキャラクタ等（実施形態はキャラクタだが、これに限定されず、大当たり後確変状態中の遊技演出モードを選択するものであればどのようなものでもよい）によって、総獲得球数の表示形態を異ならせるようにしてもよい。また、片方のキャラクタでは総獲得球数を表示するようにして、もう一方のキャラクタでは総獲得球数を表示しないようにしてもよい。

【0365】

総獲得球数の表示に関しては、「TOTAL〇〇獲得」や、「当選した大当たり数×5」や、「当選した〇〇発大当たり×2、〇〇発大当たり×3」など、遊技者に対して総獲得球数を想起させる表示であれば、どのような表示態様でもよい。特定の大当たり中には、獲得球数、獲得予定球数、総獲得球数を表示しないようにしてもよい。

【0366】

大入賞手段への入賞時に第1獲得球数コマンドを受信した場合に獲得球数に加算する処理を行うこととしたが、加算表示を行うタイミングはコマンド受信時に限定されない。例えば、所定回数の第1獲得球数コマンドを受信した後に、所定回数分の加算表示を実行するようにしてもよい。また、第1獲得球数コマンドを受信する度に+〇〇発のような表示を行い、第1獲得球数コマンドを所定回数受信した後に、+〇〇発の表示を獲得球数に加算表示させるようにしてもよい。また、第1獲得球数コマンドを所定回数受信した場合の所定回数を、1ラウンドで入賞可能な入賞数と同数としてもよく、この場合には、1ラウンドの終了時点で、所定回数の第1獲得球数コマンド分の獲得球数が加算表示されることとなる。また、第1獲得球数コマンドを所定回数受信した場合の所定回数を、1回の当たりで入賞可能な入賞数と同数としてもよい。この場合には当たりラウンドの終了時点で所定回数の第1獲得球数コマンド分の獲得球数が加算表示されることとなる。

10

【0367】

また上述の内容は、第1獲得球数コマンドに限らず、第2獲得球数コマンドや第3獲得球数コマンドを受信した場合も同様の構成としてもよい。また、第2獲得球数コマンドと第3獲得球数コマンドに関しては、獲得球数だけでなく、獲得予定球数にも加算する処理を行うこととしているが、獲得予定球数を加算表示することに関しても同様の構成としてもよい。

【0368】

獲得予定球数を増加させる場合として、第2獲得球数コマンドを受信した場合や、第3獲得球数コマンドを受信した場合、さらに、特定の当たり遊技中に行われる獲得予定球数の昇格演出が実行される場合などがあるが、第2獲得球数コマンドと第3獲得球数コマンドを受信した場合の加算演出と、昇格演出による加算演出とを異なるものとしてもよいし、同様の加算演出としてもよい。また、第2獲得球数コマンドと第3獲得球数コマンドを受信した場合に加算される球数に比べて、昇格演出時に加算される球数の方が多い為、昇格演出時の方が加算演出を華やかでインパクトのあるものとしてもよい。

20

【0369】

ラウンド数指定コマンドと最大カウント数指定コマンドと大入賞口賞球数指定コマンドとに基づいて獲得予定球数を算出することとしたが、これらのコマンドのいずれか1つが欠落した場合には、獲得予定球数の表示を実行しないようにしてもよい。この場合、獲得予定球数の表示としては、何も表示を行わないようにしてもよいし、「????」など、通常時とは異なる表示を行うようにしてもよい。また、その後の所定のタイミングにおいてラウンド数指定コマンドと最大カウント数指定コマンドと大入賞口賞球数指定コマンドとを欠落することなく受信できた場合には、新たに獲得予定球数の表示をしてもよいし、「????」等に代えて、獲得予定球数の表示を行うようにしてもよい。

30

【0370】

また、前述の様な不具合により獲得予定球数を表示できていない場合や、本来の表示に代えて「????」等を表示している場合に、第2獲得球数コマンドや第3獲得球数コマンドを受信した場合には、獲得予定球数を表示しないままとしてもよいし、「????」等の表示を変化させることなく表示しておくようにしてもよい。また逆に、第2獲得球数コマンドや第3獲得球数コマンドを受信した場合には、獲得予定球数が増加したことを示唆する表示として「+〇〇発」などを表示するようにしてもよいし、「????」等の表示を「????+〇〇発」等のように変更して表示するようにしてもよい。さらに、その後の所定のタイミングにおいてラウンド数指定コマンドと最大カウント数指定コマンドと大入賞口賞球数指定コマンドを欠落することなく受信できた場合には、これまで増加した獲得予定球数と本来の獲得予定球数とを加算した獲得予定球数を表示するようにしてもよいし、「????+〇〇発」等の表示を行っている場合には、「????」等に代えて本来の獲得予定球数を表示して「獲得予定球数+〇〇発」等と表示してもよいし、それらを加算した獲得予定球数を表示する様にしてもよい。

40

【0371】

また、獲得予定球数を表示できていない場合や、本来の表示に代えて「????」等を

50

表示している際に、昇格演出を実行する場合には、昇格演出により表示される昇格後の獲得予定球数に関しても表示を行わないようにしてもよいし、「????」等と表示するようにしてもよいし、「????+○○○発」の様な表示にしてもよい。そして、その後の所定のタイミングにおいてラウンド数指定コマンドと最大カウント数指定コマンドと大入賞口賞球数指定コマンドを欠落することなく受信できた場合には、昇格後の獲得予定球数を表示することが望ましい。

【0372】

一度、ラウンド数指定コマンドと最大カウント数指定コマンドと大入賞口賞球数指定コマンドを正常に受信できた場合には、その後の所定のタイミングでラウンド数指定コマンドと最大カウント数指定コマンドと大入賞口賞球数指定コマンドのいずれか1つが欠落した場合であっても、その時点で獲得予定球数の表示を中止したり、「????」等の表示に変更するなどは行わないことが望ましい。そのため、一度正常に各コマンドを受信できた場合には、その後、獲得予定球数が不明な状態となることはない。

10

【0373】

カウントアップ演出において、遊技者による連打操作等が行われなかった場合には、結果表示として「????」GETなど、獲得予定球数がわからない表示態様としてもよい。また、連打操作等が行われなかった場合であっても、本来の獲得予定球数を表示するようにしてもよい。また、連打操作等が行われたが、予定された回数よりも少ない回数の操作であった場合には、本来の獲得予定球数まで到達しない可能性があるが、結果表示時には本来の獲得予定球数を表示するようにしてもよいし、実際に行われた操作回数に応じた結果表示「○○○」GETと表示するようにしてもよい。その場合には、その後の大当たりが終了するまでの所定のタイミングで、本来の獲得予定球数を表示することが望ましい。

20

【0374】

変動開始時にラウンド数指定コマンドと最大カウント数指定コマンドと大入賞口賞球数指定コマンドを正常に受信できなかった場合には、カウントアップ演出を実行しないようにしてもよいし、カウントアップ演出を実行したとしてもカウントごとに「+??」等と表示したり、結果表示を行わないようにしてもよい。

【0375】

大当たり出玉関連情報指定コマンド(所定情報コマンド)は、大当たり状態指定コマンド(特別遊技コマンド)と異なるものであればよく、本件に記載した出玉に関連する情報以外であっても、大当たりの出玉を算出するのに必要な情報であれば何でもよい。

30

【0376】

出玉なしラウンドにおいて、大入賞手段が極短時間(例:1.8秒など)1又は複数回開放している際に、第1獲得球数コマンド、第2獲得球数コマンド、第3獲得球数コマンドなどを受信した際には、獲得球数や獲得予定球数の表示を増加させることが望ましいが、増加させないようにしてもよい。また、出玉なしラウンドにおいては獲得球数や獲得予定球数の表示を行わないようにしてもよい。出玉なしラウンドにおいて獲得球数や獲得予定球数の表示を行わない場合に、第1獲得球数コマンド、第2獲得球数コマンド、第3獲得球数コマンドなどを受信した際には、獲得球数や獲得予定球数を内部的に増加させておくことが望ましいが、増加させないようにしてもよい。内部的に増加とは、獲得球数や獲得予定球数を管理するカウンタを増加処理することである。そして、その後のタイミングで獲得球数や獲得予定球数、総獲得球数を表示する際には、出玉なしラウンドにおいて入賞した結果を反映した状態で表示することが望ましい。

40

【0377】

ラウンド数指定コマンドは、主制御基板からサブ制御基板に対して大当たり遊技のラウンド数を教えるためのコマンドであってもよいし、大当たり遊技のラウンド数を指定してサブ制御基板側にそれに合わせた何かしらの演出や表示を実行させるためのコマンドであってもよい。

【0378】

最大カウント数指定コマンドは、主制御基板からサブ制御基板に対して大当たり遊技の

50

カウント数を教えるためだけのコマンドであってもよいし、大当たり遊技のカウント数を指定してサブ制御基板側にそれに合わせた何かしらの演出や表示を実行させるためのコマンドであってもよい。

【 0 3 7 9 】

大入賞口賞球数指定コマンドは、主制御基板からサブ制御基板に対して大当たり遊技の賞球数を教えるためだけのコマンドであってもよいし、大当たり遊技の賞球数を指定してサブ制御基板側にそれに合わせた何かしらの演出や表示を実行させるためのコマンドであってもよい。

【 0 3 8 0 】

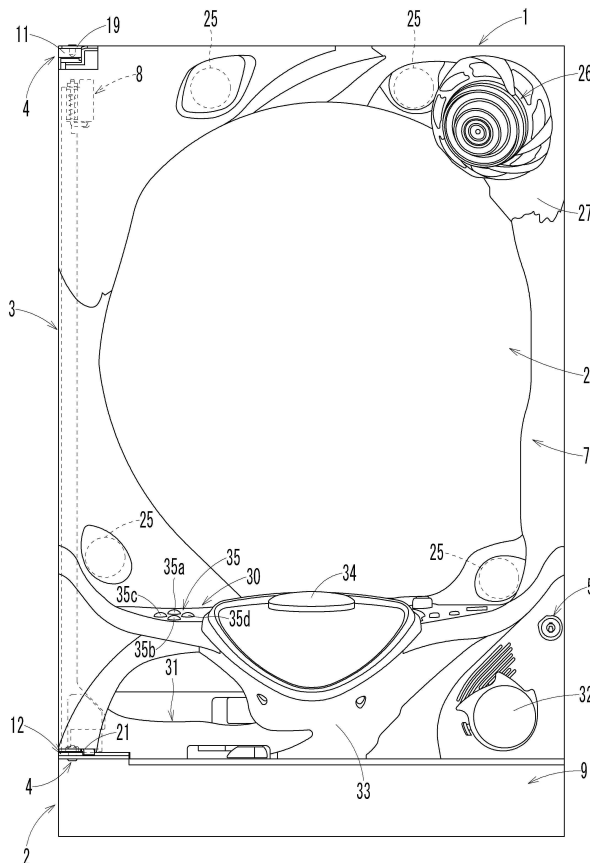
また本発明は、パチンコ機に限らず、アレンジボール機、雀球遊技機、スロットマシン等の各種遊技機において同様に実施することが可能である。

【 符号の説明 】

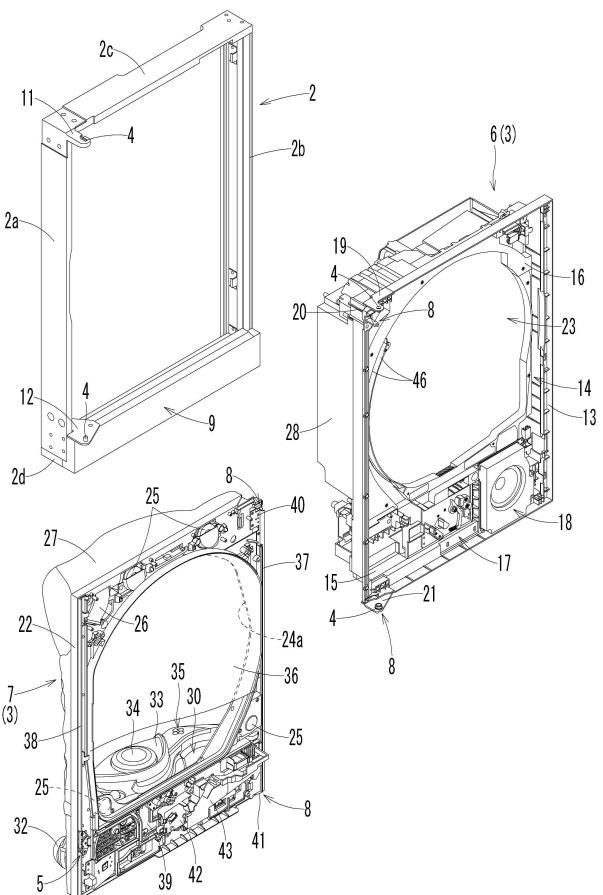
【 0 3 8 1 】

- 6 0 液晶表示手段（表示手段）
- 1 3 8 図柄変動演出制御手段（演出制御手段）
- 1 5 6 a 第 1 タイマ画像（第 1 画像）
- 1 5 6 b 第 2 タイマ画像（第 2 画像）

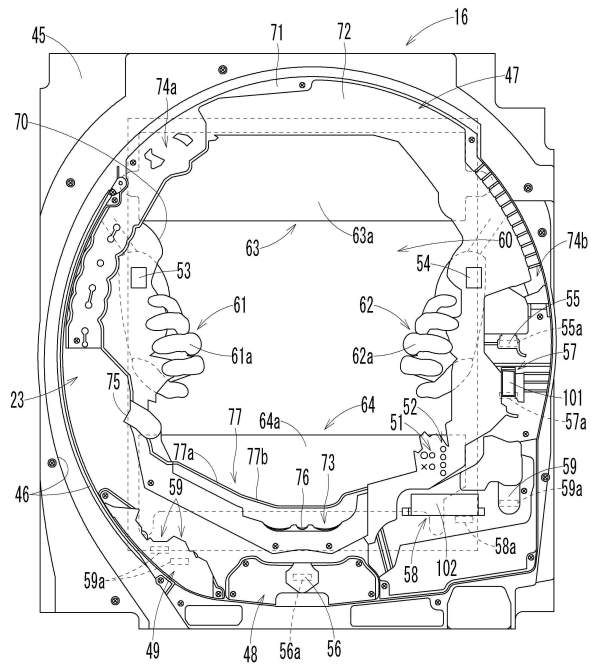
【 図 1 】



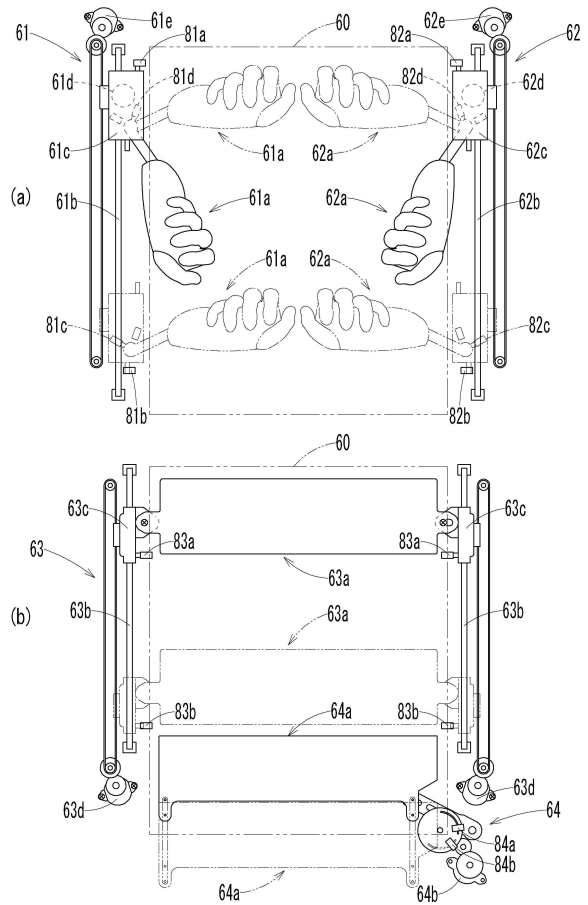
【 図 2 】



【図 3】



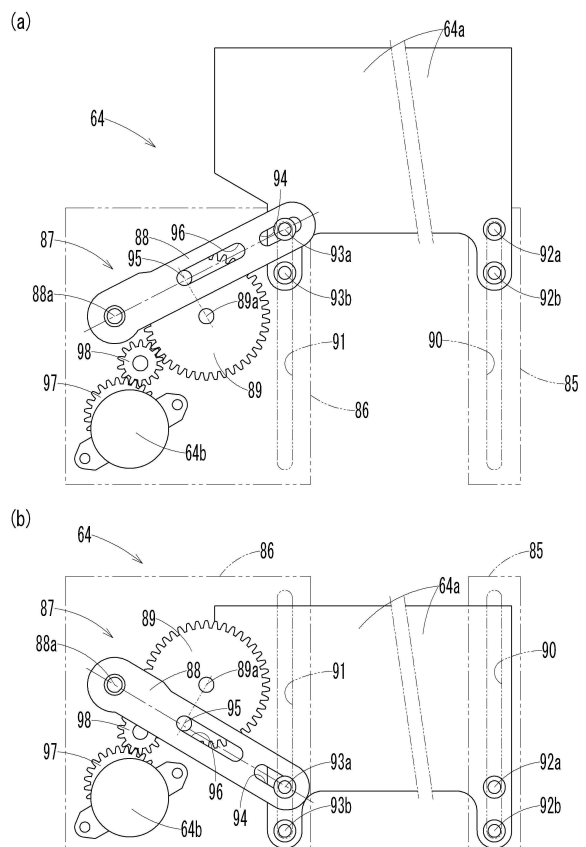
【図 4】



【図 5】

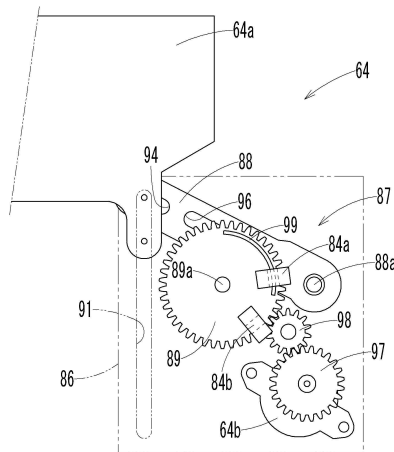
遊技モード	左可動体61a		右可動体62a	
	位置(原点)	原点検出手段	位置(原点)	原点検出手段
第1モード	横	上昇降位置検出手段81a 下揺動位置検出手段81d	横	上昇降位置検出手段82a 下揺動位置検出手段82d
第2モード	下	下昇降位置検出手段81b 上揺動位置検出手段81c	下	下昇降位置検出手段82b 上揺動位置検出手段82c
第3モード	上	上昇降位置検出手段81a 上揺動位置検出手段81c	上	上昇降位置検出手段82a 上揺動位置検出手段82c

【図 6】

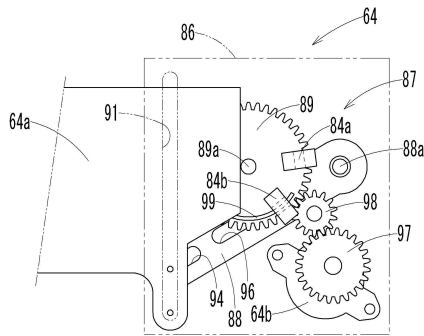


【図 7】

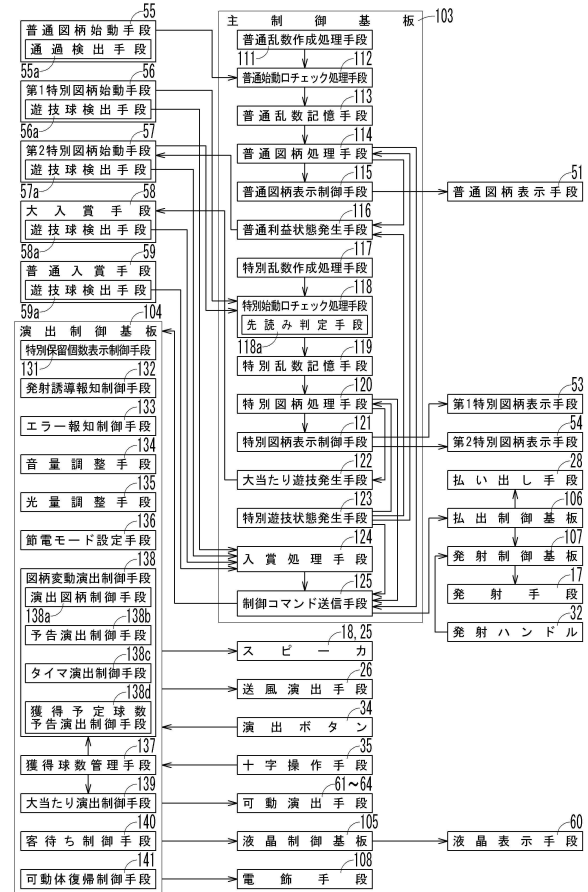
(a)



(b)



【図 8】



【図 9】

	普通図柄		第2特別図柄始動手段57の 開閉パターン
	当たり確率	変動時間	
開放延長なし	通常確率 (1/10)	通常変動時間 (27秒)	通常開閉パターン (0.2秒×1回開放)
開放延長あり	高確率 (1/1.3)	短縮変動時間 (2.7秒)	延長開閉パターン (2秒×3回開放)

【図 11】

獲得球数コマンド	送信タイミング	受信時の処理
第1獲得球数コマンド BE01H ~ BE0FH (賞球1個) (賞球15個)	大入賞手段入賞時	獲得球数(分子)に加算
第2獲得球数コマンド BE11H ~ BE1FH (賞球1個) (賞球15個)	オーバー入賞時	獲得球数(分子)と 獲得予定球数(分母)とに 加算
第3獲得球数コマンド BE21H ~ BE2FH (賞球1個) (賞球15個)	大入賞手段以外の 入賞時	獲得球数(分子)と 獲得予定球数(分母)とに 加算

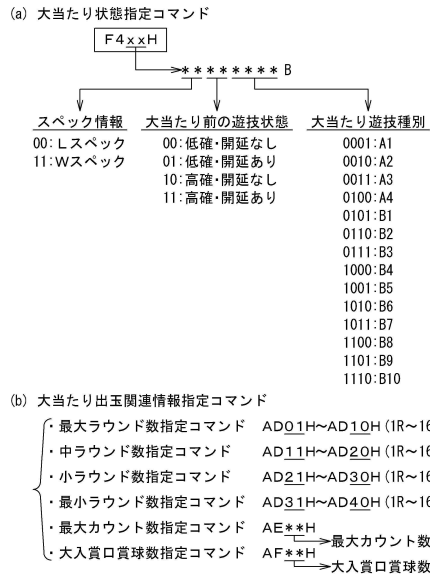
【図 10】

第1/第2 特別図柄	大当たり 遊技種別	大当たり開放パターン		特別 遊技状態	獲得予定球数 の計算式	獲得予定球数 の昇格演出
		出玉あり ラウンド数	総ラウンド数			
第1	A1	15R	15R	確変	A	
	A2	15R	15R	時短	A	○(576→1440)
	A3	6R	15R	確変	C	
	A4	6R	10R	時短	C	
第2	B1	15R	15R	確変	A	
	B2	15R	15R	時短	A	○(960→1440)
	B3	10R	10R	確変	B	
	B4	15R	15R	確変	A	
	B5	15R	15R	確変	A	○(960→1440)
	B6	15R	15R	時短	A	○(576→1440)
	B7	15R	15R	時短	A	○(384→1440)
	B8	10R	15R	確変	B	
	B9	6R	15R	確変	C	
	B10	4R	15R	時短	D	

【図 12】

コマンド	送信タイミング
大当たり状態指定コマンド	大当たり遊技開始時 ラウンド開始時 ラウンド終了時 大当たり遊技終了時
大当たり出玉関連情報指定コマンド ・最大ラウンド数指定コマンド ・中ラウンド数指定コマンド ・小ラウンド数指定コマンド ・最小ラウンド数指定コマンド ・最大カウント数指定コマンド ・大入賞口賞球数指定コマンド	電源投入時 電断復帰時 客待ちデモ開始時 第1, 第2特別図柄の変動開始時 大当たり遊技開始時 ラウンド開始時 ラウンド終了時 大当たり遊技終了時

【図 13】



【図 14】

獲得予定球数の計算式

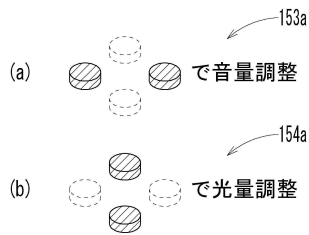
A: (最大ラウンド数) × (最大カウント数) × (大入賞口賞球数)

B: (中ラウンド数) × (最大カウント数) × (大入賞口賞球数)

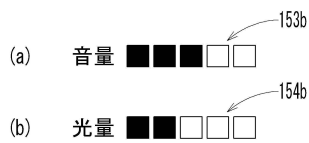
C: (小ラウンド数) × (最大カウント数) × (大入賞口賞球数)

D: (最小ラウンド数) × (最大カウント数) × (大入賞口賞球数)

【図 18】



【図 19】

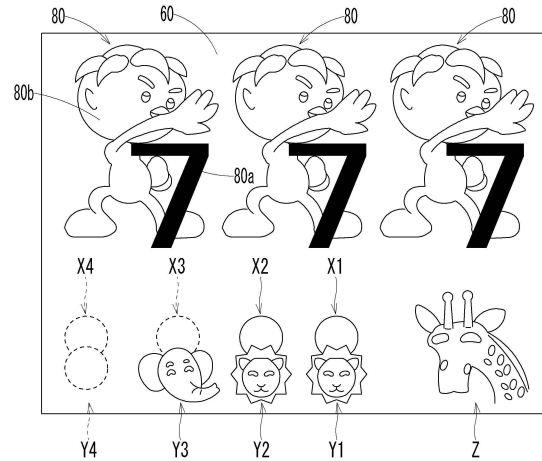


【図 20】

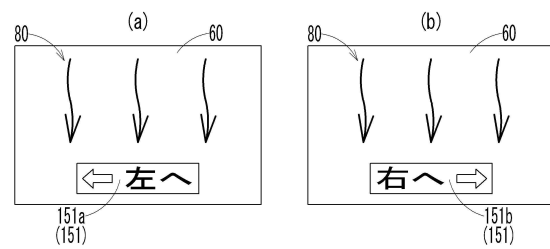
155

節電モード

【図 15】



【図 16】

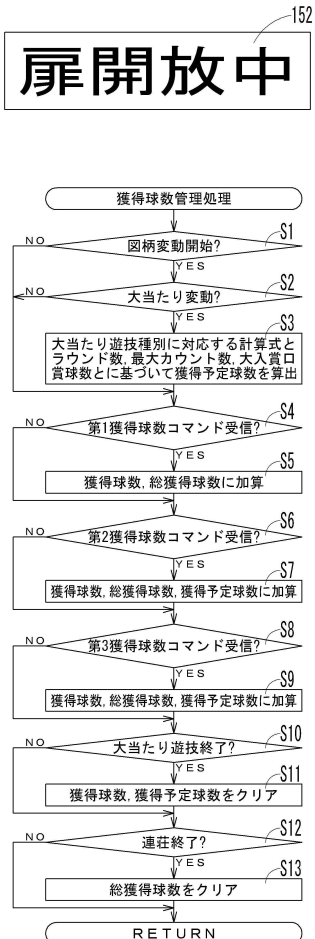


【図 17】

152

扉開放中

【図 21】



【図 22】

	変動パターン					
	リーチなし	リーチA		リーチB		リーチC
		外れ	大当たり	外れ	大当たり	大当たり
外れ	245	5	0	1	0	0
大当たり (非確変)	0	0	80	0	171	0
大当たり (確変)	0	0	71	0	170	10
大当たり信頼度	0%	9.2%		53.3%		100%
確変大当たり信頼度	0%	4.3%		26.6%		100%
大当たり確率 1/300						

【図 23】

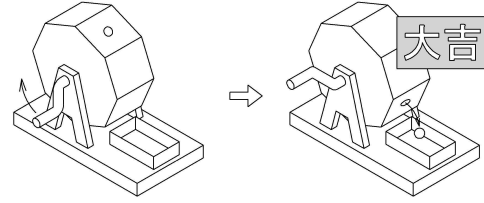
	予告なし	予告b1 (小吉)	予告b2 (中吉)	予告b3 (大吉)	予告a+b1 (キャラ+小吉)	予告a+b2 (キャラ+中吉)	予告a+b3 (キャラ+大吉)
リーチB外れ	200	90	65	0	90	54	0
リーチB大当たり	50	90	125	10	90	124	10
大当たり信頼度	20.0%	50.0%	65.8%	100%	50.0%	69.7%	100%

【図 24】

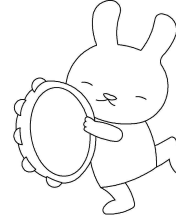
		タイム演出	
		なし	あり
(a)	予告b1 (小吉)	80	29
	予告b2 (中吉)	50	59
	予告b3 (大吉)	0	109

		タイム演出		
		予告a	予告b	
(b)	予告a	なし	なし	あり
	予告b	なし	あり	あり
	予告a+b1	50	40	19
	予告a+b2	20	50	39
	予告a+b3	0	9	100

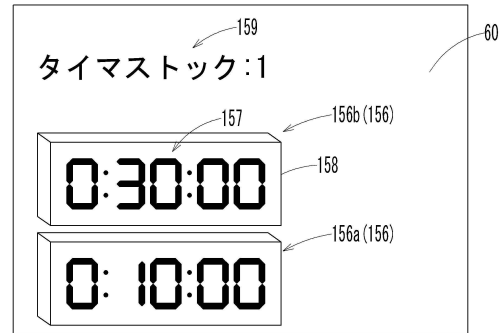
【図 25】



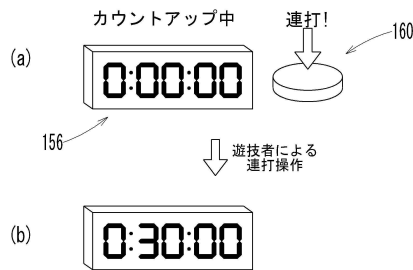
【図 26】



【図 27】



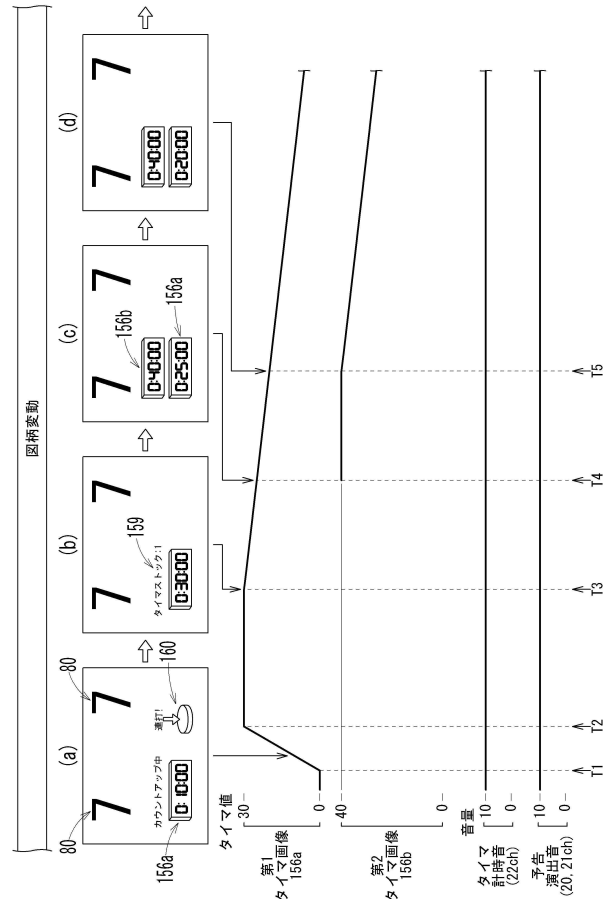
【図 28】



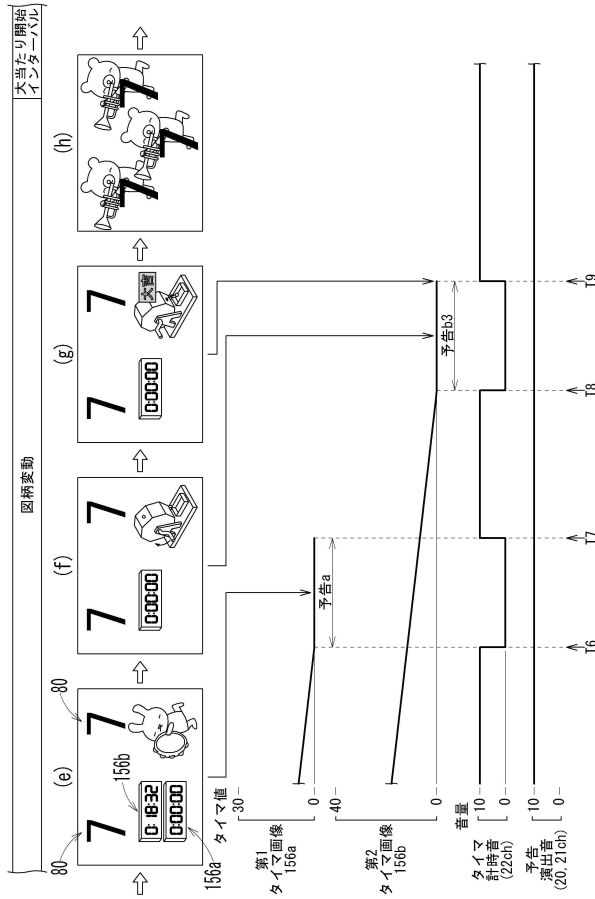
【図 29】

音声チャンネル	チャンネル区分
00	演出 BGM (ステレオ)
01	
...	
20	予告演出音 (ステレオ)
21	
22	
...	タイマ計時音 (全タイマ共通)
27	
28	
29	ボタンの出現音
30	
31	

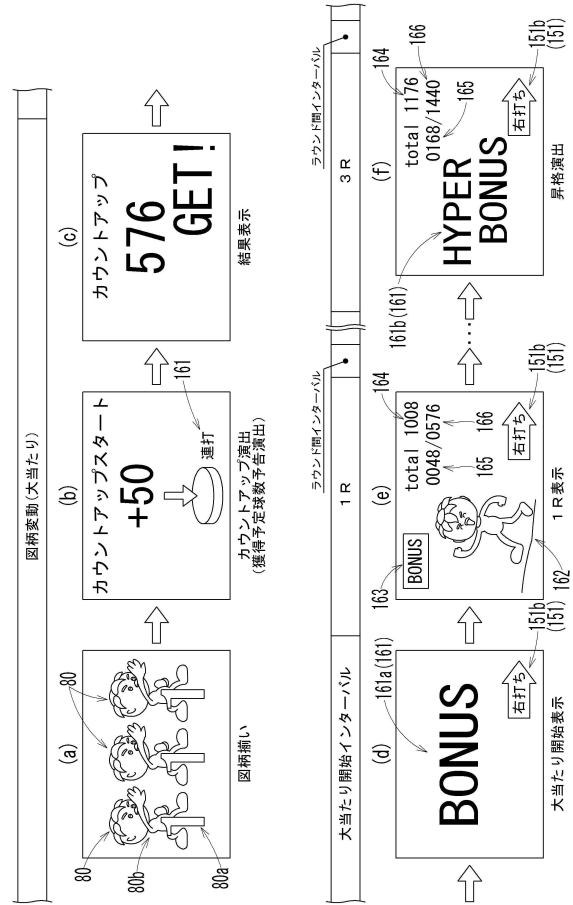
【図 30】



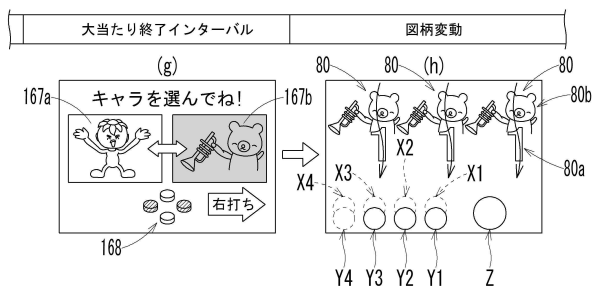
【図 3 1】



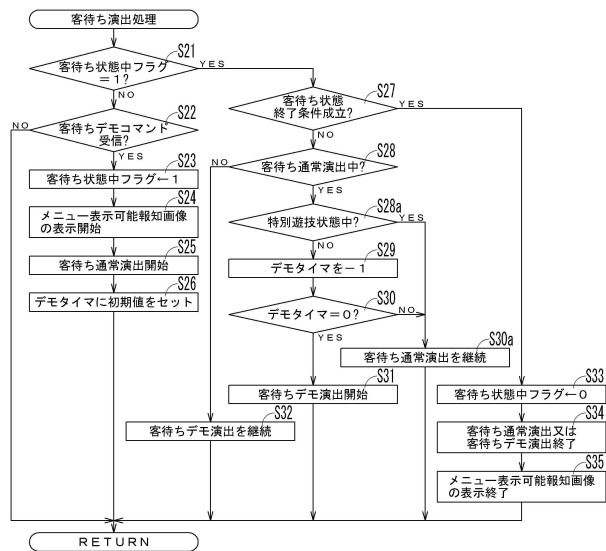
【図 3 2】



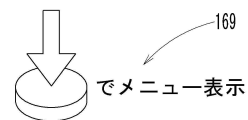
【図 3 3】



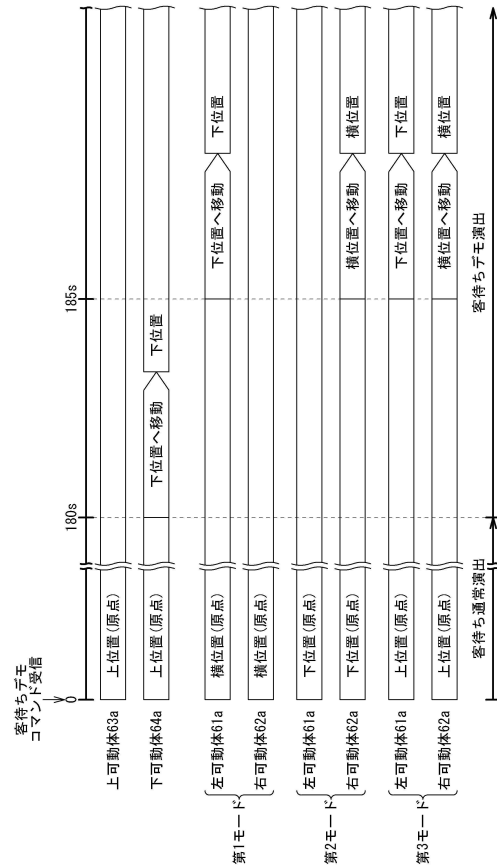
【図 3 4】



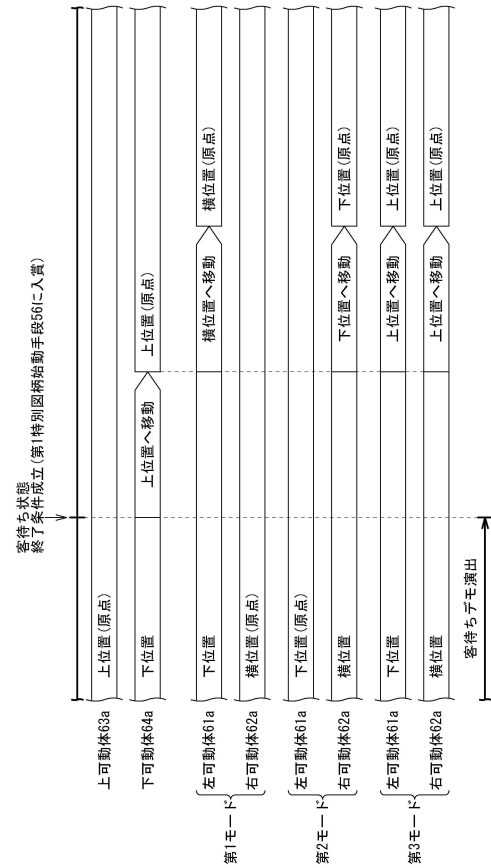
【図 3 5】



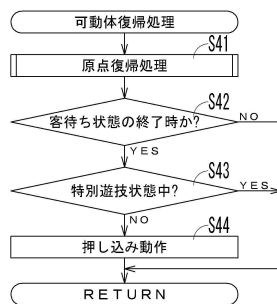
【図 36】



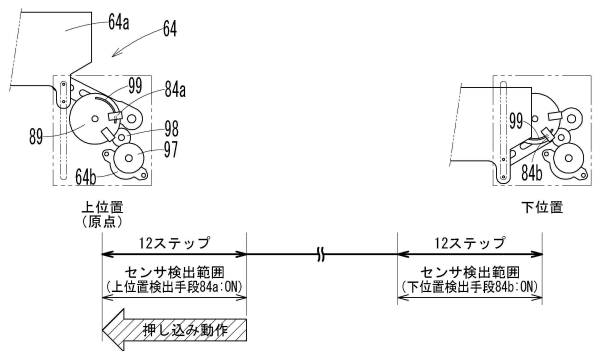
【図 37】



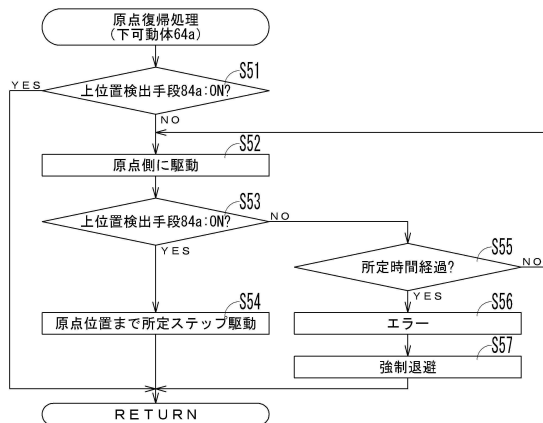
【図 38】



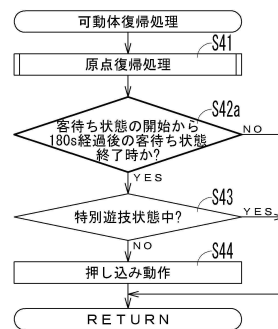
【図 40】



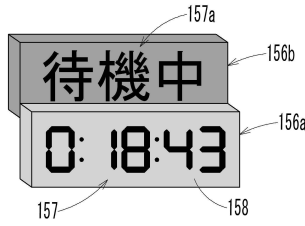
【図 39】



【図 41】



【図 4 2】



【図 4 3】

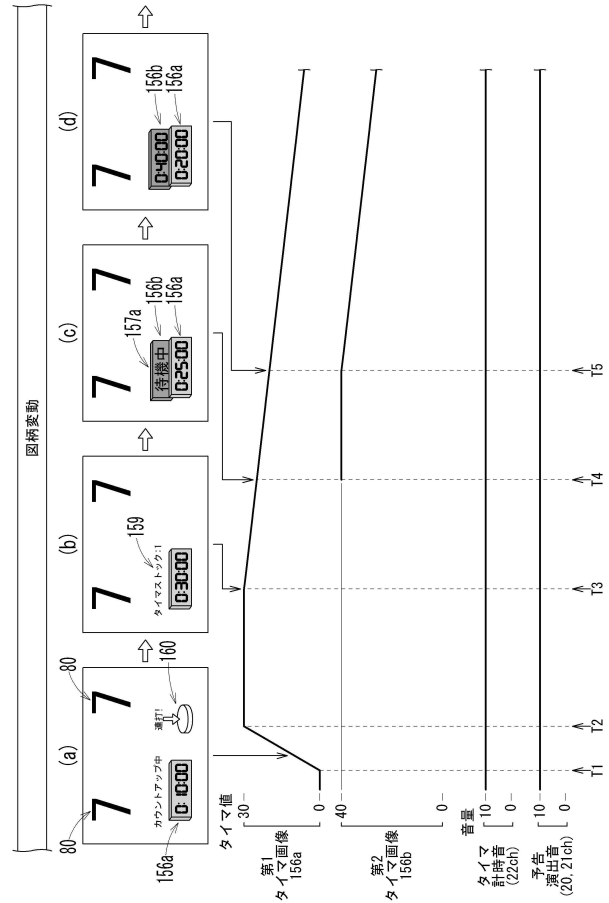
(a)

	タイム演出			
	なし	白	黄	赤
予告b1(小吉)	59	40	10	0
予告b2(中吉)	20	30	59	0
予告b3(大吉)	0	30	59	20

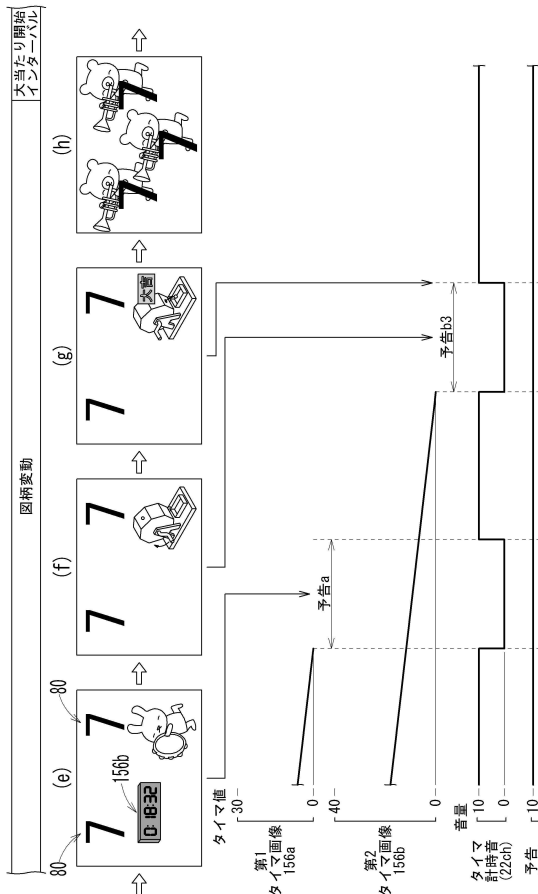
(b)

	タイム演出							
	予告a	なし	なし	なし	なし	白	白	黄
	予告b	なし	白	黄	赤	黄	赤	赤
予告a+b1		30	20	19	15	10	9	6
予告a+b2		0	6	9	10	25	29	30
予告a+b3		0	0	0	4	15	30	60

【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



【図 4 7】

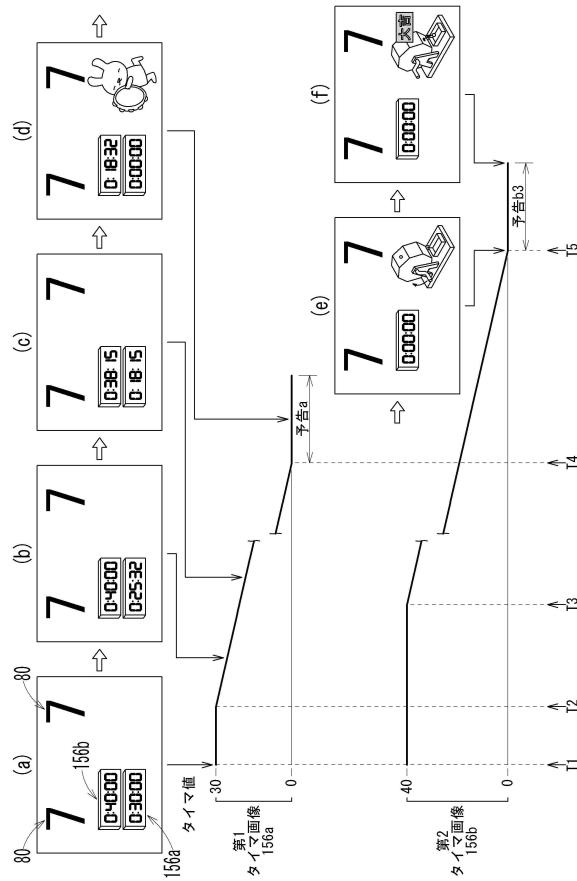
タイム画像の 大きさ	予告なし			予告b1(小吉)			予告b2(中吉)			予告b3(大吉)		
	小	中	大	小	中	大	小	中	大	小	中	大
リーチB外れ	200	50	30	10	50	30	10	0	0	0	0	0
リーチB当たり	50	10	30	50	25	40	60	1	3	6		
大当たり信頼度(%)	20.0	16.7	50.0	83.3	33.3	57.1	85.7	100	100	100		

予告a+b1 (キャラ+小吉)		予告a+b2 (キャラ+中吉)		予告a+b3 (キャラ+大吉)	
小中	中大	小中	中大	小中	中大
60	30	30	24	0	0
30	60	40	84	3	7
33.3	66.7	57.1	77.8	100	100

【図 4 8】

タイム出現 タイミング	予告なし		予告a+b1 (キャラ+小吉)		予告a+b2 (キャラ+中吉)		予告a+b3 (キャラ+大吉)	
	同	異	同	異	同	異	同	異
リーチB外れ	200	60	100	40	65	0	34	
リーチB当たり	50	120	70	150	80	20	9	
大当たり信頼度(%)	20.0	66.7	41.2	78.7	55.2	100	20.9	

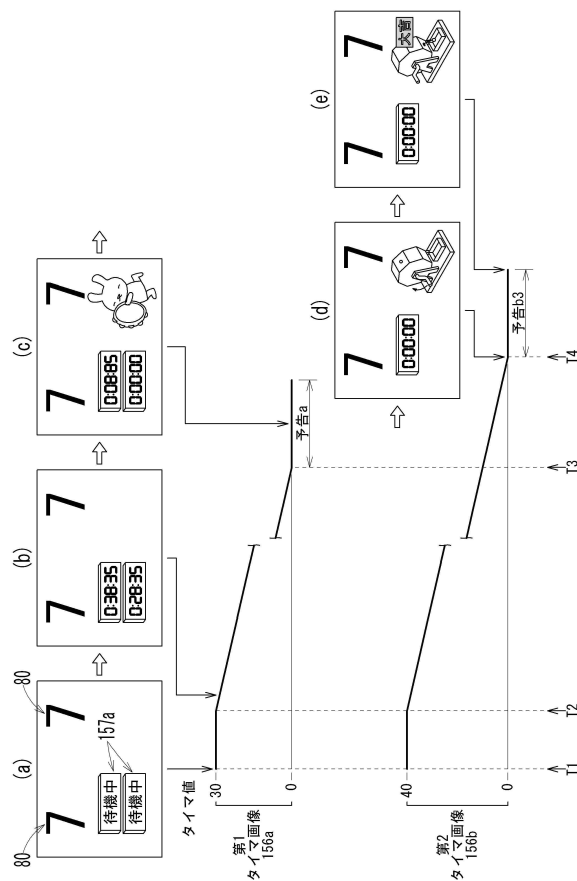
【図 49】



【図 50】

	予告なし	予告a+b1 (キャラ+小吉)	予告a+b2 (キャラ+中吉)	予告a+b3 (キャラ+大吉)
タイム計時開始 タイミング	同	異	同	異
リーチB外れ	200	60	100	40
リーチB大当たり	50	120	70	150
大当たり信頼度(%)	20.0	66.7	41.2	78.7

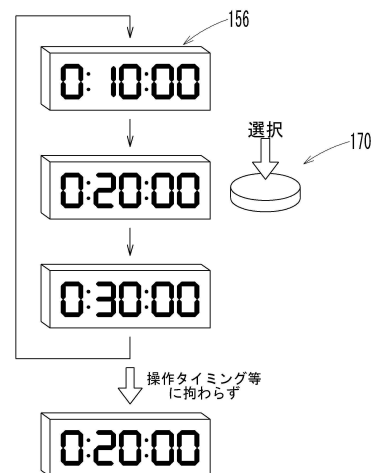
【図 51】



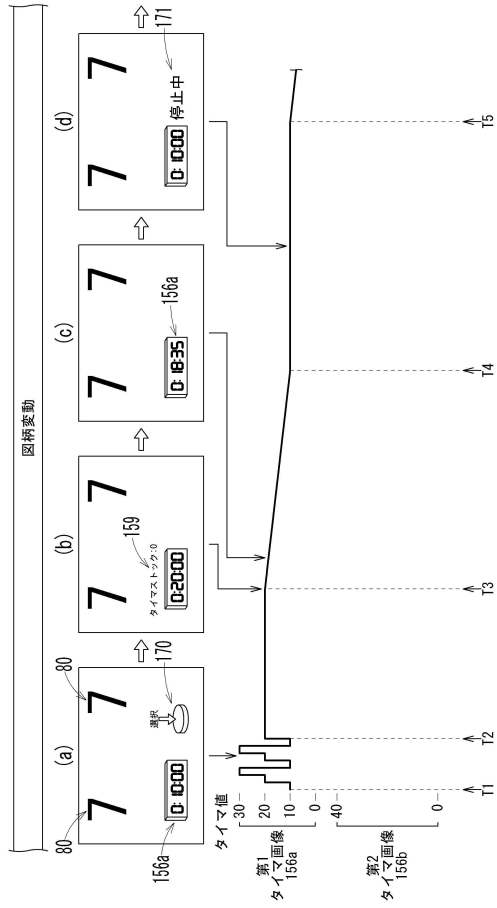
【図 52】

	予告なし	予告a+b1 (キャラ+小吉)	予告a+b2 (キャラ+中吉)	予告a+b3 (キャラ+大吉)
タイム計時開始 タイミング	他方の計時中	他方の計時終了後	他方の計時中	他方の計時終了後
リーチB外れ	200	60	100	40
リーチB大当たり	50	120	70	150
大当たり信頼度(%)	20.0	66.7	41.2	78.7

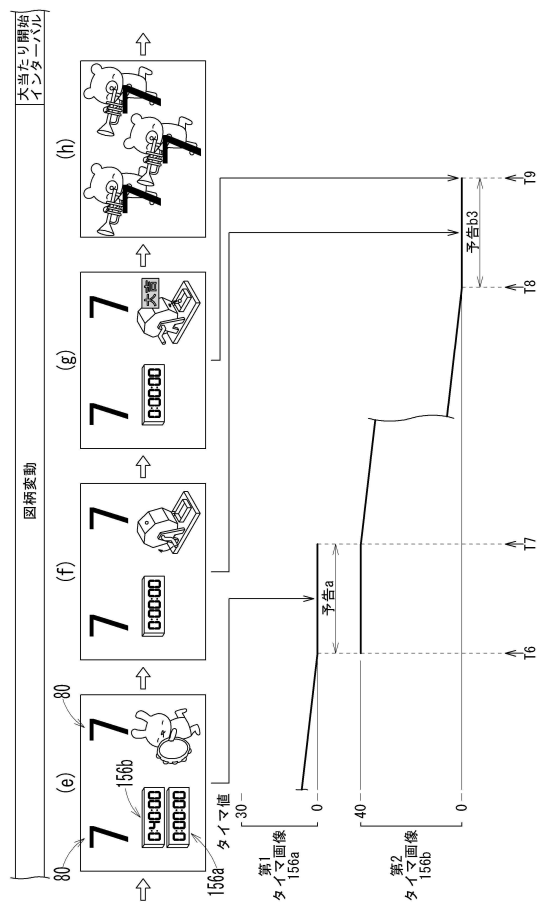
【図 53】



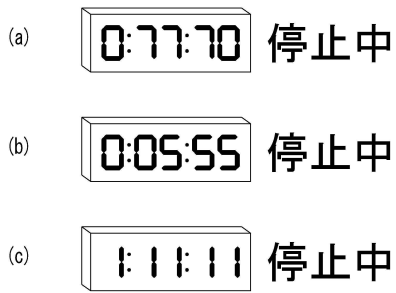
【図 5 4】



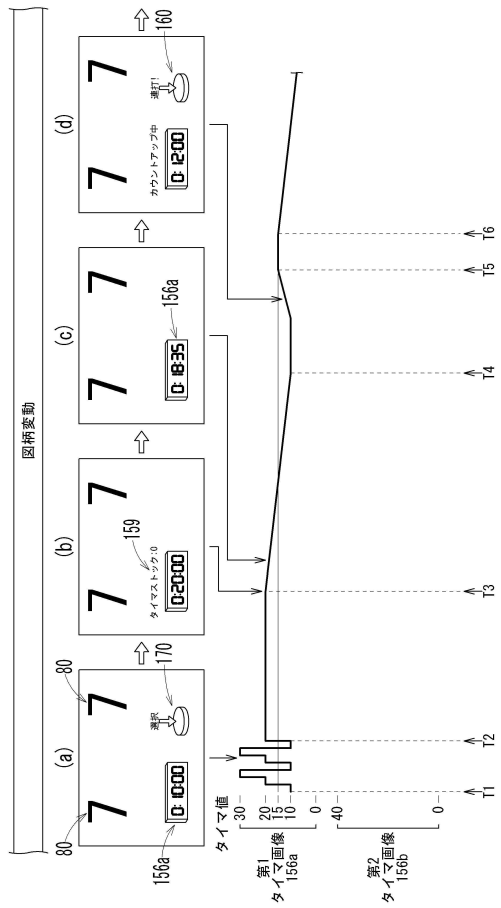
【図 5 5】



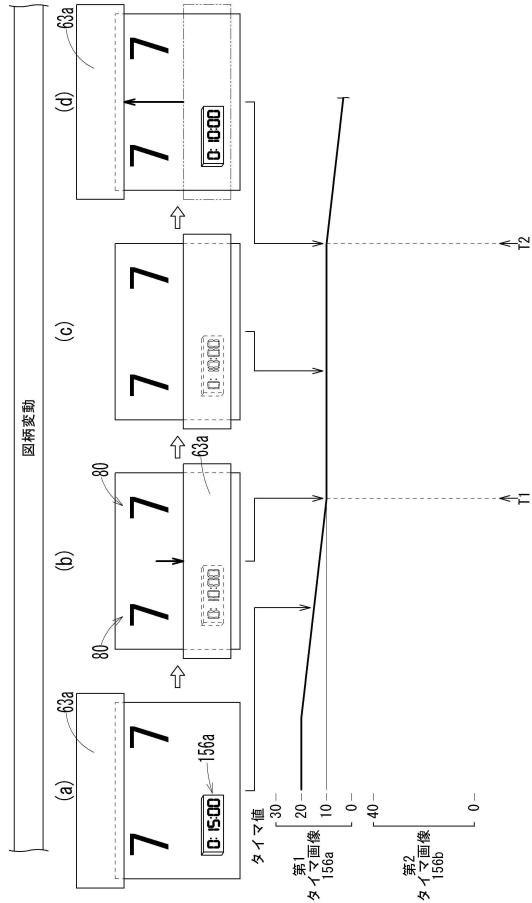
【図 5 6】



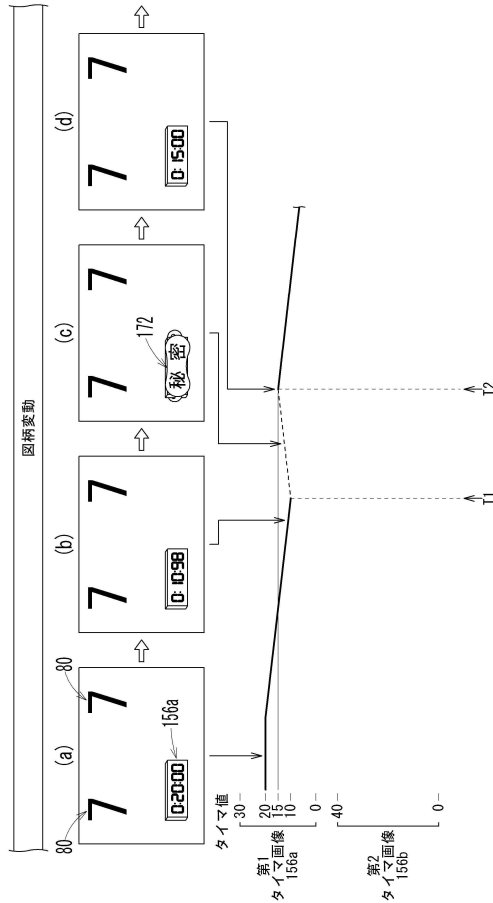
【図 5 7】



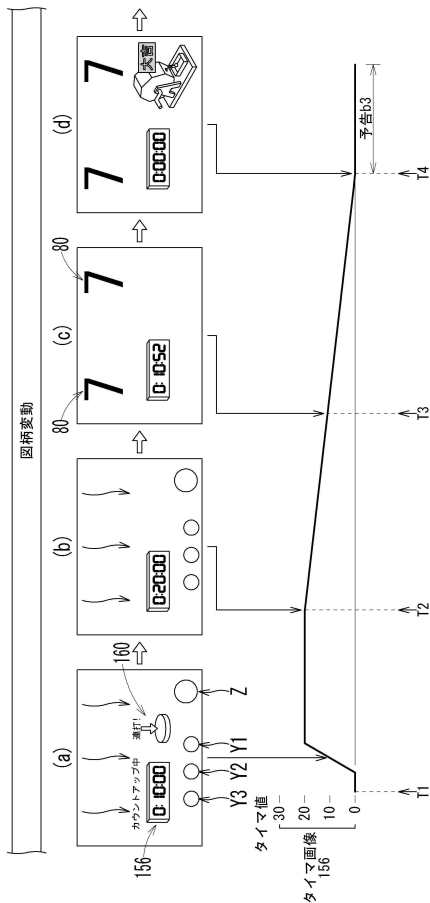
【図 58】



【図 59】



【図 60】



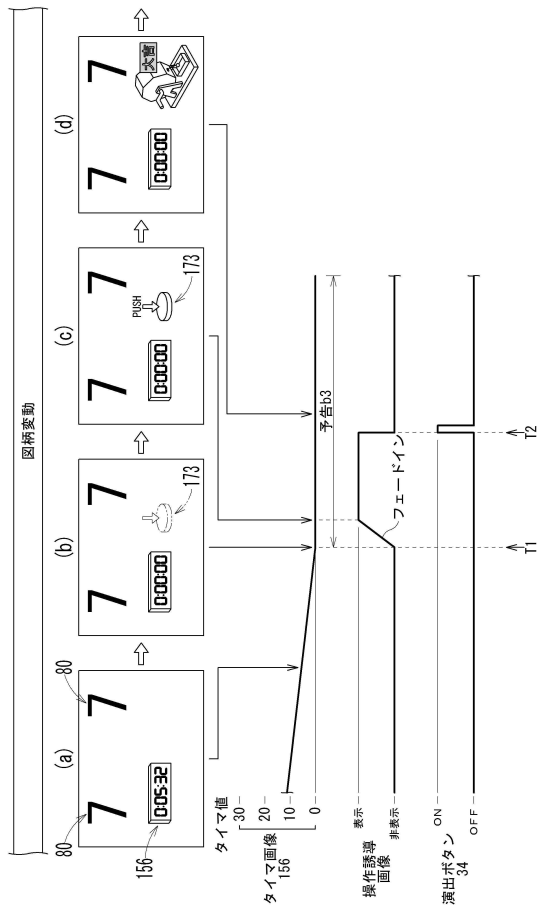
【図 61】

	タイマ演出		
	なし	リーチ前開始	リーチ後開始
予告b1 (小吉)	50	40	19
予告b2 (中吉)	20	50	39
予告b3 (大吉)	0	30	79

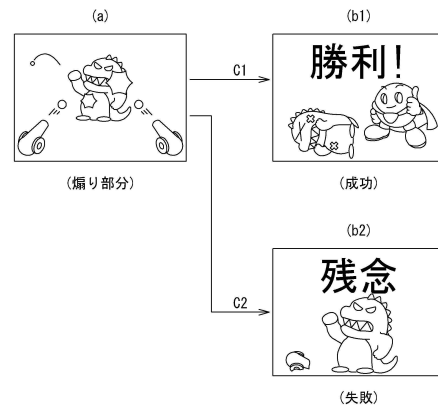
【図 62】

タイマ計時開始 タイミング	予告 なし	予告a+b1 (キャラ+小吉)	予告a+b2 (キャラ+中吉)	予告a+b3 (キャラ+大吉)
	リーチ前	リーチ後	リーチ前	リーチ後
リーチB外れ	200	100	60	65
リーチB当たり	50	70	120	80
大当たり信頼度(%)	20.0	41.2	66.7	55.2

【 図 6 3 】



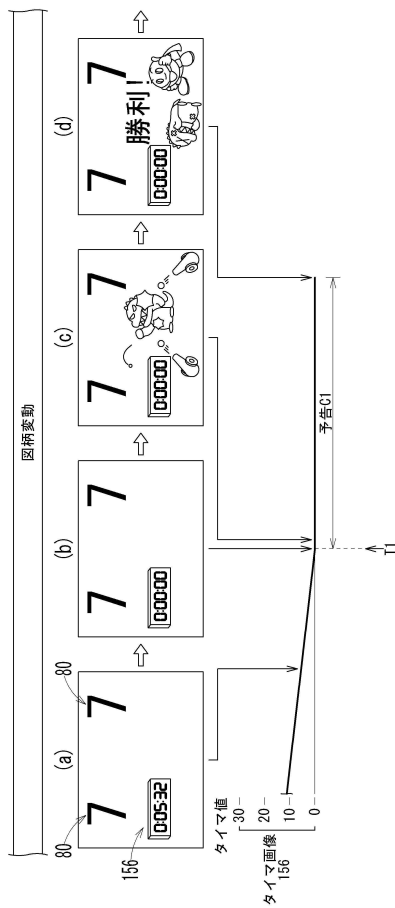
【 図 6 4 】



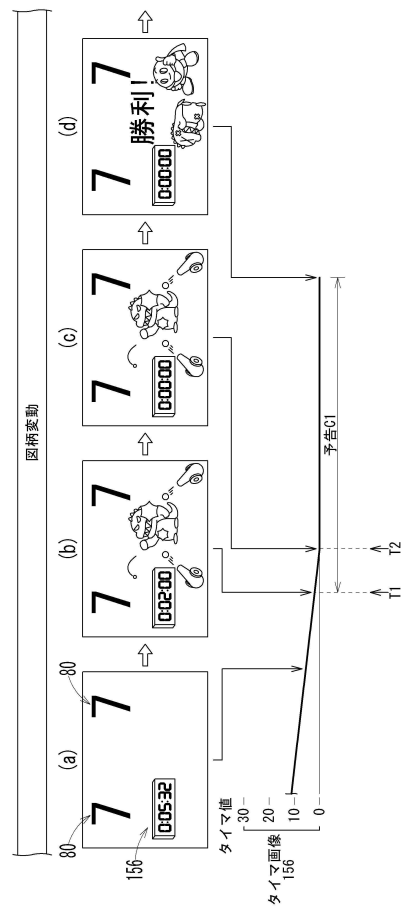
【 図 6 5 】

	タイム演出	
	なし	あり
予告c1(成功)	29	80
予告c2(失敗)	109	0

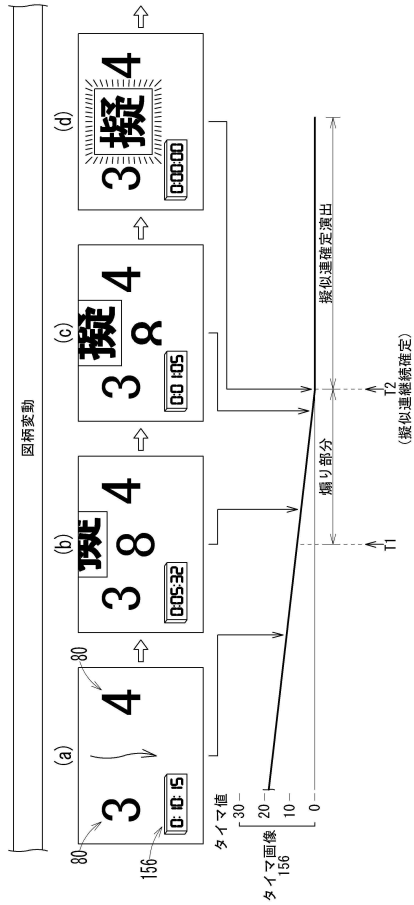
【 図 6 6 】



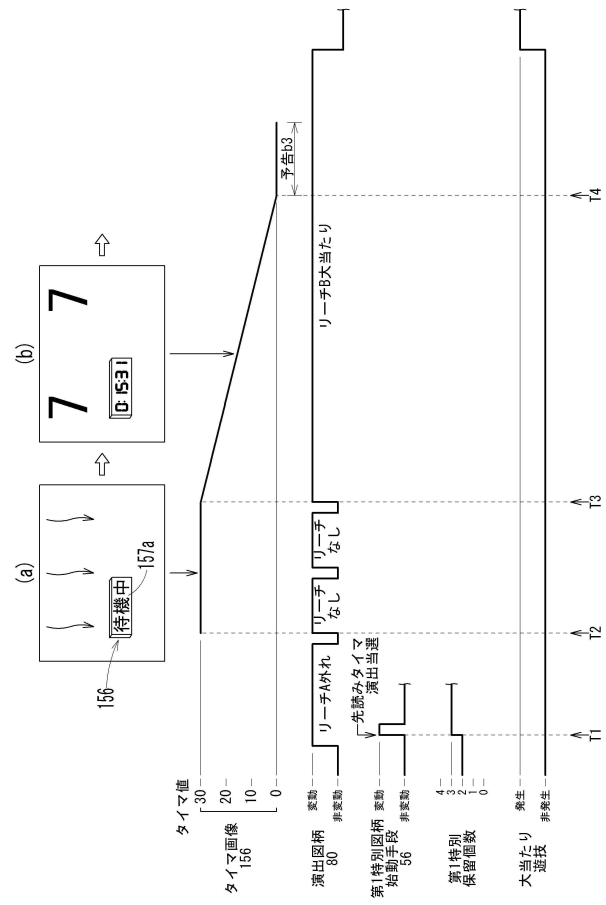
【圖 67】



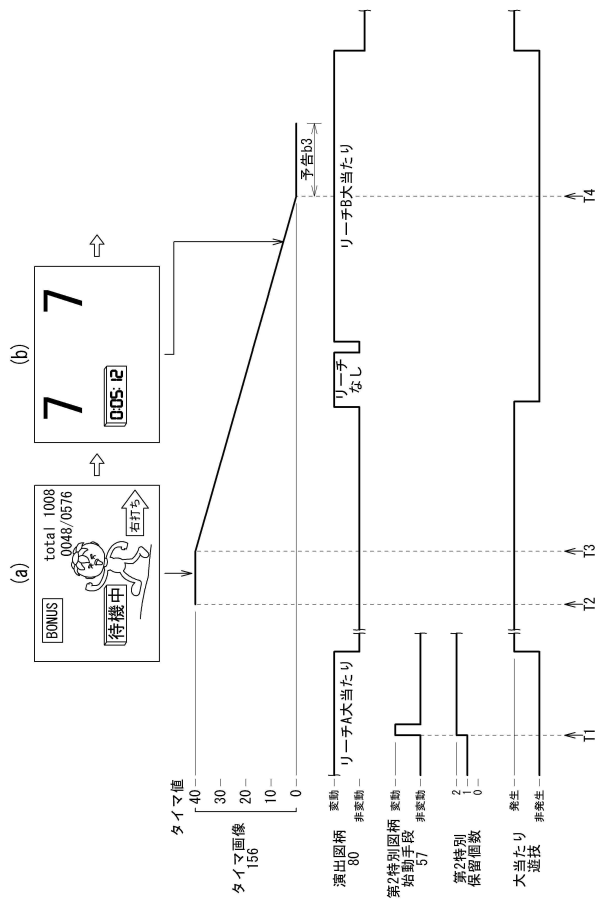
【図 68】



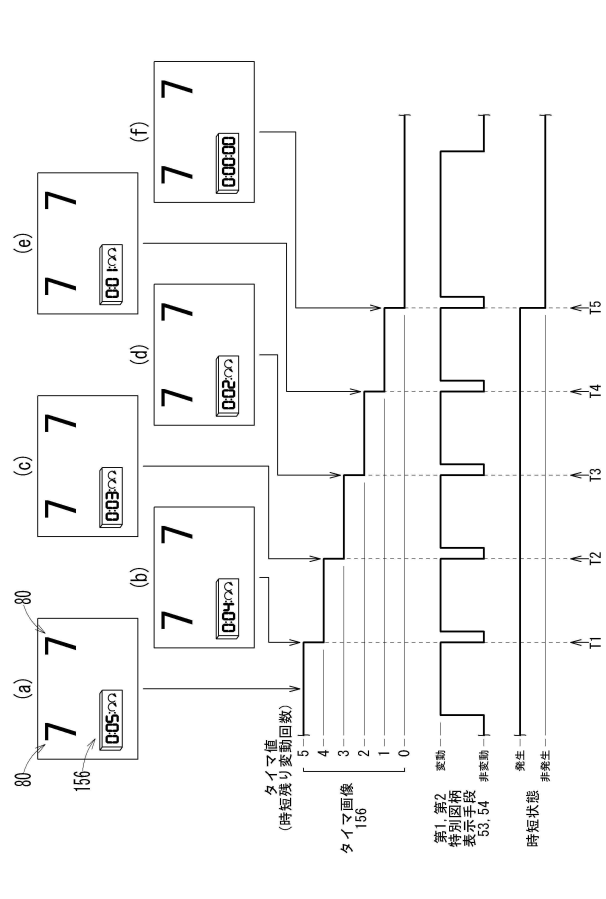
【図 69】



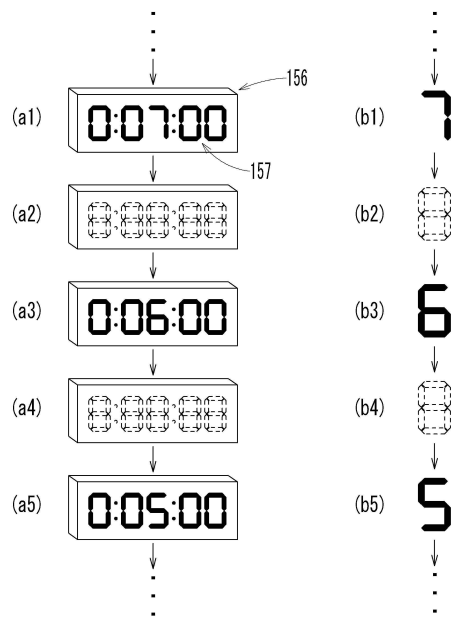
【図 70】



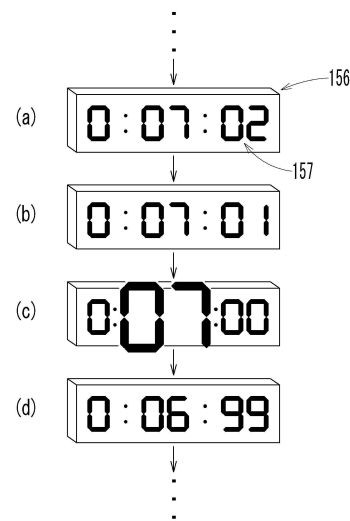
【図 71】



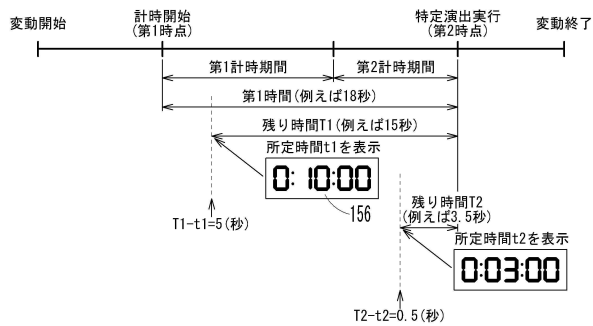
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



フロントページの続き

(56)参考文献 特許第6095814(JP, B1)
特開2008-086477(JP, A)
特開2016-171971(JP, A)
特開2013-000140(JP, A)
特開2016-202413(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)
A63F 7/02