

(19) 日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2020-174771

(P2020-174771A)

(43) 公開日 令和2年10月29日 (2020. 10. 29)

(51) Int. Cl. F 1 テーマコード (参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01) A 6 3 F 7/02 3 0 4 D 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 59 頁)

(21) 出願番号	特願2019-77593 (P2019-77593)	(71) 出願人	599104196
(22) 出願日	平成31年4月16日 (2019. 4. 16)		株式会社サンセイアールアンドディ
		(74) 代理人	100150430
			弁理士 河野 元
		(72) 発明者	土屋良孝
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内
		(72) 発明者	川添智久
			愛知県名古屋市中区丸の内二丁目11番13号 株式会社サンセイアールアンドディ内

最終頁に続く

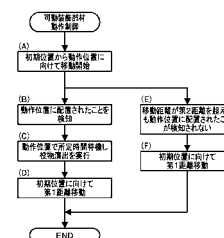
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】演出実行手段を適切に動作させることが可能な遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機1では、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かが判定されると、図柄が変動表示され、特別遊技を実行すると判定されたことを示す図柄が停止表示された場合に、特別遊技が実行される。この遊技機1では、演出実行手段が初期位置から動作位置へと移動すると、演出実行手段が動作位置に配置されたことが検知される。その一方で、演出実行手段の初期位置からの移動距離が、初期位置から動作位置までの第1距離よりも長い第2距離を超えても、演出実行手段が動作位置に配置されていることが検知されない場合は、演出実行手段が初期位置に戻る方向に移動する。

【選択図】図11



【特許請求の範囲】**【請求項 1】**

動作可能な演出実行手段と、
表示画面を有する画像表示手段と、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記判定の結果に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備えることを特徴とする遊技機。 10

【発明の詳細な説明】**【技術分野】****【0001】**

本発明は、特別遊技を実行するか否かの判定に基づく演出を行う遊技機に関する。

【背景技術】**【0002】**

例えばパチンコ遊技機等の遊技機では、始動口に遊技球が入賞すると、遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かが判定され、図柄を変動表示した後に上記判定の結果を示す図柄が停止表示される。この種の遊技機の中には、メイン液晶と、メイン液晶の前方で遊技機の幅方向に移動可能な2つのサブ液晶とを備え、上記図柄の変動表示中に、メイン液晶および2つのサブ液晶を用いて各種の演出を行うものがある（例えば特許文献1参照）。 20

【先行技術文献】**【特許文献】****【0003】**

【特許文献1】特開2016-163824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、従来の遊技機で行われる演出実行手段の動作制御は必ずしも適切とは言えず、演出実行手段を適切に動作させるという点で改善の余地があった。 30

【0005】

それ故に、本発明の目的は、演出実行手段を適切に動作させることが可能な遊技機を提供することである。

【課題を解決するための手段】**【0006】**

前述の課題を解決するための第1発明の遊技機は、
動作可能な演出実行手段と、
表示画面を有する画像表示手段と、
遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段と、
前記判定が行われると、所定の図柄表示手段に図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段と、
前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
前記判定の結果に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段とを備えることを特徴とするものである。 40

【発明の効果】**【0007】**

この発明によれば、興趣性が高い演出を実行可能である。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 8 】

【 図 1 】 遊技機 1 の正面図

【 図 2 】 遊技盤 2 の正面図

【 図 3 】 図 2 における主表示器 4 0 の拡大図

【 図 4 】 遊技機 1 が備える制御装置の構成例を示すブロック図

【 図 5 】 遊技機 1 の遊技状態について説明するための説明図

【 図 6 】 通常遊技状態における演出の流れについて説明するための説明図

【 図 7 】 可動装飾部材 1 4 の初期位置と動作位置について説明するための説明図

【 図 8 】 第 1 特別図柄の変動表示に伴う演出の具体例を示す画面図（その 1）

【 図 9 】 第 1 特別図柄の変動表示に伴う演出の具体例を示す画面図（その 2）

【 図 1 0 】 第 1 特別図柄の変動表示に伴う演出の具体例を示す画面図（その 3）

【 図 1 1 】 可動装飾部材 1 4 の動作の流れについて説明するための説明図

【 図 1 2 】 メイン R A M 8 3 の記憶領域と各記憶領域に記憶される情報について説明するための説明図

【 図 1 3 】 メイン制御基板 8 0 において実行される割込み処理を例示するフローチャート

【 図 1 4 】 図 1 3 のステップ S 2 におけるセンサ検知処理の詳細フローチャート

【 図 1 5 】 図 1 4 のステップ S 2 1 1 , 2 1 9 における事前判定処理の詳細フローチャート

【 図 1 6 】 図 1 3 のステップ S 3 における特別図柄処理の詳細フローチャート

【 図 1 7 】 図 1 6 のステップ S 3 0 8 における大当たり判定処理の詳細フローチャート

【 図 1 8 】 図 1 6 のステップ S 3 0 9 における変動パターン選択処理の詳細フローチャート

【 図 1 9 】 図 1 6 のステップ S 3 1 7 における特図停止時処理の詳細フローチャート

【 図 2 0 】 メイン制御基板 8 0 において大当たり遊技終了時に実行される遊技状態設定処理を例示するフローチャート

【 図 2 1 】 サブ制御基板 9 0 において実行される割込み処理を例示するフローチャート

【 図 2 2 】 図 2 1 のステップ S 1 0 におけるコマンド受信処理の詳細フローチャート

【 図 2 3 】 図 2 2 のステップ S 1 6 における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャート

【 図 2 4 】 図 2 3 のステップ S 1 6 3 における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャート

【 図 2 5 】 画像音響制御基板 1 0 0 において実行される割込み処理を例示するフローチャート

【 図 2 6 】 図 2 5 のステップ S 7 1 における画像表示制御処理の詳細フローチャート

【 図 2 7 】 ランプ制御基板 1 2 0 において実行される割込み処理を例示するフローチャート

【 発明を実施するための形態 】

【 0 0 0 9 】

以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の遊技機の一実施形態に係る遊技機（パチンコ遊技機）1 について説明する。

【 0 0 1 0 】

[遊技機 1 の構成例]

まず、図 1 , 2 を参照しつつ、遊技機 1 の構成例について説明する。ここで、図 1 は遊技機 1 の正面図であり、図 2 は遊技盤 2 の正面図である。図 1 , 2 に示されるように、遊技機 1 は、遊技機枠 3 0 と、遊技機枠 3 0 内に取り付けられた遊技盤 2 とを備えている。遊技機枠 3 0 は、装飾面を有する前面枠 3 1 と、遊技盤 2 等を取り付けるための本体枠と、遊技機 1 をホールの島設備に固定するための外枠とを有して構成されている。前面枠 3 1 は、遊技盤 2 と所定の間隔を隔てて平行に配置されたガラス板を支持しており、このガラス板と遊技盤 2 とによって、遊技球が流下可能な遊技領域 3 が形成されている。

【 0 0 1 1 】

10

20

30

40

50

また、図 1 に示されるように、前面枠 3 1 には、遊技球を発射させるための発射ハンドル 3 2 と、発射装置（不図示）へ供給される遊技球を貯留する上皿 3 3 と、上皿 3 3 に貯留しきれない遊技球を貯留する下皿 3 4 とが設けられている。遊技者が発射ハンドル 3 2 を握って時計回りに回転させると、上皿 3 3 に貯留されていた遊技球が発射装置へと案内され、発射ハンドル 3 2 の回転角度に応じた発射強度で発射される。発射された遊技球は、遊技領域 3 の左側に位置するレール部材 4 に沿って移動した後に遊技領域 3 の上部位置へと案内され、遊技領域 3 に設けられた遊技クギや風車等に接触することでその移動方向を変化させながら遊技盤 2 に沿って遊技領域 3 を流下する。

【0012】

なお、レール部材 4 の終端には球戻り防止片 6 が設けられており、この球戻り防止片 6 によって、一旦遊技領域 3 に進入した遊技球が発射装置側に戻ることが防止される。また、発射ハンドル 3 2 と近接する位置に停止ボタンが設けられており、遊技者は、この停止ボタンを操作することによって、発射ハンドル 3 2 を初期姿勢に戻さなくても遊技球の発射を一時的に停止させることが可能である。

【0013】

遊技者が発射ハンドル 3 2 を小さい回転角度だけ回転させる「左打ち」を行うと、遊技球が相対的に弱い発射強度で発射され、この遊技球は、左遊技領域 3 L を流下する。一方、遊技者が発射ハンドル 3 2 を大きい回転角度だけ回転させる「右打ち」を行うと、遊技球が相対的に強い発射強度で発射され、この遊技球は、センター装飾体 1 0 の右上方に位置するレール部材 4 に沿って移動した後に右遊技領域 3 R を流下する。

【0014】

左遊技領域 3 L における遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、開閉部材 2 3、及び 3 つの一般入賞口 2 4 が設けられている（図 2 参照）。また、右遊技領域 3 R における遊技球の通過経路には、入賞や判定に関する役物として、上記第 2 始動口 2 2、上記開閉部材 2 3、1 つの一般入賞口 2 4、ゲート 2 5、第 1 大入賞口 2 6、開閉部材 2 7、第 2 大入賞口 2 8、及び開閉部材 2 9 が設けられている（図 2 参照）。

【0015】

発射装置から発射された遊技球は、遊技盤 2 に沿って遊技領域 3 を流下する過程で、第 1 始動口 2 1、第 2 始動口 2 2、一般入賞口 2 4、第 1 大入賞口 2 6、及び第 2 大入賞口 2 8 のいずれかに入賞する場合がある。この場合、入賞した箇所に応じた所定数の賞球が上皿 3 3 または下皿 3 4 に払い出される。なお、いずれにも入賞しなかった遊技球は、遊技盤 2 の下端部に形成された排出口を介して遊技領域 3 から排出される。

【0016】

なお、遊技盤 2 の中央に形成された開口部には、センター装飾体 1 0 が設けられている。このセンター装飾体 1 0 は、遊技球が転動可能な遊技球転動面を有するステージ部 1 1 と、ワープ入口およびワープ出口を両端とするワープ部 1 2 とを有して構成されている。左遊技領域 3 L を流下する遊技球は、ワープ入口からワープ部 1 2 に進入する場合があり、この遊技球は、ワープ出口から排出されてステージ部 1 1 へと案内される。このステージ部 1 1 の左右中央の位置には、ステージ部 1 1 上を転動する遊技球を第 1 始動口 2 1 に向けて落下させる案内溝が形成されている。このため、ワープ部 1 2 を介してステージ部 1 1 へと案内された遊技球は、ワープ部 1 2 を通過することなく左遊技領域 3 L を流下する遊技球に比べて、第 1 始動口 2 1 に入賞し易い。

【0017】

第 1 始動口 2 1 は、常時開放されている始動領域である。第 2 始動口 2 2 は、普通電動役物としての開閉部材 2 3 が作動していないときには閉塞されており、開閉部材 2 3 が作動することによって開放される始動領域である。遊技機 1 では、遊技球が第 1 始動口 2 1（又は第 2 始動口 2 2）に入賞した場合、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）を実行するか否かが判定される。そして、後述する第 1 特別図柄表示器 4 1（又は第 2 特別図柄表示器 4 2）において、図柄が変動表示され、上記判定の結果を示す図柄（大当たり図

10

20

30

40

50

柄またはハズレ図柄)が停止表示される。ここで、大当たり図柄が停止表示された場合、第1大入賞口26または第2大入賞口28を開放する大当たり遊技が実行される。

【0018】

なお、以下の説明では、第1始動口21に対する遊技球の入賞に応じて実行される判定を「第1特別図柄判定」と呼び、第2始動口22に対する遊技球の入賞に応じて実行される判定を「第2特別図柄判定」と呼び、これらを総称して「特別図柄判定」と呼ぶものとする。

【0019】

第1大入賞口26は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この第1大入賞口26の開口部には、第1大入賞口26を開閉するプレートである開閉部材27が設けられている。第1大入賞口26は、通常はこの開閉部材27によって閉塞されている。これに対して、第1特別図柄表示器41(又は第2特別図柄表示器42)に所定の大当たり図柄が停止表示された場合、開閉部材27を作動させて第1大入賞口26を開放する大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技中は、開閉部材27が第1大入賞口26を開放する開姿勢(図2参照)を維持してから第1大入賞口26を閉塞する閉姿勢に戻る長開放ラウンド遊技が複数回行われる。なお、第1大入賞口26を開放する各長開放ラウンド遊技は、本実施形態では、第1大入賞口26に10個の遊技球が入賞するか、或いは、第1大入賞口26が開放されてから25秒が経過するまで継続する。

10

【0020】

第2大入賞口28は、特別図柄判定の結果に応じて開放される特別入賞領域である。この第2大入賞口28の開口部には、第2大入賞口28を開閉する羽根部材である開閉部材29が設けられている。第2大入賞口28は、通常はこの開閉部材29によって閉塞されている。これに対して、第1特別図柄表示器41(又は第2特別図柄表示器42)に所定の大当たり図柄が停止表示された場合、開閉部材29を作動させて第2大入賞口28を開放する大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技中は、開閉部材29が第2大入賞口28を開放する開姿勢(図2参照)を維持してから第2大入賞口28を閉塞する閉姿勢に戻る長開放ラウンド遊技が複数回行われる。なお、第2大入賞口28を開放する各長開放ラウンド遊技は、本実施形態では、第2大入賞口28に10個の遊技球が入賞するか、或いは、第2大入賞口28が開放されてから25秒が経過するまで継続する。

20

【0021】

このように、大当たり遊技中は第1大入賞口26(又は第2大入賞口28)を長開放する複数回の長開放ラウンド遊技が行われるため、遊技者は、大当たり遊技中に右打ちを行うことで、大当たり遊技が行われていないときに比べてより多くの賞球を得ることができる。

30

【0022】

なお、説明の便宜上、図2には、画像表示装置7の表示画面70において演出図柄が変動表示されているときに、開閉部材27、29が大入賞口26、28を開放する開姿勢となっている状態が図示されているが、実際には、演出図柄の変動表示中に開閉部材27、29が開姿勢となることはない。また、長開放ラウンド遊技では、第1大入賞口26および第2大入賞口28のいずれか一方が用いられるため、実際には、図2に示されるようにこれらの大入賞口が同時に開放されることはない。また、第1大入賞口26と第2大入賞口28のどちらの大入賞口を用いて大当たり遊技を行うかは、大当たりの種類に応じて予め設定されている。

40

【0023】

第2始動口22には開閉部材23(図2参照)が近接配置されている。この開閉部材23は、開閉部材23が第2始動口22を閉塞する閉姿勢と、第2始動口22を開放する開姿勢(図2参照)とに姿勢変化可能である。

【0024】

第2始動口22は、通常は開閉部材23によって閉塞されている。これに対して、遊技者が右打ちした遊技球がゲート25を通過すると、賞球は払い出されないものの、第2始

50

動口 2 2 を開放するか否かの判定が行われる。ここで、第 2 始動口 2 2 を開放すると判定された場合、開閉部材 2 3 が所定時間開姿勢を維持した後に閉姿勢に戻る動作が規定回数行われる。このように、第 2 始動口 2 2 は、開閉部材 2 3 が作動していないときには遊技球が通過し難い状態であるのに対して、開閉部材 2 3 が作動することによって遊技球が通過し易い状態となる。

【 0 0 2 5 】

なお、以下の説明では、ゲート 2 5 に対する遊技球の通過を条件として実行される判定を「普通図柄判定」と呼ぶものとする。

【 0 0 2 6 】

一般入賞口 2 4 は、第 1 始動口 2 1 と同様に常時開放されており、遊技球の入賞によって所定個数の賞球が払い出される入賞口である。ただし、第 1 始動口 2 1 等とは異なり、一般入賞口 2 4 に遊技球が入賞しても判定が行われることはない。

【 0 0 2 7 】

[主表示器 4 0 の構成例]

図 3 は、図 2 における主表示器 4 0 の拡大図である。図 3 に例示されるように、主表示器 4 0 は、第 1 特別図柄表示器 4 1、第 2 特別図柄表示器 4 2、普通図柄表示器 4 3、第 1 特図保留表示器 4 4、第 2 特図保留表示器 4 5、普図保留表示器 4 6、ラウンド表示器 4 7、遊技状態表示器 4 8、発射方向表示器 4 9 等を有して構成されている。

【 0 0 2 8 】

第 1 特別図柄表示器 4 1 は、「 i ~ p 」で示す 8 個の L E D を有して構成されており、第 1 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す図柄を停止表示することによって第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する。具体的には、例えば、上記 8 個の L E D を順に点灯させることで図柄の変動表示を行い、第 1 特別図柄判定の判定結果に応じた組み合わせで各 L E D を所定の確定時間（例えば 0 . 6 秒間）点灯させることによって図柄を停止表示する。

【 0 0 2 9 】

第 2 特別図柄表示器 4 2 は、「 a ~ h 」で示す 8 個の L E D を有して構成されており、第 2 特別図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから第 2 特別図柄判定の判定結果を示す図柄を停止表示することによって第 2 特別図柄判定の判定結果を報知する。具体的には、例えば、上記 8 個の L E D を順に点灯させることで図柄の変動表示を行い、第 2 特別図柄判定の判定結果に応じた組み合わせで各 L E D を所定の確定時間（例えば 0 . 6 秒間）点灯させることによって図柄を停止表示する。

【 0 0 3 0 】

第 1 特別図柄表示器 4 1（又は第 2 特別図柄表示器 4 2）には、第 1 特別図柄判定（又は第 2 特別図柄判定）の判定結果を示す図柄として、大当たりであることを報知する「大当たり図柄」、又はハズレであることを報知する「ハズレ図柄」が停止表示される。なお、遊技機 1 では、大当たりの種類によって互いに異なる複数の大当たり図柄が用意されており、大当たり図柄が停止表示された場合、その大当たり図柄の種類に応じた開放パターンで第 1 大入賞口 2 6 または第 2 大入賞口 2 8 を開放する大当たり遊技が行われる。

【 0 0 3 1 】

普通図柄表示器 4 3 は、「 s ~ t 」で示す 2 個の L E D を有して構成されており、普通図柄判定が行われると、図柄を変動表示してから普通図柄判定の判定結果を示す図柄を停止表示することによって普通図柄判定の判定結果を報知する。具体的には、例えば、上記 2 個の L E D を交互に点灯させることで図柄の変動表示を行い、普通図柄判定の判定結果に応じた点灯態様で各 L E D を所定時間（例えば 0 . 5 秒間）点灯させることによって図柄を停止表示する。ここで、当たり図柄が停止表示された場合、現在の遊技状態に応じた開放パターンで開閉部材 2 3 を動作させることによって第 2 始動口 2 2 を開放する補助遊技が行われる。

【 0 0 3 2 】

なお、以下の説明では、第 1 特別図柄表示器 4 1 や第 2 特別図柄表示器 4 2 に表示され

る図柄を「特別図柄」と呼び、普通図柄表示器 4 3 に表示される図柄を「普通図柄」と呼ぶものとする。また、第 1 特別図柄表示器 4 1 に表示される特別図柄を「第 1 特別図柄」と呼び、第 2 特別図柄表示器 4 2 に表示される特別図柄を「第 2 特別図柄」と呼んで両者を区別する場合がある。

【 0 0 3 3 】

第 1 特図保留表示器 4 4 は、「u ~ v」で示す 2 個の L E D を有して構成されており、これらの L E D の点灯態様によって第 1 特別図柄判定の保留数を表示する。第 2 特図保留表示器 4 5 は、「w ~ x」で示す 2 個の L E D を有して構成されており、これらの L E D の点灯態様によって第 2 特別図柄判定の保留数を表示する。なお、本実施形態では、これらの保留数の上限がいずれも「4」に設定されている。普図保留表示器 4 6 は、「q ~ r」で示す 2 個の L E D を有して構成されており、これらの L E D の点灯態様によって普通図柄判定の保留数を表示する。

10

【 0 0 3 4 】

ラウンド表示器 4 7 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 または第 2 特別図柄表示器 4 2 に大当たり図柄が停止表示されるのに伴って、その大当たり図柄に対応する大当たりに応じて実行される大当たり遊技における長開放ラウンド遊技のラウンド数を表示する。このラウンド表示器 4 7 は、4 R 用 L E D と、6 R 用 L E D と、8 R 用 L E D と、10 R 用 L E D とを有して構成されており、これらの L E D のいずれかが点灯することによって、長開放ラウンド遊技のラウンド数が報知される。

【 0 0 3 5 】

20

遊技状態表示器 4 8 は、「a 1 ~ a 3」で示す 3 個の L E D を有して構成されており、これらの L E D の点灯態様によって遊技機 1 の遊技状態を表示する。発射方向表示器 4 9 は、「y ~ z」で示す 2 個の L E D を有して構成されており、これらの L E D の点灯態様によって遊技球の発射方向を表示する。すなわち、左打ちを行うべき状態であるか、或いは右打ちを行うべき状態であるかを表示する。

【 0 0 3 6 】

[遊技機 1 が備える演出手段の構成例]

図 1 , 2 に例示されるように、遊技盤 2 や前面枠 3 1 には、各種の演出を行うものとして、装飾部材 1 3、可動装飾部材 1 4、枠ランプ 3 7、スピーカ 3 8、演出表示器 1 2 5、演出第 1 特図保留表示器 1 2 6、演出第 2 特図保留表示器 1 2 7 等が設けられている。また、遊技盤 2 の後方には、画像表示装置 7 が設けられている。

30

【 0 0 3 7 】

装飾部材 1 3 は、複数の L E D を有して構成される盤面ランプ 5 (図 4 参照) を内蔵しており、各 L E D の点灯や点滅のパターンを変更したり、各 L E D の発光色を変更したりすることによって、光による各種の演出を行う。

【 0 0 3 8 】

可動装飾部材 1 4 は、画像表示装置 7 の前方であって且つ装飾部材 1 3 の後方に配置されている。この可動装飾部材 1 4 には複数の L E D が内蔵されており、可動装飾部材 1 4 は、可動装飾部材 1 4 自体の動きと光の両方或いは一方によって所定の演出を行う。本実施形態では、遊技盤 2 と画像表示装置 7 の表示画面 7 0 との間に、可動装飾部材 1 4 が動作可能な所定の空間が設けられており、可動装飾部材 1 4 は、表示画面 7 0 に沿って上下動可能に構成されている。可動装飾部材 1 4 は、通常は、その大部分が装飾部材 1 3 の後ろに隠れて可動装飾部材 1 4 の下端部だけが視認可能な初期位置 (図 2 参照) に配置されている。これに対して、可動装飾部材 1 4 は、例えば、画像表示装置 7 やスピーカ 3 8 等を用いて大当たり信頼度が相対的に高いことを示唆する予告演出が実行される際や、リーチ演出が他のリーチ演出 (例えば、S P S P リーチ) へと発展する際、所定のリーチ演出 (例えば、S P S P リーチ) の終盤で大当たりを示唆する際に、表示画面 7 0 の中央部を覆う動作位置へと移動し、この動作位置に配置された状態で所定の発光パターンで発光する役物演出を行う。

40

【 0 0 3 9 】

50

枠ランプ 37 は、前面枠 31 の各所に内蔵された複数の LED を有して構成されており、各 LED の点灯や点滅のパターンを変更したり、各 LED の発光色を変更したりすることによって、光による各種の演出を行う。

【0040】

画像表示装置 7 は、その表示画面 70 に演出画像を表示する液晶表示装置であり、遊技者は、遊技盤 2 の中央部に形成された開口部を通して表示画面 70 を視認可能である。この表示画面 70 には、特別図柄判定の判定結果を報知する演出図柄、キャラクタやアイテム、第 1 特別図柄判定（又は第 2 特別図柄判定）の保留数と同じ数だけ表示される保留画像（保留アイコン）、特別図柄の変動表示中であることを示唆する変動示唆画像（当該アイコン）等の各種表示オブジェクトを含む演出画像が表示される。なお、画像表示装置 7 は、演出画像を表示可能なものであれば液晶表示装置に限らず、EL 表示装置等の他の画像表示装置であってもよい。

10

【0041】

スピーカ 38 は、表示画面 70 上で行われる表示演出と同期するように、或いは非同期に、楽曲や音声、効果音といった演出音を出力して音による演出を行う。

【0042】

演出表示器 125 は、2 個の LED を有して構成されており、特別図柄および演出図柄の変動表示に伴って図柄を変動表示し、特別図柄および演出図柄の停止表示に伴って特別図柄判定の判定結果を報知する図柄を停止表示する。この演出表示器 125 は、各 LED の点灯・消灯の組み合わせや点灯色によって、特別図柄判定の判定結果を報知する。

20

【0043】

演出第 1 特図保留表示器 126 は、2 個の LED を有して構成されており、各 LED の点灯・消灯の組み合わせによって、第 1 特図保留表示器 44 に表示されるのと同じ第 1 特別図柄判定の保留数を表示する。演出第 2 特図保留表示器 127 は、2 個の LED を有して構成されており、各 LED の点灯・消灯の組み合わせによって、第 2 特図保留表示器 45 に表示されるのと同じ第 2 特別図柄判定の保留数を表示する。

【0044】

[遊技機 1 が備える入力手段の構成例]

図 1 に例示されるように、前面枠 31 には、遊技者による入力可能な入力手段として、第 1 演出ボタン 35 および第 2 演出ボタン 36 が設けられている。第 1 演出ボタン 35 は、遊技者が押下することによって操作情報を入力するための押ボタンである。第 2 演出ボタン 36 は、遊技者が第 2 演出ボタン 36 の把持部を把持して第 2 演出ボタン 36 を押し込むことによって操作情報を入力するための押ボタンである。遊技機 1 では、第 1 演出ボタン 35 や第 2 演出ボタン 36 の操作に応じた演出が行われることがある。

30

【0045】

なお、入力手段の構成は本実施形態で例示するものに限らず、他のものであってもよい。すなわち、例えば、本実施形態では、遊技機 1 が 2 つの入力手段を備える場合について説明するが、入力手段は 1 つ或いは 3 つ以上であってもよい。また、押ボタンに限らず、遊技者のタッチ操作を検知可能なタッチパネル、例えば表示画面 70 に対してかざされた遊技者の手を検知可能な光センサ、前後左右に動かして位置や方向を指定するジョイスティック、遊技者が把持して姿勢変化させることが可能な入力手段といった他の入力手段であってもよい。

40

【0046】

[遊技機 1 が備える制御装置の構成]

図 4 は、遊技機 1 が備える制御装置の構成例を示すブロック図である。

遊技盤 2 の裏側には、遊技機 1 の動作を制御する制御装置が設けられている。図 4 に例示されるように、遊技機 1 の制御装置は、遊技球を用いる遊技の進行を制御するメイン制御基板 80、メイン制御基板 80 からの情報に基づいて演出を統括的に制御するサブ制御基板 90、画像や音による演出を制御する画像音響制御基板 100、各種のランプや可動部材による演出を制御するランプ制御基板 120 等から構成されている。本実施形態では

50

、メイン制御基板 80 が遊技の進行を制御する遊技制御部として機能し、サブ制御基板 90、画像音響制御基板 100、及びランプ制御基板 120 が演出を制御する演出制御部として機能する。なお、制御装置の構成はこれに限定されるものではなく、例えばサブ制御基板 90、画像音響制御基板 100、及びランプ制御基板 120 が 1 つの基板で構成されていてもよい。

【0047】

<メイン制御基板 80 の構成例>

メイン制御基板 80 は、メイン CPU 81、メイン ROM 82、及びメイン RAM 83 を備えている。メイン CPU 81 は、メイン ROM 82 に記憶されているプログラム等に基づいて、判定や払い出し賞球数に関連する各種の演算処理を行う。メイン RAM 83 は、メイン CPU 81 が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域やデータ処理などの作業領域として使用される。

【0048】

メイン制御基板 80 には、第 1 始動口センサ 211、第 2 始動口センサ 221、ゲートセンサ 251、第 1 大入賞口センサ 261、第 2 大入賞口センサ 281、一般入賞口センサ 241、第 2 始動口ソレノイド 222、第 1 大入賞口ソレノイド 262、第 2 大入賞口ソレノイド 282 が接続されている。なお、本実施形態の遊技機 1 は、4 つの一般入賞口 24 に対応する 4 つの一般入賞口センサ 241 を備えているが、図 4 では、説明の便宜上、一般入賞口センサ 241 が 1 つだけ表記されている。

【0049】

第 1 始動口センサ 211 は、第 1 始動口 21 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板 80 に出力する。第 2 始動口センサ 221 は、第 2 始動口 22 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板 80 に出力する。ゲートセンサ 251 は、ゲート 25 に対する遊技球の通過を検知して、その検知信号をメイン制御基板 80 に出力する。第 1 大入賞口センサ 261 は、第 1 大入賞口 26 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板 80 に出力する。第 2 大入賞口センサ 281 は、第 2 大入賞口 28 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板 80 に出力する。一般入賞口センサ 241 は、一般入賞口 24 に遊技球が入賞したことを検知して、その検知信号をメイン制御基板 80 に出力する。

【0050】

第 2 始動口ソレノイド 222 は、開閉部材 23 に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板 80 からの制御信号に基づいて開閉部材 23 を動作させて、第 2 始動口 22 を開閉する。第 1 大入賞口ソレノイド 262 は、開閉部材 27 に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板 80 からの制御信号に基づいて開閉部材 27 を動作させて、第 1 大入賞口 26 を開閉する。第 2 大入賞口ソレノイド 282 は、開閉部材 29 に対して駆動力を伝達可能に連結された電動ソレノイドであり、メイン制御基板 80 からの制御信号に基づいて開閉部材 29 を動作させて、第 2 大入賞口 28 を開閉する。

【0051】

図には示されていないが、遊技機 1 は、遊技盤 2 の裏面側に設けられた球タンクから遊技球を送り出す駆動モータを制御して上皿 33 又は下皿 34 に遊技球を供給する払出制御基板を備えている。メイン CPU 81 は、第 1 始動口センサ 211、第 2 始動口センサ 221、第 1 大入賞口センサ 261、第 2 大入賞口センサ 281、又は一般入賞口センサ 241 からの検知信号が入力されると、遊技球が入賞した箇所に応じた所定数の賞球の払い出しを払出制御基板に指示し、また、払出制御基板からの情報に基づいて、払い出す賞球の個数を管理する。

【0052】

また、メイン CPU 81 は、第 1 始動口センサ 211 からの検知信号が入力されたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第 1 特別図柄判定を実行する。また、メイン CPU 81 は、第 2 始動口センサ 221 からの検知信号が入力さ

10

20

30

40

50

れたタイミングで取得情報としての各種乱数を取得し、取得した乱数を用いて第2特別図柄判定を実行する。ここで、各種乱数とは、具体的には、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数である。

【0053】

大当たり乱数は、大当たり又はハズレを決定するための乱数である。図柄乱数は、大当たりであると判定された場合に、大当たりの種類（大当たり遊技のラウンド数や大当たり遊技終了後の遊技状態など）を決定するための乱数である。リーチ乱数は、ハズレであると判定された場合に、リーチ有り演出を行うか或いはリーチ無し演出を行うかを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄が変動表示される際の特別図柄の変動パターンを決定するための乱数である。

10

【0054】

メインCPU81は、第1始動口21（又は第2始動口22）に遊技球が入賞したタイミングでこれらの乱数を取得し、先ず、取得した大当たり乱数が、メインROM82に記憶されている所定の乱数値（当選値）と一致するか否かに基づいて、大当たり遊技を実行するか否かを判定する。ここで、大当たり乱数が当選値と一致したことに基づいて大当たり遊技を実行すると判定した場合、上記大当たり乱数と一緒に取得した図柄乱数が、メインROM82に記憶されている（図柄乱数と比較される）所定の乱数値のどの乱数値と一致するかに基づいて、大当たりの種類を決定する。

【0055】

ここで、大当たりの種類としては、4回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行した後に確変遊技状態で遊技が制御される「4R確変大当たり」、6回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行した後に確変遊技状態で遊技が制御される「6R確変大当たり」、8回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行した後に確変遊技状態で遊技が制御される「8R確変大当たり」、10回の長開放ラウンド遊技を含む大当たり遊技を実行した後に確変遊技状態で遊技が制御される「10R確変大当たり」が一例として挙げられる。

20

【0056】

一方、メインCPU81は、取得した大当たり乱数が当選値と一致しなかったことに基づいて大当たり遊技を実行しないと判定した場合、その大当たり乱数と一緒に取得したリーチ乱数が、メインROM82に記憶されている（リーチ乱数と比較される）所定の乱数値（リーチ有りに対応する乱数値）と一致するか否かに基づいて、リーチ有り演出を行うか、或いはリーチ無し演出を行うかを決定する。また、メインCPU81は、大当たり乱数に基づく判定の結果に関わらず、大当たり乱数と一緒に取得した変動パターン乱数に基づいて、特別図柄を変動表示する際の特別図柄の変動パターンを決定する。これにより、特別図柄の変動時間が決定されることになる。

30

【0057】

メインCPU81は、大当たり遊技を実行すると判定して、大当たりの種類を決定した場合、第1大入賞口ソレノイド262（又は第2大入賞口ソレノイド282）を介して第1大入賞口26（又は第2大入賞口28）の開閉を制御することによって、大当たりの種類に応じた大当たり遊技を実行する。

40

【0058】

また、メインCPU81は、ゲートセンサ251からの検知信号が入力されたタイミングで乱数（普通図柄乱数）を取得し、取得した普通図柄乱数を用いて普通図柄判定を実行する。そして、この普通図柄判定の結果として第2始動口22を開放すると判定した場合、第2始動口ソレノイド222を介して第2始動口22の開閉を制御することによって、第2始動口22を開放する補助遊技を実行する。

【0059】

また、メイン制御基板80には、第1特別図柄表示器41、第2特別図柄表示器42、普通図柄表示器43、第1特図保留表示器44、第2特図保留表示器45、普図保留表示器46、ラウンド表示器47、遊技状態表示器48、発射方向表示器49が接続されてい

50

る。

【0060】

メインCPU81は、主表示器40を構成するこれらの表示器41～49を制御して、図3に基づいて上述した表示処理を実行させる。

【0061】

<サブ制御基板90の構成例>

サブ制御基板90は、サブCPU91、サブROM92、サブRAM93、及びRTC（リアルタイムクロック）94を備えている。サブCPU91は、サブROM92に記憶されているプログラムに基づいて、演出を制御する際の演算処理を行う。サブRAM93は、サブCPU91が上記プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域やデータ処理などの作業領域として使用される。RTC94は、現時点の日時（日付や時刻）を計測する。

【0062】

サブ制御基板90には、第1演出ボタン35（図1参照）が操作（押下）された場合に、その旨を示す操作情報（操作信号）をサブ制御基板90に出力する第1演出ボタン検知センサ351が接続されている。例えば、遊技者によって押下される第1演出ボタン35の操作部材には遮光片が設けられており、第1演出ボタン検知センサ351は、操作部材が押し下げられた操作位置に配置された際に上記遮光片を検知して、その検知信号（操作信号）をサブ制御基板90に出力するフォトインタラプタにより構成されている。サブCPU91は、有効期間中に第1演出ボタン検知センサ351からの操作信号が1回入力されたことに基づいて、第1演出ボタン35が「単押し」されたことを特定可能である。また、サブCPU91は、有効期間中に第1演出ボタン検知センサ351からの操作信号が断続的に複数回入力されたことに基づいて、第1演出ボタン35が「連打」されたことを特定可能である。また、第1演出ボタン検知センサ351からは、操作（押下）されていた第1演出ボタン35の操作部材が操作位置から初期位置に復帰した場合に、その旨を示す操作情報（復帰信号）がサブ制御基板90に出力される。このため、サブCPU91は、第1演出ボタン検知センサ351からの操作信号が入力されてから所定時間（例えば0.8秒）が経過しても復帰信号が入力されなかったことに基づいて、第1演出ボタン35が「長押し」されていることを特定可能である。

【0063】

また、サブ制御基板90には、第2演出ボタン36（図1参照）が操作された場合に、その旨を示す操作情報（操作信号）をサブ制御基板90に出力する第2演出ボタン検知センサ361が接続されている。遊技者によって前方に押し込まれる第2演出ボタン36の操作部材には遮光片が設けられており、第2演出ボタン検知センサ361は、操作部材が押し込まれた操作位置に配置された際に上記遮光片を検知して、その検知信号（操作信号）をサブ制御基板90に出力するフォトインタラプタにより構成されている。

【0064】

サブCPU91は、メイン制御基板80から送信される特別図柄判定や普通図柄判定、大当たり遊技等に関する遊技情報に基づいて演出内容を設定する。その際、第1演出ボタン35や第2演出ボタン36からの操作情報の入力を受け付けて、その操作情報に応じた演出内容を設定する場合もある。サブCPU91は、設定した演出内容の演出の実行を指示するコマンドを画像音響制御基板100およびランプ制御基板120に送信する。

【0065】

<画像音響制御基板100の構成例>

画像音響制御基板100は、画像表示装置7による画像表示の制御と、スピーカ38による演出音の出力の制御とを行うものである。この画像音響制御基板100は、本実施形態では、画像音響制御CPU101、制御ROM102、制御RAM103、VDP（Video Display Processor）104、CGROM105、VRAM106、音響DSP（Digital Signal Processor）107、音響ROM108、SDRAM109、及びアンプ110を備えている。

【 0 0 6 6 】

制御ROM 102は、マスクROMで構成されており、画像音響制御CPU 101の制御プログラム、ディスプレイリストを生成するためのディスプレイリスト生成プログラム、ディスプレイリストを作成する処理に使用されるディスプレイリスト作成テーブル等の各種テーブルが記憶されている。ここで、ディスプレイリストは、フレーム単位で描画の実行を指示するためのコマンド群で構成されており、描画する画像の種類、画像を描画する位置（座標）、表示の優先順位、表示倍率、回転角、透過率等の各種パラメータを含むものである。制御RAM 103は、画像音響制御CPU 101が上記制御プログラムを実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域やデータ処理などの作業領域として使用される。

10

【 0 0 6 7 】

画像音響制御CPU 101は、上記制御プログラムやディスプレイリスト作成テーブル等の各種テーブル、サブ制御基板90から受信したコマンド等に基づいて、VDP 104に対して、CGROM 105に記憶されている画像データ（演出データ）を画像表示装置7に表示させる指示を行う。この指示は、主にディスプレイリストの出力によって行われる。また、画像音響制御CPU 101は、音響DSP 107に対して、音響ROM 108に記憶されている音響データをスピーカ38から出力させる指示を行う。

【 0 0 6 8 】

CGROM 105は、特別図柄の変動表示に伴う変動演出や大当たり遊技に伴う演出等を実行するために必要な演出データを記憶するものである。このCGROM 105は、フラッシュメモリ、EEPROM、EPROM、マスクROM等から構成され、所定範囲の画素（例えば32×32ピクセル）における画素情報の集まりからなるスプライトデータ（1枚の画像データ）、複数の画像データの集まりからなるムービーデータ等を圧縮して記憶している。なお、画素情報は、それぞれの画素毎に色番号を指定する色番号情報と画像の透明度を示す値とから構成されている。また、CGROM 105は、色番号を指定する色番号情報と実際に色を表示するための表示色情報とが対応づけられたパレットデータ等を圧縮せずに記憶している。

20

【 0 0 6 9 】

なお、CGROM 105に記憶される画像データの一部のみを圧縮しておくようにしてもよい。また、ムービーデータの圧縮方法としては、MPEG4等の公知の種々の圧縮方式を用いることができる。

30

【 0 0 7 0 】

VRAM 106は、画像データを高速に書き込んだり読み出したりすることができるSRAMで構成されており、図には示されていないが、ディスプレイリスト記憶領域、展開記憶領域、フレームバッファ等を有して構成されている。

【 0 0 7 1 】

ディスプレイリスト記憶領域は、画像音響制御CPU 101から出力されたディスプレイリストを一時的に記憶するものである。展開記憶領域は、CGROM 105から読み出された後に伸長された画像データを記憶するものである。フレームバッファは、表示画面70に表示される画像データの描画および表示に兼用されるフレームバッファである。

40

【 0 0 7 2 】

VDP 104は、CGROM 105に圧縮された状態で記憶されている画像データを伸長して、伸長した画像データを展開記憶領域に格納する。また、VDP 104は、ディスプレイリスト記憶領域に記憶されたディスプレイリストに基づいて、展開記憶領域に格納した画像データを用いて、フレームバッファに対する描画処理を行う。また、VDP 104は、フレームバッファに記憶された画像データから画像の色を示す映像信号としてのRGB信号を生成して、生成したRGB信号を画像表示装置7に出力する。

【 0 0 7 3 】

音響DSP 107には、音響ROM 108、SDRAM 109、及びアンプ110が接続されている。音響ROM 108は、楽曲や音声、効果音、警告音等に関する各種音響デ

50

ータを記憶している。SDRAM109は、音響DSP107によるデータ処理等の作業領域として使用されるものである。音響DSP107は、画像音響制御CPU101からの指示に対応する音響データを音響ROM108からSDRAM109に読み出してデータ処理を実行し、データ処理後の音響データを(アンプ110を介して)スピーカ38に出力する。アンプ110は、画像音響制御CPU101から音響DSP107を介して得られる音量に関する指示に従って音量を調整して音響データをスピーカ38に出力させる。

【0074】

なお、本実施形態では、VDPが描画管理を担うと共に音響DSPがサウンド管理を担う場合について説明するが、他の実施形態では、VDPが描画管理とサウンド管理との両方を担うような構成を採用してもよい。この場合、音響DSPを別途設ける必要はない。

10

【0075】

<ランプ制御基板120の構成例>

ランプ制御基板120は、ランプCPU121、ランプROM122、及びランプRAM123を備え、枠ランプ37、盤面ランプ5、演出表示器125、演出第1特図保留表示器126、演出第2特図保留表示器127、駆動回路128、及び動作位置検知センサ130が接続されている。ランプRAM123は、ランプROM122に記憶されているプログラムをランプCPU121が実行する際に用いる各種データを一時的に記憶する記憶領域、又はデータ処理などの作業領域として使用される。ランプROM122は、ランプCPU121によって実行されるプログラム、発光パターンデータ、動作パターンデータ等を記憶している。ここで、発光パターンデータは、枠ランプ37、盤面ランプ5、可動装飾部材14に内蔵されたLED等のそれぞれの発光パターンを示すデータである。動作パターンデータは、可動装飾部材14等の動作パターンを示すデータである。

20

【0076】

ランプCPU121は、ランプROM122に記憶されているプログラムに基づいて、枠ランプ37、盤面ランプ5、可動装飾部材14、演出表示器125、演出第1特図保留表示器126、演出第2特図保留表示器127等の動作を制御する際の演算処理を行う。

【0077】

ランプCPU121は、ランプROM122に記憶されている発光パターンデータの中から、サブ制御基板90から受信したコマンドに対応する発光パターンデータをランプRAM123に読み出して、枠ランプ37、盤面ランプ5、可動装飾部材14に内蔵されたLEDの発光を制御する。また、ランプCPU121は、ランプROM122に記憶されている動作パターンデータと、サブ制御基板90から受信したコマンドとに基づいて、可動装飾部材14の駆動源であるステッピングモータ129の駆動を制御する。具体的には、ランプROM122に記憶されている動作パターンデータの中から、サブ制御基板90から受信したコマンドに対応する動作パターンデータをランプRAM123に読み出す。そして、読み出した動作パターンデータに基づくパルス信号を駆動回路128に出力する。これにより、駆動回路128からパルス信号に応じた励磁信号がステッピングモータ129へと出力されて、ステッピングモータ129の駆動が制御される。ステッピングモータ129が正転すると、不図示の駆動伝達機構を介してステッピングモータ129の駆動力が可動装飾部材14へと伝達されて、可動装飾部材14が初期位置から動作位置に向けて移動する。逆に、ステッピングモータ129が逆転すると、上記駆動伝達機構を介してステッピングモータ129の駆動力が可動装飾部材14へと伝達されて、可動装飾部材14が動作位置から初期位置に向けて移動する。

30

40

【0078】

動作位置検知センサ130は、可動装飾部材14が動作位置(図7(B)参照)に配置されたことを検知して、その検知信号をランプ制御基板120に出力する。具体的には、例えば、可動装飾部材14の所定位置に不図示の遮光片が設けられており、動作位置検知センサ130は、可動装飾部材14が初期位置から移動して動作位置に配置された際に上記遮光片を検知して、その検知信号をランプ制御基板120に出力するフォトインタラプ

50

タにより構成されている。ランプCPU121は、駆動回路128を介して、ステッピングモータ129のステップ数、動作位置検知センサ130からの検知信号の有無等に基づいて、ステッピングモータ129の駆動を制御する。

【0079】

また、ランプCPU121は、サブ制御基板90からのコマンドに基づいて、演出表示器125における図柄の変動表示および停止表示を制御する。また、ランプCPU121は、サブ制御基板90からのコマンドに基づいて、演出第1特図保留表示器126による第1特別図柄判定に係る保留数の表示、演出第2特図保留表示器127による第2特別図柄判定に係る保留数の表示を制御する。

【0080】

10

[遊技状態について]

次に、図5を参照しつつ、遊技機1の遊技状態や遊技の流れについて説明する。ここで、図5は、遊技機1の遊技状態について説明するための説明図である。図5に例示されるように、遊技機1は、本実施形態では、「通常遊技状態」、「確変遊技状態」、及び「時短遊技状態」の3つの遊技状態のいずれかの遊技状態で遊技が制御される。

【0081】

「通常遊技状態」は、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い低確率状態で特別図柄判定が行われると共に、第2始動口22に対する遊技球の入賞をサポートするサポート機能（いわゆる「電サポ」等と呼ばれる機能）が付与されない遊技状態である。通常遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば1/200）に設定される。また、普通図柄判定によって第2始動口22を開放すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば1/11）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に長い時間（例えば20秒）に設定され、且つ第2始動口22を開放すると判定された場合の第2始動口22の開放時間が相対的に短い時間（例えば0.1秒×1回）に設定される。

20

【0082】

「確変遊技状態」は、大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い高確率状態で特別図柄判定が行われると共に、上記サポート機能が付与される遊技状態である。すなわち、確変遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば1/80）に設定される。また、普通図柄判定によって第2始動口22を開放すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば11/11）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば1.5秒）に設定され、且つ第2始動口22を開放すると判定された場合の第2始動口22の開放時間が相対的に長い時間（例えば1.5秒×3回）に設定される。

30

【0083】

「時短遊技状態」は、上記低確率状態で特別図柄判定が行われると共に、上記サポート機能が付与される遊技状態である。すなわち、時短遊技状態では、特別図柄判定によって大当たり遊技を実行すると判定される確率が相対的に低い確率（例えば1/200）に設定される。また、普通図柄判定によって第2始動口22を開放すると判定される確率が相対的に高い確率（例えば11/11）に設定され、普通図柄の変動時間が相対的に短い時間（例えば1.5秒）に設定され、且つ第2始動口22を開放すると判定された場合の第2始動口22の開放時間が相対的に長い時間（例えば1.5秒×3回）に設定される。

40

【0084】

特別図柄の変動時間に関してこれらの遊技状態を比較すると、「通常遊技状態」における特別図柄の変動時間に比べて、「確変遊技状態」や「時短遊技状態」における特別図柄の変動時間の方が相対的に短い時間に設定され易い。なお、各遊技状態の説明で示した、特別遊技を実行すると判定される確率（大当たり確率）、第2始動口22を開放すると判定される確率（普通図柄判定の当選確率）、普通図柄の変動時間、第2始動口22の開放時間は単なる一例であって、他の確率や時間であってもよいことは言うまでもない。

【0085】

50

なお、以下の説明では、上記サポート機能が付与されていることによって第2始動口22への遊技球の入賞が容易な状態を「高ベース状態」と呼び、サポート機能が付与されていないことによって第2始動口22への遊技球の入賞が困難な状態を「低ベース状態」と呼ぶものとする。

【0086】

[遊技の流れ]

遊技者が右打ちした遊技球は、第1始動口21には入賞せず、第2始動口22に入賞し得る。しかしながら、低ベース状態のときには、第2始動口22が開放され難く、開放されたとしてもその開放時間は極めて短い。このため、低ベース状態（本実施形態では「通常遊技状態」がこれに該当）で遊技が制御されているときには、遊技者は、第1始動口21を狙った左打ちにより遊技を行うことになる。

10

【0087】

通常遊技状態のときに左打ちされた遊技球が第1始動口21に入賞すると、第1特別図柄判定が実行され、第1特別図柄が変動表示されてから第1特別図柄判定の判定結果を示す第1特別図柄として、大当たり図柄またはハズレ図柄が停止表示される。

【0088】

ここで、ハズレ図柄が停止表示された場合は、大当たり遊技が行われることはなく、遊技状態も変化しない。一方、第1特別図柄として大当たり図柄が停止表示された場合、その大当たり図柄に応じた所定回数の長開放ラウンド遊技を行う大当たり遊技が実行され、大当たり遊技終了後は、確変遊技状態または時短遊技状態で遊技が制御されることになる。

20

【0089】

なお、特別図柄判定の判定結果が大当たりであることを報知する大当たり図柄（特別図柄）としては、確変大当たりを報知する「確変図柄」と、通常大当たりを報知する「通常図柄」とが用意されている。そして、通常遊技状態における第1特別図柄判定の判定結果が大当たりであることを報知する大当たり図柄として、「確変図柄」が停止表示された場合は大当たり遊技終了後に確変遊技状態で遊技が制御され、「通常図柄」が停止表示された場合は大当たり遊技終了後に通常遊技状態で遊技が制御される（図5参照）。

【0090】

また、大当たり遊技終了を契機として遊技状態が確変遊技状態または時短遊技状態に移行した場合、すなわち、低ベース状態から高ベース状態に移行した場合、第2始動口22への遊技球の入賞を容易にする上記のサポート機能によって、第1始動口21よりも第2始動口22の方が、遊技球が入賞し易くなる。このため、高ベース状態（本実施形態では「確変遊技状態」または「時短遊技状態」がこれに該当）で遊技が制御されているときには、遊技者は、第2始動口22を狙った右打ちにより遊技を行うことになる。このため、確変遊技状態または時短遊技状態で遊技が制御されているときには、基本的には、第2特別図柄判定が行われる。

30

【0091】

また、本実施形態の遊技機1は、実質的に次回の大当たりまで確変遊技状態が継続するように構成されており、この確変遊技状態において第2特別図柄として「確変図柄」が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後に再び確変遊技状態で遊技が制御される。一方、確変遊技状態において第2特別図柄として「通常図柄」が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後は時短遊技状態で遊技が制御される。

40

【0092】

また、時短遊技状態において第2特別図柄として「確変図柄」が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後は確変遊技状態で遊技が制御され、「通常図柄」が停止表示された場合には、大当たり遊技終了後は再び時短遊技状態で遊技が制御される。一方、時短遊技状態のときに規定回数（本実施形態では100回）の第2特別図柄判定（又は第1特別図柄判定）が行われても大当たりが発生しなかった場合は、遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に戻されることになる。

50

【 0 0 9 3 】

[変動演出について]

次に、通常遊技状態において第 1 特別図柄が変動表示されてから停止表示されるのに伴って、表示画面 7 0 等を用いて行われる変動演出について説明する。

【 0 0 9 4 】

遊技機 1 では、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞して第 1 特別図柄判定が実行されると、第 1 特別図柄表示器 4 1 において、第 1 特別図柄が変動表示されてから第 1 特別図柄判定の判定結果を示す第 1 特別図柄が停止表示される。表示画面 7 0 には、第 1 特別図柄判定の判定結果を報知する演出図柄が表示される演出図柄表示領域 7 3 (図 2 参照) が設けられており、表示画面 7 0 では、第 1 特別図柄の変動表示に伴って、演出図柄の変動表示を含む変動演出が行われる (図 2 参照) 。そして、第 1 特別図柄判定が実行された際に選択された変動パターンに応じた変動時間だけ第 1 特別図柄が変動表示されると、この第 1 特別図柄が停止表示されるのに伴って、第 1 特別図柄判定の判定結果を示す態様で演出図柄が停止表示される。

【 0 0 9 5 】

このような演出図柄の変動表示中には、いわゆるリーチ演出が行われる場合がある。具体的には、表示画面 7 0 の演出図柄表示領域 7 3 には、例えば、1 ~ 9 の数字が下から上へ縦方向に連続して記された演出図柄の図柄列の一部が横方向に 3 列表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が開始されると、これらの図柄列が上から下へスクロールするように変動表示 (スクロール表示) される (例えば、図 8 (B) 参照) 。これに対して、リーチ演出が行われる場合には、全ての演出図柄が停止表示されるのに先立って、まず、例えば左列の演出図柄 (左図柄) と右列の演出図柄 (右図柄) が順番に、或いは同時に、完全には停止しないように擬似停止する。図 2 には、左図柄として 3 図柄が擬似停止すると共に右図柄として同じく 3 図柄が擬似停止し、中列の図柄列がスクロール表示を継続している状態が例示されている。なお、擬似停止とは、演出図柄をほとんど移動させずにその場で揺動させる演出であり、以下の説明では、演出図柄を完全に静止させる本停止 (単に「停止表示」と呼ぶ場合もある) と区別する場合には、擬似停止と呼ぶ場合がある。

【 0 0 9 6 】

左図柄および右図柄として同じ演出図柄が有効ライン上に擬似停止するとリーチ成立となり、同一の演出図柄が 3 つ揃うことを遊技者に期待させるリーチ演出が行われる。このリーチ演出は、例えば、リーチ図柄 (左図柄および右図柄) を擬似停止させた状態で中列の図柄列をスクロールさせ、最終的に、リーチ図柄と共通する中図柄、又はリーチ図柄とは異なる中図柄を有効ライン上に停止させて当落を報知する演出である。

【 0 0 9 7 】

なお、詳細な説明は省略するが、このようなリーチ演出には、演出図柄の他に、キャラクタやアイテムといった他の表示オブジェクトが用いられる。また、以下の説明では、リーチ演出が行われる変動演出において、リーチが成立するまでに行われる演出を「リーチ前演出」と呼ぶ場合がある。

【 0 0 9 8 】

リーチ演出の種類については後に詳述するが、第 1 特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合、ハズレを報知すべくリーチハズレ目 (例えば「3 2 3」) を示す 3 つの演出図柄が擬似停止し、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、これら 3 つの演出図柄が本停止する。一方、第 1 特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であってリーチ演出が行われない場合には、ハズレを報知すべくバラケ目 (例えば「6 2 9」) を示す 3 つの演出図柄が擬似停止し、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、これら 3 つの演出図柄が本停止する。このように、大当たり遊技を実行しないと判定された場合、ハズレを示すリーチハズレ目またはバラケ目を示す 3 つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させてハズレ (大当たり遊技が実行されないこと) を報知するハズレ報知演出が実行される。

【 0 0 9 9 】

このハズレ報知演出が実行された場合は大当たり遊技が実行されず、第1特別図柄判定の権利が保留されていれば、所定の確定時間（例えば0.6秒間）だけ第1特別図柄および演出図柄が停止表示されると、保留されている権利に対応する第1特別図柄判定が行われて、第1特別図柄の次の変動表示が直ちに開始される。

【0100】

一方、第1特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合、第1特別図柄の変動表示中に大抵はリーチ演出が実行され、大当たりを報知すべくゾロ目（例えば「333」）を示す3つの演出図柄が擬似停止し、第1特別図柄として大当たり図柄が停止表示されるのに伴って、これら3つの演出図柄が本停止する。このように、大当たり遊技を実行すると判定された場合、大当たりを示す態様で3つの演出図柄を擬似停止させてから本停止させて大当たり（大当たり遊技が実行されること）を報知する当たり報知演出が実行される。この当たり報知演出が実行された場合、大当たり遊技が実行される。

10

【0101】

なお、ここでは、第1特別図柄の停止表示に伴って行われる当たり報知演出やハズレ報知演出について説明したが、第2特別図柄が停止表示される際にも、同様の当たり報知演出またはハズレ報知演出が実行される。

【0102】

[表示画面70の画面構成]

図2には、通常遊技状態における表示画面70の画面構成が例示されている。通常遊技状態で遊技が制御されているときには、図2に例示されるように、保留アイコン表示領域71、当該アイコン表示領域72、及び演出図柄表示領域73が表示画面70上に形成される。演出図柄表示領域73は、上述したように、3つの図柄列の一部の演出図柄が表示される表示領域であり、左列の図柄列を構成する左図柄と、中列の図柄列を構成する中図柄と、右列の図柄列を構成する右図柄とが表示される表示領域である。

20

【0103】

<保留アイコン表示領域71>

保留アイコン表示領域71（図2参照）は、第1特別図柄判定が保留されていることを示す保留アイコンが表示される表示領域である。遊技機1では、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中といった、特別図柄判定および特別図柄の変動表示を直ちに開始できない状況で第1始動口21に遊技球が入賞した場合には、第1特別図柄判定の権利が所定数（本実施形態では4つ）を上限として保留される。

30

【0104】

このように、第1特別図柄判定の権利が保留された場合、保留アイコン表示領域71には、第1特図保留表示器44が示す第1特別図柄判定の保留数と同数の保留アイコンが表示される。図2には、第1特別図柄判定の保留数が「2」であることを示唆するために、保留アイコン表示領域71に2個の保留アイコンが表示された状態が例示されている。

【0105】

なお、後述するSPSPリーチ（図6（I）参照）といった高信頼度のリーチ演出が行われているときに保留アイコン表示領域71に保留アイコンを表示していると、リーチ演出に用いる表示領域が制限されるだけでなく、保留アイコンの表示がリーチ演出の興趣性を低下させる可能性がある。このため、本実施形態の遊技機1では、リーチ前演出中や後述するノーマルリーチ（図6（E）参照）中やキャラリーチ（図6（F）参照）中は保留アイコン表示領域71を構成する表示オブジェクトや保留アイコンを表示する一方、SPリーチ（図6（G）参照）、SPSPリーチ（図6（I）参照）へとリーチ演出が発展するのに伴い、保留アイコン表示領域71を構成する表示オブジェクトや保留アイコンを表示画面70から消去する構成が採用されている。

40

【0106】

また、通常遊技状態で遊技が制御されているときには、基本的に第2始動口22に遊技球が入賞することがない。このため、通常遊技状態では、基本的には、第2特別図柄判定の権利が保留されることもなく、表示画面70に第2特別図柄判定に係る保留アイコンが

50

表示されたり、この保留アイコンを表示するための表示領域が形成されたりすることはない。

【0107】

< 当該アイコン表示領域 7 2 >

当該アイコン表示領域 7 2 は、第 1 特別図柄が変動表示されていることを示唆する変動示唆画像としての当該アイコンを表示する表示領域である。当該アイコンは、第 1 特別図柄の変動表示の開始に伴って当該アイコン表示領域 7 2 に表示され、例えば、第 1 特別図柄が停止表示されるタイミングで当該アイコン表示領域 7 2 から消去される。ただし、当該アイコンの消去タイミングはこれに限定されるものではなく、第 1 特別図柄の変動表示中に当該アイコンを消去してもよく、例えば、後述する S P S P リーチ発展時や S P S P リーチの途中で当該アイコンを消去するようにしてよい。

10

【0108】

ところで、特別図柄の変動表示が行われておらず、且つ特別図柄判定の権利が保留されていない状態で第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合、第 1 特別図柄の変動表示の開始に伴い、当該アイコン表示領域 7 2 に当該アイコンが表示される。一方、保留アイコン表示領域 7 1 に保留アイコンが表示されている状態で、当該アイコン表示領域 7 2 に表示されている当該アイコンに対応する図柄の変動表示が終了すると、保留アイコン表示領域 7 1 に表示されている最先の保留アイコン（当該アイコン表示領域 7 2 に最も近い位置に表示されている保留アイコン）に対応する第 1 特別図柄判定が実行される。そして、この第 1 特別図柄判定の実行に応じて第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、最先の保留アイコンが保留アイコン表示領域 7 1 から当該アイコン表示領域 7 2 ヘシフトして、新たな当該アイコンとして表示されることになる。このように、当該アイコン表示領域 7 2 にシフトした保留アイコン（ここでは、当該アイコン）は、保留アイコン表示領域 7 1 に表示されていたときに比べて大きく表示される（図 2 参照）。このため、遊技者に対して、保留アイコン表示領域 7 1 に表示されている保留アイコンよりも、当該アイコン表示領域 7 2 に表示されている当該アイコンに注目させることが可能である。

20

【0109】

なお、上記最先の保留アイコンとは異なる他の保留アイコンが保留アイコン表示領域 7 1 に表示されている場合、当該アイコン表示領域 7 2 への最先の保留アイコンのシフトに伴い、保留アイコン表示領域 7 1 において、他の保留アイコンが当該アイコン表示領域 7 2 へ近づく方向ヘシフトする。ここまでの説明から明らかなように、遊技機 1 では、保留アイコン表示領域 7 1 に表示されていた保留アイコンに対応する当該アイコンが当該アイコン表示領域 7 2 に表示される場合があるため、以下の説明では、保留アイコンと当該アイコンとを区別しない場合には、これらを総称して単に「アイコン」と呼ぶ場合がある。

30

【0110】

（アイコン変化演出について）

ところで、保留アイコンは、通常は白色の保留アイコン（デフォルトの保留アイコン）として表示される。これに対して、保留アイコン表示領域 7 1 に保留アイコンが表示されているときにその保留アイコンの色が変化するアイコン変化演出が行われる場合がある。このアイコン変化演出が行われた場合、白色の保留アイコンが、青色、緑色、赤色といった大当たり信頼度を示唆する色の保留アイコンに変化する。ここで例示した大当たり信頼度を示唆する色は、大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並んでいる。赤色は、その赤色の保留アイコンに対応する第 1 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」となる場合や、「ハズレ」となるものの特別図柄の変動時間が相対的に長い時間に設定される場合に選択され易い。緑色は、「大当たり」となる場合や「ハズレ」となるものの特別図柄の変動時間が中程度の時間に設定される場合に選択され易い。青色は、「ハズレ」となる場合や「ハズレ」であって且つ特別図柄の変動時間が相対的に短い時間に設定される場合に選択され易い。本実施形態では、白色の保留アイコンの大当たり信頼度が約 1 % に設定され、青色の保留アイコンの大当たり信頼度が約 3 % に設定され、緑色の保留アイコンの大当たり信頼度が約 15 % に設定され、赤色の保留アイコンの大当たり信頼度が約 45 % に

40

50

設定されている。

【 0 1 1 1 】

なお、ここでは、保留アイコンが保留アイコン表示領域 7 1 に表示されているときにその表示色が 1 回だけ変化するアイコン変化演出が行われる場合を例に説明したが、本実施形態の遊技機 1 では、他のアイコン変化演出が行われる場合もある。すなわち、例えば、白色の保留アイコンが、保留アイコン表示領域 7 1 に表示されているときに、青色の保留アイコンに変化し、更に緑色の保留アイコンに変化するというように、1 つの保留アイコンを対象としてその保留アイコンの表示色が複数回変化するアイコン変化演出が行われる場合もある。また、保留アイコン表示領域 7 1 から当該アイコン表示領域 7 2 にシフトした白色の保留アイコンが当該アイコンとして表示されているときに、その表示色が変わるアイコン変化演出が行われる場合もある。

10

【 0 1 1 2 】

また、保留アイコン表示領域 7 1 に表示されている保留アイコンの表示色が変わり、その後、その保留アイコンが当該アイコン表示領域 7 2 にシフトして当該アイコンとして表示されているときにその表示色が変わるというように、保留アイコン表示領域 7 1 と当該アイコン表示領域 7 2 の両方でアイコンの表示色が変わるアイコン変化演出が行われる場合もある。また、保留アイコンが最初から白色以外の表示色（例えば青色）で表示されるアイコン変化演出や、その初期色が白色以外である保留アイコンの表示色を変化させるアイコン変化演出が行われる場合もある。

【 0 1 1 3 】

20

このように、本実施形態の遊技機 1 は、特別図柄判定の権利が保留されていることを示す保留情報を表示画面 7 0 に表示し、その保留情報の表示態様を変化させることが可能である。なお、以下の説明では、表示色が白色以外の色である保留アイコンや当該アイコンを「特別アイコン」と呼んで、表示色が白色である通常の保留アイコンや当該アイコンと区別する場合がある。

【 0 1 1 4 】

[保留情報の表示制御に関する変形例]

なお、保留情報の表示制御は、本実施形態で例示するものに限らず、以下のようなものであってもよい。すなわち、本実施形態では、説明の便宜上、アイコン（保留アイコンと当該アイコン）の表示色が白色、青色、緑色、及び赤色の 4 色である場合を例に説明するが、他の実施形態では、赤色よりも更に大当たり信頼度が高いことを示唆する金色や、「大当たり」となる場合にしか選択されない虹色といった他の色が用意されていてもよい。

30

【 0 1 1 5 】

また、本実施形態では、アイコン（保留アイコンや当該アイコン）の表示色を変化させるアイコン変化演出を行う場合を例に説明するが、アイコン変化演出は、アイコンの表示態様を変化させる演出であれば本実施形態で例示される演出に限らず、アイコンの形状や大きさを変化させるアイコン変化演出、アイコンの形状や大きさに加えて表示色を変化させるアイコン変化演出等であってもよい。

【 0 1 1 6 】

40

また、本実施形態では、保留アイコン表示領域 7 1 に表示された保留アイコンを対象とするアイコン変化演出に加えて、当該アイコン表示領域 7 2 に表示された当該アイコンを対象とするアイコン変化演出を実行可能な場合について説明するが、他の実施形態では、当該アイコン表示領域 7 2 を設けることなく（当該アイコンを表示することなく）、前者のアイコン変化演出のみを実行可能な構成を採用してもよい。

【 0 1 1 7 】

また、本実施形態では、保留情報としての保留アイコンを表示画面 7 0 に表示して、その保留アイコンの表示色を変化させる場合を例に説明する。これに対して、他の実施形態では、例えば、発光色を変更可能な 4 つのカラー LED を設けて第 1 特別図柄判定の保留数と同数の LED を点灯させ、いずれかの LED の発光色を変化させることによって、保留情報の表示態様を変化させるようにしてもよい。

50

【 0 1 1 8 】

[第 1 特別図柄の変動表示に伴う演出の流れ]

次に、図 6 を参照しつつ、通常遊技状態における第 1 特別図柄の変動表示に伴う演出の流れについて説明する。ここで、図 6 は、通常遊技状態における第 1 特別図柄の変動表示に伴う演出の流れを例示する説明図である。

【 0 1 1 9 】

通常遊技状態において第 1 特別図柄判定が実行されると、第 1 特別図柄表示器 4 1 において第 1 特別図柄が変動表示され、第 1 特別図柄判定の結果を示す第 1 特別図柄が停止表示される。これに対して、表示画面 7 0 では、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、演出図柄表示領域 7 3 における 3 つの図柄列の変動表示が開始される（図 6（A）参照）。具体的には、演出図柄表示領域 7 3 には、例えば「1」～「9」の数字が下から上へ縦方向に連続して記された演出図柄の図柄列の一部が横方向に 3 列表示されており、第 1 特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、これらの図柄列（左列の図柄列、中列の図柄列、右列の図柄列）が上から下へスクロールするように、3 つの図柄列のスクロール表示が開始される。

【 0 1 2 0 】

ここで、第 1 特別図柄の変動表示開始時に行われた第 1 特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、リーチ演出を実行しないことが決定されている場合、第 1 特別図柄の変動表示の終盤でバラケ目（例えば「4 5 8」）を示す 3 つの演出図柄を擬似停止させ、第 1 特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴ってこれら 3 つの演出図柄を本停止させるハズレ報知演出が行われる（図 6（B）参照）。

【 0 1 2 1 】

一方、第 1 特別図柄判定の結果が「大当たり」である場合や、「ハズレ」であるもののリーチ演出を行うことが決定されている場合、第 1 特別図柄の変動表示中に、例えば、演出図柄表示領域 7 3 に左図柄を有効ライン上に擬似停止させ、左図柄と共通する右図柄が有効ライン上へと移動するように右列の図柄列を低速でスクロール表示させるリーチ前演出が行われる（図 6（C）参照）。そして、このリーチ前演出が行われた結果として、共通する左図柄および右図柄が有効ライン上に擬似停止するとリーチ成立となる（図 6（D）参照）。

【 0 1 2 2 】

このように、左図柄および右図柄として共通する演出図柄が擬似停止してリーチが成立すると、これらの演出図柄（リーチ図柄）と共通する演出図柄が中列における有効ライン上に停止することを遊技者に期待させるリーチ演出が行われる。本実施形態では、通常遊技状態における第 1 特別図柄の変動表示に伴って実行され得るリーチ演出として、図 6 に例示されるように、ノーマルリーチ、キャラリーチ、SPリーチ、及びSPSPリーチの 4 種類のリーチ演出が用意されている。

【 0 1 2 3 】

ノーマルリーチ（図 6（E）参照）は、上記 4 種類のリーチ演出の中で大当たり信頼度が最も低いリーチ演出である（例えば、大当たり信頼度：約 2 %）。このノーマルリーチが行われる場合、リーチが成立すると中列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、リーチ図柄を形成する左図柄および右図柄の間にリーチ図柄と同じ中図柄またはリーチ図柄とは異なる中図柄を擬似停止させる中図柄列のスクロール表示が行われる。

【 0 1 2 4 】

ここで、第 1 特別図柄判定の判定結果および第 2 特別図柄の変動パターンに基づいて、ノーマルリーチで当落を報知する変動演出パターンが設定されている場合、ノーマルリーチの終盤で当落報知演出（当たり報知演出またはハズレ報知演出）が行われる（図 6（J）参照）。具体的には、今回の第 1 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合には、リーチ図柄と同じ中図柄を有効ライン上に擬似停止させることでゾロ目（例えば「2 2 2」）を示す演出図柄を擬似停止させた後に、これらの演出図柄をそのまま本停止させる当たり報知演出が行われる。一方、今回の第 1 特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」で

ある場合には、リーチ図柄とは異なる中図柄を有効ライン上に擬似停止させることでリーチハズレ目（例えば「2 3 2」）を示す演出図柄を擬似停止させた後に、これらの演出図柄をそのまま本停止させるハズレ報知演出が行われる。

【0125】

一方、第1特別図柄判定の判定結果および第2特別図柄の変動パターンに基づいて、ノーマルリーチから他のリーチ演出に発展する変動演出パターンが設定されている場合、以下のような演出が行われる。例えば、ノーマルリーチ（図6（E）参照）からキャラリーチ（図6（F）参照）に発展してキャラリーチにて当落を報知する変動演出パターンが設定されている場合、ノーマルリーチの終盤でキャラリーチへの発展を示唆する所定の発展示唆演出が行われると共に中列の図柄列の高速スクロールが再開されて、キャラリーチへとリーチ演出が発展する。このキャラリーチでは、例えば、表示画面70の中央領域にて所定のキャラクタが図柄揃いを期待させる演出表示が行われる。

10

【0126】

キャラリーチは、上記4種類のリーチ演出の中でノーマルリーチの次に大当たり信頼度が低いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約4%）、このキャラリーチに発展すると、アニメのキャラクタがリーチ図柄と同じ中図柄を停止させようとする所定のアクションが行われ、その成否によって当落が報知される。このキャラリーチに発展すると、その大当たり信頼度が約4%と相対的に低いことから明らかなように、大抵の場合、キャラリーチから他のリーチ演出に発展せずにキャラリーチにてハズレ報知演出（図6（J）参照）行われるが、今回の第1特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であれば、キャラリーチにて当たり報知演出（図6（J）参照）が行われる場合もある。また、第1特別図柄判定の判定結果および第2特別図柄の変動パターンに基づいて、キャラリーチから他のリーチ演出（本実施形態では、SPリーチまたはSPSPリーチ）に発展する変動演出パターンが設定されている場合には、キャラリーチからSPリーチ（図6（G）参照）またはSPSPリーチ（図6（I）参照）にリーチ演出が発展することになる。

20

【0127】

ここで、SPリーチ（図6（G）参照）は、キャラリーチよりも大当たり信頼度が高いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約11%）、このSPリーチでは、例えば、主人公キャラと敵キャラとのバトルの勝敗によって当落が示唆され、主人公キャラが敵キャラに勝利すると当たり報知演出が実行され、主人公キャラが敵キャラに敗北するとハズレ報知演出が実行される。一方のSPSPリーチ（図6（I）参照）は、上記4種類のリーチ演出の中で大当たり信頼度が最も高いリーチ演出であり（例えば、大当たり信頼度：約35%）、主人公キャラとバトルを行う敵キャラの種類が異なるものの、主人公キャラと敵キャラとのバトルの勝敗によって当落が示唆される点では、SPリーチと共通している。このため、SPSPリーチにおいても、主人公キャラが敵キャラに勝利すると当たり報知演出が実行され、主人公キャラが敵キャラに敗北するとハズレ報知演出が実行される。

30

【0128】

なお、本実施形態の遊技機1では、キャラリーチの終盤で役物演出（図6（H）参照）が実行される場合と、役物演出が実行されない場合とがある。この役物演出は、本実施形態では、可動装飾部材14を初期位置から動作位置へと移動させると共に、動作位置に配置された可動装飾部材14のLEDを（虹色以外の色で発光する）所定の発光パターンで発光させ、且つ、可動装飾部材14の演出効果を高める（虹色以外の色で表現された）所定の演出画像（役物演出画像）を表示画面70に表示する演出である。この役物演出は、SPSPリーチへのリーチ発展を示唆する機能を有しており、キャラリーチの終盤でこの役物演出が実行された場合には、キャラリーチからSPSPリーチへとリーチ演出が発展し（図6（F）、（H）、（I）参照）、キャラリーチの終盤で役物演出が実行されない場合には、キャラリーチの終盤で当落報知演出（図6（J）参照）が実行されるか、或いは、キャラリーチからSPリーチ（図6（G）参照）にリーチ演出が発展することになる。

40

50

【 0 1 2 9 】

また、図 6 の表記から明らかなように、第 1 特別図柄の変動表示に伴う変動演出では、ノーマルリーチ（図 6（E）参照）からキャラリーチ（図 6（F）参照）を経由せずに S P リーチ（図 6（G）参照）に直接発展する場合や、ノーマルリーチ（図 6（E）参照）からキャラリーチ（図 6（F）参照）を経由せずに役物演出（図 6（H）参照）を介して S P S P リーチ（図 6（I）参照）に直接発展する場合もある。

【 0 1 3 0 】

[可動装飾部材 1 4 の初期位置と動作位置]

図 7 は、可動装飾部材 1 4 の初期位置と動作位置について説明するための説明図である。なお、図 7 では、説明の便宜上、可動装飾部材 1 4 が模式的に示されている。図 7（A）は、可動装飾部材 1 4 が初期位置に配置された状態を示し、図 7（B）は、可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置された状態を示している。

【 0 1 3 1 】

図 7（A）には、可動装飾部材 1 4 が初期位置に配置された状態で、変動演出に係る変動演出画像が表示画面 7 0 に表示されている様子が例示されている。可動装飾部材 1 4 は、通常は、その大部分が装飾部材 1 3（図 2 参照）の後ろに隠れて可動装飾部材 1 4 の下端部だけが視認可能な初期位置に配置されている。可動装飾部材 1 4 が初期位置に配置された状態では、可動装飾部材 1 4 の下端部だけが表示画面 7 0 と重なった状態となっており、可動装飾部材 1 4 によって表示画面 7 0 の視認性がほとんど妨げられていない状態となっている（図 7（A）参照）。

【 0 1 3 2 】

これに対して、例えば、変動演出中に役物演出を実行することが設定されている場合、上述したように、ランプ R O M 1 2 2 に記憶されている動作パターンデータに基づくパルス信号がランプ C P U 1 2 1 から駆動回路 1 2 8 へと出力される。これに対して、駆動回路 1 2 8 は、可動装飾部材 1 4 を初期位置から動作位置までの距離に相当する第 1 距離移動させるのに必要なステップ数だけステッピングモータ 1 2 9 が正転するように、パルス信号に応じた励磁信号をステッピングモータ 1 2 9 に出力する。

【 0 1 3 3 】

可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置されていない状態では、動作位置検知センサ 1 3 0 として機能するフォトインタラプタが可動装飾部材 1 4 の遮光片を検知しておらず、可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置されたことを示す検知信号が動作位置検知センサ 1 3 0 から出力されることはない。これに対して、可動装飾部材 1 4 正常に動作し、動作位置検知センサ 1 3 0 が正常に機能している場合は、可動装飾部材 1 4 を第 1 距離移動させるのに必要なステップ数だけステッピングモータ 1 2 9 が正転すると、可動装飾部材 1 4 の遮光片が動作位置検知センサ 1 3 0 によって検知されて、その検知信号が動作位置検知センサ 1 3 0 からランプ制御基板 1 2 0 に出力される。これを受けて、ランプ C P U 1 2 1 は、ステッピングモータ 1 2 9 を静止させて、可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置された状態を所定時間維持する。

【 0 1 3 4 】

可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置されているときには、可動装飾部材 1 4 に内蔵されている L E D が（虹色以外の色で発光する）所定の発光パターンで発光すると共に、可動装飾部材 1 4 の演出効果を高める（虹色以外の色で表現された）所定の役物演出画像が表示画面 7 0 に表示される（図 7（B）参照）。上述したノーマルリーチ（図 6（E）参照）の終盤や、キャラリーチ（図 6（F）参照）の終盤で、この役物演出が実行されることによって、ノーマルリーチ（又はキャラリーチ）から S P S P リーチ（図 6（I）参照）への発展が示唆される。

【 0 1 3 5 】

そして、可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置されてから所定時間が経過すると、駆動回路 1 2 8 は、ランプ C P U 1 2 1 からのパルス信号に基づいて、可動装飾部材 1 4 を動作位置から初期位置へと第 1 距離移動させるのに必要なステップ数だけステッピングモータ

129が逆転するように、励磁信号をステッピングモータ129に出力する。これにより、可動装飾部材14が動作位置から初期位置に復帰する。

【0136】

なお、ここでは、可動装飾部材14および表示画面70を用いる役物演出について説明したが、役物演出中は、枠ランプ37や盤面ランプ5が役物演出用の（虹色以外の色で発光する）所定の発光パターンで発光すると共に、役物演出に係る演出音がスピーカ38から出力される。また、ここでは、SPSPリーチへの発展を示唆する役物演出について説明したが、本実施形態の遊技機1では、SPSPリーチの終盤で類似する役物演出が実行される場合がある。すなわち、SPSPリーチの終盤で遊技者に第2演出ボタン36の操作を促す第2演出ボタン操作促進演出（図10（A）参照）が実行され、この第2演出ボタン操作促進演出に対して遊技者が第2演出ボタン36を操作すると、第1特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合に限り、操作対応演出として、類似する役物演出（図10（B）参照）が実行される。この役物演出については、後に詳述する。

【0137】

（変動演出の具体例）

次に、図8～図10を参照しつつ、通常遊技状態における変動演出の具体例について説明する。図8～図10は、通常遊技状態における第1特別図柄の変動表示に伴う演出の具体例を示す画面図であり、ここでは、通常遊技状態における第1特別図柄の変動パターンとして、ノーマルリーチ（図6（E）参照）から（キャラリーチを経由せずに）役物演出（図6（H）参照）を介してSPSPリーチ（図6（I）参照）に直接発展する変動演出パターンが選択された場合に実行される演出について説明する。なお、図8～図10では、説明の便宜上、図9（D）と図10（B）を除き、可動装飾部材14の図示が省略されている。

【0138】

図8（A）には、表示画面70において、保留アイコン表示領域71に2つの保留アイコンが表示された状態で、当該アイコン表示領域72に表示されている当該アイコンに対応する第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であることを報知すべく、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されるのに伴って、「526」のバラケ目を示す演出図柄が停止表示されている状態が例示されている。このように、第1特別図柄としてハズレ図柄が停止表示されてから所定の確定時間（本実施形態では、0.6秒）が経過すると、保留アイコン表示領域71に表示されている最先の保留アイコン（ここでは、緑色の保留アイコン）に対応する第1特別図柄判定が実行される。そして、第1特別図柄の変動パターンとして、ノーマルリーチからSPSPリーチに直接発展する変動演出パターンが選択されると、以下のような演出が行われる。

【0139】

すなわち、最先の保留アイコンに対応する第1特別図柄判定が実行されたことに応じて第1特別図柄の変動表示が開始されるのに伴い、保留アイコン表示領域71に表示されている最先の保留アイコンが当該アイコン表示領域72にシフトし、保留アイコン表示領域71に表示されている残りの保留アイコンが保留アイコン表示領域71内で当該アイコン表示領域72側にシフトすると共に、3つの図柄列のスクロール表示が開始される（図8（A）及び（B）参照）。この3つの図柄列のスクロール表示が開始されてから所定時間が経過すると、例えば、所定のキャラクタがセリフを発する様子を表すセリフ予告演出画像を表示画面70に表示すると共に、そのセリフの音声をスピーカ38から出力するセリフ予告が実行される（図8（C）参照）。このセリフ予告では、セリフを発するキャラクタの種類や、セリフの内容、セリフの文字色、音声の種類等によって、大当たり信頼度が示唆される。

【0140】

上記のセリフ予告に続いて、擬似連演出が実行される場合がある。ここで、擬似連演出とは、1回の特別図柄（ここでは、第1特別図柄）の変動表示中に、演出図柄表示領域73に表示されている演出図柄が複数回変動表示されたように見せ掛ける演出である。この

擬似連演出に関しては、以下のような演出表示が行われる。

【 0 1 4 1 】

すなわち、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば6図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して（先に擬似停止した左図柄とは異なる）右図柄（例えば4図柄）が擬似停止し、その後、中列の図柄列のスクロール速度が低下して、擬似連演出の実行を報知する中図柄として7図柄が擬似停止する（図8（D）参照）。

【 0 1 4 2 】

このように、左図柄および右図柄として互いに異なる演出図柄が擬似停止した後に、中列に7図柄が擬似停止すると、擬似1連目の変動演出に続く擬似2連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似2連目の変動演出の開始を示唆する「×2」の文字が表示画面70の中央領域に大きく表示された後に、この「×2」の文字が表示画面70の左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域73において3つの図柄列のスクロール表示が再開される（図8（D）及び（E）参照）。この擬似2連目の変動演出が行われているときには、擬似1連目の変動演出中と同様に、例えばセリフ予告が実行される場合がある（図8（F）参照）。

【 0 1 4 3 】

上記のように、擬似2連目の変動演出中にセリフ予告が実行されると、今回の第1特別図柄の変動表示中における2回目の擬似連演出が実行される（図8（G）参照）。具体的には、図8（G）に例示されるように、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば2図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して右図柄（例えば5図柄）が擬似停止し、その後、中列の図柄列のスクロール速度が低下して中図柄として7図柄が擬似停止する。

【 0 1 4 4 】

この第1特別図柄の変動表示中における2回目の擬似連演出が実行されると、擬似2連目の変動演出に続く擬似3連目の変動演出が開始される。具体的には、擬似3連目の変動演出の開始を示唆する「×3」の文字が表示画面70の中央領域に大きく表示された後に、この「×3」の文字が表示画面70の左上方領域に小さく表示され、これに伴い、演出図柄表示領域73において3つの図柄列のスクロール表示が再開される（図8（G）及び（H）参照）。

【 0 1 4 5 】

そして、このようにして擬似3連目の変動演出が開始されてから所定時間が経過すると、左列の図柄列のスクロール速度が低下して左図柄（例えば3図柄）が擬似停止し、続いて、右列の図柄列のスクロール速度が低下して（左図柄と同じ）右図柄（ここでは3図柄）が擬似停止してリーチが成立する（図8（I）参照）。

【 0 1 4 6 】

なお、ここでは、リーチ成立前に各図柄列のスクロール表示を再開させる「リーチ前擬似連」が実行される場合を例に説明したが、リーチ成立後に各図柄列のスクロール表示を再開させる「リーチ後擬似連」が実行される場合もある。また、リーチ前擬似連とリーチ後擬似連が両方実行される場合や、擬似連演出が実行されない場合もある。

【 0 1 4 7 】

上記のように、左図柄および右図柄として同一の演出図柄が擬似停止してリーチが成立すると、ノーマルリーチ（図6（E）参照）が実行される（図9（A）参照）。具体的には、図9（A）に例示されるように、リーチ成立後に中列の図柄列のスクロール速度が徐々に低下していき、リーチ図柄（ここでは左3図柄および右3図柄）と同じ中図柄（ここでは中3図柄）がリーチ図柄によって規定される有効ラインに近付いていく様子を表す演出表示が行われる。

【 0 1 4 8 】

ノーマルリーチ中には、中列の図柄列のスクロール表示が行われているときに、リーチ図柄と同じ中図柄（ここでは3図柄）が有効ライン上を通過し、これに伴い、中列の図柄

10

20

30

40

50

列のスクロール速度が上昇して中図柄の識別が困難な状態となり、SPSPリーチまたはSPリーチに発展することを示唆する発展演出が行われる(図9(B)参照)。具体的には、図9(B)に例示されるように、左3図柄が縮小されながら表示画面70の左上方領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに1回転してから左上方領域へと移動し、同時に、右3図柄が縮小されながら表示画面70の右上方領域へと移動する過程でスクロール方向を軸方向として時計回りに1回転してから右上方領域へと移動する。その後、今回の第1特別図柄の変動表示の終盤まで、左3図柄は左上方領域において擬似停止表示され、右3図柄は右上方領域において擬似停止表示される(図9(C)~(G)、図10(A)参照)。

【0149】

発展演出が実行されると、SPSPリーチへの発展を遊技者に期待させるべく、暗転演出が実行される(図9(C)参照)。具体的には、図9(C)に例示されるように、黒色の背景画像にリーチ図柄(例えば、左3図柄と右3図柄)と当該アイコンのみを重畳表示して、その他の演出画像を非表示にする暗転演出が行われる。ここで、ノーマルリーチからSPリーチに発展する変動演出パターンが設定されている場合は、図9には示されていないが、暗転演出が所定時間(例えば、3秒間)実行された後、役物演出が実行されることなく、SPリーチが開始される。

【0150】

一方、ノーマルリーチからSPSPリーチに発展する変動演出パターンが設定されている場合は、暗転演出が所定時間(例えば、3秒間)実行された後に、役物演出が実行される(図9(D)参照)。このSPSPリーチへの発展を示唆する役物演出については、図7(B)に基づいて上述した通りである。なお、この暗転演出に続く役物演出は、ノーマルリーチからSPSPリーチに発展する場合の他、キャラリーチ(図6(F)参照)からSPSPリーチに発展する場合に、第2演出ボタン36の操作とは無関係に行われる。

【0151】

役物演出が実行された後、可動装飾部材14が初期位置に復帰すると、SPSPリーチが開始される(図9(E)参照)。このSPSPリーチ中には、例えば、主人公キャラと敵キャラとがバトルを行う様子を表すSPSPリーチ演出画像が表示画面70に表示される。その後、SPSPリーチの終盤に差し掛かると、第1演出ボタン35の操作を遊技者に促す第1演出ボタン操作促進演出が行われる(図9(F)参照)。具体的には、第1演出ボタン35を模した第1演出ボタン画像と、第1演出ボタン35の操作が有効な有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとが表示される。

【0152】

この第1演出ボタン操作促進演出では、その有効期間中に第1演出ボタン35が操作されたタイミング、又は、第1演出ボタン35が操作されることなく有効期間が終了したタイミングで、大当たりの可能性があることを予告する予告演出として、例えば、表示画面70に表示されている(リーチ図柄以外の)演出画像に所定のカットイン画像を重畳表示させるカットインが行われる(図9(G)参照)。このカットインは、大当たり信頼度がどの程度であることを示唆する演出であって、緑色のカットイン画像を重畳表示させる緑カットインが行われる場合と、赤色のカットイン画像を重畳表示させる赤カットインが行われる場合と、金色のカットイン画像を重畳表示させる金カットインが行われる場合とがあり、これらのカットインを大当たり信頼度が低いものから高いものの順に並べると、緑カットイン、赤カットイン、金カットインの順となる。

【0153】

このようにカットインが発生してSPSPリーチの終盤になると、第2演出ボタン36の操作を遊技者に促す第2演出ボタン操作促進演出が行われる(図10(A)参照)。具体的には、図10(A)に例示されるように、第2演出ボタン操作促進演出の有効期間中には、第2演出ボタン36を模した第2演出ボタン画像と、「押せ!」という第2演出ボタン36の操作内容を示す文字と、有効期間の残り時間を示す有効期間ゲージとが表示される。

10

20

30

40

50

【 0 1 5 4 】

ここで、今回の第 1 特別図柄（及び演出図柄）の変動表示開始時に行われた第 1 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」である場合は、第 2 演出ボタン操作促進演出の有効期間中に第 2 演出ボタン 3 6 が操作されたタイミング、又は、第 2 演出ボタン 3 6 が操作されることなく有効期間が終了したタイミングで、第 2 演出ボタン 3 6 の操作に応じて「大当たり」を示唆する操作対応演出として、S P S P リーチ発展時の役物演出とは一部異なる役物演出が実行される（図 1 0（B）参照）。具体的には、ここでの役物演出は、可動装飾部材 1 4 を初期位置から動作位置へと移動させると共に、動作位置に配置された可動装飾部材 1 4 の L E D を（虹色で発光する）所定の発光パターンで発光させ、且つ、可動装飾部材 1 4 の演出効果を高める（虹色で表現された）所定の演出画像（役物演出画像）を表示画面 7 0 に表示する演出である。なお、図 1 0（B）には、虹色で表現された演出画像に対して、主人公キャラとその仲間のキャラクタとが、敵キャラに勝利して喜んでいる様子を表す演出画像が重畳表示されている様子が例示されている。

10

【 0 1 5 5 】

このように、本実施形態の遊技機 1 では、メイン C P U 8 1 によって大当たり遊技を実行すると判定された場合は、可動装飾部材 1 4 を初期位置から動作位置へと移動させて、動作位置に配置された可動装飾部材 1 4 や表示画面 7 0 等を用いた役物演出が実行される。

【 0 1 5 6 】

なお、この操作対応演出としての役物演出が開始されるのに伴い、例えば「3 3 3」のゾロ目を示す 3 つの演出図柄が表示画面 7 0 の右上方領域に擬似停止した状態となる（図 1 0（B）参照）。そして、役物演出中は、枠ランプ 3 7 や盤面ランプ 5 が役物演出用の（虹色で発光する）所定の発光パターンで発光すると共に、S P S P リーチ発展時に行われる役物演出に係る演出音とは異なる演出音がスピーカ 3 8 から出力される。

20

【 0 1 5 7 】

このように、操作対応演出としての役物演出が実行され、可動装飾部材 1 4 が初期位置に復帰すると、例えば「勝利！」という文字を表示画面 7 0 に表示する大当たり示唆演出が実行される（図 1 0（C）参照）。そして、表示画面 7 0 の右上方領域に擬似停止表示されていたゾロ目（ここでは「3 3 3」）を示す 3 つの演出図柄が演出図柄表示領域 7 3 に大きく擬似停止表示されて、そのまま本停止する（図 1 0（D）及び（E）参照）。

30

【 0 1 5 8 】

一方、今回の第 1 特別図柄（及び演出図柄）の変動表示開始時に行われた第 1 特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」である場合は、第 2 演出ボタン操作促進演出の有効期間中に第 2 演出ボタン 3 6 が操作されたタイミング、又は、第 2 演出ボタン 3 6 が操作されることなく有効期間が終了したタイミングで、可動装飾部材 1 4 が動作することなく、第 2 演出ボタン 3 6 の操作に応じて「ハズレ」を示唆する操作対応演出として、主人公キャラとその仲間のキャラクタが倒れている様子を表す演出画像を表示した後に、例えば「敗北・・・」という文字を表示画面 7 0 に表示するハズレ示唆演出が実行される（図 1 0（F）及び（G）参照）。なお、このハズレ示唆演出が開始されると、例えば「3 4 3」のリーチハズレ目を示す 3 つの演出図柄が表示画面 7 0 の右上方領域に擬似停止した状態となる（図 1 0（A）、（F）～（G）参照）。このように、リーチハズレ目を示す 3 つの演出図柄が擬似停止表示された状態でハズレ示唆演出が実行されると、その後は、表示画面 7 0 の右上方領域に擬似停止表示されていたリーチハズレ目（ここでは「3 4 3」）を示す 3 つの演出図柄が演出図柄表示領域 7 3 に大きく擬似停止表示されて、そのまま本停止する（図 1 0（H）及び（I）参照）。

40

【 0 1 5 9 】

このように、本実施形態の遊技機 1 では、メイン C P U 8 1 によって大当たり遊技を実行しないと判定された場合は、可動装飾部材 1 4 を初期位置から動作位置へと移動させることなく、表示画面 7 0 等を用いたハズレ示唆演出が実行される。

【 0 1 6 0 】

50

[可動装飾部材 1 4 の動作の流れについて]

図 1 1 は、可動装飾部材 1 4 の動作の流れについて説明するための説明図である。S P S P リーチ発展時の役物演出 (図 9 (D) 参照) や、S P S P リーチの終盤における操作対応演出としての役物演出 (図 1 0 (B) 参照) では、以下のような流れで可動装飾部材 1 4 が動作する。

【 0 1 6 1 】

可動装飾部材 1 4 は、通常は、上述した初期位置 (図 2、図 7 (A) 参照) に配置されている。これに対して、役物演出の開始タイミングになると、ランプ C P U 1 2 1 から駆動回路 1 2 8 にパルス信号が出力され、駆動回路 1 2 8 は、パルス信号に応じた励磁信号をステッピングモータ 1 2 9 に出力する。これにより、ステッピングモータ 1 2 9 が正転すると共に、ステッピングモータ 1 2 9 の駆動力が可動装飾部材 1 4 へと伝達され、可動装飾部材 1 4 が初期位置から動作位置 (図 7 (B) 参照) に向けて移動を開始する (図 1 1 (A) 参照)。なお、駆動回路 1 2 8 は、可動装飾部材 1 4 を初期位置から動作位置までの距離に相当する第 1 距離移動させるのに必要なステップ数 (以下、「必要ステップ数」という。) だけステッピングモータ 1 2 9 が正転するように、パルス信号に応じた励磁信号をステッピングモータ 1 2 9 に出力する。

【 0 1 6 2 】

ステッピングモータ 1 2 9 が必要ステップ数だけ正転駆動すると、可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置されたことが動作位置検知センサ 1 3 0 によって検知されて、その検知信号がランプ制御基板 1 2 0 に出力される (図 1 1 (B) 参照)。このように、ステッピングモータ 1 2 9 が正常に動作すると共に、動作位置検知センサ 1 3 0 が正常に機能した場合、可動装飾部材 1 4 が動作位置で所定時間待機して、この間に、役物演出が実行される。この役物演出については、図 7 (B) や図 9 (D)、図 1 0 (B) に基づいて上述した通りである。

【 0 1 6 3 】

このように、可動装飾部材 1 4 の動作位置への移動を伴う役物演出が実行されると、駆動回路 1 2 8 は、必要ステップ数だけステッピングモータ 1 2 9 が逆転するように、ステッピングモータ 1 2 9 に対して励磁信号を出力する。これにより、動作位置に配置されている可動装飾部材 1 4 が初期位置に向けて第 1 距離移動して、初期位置に復帰する (図 1 1 (D) 参照)。

【 0 1 6 4 】

ところで、本実施形態の遊技機 1 には、可動装飾部材 1 4 が初期位置に配置されたことを検知する初期位置検知センサが設けられていない。このため、可動装飾部材 1 4 が動作位置への移動を開始する前に、可動装飾部材 1 4 が初期位置から僅かにズレた位置に配置されている可能性がある。具体的には、例えば、可動装飾部材 1 4 が動作位置から離れる方向 (本実施形態では、上方向) に初期位置から僅かにズレた位置に配置されている可能性がある。

【 0 1 6 5 】

このように、可動装飾部材 1 4 の移動を開始する前に、可動装飾部材 1 4 が動作位置から離れる方向へと初期位置からズレた位置に配置されている場合は、ステッピングモータ 1 2 9 を上記必要ステップ数だけ正転駆動させたとしても可動装飾部材 1 4 が動作位置に到達せず、可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置されたことが動作位置検知センサ 1 3 0 によって検知されないことが考えられる。

【 0 1 6 6 】

そこで、本実施形態の遊技機 1 では、ステッピングモータ 1 2 9 が必要ステップ数だけ正転駆動したにも拘わらず、可動装飾部材 1 4 が動作位置に配置されたことが動作位置検知センサ 1 3 0 によって検知されない場合は、ステッピングモータ 1 2 9 のステップ数が必要ステップ数を越えた後も、ステッピングモータ 1 2 9 の正転駆動を継続させるといった構成が採用されている。

【 0 1 6 7 】

このように、ステッピングモータ 129 のステップ数が必要ステップ数を越えた後もステッピングモータ 129 の正転駆動が継続された後、可動装飾部材 14 の移動距離が上記第 1 距離よりも若干長い（例えば、3 ミリ長い）第 2 距離を超えても動作位置検知センサ 130 によって可動装飾部材 14 が検知されない場合、言い換えれば、ステッピングモータ 129 の正転駆動を開始してからの合計ステップ数が（上記必要ステップ数よりも所定ステップ数多い）上限ステップ数を越えても動作位置検知センサ 130 によって可動装飾部材 14 が検知されない場合（図 11（E）参照）は、可動装飾部材 14 を初期位置に向けて第 1 距離移動させるための駆動制御が行われる（図 11（F）参照）。具体的には、上記合計ステップ数が上限ステップ数を越えるとステッピングモータ 129 の正転駆動を直ちに終了させ、ステッピングモータ 129 のステップ数が上記必要ステップ数に達するまで、ステッピングモータ 129 の逆転駆動が継続して行われる。この場合、可動装飾部材 14 を動作位置に配置した状態での役物演出が実行されることなく、可動装飾部材 14 が初期位置に復帰することになる。

10

20

30

40

50

【0168】

このように、可動装飾部材 14 が動作位置に配置されたことが動作位置検知センサ 130 によって検知されない場合は、可動装飾部材 14 が初期位置に復帰する。このため、万一、動作位置検知センサ 130 からの検知信号の受信エラーや動作位置検知センサ 130 の故障等が原因で可動装飾部材 14 が動作位置に配置されたことが検知できなかったとしても、可動装飾部材 14 を初期位置に戻すことができ、可動装飾部材 14 が動作位置付近に配置された状態が長期に亘って継続して、例えば、本停止する演出図柄を遊技者が視認できなくなるといった問題が生じるのを未然に防止することが可能である。

【0169】

ところで、図 11（F）の駆動制御は、正転駆動させたステッピングモータ 129 のステップ数が上限ステップ数を越えた後に行われる。このため、図 11（F）の駆動制御によって、ステッピングモータ 129 を必要ステップ数だけ逆転駆動させたとしても、可動装飾部材 14 が初期位置まで戻り切らずに、初期位置よりも若干動作位置側の位置で可動装飾部材 14 が停止してしまう可能性がある。

【0170】

しかしながら、可動装飾部材 14 の初期位置からのズレが僅かであれば、このズレが原因で表示画面 70 の視認性が大幅に低下するといった問題が生じることはない。また、次に役物演出が実行される場合には、動作位置検知センサ 130 が正常に機能しさえすれば、可動装飾部材 14 を動作位置で停止させることが可能である。このため、可動装飾部材 14 の初期位置に戻り切らなかったとしても、次回以降の役物演出に大きな悪影響を及ぼす可能性は低い。

【0171】

なお、図には示されていないが、本実施形態の遊技機 1 では、上述したように、可動装飾部材 14 が動作位置に配置されたことが動作位置検知センサ 130 によって正常に検知されずに可動装飾部材 14 が初期位置に戻された場合は、役物演出とは異なる演出を行うこととしている。具体的には、図 9（D）の役物演出を実行する際に、可動装飾部材 14 が初期位置に戻されてしまった場合は、役物演出画像に代えて、所定の S P S P リーチ発展示唆演出画像を表示画面 70 に表示することによって、可動装飾部材 14 を用いることなく、役物演出と同機能の演出を行うこととしている。また、図 10（B）の役物演出を実行する際に、可動装飾部材 14 が初期位置に戻されてしまった場合は、図 10（D）の大当たり示唆演出の開始タイミングを早めることによって、可動装飾部材 14 を用いることなく、大当たりを示唆することとしている。

【0172】

以下、図 6～図 11 の図面に基づいて説明した演出や可動装飾部材 14 の動作制御等を実現するためのメイン制御基板 80 の R A M 構成や、各制御基板で行われる処理について説明する。

【0173】

[メイン R A M 8 3 の構成例]

図 1 2 は、メイン R A M 8 3 の記憶領域と各記憶領域に記憶される情報について説明するための説明図である。図 1 2 (A) に例示されるように、メイン R A M 8 3 には、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した際に取得された取得情報等を記憶する記憶領域として、判定用記憶領域 8 3 0、特図 1・第 1 保留記憶領域 8 3 1、特図 1・第 2 保留記憶領域 8 3 2、特図 1・第 3 保留記憶領域 8 3 3、及び特図 1・第 4 保留記憶領域 8 3 4 が設けられている。また、メイン R A M 8 3 には、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞した際に取得された取得情報等を記憶する記憶領域として、上記判定用記憶領域 8 3 0、特図 2・第 1 保留記憶領域 8 3 5、特図 2・第 2 保留記憶領域 8 3 6、特図 2・第 3 保留記憶領域 8 3 7、及び特図 2・第 4 保留記憶領域 8 3 8 が設けられている。

10

【 0 1 7 4 】

判定用記憶領域 8 3 0 は、特別図柄判定が実際に実行されるときにその特別図柄判定に使用される各種情報が記憶される記憶領域である。特図 1・第 1 保留記憶領域 8 3 1 ~ 特図 1・第 4 保留記憶領域 8 3 4 は、第 1 特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域であり、特図 2・第 1 保留記憶領域 8 3 5 ~ 特図 2・第 4 保留記憶領域 8 3 8 は、第 2 特別図柄判定に係る各種情報が記憶される記憶領域である。そして、第 1 特別図柄判定と第 2 特別図柄判定の両方が保留されている場合、第 2 特別図柄判定の方が第 1 特別図柄判定よりも優先消化される。このため、判定用記憶領域 8 3 0 には、保留されている特別図柄判定の実行に際して、第 2 特別図柄判定が保留されている場合には特図 2・第 1 保留記憶領域 8 3 5 に記憶されている各種情報がシフトされ、第 1 特別図柄判定のみが保留されている場合には特図 1・第 1 保留記憶領域 8 3 1 に記憶されている各種情報がシフトされる。

20

【 0 1 7 5 】

図 1 2 (B) に例示されるように、保留記憶領域 8 3 1 ~ 8 3 8 は、特別図柄判定の権利を保留するための情報を記憶する領域であって、それぞれ、メイン C P U 8 1 によって取得された、大当たり乱数を記憶する領域、図柄乱数を記憶する領域、リーチ乱数を記憶する領域、変動パターン乱数を記憶する領域、事前判定結果を示す情報である事前判定情報を記憶する領域等を含んでいる。

【 0 1 7 6 】

ここで、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数については、上述した通りである。事前判定情報は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて、後述する事前判定処理 (図 1 5 参照) によって得られる情報である。事前判定情報は、具体的には、入賞始動口情報、特別図柄判定の判定結果が大当たりであるか否かを示す情報、大当たりである場合にはその大当たりの種類が何であるかを示す情報、特別図柄の変動パターンを示す情報、遊技機 1 の遊技状態を示す情報等を含んでいる。ここで、入賞始動口情報は、同じ保留記憶領域内に格納される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数が、遊技球が第 1 始動口 2 1 に入賞したことを契機として取得されたのか、或いは遊技球が第 2 始動口 2 2 に入賞したことを契機として取得されたのかを示す情報である。これらの情報を含む事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数と同じ保留記憶領域内に格納される。

30

40

【 0 1 7 7 】

遊技機 1 では、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞する毎に、図 1 2 (B) に基づいて説明した 5 つの情報が、特図 1・第 1 保留記憶領域 8 3 1 から順に、特図 1・第 1 保留記憶領域 8 3 1 ~ 特図 1・第 4 保留記憶領域 8 3 4 のいずれかに格納される。また、第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞する毎に、上記 5 つの情報が、特図 2・第 1 保留記憶領域 8 3 5 から順に、特図 2・第 1 保留記憶領域 8 3 5 ~ 特図 2・第 4 保留記憶領域 8 3 8 のいずれかに格納される。

【 0 1 7 8 】

例えば、判定用記憶領域 8 3 0 に情報が記憶されると共に特図 1・第 1 保留記憶領域 8

50

3 1 ~ 特図 1 ・ 第 4 保留記憶領域 8 3 4 のいずれにも情報が記憶されていない状態で、第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて新たに取得された第 1 特別図柄判定に係る 5 つの情報が特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1 に格納される。また、例えば、判定用記憶領域 8 3 0、特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1、及び特図 1 ・ 第 2 保留記憶領域 8 3 2 のそれぞれに 5 つの情報が記憶された状態で第 1 始動口 2 1 に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて新たに取得された第 1 特別図柄判定に係る 5 つの情報が特図 1 ・ 第 3 保留記憶領域 8 3 3 に格納される。

【 0 1 7 9 】

また、第 1 特別図柄判定の実行に際して特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1 に記憶されている情報が判定用記憶領域 8 3 0 にシフトされると、特図 1 ・ 第 2 保留記憶領域 8 3 2 以降の第 1 特別図柄判定に係る保留記憶領域に記憶されている情報が特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1 側にシフトされる。例えば、特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1 ~ 特図 1 ・ 第 3 保留記憶領域 8 3 3 のそれぞれに情報が記憶された状態で特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1 に記憶されている情報が判定用記憶領域 8 3 0 にシフトされると、特図 1 ・ 第 2 保留記憶領域 8 3 2 に記憶されている情報が特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1 にシフトされ、特図 1 ・ 第 3 保留記憶領域 8 3 3 に記憶されている情報が特図 1 ・ 第 2 保留記憶領域 8 3 2 にシフトされる。

【 0 1 8 0 】

このような情報のシフト処理は、第 2 特別図柄判定に係る情報が記憶される特図 2 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 5 ~ 特図 2 ・ 第 4 保留記憶領域 8 3 8 においても同様に行われる。なお、本実施形態の遊技機 1 では、第 1 特別図柄判定および第 2 特別図柄判定の両方が保留されている場合、すなわち特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1 と特図 2 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 5 の両方に情報が記憶されている場合、特図 1 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 1 ~ 特図 1 ・ 第 4 保留記憶領域 8 3 4 を対象とするシフト処理に先立って、特図 2 ・ 第 1 保留記憶領域 8 3 5 ~ 特図 2 ・ 第 4 保留記憶領域 8 3 8 を対象とするシフト処理が優先して行われる。

【 0 1 8 1 】

ところで、特別図柄の変動表示中や大当たり遊技中に第 1 始動口 2 1 又は第 2 始動口 2 2 に遊技球が入賞して各種乱数が取得されたとしても、特別図柄判定や特別図柄の変動表示を直ちに行うことはできない。このため、メイン CPU 8 1 は、このような状況下で各種乱数が取得された場合には、上述したように、取得された各種乱数等を、特別図柄判定の権利を保留する情報として保留記憶領域 8 3 1 ~ 8 3 8 のいずれかの領域に格納することとしている。その一方で、特別図柄が変動表示されておらず、特別図柄判定が保留されておらず、また、大当たり遊技中でもない場合には、メイン CPU 8 1 は、始動口入賞を契機として取得した各種乱数等を判定用記憶領域 8 3 0 に直接格納する。

【 0 1 8 2 】

[メイン制御基板 8 0 による割込み処理]

次に、図 1 3 を参照しつつ、メイン制御基板 8 0 において実行される割込み処理について説明する。ここで、図 1 3 は、メイン制御基板 8 0 において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。メイン制御基板 8 0 は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図 1 3 に例示されている一連の処理を一定時間（例えば 4 ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図 1 3 以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御基板 8 0 の処理は、メイン ROM 8 2 に記憶されているプログラムに基づいてメイン CPU 8 1 が発行する命令に従って行われる。

【 0 1 8 3 】

まず、メイン CPU 8 1 は、大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数の各種乱数を更新する乱数更新処理を実行する（ステップ S 1）。大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数、及び普通図柄乱数は、このステップ S 1 の処理が行われる毎に「 1 」加算される。なお、このステップ S 1 の処理を行うカウンタとしてはループカウンタが使用されており、各乱数は、予め設定された最大値に達した後は「 0 」に戻されて更新される。

10

20

30

40

50

【 0 1 8 4 】

ステップ S 1 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、第 1 始動口センサ 2 1 1、第 2 始動口センサ 2 2 1、ゲートセンサ 2 5 1 の各センサからの検知信号が入力されたことに応じて各種の乱数を取得する処理を含むセンサ検知処理を実行する（ステップ S 2）。このセンサ検知処理については、図 1 4 に基づいて後に詳述する。

【 0 1 8 5 】

ステップ S 2 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、特別図柄判定を実行して、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 に特別図柄を変動表示させてから特別図柄判定の判定結果を示す特別図柄を停止表示させる処理等を含む特別図柄処理を実行する（ステップ S 3）。この特別図柄処理については、図 1 6 に基づいて後に詳述する。

10

【 0 1 8 6 】

ステップ S 3 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、普通図柄判定を実行し、普通図柄表示器 4 3 に普通図柄を変動表示させてから普通図柄判定の結果を示す普通図柄を停止表示させる処理等を含む普通図柄処理を実行する（ステップ S 4）。

【 0 1 8 7 】

ステップ S 4 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、普通図柄判定を行った結果、第 2 始動口 2 2 を開放すると判定した場合に、開閉部材 2 3 を動作させる第 2 始動口ソレノイド 2 2 2 を制御して第 2 始動口 2 2 を開閉する第 2 始動口開閉制御処理を実行する（ステップ S 5）。

【 0 1 8 8 】

ステップ S 5 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、ステップ S 3 の特別図柄処理において実行される大当たり判定処理で「大当たり」と判定した場合に、第 1 大入賞口ソレノイド 2 6 2（又は第 2 大入賞口ソレノイド 2 8 2）を制御して第 1 大入賞口 2 6（又は第 2 大入賞口 2 8）を開閉する大入賞口開閉制御処理を実行する（ステップ S 6）。

20

【 0 1 8 9 】

ステップ S 6 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、遊技球の入賞に応じた賞球の払い出しを制御する賞球処理を実行する（ステップ S 7）。

【 0 1 9 0 】

ステップ S 7 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、ステップ S 7 以前の処理ステップにおいてメイン R A M 8 3 にセット（格納）された各種コマンドや演出内容を決定するために必要な情報をサブ制御基板 9 0 に送信する送信処理を実行する（ステップ S 8）。

30

【 0 1 9 1 】

[メイン制御基板 8 0 によるセンサ検知処理]

図 1 4 は、図 1 3 のステップ S 2 におけるセンサ検知処理の詳細フローチャートである。図 1 4 に例示されるように、メイン C P U 8 1 は、ステップ S 1 の乱数更新処理に続いて、ゲートセンサ 2 5 1 からの検知信号の入力の有無に基づいて、ゲートセンサ 2 5 1 がゲート 2 5 に対する遊技球の通過を検知したか否かを判定する（ステップ S 2 0 1）。ここで、ゲートセンサ 2 5 1 がゲート 2 5 に対する遊技球の通過を検知したと判定した場合（ステップ S 2 0 1 : Y E S）、メイン R A M 8 3 に記憶されている普通図柄判定の保留数 F が、予め設定されている普通図柄判定の最大保留数 F m a x（本実施形態では「 4 」）未満であるか否かを判定する（ステップ S 2 0 2）。

40

【 0 1 9 2 】

メイン C P U 8 1 は、保留数 F が「 4 」未満であると判定した場合（ステップ S 2 0 2 : Y E S）、保留数 F を「 1 」加算した値に更新し（ステップ S 2 0 3）、ステップ S 1 の乱数更新処理が行われる毎に更新される普通図柄乱数に関して、ゲート 2 5 に対する遊技球の通過を検知したタイミングの値を取得して、メイン R A M 8 3 の所定領域に格納する（ステップ S 2 0 4）。

【 0 1 9 3 】

一方、メイン C P U 8 1 は、ステップ S 2 0 4 の処理を実行した場合、ゲートセンサ 2 5 1 がゲート 2 5 に対する遊技球の通過を検知していないと判定した場合（ステップ S 2

50

01: NO)、保留数Fが「4」未満ではないと判定した場合(ステップS202: NO)、第2始動口センサ221からの検知信号の入力の有無に基づいて、第2始動口センサ221が第2始動口22に対する遊技球の入賞を検知したか否かを判定する(ステップS206)。ここで、第2始動口センサ221が第2始動口22に対する遊技球の入賞を検知したと判定した場合(ステップS206: YES)、メインRAM83に記憶されている第2特別図柄判定の保留数T2が、予め設定されている第2特別図柄判定の最大保留数T2max(本実施形態では「4」)未満であるか否かを判定する(ステップS207)。

【0194】

メインCPU81は、保留数T2が「4」未満であると判定した場合(ステップS207: YES)、保留数T2を「1」加算した値に更新し(ステップS208)、ステップS1の乱数更新処理が行われる毎に更新される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に関して、第2始動口22に対する遊技球の入賞を検知したタイミングの値をそれぞれ取得する(ステップS209)。

【0195】

このように、保留数T2が最大保留数T2max未満の状態第2始動口22に対する遊技球の入賞が検知されるという取得条件の成立に応じて、第2特別図柄判定に係る各種の乱数が取得される。なお、第2特別図柄判定および第2特別図柄の変動表示を直ちに実行可能な状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は判定用記憶領域830に直接格納され、直ちに実行できない状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は特図2・第1保留記憶領域835～特図2・第4保留記憶領域838のいずれかの領域に格納される。

【0196】

メインCPU81は、ステップS209の処理を実行した場合、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する(ステップS210)。メインRAM83には、時短遊技フラグが記憶されている。この時短遊技フラグは、第2始動口22に遊技球が入賞し難い低ベース状態となるように開閉部材23の動作を制御する場合に「OFF」に設定され、第2始動口22に遊技球が入賞し易い高ベース状態となるように開閉部材23の動作を制御する場合に「ON」に設定されるフラグである。メインCPU81は、ステップS210において、この時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する。

【0197】

メインCPU81は、現在の状態が高ベース状態であると判断した場合(ステップS210: YES)、すなわち時短遊技フラグが「ON」に設定されている場合、第2特別図柄判定の保留に係る事前判定処理を実行する(ステップS211)。具体的には、第2始動口22に遊技球が入賞したことに応じて取得した各種乱数に基づいて、後述する大当たり判定処理(図17参照)や変動パターン選択処理(図18参照)が実行されるのに先立って、ステップS209の処理で取得された各種乱数に基づいて、大当たりとなるか否かを事前判定すると共に、第2特別図柄判定が実行された際に第2特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されるかを事前判定する事前判定処理を実行する。この事前判定処理の結果である事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数等が記憶されているのと同じ保留記憶領域に格納される。

【0198】

なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第2特別図柄判定の保留数T2が「0」の状態第2始動口22に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて取得された各種乱数が判定用記憶領域830に直接格納されて、これらの乱数に基づく第2特別図柄判定が直ちに実行される。この場合、第2特別図柄判定は保留されないため、第2特別図柄判定に係る事前判定処理は行われない。このような事前判定処理については、図15に基づいて後に詳述する。

【0199】

メインCPU 81は、ステップS 2 1 1の処理を実行した場合、又は高ベース状態ではないと判断した場合（ステップS 2 1 0：NO）、第2特別図柄判定に係る保留コマンドをメインRAM 83にセットする（ステップS 2 1 2）。この保留コマンドは、第2特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであり、ステップS 8の送信処理によってサブ制御基板90に送信される。なお、ステップS 2 1 1の事前判定処理が行われることなくステップS 2 1 2の処理が行われた場合には、事前判定情報を含まない保留コマンドがサブ制御基板90に送信される。一方、ステップS 2 1 1の事前判定処理が行われた後にステップS 2 1 2の処理が行われた場合には、事前判定情報を含む保留コマンドがサブ制御基板90に送信される。

【0200】

一方、メインCPU 81は、ステップS 2 1 2の処理を実行した場合、第2始動口センサ221が第2始動口22に対する遊技球の入賞を検知していないと判定した場合（ステップS 2 0 6：NO）、第2特別図柄判定の保留数T 2が「4」未満ではないと判定した場合（ステップS 2 0 7：NO）、第1始動口センサ211からの検知信号の入力の有無に基づいて、第1始動口センサ211が第1始動口21に対する遊技球の入賞を検知したか否かを判定する（ステップS 2 1 4）。ここで、第1始動口センサ211が第1始動口21に対する遊技球の入賞を検知したと判定した場合（ステップS 2 1 4：YES）、メインRAM 83に記憶されている第1特別図柄判定の保留数T 1が、予め設定されている第1特別図柄判定の最大保留数T 1max（本実施形態では「4」）未満であるか否かを判定する（ステップS 2 1 5）。

【0201】

メインCPU 81は、保留数T 1が「4」未満であると判定した場合（ステップS 2 1 5：YES）、保留数T 1を「1」加算した値に更新し（ステップS 2 1 6）、ステップS 1の乱数更新処理が行われる毎に更新される大当たり乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に関して、第1始動口21に対する遊技球の入賞を検知したタイミングの値をそれぞれ取得する（ステップS 2 1 7）。

【0202】

このように、保留数T 1が最大保留数T 1max未満の状態第1始動口21に対する遊技球の入賞が検知されるという取得条件の成立に応じて、第1特別図柄判定に係る各種の乱数が取得される。なお、第1特別図柄判定および第1特別図柄の変動表示を直ちに実行可能な状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は判定用記憶領域830に直接格納され、直ちに実行できない状況で各種の乱数が取得された場合には、これらの乱数は特図1・第1保留記憶領域831～特図1・第4保留記憶領域834のいずれかの領域に格納される。

【0203】

メインCPU 81は、ステップS 2 1 7の処理を実行した場合、ステップS 2 1 0の処理と同様に、現在の状態が高ベース状態であるか否かを判断する（ステップS 2 1 8）。ここで、現在の状態が高ベース状態ではないと判断した場合（ステップS 2 1 8：NO）、すなわち時短遊技フラグが「OFF」に設定されている場合、第1特別図柄判定の保留に係る事前判定処理を実行する（ステップS 2 1 9）。具体的には、第1始動口21に遊技球が入賞したことに応じて取得した各種乱数に基づいて、後述する大当たり判定処理（図17参照）や変動パターン選択処理（図18参照）が実行されるのに先立って、ステップS 2 1 7の処理で取得された各種乱数に基づいて、大当たりとなるか否かを事前判定すると共に、第1特別図柄判定が実行された際に第1特別図柄の変動パターンとしてどの変動パターンが選択されるかを事前判定する事前判定処理を実行する。この事前判定処理の結果である事前判定情報は、事前判定処理に使用された大当たり乱数等が記憶されているのと同じ保留記憶領域に格納される。

【0204】

なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第1特別図柄判定の保留数T 1が「0」の状態第1始動口21に遊技球が入賞した場合、その入賞に応じて

10

20

30

40

50

取得された各種乱数が判定用記憶領域 830 に直接格納されて、これらの乱数に基づく第 1 特別図柄判定が直ちに実行される。この場合、第 1 特別図柄判定は保留されないため、第 1 特別図柄判定に係る事前判定処理は行われない。このような事前判定処理については、図 15 に基づいて後に詳述する。

【0205】

メイン CPU 81 は、ステップ S219 の処理を実行した場合、又は高ベース状態であると判断した場合（ステップ S218：YES）、第 1 特別図柄判定に係る保留コマンドをメイン RAM 83 にセットする（ステップ S220）。この保留コマンドは、第 1 特別図柄判定が保留されたことを通知するコマンドであり、ステップ S8 の送信処理によってサブ制御基板 90 に送信される。なお、ステップ S219 の事前判定処理が行われることなくステップ S220 の処理が行われた場合には、事前判定情報を含まない保留コマンドがサブ制御基板 90 に送信される。一方、ステップ S219 の事前判定処理が行われた後にステップ S220 の処理が行われた場合には、事前判定情報を含む保留コマンドがサブ制御基板 90 に送信される。

【0206】

[メイン制御基板 80 による事前判定処理]

以下、図 15 を参照しつつ、メイン制御基板 80 によって実行される事前判定処理について説明する。ここで、図 15 は、図 14 のステップ S211、219 における事前判定処理の詳細フローチャートである。なお、ここでは、第 1 特別図柄判定の権利が保留された場合に行われる事前判定処理を例に説明を行うが、使用される乱数やテーブルが異なる点を除き、第 2 特別図柄判定の権利が保留された場合にも同様の事前判定処理が行われる。

【0207】

メイン CPU 81 は、図 14 のステップ S210 の処理で高ベース状態であると判断した場合（ステップ S210：YES）、又は図 14 のステップ S218 の処理で高ベース状態ではないと判断した場合（ステップ S218：NO）、大当たり判定処理を実行する（ステップ S2191）。具体的には、低確率状（本実施形態では「通常遊技状態」がこれに該当）である場合には、低確率時用大当たり乱数テーブルをメイン ROM 82 から読み出してメイン RAM 83 にセットする。一方、高確率状態（本実施形態では「確変遊技状態」がこれに該当）である場合には、高確率時用大当たり乱数テーブルをメイン ROM 82 から読み出してメイン RAM 83 にセットする。そして、図 14 のステップ S209 の処理（又は図 14 のステップ S217 の処理）で取得した大当たり乱数が、メイン RAM 83 にセットした大当たり乱数テーブルに格納されている当選値のいずれかと一致するか否かに基づいて、当該変動開始時に大当たりと判定されることになるか否かを判定する。

【0208】

次に、メイン CPU 81 は、ステップ S2191 の判定結果に基づいて、当該変動開始時に大当たりであると判定されるか否かを判断する（ステップ S2192）。ここで、当該変動開始時に大当たりであると判定されると判断した場合（ステップ S2192：YES）、大当たり用変動パターン選択テーブルをメイン ROM 82 から読み出してメイン RAM 83 にセットする（ステップ S2193）。

【0209】

一方、メイン CPU 81 は、当該変動開始時に大当たりではないと判定されると判断した場合（ステップ S2192：NO）、当該変動中にリーチ演出が行われるか否かを判定する（ステップ S2194）。具体的には、ステップ S2191 の大当たり判定処理に使用された大当たり乱数と一緒に取得されたリーチ乱数が、メイン ROM 82 に記憶されているリーチ乱数の当選値と一致するか否かに基づいて、当該変動中にリーチ演出が行われるか否かを判定する。

【0210】

メイン CPU 81 は、リーチ演出が行われると判定した場合（ステップ S2194：Y

ES)、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルをメインROM82から読み出してメインRAM83にセットする(ステップS2195)。

【0211】

ところで、第1特別図柄判定の判定結果が「ハズレ」であり、且つ当該変動中にリーチ演出が行われない場合、当該変動開始時における第1特別図柄判定の保留数に基づいて第1特別図柄の変動パターンが決定される。そして、保留されている第1特別図柄判定が消化される前と後では第1特別図柄判定の保留数が異なる場合がある。このため、第1特別図柄判定が消化される前に取得した特別図柄の変動パターンが、その第1特別図柄判定が実際に消化される際に選択される特別図柄の変動パターンとは異なる場合がある。すなわち、当該変動中にリーチ演出が行われない第1特別図柄判定の権利に対しては、その第1特別図柄判定に先立って正確な第1特別図柄の変動パターンを取得できない場合がある。

10

【0212】

このため、リーチ演出が行われないとメインCPU81によって判定された場合には(ステップS2194:NO)、後述するステップS2196の変動パターン乱数判定処理が行われることなくステップS2197に処理が進められる。

【0213】

メインCPU81は、大当たり用変動パターン選択テーブル又はリーチハズレ用変動パターン選択テーブルをセットすると、変動パターン乱数判定処理を実行する(ステップS2196)。具体的には、ステップS2191の処理で使用された大当たり乱数と一緒に始動口入賞時に取得された変動パターン乱数が、メインRAM83にセットされている変動パターン選択テーブルに規定されている乱数値のうちのどの乱数値と一致するかに基づいて、当該変動開始時に行われる特別図柄判定で選択されることになる特別図柄の変動パターンを特定する。

20

【0214】

メインCPU81は、ステップS2196の処理を実行した場合、又はリーチ演出が行われないと判定した場合(ステップS2194:NO)、事前判定情報を生成してメインRAM83に格納する(ステップS2197)。この事前判定情報が格納される領域については、図12に基づいて上述した通りである。

【0215】

このように、メインCPU81は、遊技球が第1始動口21(又は第2始動口22)に入賞したことを契機として取得された大当たり乱数等の取得情報に基づいて、この取得情報に基づく大当たり判定処理や変動パターン選択処理が行われるのに先立って、第1特別図柄(又は第2特別図柄)の変動パターン(すなわち変動時間)を取得する。

30

【0216】

[メイン制御基板80による特別図柄処理]

次に、図16を参照しつつ、メイン制御基板80によって実行される特別図柄処理の詳細について説明する。ここで、図16は、図13のステップS3における特別図柄処理の詳細フローチャートである。

【0217】

図16に例示されるように、メインCPU81は、メインRAM83に記憶されている大当たり遊技フラグが「ON」に設定されているか否かに基づいて、大当たり遊技中であるか否かを判定する(ステップS301)。この大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを示すフラグであり、大当たり遊技の開始時に「ON」に設定され、大当たり遊技の終了時に「OFF」に設定される。ここで、大当たり遊技中であると判定された場合(ステップS301:YES)、ステップS4の普通図柄処理に処理が進められる。

40

【0218】

メインCPU81は、大当たり遊技中ではないと判定した場合(ステップS301:NO)、特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する(ステップS302)。ここで、特

50

別図柄の変動表示中ではないと判定した場合（ステップS302：NO）、メインRAM 83に記憶されている第2特別図柄判定の保留数T2が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS303）。ここで、保留数T2が「1」以上であると判定した場合（ステップS303：YES）、保留数T2を「1」減算した値に更新する（ステップS304）。

【0219】

メインCPU 81は、保留数T2が「1」以上ではないと判定した場合（ステップS303：NO）、メインRAM 83に記憶されている第1特別図柄判定の保留数T1が「1」以上であるか否かを判定する（ステップS305）。ここで、保留数T1が「1」以上であると判定した場合（ステップS305：YES）、保留数T1を「1」減算した値に更新する（ステップS306）。

10

【0220】

メインCPU 81は、ステップS304の処理またはステップS306の処理を実行した場合、情報シフト処理を実行する（ステップS307）。具体的には、ステップS304の処理に続いてステップS307の処理を実行する場合、特図2・第1保留記憶領域835に記憶されている情報を判定用記憶領域830にシフトさせるシフト処理を実行する。その際、特図2・第2保留記憶領域836以降の保留記憶領域にも情報が記憶されている場合には、これらの情報を特図2・第1保留記憶領域835側にシフトさせるシフト処理も併せて実行する。一方、ステップS306の処理に続いてシフト処理を実行する場合、特図1・第1保留記憶領域831に記憶されている情報を判定用記憶領域830にシフトさせるシフト処理を実行する。その際、特図1・第2保留記憶領域832以降の保留記憶領域にも情報が記憶されている場合には、これらの情報を特図1・第1保留記憶領域831側にシフトさせるシフト処理も併せて実行する。

20

【0221】

メインCPU 81は、ステップS307のシフト処理によって大当たり乱数や図柄乱数等の第2特別図柄判定（又は第1特別図柄判定）に必要な情報を判定用記憶領域830に格納すると、これらの情報に基づいて、ステップS308の大当たり判定処理とステップS309の変動パターン選択処理を実行する。

【0222】

なお、大当たり遊技中ではなく、特別図柄の変動表示中でもなく、第1特別図柄判定の保留数T1と第2特別図柄判定の保留数T2が両方とも「0」の状態で遊技球が第1始動口21（又は第2始動口22）に入賞した場合、その入賞に応じて取得された大当たり乱数や図柄乱数等の情報が判定用記憶領域830に直接格納される。このような場合は、ステップS307のシフト処理が実行されることなく、大当たり判定処理および変動パターン選択処理が実行されることになる。

30

【0223】

メインCPU 81は、判定用記憶領域830に記憶されている乱数に基づいて、大当たり判定処理を実行する（ステップS308）。この大当たり判定処理が実行されることによって、大当たりか否かが判定されると共に、大当たりであると判定された場合には大当たりの種類（大当たり図柄）が決定されることになる。そして、これらの処理の結果を示す特別図柄の設定情報がメインRAM 83にセットされる。この大当たり判定処理については、図17に基づいて後に詳述する。

40

【0224】

ステップS308の大当たり判定処理に続いて、メインCPU 81は、特別図柄の変動パターンを選択する変動パターン選択処理を実行する（ステップS309）。この変動パターン選択処理については、図18に基づいて後に詳述する。

【0225】

ステップS309の処理に続いて、メインCPU 81は、ステップS308の処理で設定した特別図柄の設定情報、この特別図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す情報、ステップS309の処理で

50

選択した変動パターンの設定情報、遊技機 1 の遊技状態に関する情報等を含む変動開始コマンドをメイン R A M 8 3 にセットする（ステップ S 3 1 0）。この変動開始コマンドは、特別図柄の変動表示に伴う演出の開始を指示するコマンドであって、ステップ S 8 の送信処理によってサブ制御基板 9 0 に送信される。これにより、表示画面 7 0 における演出図柄の変動表示を含む変動演出が開始されることになる。

【 0 2 2 6 】

ステップ S 3 1 0 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、ステップ S 3 1 0 の処理でセットした変動開始コマンドに含まれている変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動表示を開始する（ステップ S 3 1 1）。その際、判定用記憶領域 8 3 0 に第 1 特別図柄判定に係る情報が記憶された状態でステップ S 3 0 8 ~ ステップ S 3 1 0 の処理が行われた場合には、第 1 特別図柄表示器 4 1 における第 1 特別図柄の変動表示を開始する。一方、判定用記憶領域 8 3 0 に第 2 特別図柄判定に係る情報が記憶された状態でステップ S 3 0 8 ~ ステップ S 3 1 0 の処理が行われた場合には、第 2 特別図柄表示器 4 2 における第 2 特別図柄の変動表示を開始する。

10

【 0 2 2 7 】

次に、メイン C P U 8 1 は、ステップ S 3 1 1 における特別図柄の変動表示を開始してからの経過時間の計測を開始する（ステップ S 3 1 2）。メイン C P U 8 1 は、ステップ S 3 1 2 の処理を実行した場合、又は特別図柄の変動表示中であると判定した場合（ステップ S 3 0 2 : Y E S）、ステップ S 3 1 2 の処理で計測を開始した経過時間が、ステップ S 3 0 9 の変動パターン選択処理で選択された変動パターンの変動時間に到達したか否かを判定する（ステップ S 3 1 3）。ここで、経過時間が変動時間に到達していないと判定された場合（ステップ S 3 1 3 : N O）、ステップ S 4 の普通図柄処理に処理が進められる。

20

【 0 2 2 8 】

メイン C P U 8 1 は、経過時間が変動時間に到達したと判定した場合（ステップ S 3 1 3 : Y E S）、特別図柄の変動表示が終了することを通知する変動終了コマンドをメイン R A M 8 3 にセットする（ステップ S 3 1 4）。この変動終了コマンドは、ステップ S 8 における送信処理によってサブ制御基板 9 0 に送信される。これにより、表示画面 7 0 に変動表示されていた演出図柄を特別図柄判定の判定結果を示す態様で停止表示させる処理等が行われることになる。

30

【 0 2 2 9 】

ステップ S 3 1 4 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、ステップ S 3 1 1 の処理で開始した特別図柄の変動表示を終了させる（ステップ S 3 1 5）。具体的には、ステップ S 3 0 8 の処理で設定した特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を、特別図柄を変動表示していた特別図柄表示器に停止表示させる。なお、この特別図柄の停止表示は、少なくとも所定の図柄確定時間（例えば 0 . 6 秒）が経過するまで継続される。

【 0 2 3 0 】

このように、メイン C P U 8 1 は、第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 に特別図柄を変動表示させてから大当たり判定処理の判定結果を示す特別図柄（大当たり図柄又はハズレ図柄）を第 1 特別図柄表示器 4 1 又は第 2 特別図柄表示器 4 2 に停止表示させる。

40

【 0 2 3 1 】

ステップ S 3 1 5 の処理に続いて、メイン C P U 8 1 は、上記ステップ S 3 1 2 の処理で計測を開始した経過時間をリセットし（ステップ S 3 1 6）、大当たりである場合に大当たり遊技を開始させる処理等を含む特図停止時処理を実行する（ステップ S 3 1 7）。この特図停止時処理については、図 1 9 に基づいて後に詳述する。

【 0 2 3 2 】

[メイン制御基板 8 0 による大当たり判定処理]

図 1 7 は、図 1 6 のステップ S 3 0 8 における大当たり判定処理の詳細フローチャートである。メイン C P U 8 1 は、まず、判定用記憶領域 8 3 0 に記憶された大当たり乱数に

50

基づいて大当たり判定を実行する（ステップS3081）。具体的には、判定用記憶領域830に記憶されている大当たり乱数が、予め設定された当選値と一致するか否かに基づいて、大当たりであるか否かを判定する。ここでの当選値は、高確率時用大当たり乱数テーブル又は低確率時用大当たり乱数テーブルに規定されている大当たりの当選値である。高確率状態（本実施形態では「確変遊技状態」がこれに該当）のときに大当たり判定が実行される場合には、高確率時用大当たり乱数テーブルに格納されている当選値が使用される。一方、低確率状態（本実施形態では「通常遊技状態」がこれに該当）のときに大当たり判定が実行される場合には、低確率時用大当たり乱数テーブルに格納されている当選値が使用される。

【0233】

10

このように、メインCPU81は、第1始動口21又は第2始動口22に遊技球が入賞したことを契機として取得された大当たり乱数等の取得情報が判定用記憶領域830に記憶されるといった始動条件が成立すると、その大当たり乱数に基づいて、遊技者に有利な大当たり遊技を実行するか否かを判定する。

【0234】

ステップS3081の処理に続いて、メインCPU81は、大当たり判定の判定結果が「大当たり」であるか否かを判断する（ステップS3082）。ここで、大当たり判定の判定結果が「大当たり」ではないと判断した場合（ステップS3082：NO）、すなわち大当たり判定の判定結果が「ハズレ」である場合、ハズレ図柄の設定情報をメインRAM83にセットする（ステップS3083）。これにより、上記ステップS315の処理の際に、ここでセットされたハズレ図柄が第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示されることになる。この場合、大当たり遊技は行われない。

20

【0235】

一方、メインCPU81は、大当たり判定の判定結果が「大当たり」と判断した場合（ステップS3082：YES）、第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示される大当たり図柄を選択する大当たり図柄選択処理を実行する（ステップS3084）。具体的には、ステップS3081の大当たり判定に使用された大当たり乱数と一緒に判定用記憶領域830に記憶されている図柄乱数が第1特別図柄判定に係るものである場合には、その図柄乱数が、第1始動口入賞用の図柄決定テーブルに規定されているどの大当たり図柄の乱数値と一致するかに基づいて、いずれかの大当たり図柄を選択する。また、図柄乱数が第2特別図柄判定に係るものである場合には、その図柄乱数が、第2始動口入賞用の図柄決定テーブルに規定されているどの大当たり図柄の乱数値と一致するかに基づいて、いずれかの大当たり図柄を選択する。

30

【0236】

そして、メインCPU81は、選択した大当たり図柄の設定情報をメインRAM83にセットする（ステップS3085）。これにより、上記ステップS315の処理の際に、ここでセットされた大当たり図柄が第1特別図柄表示器41又は第2特別図柄表示器42に停止表示され、その後、その大当たり図柄に応じた大当たり遊技が行われることになる。

【0237】

40

[メイン制御基板80による変動パターン選択処理]

図18は、図16のステップS309における変動パターン選択処理の詳細フローチャートである。メインCPU81は、図16のステップS308における大当たり判定処理を実行した後、ステップS3081の判定結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS3091）。ここで、大当たりであると判断した場合（ステップS3091：YES）、大当たり用変動パターン選択テーブルをメインROM82から読み出してメインRAM83にセットする（ステップS3092）。

【0238】

一方、メインCPU81は、大当たりではないと判断した場合（ステップS3091：NO）、判定用記憶領域830に記憶されているリーチ乱数がメインROM82に記憶さ

50

れているリーチ乱数の当選値（リーチ有り演出に対応する乱数値）と一致するか否かに基づいて、遊技者に対して大当たりを期待させるリーチ演出を行うか否かを判定する（ステップS3093）。ここで、リーチ演出を行うと判定した場合（ステップS3093：YES）、リーチハズレ用変動パターン選択テーブルをメインROM82から読み出してメインRAM83にセットする（ステップS3094）。逆に、リーチ演出を行わないと判定した場合（ステップS3093：NO）、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルをメインROM82から読み出してメインRAM83にセットする（ステップS3095）。

【0239】

メインCPU81は、ステップS3092の処理、ステップS3094の処理、又はステップS3095の処理によってメインRAM83にセットされた変動パターン選択テーブルを参照して変動パターン乱数判定処理を実行する（ステップS3096）。具体的には、大当たり用変動パターン選択テーブル又はリーチハズレ用変動パターン選択テーブルがメインRAM83にセットされた場合、判定用記憶領域830に記憶されている変動パターン乱数に対応する変動パターンを、セットされている変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、1の変動パターンを選択する。また、リーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルがメインRAM83にセットされた場合、メインRAM83に記憶されている第1特別図柄判定の保留数T1（又は第2特別図柄判定の保留数T2）に基づいて保留数を特定し、特定した保留数に対応する変動パターンをリーチ無しハズレ用変動パターン選択テーブルから読み出すことによって、1の変動パターンを選択する。このようにして特別図柄の変動パターンが選択されることによって、特別図柄の変動時間が必然的に決定されることになる。

【0240】

メインCPU81は、変動パターンを選択すると、選択した変動パターンの設定情報をメインRAM83にセットする（ステップS3097）。この変動パターンの設定情報は、上述したステップS308の大当たり判定処理によってメインRAM83にセットされた図柄の設定情報と共に変動開始コマンドに含まれてサブ制御基板90に送信される。

【0241】

[メイン制御基板80による特図停止時処理]

図19は、図16のステップS317における特図停止時処理の詳細フローチャートである。メインCPU81は、上記ステップS316の処理によって経過時間をリセットした後、図19に例示されるように、ステップS3082（図17参照）の処理と同様に、大当たりであるか否かを判断する（ステップS3171）。ここで、大当たりであると判断した場合（ステップS3171：YES）、メインRAM83に記憶されている大当たり遊技フラグを「ON」に設定する（ステップS3172）。

【0242】

次に、メインCPU81は、メインRAM83に記憶されている確変遊技フラグを「OFF」に設定し（ステップS3173）、同じくメインRAM83に記憶されている時短遊技フラグを「OFF」に設定する（ステップS3174）。ここで、確変遊技フラグは、特別図柄判定において大当たりであると判定される確率が相対的に高い高確率状態であるか否かを示すフラグである。

【0243】

本実施形態の遊技機1では、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの設定により遊技状態が制御される。すなわち、遊技状態を「確変遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの両方が「ON」に設定される。また、遊技状態を「通常遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグおよび時短遊技フラグの両方が「OFF」に設定される。また、遊技状態を「時短遊技状態」に制御する場合には、確変遊技フラグが「OFF」に設定されると共に時短遊技フラグが「ON」に設定される。

【0244】

ステップS3174の処理に続いて、メインCPU81は、大当たり遊技が開始される

ことを通知するためのオープニングコマンドをメインRAM 83にセットする(ステップS 3 1 7 5)。このオープニングコマンドは、大当たりの種類、大当たり遊技中の第1大入賞口26(又は第2大入賞口28)の開放パターン等の情報を含むものであり、ステップS 8の送信処理によってサブ制御基板90に送信される。

【0245】

一方、メインCPU 81は、大当たりではないと判断した場合(ステップS 3 1 7 1: NO)、確変遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS 3 1 7 6)。ここで、確変遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS 3 1 7 6: YES)、すなわち特別図柄判定が高確率状態で行われている場合、メインRAM 83に記憶されている高確率遊技残回数Kを「1」減算した値に更新する(ステップS 3 1 7 7)。この高確率遊技残回数Kは、高確率状態で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。

10

【0246】

ステップS 3 1 7 7の処理に続いて、メインCPU 81は、高確率遊技残回数Kが「0」であるか否かを判定する(ステップS 3 1 7 8)。ここで、高確率遊技残回数Kが「0」と判定した場合(ステップS 3 1 7 8: YES)、確変遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS 3 1 7 9)。これにより、特別図柄判定が低確率状態で行われるようになる。

【0247】

メインCPU 81は、ステップS 3 1 7 9の処理を実行した場合、確変遊技フラグが「ON」に設定されていないと判定した場合(ステップS 3 1 7 6: NO)、又は高確率遊技残回数Kが「0」ではないと判定した場合(ステップS 3 1 7 8: NO)、時短遊技フラグが「ON」に設定されているか否かを判定する(ステップS 3 1 8 0)。ここで、時短遊技フラグが「ON」に設定されていると判定した場合(ステップS 3 1 8 0: YES)、メインRAM 83に記憶されている時短遊技残回数Jを「1」減算した値に更新する(ステップS 3 1 8 1)。この時短遊技残回数Jは、時短状態(高ベース状態)で特別図柄判定が実行される残り回数を示すものである。

20

【0248】

ステップS 3 1 8 1の処理に続いて、メインCPU 81は、時短遊技残回数Jが「0」であるか否かを判定する(ステップS 3 1 8 2)。ここで、時短遊技残回数Jが「0」と判定した場合(ステップS 3 1 8 2: YES)、時短遊技フラグを「OFF」に設定する(ステップS 3 1 8 3)。これにより、第2始動口22への遊技球の入賞を容易にするサポート機能が付与されなくなる。

30

【0249】

[メイン制御基板80による遊技状態設定処理]

図20は、メイン制御基板80において大当たり遊技終了時に実行される遊技状態設定処理を例示するフローチャートである。遊技機1では、ステップS 6の大入賞口開閉制御処理によって大当たり遊技が実行されるが、この大当たり遊技におけるエンディング期間が終了すると、大当たり遊技終了後の遊技機1の遊技状態を設定する遊技状態設定処理が実行される。

40

【0250】

メインCPU 81は、大当たり遊技中において、大当たり遊技におけるエンディング期間が終了したか否かを判定する(ステップS 6 3 1)。ここで、エンディング期間が終了したと判定した場合(ステップS 6 3 1: YES)、例えば、メインRAM 83にセットした図柄の設定情報に基づいて、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判定する(ステップS 6 3 2)。ここで、確変大当たりであると判定した場合(ステップS 6 3 2: YES)、確変遊技フラグを「ON」に設定し(ステップS 6 3 3)、高確率遊技残回数Kを例えば「10000」に設定する(ステップS 6 3 4)。これらのステップS 6 3 3の処理およびステップS 6 3 4の処理が行われることにより、10000回の特別図柄判定が実行されるまで高確率状態が継続することになる。

50

【 0 2 5 1 】

次に、メインCPU81は、時短遊技フラグを「ON」に設定し（ステップS635）、時短遊技残回数」を例えば「10000」に設定する（ステップS636）。これらのステップS635の処理およびステップS636の処理が行われることにより、10000回の特別図柄判定が実行されるまで高ベース状態が継続することになる。このように、ステップS633～ステップS636の一連の処理が行われることによって、大当たり遊技が終了してから10000回の特別図柄判定が実行されるまで確変遊技状態で遊技が制御されることになる。

【 0 2 5 2 】

一方、メインCPU81は、今回の大当たりが確変大当たりではないと判定した場合（ステップS632：NO）、すなわち今回の大当たりが通常大当たりである場合、ステップS635の処理と同様に時短遊技フラグを「ON」に設定し（ステップS637）、時短遊技斬回数」を例えば「100」に設定する（ステップS638）。このように、ステップS637の処理およびステップS638の処理が行われることによって、大当たり遊技が終了してから100回の特別図柄判定が実行されるまで時短遊技状態で遊技が制御されることになる。

【 0 2 5 3 】

[サブ制御基板90による割込み処理]

遊技機1の電源が投入されると、サブ制御基板90のサブCPU91は、後述する割込み処理を行う周期である割込み周期を設定する。そして、サブCPU91は、演出内容を決定するために用いられる演出乱数等を更新する乱数更新処理を割込み周期よりも短い所定周期で繰り返す。すなわち、サブCPU91は、遊技機1が起動している間、所定周期で乱数更新処理を繰り返しつつ、割込み周期で割込み処理を繰り返す。

【 0 2 5 4 】

以下、図21を参照しつつ、サブ制御基板90において実行される割込み処理について説明する。ここで、図21は、サブ制御基板90において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。サブCPU91は、メイン制御基板80で行われる割込み処理（図13参照）と同様に、図21に例示される一連の処理を一定時間（例えば4ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図21以降のフローチャートに基づいて説明するサブ制御基板90で行われる処理は、サブROM92に記憶されているプログラムに基づいてサブCPU91が発行する命令に従って行われる。

【 0 2 5 5 】

サブCPU91は、まず、メイン制御基板80からコマンドを受信した場合にそのコマンドに応じた処理を行うコマンド受信処理を実行する（ステップS10）。このコマンド受信処理については、図22に基づいて後に詳述する。

【 0 2 5 6 】

ステップS10の処理に続いて、サブCPU91は、図4に示される第1演出ボタン検知センサ351または第2演出ボタン検知センサ361からの操作情報の入力の有無に基づいて、図1に示される第1演出ボタン35または第2演出ボタン36が操作されたか否かを判定する（ステップS40）。ここで、第1演出ボタン35または第2演出ボタン36が操作されたと判定した場合（ステップS40：YES）、その旨を通知するための操作コマンドをサブRAM93にセットする（ステップS41）。この操作コマンドが画像音響制御基板100およびランプ制御基板120へ送信されることによって、第1演出ボタン35または第2演出ボタン36の操作に応じた演出上の効果を実現するための処理が行われる。

【 0 2 5 7 】

ステップS41の処理に続いて、サブCPU91は、コマンド送信処理を実行する（ステップS50）。具体的には、ステップS10のコマンド受信処理やステップS41の処理によってサブRAM93にセットされたコマンドを画像音響制御基板100（及びランプ制御基板120）に送信する。このコマンド送信処理が実行されることによって、画像

10

20

30

40

50

表示や演出音の出力等による演出の実行が画像音響制御基板 100 に対して指示され、各種ランプの点灯や可動役物等による演出の実行がランプ制御基板 120 に対して指示される。

【0258】

ステップ S50 の処理に続いて、サブ CPU91 は、データ転送処理を実行する（ステップ S60）。具体的には、画像音響制御に関するデータが画像音響制御基板 100 から送信されるので、そのデータをランプ制御基板 120 に転送する。これにより、画像表示装置 7（表示画面 70）およびスピーカ 38 で行われる演出と同期するように、枠ランプ 37、盤面ランプ 5、可動装飾部材 14 等の演出手段による演出がランプ制御基板 120 によって制御される。

10

【0259】

[サブ制御基板 90 によるコマンド受信処理]

図 22 は、図 21 のステップ S10 におけるコマンド受信処理の詳細フローチャートである。図 22 に例示されるように、サブ CPU91 は、まず、メイン制御基板 80 からのコマンドを受信したか否かを判定する（ステップ S11）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップ S11：NO）、上述したステップ S40 に処理が進められる。

【0260】

サブ CPU91 は、メイン制御基板 80 からのコマンドを受信したと判定した場合（ステップ S11：YES）、そのコマンドが図 14 のステップ S212 の処理またはステップ S220 の処理に応じてメイン制御基板 80 から送信された保留コマンドであるか否かを判定する（ステップ S12）。ここで、保留コマンドではないと判定された場合（ステップ S12：NO）、後述するステップ S15 に処理が進められる。

20

【0261】

サブ CPU91 は、受信したコマンドが保留コマンドであると判定した場合（ステップ S12：YES）、保留アイコンの表示やアイコン変化演出の実行を指示する保留アイコン表示コマンドをサブ RAM93 にセットする（ステップ S13）。

【0262】

サブ CPU91 は、受信したコマンドが保留コマンドではないと判定した場合（ステップ S12：NO）、そのコマンドが図 16 のステップ S310 の処理に応じてメイン制御基板 80 から送信された変動開始コマンドであるか否かを判定する（ステップ S15）。ここで、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定された場合（ステップ S15：NO）、後述するステップ S17 に処理が進められる。

30

【0263】

サブ CPU91 は、受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合（ステップ S15：YES）、変動開始コマンド受信処理を実行する（ステップ S16）。この変動開始コマンド受信処理については、図 23 に基づいて後に詳述する。

【0264】

サブ CPU91 は、受信したコマンドが変動開始コマンドではないと判定した場合（ステップ S15：NO）、そのコマンドが図 16 のステップ S314 の処理に応じてメイン制御基板 80 から送信された変動終了コマンドであるか否かを判定する（ステップ S17）。サブ CPU91 は、変動終了コマンドであると判定した場合（ステップ S17：YES）、演出図柄の変動表示を終了して図柄変動開始時に実行された特別図柄判定の判定結果を示す態様で演出図柄を停止表示する処理の実行を指示する変動演出終了コマンドをサブ RAM93 にセットする（ステップ S18）。

40

【0265】

この変動演出終了コマンドがステップ S50 のコマンド送信処理によって画像音響制御基板 100 およびランプ制御基板 120 に送信されることによって、第 1 特別図柄判定（又は第 2 特別図柄判定）の判定結果を示す特別図柄が第 1 特別図柄表示器 41（又は第 2 特別図柄表示器 42）に停止表示されるのに伴い、第 1 特別図柄判定（又は第 2 特別図柄

50

判定)の判定結果を示す演出図柄が表示画面70に停止表示されることになる。

【0266】

サブCPU91は、受信したコマンドが変動終了コマンドではないと判定した場合(ステップS17:NO)、そのコマンドが図19のステップS3175の処理に応じてメイン制御基板80から送信されたオープニングコマンドであるか否かを判定する(ステップS19)。ここで、受信したコマンドがオープニングコマンドであると判定した場合(ステップS19:YES)、大当たり遊技のオープニング期間において大当たりの種類を報知したり遊技者に右打ちを促したりするオープニング演出の開始を画像音響制御基板100(及びランプ制御基板120)に指示するためのオープニング演出開始コマンドをサブRAM93にセットする(ステップS20)。逆に、受信したコマンドがオープニングコマンドではないと判定した場合(ステップS19:NO)、その他の処理を実行する(ステップS21)。

10

【0267】

[サブ制御基板90による変動開始コマンド受信処理]

図23は、図22のステップS16における変動開始コマンド受信処理の詳細フローチャートである。サブCPU91は、メイン制御基板80から受信したコマンドが変動開始コマンドであると判定した場合(ステップS15:YES)、図23に例示される一連の変動開始コマンド受信処理を実行する。

【0268】

すなわち、サブCPU91は、サブ制御基板90における乱数更新処理によって適宜更新される演出乱数に関して、メイン制御基板80から変動開始コマンドを受信した時点の値を取得してサブRAM93に格納する(ステップS161)。そして、受信した変動開始コマンドを解析する変動開始コマンド解析処理を実行する(ステップS162)。

20

【0269】

この変動開始コマンドには、上述したように、大当たり判定処理の判定結果を示す図柄の設定情報、この図柄の設定情報が第1特別図柄判定に係るものであるか或いは第2特別図柄判定に係るものであるかを示す入賞始動口情報、特別図柄の変動パターンの設定情報、遊技機1の遊技状態を示す情報等が含まれている。したがって、変動開始コマンドを解析することによって、特別図柄判定の種類と結果を特定することができる。すなわち、大当たりであるか或いはハズレであるか、大当たりである場合にはその大当たりの種類が何であるかを特定することができる。また、変動パターンの設定情報に基づいて変動パターンがハズレ用の変動パターンであるか否かを特定することにより、リーチ有り演出とリーチ無し演出のどちらを行う必要があるのかを判断することができる。また、同じく変動パターンの設定情報に基づいて、特別図柄の変動時間を特定することができる。また、遊技状態を示す情報に基づいて、遊技機1の現在の遊技状態を特定することができる。

30

【0270】

サブCPU91は、変動開始コマンドを解析すると、その解析結果に基づいて、特別図柄の変動表示に伴う変動演出の変動演出パターンを設定する変動演出パターン設定処理を実行する(ステップS163)。この変動演出パターン設定処理が実行されることによって、演出図柄の変動態様、リーチ演出の有無、擬似連演出の有無、リーチ図柄を構成する演出図柄の種類、リーチ演出の種類や内容、擬似連演出の内容、停止表示される演出図柄の種類等が決定される。この変動演出パターン設定処理については、図24に基づいて後に詳述する。

40

【0271】

ステップS163の処理に続いて、サブCPU91は、ステップS163の処理で設定した変動演出パターンで演出図柄が変動表示されているときに実行する各種予告演出(例えば、ステップアップ演出やセリフ予告、群予告やカットイン、役物演出等)に関する設定を行う予告演出パターン設定処理を実行する(ステップS164)。なお、ステップS163の変動演出パターン設定処理によって、SPSPリーチへとリーチ演出が発展する変動演出パターンを設定した場合、サブCPU91は、このステップS164において、

50

S P S P リーチ発展時に暗転演出（図 9（C）参照）および役物演出（図 9（D）参照）を実行することを示す予告演出パターンを設定する。また、同様に S P S P リーチに発展する変動演出パターンを設定した場合において、メイン制御基板 80 から受信した変動開始コマンドに基づいて特定される第 1 特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを条件として、S P S P リーチ終盤の第 2 演出ボタン操作促進演出（図 10（A）参照）に対する第 2 演出ボタン 36 の操作に応じて、操作対応演出としての役物演出（図 10（B）参照）を実行することを示す予告演出パターンを設定する。

【0272】

次に、サブ CPU 91 は、ステップ S 163 の処理で設定した変動演出パターンでの変動演出の開始、及びステップ S 164 の処理で設定した予告演出パターンでの予告演出の実行を指示する変動演出開始コマンドをサブ RAM 93 にセットする（ステップ S 166）。

10

【0273】

この変動演出開始コマンドは、ステップ S 163 の処理によって設定された変動演出パターンを示す情報と、ステップ S 164 の処理によって設定された予告演出パターンを示す情報とを含むものであり、ステップ S 50 のコマンド送信処理によって画像音響制御基板 100 およびランプ制御基板 120 に送信される。これにより、サブ制御基板 90 において演出パターンが決定された変動演出および予告演出が、画像音響制御基板 100 およびランプ制御基板 120 によって実現されることになる。

【0274】

20

ステップ S 166 の処理に続いて、サブ CPU 91 は、サブ RAM 93 に記憶されている保留数を「1」減算した値に更新する（ステップ S 167）。具体的には、メイン制御基板 80 から受信した変動開始コマンドが第 1 特別図柄の変動表示の開始を通知するものである場合には、第 1 特別図柄判定の保留数を「1」減算した値に更新する。一方、受信した変動開始コマンドが第 2 特別図柄の変動表示の開始を通知するものである場合には、第 2 特別図柄判定の保留数を「1」減算した値に更新する。

【0275】

[サブ制御基板 90 による変動演出パターン設定処理]

図 24 は、図 23 のステップ S 163 における変動演出パターン設定処理の詳細フローチャートである。サブ CPU 91 は、ステップ S 162 の処理に続いて、第 1 特別図柄（又は第 2 特別図柄）の停止表示に伴って表示画面 70 に最終的に確定表示（本停止）させる演出図柄を設定する（ステップ S 1631）。具体的には、メイン制御基板 80 から受信した変動開始コマンドに含まれている図柄の設定情報に基づいて、図柄変動の終了時に大当たりを示す特別図柄（大当たり図柄）が停止表示されるのか、或いはハズレを示す特別図柄（ハズレ図柄）が停止表示されるのかを特定する。そして、大当たり図柄が停止表示されることを特定した場合には、本停止させる演出図柄として大当たりを報知するための演出図柄（例えばゾロ目を示す演出図柄）を設定し、ハズレ図柄が停止表示されることを特定した場合には、ハズレを報知するための演出図柄を設定する。なお、ハズレを報知するための演出図柄を設定する際に、リーチ演出を行ってからハズレを報知する場合には、ハズレを報知するための演出図柄としてリーチハズレ目を設定し、リーチ演出を行うことなくハズレを報知する場合には、ハズレを報知するための演出図柄としてバラケ目を設定する。

30

40

【0276】

次に、サブ CPU 91 は、受信した変動開始コマンドに含まれている特別図柄の変動パターンの設定情報に基づいて、今回の特別図柄の変動表示に伴ってリーチ有り演出を行う必要があるか否かを判断する（ステップ S 1632）。ここで、リーチ有り演出を行う必要が無いと判断した場合（ステップ S 1632：NO）、リーチ無し演出の変動演出パターンを設定する（ステップ S 1633）。例えば、特別図柄の変動パターン毎に複数種類のリーチ無し演出の変動演出パターンが対応付けられたリーチ無し用変動演出パターン選択テーブルから、ステップ S 161 の処理で取得した演出乱数に対応するいずれか 1 つの

50

変動演出パターンを読み出して、その変動演出パターンを示す情報をサブRAM93にセットする。

【0277】

一方、サブCPU91は、リーチ有り演出を行う必要があると判断した場合（ステップS1632：YES）、リーチ有り演出の変動演出パターンを設定する（ステップS1634）。例えば、特別図柄判定の判定結果と特別図柄の変動パターンとの組み合わせのそれぞれに対して複数種類のリーチ有り演出の変動演出パターンが対応付けられたリーチ有り用変動演出パターン選択テーブルから、ステップS161の処理で取得した演出乱数に対応するいずれか1つの変動演出パターンを読み出して、その変動演出パターンを示す情報をサブRAM93にセットする。

10

【0278】

このステップS1633の処理またはステップS1634の処理が行われることによって、演出図柄をどのような変動パターンで変動表示するか、リーチ演出を行う場合にどのリーチ演出を行うか、リーチ演出を発展させる場合にはどのような流れでリーチ演出を発展させるか等が決定されることになる。

【0279】

[画像音響制御基板100による割込み処理]

次に、図25を参照しつつ、画像音響制御基板100において実行される割込み処理について説明する。ここで、図25は、画像音響制御基板100において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。画像音響制御基板100は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図25に例示される一連の処理を一定時間（例えば33ミリ秒）毎に繰り返し実行する。

20

【0280】

まず、画像音響制御CPU101は、サブ制御基板90から受信したコマンドに基づいて表示画面70における画像表示を制御する画像表示制御処理を実行する（ステップS71）。この画像表示制御処理については、図26に基づいて後に詳述する。

【0281】

ステップS71の処理に続いて、画像音響制御CPU101は、表示画面70で行われる画面表示と同期するように或いは非同期に、スピーカ38から各種の演出音を出力させるための演出音出力制御処理を実行する（ステップS72）。

30

【0282】

ステップS72の処理に続いて、画像音響制御CPU101は、データ送信制御処理を実行する（ステップS73）。具体的には、画像音響制御基板100において行われる画像音響制御に関するデータをサブ制御基板90に送信する。これに対して、サブ制御基板90は、画像音響制御基板100から受信したデータをランプ制御基板120に転送する。これにより、表示画面70およびスピーカ38によって実行される演出と同期するように、枠ランプ37や盤面ランプ5、可動装飾部材14等が制御される。

【0283】

[画像音響制御基板100による画像表示制御処理]

図26は、図25のステップS71における画像表示制御処理の詳細フローチャートである。画像音響制御CPU101は、まず、サブ制御基板90から送信されたコマンドを受信したか否かを判定する（ステップS711）。ここで、コマンドを受信していないと判定された場合（ステップS711：NO）、ステップS72に処理が進められる。

40

【0284】

一方、画像音響制御CPU101は、サブ制御基板90からのコマンドを受信したと判定した場合（ステップS711：YES）、そのコマンドに含まれている設定情報を制御RAM103にセットする（ステップS712）。そして、制御RAM103にセットした設定情報に基づいて、表示画面70に演出画像をどのように表示すべきかを判断し、VDP104の描画処理を制御するためのディスプレイリストを作成して制御RAM103の所定領域に格納し（ステップS713）、そのディスプレイリストをVRAM106の

50

ディスプレイリスト記憶領域にセットする（ステップS 7 1 4）。このディスプレイリスト記憶領域にセットされたディスプレイリストに基づいてVDP 1 0 4が描画処理を実行することによって、サブ制御基板9 0から指示された演出表示が実現されることになる。

【0 2 8 5】

[ランプ制御基板1 2 0によるタイマ割込み処理]

次に、図2 7を参照しつつ、ランプ制御基板1 2 0において実行される割込み処理について説明する。ここで、図2 7は、ランプ制御基板1 2 0において実行される割込み処理を例示するフローチャートである。ランプ制御基板1 2 0は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、サブ制御基板9 0からのコマンド、及びサブ制御基板9 0を介して画像音響制御基板1 0 0から送信される画像音響制御に関するデータ等に基づいて、図2 7に例示される一連の処理を一定時間毎に繰り返し実行する。

10

【0 2 8 6】

ランプ制御基板1 2 0のランプCPU 1 2 1は、まず、サブ制御基板9 0を介して画像音響制御基板1 0 0から送信された画像音響制御に関するデータを受信するデータ受信処理を実行する（ステップS 8 0 1）。ランプCPU 1 2 1は、このステップS 8 0 1の処理によって受信した画像音響制御に関するデータに基づいて、表示画面7 0やスピーカ3 8による演出と同期するように、枠ランプ3 7、盤面ランプ5、可動装飾部材1 4等を制御する。

【0 2 8 7】

ステップS 8 0 1の処理に続いて、ランプCPU 1 2 1は、サブ制御基板9 0から送信された変動演出開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップS 8 0 2）。ここで、変動演出開始コマンドを受信したと判定した場合（ステップS 8 0 2：YES）、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に対応する発光パターンデータをランプROM 1 2 2から読み出してランプRAM 1 2 3にセットすることによって、枠ランプ3 7、盤面ランプ5、可動装飾部材1 4に内蔵されたLED等の発光パターンを設定する（ステップS 8 0 3）。そして、ランプCPU 1 2 1は、セットした発光パターンデータに基づいて、各発光手段の発光制御を開始する（ステップS 8 0 4）。

20

【0 2 8 8】

ステップS 8 0 4の処理に続いて、ランプCPU 1 2 1は、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、今回の図柄変動において可動装飾部材1 4を動作させる役物演出を行うよう指示されているか否かを判断する（ステップS 8 0 5）。具体的には、例えば、受信した変動演出開始コマンドに含まれている予告演出パターンを示す設定情報が、役物演出を実行することを示す情報であるか否かに基づいて、役物演出を行うよう指示されているか否かを判断する。ここで、役物演出を行うよう指示されていると判断した場合（ステップS 8 0 5：YES）、受信した変動演出開始コマンドに含まれている設定情報に対応する動作パターンデータをランプROM 1 2 2から読み出してランプRAM 1 2 3にセットすることによって、可動装飾部材1 4の動作パターンを設定する（ステップS 8 0 6）。

30

【0 2 8 9】

ランプCPU 1 2 1は、このステップS 8 0 6の処理を実行した場合、変動演出開始コマンドを受信していないと判定した場合（ステップS 8 0 2：NO）、又は、役物演出を行うよう指示されていないと判断した場合（ステップS 8 0 5：NO）、可動装飾部材1 4の動作パターンデータがランプRAM 1 2 3にセットされているか否かに基づいて、可動装飾部材1 4の動作パターンが設定されているか否かを判定する（ステップS 8 0 7）。ここで、可動装飾部材1 4の動作パターンが設定されていると判定した場合（ステップS 8 0 7：YES）、例えば、ステップS 8 0 1のデータ受信処理によって受信した画像音響制御に関するデータに基づいて、可動装飾部材1 4の動作開始タイミングであるか否かを判定する（ステップS 8 0 8）。本実施形態の遊技機1では、SPSPリーチに発展する変動演出パターンが設定されている場合、暗転演出（図9（C）参照）を所定時間（本実施形態では、3秒間）実行してから役物演出を実行することとしている。このため、

40

50

上記画像音響制御に関するデータに基づいて、暗転演出が実行されていることを特定した場合に、同じく画像音響制御に関するデータに基づいて、暗転演出の開始タイミングから所定時間（ここでは3秒）が経過したか否かに基づいて、可動装飾部材14の動作開始タイミングであるか否かを判定する。また、サブ制御基板90から受信した変動演出開始コマンドに基づいて、今回の第1特別図柄判定の判定結果が「大当たり」であることを特定し、且つ、画像音響制御に関するデータに基づいて、SPSPリーチ中の第2演出ボタン操作促進演出（図10（A）参照）が実行されていることを特定した場合は、有効期間中にサブ制御基板90から（第2演出ボタン36が操作されたことを通知する）操作コマンドしたか否かに基づいて、可動装飾部材14の動作開始タイミングであるか否かを判定する。また、有効期間中に第2演出ボタン36が操作されなかった場合は、画像音響制御に関するデータに基づいて、第2演出ボタン36が操作されることなく第2演出ボタン操作促進演出が終了するか否かを特定し、この特定結果に基づいて、可動装飾部材14の動作開始タイミングであるか否かを判定する。

10

20

30

40

50

【0290】

ランプCPU121は、可動装飾部材14の動作開始タイミングであると判定した場合（ステップS808：YES）、可動装飾部材制御処理を実行する（ステップS809）。具体的には、図11（A）に基づいて上述したように、ランプCPU121は、ランプROM122からランプRAM123に読み出した発光パターンデータに基づくパルス信号を駆動回路128に出力する。これに対して、駆動回路128は、パルス信号に応じた励磁信号をステッピングモータ129に出力する。これにより、ステッピングモータ129が上述した必要ステップ数だけ正転して、可動装飾部材14が初期位置（図7（A）参照）から動作位置（図7（B）参照）に移動する。

【0291】

ランプCPU121は、ステップS809の処理を実行した場合、可動装飾部材14の動作パターンが設定されていないと判定した場合（ステップS807：NO）、又は、可動装飾部材14の動作開始タイミングではないと判定した場合（ステップS808：NO）、ステッピングモータ129が駆動中であるか否かに基づいて、可動装飾部材14が動作中であるか否かを判定する（ステップS811）。

【0292】

ランプCPU121は、可動装飾部材14が動作中であると判定した場合（ステップS811：YES）、ステッピングモータ129が正転しているか否かに基づいて、可動装飾部材14が動作位置に近付く方向に移動しているか否かを判定する（ステップS812）。ここで、可動装飾部材14が動作位置に近付く方向に移動していると判定した場合（ステップS812：YES）、動作位置検知センサ130からの検知信号の有無に基づいて、可動装飾部材14が動作位置に到達したか否かを判定する（ステップS813）。ここで、ステッピングモータ129の駆動力が正確に伝達され、且つ、動作位置検知センサ130が正常に機能している場合には、正転しているステッピングモータ129のステップ数が必要ステップ数に達した段階で、可動装飾部材14が動作位置に配置されたことが動作位置検知センサ130によって検知され、ステップS813で「YES」と判定されて、後述するステップS816に処理が進められる。

【0293】

一方、ランプCPU121は、可動装飾部材14が動作位置に到達していないと判定した場合（ステップS813：NO）、可動装飾部材14の移動距離が第2距離を超えたか否かを判定する（ステップS814）。具体的には、ステッピングモータ129の正転駆動を開始してからの合計ステップ数が上述した上限ステップ数を超えたか否かを判定する。ここで、可動装飾部材14の移動距離が第2距離を超えたと判定した場合（ステップS814：YES）、すなわち、可動装飾部材14が動作位置検知センサ130によって検知されることなく合計ステップ数が上限ステップ数を超えた場合、復帰動作制御を実行する（ステップS815）。具体的には、図11（F）に基づいて上述したように、駆動回路128を介して、ステッピングモータ129の正転駆動を直ちに終了させ、ステッピン

グモータ１２９のステップ数が上述した必要ステップ数に達するまで、ステッピングモータ１２９の逆転駆動を継続して行う。これにより、可動装飾部材１４を動作位置に配置した状態での役物演出が実行されることなく、可動装飾部材１４が初期位置に復帰することになる。

【０２９４】

ランプＣＰＵ１２１は、ステップＳ８１５の処理を実行した場合、可動装飾部材１４の動作中ではないと判定した場合（ステップＳ８１１：ＮＯ）、可動装飾部材１４の移動方向が動作位置に近付く方向ではないと判定した場合（ステップＳ８１２：ＮＯ）、可動装飾部材１４が動作位置に到達したと判定した場合（ステップＳ８１３：ＹＥＳ）、又は、可動装飾部材１４の移動距離が第２距離を超えていないと判定した場合（ステップＳ８１４：ＮＯ）、サブ制御基板９０から送信された変動演出終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ８１６）。ここで、変動演出終了コマンドを受信したと判定した場合（ステップＳ８１６：ＹＥＳ）、当落を報知する確定演出用の発光制御を実行する（ステップＳ８１７）。具体的には、受信した変動演出終了コマンドに含まれている設定情報に対応する発光パターンデータをランプＲＯＭ１２２から読み出してランプＲＡＭ１２３にセットすることによって、枠ランプ３７、盤面ランプ５、可動装飾部材１４に内蔵されたＬＥＤ等の発光パターンを設定する。そして、ランプＣＰＵ１２１は、セットした発光パターンデータに基づいて、確定時間が経過するまで、各発光手段の発光制御を実行する。

10

【０２９５】

[遊技機１の構成および作用効果]

なお、本実施形態の遊技機１は、以下の構成を備えていると共に、その構成を備えていることによって、以下の作用効果を奏する。

20

【０２９６】

遊技機１は、

動作可能な演出実行手段（例えば、可動装飾部材１４）と、

表示画面を有する画像表示手段（例えば、表示画面７０を有する画像表示装置７）と、

遊技者に有利な特別遊技を実行するか否かの判定を行う判定手段（例えば、図１６のステップＳ３０８における大当たり判定処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、

前記判定が行われると、所定の図柄表示手段（例えば、第１特別図柄表示器４１）に図柄を変動表示させてから前記判定の結果を示す図柄を停止表示させる図柄表示制御手段（例えば、図１６のステップＳ３１１の処理、及びステップＳ３１５の処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、

30

前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定されたことを示す図柄が前記図柄表示手段に停止表示された場合に、当該特別遊技を実行する特別遊技実行手段（例えば、図１３のステップＳ６における大入賞口開閉制御処理を実行するメインＣＰＵ８１）と、

前記判定の結果に基づいて演出の実行を制御する演出制御手段（例えば、サブＣＰＵ９１、画像音響制御ＣＰＵ１０１、ランプＣＰＵ１２１）とを備え、

前記演出制御手段は、

初期位置（例えば、図７（Ａ）参照）から、前記演出実行手段が前記表示画面の少なくとも一部を覆う動作位置（例えば、図７（Ｂ）参照）へと前記演出実行手段を移動させると共に、当該演出実行手段が前記動作位置に配置されていることを検知可能であり（例えば、図４に例示される動作位置検知センサ１３０からの検知信号に基づいて、可動装飾部材１４が動作位置に配置されたか否かを判定するランプＣＰＵ１２１）、

40

前記演出実行手段の前記初期位置からの移動距離が当該初期位置から前記動作位置までの第１距離（例えば、図７（Ａ）及び（Ｂ）参照）よりも長い第２距離を超えても、前記演出実行手段が前記動作位置に配置されていることを検知できない場合は、当該演出実行手段を前記初期位置に向けて移動させる（例えば、図１１（Ｆ）の処理や図２７におけるステップＳ８１５の処理を実行するランプＣＰＵ１２１）。

【０２９７】

50

この構成によれば、演出実行手段の移動距離が第 2 距離を超えても演出実行手段が動作位置に配置されていることが検知できない場合に、演出実行手段が初期位置に向けて移動する。このため、例えば、ノイズ等の影響による演出実行手段が動作位置に配置されていることを検知する検知センサからの検知信号の取りこぼし（受信エラー）や、上記検知センサの故障等が原因で、演出実行手段の正常な動作制御ができなくなって、演出実行手段が（表示画面の少なくとも一部を覆う）動作位置付近に配置されたままの状態となり、結果として、画像表示手段を用いて行われる演出の興趣性を著しく低下させるといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【0298】

また、遊技機 1 は、

前記演出制御手段は、

前記演出実行手段の前記初期位置からの移動距離が前記第 2 距離を超えても前記演出実行手段が前記動作位置に配置されていることを検知できない場合、当該演出実行手段を前記初期位置に向けて前記第 1 距離移動させる（例えば、図 11（F）の処理や、図 27 におけるステップ S815 の処理を実行するランブ CPU 121）。

【0299】

ところで、演出実行手段を動作位置に移動させたにも拘わらず、演出実行手段が動作位置に配置されていることを検知できない場合に、演出実行手段を第 1 距離よりも短い距離だけ初期位置に近づく方向に移動させたり、或いは、演出実行手段を第 1 距離よりも長い距離だけ初期位置に近づく方向に移動させたりするといった構成を採用することが考えられる。

しかしながら、演出実行手段を第 1 距離よりも短い距離だけ初期位置に近づく方向に移動させる構成では、演出実行手段が動作位置を通り過ぎていた場合に、演出実行手段が初期位置まで戻り切っていない場所で停止する可能性がある。逆に、演出実行手段を第 1 距離よりも長い距離だけ初期位置に近づく方向に移動させる構成では、演出実行手段が動作位置の手前で停止していた場合に、演出実行手段を初期位置に向けて移動させた場合に、演出実行手段が初期位置を大幅に通り過ぎた位置で停止する可能性がある。これに対して、上記の構成によれば、演出実行手段の初期位置からの移動距離が第 2 距離を超えても演出実行手段が動作位置に配置されていることを検知できない場合に、演出実行手段が初期位置に向けて第 1 距離移動するため、上記のような問題が生じる可能性を好適に低下させることが可能である。

【0300】

また、遊技機 1 は、

前記演出制御手段は、

前記初期位置から移動させた前記演出実行手段が前記動作位置に配置されていることを検知できた場合、当該演出実行手段が前記動作位置に配置された状態を所定時間維持し、その後、当該演出実行手段を前記初期位置に向けて前記第 1 距離よりも長い第 3 距離移動させる。

【0301】

この構成によれば、動作位置に配置されている演出実行手段が、初期位置に向けて第 1 距離よりも長い第 3 距離移動するため、演出実行手段を初期位置に近づく方向に移動させたにも拘わらず演出実行手段が初期位置まで戻っていないといった問題が生じるのを効果的に抑制することが可能である。

【0302】

また、遊技機 1 は、

前記演出制御手段は、

前記判定手段によって前記特別遊技を実行すると判定された場合は、前記演出実行手段を前記初期位置から前記動作位置へと移動させて、当該動作位置に配置された前記演出実行手段および前記画像表示手段を用いた第 1 演出（例えば、図 10（B）参照）を実行し、

10

20

30

40

50

前記判定手段によって前記特別遊技を実行しないと判定された場合は、前記演出実行手段を前記初期位置から前記動作位置へ移動させることなく、前記画像表示手段を用いた第2演出（例えば、図10（F）参照）を実行する。

【0303】

この構成によれば、特別遊技を実行しないと判定された場合は、演出実行手段を移動させることなく画像表示手段を用いた第2演出が実行される一方、特別遊技を実行すると判定された場合は、動作位置へと移動させた演出実行手段および画像表示手段を用いた第1演出が実行される。このように、判定手段の判定結果を報知する演出に使用される演出手段が、特別遊技を実行すると判定された場合と実行しないと判定された場合とで互いに異なるため、判定手段の判定結果を分かり易く効果的に報知することが可能である。

10

【0304】

[その他の変形例]

なお、本発明は上記実施形態に限定されるものではなく、例えば以下の形態であってもよい。すなわち、上記実施形態では、可動装飾部材14の初期位置からの移動距離が第2距離を超えても可動装飾部材14が動作位置に配置されていることを検知できない場合に、可動装飾部材14を初期位置に向けて第1距離移動させる場合を例に説明したが、可動装飾部材14を初期位置に向けて移動させる距離は第1距離に限らず、第2距離や、第2距離よりも長い距離であってもよい。

【0305】

また、上記実施形態では、遊技機1が、可動装飾部材14が初期位置に配置されていることを検知する初期位置検知センサを備えていない場合を例に説明したが、他の実施形態では、動作位置検知センサ130に加えて初期位置検知センサを備える構成を採用してもよい。この構成では、可動装飾部材14を動作位置から初期位置へと戻す場合に、初期位置検知センサからの検知信号が出力されたタイミングでステッピングモータ129を停止させることで、可動装飾部材14の動作位置からの移動距離を第1距離等に予め設定しておく場合に比べて、より正確に可動装飾部材14を初期位置に復帰させることが可能である。

20

【0306】

また、上記実施形態では、初期位置から移動させた可動装飾部材14が動作位置に配置されていることを検知できた場合に、可動装飾部材14が動作位置に配置された状態を所定時間維持して役物演出を実行し、その後に、可動装飾部材14を初期位置に向けて第1距離移動させる場合について説明した（図11（B）～（D）参照）。これに対して、他の実施形態では、役物演出を実行した後に、可動装飾部材14を初期位置に向けて（第1距離よりも長い）第3距離移動させるといった構成を採用してもよい。この構成によれば、可動装飾部材14が、初期位置から離れる方向に動作位置から僅かにズレた位置まで移動していたとしても、可動装飾部材14を初期位置、或いは、初期位置にかなり近い位置まで戻すことが可能である。また、このような構成を採用したことで、可動装飾部材14が、動作位置から離れる方向に初期位置からズレた位置まで移動してしまう（戻り過ぎてしまう）場合には、動作位置から移動した可動装飾部材14が初期位置に配置された際に可動装飾部材14に当接して、可動装飾部材14のそれ以上の移動を規制する規制部材を設けるといった構成を併せて採用してもよい。また、この構成とは別に、上述したように初期位置検知センサを設けて、可動装飾部材14が戻り過ぎてしまった場合に、可動装飾部材14が初期位置検知センサによって検知されるまでステッピングモータ129を正転させることで、可動装飾部材14を初期位置に復帰させるといった構成を採用することも考えられる。

30

40

【0307】

また、上記実施形態では、初期位置が、可動装飾部材14が表示画面70の上方の位置（図7（A）参照）である場合を例に説明した。しかしながら、初期位置は上記実施形態で例示した位置に限定されるものではなく、他の位置であってもよい。すなわち、例えば、初期位置は、可動装飾部材14が表示画面70の左側方（又は右側方）の位置であって

50

もよい。この場合、遊技機 1 の左右方向が可動装飾部材 1 4 の移動方向となる。

【0308】

また、上記実施形態では、動作可能な演出実行手段が 1 つである場合を例に説明したが、他の実施形態では、複数の演出実行手段を備えていてもよい。例えば、第 1 の演出実行手段を表示画面 7 0 の前方における左側方に配置すると共に、第 2 の演出実行手段を表示画面 7 0 の前方における右側方に配置し、第 1 の演出実行手段を右方向に移動させると共に、第 2 の演出実行手段を左方向に移動させて、これらの演出実行手段を表示画面 7 0 の中央領域と重なるように合体させて、この状態で役物演出を実行するといった構成が一例として挙げられる。

【0309】

また、上記実施形態では、本発明をいわゆる確変ループタイプと呼ばれる 1 種タイプのパチンコ遊技機に適用した場合について説明したが、本発明を、いわゆる S T 機と呼ばれる 1 種タイプのパチンコ遊技機や、いわゆる 1 種 2 種混合タイプと呼ばれるパチンコ遊技機等の他の遊技機に適用してもよい。

【0310】

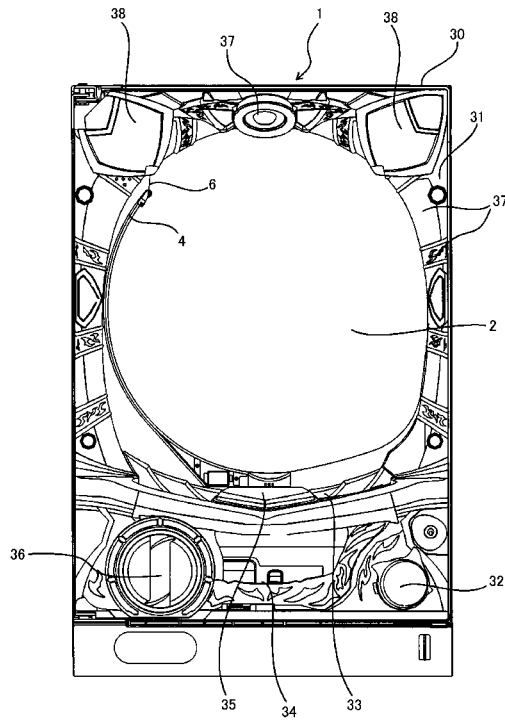
また、上記実施形態において説明した遊技機 1 の構成や各部材の動作態様は単なる一例に過ぎず、他の構成や動作態様であっても本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述したフローチャートにおける処理の順序、設定値、乱数値、判定に用いられる閾値等は単なる一例に過ぎず、本発明の範囲を逸脱しなければ他の順序や値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。上記実施形態で例示した図面等も単なる一例であって、他の態様であってもよい。

【符号の説明】

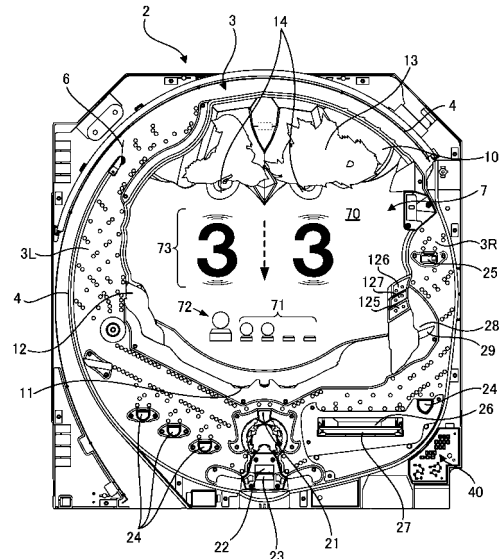
【0311】

1 遊技機（パチンコ遊技機）、7 画像表示装置、14 可動装飾部材、21 第 1 始動口、22 第 2 始動口、23 開閉部材、26 第 1 大入賞口、28 第 2 大入賞口、35 第 1 演出ボタン、36 第 2 演出ボタン、41 第 1 特別図柄表示器、42 第 2 特別図柄表示器、70 表示画面、80 メイン制御基板、81 メイン CPU、90 サブ制御基板、91 サブ CPU、100 画像音響制御基板、101 画像音響制御 CPU、120 ランプ制御基板、121 ランプ CPU、122 ランプ ROM、123 ランプ RAM、128 駆動回路、129 ステッピングモータ、130 動作位置検知センサ、211 第 1 始動口センサ、221 第 2 始動口センサ、351 第 1 演出ボタン検知センサ、361 第 2 演出ボタン検知センサ。

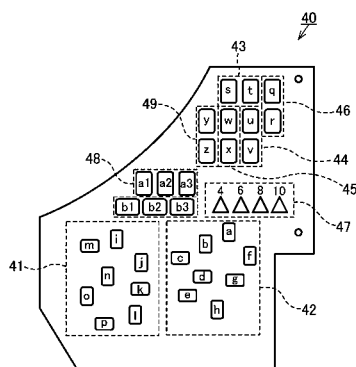
【 図 1 】



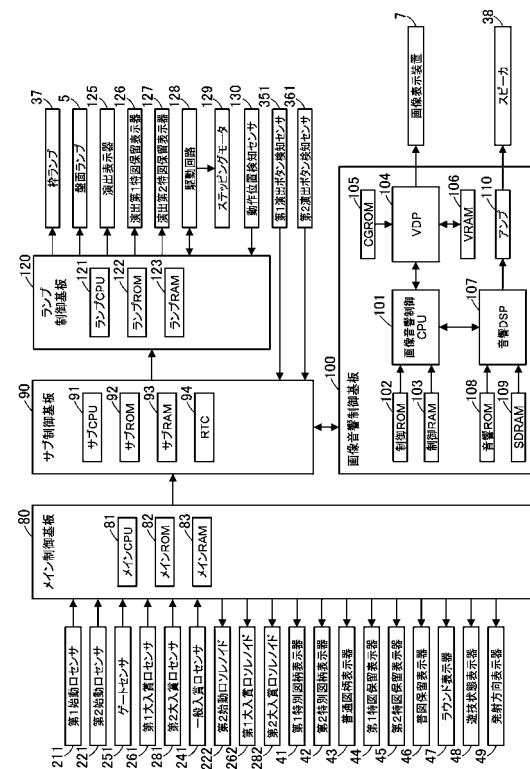
【 図 2 】



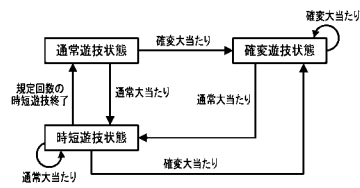
【 図 3 】



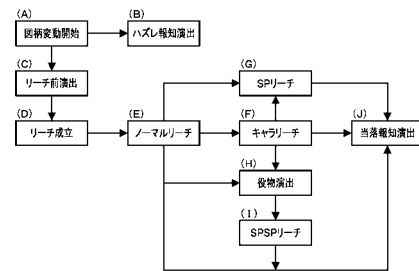
【 図 4 】



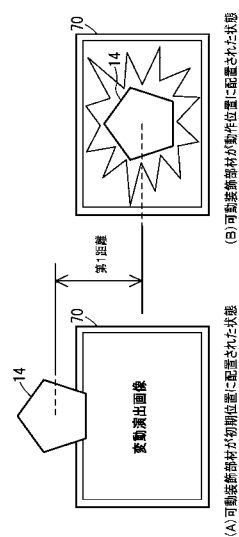
【図5】



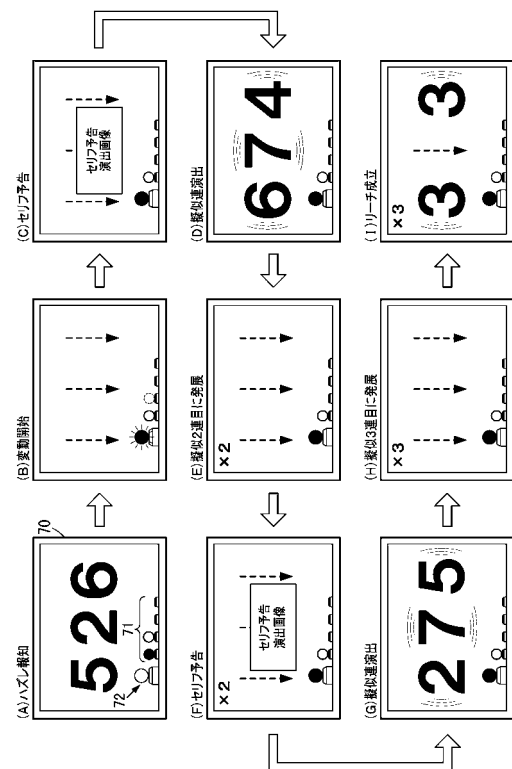
【図6】



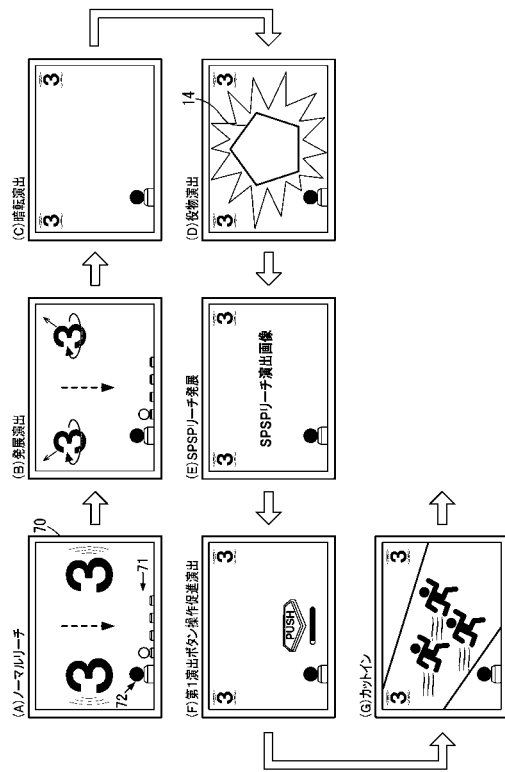
【図7】



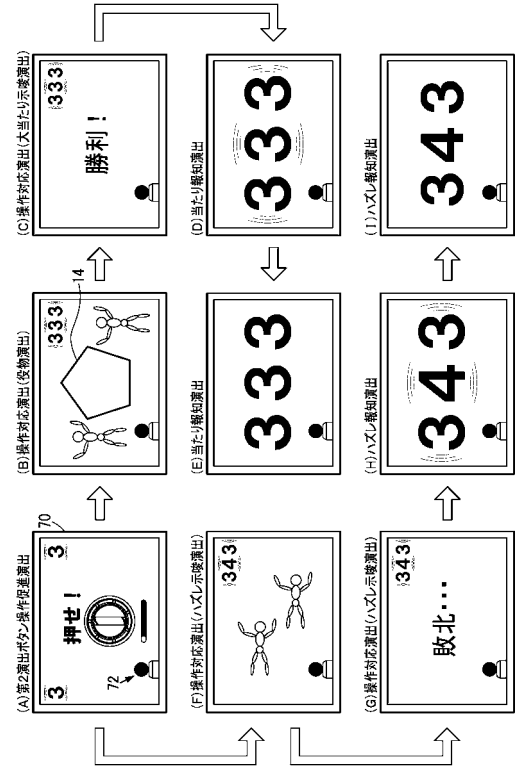
【図8】



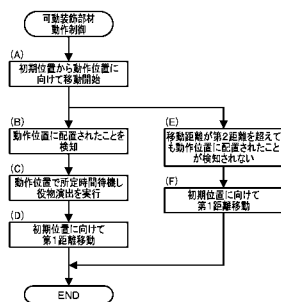
【図 9】



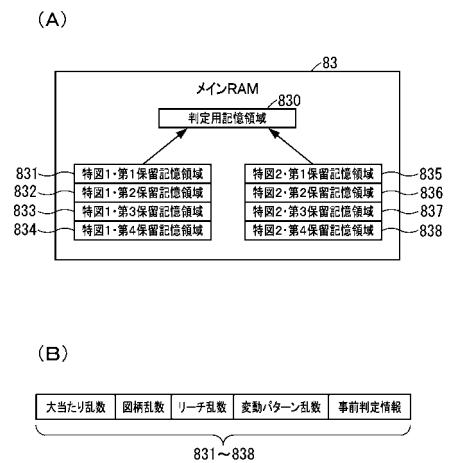
【図 10】



【図 11】



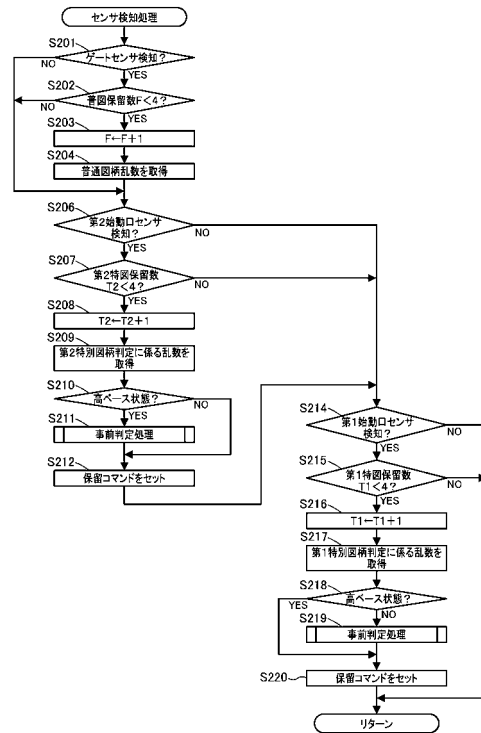
【図 12】



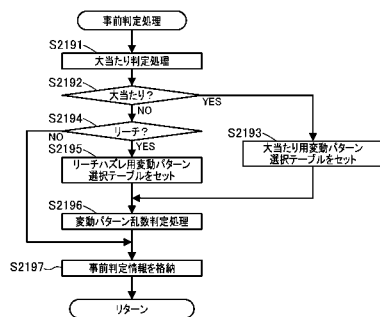
【図 13】



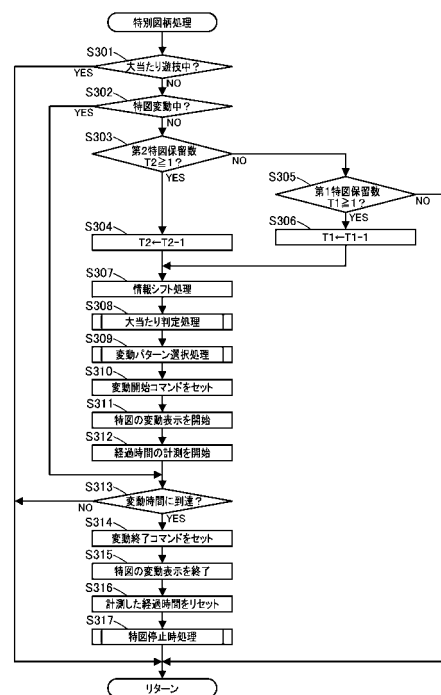
【図 14】



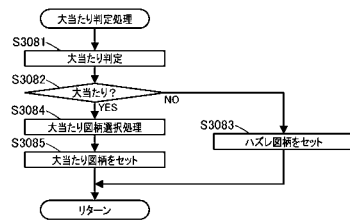
【図 15】



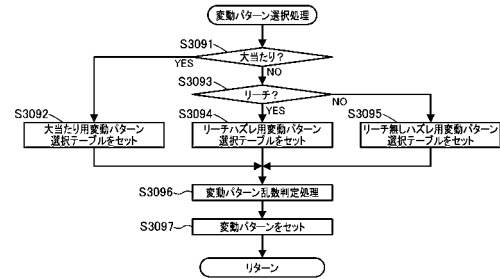
【図 16】



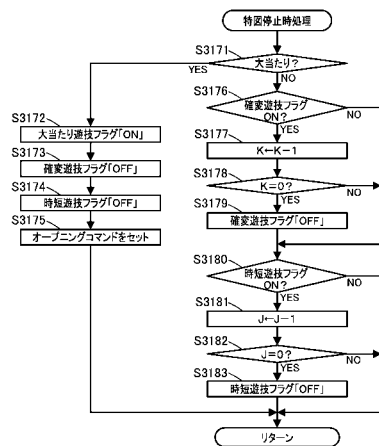
【図 17】



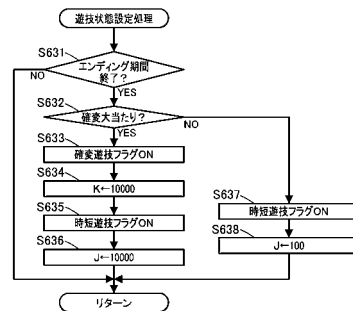
【図 18】



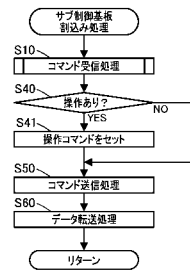
【図 19】



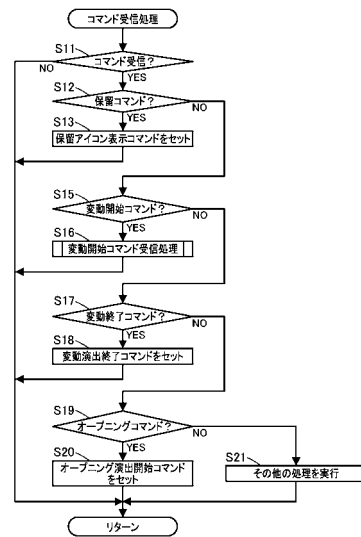
【図 20】



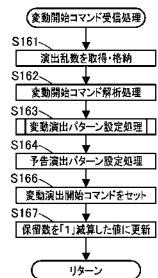
【図 2 1】



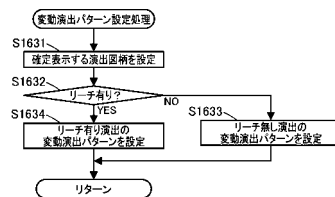
【図 2 2】



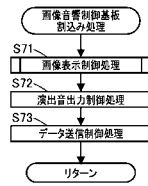
【図 2 3】



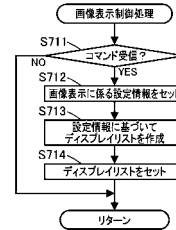
【図 2 4】



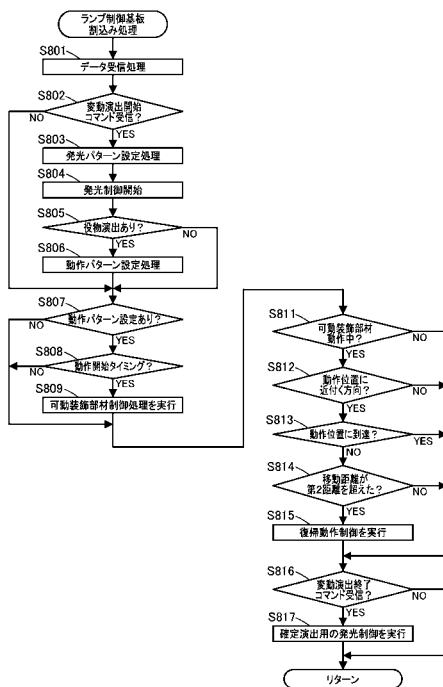
【図 25】



【図 26】



【図 27】



フロントページの続き

- (72)発明者 中山 覚
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 牧智宣
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 柏木浩志
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- (72)発明者 梶野浩司
愛知県名古屋市中区丸の内二丁目 1 1 番 1 3 号 株式会社サンセイアールアンドディ内
- F ターム(参考) 2C088 EB78