

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7332907号
(P7332907)

(45)発行日 令和5年8月24日(2023.8.24)

(24)登録日 令和5年8月16日(2023.8.16)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 3 2 B

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 1 (全193頁)

(21)出願番号	特願2020-198939(P2020-198939)	(73)特許権者	390031783
(22)出願日	令和2年11月30日(2020.11.30)		サミー株式会社
(65)公開番号	特開2022-86751(P2022-86751A)		東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー
(43)公開日	令和4年6月9日(2022.6.9)	(74)代理人	100092897
審査請求日	令和5年6月1日(2023.6.1)		弁理士 大西 正悟
早期審査対象出願		(74)代理人	100157417
			弁理士 並木 敏章
		(74)代理人	100218095
			弁理士 山崎 一夫
		(72)発明者	吉田 信介
			東京都品川区西品川一丁目1番1号住友不動産大崎ガーデンタワー サミー株式会社内
		審査官	小濱 健太

最終頁に続く

(54)【発明の名称】 ぱちんこ遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項1】

遊技領域が形成された遊技盤と、
前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、
前記遊技領域の前記第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第2始動口と、
前記第1始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する第1当否判定手段と、
前記第2始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する第2当否判定手段と、
前記遊技領域に設けられ、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、
前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当たりである場合、前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が規定数に達するまで又は規定時間が経過するまで前記大入賞口を開放させる単位遊技を複数回繰り返す特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、
通常入球状態と、通常入球状態よりも前記第2始動口への入球容易性が高められた入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定もしくは入球容易状態の設定を実行可能な入球状態制御手段と、
特定の情報が表示される性能表示装置と、
演出表示が表示される演出表示装置とを備え、
前記遊技領域に発射された遊技球を検出可能であり、

全ての遊技状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である全発射球数を計数可能であり、

所定の状況下における通常入球状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である通常時発射球数を計数可能であり、

所定の状況下における通常入球状態において遊技者に対して付与される賞球数の総数である通常時賞球数を計数可能であり、

通常時発射球数に対する通常時賞球数の割合を示すベース値を計測可能であり、

前記性能表示装置は、ベース値を特定し得るベース値情報を表示するベース値情報表示部と、前記ベース値情報表示部に表示されているベース値情報の種類を識別するための識別情報が表示される識別情報表示部とを有し、

10

特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値を示す表示である累積賞球数表示を更新表示可能であり、

特別遊技の実行中、賞球数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値が前記特定値に到達したことを示す特定値対応表示を前記累積賞球数表示とは別個に表示可能であり、

特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球があと1球入球することで特定値対応表示が表示される状況において電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても、特定値対応表示が表示されないよう構成されており、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に遊技者に対する賞球の付与が一時中断される所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球を、当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与可能である一方で、

20

特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が遊技者に対して付与されたとしても、当該特別遊技の実行中且つ当該所定のエラーが発生した以降において累積賞球数表示を更新表示可能であるとともに特定値対応表示も表示可能であり、

30

特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消されることで、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与された場合、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の付与を契機としてベース値の計測は行われませんが、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の発生契機である当該特別遊技の実行中における当該大入賞口への入球に対応した発射球に基づく全発射球数の計数は行われ得るよう構成されていることを特徴とする、ぱちんこ遊技機。

40

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、ぱちんこ遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

50

ぱちんこ遊技機は、一般的に、遊技球が始動口に入球したことを契機として抽選用の乱数値を取得して、これを作動保留球として所定の上限個数まで一時記憶する。このような作動保留球は予め定められた始動条件が成立する毎に1個ずつ順次消化され、大当りに該当するか否かの当否判定が実行される。当否判定の結果が大当りである場合には複数列からなる装飾図柄を変動表示させた後に該装飾図柄を予め定められた当選態様で停止表示して、通常時には閉状態である大入賞口を開状態とする特別遊技（大当り遊技）を成立させるようになっている。

【0003】

この種のぱちんこ遊技機では、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口に入球することを契機として大入賞口入賞演出（例えば賞球数表示や効果音出力）を実行するものが知られている（例えば、特許文献1を参照）。

10

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【文献】特開2013-123602号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に存在しているため、従来機種との差別化を図るには、更なる遊技の興趣性の向上が求められる。

20

【0006】

本発明は、このような課題に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣性の向上を図ることのできるぱちんこ遊技機を提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

このような目的達成のために、本発明に係るぱちんこ遊技機は、遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域の所定位置に設けられ、遊技球が入球可能な第1始動口と、前記遊技領域の前記第1始動口とは異なる位置に設けられ、遊技球が入球容易な開状態と入球困難な閉状態とに変化する第2始動口と、前記第1始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する第1当否判定手段と、前記第2始動口への遊技球の入球を契機として当否判定を実行する第2当否判定手段と、前記遊技領域に設けられ、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果に応じて開放されて遊技球が入球可能な大入賞口と、前記第1当否判定手段による当否判定の結果又は前記第2当否判定手段による当否判定の結果が大当りである場合、前記大入賞口へ入球した遊技球の個数が規定数に達するまで又は規定時間が経過するまで前記大入賞口を開放させる単位遊技を複数回繰り返す特別遊技へ移行し得る特別遊技実行手段と、通常入球状態と、通常入球状態よりも前記第2始動口への入球容易性が高められた入球容易状態とを有し、通常入球状態の設定もしくは入球容易状態の設定を実行可能な入球状態制御手段と、特定の情報が表示される性能表示装置と、演出表示が表示される演出表示装置とを備え、前記遊技領域に発射された遊技球を検出可能であり、全ての遊技状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である全発射球数を計数可能であり、所定の状況下における通常入球状態において前記遊技領域に発射された遊技球の総数である通常時発射球数を計数可能であり、所定の状況下における通常入球状態において遊技者に対して付与される賞球数の総数である通常時賞球数を計数可能であり、通常時発射球数に対する通常時賞球数の割合を示すベース値を計測可能であり、前記性能表示装置は、ベース値を特定し得るベース値情報を表示するベース値情報表示部と、前記ベース値情報表示部に表示されているベース値情報の種類を識別するための識別情報が表示される識別情報表示部とを有し、特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として、遊技者に対して付与される賞球数の累積値を示す表示である累積賞球数表示を更新表示可能であり、特別遊技の実行中、賞球数の累積値が特定値に到達することを契機として、遊技者に対して付与さ

30

40

50

れる賞球数の累積値が前記特定値に到達したことを示す特定値対応表示を前記累積賞球数表示とは別個に表示可能であり、特別遊技の実行中、前記大入賞口へ遊技球があと1球入球することで特定値対応表示が表示される状況において電源断が発生して、当該電源断が復帰した場合には、前記大入賞口へ遊技球が1球入球したとしても、特定値対応表示が表示されないよう構成されており、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に遊技者に対する賞球の付与が一時中断される所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球を、当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与可能である一方で、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消された場合、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が遊技者に対して付与されたとしても、当該特別遊技の実行中且つ当該所定のエラーが発生した以降において累積賞球数表示を更新表示可能であるとともに特定値対応表示も表示可能であり、特別遊技の実行中において前記大入賞口へ遊技球が入球することを契機として遊技者に対して賞球の付与が行われる際に前記所定のエラーが発生し、当該特別遊技の終了後に移行する入球容易状態の終了後に移行する通常入球状態まで当該所定のエラーが継続したうえで、当該通常入球状態において当該所定のエラーが解消されることで、当該所定のエラーが発生することで当該特別遊技の実行中に遊技者に対して付与されなかった分の賞球が当該通常入球状態における当該所定のエラーの解消後に遊技者に対して付与された場合、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の付与を契機としてベース値の計測は行われませんが、当該所定のエラーが解消するまでの間に遊技者に対して付与されなかった分の賞球の発生契機である当該特別遊技の実行中における当該大入賞口への入球に対応した発射球に基づく全発射球数の計数は行われ得るよう構成されていることを特徴とする。

【発明の効果】

【0008】

本発明に係るぱちんこ遊技機によれば、遊技の興趣性の向上を図ることが可能である。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】本実施形態のぱちんこ遊技機の正面図である。

【図2】上記ぱちんこ遊技機の背面図である。

【図3】上記ぱちんこ遊技機の制御ブロック図である。

【図4】上記ぱちんこ遊技機の主制御基板及び演出制御基板の機能ブロック図である。

【図5】特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。

【図6】(A)は第1特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図、(B)は第2特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。

【図7】特別図柄の変動パターンテーブル1を示す模式図である。

【図8】特別図柄の変動パターンテーブル2を示す模式図である。

【図9】特別図柄の変動パターンテーブル3を示す模式図である。

【図10】装飾図柄の図柄属性を示す模式図である。

【図11】大当り種別と装飾図柄の大当り図柄組合せと大当り中演出パターンとの対応関係を示す模式図である。

【図12】超寿大当り演出の概要を示す模式図である。

【図13】寿大当りA演出の概要を示す模式図である。

【図14】寿大当りB演出の概要を示す模式図である。

- 【図 1 5】喜大当り A 演出の概要を示す模式図である。
- 【図 1 6】喜大当り B 演出の概要を示す模式図である。
- 【図 1 7】ラウンド遊技中の基本画面を示す模式図である。
- 【図 1 8】入賞関連演出の構成を説明するための概念図である。
- 【図 1 9】オーバー入賞演出の演出例を示す模式図である。
- 【図 2 0】大入賞口カウントアップ演出の演出例を示す模式図である。
- 【図 2 1】オマケ入賞演出の演出例を示す模式図である。
- 【図 2 2】一般入賞口カウントアップ演出の演出例を示す模式図である。
- 【図 2 3】大入賞口カウントアップ演出の優先度の説明に供するタイムチャートである。
- 【図 2 4】強調演出の説明に供する模式図である。 10
- 【図 2 5】遊技機のエラー種別の説明に供する模式図である。
- 【図 2 6】大当り終了時のオーバー入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 2 7】大当り終了時のオマケ入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。
- 【図 2 8】タッチセンサの検出状態とオーバー入賞演出および一般入賞演出との関係を示すタイムチャートである。
- 【図 2 9】遊技開始準備演出の実行される遊技状態とオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行される遊技状態との関係を示すタイムチャートである。
- 【図 3 0】音量調整画面を示す模式図である。 20
- 【図 3 1】オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行の説明に供するタイムチャートである。
- 【図 3 2】所定期間内にオーバー入賞およびオマケ入賞がそれぞれ複数回発生した場合のタイムチャートである。
- 【図 3 3】一般入賞口に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。
- 【図 3 4】大入賞口に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。
- 【図 3 5】主制御側メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 6】主制御側メイン処理の図 3 5 に続く制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 7】主制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 3 8】入賞監視処理を示すフローチャートである。 30
- 【図 3 9】始動口監視制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 0】特別図柄変動開始監視制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 1】特別図柄変動開始監視処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 2】特別図柄制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】特別図柄制御汎用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 4】特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】特別図柄変動中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】特別図柄停止図柄表示中処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】特別電動役物制御処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】特別電動役物制御処理の図 4 7 に続く制御処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 4 9】リセット開始処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】演出制御側メイン処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 1】コマンド解析処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 2】入賞演出内容決定処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 3】演出制御コマンド受信割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 4】演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】画像制御コマンド送信割込み処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】第 2 実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。
- 【図 5 7】第 2 実施形態の特別図柄大当り図柄テーブルを示す模式図である。
- 【図 5 8】第 2 実施形態の遊技状態および演出モードの遷移図である。 50

【図 5 9】第 2 実施形態の遊技状態設定テーブルを示す模式図である。

【図 6 0】第 2 実施形態の特別図柄の変動時間の比較表である。

【図 6 1】第 2 実施形態の普通図柄抽選の説明に供する模式図である。

【図 6 2】第 2 実施形態の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）を説明するための模式図である。

【図 6 3】第 2 実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。

【図 6 4】第 3 実施形態の主制御表示装置を示す正面図である。

【図 6 5】第 3 実施形態の強調演出の演出例を示す模式図である。

【図 6 6】第 3 実施形態の強調演出パターンテーブルを示す模式図である。

【図 6 7】第 3 実施形態の大当たり遊技の実行中における強調演出、特殊効果表示、特定効果音の出力の実行タイミングを示すタイムチャートである。

10

【図 6 8】第 3 実施形態の強調演出の実行時間と大当たり終了デモの実行時間との関係を示すタイムチャートである。

【図 6 9】第 3 実施形態の強調演出、発光演出および役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 0】（ A ）は第 3 実施形態の変動中役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、（ B ）は第 3 実施形態の大当たり中役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【図 7 1】（ A ）は第 3 実施形態の強調演出の実行制限が行われるときのタイムチャートであり、（ B ）は第 3 実施形態のオーバー入賞演出の実行制限が行われるときのタイムチャートである。

20

【図 7 2】第 3 実施形態の大当たり種別表示の実行中に電源断が発生したときのタイムチャートである。

【図 7 3】第 3 実施形態のラウンド表示の実行中に電源断が発生したときのタイムチャートである。

【図 7 4】第 4 実施形態の遊技機の制御構成を示す制御ブロック図である。

【図 7 5】第 4 実施形態の主制御基板及び演出制御基板の機能ブロック図である。

【図 7 6】第 4 実施形態の電源投入時移行モード制御手段および性能情報管理手段を示す機能ブロック図である。

【図 7 7】第 4 実施形態の主制御基板ユニットを示す正面図である。

30

【図 7 8】第 4 実施形態の性能表示モニタを示す模式図である。

【図 7 9】第 4 実施形態の基本的な遊技仕様を示す図である。

【図 8 0】第 4 実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。

【図 8 1】（ A ）は第 4 実施形態の第 1 特別図柄大当たり図柄テーブルを示す模式図、（ B ）は第 4 実施形態の第 2 特別図柄大当たり図柄テーブルを示す模式図である。

【図 8 2】第 4 実施形態の電源投入時の操作と移行モードとの関係を示す図である。

【図 8 3】第 4 実施形態の性能表示モニタにおける設定値の表示例を示す模式図である。

【図 8 4】（ A ）は第 4 実施形態の設定変更モード中の報知内容を示す図であり、（ B ）は第 4 実施形態の設定確認モード中の報知内容を示す図である。

【図 8 5】（ A ）は第 4 実施形態の主制御基板の R A M の記憶領域を示す模式図であり、（ B ）は第 4 実施形態の性能情報記憶領域を示す模式図である。

40

【図 8 6】第 4 実施形態の各区間のベース値の表示例を示す模式図である。

【図 8 7】第 4 実施形態の識別セグおよび比率セグに表示される表示内容を管理区間（計測区間）ごとに示す図である。

【図 8 8】第 4 実施形態の電源投入時の 1 回目の区間 A において初当たりが発生した場合のタイムチャートである。

【図 8 9】（ A ）は第 4 実施形態の電源断復帰時の遊技状態が特別遊技状態であるときの初期表示期間を示すタイムチャート、（ B ）は第 4 実施形態の電源断復帰時の遊技状態が通常遊技状態であるときの初期表示期間を示すタイムチャートである。

【図 9 0】大当たり遊技の実行中に賞球エラーが発生したときのタイムチャートである。

50

【発明を実施するための形態】

【 0 0 1 0 】

以下、本発明の好ましい実施形態について図面を参照しながら説明する。

【 0 0 1 1 】

〔第1実施形態〕

本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機 P M の正面図及び背面図を図 1 及び図 2 に示しており、まず、この図を参照して、ぱちんこ遊技機 P M の全体構成について概要説明する。なお、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機 P M は、従来の第 1 種ぱちんこ遊技機に相当する機能を二つ混在した機種であり、第 1 の遊技（第 1 特別図柄遊技）と第 2 の遊技（第 2 特別図柄遊技）とを展開可能である。

10

【 0 0 1 2 】

<ぱちんこ遊技機の基本構成>

はじめに、図 1 を参照しながら、ぱちんこ遊技機 P M の正面側の基本構造を説明する。ぱちんこ遊技機 P M（単に「遊技機 P M」とも称する）は、図 1 に示すように、外郭方形枠サイズに構成された縦向きの固定保持枠をなす外枠 1 の開口前面に、これに合わせた方形枠サイズに構成されて開閉搭載枠をなす前枠 2 が互いの正面左側縁部に配設された上下のヒンジ機構 3 により横開き開閉および着脱が可能に取り付けられ、正面右側縁部に設けられたダブル錠と称される施錠装置 4 を利用して常には外枠 1 と係合連結された閉鎖状態に保持される。

【 0 0 1 3 】

前枠 2 には、この前枠 2 の上部前面域に合わせた方形形状のガラス枠 5 が上下のヒンジ機構 3 を利用して横開き開閉および着脱可能に組み付けられ、施錠装置 4 を利用して常には前枠 2 の前面を覆う閉鎖状態に保持される。前枠 2 には、遊技盤 2 0 が着脱可能にセット保持され、常には閉鎖保持されるガラス枠 5 の複層ガラスを通して遊技盤 2 0 の正面の遊技領域 P A を視認可能に臨ませるようになっている。

20

【 0 0 1 4 】

ガラス枠 5 の前面側には、遊技の展開状況に応じて発光する枠ランプ（LED ランプ）1 0 や、遊技の展開状況に応じて効果音を発生するスピーカ 1 1 が設けられている。ガラス枠 5 の下部には遊技球を貯留する上下の球皿（上球皿 8 及び下球皿 9）が設けられており、上球皿 8 の正面中央には遊技者によって押圧操作される演出ボタン（演出スイッチ）1 5 が設けられ、下球皿 9 の正面右側には遊技球の発射操作を行う発射ハンドル 1 2 が設けられている。以下では、便宜上、演出用の操作入力手段を「演出ボタン 1 5」と称するが、本例における演出ボタン 1 5 とは、オン/オフ操作式のボタン型のスイッチ、操作入力の方向に応じた出力を行う十字型のスイッチ（十字キー、十字ボタン）、傾動操作式のレバー型のスイッチ、回転操作式のダイヤルスイッチ、遊技者の手が近付いたとき又は接触したときに出力を行う近接スイッチ、タッチセンサ、タッチパネルなど、あらゆる操作入力手段を含む概念で用いる。

30

【 0 0 1 5 】

遊技盤 2 0 は、例えばアクリル樹脂やポリカーボネート樹脂、ABS 樹脂等の合成樹脂材料を用いて矩形平板状に形成された基板をベースとして構成されている。遊技盤 2 0 の前面には、外レール 4 1 及び内レール 4 2 が円弧状に固設されて遊技球が転動可能な略円形の遊技領域 P A が区画形成されている。また、外レール 4 1 と内レール 4 2 とにより遊技球を遊技領域 P A へ案内するための案内通路（図示せず）が形成され、この案内通路における遊技球の出口開口の近傍位置（内レール 4 2 の先端部に）、該出口開口から遊技領域 P A 内へ放出された遊技球が再び案内通路へ逆戻りするのを防止する球戻り防止弁 4 3 が配設されている。この遊技領域 P A には、風車や多数本の遊技釘とともに、第 1 始動口 5 1、第 2 始動口 5 2、作動ゲート 5 3、大入賞口 5 4、一般入賞口 6 1、6 2、6 3、6 4 などの各種入賞口その他、第 1 特別図柄表示装置 7 1、第 2 特別図柄表示装置 7 2、第 1 特図保留ランプ 7 3、第 2 特図保留ランプ 7 4、普通図柄表示装置 7 5、普図保留ランプ 7 6 などの各種表示装置が設けられている。遊技領域 P A の略中央にはセンター飾り 2

40

50

1 が配設されており、このセンター飾り 2 1 の中央開口を通して演出表示装置 7 0 の画面が視認可能に設けられている。

【 0 0 1 6 】

遊技領域 P A は、略中央のセンター飾り 2 1 を基準として、センター飾り 2 1 の左側の領域（左打ちに対応した盤面領域）である左側領域 P A 1 と、センター飾り 2 1 の右側の領域（右打ちに対応した盤面領域）である右側領域 P A 2 とに区画される。センター飾り 2 1 の上部には、外レール 4 1 と略上下方向に対向する天板部 2 2 が一体形成されており、上記の案内通路の延長上において、天板部 2 2 と外レール 4 1 との間で遊技球が右側領域 P A 2 へ通過可能な連絡通路 4 4 が形成されている。本実施形態において、左側領域 P A 1 を流下する遊技球は、主として、センター飾り 2 1 の下方に配置された第 1 始動口 5 1、一般入賞口 6 1 ～ 6 3 のいずれかに入球可能である。一方、右側領域 P A 2 を流下する遊技球は、主として、センター飾り 2 1 の右方に配置された作動ゲート 5 3、一般入賞口 6 4、第 2 始動口 5 2、大入賞口 5 4 のいずれかに入球可能である。遊技領域 P A の下端には各入賞口に入球せずに転動流下した遊技球を遊技盤 2 0 の裏側へ排出するアウト口 2 9 が設けられている。以下、遊技盤 2 0 に設けられた各構成要素を順番に説明する。

10

【 0 0 1 7 】

第 1 始動口 5 1 は、第 1 特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第 1 始動口スイッチ 5 1 1 を備えている。この第 1 始動口 5 1 は、上方に向けた開口された常時開放型の入賞口であり、主として左側領域 P A 1 を流下する遊技球（左打ちした遊技球）が入球可能となっている。第 1 始動口 5 1 への遊技球の入球は、第 1 特別図柄抽選の契機となる。なお、本実施形態では、第 1 特別図柄表示装置 7 1 において変動表示又は停止表示される特別図柄を「第 1 特別図柄」と呼称する。

20

【 0 0 1 8 】

第 2 始動口 5 2 は、第 2 特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第 2 始動口スイッチ 5 2 1 を備えている。この第 2 始動口 5 1 は、右打ちに対応した盤面領域である右側領域 P A 2 に配設され、主として右側領域 P A 2 を流下する遊技球（右打ちした遊技球）が入球可能となっている。第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球は、第 2 特別図柄抽選の契機となる。なお、本実施形態では、第 2 特別図柄表示装置 7 2 において変動表示又は停止表示される特別図柄を「第 2 特別図柄」と呼称する。この第 2 始動口 5 2 は、一般に電チューと称される普通電動役物 5 2 2 と、この普通電動役物 5 2 2 を開閉駆動させるための普通電動役物ソレノイド 5 2 3 とを備える。普通電動役物 5 2 2 は、遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態と、遊技球が第 2 始動口 5 2 に入球不能又は入球困難な閉鎖状態とに可変する。つまり、普通電動役物 5 2 2 は、開放状態に変位しなければ遊技球が第 2 始動口 5 2 へ入球し難い構造となっており、後述の所定の契機（普通図柄抽選に当選する契機）で開放状態となると遊技球の入球容易性が高くなる。この普通電動役物 5 2 2 は、第 2 始動口 5 2 を開閉するための前後スライド式の可動部材 5 2 4 を備えている。可動部材 5 2 4 は、第 2 始動口 5 2 を閉鎖して遊技球の入球を不能又は困難とする閉鎖位置（突出位置）と、第 2 始動口 5 2 を開放して遊技球の入球を可能又は容易とする開放位置（退避位置）との間で、前後方向（盤面と直交する方向）にスライド可能となっている。この可動部材 5 2 4 の上面は、前後方向に遊技球約 1 個分以上の通路幅を有して、正面視にて右側から左側へ向かって下り傾斜するように形成されている。そのため、可動部材 5 2 4 が閉鎖位置にある場合（第 2 始動口 5 2 が閉鎖状態である場合）は、遊技球が可動部材 5 2 4 の上面を誘導路として流下可能となり、当該誘導路上を右方から左方に流下して普通電動役物 5 2 2 の左端から落下する。

30

40

【 0 0 1 9 】

作動ゲート 5 3 は、普通図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の通過を検出するための作動ゲートスイッチ 5 3 1 を備えている。なお、作動ゲート 5 3 への遊技球の通過は、第 2 始動口 5 2 を開放状態とするか否かを決定するための普通図柄抽選の契機となる。

【 0 0 2 0 】

50

大入賞口 5 4 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の当否抽選結果が大当たり又は小当たりとなった場合に開放状態となる横長形状をなす入賞口として形成される。大入賞口 5 4 は、遊技球の入球を検出するための大入賞口スイッチ 5 4 1 と、一般にアタッカーと称される特別電動役物 5 4 2 と、この特別電動役物 5 4 2 を開閉駆動させるための大入賞口ソレノイド 5 4 3 とを備えている。特別電動役物 5 4 2 は、遊技球が入球可能又は入球容易な開放状態と、遊技球が大入賞口 5 4 に入球不能又は入球困難な閉鎖状態とに可変する。本例において大入賞口 5 4 は、遊技領域 P A における右側領域 P A 2 に設けられている。そのため、特別遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）においては、遊技球を発射する際に、右側領域 P A 2 を狙って打つ、いわゆる右打ちを行うことで、大入賞口 5 4 への入球が容易となっている。

10

【 0 0 2 1 】

一般入賞口 6 1 ~ 6 3 は、左打ちに対応した盤面領域である左側領域 P A 1 に配設され、左側領域 P A 1 を流下した遊技球が入球可能である。一般入賞口 6 1 ~ 6 3 は、遊技球の入球を検出するための左一般入賞口スイッチ 6 1 1 を備えている。この左一般入賞口スイッチ 6 1 1 は、コスト低減等の観点から、三つの一般入賞口 6 1 ~ 6 3 の共通センサ（シングルセンサ）として構成されており、いずれの一般入賞口 6 1 ~ 6 3 への遊技球の入球も検出が可能である。

【 0 0 2 2 】

一般入賞口 6 4 は、右打ちに対応した盤面領域である右側領域 P A 2 に配設され、右側領域 P A 2 を流下した遊技球が入球可能である。一般入賞口 6 4 は、遊技球の入球を検出するための右一般入賞口スイッチ 6 4 1 を備えている。なお、各一般入賞口 6 1 ~ 6 4 への遊技球の入球は特別図柄又は普通図柄の抽選の契機とはならないが、他の入賞口（作動ゲート 5 3 を除く）と同様に賞球獲得の契機となる。

20

【 0 0 2 3 】

第 1 特別図柄表示装置 7 1 は、遊技球が第 1 始動口 5 1 に入球したことを契機として、第 1 特別図柄の変動表示および確定表示を行う。この第 1 特別図柄表示装置 7 1 は、例えば 8 個の L E D ランプから構成され、第 1 特別図柄の変動表示は当該ランプの点滅パターンに従って表現され、当該ランプの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第 1 特別図柄が確定表示される。

【 0 0 2 4 】

第 2 特別図柄表示装置 7 2 は、遊技球が第 2 始動口 5 2 に入球したことを契機として、第 2 特別図柄の変動表示および確定表示を行う。この第 2 特別図柄表示装置 7 2 は、例えば 8 個の L E D ランプから構成され、第 2 特別図柄の変動表示は当該ランプの点滅パターンに従って表現され、当該ランプの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第 2 特別図柄が確定表示される。

30

【 0 0 2 5 】

第 1 特図保留ランプ 7 3 および第 2 特図保留ランプ 7 4 は、例えば 2 個の L E D ランプからそれぞれ構成され、当該ランプの点灯・点滅表示によって第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の作動保留球数（それぞれ最大 4 個）を表現する。第 1 特別図柄の作動保留球数は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動中あるいは大当たり遊技の実行中に、第 1 始動口 5 1 への入球に基づき取得した乱数値に係る数であり、当該取得した乱数値を保留する、すなわち、当該取得した乱数値について当否判定許可条件（変動開始条件）を充足するまで当否判定が一旦保留されることになった数を示している。同様に、第 2 特別図柄の作動保留球数は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動中あるいは大当たり遊技の実行中に、第 2 始動口 5 2 への入球に基づき取得した乱数値に係る数であり、当該取得した乱数値を保留する、すなわち、当該取得した乱数値について当否判定許可条件（変動開始条件）を充足するまで当否判定が一旦保留されることになった数を示している。

40

【 0 0 2 6 】

普通図柄表示装置 7 5 は、例えば 2 個の L E D ランプから構成され、普通図柄の変動表示及び確定表示を行う。普図保留ランプ 7 6 は、例えば 4 個のランプから構成され、当該

50

ランプの点灯個数が普通図柄変動の保留数（まだ実行されていない普通図柄変動の数）に相当する。なお、普通図柄表示装置 7 5 の左側には、大当たり遊技におけるラウンド遊技（単位遊技）の回数（ラウンド数：特別電動役物 5 4 2 が連続して作動する回数）を表示するラウンド表示器 7 7 が設けられている。

【 0 0 2 7 】

演出表示装置 7 0 は、主として、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄と連動して変動表示・停止表示する装飾図柄の変動演出や大当たりの期待度を予告的に示唆又は報知する予告演出を含む演出画像を表示するとともに、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の作動保留球に対応した保留表示を行う。具体的には、演出表示装置 7 0 の画面上に、装飾図柄の変動表示や予告演出表示などが実行される装飾図柄表示領域 7 0 0 と、第 1 特図保留ランプ 7 3 および第 2 特図保留ランプ 7 4 と同期して第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の保留画像が表示される保留画像表示領域 7 1 0 と、当該変動表示に対応する変動中画像が表示される変動中画像表示領域 7 2 0 が設けられている。本実施形態では、演出表示装置 7 0 として、液晶表示装置を採用している。装飾図柄表示部 7 0 0 には、所定の有効ライン（不図示）上に、装飾図柄の変動表示領域となる三列の表示領域（左図柄表示領域 Z 1、中図柄表示領域 Z 2、右図柄表示領域 Z 3）が設けられており、左図柄表示領域 Z 1 に対応して装飾図柄の左図柄、中図柄表示領域 Z 2 に対応して装飾図柄の中図柄、右図柄表示領域 Z 3 に対応して装飾図柄の右図柄がそれぞれ停止表示されるようになっている。保留画像表示部 7 1 0 には、第 1 特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）と、第 2 特別図柄の作動保留球に対応する保留画像（保留アイコン）とが表示される。保留画像は、特別図柄の作動保留球の発生順（入球順）に従って順番に表示され、第 1 特別図柄の保留画像として最大で 4 個、第 2 特別図柄の保留画像として最大で 4 個の表示が可能である。また、変動中画像表示領域 7 2 0 には、現在実行中の当該変動表示に対応する変動中画像（変動中アイコン）が表示される。

【 0 0 2 8 】

センター飾り 2 1 は、演出表示装置 7 0 の周囲に設置され、遊技球の流路、演出画面の保護、装飾等の機能を有する。このセンター飾り 2 1 には、遊技の展開状況に応じた演出動作を実行する可動役物 2 4 が設けられている。可動役物 2 4 は、駆動源としてモータ M（例えば、ステッピングモータ）を備えて構成されている。また、遊技盤 2 0 には、遊技の展開状況に応じて発光する盤ランプ（LED ランプ）2 5 が設けられている。以下の説明では、便宜上、枠ランプ 1 0 および盤ランプ 2 5 を総称して「演出ランプ LP」とも称する。

【 0 0 2 9 】

続いて、図 2 を参照しながら、ぱちんこ遊技機 P M の背面側の基本構造を説明する。前枠 2 の背面側には、中央に前後連通する窓口を有して前枠 2 よりも幾分小型の矩形枠状に形成された基枠体をベースとしてなる裏セット盤 3 0 が、上下のヒンジ機構 3 を介して前枠 2 後方に横開き開閉及び着脱が可能に連結されている。この裏セット盤 3 0 には、前面開放の矩形箱状をなす裏セットカバー 3 0 C が着脱自在に装着されており、常には前枠 2 に取り付けられた遊技盤 2 0 の裏面側を覆って配設されている（これにより後述する主制御基板 1 0 0、演出制御基板 2 0 0、画像制御基板 3 0 0 が裏セットカバー 3 0 C により覆われる）。

【 0 0 3 0 】

裏セット盤 3 0 の各部には、多数個の遊技球を貯留する貯留タンク 3 1、貯留タンク 3 1 から右方に緩やかな下り傾斜を有して延びるタンクレール 3 2、タンクレール 3 2 の右端部に繋がり下方に延びる球供給通路部 3 3、球供給通路部 3 3 により導かれた遊技球を払い出す賞球払出ユニット 3 4、賞球払出ユニット 3 4 から払い出された遊技球を上球皿 6 に導くための賞球通路部 3 5 などが設けられている。

【 0 0 3 1 】

遊技盤 1 0 の背面側には、ぱちんこ遊技機 P M の作動を統括的に制御する主制御基板 1 0 0 や、演出全般の制御を行う演出制御基板 2 0 0、遊技展開に応じた画像表示、効果音

の制御を行う画像制御基板 300、などが取り付けられている。これに対して、裏セット盤 30 の背面側には、遊技球の発射及び払い出しに関する制御を行う払出制御基板 400 や、遊技施設側から受電して各種制御基板や電気・電子部品に電力を供給する電源基板 500、遊技機 P M の外部に外部情報信号（外端信号）を出力する外部情報端子板 600（図 3 を参照）などが取り付けられている。なお、これらの制御基板は、不正改造防止のため、カシメ構造及び封印シール構造を有する透明樹脂製の基板ケースに収容されたアッセンブリ状態で遊技盤 20 背面又は裏セット盤 30 背面の所定位置にそれぞれ配設される。これらの制御基板とぱちんこ遊技機 P M 各部の電気・電子部品とがハーネス（コネクタケーブル）を介して相互に接続されて、ぱちんこ遊技機 P M が作動可能に構成されている。

【0032】

＜ぱちんこ遊技機の制御構成＞

次に、図 3 を追加参照して、本実施形態に係るぱちんこ遊技機 P M に搭載された各制御基板について説明する。図 3 は、ぱちんこ遊技機 P M の制御構成を示す制御ブロック図である。

【0033】

主制御基板 100 は、遊技に関する各種の演算処理を行うメイン C P U 101 と、制御プログラムや各種データ等を記憶した R O M 102 と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能する R A M 103 と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力する I / O ポート回路 104 とを備えて構成された主制御マイコン（ワンチップマイコン）110 を搭載しており、メイン C P U 101 が R O M 102 に記憶された制御プログラムに従って遊技進行に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、主制御基板 100 には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、メイン C P U 101 が誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させる W D T 回路、リアルタイム割込みの発生や時間計測を可能とする C T C 回路、メイン C P U 101 によるプログラム処理（ソフトウェア乱数）とは別系統として動作して所定の乱数（内蔵乱数）を生成する乱数生成回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【0034】

メイン C P U 101 は、各スイッチからの検出情報などに基づき、R O M 102 に格納された各種の制御プログラムを読み出して演算処理を行うことで、遊技の主制御に係る各種処理を実行する。R A M 103 は、電源基板 500 において生成されるバックアップ電源によってバックアップされる不揮発性記憶手段としてのバックアップ R A M である。R A M 103 のバックアップ領域は、電源断が生じた場合、当該電源断時に保持していたスタックポインタや各レジスタ等のデータを記憶しておくためのエリアとなっており、電源投入時（電源断復帰時）には当該バックアップ領域の情報に基づいて遊技機の状態が電源断前の状態に復帰されるようになっている。

【0035】

また、主制御基板 100 は、第 1 始動口スイッチ 511、第 2 始動口スイッチ 521、作動ゲートスイッチ 531、大入賞口スイッチ 541、左一般入賞口スイッチ 611、右一般入賞口スイッチ 641 などと電氣的に接続されており、I / O ポート回路 104 を介して、各種スイッチからの検出信号をメイン C P U 101 に入力する。また、主制御基板 100 は、第 1 特別図柄表示装置 71、第 2 特別図柄表示装置 72、第 1 特図保留ランプ 73、第 2 特図保留ランプ 74、普通図柄表示装置 75 および普図保留ランプ 76 に電氣的に接続されるとともに、普通電動役物ソレノイド 523、特別電動役物ソレノイド 543 に電氣的に接続されており、I / O ポート回路 104 を介して、メイン C P U 101 からの制御信号を各種表示手段および各種ソレノイドに送信する。また、主制御基板 100 は、外部情報端子板 600 に電氣的に接続されており、I / O ポート 104 を介して、メイン C P U 101 からの遊技情報信号を外部端子板 600 に送信する。この外部情報端子板 600 は、主制御基板 100 から送信された遊技情報信号に基づいて、各種の外部情報信号を遊技機 P M の外部に設置された外部装置（データ表示器、ホールコンピュータなど

10

20

30

40

50

）に送信する。なお、主制御基板 1 0 0 から送信される遊技情報信号は、例えば払出制御基板 3 0 0などを介して、外部情報端子板 6 0 0に inputs されるものであってもよい。

【 0 0 3 6 】

主制御基板 1 0 0 と演出制御基板 2 0 0 との間は、8本のパラレル信号線および1本のストローク線で接続されており、主制御基板 1 0 0 から演出制御基板 2 0 0 へと向かう単一方向のみで通信可能に接続され、主制御基板 1 0 0 から演出制御基板 2 0 0 へ各種の演出制御コマンドが送信される。演出制御基板 2 0 0 から主制御基板 1 0 0 へデータを送信することはできず、また、主制御基板 1 0 0 に対してデータの送信を要求することはできない。

【 0 0 3 7 】

演出制御基板 2 0 0 は、主制御基板 1 0 0 からの演出制御コマンドに基づき遊技演出に関する各種の演算処理を行うサブメインCPU 2 0 1、演出制御プログラムや各種データ等を記憶したROM 2 0 2、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能するRAM 2 0 3と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力するI/Oポート回路 2 0 4とを備えて構成された演出制御マイコン（ワンチップマイコン）2 1 0を搭載しており、サブメインCPU 2 0 1がROM 2 0 2に記憶された制御プログラムに従って遊技演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、演出制御基板 2 0 0には、図示省略するが、水晶発振器からのクロック信号を分周して内部システムクロックを生成するクロック回路、サブメインCPU 2 0 1が誤動作や暴走状態となったときにリセットをかけて正常な状態に復帰させるWDT回路、システムクロックに基づき各種信号を出力するTPU回路、TPU回路からの信号などに基づきタイマ割込み等の各種割込みを起動させる割込みコントローラ、シリアルデータを入出力するためのシリアル通信回路などが搭載されており、これらが内部バスを介して相互に接続されている。

【 0 0 3 8 】

演出制御基板 2 0 0 は、主制御基板 1 0 0 からの演出制御コマンドに基づく演出制御処理にて、画像制御基板 3 0 0へ画像および音響を指示する画像制御コマンド、ランプ接続基板 9 1を制御するためのランプ制御信号（ランプデータ）、モータドライバ 9 2を制御するための駆動制御信号（駆動データ）などを生成する。演出制御基板 2 0 0 は、画像制御基板 3 0 0と双方向通信が可能に接続されており、画像および音響に関する画像制御コマンドが演出制御基板 2 0 0から画像制御基板 3 0 0へ送信される一方、その応答として、この画像制御コマンドを正常に受信できた旨を示す応答コマンド（ACKコマンド）が画像制御基板 3 0 0から演出制御基板 2 0 0へ送信される。

【 0 0 3 9 】

また、演出制御基板 2 0 0 は、複数のLEDドライバを搭載したランプ接続基板 9 1と電気接続されており、シリアル通信回路を介して、ランプ接続基板 9 1を制御するためのランプ制御信号（ランプデータ）を送信する。なお、本例では、演出制御基板 2 0 0とランプ接続基板 9 1とは、クロック同期式のシリアル通信が採用されており、ランプデータ伝送用のデータ線とは別の信号線（クロック線）で送信されるクロック信号に同期して、ランプ制御信号が当該データ線を介して1ビットずつ送信される。ランプ接続基板 9 1は、演出制御基板 2 0 0から送信されるLED駆動用のランプ制御信号を受けて機能するLEDドライバを内蔵しており、このランプ制御信号に基づき回路内のスイッチをオン/オフ切り替えることにより、演出ランプLPに対して駆動電流を供給又は遮断して、演出ランプLPを点灯又は消灯させる制御を行う。

【 0 0 4 0 】

さらに、演出制御基板 2 0 0 は、複数のモータドライバ 9 2と電気接続されており、I/Oポート回路 2 0 4を介して、モータドライバ 9 2を制御するための駆動制御信号（駆動データ）をモータドライバ 9 2へ送信する。モータドライバ 9 2は、演出制御基板 2 0 0から送信される役物駆動用の駆動制御信号に基づき回路内のスイッチをオン/オフ切り替えることにより、各可動役物 2 4のステップモータに対して駆動電流を供給又は遮断して、各可動役物 2 4を動作させる制御を行う。なお、モータドライバ 9 2へのデータ

10

20

30

40

50

送信はパラレル通信方式が採用されている。

【 0 0 4 1 】

画像制御基板 3 0 0 は、演出制御基板 2 0 0 からの画像制御コマンドに基づき画像演出に関する各種の演算処理を行うサブサブ CPU 3 0 1 と、画像制御プログラムや各種データ等を記憶した ROM 3 0 2 と、一時記憶領域となるワークエリアやバッファメモリとして機能する RAM 3 0 3 と、周辺基板や各デバイスとの間の信号を入出力する I / O ポート回路 3 0 4 とを備えて構成された画像制御マイコン（ワンチップマイコン）3 1 0 を搭載しており、サブサブ CPU 3 0 1 が ROM 3 0 2 に記憶された制御プログラムに従って画像演出に係る主要な制御を実行するように構成されている。その他、画像制御基板 3 0 0 には、図示省略するが、サブサブ CPU 3 0 1 から取得した制御信号に基づき演出内容に沿った画像データを生成する VDP と、サブサブ CPU 3 0 1 から取得した制御信号に基づき演出内容に沿った音響データを生成する音源 IC とを搭載している。VDP は、いわゆる画像プロセッサであり、サブサブ CPU 3 0 1 からの指示に応じて画像 ROM に記憶された画像データを読み込み、これを画像処理して生成した映像信号（画像データ）を演出表示装置に送信する。この VDP には、画像 ROM から読み出された画像データの展開・加工に使用される高速の VRAM が接続されている。音源 IC は、サブサブ CPU 3 0 1 からの指示に応じて音声 ROM に記憶された音響データを読み込み、これを合成処理して生成した音響データを増幅器（デジタルアンプ）を介してスピーカ 1 1 に出力する。

10

【 0 0 4 2 】

払出制御基板 4 0 0 は、払出 CPU 4 0 1、ROM 4 0 2 および RAM 4 0 3 を主体として構成されている。払出制御基板 4 0 0 は、主制御基板 1 0 0 と双方向通信可能に接続されており、主制御基板 1 0 0 からの払出制御コマンドに基づいて賞球払出ユニット 3 4 を駆動させて賞球を払い出すための制御を実行するとともに、発射ハンドル 1 2 の操作量に基づき球送り機構 1 3 と発射機構 1 4 とを同期的に駆動させて遊技球の発射の制御を実行する。

20

【 0 0 4 3 】

電源基板 5 0 0 は、詳細図示を省略するが、遊技島の電源設備から供給される一次電源を基に、各制御基板で使用される通常時の電源を生成するための通常電源回路と、バックアップ電源を生成するためのバックアップ電源回路と、電圧低下による電源断を監視するための電源断監視回路と、を具備して構成され、各制御基板や遊技用機器等の電子・電気部品に必要な電源を供給する。電源基板 5 0 0 には、電源回路を起動させるための電源スイッチが接続されており、遊技島の電源装置から 1 次電源が供給されていることを前提として、該電源スイッチがオンになると、電源基板 5 0 0 の通常電源回路から各制御基板などに所定の電源が供給される。電源基板 5 0 0 は、遊技島の電源装置からの電源供給が遮断されたことを検出可能に構成されており、電源断の検出時にはその旨を報知する電源断信号（NMI 信号）を主制御基板 1 0 0、演出制御基板 2 0 0、払出制御基板 4 0 0 に送信する。なお、バックアップ電源回路は、遊技島の電源装置からばちんこ遊技機 PM に電源が供給されているときに充電される仕組みとなっている。また、電源基板 5 0 0 には、ばちんこ遊技機 PM の電源投入時に、主制御基板 1 0 0 の RAM 1 0 3 の一時記憶内容を一旦消去して初期値を設定するための RAM クリアスイッチ（図示せず）が接続されている。なお、RAM クリアスイッチは、電源基板 5 0 0 ではなく、例えば主制御基板 1 0 0 に接続される構成であってもよい。

30

40

【 0 0 4 4 】

外部情報端子板 6 0 0 は、主制御基板 1 0 0 からの遊技情報信号に基づき、遊技機 PM の外部に外部情報信号（外端信号）を出力する。外部情報端子板 6 0 0 が外部情報として機外の外部装置に出力する外部情報信号には、例えば、大当たり信号、連荘中信号、図柄確定信号、賞球信号（賞球情報信号とも称する）、扉枠開放信号、セキュリティ信号（セキュリティ情報信号とも称する）、磁気センサ異常信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号などが含まれる。また、本遊技機 PM の外部に設置された外部装置には、データ表示器や、ホールコンピュータなどがある。データ表示器は、

50

遊技機 P M の上部に設置されて、遊技機 P M から出力される外部情報信号に基づき、遊技機 P M の動作状態に関するデータ（遊技情報）を表示する装置である。このデータ表示器に表示された遊技情報は、遊技者が遊技機を選択するうえで有益な判断材料となる。ホールコンピュータは、遊技店内のホールに設置された各遊技機から出力される外部情報信号に基づき、各遊技機（本遊技機 P M もその一つである）の動作状態を集計して、各遊技機の稼働状況などを管理する装置である。このホールコンピュータは、データ表示器を介して本遊技機 P M に電気接続されていても、データ表示器を介さずに本遊技機 P M に電気接続されていてもよい。

【 0 0 4 5 】

< ぱちんこ遊技機の基本動作 >

以上のように構成される、ぱちんこ遊技機 P M は、外枠 1 が遊技施設の遊技島に固定設置され、前枠 2、ガラス枠 5 等が閉鎖施錠された状態で遊技に供され、上球皿 8 に遊技球を貯留させて発射ハンドル 1 2 を回動操作することにより遊技が開始される。発射ハンドル 1 2 が回動操作されると、上球皿 8 に貯留された遊技球が、ガラス枠 5 の背面側に配設される球送り機構 1 3 によって 1 球ずつ発射機構 1 4 に送り出され、該発射機構 1 4 により遊技領域 P A に打ち出される。このとき、発射ハンドル 1 2 を所定量未満で操作したときは、遊技球は右側領域 P A 2 へ到達せず、左側領域 P A 1 を流下する。この左側領域 P A 1 には、遊技球を第 1 始動口 5 1 や一般入賞口 6 1 ~ 6 3 へ向けて流下させるための左側流路が形成されている。一方、発射ハンドル 1 2 を所定量以上で操作したときは、遊技球は右側領域 P A 2 に到達し、右側領域 P A 2 を流下する。この右側領域 P A 2 には、遊技球を作動ゲート 5 3、一般入賞口 6 4、第 2 始動口 5 2、大入賞口 5 4 へ向けて流下させるための右側流路が形成されている。このように左側領域 P A 1 又は右側領域 P A 2 を流下する遊技球は、これら左側領域 P A 1 又は右側領域 P A 1 にて振り分けられた経路に応じて、第 1 始動口 5 1、第 2 始動口 5 2、作動ゲート 5 3、大入賞口 5 4、一般入賞口 6 1 ~ 6 4 のいずれかに入球し得る一方で、いずれの入賞口にも入球しなかった場合はアウト口 2 9 へ流下される。

【 0 0 4 6 】

遊技領域 P A を流下する遊技球が、第 1 始動口 5 1、第 2 始動口 5 2、大入賞口 5 4、一般入賞口 6 1 ~ 6 3 のいずれかに入球すると、その入賞口の種別に応じた賞球が賞球払出ユニット 3 4 により上球皿 8 又は下球皿 9 へ払い出される。本実施形態において、各入賞口に遊技球が 1 球入球したときに払い出される賞球数（「単位賞球数」と呼称する）として、第 1 始動口 5 1 は「4 個」、第 2 始動口 5 2 は「1 個」、一般入賞口 6 1 ~ 6 4 は「3 個」、大入賞口 5 4 は「15 個」が設定されている。なお、各入賞口の単位賞球数は、本実施形態に例示した数に限定されるものではなく、他の単位賞球数を適用してもよい。例えば、単位賞球数として、第 1 始動口 5 1 は「4 個」でなく「1 個」などとしてもよい。また、第 2 始動口 5 2 は「1 個」ではなく「3 個」などとしてもよい。また、一般入賞口 6 1 ~ 6 4 は「3 個」ではなく「5 個」などとしてもよい。また、大入賞口は「15 個」でなく「10 個」などとしてもよい。

【 0 0 4 7 】

遊技球が第 1 始動口 5 1 又は第 2 始動口 5 2 に入球すると、特別図柄の抽選乱数値が取得され、当該乱数値を所定の上限個数まで特別図柄の作動保留球として一時記憶する。そして、所定の始動条件（後述の特別図柄の変動開始条件）が成立する場合に、最先の作動保留球に係る抽選乱数値に対して特別図柄の当否判定、図柄判定、変動パターン判定を行い、この判定結果に応じた態様で、第 1 特別図柄表示装置 7 1 又は第 2 特別図柄表示装置 7 2 において特別図柄が変動表示されるとともに、演出表示装置 7 0 において装飾図柄が変動表示される。特別図柄および装飾図柄の変動表示は、前記選択された変動パターンに応じた変動時間の経過後に同期的に停止表示される。

【 0 0 4 8 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が大当りを示す停止態様で確定表示された場合、通常遊技よりも遊技者にとって有利となる特別遊技（大当り遊技）に移行する。この大当り遊技

10

20

30

40

50

の各ラウンド遊技（単位遊技）において、大入賞口５４を１回又は複数回だけ開放状態に変化させる開閉動作が行われる。大入賞口５４に規定カウント数の遊技球が入球するか、或いは、大入賞口５４の開放時間が開放限度時間に到達すると、実行中のラウンド遊技が終了する。ここで、大当りを示す装飾図柄の停止態様は、例えば３つの図柄の種類が一致する態様である。本実施形態では、特別図柄および装飾図柄が大当りを示す停止態様で確定表示されると、大当り遊技として、複数回のラウンド遊技（単位遊技）が実行される。

【００４９】

本実施形態では、所定の大当りに当選すると、大当り遊技の終了後から特別図柄の変動回数が所定の終期回数に達するまで、特別図柄の確率変動機能が作動する場合がある。特別図柄の確率変動機能が作動した場合には、特別図柄抽選の大当り確率が通常の低確率状態から高確率状態へ移行するため、新たな大当り（大当り遊技）が比較的早期に発生するようになる。なお、特別図柄の確率変動機能は、次回の大当りが発生するまで継続するものとしてもよい。また、上記所定の終期回数として、実質的に次回の大当り発生までの変動表示回数に相当する「１００００回」を設定してもよい。

【００５０】

また、大当り遊技が終了した後は、特別図柄の確率変動機能に付随して又は独立して、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する場合がある。特別図柄の変動時間短縮機能が作動すると、特別図柄及び装飾図柄の平均的な変動時間が通常よりも短縮される傾向となり、単位時間当たりの特別図柄抽選回数が向上する（単位時間当たりの大当りの獲得容易性を高めることができる）。

【００５１】

さらに、大当り遊技が終了した後は、特別図柄の変動時間短縮機能に付随して又は独立して、電チューサポート機能（単に「電サポ」とも呼称する）が作動する場合がある。電チューサポート機能は、普通図柄の確率変動機能、普通図柄の変動時間短縮機能、普通電動役物５２２の開放延長機能が作動することにより、第２始動口５２への入球容易性が高められる状態（「電サポ状態」又は「入球容易状態」とも称する）である。なお、普通図柄の確率変動機能が作動すると、普通図柄の当選確率が通常状態よりも高まる状態となる。普通図柄の変動時間短縮機能が作動すると、普通図柄の変動時間が短縮される状態となる。普通電動役物５２２の開放延長機能が作動すると、普通電動役物５２２の開放時間が通常状態よりも延長された状態となる。この入球容易状態においては、一定時間あたりの普通図柄の変動回数が通常よりも増加する可能性が高まる上、第２始動口５２への入球容易性も高まるため、第２始動口５２への入球数が増加する可能性も向上する。したがって、電チューサポート機能の作動により、その期間中は第２始動口５２への入球による賞球を得られる機会が増加する結果、持ち球をほとんど減らさずに遊技を継続することが可能となる。つまり、遊技球の発射球数に対する賞球数の割合である「ベース」が高くなる。以下では、電チューサポート機能が作動している状態を「高ベース状態」、電チューサポート機能が作動していない状態を「低ベース状態」とも呼称する。

【００５２】

< ぱちんこ遊技機の主要な機能構成 >

次に、図４を追加参照しながら、本実施形態に係る、ぱちんこ遊技機ＰＭ（主として主制御基板１００／演出制御基板２００）の各種機能について説明する。なお、図４は本遊技機ＰＭ（主として主制御基板１００／演出制御基板２００）の機能ブロック図である。

【００５３】

主制御基板１００は、図４に示すように、入球判定手段１１０、遊技抽選乱数発生手段１２０、保留制御手段１３０、事前判定手段１３５、特別図柄抽選処理手段１４０、普通図柄抽選処理手段１４５、特別遊技制御手段１５０、図柄表示制御手段１５５、電動役物制御手段１６０、遊技状態制御手段１６５、エラー監視制御手段１７０、メイン情報記憶手段１８０、コマンド送受信手段１９０、を含む。なお、主制御基板１００における上述の各手段は、主制御基板１００上に設けられたメインＣＰＵ１０１、ＲＯＭ１０２、ＲＡＭ１０３、電子回路等のハードウェア及びＲＯＭ１０２等に格納された制御プログラム等

10

20

30

40

50

のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表現したものである。

【 0 0 5 4 】

入球判定手段 1 1 0 は、第 1 始動口スイッチ 5 1 1、第 2 始動口スイッチ 5 2 1、作動ゲートスイッチ 5 3 1、大入賞口スイッチ 5 4 1、一般入賞口スイッチ 6 1 1、6 4 1 などからの検出信号に基づき、各入賞口への遊技球の入球を判定する。入球判定手段 1 1 0 は、第 1 始動口スイッチ 5 1 1 にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「第 1 始動口入賞コマンド」と称する）を生成し、第 2 始動口スイッチ 5 2 1 にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「第 2 始動口入賞コマンド」と称する）を生成し、作動ゲートスイッチ 5 3 1 にて遊技球の通過を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「作動ゲート入賞コマンド」と称する）を生成し、大入賞口スイッチ 5 4 1 にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「大入賞口入賞コマンド」と称する）を生成し、左一般入賞口スイッチ 6 1 1 にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「左一般入賞口入賞コマンド」と称する）を生成し、右一般入賞口スイッチ 6 1 1 にて遊技球の入球を検出した場合は、その旨を示す演出制御コマンド（「右一般入賞口入賞コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に一時記憶する。

10

【 0 0 5 5 】

遊技抽選乱数発生手段 1 2 0 は、主制御マイコン 1 1 0 の乱数生成回路で生成した内蔵乱数をソフトウェアで取り込み、これに後述の特別図柄当りソフト乱数を加算することで、特別図柄の当否抽選に使用される特別図柄当り乱数を生成する。また、遊技抽選乱数発生手段 1 2 0 は、メイン CPU 1 0 1 のプログラム処理によって各種のソフトウェア乱数を生成するための乱数カウンタを備えている。これらの乱数カウンタは、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段としての役割を担っている。このソフトウェア乱数としては、当り乱数生成のために前述の内蔵乱数に加算される特別図柄当りソフト乱数、特別図柄当りソフト乱数の 1 周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための特別図柄当りソフト初期値乱数、特別図柄の停止図柄として当り図柄（条件装置を作動させることとなる図柄の組合せ）の決定に使用する特別図柄停止図柄乱数、特別図柄停止図柄乱数の 1 周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための特別図柄停止図柄初期値乱数、特別図柄の変動パターンの選択に使用する特別図柄変動パターン乱数、普通図柄の当否抽選に使用する普通図柄当り乱数、普通図柄当り乱数の 1 周期の更新が終了した後に新たな更新がなされるための初期値を決定するための普通図柄当り初期値乱数、普通図柄の変動パターンの選択に使用する普通図柄変動パターン乱数などが含まれる。これらのソフトウェア乱数の更新時期としては、タイマ割込み処理が発生する毎に 1 回更新（インクリメントやデクリメント、素数の加算など）し、また、初期値乱数についてはタイマ割込み処理を実行していない間（ループ処理中）も割込み周期の残余時間を利用して更新する。

20

30

【 0 0 5 6 】

保留制御手段 1 3 0 は、特別図柄保留制御手段 1 3 1、普通図柄保留制御手段 1 3 2、を含む。

【 0 0 5 7 】

40

特別図柄保留制御手段 1 3 1 は、第 1 始動口 5 1 又は第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球を契機として、特別図柄遊技に係る抽選乱数値である、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、当該乱数値を第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の作動保留球情報として管理する。特別図柄保留制御手段 1 3 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の作動保留球情報をそれぞれ所定の上限個数（4 個）まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段 1 8 0 の第 1 特別図柄保留格納領域又は第 2 特別図柄保留格納領域に一時記憶する。

【 0 0 5 8 】

第 1 特別図柄保留格納領域および第 2 特別図柄保留格納領域には、各始動口 5 1、5 2 への入球順に、保留 1 記憶領域（1 個目の保留記憶領域）、保留 2 記憶領域（2 個目の保

50

留記憶領域)、保留3記憶領域(3個目の保留記憶領域)、保留4記憶領域(4個目の保留記憶領域)がそれぞれ設けられている。各保留記憶領域は、作動保留球情報として、特別図柄当り乱数、特別図柄当り図柄乱数、特別図柄変動パターン乱数を1組セットとしてそれぞれ記憶可能である。作動保留球情報は、保留1記憶領域、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域の順に格納される一方、保留1記憶領域、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域の順に消化される(先入れ先出しの原則)。また、保留1記憶領域の保留球情報が消化されると、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域に格納された保留球情報を下位の番号の記憶領域にそれぞれシフトするとともに、保留4記憶領域の内容をゼロクリアする。

【0059】

また、特別図柄保留制御手段131は、第1特別図柄の作動保留球数をカウントするための第1特別図柄保留球数カウンタと、第2特別図柄の作動保留球数をカウントするための第2特別図柄保留球数カウンタとを有している。特別図柄保留制御手段131は、特別図柄の作動保留球数の更新処理として、特別図柄の作動保留球を1個取得することに対応するカウンタを1加算し、作動保留球が1個消化されることに対応するカウンタを1減算する。

【0060】

また、特別図柄保留制御手段131は、第1特別図柄又は第2特別図柄の作動保留球数を更新(加算又は減算)したとき、当該保留球数の更新情報を含む演出制御コマンド(「図柄記憶数コマンド」と称する)を生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に一時記憶する。この1コマンドには、第1特別図柄の作動保留球数と第2特別図柄の作動保留球数との両方の情報が含まれる。なお、原則として、各特別図柄の作動保留球は入球した順番に消化されることになるが、本実施形態では、第1特別図柄よりも第2特別図柄の変動表示を優先的に実行する、いわゆる優先消化を採用するため、第2特別図柄遊技に係る作動保留球が存在する間は、第1特別図柄遊技に係る作動保留球の存在に関係なく、第2特別図柄遊技に係る作動保留球を優先的に消化するように構成されている。なお、この優先消化の下では、第2特別図柄の作動保留球が存在する場合は、第1特別図柄の作動保留球が存在していたとしても、第1特別図柄の作動保留球の消化が保留されることになる。

【0061】

普通図柄保留制御手段132は、作動ゲート53への遊技球の入球を契機として、普通図柄遊技に係る抽選乱数値である、普通図柄当り乱数値、普通図柄当り図柄乱数値、普通図柄変動パターン乱数値、を取得して、当該乱数値を普通図柄の作動保留球情報として管理する。普通図柄保留制御手段132は、普通図柄の作動保留球情報を所定の上限個数(4個)まで、当該保留球の入球順序と結合したかたちでメイン情報記憶手段180の普通図柄保留格納領域に一時記憶する。また、普通図柄保留制御手段132は、普通図柄の作動保留球数をカウントするための普通図柄保留球数カウンタを有している。普通図柄保留制御手段132は、作動普通図柄の保留球数の更新処理として、普通図柄の作動保留球を1個取得することに対応するカウンタを1加算し、作動保留球が1個消化されることに対応するカウンタを1減算する。

【0062】

事前判定手段135は、所定の事前判定タイミングにて特別図柄の作動保留球を取得した場合、当該作動保留球を対象として先読み予告のための事前判定を実行する。上記の事前判定タイミングの一例としては、(1)当り待ち中、且つ、電チューサポート機能が未作動中に第1特別図柄の作動保留球を取得した場合、(2)当り待ち中、かつ、電チューサポート機能が作動中に第2特別図柄の作動保留球を取得した場合、(3)大当り中又は小当り中に第2特別図柄の作動保留球を取得した場合、のうちのいずれかの条件を満足するときである。なお、上記事前判定タイミングは一例であり、遊技機仕様に合わせて事前判定タイミングを変更(例えば、普通電動役物を有さない第2特別図柄に係る始動口を有し、通常時に8個保留が溜められる機種では上記(1)を第1特別図柄のみならず第2特

10

20

30

40

50

別図柄も対象にする、等)したり、事前判定タイミングを設けずいつでも事前判定を行う仕様を採用したりしてもよい。また、各遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象としてもよく、例えば、通常遊技状態においては第1特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象とし、時短遊技状態、潜伏確変遊技状態、確変遊技状態においては第2特別図柄の作動保留球のみを事前判定の対象とすることが好適である。具体的には、事前判定手段135は、今回取得した作動保留球に対応する乱数値をメイン情報記憶手段180の第1特別図柄保留格納領域又は第2特別図柄保留格納領域から読み出して、当否の事前判定(当否事前判定)、図柄の事前判定(図柄事前判定)、変動パターンの事前判定(変動パターン事前判定)を順次実行する。各事前判定で用いられる事前判定テーブルは、図示省略するが、当否事前判定用テーブル、図柄事前判定用テーブル、変動パターン事前判定用テーブルのそれぞれが乱数の総数に相当する領域が複数の領域に区画され、この領域(判定置数)ごとに、抽選ID(事前判定の結果を示す番号(「事前判定番号」とも称する))が割り当てられている。そのため、この事前判定の結果は、後述の特別図柄抽選処理手段140による本抽選の結果(当否判定の結果、図柄判定の結果、変動パターン判定の結果)に準ずるものとなっている。なお、当否事前判定用テーブルや図柄事前判定用テーブルなどは、実際に変動を開始するときに抽選に使用する当否抽選テーブルや図柄抽選テーブルなどと同じものであってもよい。ここで、変動パターン事前判定用テーブルは、変動開始時の遊技状況(確変の有無、時短の有無、特殊テーブルを参照する限定頻度期間中か否か、保留球数など)が変化することから、前述のように、複数の領域の何れに含まれるかを判定する方が望ましい。また、変形例として、上記の第1特別図柄保留格納領域又は第2特別図柄保留格納領域に格納する前に一時的に記憶されるメインCPU101上のレジスタ等の乱数値を事前判定するように構成してもよい。そして、事前判定手段135は、事前判定の結果(事前判定番号)の情報を含む演出制御コマンド(「事前判定コマンド」と称する)を順に生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する。

【0063】

特別図柄抽選処理手段140は、特別図柄当否判定手段141、特別図柄停止図柄判定手段412、特別図柄変動パターン判定手段143、を含む。特別図柄抽選処理手段140は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動開始条件が成立したとき、メイン情報記憶手段180における特別図柄保留格納領域の最先の記憶領域(保留1記憶領域)に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、これをメイン情報記憶手段180の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「第1特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、(A1)大当たり中ではないこと、(A2)第1特別図柄および第2特別図柄が変動待機中であること、(A3)第1特別図柄の作動保留球が存在すること、の全ての条件を満足したときである。また、「第2特別図柄の変動開始条件が成立する」とは、(B1)大当たり中ではないこと、(B2)第1特別図柄および第2特別図柄が変動待機中であること、(B3)第2特別図柄の作動保留球が存在すること、の全ての条件を満足したときである。なお、第1特別図柄の変動開始条件と第2特別図柄の変動開始条件とが同時に成立しているときは、前記の優先消化のもと、第2特別図柄の変動開始条件を優先的に処理する。

【0064】

特別図柄当否判定手段141は、メイン情報記憶手段180の特別図柄当否判定領域から特別図柄当り乱数値を読み出して当否判定を実行し、当該判定結果が、大当たり、小当たり、はずれ、のいずれに該当するかを決定する。この当否判定の結果は、メイン情報記憶手段180の特別図柄判定フラグに一時記憶され(例えば、大当たりデータ「55H」、小当たりデータ「33H」、はずれデータ「00H」)、以降の処理で使用された後、特別図柄の変動停止時にクリアされる。特別図柄当否判定手段141は、この当否判定の際に参照される特別図柄当否抽選テーブルを保持する。

【0065】

10

20

30

40

50

ここで、図5は、特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図5(A)は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)において参照され、図5(B)は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態(高確率状態)において参照される。特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、特別図柄の当否判定の結果(大当り、はずれ)とが対応付けられている。図5に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)では、特別図柄当り乱数値が「0~204」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態(高確率状態)では、特別図柄当り乱数値が「0~1506」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率の「 $1/319.69$ 」から高確率の「 $1/43.49$ 」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第1特別図柄の当否判定と第2特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設定されている。なお、本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定していないが、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」を設定してもよい。小当りの当選確率は、遊技状態(低確率状態、高確率状態)に関係なく、同じ当選確率に設定される。

【0066】

特別図柄停止図柄判定手段142は、第1特別図柄又は第2特別図柄の当否抽選の結果に基づいて、第1特別図柄又は第2特別図柄の停止図柄を決定する。特別図柄停止図柄判定手段142は、図6に示すように、第1特別図柄および第2特別図柄の大当り図柄(大当り種別)を決定する際に参照される第1特別図柄大当り図柄テーブルおよび第2特別図柄大当り図柄テーブルを有している。本実施形態において、「特定大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機となる大当り(確変大当り)を意味し、「通常大当り」とは大当り遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機とはならない大当り(非確変大当り)を意味する。

【0067】

本実施形態では、複数種の遊技状態として、通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態が設定されている。その遊技状態の種類として、(1)特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、(2)特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、(3)全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」および「時短遊技状態」は「通常遊技状態」と比べて遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。そのため、以下では、通常遊技状態よりも遊技者にとって有利度の高い遊技状態として、確変遊技状態、時短遊技状態を「有利遊技状態」とも呼称する。

【0068】

なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態(高確率状態/低確率状態)と、電チューサポート機能の作動状態(高ベース状態/低ベース状態)との組み合わせにより、(1)確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、(2)時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、(3)通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。その他、確率変動機能の作動状態としては高確率状態である一方、電チューサポート機能の作動状態としては低ベース状態である遊技状態(「通常遊技状態」と比べて遊技者にとって有利な遊技状態の1つ)を備えてもよく、そのような遊技状態を潜確遊技状態と称し、この潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」と表現してもよい。この潜確遊技状態(「高確率低ベース状態」)は、小当りを主体とした遊技を行うにあたって好適な遊技状態であり、詳細は後述する。これらの状態(低確率/高確率と低ベース/高ベースとの組合せ状態)については、特に断りがない限り、大当り中や小当り中ではない状態における遊技状態(当否判定や変動表示が可能な状態)を指すが、大当り中においては低確率低ベース状態であり、小当り中においては小当り当選時の遊技状態と同じ遊技状態となる。このとき、特別図柄の変動時間短縮機能は、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、少なくとも

その遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮された状態となっていることを意味する。すなわち、本実施形態において、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する場合、第1特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）では、少なくとも第1特別図柄の変動時間（平均変動時間）が短縮され、第2特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（確変遊技状態、潜確遊技状態、時短遊技状態）では、少なくとも第2特別図柄の変動時間（平均変動時間）が短縮される。

【0069】

本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合、その大当たり遊技の終了後の遊技状態は、（1）大当たり種別（図柄群の種類）と、（2）大当たり当選時の遊技状態とに応じて決定される。なお、各遊技状態の継続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する回数（「確率変動回数」と呼称する）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数（「変動時間短縮回数」と呼称する）と、電チューサポート機能が作動する回数（「電サポ回数」と呼称する）とに応じて設定される。本実施形態では、特別図柄の変動時間短縮機能と電チューサポート機能は、同時に作動を開始して、同時に作動を終了するため、「変動時間短縮回数」と「電サポ回数」とは同一回数となる（そのため、図6では「変動時間短縮回数」と「電サポ作動回数」とを同一の欄に記載している）。

10

【0070】

図6（A）は、第1特別図柄大当たり図柄テーブルを模式的に示す図である。この第1特別図柄大当たり図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当たり種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当たり遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口54の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第1特別図柄大当たりテーブルには、各図柄群に対応して、2種類の大当たり種別が設定されている。具体的には、2種類の大当たり種別（図柄群）として、4R特定大当たり（図柄群A）と、4R通常大当たり（図柄群B）とに振り分けられる。

20

【0071】

（4R特定大当たり：図柄群A）

第1特別図柄の「4R特定大当たり（図柄群A）」に当選した場合、確率変動回数「10000回」、変動時間短縮回数「10000回」、電サポ回数「10000回」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、その継続回数（確率変動回数、変動時間短縮回数、電サポ回数）として「10000回」という膨大な回数が設定されており、該継続回数に到達するまで大当たり当選しないことは確率的（約1/44で当選する）には有り得ないため、実質的に次の大当たりが発生するまで継続する。また、第1特別図柄の「4R特定大当たり（図柄群A）」に当選した場合、大当たり遊技の規定ラウンド数が「4ラウンド」で、1回のラウンド遊技における大入賞口54の最大開放時間は「29秒」である。

30

【0072】

（4R通常大当たり：図柄群B）

第1特別図柄の「4R通常大当たり（図柄群B）」に当選した場合、確率変動回数「0回」、変動時間短縮回数「100回」、電サポ回数「100回」が設定され、大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が100回に到達するまで、又は、この100回以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が100回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。また、第1特別図柄の「4R通常大当たり（図柄群B）」に当選した場合、大当たり遊技の規定ラウンド数が「4ラウンド」で、1回のラウンド遊技における大入賞口54の最大開放時間は「29秒」である。

40

【0073】

図6（B）は、第2特別図柄大当たり図柄テーブルを模式的に示す図である。この第2特

50

別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口 5 4 の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第 2 特別図柄大当りテーブルには、各図柄群に対応して、3 種類の大当り種別が設定されている。具体的には、3 種類の大当り種別（図柄群）として、1 6 R 特定大当り（図柄群 C）と、4 R 特定大当り（図柄群 D）と、4 R 通常大当り（図柄群 E）とに振り分けられる。

【 0 0 7 4 】

（ 1 6 R 特定大当り：図柄群 C ）

第 2 特別図柄の「 1 6 R 特定大当り（図柄群 C）」に当選した場合、確率変動回数「 1 0 0 0 0 回」、変動時間短縮回数「 1 0 0 0 0 回」、電サポ回数「 1 0 0 0 0 回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、前述したとおり、その継続回数として「 1 0 0 0 0 回」という膨大な回数が設定されており、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。また、第 2 特別図柄の「 1 6 R 特定大当り（図柄群 C）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「 4 ラウンド」で、1 回のラウンド遊技における大入賞口 5 4 の最大開放時間は「 2 9 秒」である。また、この 1 6 R 特定大当りは、第 1 特別図柄でも当選する仕様としてもよく、その場合には、第 2 特別図柄よりも当選しにくい（例としては、全大当り図柄のうちの 5 % とし、第 1 特別図柄では、1 6 R 特定大当りは 5 %、4 R 特定大当りは 6 0 %、4 R 通常大当りは 3 5 % とする）仕様とすることが好適である。

【 0 0 7 5 】

（ 4 R 特定大当り：図柄群 D ）

第 2 特別図柄の「 4 R 特定大当り（図柄群 D）」に当選した場合、確率変動回数「 1 0 0 0 0 回」、変動時間短縮回数「 1 0 0 0 0 回」、電サポ回数「 1 0 0 0 0 回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、前述したとおり、その継続回数として「 1 0 0 0 0 回」という膨大な回数が設定されており、実質的に次の大当りが発生するまで継続する。また、第 2 特別図柄の「 4 R 特定大当り（図柄群 D）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「 4 ラウンド」で、1 回のラウンド遊技における大入賞口 5 4 の最大開放時間は「 2 9 秒」である。

【 0 0 7 6 】

（ 4 R 通常大当り：図柄群 E ）

第 2 特別図柄の「 4 R 通常大当り（図柄群 E）」に当選した場合、確率変動回数「 0 回」、変動時間短縮回数「 1 0 0 回」、電サポ回数「 1 0 0 回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が 1 0 0 回に到達するまで、又は、この 1 0 0 回以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が 1 0 0 回に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。また、第 2 特別図柄の「 4 R 通常大当り（図柄群 E）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数が「 4 ラウンド」で、1 回のラウンド遊技における大入賞口 5 4 の最大開放時間は「 2 9 秒」である。

【 0 0 7 7 】

ここで、本実施形態では、大当り種別として、1 6 R 特定大当り（図柄群 C）と、4 R 特定大当り（図柄群 A , D）と、4 R 通常大当り（図柄群 B , E）との 3 種類が設けられている。そして、特別遊技における賞球獲得の期待値（「賞球獲得期待値」と呼称する）は、1 6 R 特定大当り > 4 R 特定大当り = 4 R 通常大当りとなっている。ここで、第 1 特別図柄で大当りに当選した場合の特別遊技の実質ラウンド数は「 4 ラウンド」であるのに対し、第 2 特別図柄で大当りに当選した場合の特別遊技の実質ラウンド数は「 1 6 ラウンド」であるため、第 1 特別図柄で大当りが発生する場合よりも、第 2 特別図柄で大当りが発生する場合の方が、ラウンド数の多い特別遊技に移行する可能性が高く、多くの出玉を獲得できる点で遊技者にとって有利である。この特別遊技の実質ラウンド数は、その特別

10

20

30

40

50

遊技に設定された「長開放ラウンド遊技」の実行回数に対応している。なお、本実施形態では、大当たり遊技の各ラウンドの最大開放時間を29秒という固定時間としているが(全てのラウンドを「長開放ラウンド遊技」としているが)、同一の大当たり遊技中の所定のラウンド又は全てのラウンドで、大入賞口54の最大開放時間を2秒と短くする「短開放ラウンド遊技」を設けるようにして、大当たり遊技のラウンド数が同一であっても、実質的に出玉の獲得できるラウンド数の異なる大当たり(実質ラウンド数の異なる大当たり)を有する構成を採用してもよい。なお、長開放ラウンド遊技は、大入賞口54の開放時間(最大開放時間)が、大入賞口54に規定カウント数(フルカウント=10球)の遊技球を入球可能又は入球容易に設定されたラウンド遊技である。短開放ラウンド遊技は、大入賞口54の開放時間(最大開放時間)が、大入賞口54に規定カウント数(フルカウント=10球)の遊技球を入球不能又は入球困難に設定されたラウンド遊技である。

10

【0078】

特別図柄変動パターン判定手段143は、特別図柄変動パターン乱数値に基づき、特別図柄の変動パターンを決定する。ここで、特別図柄変動パターン判定手段143は、特別図柄の変動パターンを選択する際に参照される複数種の変動パターンテーブルを保持している。特別図柄変動パターン判定手段143は、現在の変動パターン選択状態に基づき、複数種の変動パターンテーブルの中からいずれかの変動パターンテーブルを選択する。変動パターン選択状態と、変動パターンテーブルとの関係については後述する。各変動パターンテーブルには、複数種の変動パターンが規定されている。各図中では、説明の便宜上、「選択率」を表記しているが、実際には特別図柄変動パターン乱数値に応じて、変動パターンを決定するための判定値(乱数値の範囲)が設定されており、変動パターン乱数値がいずれの判定値に属するかに基づき、変動パターンが決定されるようになっている。各種の変動パターンは、特別図柄の変動表示の終了条件として当該変動パターンごとに変動時間に対応付けられており、その変動時間にて装飾図柄の変動表示も実行されることを前提としている。

20

【0079】

ここで、変動パターン選択状態について説明する。変動パターン選択状態とは、変動パターン(変動パターンテーブル)を選択する際に参照される選択条件の一つである。本例では、複数種の変動パターン選択状態として、「通常選択状態」、「時短選択状態」、「確変選択状態」が設定されている。通常選択状態は、特別図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能のいずれも作動していない遊技状態(通常遊技状態)に対応して設定される変動パターン選択状態である。時短選択状態は、特別図柄の確率変動機能は作動していないが、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動している遊技状態(時短遊技状態)に対応して設定される変動パターン選択状態である。確変選択状態は、特別図柄の確率変動機能及び変動時間短縮機能、並びに電チューサポート機能の全てが作動している遊技状態(確変遊技状態)に対応して設定される変動パターン選択状態である。

30

【0080】

特別図柄の変動パターンテーブルは、図7～図9に示すように、第1特別図柄用と第2特別図柄用とで参照する欄が相違しており、同一の特別図柄変動パターン乱数値を取得したとしても、互いに異なる変動パターンが選択され得るようになっている。ここで、各図に記載されている作動保留球の個数(「保留0個」、「保留1～2個」、「保留3個」)は、第1特別図柄の変動パターン抽選であれば、第1特別図柄の作動保留球数(保留消化後の作動保留球の個数)を意味し、第2特別図柄の変動パターン抽選であれば、第2特別図柄の作動保留球数(保留消化後の作動保留球の個数)を意味する。この作動保留球の個数は、変動パターンの抽選時(当該変動表示の開始時/保留消化後)に存在する作動保留球の個数である(当該変動表示により消化された作動保留球は含まない)。なお、その変形例としては、第1特別図柄及び第2特別図柄の作動保留球数の合算値を使用してもよい。

40

【0081】

特別図柄の変動表示と連動して行われる装飾図柄の変動演出は、特別図柄の変動パター

50

ンの種別（変動時間）などに基づき決定される。図 7～図 9 には、参考として、各変動パターン（変動時間）に対応して設定される変動演出の内容も記載している。図中、「超短縮変動」、「短縮変動」、「通常変動」は、3 列の装飾図柄が変動して、一度もリーチ状態を経由せずに、いわゆるバラケ目で「はずれ」となる演出である。以下では、超短縮変動、短縮変動及び通常変動をまとめて「非リーチはずれ」とも称する。この非リーチはずれ種別は、通常変動よりも短縮変動、短縮変動よりも超短縮変動の方が短い時間で変動表示が停止する点で相互に変動態様が異なる。

【0082】

「Nリーチ（ノーマルリーチ）」は、3 列ある装飾図柄のうち 2 列（一般的には左列及び右列）に同一の装飾図柄が停止した状態（リーチ状態）で、残り 1 列（一般的には中列）に異なる装飾図柄が停止したならば「はずれ」となり、残り 1 列（一般的には中列）に同一の装飾図柄が停止したならば「大当たり」となる演出である。

【0083】

「SPリーチ（スーパーリーチ）」は、上記のNリーチよりも相対的に大当たり期待度の高いリーチ演出であり、リーチの成立後にNリーチから発展して、例えばアニメや実写等の静止画・動画などが表示される演出である。本実施形態では、SPリーチの種類として、複数種のSPリーチA～Cが用意されている。SPリーチAは、現在実行中の遊技状態が通常状態である場合に実行されるリーチ演出である。SPリーチBは、現在実行中の遊技状態が時短遊技状態である場合に実行されるリーチ演出である。SPリーチCは、現在実行中の遊技状態が確変遊技状態である場合に実行されるリーチ演出である。本実施形態の変動パターン種別では、「非リーチ」<「Nリーチ」<「SPリーチ」の順に、大当たり期待度が高くなるように設定されている。変形例として、通常状態と時短遊技状態とでSPリーチの演出内容を同じ（SPリーチA）とし、確変遊技状態である場合にはそれとは異なるSPリーチ（SPリーチC）としてもよい。また、その他の変形例として、擬似連を含む変動パターンを用意してもよい。擬似連とは、装飾図柄の 1 回の変動表示の間に、装飾図柄を仮停止（擬似停止、一旦停止）および再変動表示させることにより、擬似的に複数回の変動表示が行われたように見せる演出（擬似連演出、擬似変動演出、擬似連続変動演出、再変動演出）である。つまり、擬似連は、3 列の装飾図柄の全てが変動又は再変動を開始した後に仮停止又は確定停止する擬似変動を複数回実行する演出である。この擬似連の回数（擬似変動の回数）が多いほど、大当たり期待度の高いSPリーチに発展する可能性が高いことを示す。

【0084】

（変動パターンテーブル 1）

図 7 は、変動パターンテーブル 1 を示す模式図である。変動パターンテーブル 1 は、現在滞在中の変動パターン選択状態が通常選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル 1 は、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0085】

はずれ用の変動パターンテーブル 1 には、変動パターン PH 1 - 1（短縮変動）、PH 1 - 2（通常変動）、PH 1 - 3（Nリーチ）、PH 1 - 4（SPリーチ A）が設定されている。ここで、第 1 特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、変動パターン PH 1 - 1（短縮変動）、PH 1 - 2（通常変動）、PH 1 - 3（Nリーチ）、PH 1 - 4（SPリーチ A）のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第 1 特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第 1 特別図柄の作動保留球数（0 個 / 1～2 個 / 3 個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第 1 特別図柄の作動保留球数が多いほど、第 1 特別図柄の変動時間が相対的に短く設定された変動パターンが選択され易く、第 1 特別図柄の作動保留球数が少ないほど、第 1 特別図柄の変動時間が相対的に長く設定された変動パターンが選択され易い。一方、第 2 特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第 2 特別図

10

20

30

40

50

柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に依存せず、変動時間が相対的に短く設定された変動パターンPH1-1（短縮変動）又はPH1-2（通常変動）が選択される。なお、変形例として、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、第2特別図柄の作動保留球数に依存せず、短縮変動のメイン変動パターンPH1-2のみを選択する又は短縮変動の変動パターンPH1-2を最も選択し易い（第2特別図柄の作動保留球数に依存せず選択割合は同じとすることが好適）構成としてもよい。

【0086】

大当り用の変動パターンテーブル1には、変動パターンPA1-1（Nリーチ）、PA1-2（SPリーチA）が設定されている。ここで、第1特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンPA1-1（Nリーチ）又はPA1-2（SPリーチA）が選択される。同様に、第2特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンPA1-1（Nリーチ）又はPA1-2（SPリーチA）が選択される。

10

【0087】

（変動パターンテーブル2）

図8は、変動パターンテーブル2を示す模式図である。変動パターンテーブル2は、現在滞在中の変動パターン選択状態が時短選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル2は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

【0088】

はずれ用の変動パターンテーブル2には、変動パターンPH2-1（超短縮変動）、PH2-2（通常変動）、PH2-3（Nリーチ）、PH2-4（SPリーチB）が設定されている。ここで、第1特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第1特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に依存することなく、変動パターンPH2-2（通常変動）、PH2-3（Nリーチ）、PH2-4（SPリーチA）のうちのいずれかが選択される。すなわち、第1特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第1特別図柄の作動保留球が何個存在していたとしても、変動パターンPH2-1（超短縮変動）が選択されることはない。一方、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合は、変動パターンPH2-1（超短縮変動）、PH2-2（通常変動）、PH2-3（Nリーチ）、PH2-4（SPリーチB）のうちのいずれかが選択される。本実施形態では、第2特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合には、第2特別図柄の作動保留球数（0個／1～2個／3個）に応じて参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第2特別図柄の作動保留球が存在していない場合は、変動パターンPH2-1（超短縮変動）が選択されることはなく、第2特別図柄の作動保留球が存在している場合には、第2特別図柄の作動保留球数が多いほど、変動パターンPH2-1（超短縮変動）が選択され易くなる傾向となる。

20

30

【0089】

大当り用の変動パターンテーブル2には、変動パターンPA2-1（Nリーチ）、PA2-2（SPリーチB）が設定されている。ここで、第1特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンPA2-1（Nリーチ）又はPA2-2（SPリーチB）が選択される。同様に、第2特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、大当り種別に依存することなく、変動パターンPA2-1（Nリーチ）又はPA2-2（SPリーチB）が選択される。

40

【0090】

（変動パターンテーブル3）

図9は、変動パターンテーブル3を示す模式図である。変動パターンテーブル3は、現在滞在中の変動パターン選択状態が確変選択状態である場合に設定される変動パターンテーブルである。変動パターンテーブル3は、特別図柄の当否判定の結果（大当り、はずれ）に応じてテーブル内容が異なるようになっている。

50

【 0 0 9 1 】

はずれ用の変動パターンテーブル 3 には、変動パターン P H 3 - 1 (超短縮変動)、P H 3 - 2 (通常変動)、P H 3 - 3 (S P リーチ C) が設定されている。ここで、第 1 特別図柄の当否判定の結果が「はずれ」である場合、第 1 特別図柄の作動保留球数 (0 個 / 1 ~ 2 個 / 3 個) に依存せず、変動パターン P H 3 - 2 (通常変動) 又は P H 3 - 3 (S P リーチ C) が選択される。すなわち、第 1 特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第 1 特別図柄の作動保留球が何個存在していたとしても、変動パターン P H 3 - 1 (超短縮変動) が選択されることはない。一方、第 2 特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、変動パターン P H 3 - 1 (超短縮変動)、P H 3 - 2 (通常変動)、P H 3 - 3 (S P リーチ C) のいずれかが選択される。このとき、第 2 特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合は、第 2 特別図柄の作動保留球数に応じて (詳しくは第 2 特別図柄の作動保留球の有無に応じて) 参照先のテーブル内容が異なるように設定されており、取得した特別図柄変動パターン乱数値が同一であっても、異なる変動パターンが選択され得るようになっている。具体的には、第 2 特別図柄の作動保留球が存在していない場合は変動パターン P H 3 - 1 (超短縮変動) が選択されることはなく、第 2 特別図柄の作動保留球が存在している場合にのみ変動パターン P H 3 - 1 (超短縮変動) が選択され得るため、第 2 特別図柄の作動保留球が存在しない場合よりも、第 2 特別図柄の作動保留球が存在している場合の方が、相対的に変動時間の短い変動パターンが選択され易くなる傾向となる。

10

【 0 0 9 2 】

大当たり用の変動パターンテーブル 3 には、変動パターン P A 3 - 1 (S P リーチ C) が設定されている。ここで、第 1 特別図柄の当否判定の結果が大当たりである場合、大当たり種別 (4 R 特定大当たり、4 R 通常大当たり) に依存することなく、変動パターン P A 3 - 1 (S P リーチ C) が選択される。同様に、第 2 特別図柄の当否判定の結果が大当たりである場合、大当たり種別 (1 6 R 特定大当たり、4 R 特定大当たり、4 R 通常大当たり) に依存することなく、変動パターン P A 3 - 1 (S P リーチ C) が選択される。

20

【 0 0 9 3 】

前述したとおり、変動パターンテーブル 1 ~ 3 には、各変動パターンに対して特別図柄の変動時間が規定されているが、いずれの変動パターンが選択された場合でも、特別図柄の確定停止時間 (確定表示時間) は「 0 . 5 秒」が設定されている。なお、特別図柄の確定停止時間 (確定表示時間) とは、特別図柄が確定的に停止表示される時間 (完全に停止された状態が保持される時間) である。なお、本実施形態では、特別図柄の変動時間及び確定停止時間に対応して、装飾図柄の変動時間及び確定停止時間も設定されている。また、変動パターンテーブル 1 ~ 3 において、大当たり時ははずれ時と同じ演出内容および変動時間となり得るが、大当たり時とははずれ時とは最終的な演出内容を異ならせることが好適である。つまり、同じ N リーチであっても大当たり時は装飾図柄がゾロ目 (例 : 「 7 ・ 7 ・ 7 」) になる一方でははずれ時は装飾図柄がリーチはずれの出目 (例 : 「 7 ・ 8 ・ 7 」) になったり、同じ S P リーチ A ~ C であっても大当たり時は最終的な演出内容が成功を示す演出内容になり装飾図柄がゾロ目 (例 : 味方キャラクターが敵キャラクターに勝利し、その後「 7 ・ 7 ・ 7 」が表示される) になる一方でははずれ時は最終的な演出内容が失敗を示す演出内容になり装飾図柄がリーチはずれの出目 (例 : 味方キャラクターが敵キャラクターに敗北し、その後「 7 ・ 8 ・ 7 」が表示される) になったりすることが好適である。また、大当たり時ははずれ時と比べて、同一の演出内容 (同じ S P リーチに発展した場合) であったとしても、変動時間 (演出時間) が長時間となることが好適であり、例としては、大当たり時の S P リーチ A ~ C は、はずれ時の S P リーチ A ~ C よりも、1 0 秒長い変動時間 (演出時間) とすることが好適である。

30

40

【 0 0 9 4 】

特別図柄変動パターン判定手段 1 4 3 は、特別図柄の変動パターンを選択した後、演出制御基板 2 0 0 に対して装飾図柄の変動開始を指示するため、演出制御基板 2 0 0 との通信が正常に行われているか否かを確認するための演出制御コマンド (通信検査コマンド)

50

、特別図柄の変動付加パターン（変動時間を加減算するための情報）を含む演出制御コマンド（変動付加情報指定コマンド）、特別図柄の変動パターン情報を含む演出制御コマンド（変動パターン指定コマンド）、キャラクタ演出番号（図柄群および遊技状態）の情報を含む演出制御コマンド（図柄指定コマンド）等を生じて（以降、これらのコマンドを纏めて「変動開始コマンド」と称する）、これをメイン情報記憶手段 180 のコマンド格納領域に格納する。

【0095】

普通図柄抽選処理手段 145 は、普通図柄当否判定手段 146 と、普通図柄停止図柄判定手段 147 と、普通図柄変動パターン判定手段 148 とを有する。普通図柄抽選処理手段 145 は、普通図柄の変動開始条件が充足したとき、普通図柄保留格納領域における最先の記憶領域に格納された普通図柄当り乱数値、普通図柄変動パターン乱数値を読み出して、メイン情報記憶手段 180 の普通図柄当否判定領域、普通図柄変動パターン判定領域にそれぞれ格納する。ここで、「普通図柄の変動開始条件」とは、（１）普通図柄の変動待機中であること、（２）普通図柄の作動保留球が存在することである。この全ての条件を満足したときに、普通図柄が変動開始可能な状態（変動開始条件が成立した状態）であると判断される。

10

【0096】

普通図柄当否判定手段 146 は、メイン情報記憶手段 180 の普通図柄当否判定領域から普通図柄当り乱数値を読み出して普通図柄の当否判定を実行し、当該判定結果が「当り」、「はずれ」のいずれに該当するかを決定する。この普通図柄の当否判定の結果は、メイン情報記憶手段 180 の普通図柄判定フラグに一時記憶され、以降の処理で使用された後、普通図柄の変動停止時にクリアされる。普通図柄当否判定手段 146 は、この普通図柄の当否判定の際に参照される不図示の普通図柄当否抽選テーブルを保持している。普通図柄の当り確率は、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「1 / 3001」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「2999 / 3001」に設定されている。

20

【0097】

普通図柄停止図柄判定手段 147 は、不図示の普通図柄停止図柄テーブルを参照して、普通図柄の当否判定の結果が当りである場合には所定の当り図柄（普通電動役物 522 が作動する契機となる停止図柄）を選択する一方、普通図柄の当否判定の結果がはずれである場合には所定のはずれ図柄（普通電動役物 522 が作動する契機とならない停止図柄）を選択する。本実施形態では、普通図柄の当り図柄として図柄 A および図柄 B を割り当てる一方、普通図柄のはずれ図柄として図柄 C を割り当てる。

30

【0098】

普通図柄変動パターン判定手段 148 は、メイン情報記憶手段 180 の普通図柄変動パターン判定領域から普通図柄変動パターン乱数値を読み出すとともに、不図示の普通図柄変動パターンテーブルを参照して、普通図柄の変動パターン（変動時間）を決定する。普通図柄の変動時間は、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「0.6 秒」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「0.2 秒」に設定されている。いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「0.1 秒」が設定されている。普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。なお、普通図柄の制御においては、主制御基板 100 の処理負荷の軽減のため、電チューサポート機能が作動していない場合は、普通図柄の当否判定の当り確率を「0」とし、普通図柄の変動時間を単一のものとする仕様を採用することもある。

40

【0099】

また、普通図柄抽選処理手段 145 は、普通図柄の当否判定の結果などに応じて、普通電動役物 522 の開放パターン（開放時間）を決定する。普通図柄抽選処理手段 145 は、普通電動役物 522 の開放パターン（開放時間）を決定する際に参照される普通電動役

50

物開放パターンテーブルを保持している。普通電動役物 5 2 2 の開放パターン（開放時間）は、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「0.2 秒」が設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「5.8 秒」が設定される。なお、普通電動役物 5 2 2 の開放パターンを、普通図柄の当り図柄の種類に応じて異なるものとしてもよい。例えば、普通電動役物 5 2 2 の開放パターンとして、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合に、普通図柄の当り図柄が図柄 A であれば「3 秒開放 × 1 回 2.8 秒開放 × 1 回（総開放時間 5.8 秒）」とし、普通図柄の当り図柄が図柄 B であれば「2.8 秒開放 × 1 回 3 秒開放 × 1 回（総開放時間 5.8 秒）」とする。

【0100】

特別遊技制御手段 1 5 0 は、特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合、前記決定された大当り種別（図柄群）に応じて、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行時間（デモ時間）と、ラウンド遊技の実行時間（ラウンド時間）とを決定する。そして、特別遊技制御手段 1 5 0 は、演出制御基板 2 0 0 側に対して、大当り開始デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り開始デモコマンド」と称する）と、大当り終了デモ演出の実行を指示する演出制御コマンド（「大当り終了デモコマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に格納する。なお、大当り開始デモコマンドは、演出制御基板 2 0 0 側において、大当り遊技中に展開される一連の大当り中演出（大当り開始デモ演出、ラウンド演出、大当り終了デモ演出）の内容を決定するための契機ともなる。また、特別遊技制御手段 1 5 0 は、大当り遊技中の各ラウンド遊技において、各ラウンド遊技に対応したラウンド演出の開始を指示するための演出制御コマンド（「ラウンド演出指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に格納する。このラウンド演出指定コマンドには、現在のラウンド数の情報および大入賞口 5 4 の開放や閉鎖の情報などが含まれる。なお、図 1 1 にて後述するように、本実施形態においては、大当り開始デモの実行時間は一律 5 秒、大当り終了デモの実行時間は一律 2 0 秒に設定されているが、大当り開始デモおよび大当り終了デモの実行時間（デモ時間）に関しては、大当り種別（図柄群）のみではなく、大当り当選時の遊技状態に応じて、同一の大当り種別（図柄群）であっても、大当り開始デモや大当り終了デモの実行時間（デモ時間）を異なるものとしてもよい。例えば、第 1 特別図柄でも 1 6 R 特定大当りが当選する仕様を前提とし、4 R 通常大当りについては、低確率低ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は 5 秒（大当り開始デモ演出として、「通常大当り開始」と表示される演出 A - 1 を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は 1 5 秒（大当り終了デモ演出として、「時短モード突入」と表示される演出 B - 1 およびプリペイドカード（遊技用の遊技球を借りるために必要となる金額に関する情報が記憶された記憶媒体）の取り忘れに関する注意喚起を行う演出 C を実行）とする一方、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は 5 秒（大当り開始デモ演出として、演出 A - 1 を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は 1 0 秒（大当り終了デモ演出として、演出 B - 1 を実行し、演出 C は実行されない）とし、1 6 R 特定大当りおよび 4 R 特定大当りについては、低確率低ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は 5 秒（大当り開始デモ演出として、「確変大当り開始」と表示される演出 A - 2 を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は 2 0 秒（大当り終了デモ演出として、「確変モード突入」と表示される演出 B - 2 および演出 C を実行）とする一方、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合は、大当り開始デモの実行時間は 5 秒（大当り開始デモ演出として、演出 A - 2 を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は 1 0 秒（大当り終了デモ演出として、「確変モード継続」と表示される演出 B - 3 を実行し、演出 C は実行されない）としてもよい。その他、第 1 特別図柄でも 1 6 R 特定大当りが当選する仕様を前提とし、第 1 特別図柄での大当りであれば、大当り時の遊技状態問わず、大当り開始デモの実行時間は 5 秒（1 6 R 特定大当り、4 R 特定大当り、4 R 通常大当りの何れにおいても 5 秒とし、大当り開始デモ演出として、演出 A - 1 または演出 A - 2 を実行）とし、大当り終了デモの実行時間は 3 0 秒（

10

20

30

40

50

16R 特定大当りおよび 4R 特定大当りについては 30 秒で、大当り終了デモ演出として、演出 B - 2 および演出 C を実行、但し、4R 通常大当りについては 15 秒とし、大当り終了デモ演出として、演出 B - 1 および演出 C を実行) とする一方、第 2 特別図柄での大当りであれば、大当り時の遊技状態問わず、大当り開始デモの実行時間は 5 秒 (16R 特定大当り、4R 特定大当り、4R 通常大当りの何れにおいても 5 秒とし、大当り開始デモ演出として、演出 A - 1 または演出 A - 2 を実行) とし、大当り終了デモの実行時間は 20 秒 (16R 特定大当りおよび 4R 特定大当りについては 20 秒で、大当り終了デモ演出として、演出 B - 3 を実行し、演出 C を実行しない、但し、4R 通常大当りについては 10 秒とし、大当り終了デモ演出として、演出 B - 1 を実行し演出 C を実行しない) としてもよい。この時間値の関係性は一例であり、各状況での各デモ時間の大小関係が上記と同じであれば、この時間値に限定されることはない。また、上記のような仕様の何れにおいても、高確率高ベース状態又は低確率高ベース状態で大当りした場合に演出 C は発生しないが、その大当りに係る変動もしくは大当り遊技中 (特別遊技中) に電源断が発生し且つその変動中または大当り遊技中に電断復帰した場合、例外的に演出 C を発生させてもよい。
【0101】

図柄表示制御手段 155 は、特別図柄表示制御手段 156、普通図柄表示制御手段 157、を含む。特別図柄表示制御手段 156 は、第 1 特別図柄の変動パターン (変動時間) に従って、第 1 特別図柄を第 1 特別図柄表示装置 71 に変動表示させるとともに、該変動表示後に第 1 特別図柄を確定表示させる。また、特別図柄表示制御手段 156 は、第 2 特別図柄の変動パターン (変動時間) に従って、第 2 特別図柄を第 2 特別図柄表示装置 72 に変動表示させるとともに、該変動表示後に第 2 特別図柄を確定表示させる。特別図柄表示制御手段 156 は、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の表示に係る時間 (変動時間、確定表示時間) を管理するための特別図柄遊技タイマを有している。第 1 特別図柄表示装置 71 および第 2 特別図柄表示装置 72 の動作状態は、メイン情報記憶手段 180 の特別図柄遊技ステータスに基づき監視される。特別図柄表示制御手段 156 は、特別図柄の変動停止の際に (すなわち、特別図柄遊技タイマの値が「0」となるタイミングで)、演出制御基板 200 に対して装飾図柄の確定表示を要求するための演出制御コマンド (「変動停止コマンド」と称する) を生成する。普通図柄表示制御手段 157 は、普通図柄の変動パターン (変動時間) に従って、普通図柄を普通図柄表示装置 75 に変動表示させるとともに、該変動表示後に普通図柄を確定表示させる。普通図柄表示制御手段 157 は、普通図柄の表示に係る時間 (変動時間、確定表示時間) を管理するための普通図柄遊技タイマを有している。普通図柄表示装置 75 の動作状態は、メイン情報記憶手段 180 の普通図柄遊技ステータスに基づき監視される。

【0102】

また、特別図柄表示制御手段 156 は、遊技の中断状態が所定時間以上継続した場合に、待機デモ演出 (客待ちデモ演出) の実行契機となる演出制御コマンド (「待機デモコマンド」と称する) を生成して、これをメイン情報記憶手段 180 のコマンド格納領域に格納する。「遊技の中断状態が所定時間以上継続する」とは、特別図柄の作動保留球が存在せず、且つ、特別図柄の変動表示が行われていない期間が所定時間以上継続することを意味する。なお、遊技球が発射されていない期間が所定時間以上継続する場合や、遊技球が全ての入賞口に入球していない期間が所定時間以上継続する場合に、遊技の中断状態が所定時間以上継続する仕様としてもよい。

【0103】

電動役物制御手段 160 は、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなった場合、特別図柄の確定表示後に、大当り遊技処理として、特別電動役物ソレノイド 543 に制御信号を出力し、特別電動役物 542 を所定の作動パターンに従って開閉制御する。大当り遊技は、特別電動役物 542 の 1 回の開閉動作を 1 回のラウンド遊技 (単位遊技) とし、当該ラウンド遊技を規定ラウンド数だけ連続して実行するものである。電動役物制御手段 160 は、特別電動役物 542 の作動回数 (すなわち、実行中のラウンド数) を格納するための大入賞口開放カウンタを保持する。ここで、大当り遊技における特別電動役物 542 の作

10

20

30

40

50

動終了条件（単位遊技の終了条件）とは、大入賞口 5 4 に規定カウント数（本実施形態では「10 個」）の遊技球が入球したこと、又は、大入賞口 5 4 の開放時間が最大開放時間（本実施形態では「29 秒」）に到達したことである。

【0104】

また、電動役物制御手段 160 は、普通図柄の当否判定の結果が当りに該当する場合、普通電動役物ソレノイド 523 に制御信号を出力して、所定の開放時間だけ普通電動役物 522（第 2 始動口 52）を開閉制御する。ここで、電動役物制御手段 160 は、前述したとおり、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない低ベース状態において、普通電動役物 522 を 0.2 秒だけ開放させるのに対して、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している高ベース状態において、普通電動役物 522 を 5.8 秒だけ開放させる。ここで、普通電動役物 522 の作動終了条件とは、第 2 始動口 52 に所定数（本実施形態では「10 個」）の遊技球が入球したこと、又は、第 2 始動口 52 の開放時間が最大開放時間（本実施形態では「0.2 秒」又は「5.8 秒」）に到達したことである。

10

【0105】

遊技状態制御手段 165 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合、当該大当たり種別（図柄群の種類）と、大当たり当選時の遊技状態とに基づき、大当たり遊技の終了後の遊技状態を決定するとともに、大当たり遊技の終了後の遊技状態を切り替える。本実施形態では、前述したように、複数種の遊技状態として、通常遊技状態（低確率低ベース状態）、時短遊技状態（低確率低ベース状態）、確変遊技状態（高確率高ベース状態）が設定されており、複数種の遊技状態のうちのいずれかが択一的に設定される。なお、各遊技状態については既に詳述しているので、ここでは重複説明を省略する。

20

【0106】

また、遊技状態制御手段 165 は、大当たり遊技が実行された場合に、当該大当たり種別（図柄群の種類）に基づき、大当たり遊技の終了後の変動パターン選択状態を決定するとともに、大当たり遊技の終了後の変動パターン選択状態を切り替える。本実施形態では、複数種の変動パターン選択状態として、通常選択状態、時短選択状態、確変選択状態が設定されており、前記決定された遊技状態や大当たり種別、特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の変動パターン選択状態のうちのいずれかが択一的に設定される。なお、各変動パターン選択状態については既に詳述しているので、ここでは重複説明を省略する。

30

【0107】

また、遊技状態制御手段 165 は、現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（「遊技状態指定コマンド」と称する）を生成して、これをメイン情報記憶手段 180 のコマンド格納領域に格納する。

【0108】

エラー監視制御手段 170 は、I/Oポート回路 104 の入力情報を監視し、磁気センサによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板 200 にエラー状態演出を指示すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を要求する。なお、図 4 等では記載を省略しているが、扉開放スイッチはガラス枠 5 が開放されているか否かの検出手段であり、枠開放スイッチは前枠 2 が開放されているか否かの検出手段であり、裏セット開放スイッチは裏セット盤 30 が開放されているか否かの検出手段である。また、磁気センサおよび電波センサはいわゆる不正遊技行為を発見するための検出手段である。

40

【0109】

メイン情報記憶手段 180 は、特別図柄遊技および普通図柄遊技にて取得した乱数値情報、特別図柄および普通図柄の作動保留球情報、特別図柄遊技および普通図柄遊技に関する遊技状態（確率変動機能、変動時間短縮機能、電チューサポート機能）の情報、変動パターン選択状態に関する情報、特別図柄および普通図柄の当否判定の結果情報（大当たり、はずれ）、特別図柄および普通図柄に係る停止図柄（図柄群含む）の情報、特別図柄およ

50

び普通図柄の変動パターン（変動付加パターン含む）の情報、大当り遊技に関する情報（ラウンド数、開放時間、開放態様（1ラウンド遊技あたりの開放回数）など）、特別図柄表示装置71, 72の動作状態を示すステータス情報、特別電動役物542の動作状態を示すステータス情報、演出制御コマンドデータの情報等を一時記憶するように構成されており、各情報を記憶するための所定の記憶領域を備えている。

【0110】

コマンド送受信手段190は、コマンド送信要求があった場合に、メイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納された各種の演出制御コマンドデータをパラレル伝送方式にて演出制御基板200に送信するように構成されている。なお、各演出制御コマンドは、1バイトのMODEデータと、1バイトのEVENTデータとを含んだ2バイト構成となっており、MODEとEVENTを区別するために、MODEデータのBit7は「1」、EVENTデータのBit7は「0」としている。これらの情報を有効なものとして送信する場合、MODEおよびEVENTの各々の送信タイミングでストロブ信号が出力される。各処理で発生した演出制御コマンドは、原則として、メイン情報記憶手段180のコマンド格納領域にセットされた順番に従って割込み周期毎に1コマンド送信される。

10

【0111】

演出制御基板200は、図4に示すように、演出抽選乱数発生手段210、演出統括手段220、ランプ制御手段230、役物制御手段240、エラー演出制御手段250、サブメイン情報記憶手段260、コマンド送受信手段270、を含む。なお、演出制御基板200における上述の各手段は、演出制御基板200上に配されたサブメインCPU201、ROM202、RAM203、電子回路等のハードウェア及びROM202に格納された制御プログラム等のソフトウェアにより構成されるものを機能的に表現したものである。

20

【0112】

演出抽選乱数発生手段210は、サブメインCPU201のプログラム処理によって各種のソフトウェア乱数（演出抽選乱数）を生成するための乱数カウンタを備えている。これらの乱数カウンタは、ソフトウェア的に乱数を生成する乱数生成手段としての役割を担っている。このソフトウェア乱数としては、先読み演出の抽選に使用する先読み抽選乱数、装飾図柄の停止図柄の抽選に使用する装飾図柄乱数、装飾図柄の変動演出パターンの抽選に使用する変動演出パターン乱数、予告演出の抽選に使用する予告抽選乱数、大当り演出パターンの抽選に使用する大当り演出パターン乱数、演出ステージの移行抽選に使用するステージ抽選乱数などが含まれる。これらの乱数の更新時期としては、後述の演出制御側メイン処理内でコマンド解析が行われなかった場合（主制御基板100から演出制御コマンドを受信しなかった場合）の残余時間を利用して更新する。

30

【0113】

演出統括手段220は、演出モード制御手段221、保留情報表示制御手段222、先読み予告制御手段223、変動演出制御手段224、装飾図柄制御手段225、予告演出制御手段226、特別遊技演出制御手段227を含む。

【0114】

40

演出モード制御手段221は、主制御基板100からの遊技状態指定コマンドなどに基づき、主制御基板100側で管理される遊技状態および変動パターン選択状態との整合性をとるかたちで、演出モード（「遊技演出モード」とも称する）を制御する。本実施形態では、複数種の演出モードとして、「通常演出モード」、「時短演出モード」、「確変演出モード」が設定されており、主制御基板100側において管理される遊技状態（又は変動パターン選択状態）や特別図柄の変動表示回数などに応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常演出モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短演出モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変演出モード」が設定される。いずれかの演出モードが設定

50

されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のBGMがスピーカ11から出力される。このように背景画像およびBGMは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はBGMの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得ようになっている。

【0115】

保留情報表示制御手段222は、第1特別図柄の作動保留球数をカウントするための第1保留球数カウンタ、第2特別図柄の作動保留球数をカウントするための第2保留球数カウンタを有している。保留情報表示制御手段222は、主制御基板100からの図柄記憶数コマンドを受信すると、このコマンドに含まれる作動保留球数の情報に基づき、対応するカウンタの値を更新（加算）する。一方、保留情報表示制御手段222は、主制御基板100からの変動開始コマンドを受信すると、すなわち、作動保留球が消化されると、対応するカウンタの値を更新（減算）する。また、保留情報表示制御手段222は、第1保留球数カウンタおよび第2保留球数カウンタの値に基づいて、演出表示装置70の保留画像表示部710に、第1特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像と、第2特別図柄の作動保留球数に対応する数の保留画像とを表示する制御を行う。また、保留情報表示制御手段222は、演出表示装置70の変動中画像表示領域720に、第1特別図柄又は第2特別図柄の作動保留球（最先の作動保留球）が消化されることで、この作動保留球に対応する保留画像に切り替わって表示される変動中画像を表示する制御を行う。本実施形態では、明示的に言及しない限り、第1特別図柄の保留画像と第2特別図柄の保留画像とを区別せずに単に「保留画像」と称し、第1特別図柄の変動中画像と第2特別図柄の変動中画像とを区別せずに単に「変動中画像」と称する場合がある。

【0116】

先読み予告制御手段223は、先読み予告演出の対象となる作動保留球に対して先読みの判定（「先読み抽選」と称する）を実行する。先読み予告演出は、先読み対象の作動保留球が消化される以前の一又は複数回の変動表示に亘って大当たり当選又は高期待度演出（例えばリーチ演出）発生の可能性を予告するいわゆる連続予告演出の一態様として発生される。このとき、先読み抽選は、主制御基板100からの事前判定コマンドに含まれる事前判定結果の情報に基づき行われる。ここで、先読み予告制御手段223は、主制御基板100からの事前判定コマンドを受信すると、第1特別図柄の事前判定結果の情報と第2特別図柄の事前判定結果の情報とを区別して、それぞれ所定の上限個数（4個）まで、作動保留球の入球順序と結合したかたちでサブメイン情報記憶手段260の先読み情報格納領域に一時記憶する。この先読み情報格納領域は、主制御基板100の保留記憶領域と同様の構成となっており、各始動口51、52への入球順に、保留1記憶領域（1個目の保留記憶領域）、保留2記憶領域（2個目の保留記憶領域）、保留3記憶領域（3個目の保留記憶領域）、保留4記憶領域（4個目の保留記憶領域）がそれぞれ設けられている。各保留記憶領域は、当否事前判定結果の情報、図柄事前判定結果の情報、変動パターン事前判定結果の情報を1組セットとしてそれぞれ記憶可能である。事前判定結果の情報は、保留1記憶領域、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域の順に格納される一方、保留1記憶領域、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域の順に消化される（先入れ先出しの原則）。また、保留1記憶領域の事前判定結果の情報が消化されると、保留2記憶領域、保留3記憶領域、保留4記憶領域に格納された事前判定結果の情報を下位の番号の記憶領域にそれぞれシフトするとともに、保留4記憶領域の内容をゼロクリアする。

【0117】

変動演出制御手段224は、主制御基板100からの変動開始コマンドに含まれる情報（変動パターン情報、変動付加情報など）に基づき、装飾図柄の変動表示における変動開始から停止までの変動過程（演出過程）を規定した変動演出パターンを抽選により決定する。変動演出制御手段224は、装飾図柄の変動演出パターンを選択する際に参照される

複数種の変動演出パターンテーブルを保持しており、これら複数種の変動演出パターンテーブルの中から特別図柄の変動パターン（変動時間）に対応した変動演出パターンテーブルが選択されるようになっている。ここで、主制御基板 100 側では特別図柄のメイン変動パターン（例えば「SPリーチA」や「SPリーチB」など）が定まるのに対して、演出制御基板 200 側では当該メイン変動パターンを基に演出表示過程のシナリオを詳細に規定した装飾図柄のサブ変動パターン（例えば「SPリーチA1, A2...」や「SPリーチA2, A3...」など）が定まる。装飾図柄の変動演出パターンには、装飾図柄の変動表示態様、すなわち、装飾図柄の変動開始から変動終了までの一連の演出表示過程のシナリオが定義されており、当該表示過程の各段階において予告演出を発生させるタイミングなどもタイムスケジュールとして規定されている。また、この装飾図柄の変動演出パターンについては、特別図柄の変動パターンが同一であっても（同一情報の変動開始コマンドを受信した場合でも）、滞在中の演出モードを異にすれば、互いに演出内容の異なる変動演出パターンが選択され得ることになる。すなわち、変動演出パターンテーブルは、滞在中の演出モードごとに用意される。

10

【0118】

また、変動演出制御手段 224 は、主制御基板 100 からの待機デモコマンドを受信したことを契機として、該待機デモコマンドを受信してから特別図柄の変動表示が開始されるまで（次の変動開始コマンドを受信するまで）の客待ち期間中に、例えばデモンストレーション用の動画を再生する待機デモ演出（客待ちデモ演出）を実行する。

20

【0119】

装飾図柄制御手段 225 は、主制御基板 100 からの変動開始コマンドに含まれる情報（停止図柄情報、遊技状態情報）と、変動演出制御手段 224 により決定された上記の変動演出パターンとに基づき、装飾図柄の最終的な停止図柄の組み合わせ（左図柄・中図柄・右図柄）を抽選により決定する。本例では、複数種類の装飾図柄を含む 3 つの図柄列が構成されており、この装飾図柄は例えば数字等からなる識別要素により形成される。また、装飾図柄制御手段 225 は、装飾図柄の停止図柄の組合せ（「停止図柄パターン」ともいう）を抽選で決定する際に参照される複数種の停止図柄パターンテーブルを保持している。この複数種のテーブルとしては、大当り用の停止図柄パターンテーブル、リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブル、非リーチはずれ用の停止図柄パターンテーブルなどがある。装飾図柄の停止図柄は、3 つの図柄の組み合わせとして形成され、「大当りを示す停止図柄（大当り図柄）」と、「はずれを示す停止図柄（はずれ図柄）」とを含む。特定大当り（確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の奇数数字の図柄が 3 つ揃った停止態様の組合せ（例えば「7・7・7」）となる。通常大当り（非確変大当り）を示す大当り図柄は、同一の偶数数字の図柄が 3 つ揃った停止態様の組合せ（例えば、「2・2・2」）となる。はずれ図柄は、3 つの図柄のうちの少なくとも 1 つが他の数字と異なる数字の図柄となる停止態様の組合せ（例えば「1・3・8」）となる。ここで、はずれ図柄のうちリーチはずれ図柄は、左図柄と右図柄とが一致している状態で中図柄のみが前後に数コマずれた停止態様の組合せ（例えば「3・1・3」）となる。なお、小当り図柄や、大当り図柄であっても 2 R 大当り図柄などの場合は、例えば「3・5・7」のような所定の停止態様の組み合わせとなる場合がある。また、抽選結果が非リーチはずれである場合には、いわゆる「チャンス目」と称される特定の目（例えば、順目として「1・2・3」や「5・6・7」など、ズレ目として「2・2・3」や「5・5・6」など）が選択されることがある。更には、前述の擬似連続演出において、最終的な停止図柄を確定表示する前に仮停止表示および再変動表示させる演出を行う場合には、擬似連の発生を示唆する仮停止図柄として特殊図柄（擬似連図柄）が選択される。擬似連の発生を示唆する仮停止図柄を表示させる場合は、三列の装飾図柄の停止図柄のうち、少なくとも一つの停止図柄（典型的には中図柄）を「NEXT」などの文字を表示する特殊図柄（擬似連図柄）に差し替えて表示させる場合（例えば、「2・NEXT・3」など）がある。なお、装飾図柄を停止させるための停止順序は、次述の変動演出パターン毎に予め定められており、本実施形態では原則として、左図柄 右図柄 中図柄の順に停止させる。但し、変動時間が極短く設

30

40

50

定された短縮変動の変動演出パターンである場合には、左図柄・中図柄・右図柄をほぼ同時に停止させ、特殊の変動演出パターンである場合には、右図柄 中図柄 左図柄の順に停止させることもでき、この場合は大当たり期待度が相対的に高くなる傾向となる。また、いずれの停止順であったとしても、変動開始時は左図柄・右図柄・中図柄が同時に変動を開始することが望ましい。但し、こちらも特殊の変動演出パターンとして、左図柄・右図柄・中図柄の順で変動を開始してもよい。

【 0 1 2 0 】

ここで、図 1 0 は、本実施形態における装飾図柄の図柄属性を示す模式図である。装飾図柄は、数字からなる識別要素と、該識別要素に付された色彩（表示色）との組合せにより形成されている。本実施形態では、識別要素として、「1」～「9」の数字の全 9 種類が設定されている（すなわち、全 9 種類の装飾図柄が存在する）。各装飾図柄は図柄列の配列に従って「1」～「9」の順に配置されており、演出表示装置 7 0 上では「1」～「9」の順序（又は「9」～「1」の順序）で各表示領域 Z 1, Z 2, Z 3 にて巡回表示又はスクロール表示され、「9」のあとは再び「1」に戻る（又は「1」のあとは再び「9」に戻る）ようになっている。この仕様は他の実施形態においても同様である。各装飾図柄は、識別要素に付された色彩の種類により図柄属性が定められている。つまり、複数の装飾図柄が互いに異なる識別要素から構成されていても、同一の色彩が付されることにより、同一の図柄属性にグループ化されることになる。本例では、装飾図柄の色彩として「青色」、「赤色」、「金色」の 3 種類が設定されている。なお、図面上では、「青色」、「赤色」、「金色」の 3 種類の装飾図柄の表示態様を、「白抜き」、「斜線」、「塗り潰し」により表現する。具体的に、装飾図柄「2」、「4」、「6」、「8」は青色の図柄属性（青色属性）に分類され、装飾図柄「1」、「3」、「5」、「9」は赤色の図柄属性（赤色属性）に分類され、装飾図柄「7」は金色の図柄属性（金色属性）に分類される。本実施形態では、装飾図柄の図柄属性として、「青色」＜「赤色」＜「金色」の順に 1 段階ずつ、出玉獲得の期待度及び確変移行の期待度が高くなる。以下では、便宜上、青色属性の装飾図柄を「青図柄」、赤色属性の装飾図柄を「赤図柄」、金色属性の装飾図柄を「金図柄」とも称する。

【 0 1 2 1 】

予告演出制御手段 2 2 6 は、変動演出制御手段 2 2 4 によって決定された変動演出パターンのシナリオに沿って装飾図柄の変動過程の各段階で実行される予告演出の内容を規定した予告演出パターンを抽選により決定する。予告演出パターンには、特定のキャラクタの画像、アニメーションなどを一時的又は段階的に画像表示させる演出パターンや、特定の音声を出力する演出パターン、可動役物を動作させる演出パターン等が含まれる。予告演出は、装飾図柄の変動表示と並行して実行され、その図柄変動が大当たり態様にて停止する大当たり信頼度が高いことを予告的に示唆するものである。予告演出には、装飾図柄の変動表示過程においてリーチ状態が発生する前（リーチ発生時を含む）に実行される予告演出と、リーチ状態が発生した後に実行される予告演出とがある。予告演出はそれぞれ大当たり信頼度が異なるものとなっており、基本的には、リーチ発生前に表示される予告演出よりも、リーチ発生後に表示される予告演出の方が相対的に大当たり期待度は高くなっている。予告演出制御手段 2 2 6 は、予告演出パターンを選択する際に参照される予告抽選テーブルを予告演出の種類別に保持しており、変動演出パターンのシナリオに沿って発生する予告演出の種類に応じた予告抽選テーブルを選択するようになっている。なお、具体的な予告演出の種類としては、例えば、コメント予告演出、背景予告演出、S U（ステップアップ）予告演出、ロゴ予告演出、ミニキャラ予告演出、群予告演出、役物予告演出などが用意されている。この予告演出は、基本的には、演出表示装置 7 0 での装飾図柄の変動表示に、1 又は複数の予告演出の表示を合成することによって行われる。そのため、同一の変動演出パターンによる装飾図柄の変動表示であっても、1 又は複数の予告演出との組み合わせによって多彩な演出態様を発生させることが可能となる。

【 0 1 2 2 】

特別遊技演出制御手段 2 2 7 は、大当たり遊技中であることを報知する大当たり中演出の内

容（大当り演出パターン）を決定する。大当り中演出は、大当り遊技の開始を報知する大当り開始デモ演出と、ラウンド遊技中であることを報知するラウンド演出と、大当り遊技の終了を報知する大当り終了デモ演出とを含む。特別遊技演出制御手段 2 2 7 は、主制御基板 1 0 0 から大当り開始デモコマンドを受信した場合、サブメイン情報記憶手段 2 6 0 に格納された大当り種別の情報などに基づき、大当り中演出パターン（大当り開始デモ演出パターン、ラウンド演出パターン、大当り終了デモ演出パターン）を決定する。この大当り演出パターンには、大当り開始デモ演出時間と、ラウンド演出時間（大入賞口 5 4 の開放パターンに応じた演出時間）と、大当り終了デモ演出時間とが設定されるとともに、その時間軸に沿って一連の演出内容が設定されている。また、特別遊技演出制御手段 2 2 7 は、大当り演出パターンに従って、主制御基板 1 0 0 から大当り開始デモコマンドを受信したことを契機として大当り開始デモ演出を実行し、ラウンド演出指定コマンドを受信したことを契機として各ラウンド演出を実行し、大当り終了デモコマンドを受信したことを契機として大当り終了デモ演出を実行する。大当り開始デモ演出では、例えば画面上に「大当り開始」の文字が表示されて、大当り遊技の開始が告げられる。また、ラウンド演出では、例えば画面上に現在実行中のラウンド数や獲得賞球数が表示されるとともに、大当り遊技を盛り上げる各種画像（アニメーション画像など）が表示される。そして、大当り終了デモ演出では、例えば画面上に「大当り終了」の文字が表示されて、大当り遊技の終了が告げられ、その後に移行する遊技状態（モード）を示す演出が表示される。

10

【 0 1 2 3 】

以上、演出統括手段 2 2 0 は、前記決定された演出内容（先読み演出パターン、変動演出パターン、予告演出パターン、停止図柄パターン、大当り演出パターンなど）に基づき画像および音響に関する画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段 2 6 0 のコマンド格納領域に格納する。

20

【 0 1 2 4 】

ランプ制御手段 2 3 0 は、演出統括手段 2 2 0 にて設定された演出内容に従って演出ランプの点灯や発光色等を制御する。ランプ制御手段 2 3 0 は、演出ランプ L P（枠ランプ 1 0、盤ランプ 8 0）を点灯制御するための複数種のランプデータ（ランプパターンデータ）を保持しており、前記決定した演出パターンに応じたランプデータを読み出して、このランプ制御信号（ランプデータ）をランプ接続基板 9 1 へ送信する。

【 0 1 2 5 】

役物制御手段 2 4 0 は、演出統括手段 2 2 0 にて設定された演出内容に従って各可動役物 2 4 の駆動を制御する。役物制御手段 2 4 0 は、可動役物 2 4 を駆動制御するための複数種の駆動データを保持しており、前記決定した演出パターンに応じた駆動制御信号（駆動データ）をモータドライバ 9 2 へ送信する。

30

【 0 1 2 6 】

エラー演出制御手段 2 5 0 は、主制御基板 1 0 0 からエラー演出指定コマンドを受信した場合にエラー演出パターンを決定し、遊技機にエラー状態が発生したことを当該エラー演出パターンに従って報知するように構成されている。

【 0 1 2 7 】

サブメイン情報記憶手段 2 6 0 は、装飾図柄の情報、変動演出パターンの情報、予告演出パターンの情報、制御コマンドの情報等を一時記憶するように構成されており、各情報を記憶するための所定の記憶領域を備えている。例えば、コマンド格納領域には、主制御基板 1 0 0 からの演出制御コマンドを格納するための演出制御コマンドバッファ、画像制御基板 3 0 0 への画像制御コマンドを格納するための画像制御コマンドバッファ、画像制御基板 3 0 0 からの A C K コマンドを格納するための A C K コマンドバッファを含む。各コマンドバッファはそれぞれリングバッファから構成されており、所定数の演出制御コマンド、画像制御コマンド、A C K コマンドをそれぞれ格納可能である。

40

【 0 1 2 8 】

コマンド送受信手段 2 7 0 は、主制御基板 1 0 0 から送信された演出制御コマンドを受信し、この演出制御コマンドをサブメイン情報記憶手段 2 6 0 の演出制御コマンドバッ

50

ァに格納するように構成されている。コマンド送受信手段 270 は、主制御基板 100 からの前述のストローブ信号の入力に基づき割込みを発生させて演出制御コマンドの受信割込み処理（詳細後述）を実行し、この割込み処理において各種の演出制御コマンドを取得するようになっている。なお、コマンド送受信手段 270 は、ストローブ信号を受信した場合には、この演出制御コマンドの受信割込み処理を他の割込み処理（後述する優先レベル 7 未満の割込み処理）よりも優先的に行うようになっている。

【0129】

また、コマンド送受信手段 270 は、演出統括手段 220 にて設定された演出内容（変動演出パターン情報、予告演出パターン情報、装飾図柄情報など）の実行を指示すべく、サブメイン情報記憶手段 260 に格納された画像制御コマンドをシリアル通信方式にて画像制御基板 300 へ送信する。画像制御コマンドは、原則として、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域にセットされた順番に従って所定の周期（本例では 500 μ s）毎に送信される。これにより、画像制御基板 300 は、演出制御基板 200 から送信された各種の画像制御コマンドを解析し、変動演出パターンのシナリオに沿って演出表示装置 70 に装飾図柄を含む演出画像を変動表示させるとともに、変動表示過程の各段階で図柄変動の演出に重畳させるかたちで予告演出を表示させる。さらに、コマンド送受信手段 270 は、画像制御基板 300 から送信された ACK コマンドを受信し、この ACK コマンドをサブメイン情報記憶手段 260 の ACK コマンドバッファに格納するようになっている。

【0130】

〔各種の演出〕

かかる構成のぱちんこ遊技機 PA は、前述したとおり、遊技の進行状況等に応じて、各種の遊技演出が演出制御基板 200 および画像制御基板 300 により制御されて実行されるように構成されている。以下では、各種の遊技演出のうち、大当たり中演出の内容について説明する。なお、以下において、「実行を制限する」又は「実行を規制する」とは、例えば、全部を実行しないこと、一部を実行しないこと、表示又は出力の優先度を相対的に低くすることなどを含む概念として用いる。また、以下において、「重複実行する（重複して実行する）」とは、一方の実行期間（又は実行タイミング）と、他方の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両者の実行期間（又は実行タイミング）の全部が重なる場合と、両者の実行期間（又は実行タイミング）の一部が重なる場合とを含む概念で用いている。

【0131】

〔大当たり中演出〕

大当たり中演出は、前述のとおり、大当たり開始デモ演出と、ラウンド演出と、大当たり終了デモ演出とを含む。図 11 は、大当たり種別（図柄群の種類）と、大当たり図柄組合せ（大当たり発生時の装飾図柄の組合せ）と、大当たり中演出パターンとの対応関係を示す模式図である。図中（A）は大当たり当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に参照され、図中（B）は大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合に参照される。図 11 に示すように、大当たり図柄組合せの種類と大当たり中演出パターンの種類とは、特別図柄の抽選処理で選択された大当たり種別（図柄群）に応じて決定される。本実施形態では、大当たり種別が同一である場合でも、大当たり当選時の遊技状態に応じて、大当たり図柄組合せの種類と大当たり中演出パターンの種類とが異なり得るように構成されている。

【0132】

大当たり図柄組合せは、同一の数字（識別要素）の装飾図柄が 3 つ揃った停止態様の組合せ「*・*・*」から構成される（*：任意の数字の装飾図柄）。大当たり図柄組合せは、「1・1・1」、「3・3・3」、「5・5・5」、「7・7・7」、「9・9・9」といった「特定大当たり」を示す奇数図柄組合せ（赤図柄組合せ、金図柄組合せ）と、「2・2・2」、「4・4・4」、「6・6・6」、「8・8・8」といった「特定大当たり」又は「通常大当たり」を示す偶数図柄組合せ（青図柄組合せ）とに区別される。つまり、奇数図柄組合せ（金図柄組合せ、赤図柄組合せ）は、「特定大当たり」に当選したことが確定す

る大当り図柄組合せである一方、偶数図柄組合せ（青図柄組合せ）は、「特定大当り」および「通常大当り」のいずれの大当り種別に当選しているのが不確定な大当り図柄組合せである。

【 0 1 3 3 】

金図柄組合せは、実質ラウンド数が「１６ラウンド」であり、且つ、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選していることを報知する大当り図柄組合せである。すなわち、金図柄組合せは、複数種の大当り種別のうち、遊技者にとって最も有利度合いの高い最有利大当り（１６Ｒ特定大当り）に当選していることを確定的に報知する大当り図柄組合せである。赤図柄組合せは、実質ラウンド数が「１６ラウンド」および「４ラウンド」うちのいずれかであるのが不確定であるが、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選していることを報知する大当り図柄組合せである。青図柄組合せは、実質ラウンド数が「４ラウンド」であることは確定しているが、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選しているのか、「時短遊技状態」への移行契機となる「通常大当り」に当選しているのが不確定であることを報知する大当り図柄組合せである。ここで、青図柄組合せであっても、実質ラウンド数が「１６ラウンド」となる場合があるようにしてもよい（つまり、実質ラウンド数が「１６ラウンド」の確変大当りであっても、青図柄組合せ選択され得るよう構成してもよい）が、赤図柄組合せのほうが実質ラウンド数が「１６ラウンド」となる可能性が高いことが好適である。この場合、後述する「喜大当り演出」の１つとして、確変昇格且つラウンド昇格となる「喜大当りＣ演出」を備えてよい。

【 0 1 3 4 】

本実施形態では、複数種の大当り中演出パターンとして、「超寿大当り演出」、「寿大当りＡ演出」、「寿大当りＢ演出」、「喜大当りＡ演出」、「喜大当りＢ演出」が設定されている。超寿大当り演出は、大当り図柄組合せが「金図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。寿大当りＡ演出および寿大当りＢ演出は、大当り図柄組合せが「赤図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。喜大当り演出Ａおよび喜大当りＢ演出は、大当り図柄組合せが「青色図柄組合せ」であることに対応して設定される大当り中演出パターン種別である。すなわち、大当り中演出パターン種別は、大当り図柄組合せの図柄属性（金図柄、赤図柄、青図柄）に応じて設定される。

【 0 1 3 5 】

ここで、図１１（Ａ）を参照して、大当り当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合に選択される大当り図柄組合せと大当り中演出パターンについて説明する。まず、第１特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」又は「青図柄組合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、赤図柄組合せが８０％の確率で選択され、青図柄組合せが２０％の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＢ演出」が選択される。また、第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「１６Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄として「金図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「超寿大当り演出」が選択される。また、第２特別図柄の「４Ｒ特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りＡ演出」が選択される。また、第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り」に当選した場合、大当り図柄として「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りＡ演出」が選択される。

【 0 1 3 6 】

続いて、図１１（Ｂ）を参照して、大当り当選時の遊技状態が時短遊技状態又は確変遊

技状態である場合に選択される大当り図柄組合せと大当り中演出パターンについて説明する。第1特別図柄の「4R特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りA演出」が選択される。また、第1特別図柄の「4R通常大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りA演出」が選択される。また、第2特別図柄の「16R特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「金図柄組合せ」又は「赤図柄組合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、金図柄組合せが80%の確率で選択され、赤図柄組合せが20%の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「金図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「超寿大当り演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りB演出」が選択される。第2特別図柄の「4R特定大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」又は「青図柄組合せ」が選択される。例えば、大当り図柄組合せとして、赤図柄組合せが80%の確率で選択され、青図柄組合せが20%の確率で選択される。このとき、大当り図柄組合せとして「赤図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「寿大当りA演出」が選択され、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択された場合には、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りB演出」が選択される。また、第2特別図柄の「4R通常大当り」に当選した場合、大当り図柄組合せとして「青図柄組合せ」が選択され、それに対応する大当り中演出パターンとして「喜大当りA演出」が選択される。

10

20

【0137】

超寿大当り演出は、複数種の大当り種別のうち、遊技者にとって最も有利度合いの高い最有利大当り（16R特定大当り）に当選していることを確定的に報知する大当り演出パターンである。

【0138】

寿大当りA演出および寿大当りB演出は、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」種別に当選していることが確定しているが、所定回数目のラウンド（4ラウンド）に達するまでは、実質ラウンド数が「16ラウンド」および「4ラウンド」うちのいずれかであるのか不確定のまま演出が進展する大当り中演出パターンである。ここで、寿大当りA演出は、所定回数目のラウンド（4ラウンド目）に達したとしても、昇格演出（ラウンド昇格演出）が行われず、今回の大当り遊技の規定ラウンド数が「4ラウンド」であることが確定する。一方、寿大当りB演出は、所定回数目のラウンド（4ラウンド目）に達すると、昇格演出（ラウンド昇格演出）が発生して、今回の大当り遊技の規定ラウンド数が「16ラウンド」であること（規定ラウンド数が「16ラウンド」に昇格したこと）が確定する。

30

【0139】

喜大当りA演出および喜大当りB演出は、実質ラウンド数が「4ラウンド」であることは確定しているが、大当り終了デモに達するまでは、確変遊技状態への移行契機となる「特定大当り」に当選しているのか、時短遊技状態への移行契機となる「通常大当り」に当選しているのか不確定のまま演出が進展する大当り中演出パターンである。ここで、喜大当りA演出は、大当り終了デモに達したとしても、昇格演出（確変昇格演出）が行われず、今回の大当り種別が「通常大当り」であること（今回の大当り遊技の終了後に時短遊技状態に移行すること）が確定する。一方、喜大当りB演出は、大当り終了デモに達すると、昇格演出（確変昇格演出）が発生して、今回の大当り種別が「特定大当り」であること（今回の大当り遊技の終了後に確変遊技状態に移行すること）が確定する。また、図11では、大当り当選時の遊技状態に応じて、大当り種別と大当り中演出パターンとの対応関係を異ならせたが、大当り当選時の遊技状態問わず、図11（B）のような対応関係としてもよい。また、第1特別図柄にも16R特定大当りを設けてもよく、その場合、第1特別図柄の大当り時であっても、超寿大当り演出や寿大当りB演出を実行してもよい。な

40

50

お、昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）の詳細な内容については後述する。

【 0 1 4 0 】

次に、各大当り中演出パターンの内容について説明する。図 1 2 ~ 図 1 6 は、大当り中演出パターンの内容を示す模式図である。図中には、大当り中演出パターンごとに、大当り遊技中に発生する個別演出の種類と発生タイミングとの対応関係が定められている。なお、図中には、説明の理解を容易にするため、大入賞口 5 4 の開放態様を付記している。但し、本実施形態では、大入賞口 5 4 の開放態様として、大入賞口 5 4 の開放時間（最大開放時間）が規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球可能又は入球容易な開放時間に設定された「長開放」のみを用意しているが、この構成に限定されるものではなく、大入賞口 5 4 の開放時間（最大開放時間）が規定カウント数（フルカウント）の遊技球を入球不能又は入球困難な開放時間に設定された「短開放」を用意してもよい。

10

【 0 1 4 1 】

まず、大当り開始デモの実行中は、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）を示唆する画面が表示され、遊技者に対していずれの大当り中演出が開始されるのかが示唆される。本実施形態では、大当り開始デモの実行時間は、全ての大当りに共通して「5 秒」に設定されている。

【 0 1 4 2 】

各ラウンド遊技の実行中は、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に応じたラウンド演出画面が表示される。すなわち、大当り中演出パターンが超寿大当り演出である場合には超寿大当りラウンド画面、寿大当り A 演出 A 又は寿大当り B 演出である場合には寿大当りラウンド画面、喜大当り A 演出又は喜大当り B 演出である場合には喜大当りラウンド画面が表示される。但し、所定のラウンド遊技にて後述のラウンド昇格演出が発生した場合は、この大当り中演出の種別が昇格して、ランクの低い種別のラウンド演出画面からランクの高い種別のラウンド演出画面に切り替わるようになっている。

20

【 0 1 4 3 】

なお、各ラウンド遊技の終了後には、各ラウンド遊技の終了が設定されてから次のラウンド遊技又は大当り終了デモの設定が開始されるまでの休止時間（大入賞口 5 4 の閉鎖時間）であるインターバル期間が設定されている。そのため、特別遊技は「大当り開始デモ」「ラウンド遊技」「インターバル期間」「ラウンド遊技」「インターバル期間」・・・「ラウンド遊技」「インターバル期間」「大当り終了デモ」といった流れで展開される。本実施形態では、インターバル時間（インターバル期間）は、全ての大当りに共通して「2 秒」に設定されている。このインターバル時間の詳細については後述する。

30

【 0 1 4 4 】

大当り終了デモの実行中は、現在実行中の大当り遊技の終了後に移行される演出モード（遊技状態）の内容が示唆され、遊技者に対していずれの演出モードに突入又は継続されるのかが示唆される。また、この大当り終了デモ期間に、後述の確変昇格演出又は保留連示唆演出が行われる場合がある。なお、この大当り終了デモ期間に行われる保留連示唆演出には、後述の変形例においてオーバー入賞又はオマケ入賞が発生することを契機として行われる保留連示唆演出（オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出との兼用演出）は含まれない。つまり、後述の変形例に係る保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間に行われる演出ではなく、インターバル期間に行われる演出である。なお、本実施形態の確変昇格演出および保留連示唆演出の詳細については後述する。本実施形態では、大当り終了デモの実行時間は、全ての大当りに共通して「20 秒」に設定されている。なお、大当り開始デモと大当り終了デモについては、前述したように、初当り時の大当り遊技（つまり、低確率低ベース状態からの大当り）であるか、連荘中の大当り遊技（つまり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態からの大当り）であるかに応じて、各デモ時間が異なるように構成してもよい。具体的には、初当り時の大当り遊技である場合よりも、連荘中の大当り遊技である場合の方が、大当り前後における遊技の処理を迅速に進めるため（連荘中の

40

50

遊技を迅速に進めるため)、各デモ時間が相対的に短時間に設定されていてもよい。また、前述したように、初当たり時の大当たり遊技でプリペイドカード取り忘れに関する注意喚起を行う演出を行う場合には、相対的に長時間に設定された大当たり終了デモ期間内に行うのが好適であり、連荘中の大当たり遊技でプリペイドカード取り忘れに関する注意喚起を行う演出を行う場合には、相対的に短時間に設定された大当たり終了デモ期間ではなく、ラウンド遊技の実行期間に行うことが好適である。また、保留連示唆演出については、初当たり時の大当たり遊技(つまり、低確率低ベース状態からの大当たり)では、保留内に大当たり保留があっても実行しないもしくは実行確率を低くすることが好適であり、連荘中の大当たり遊技(つまり、高確率高ベース状態または低確率高ベース状態からの大当たり)では、保留内に大当たり保留があっても実行しないもしくは実行確率を高くすることが好適である。更に、保留連示唆演出は、16R特定大当たりに対応する特別遊技の実行中に行われることが好適であり、また、保留内の大当たり保留が16R特定大当たりに対応する大当たり保留である場合に実行することが好適である(つまり、保留連示唆演出が表示される大当たりおよび保留連示唆演出の実行契機となる保留内の大当たり保留は、16R特定大当たりのみが対象であり、4R特定/通常大当たりは対象とならないようにすることが好適である)。

【0145】

ここで、図17は、ラウンド遊技中の基本画面(ラウンド演出画面)を示す模式図である。図示省略するが、画面の中央領域には、大当たり遊技を盛り上げるため、大当たり中演出パターンの種類に応じた各種画像(アニメーション画像など)が表示される。

【0146】

画面のラウンド表示領域730には、現在実行中のラウンド遊技が何回目のラウンド遊技であるのかを示すラウンド数(図示例では第3ラウンド目)が表示される。例えば、現在実行中のラウンド遊技が1回目のラウンド遊技(第1ラウンド目)である場合はラウンド表示領域に「ROUND1」が表示され、現在実行中のラウンド遊技が2回目のラウンド遊技(第2ラウンド目)である場合はラウンド表示領域に「ROUND2」が表示され、その後においても、ラウンド遊技が行われるたびに、ラウンド表示領域に「ROUND3」、「ROUND4」・・・が表示されていく。

【0147】

画面の右打ち表示領域731には、遊技球を右側領域PA2に向けて発射すべきこと(右打ち)を遊技者に促す右打ち画像(発射指示演出とも称する)が表示される。なお、右打ちすべき状況(大当たり中)であるにもかかわらず、これに反して、遊技球が左側領域PA1を流下して一般入賞口61~63に入球した場合、もしくは、第1始動口51に入球した場合、すなわち、遊技球が左側領域PA1へ向けて発射された場合は、遊技者が左打ちすることのないよう注意を喚起する演出(注意報知演出)が実行されるようにしてもよい。注意報知演出では、右打ちを指示するメッセージが画面上に表示される、或いは、演出ランプLPが特殊な発光態様で点灯(例えば高輝度で高速又は瞬間的に点滅)することで、遊技球を右側領域PA2へ向けて発射すべきこと(右打ち)が遊技者に報知される。なお、注意報知演出として、例えばスピーカ11から「右打ちして下さい」という音声(右打ち指示音声)を出力させてもよい。この注意報知演出については、遊技者が明確に視認できるよう、目立つ位置(例えば、中央の表示領域)や大きさ(例えば、演出表示装置70の表示領域の大半を占めるなど)であることが望ましく、右打ち画像や、後述する賞球獲得表示領域732における表示内容、累積賞球数表示領域733における表示内容、強調演出、そしてラウンド表示領域730の表示内容が表示されている状況であっても表示され得るように構成することが好適である。但し、右打ち画像についても遊技者に明確に伝えるべき情報(適切な発射位置に関する情報)であるため、右打ち画像と注意報知演出とは重畳表示されないよう、それぞれ異なる表示領域に表示することが適切である。一方、注意報知演出の視認性を阻害しないように、後述する賞球獲得表示領域732における表示内容や、累積賞球数表示領域733における表示内容、強調演出、そしてラウンド表示領域730の表示内容よりも表示優先度が高い(つまり、重畳表示し得る一方で、その場合は注意報知演出のほうが前面にて表示される)よう構成することが望ましい。この

10

20

30

40

50

発射指示演出については、大当たり中に一般入賞口 6 1 ~ 6 3 に入球した場合、もしくは、第 1 始動口 5 1 に入球した場合を表示条件として表示されるが、表示時間は 1 0 秒と設定されている。但し、この表示時間 1 0 秒が経過するまでに、再度表示条件充足した場合、そこから再度 1 0 秒が表示時間としてセットされる（つまり、表示時間が延長される）。また、右打ち画像および注意報知演出については、大当たり中だけでなく、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態といった高ベース状態においても表示することが好適であり、右打ち画像は大当たり中から高ベース状態に亘って継続表示され、注意報知演出は大当たり終了まで 1 0 秒未満の際に表示された場合（例として、大当たり終了デモの終了 5 秒前など）は、大当たり中から高ベース状態に亘って継続表示されるように構成することが望ましい。

【 0 1 4 8 】

画面の賞球獲得表示領域 7 3 2 には、所定の入賞（後述のオーバー入賞やオマケ入賞）が発生した場合に、該入賞が発生したことを報知すべく、該入賞に基づき付与される賞球数（単位賞球数）が表示される。この賞球獲得表示領域 7 3 2 は、オーバー入賞が発生したときに該オーバー入賞により獲得する賞球数（大入賞口 5 4 に遊技球が 1 個入賞した場合に獲得する単位賞球数）が表示される第 1 賞球獲得表示領域 7 3 2 A と、オマケ入賞が発生したときに該オマケ入賞により獲得する賞球数（一般入賞口 6 4 に遊技球が 1 個入賞した場合に獲得する単位賞球数）が表示される第 2 賞球獲得表示領域 7 3 2 B とを含む。例えば、オーバー入賞が発生した場合には、大入賞口 5 4 の単位賞球数（ 1 5 個）に対応する「 + 1 5 p t 」が表示され、オマケ入賞が発生した場合には、一般入賞口 6 4 の単位賞球数（ 3 個）に対応する「 + 3 p t 」が表示される。また、変形例として、第 1 賞球獲得表示領域 7 3 2 A と第 2 賞球獲得表示領域 7 3 2 B とを離れた位置としてもよい。

【 0 1 4 9 】

画面の累積賞球数表示領域 7 3 3 には、連荘中の大当たり遊技において遊技球が大入賞口 5 4 又は一般入賞口 6 4 に入球したことに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値（「累積賞球数」と呼称する）が表示される。「連荘」とは、非特定遊技状態から特定遊技状態への移行契機となる初当たりの発生後、非特定遊技状態に戻ることなく、特定遊技状態が継続している状態（初当たり時を起点とし、その後、特定遊技状態での大当たりが連続して発生している状態）のことである。また、「特定遊技状態」とは、通常遊技状態（低確率低ベース状態）よりも、特別遊技への移行確率が高められた遊技状態であり、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能、電チューサポート機能のうちの少なくとも一の機能が作動した状態（高確率高ベース状態、低確率高ベース状態、高確率低ベース状態の少なくともいずれか）のことである。本実施形態では、少なくとも電チューサポート機能が作動している遊技状態（高ベース状態）が「特定遊技状態」に該当する。なお、この累積賞球数には、初当たりが発生したときの特別遊技にて大入賞口 5 4 又は一般入賞口 6 4 への遊技球の入球により獲得した賞球数も含まれる。なお、この累積賞球数は、後述のオーバー入賞により付与される賞球数を含むものであってもよいし、当該オーバー入賞により付与される賞球数を含まないものであってもよい。また、この累積賞球数には、後述のオマケ入賞により付与される賞球数を含むものであってもよいし、当該オマケ入賞により付与される賞球数を含まないものであってもよい。後述するオーバー入賞演出は、大当たり中だからこそ実行される（大入賞口 5 4 が開放可能で入球可能な状況であるため実行可能である）ものであるが、一般入賞口 6 4 については、大当たり中であるか否かにかかわらず入球可能である。しかし、後述するオマケ入賞演出についても、大当たり中のみ実行するように構成されている。オマケ入賞について、大当たり中であれば、オマケ入賞演出を実行するが、低確率低ベース状態であれば、オマケ入賞とは異なる特殊演出（例として、「今はここに入れないで！」という台詞表示およびサウンドが発生する特殊演出、但し、1 個の入球ではなく所定時間内（例として 5 秒内）に 3 個入球した場合などに発生させてもよい）が実行され、高確率高ベース状態や低確率高ベース状態であれば、オマケ入賞演出も特殊演出も実行しない（その際は、何も実行しなくてもいいが、その他演出として、演出表示装置 7 0 の枠周辺に赤い炎が一瞬発生する程度の演出を実行してもよい）。

【 0 1 5 0 】

なお、この累積賞球数の他に、又は、累積賞球数の代わりに、現在実行中の1回の大当り遊技において遊技球が大入賞口54又は一般入賞口64に入球することに基づき現時点までに獲得した賞球数の累積値（「大当り中賞球数」と呼称する）を表示してもよい。大当り中賞球数は、1回の大当り遊技の実行中に現実に遊技者が獲得できた賞球数であるため、基本的には、大当り種別に応じて設定される獲得可能賞球数（理論上の期待賞球数）より少なくなることはあるが、獲得可能賞球数を超えることはない。但し、後述のオーバー入賞が発生した場合には、大当り中賞球数が、大当り種別に応じて設定される獲得可能賞球数（理論上の期待賞球数）を超える場合がある。

【0151】

また、図示省略するが、連荘中は、特定遊技状態において大当りが連続する回数、または、その回数に初当りを含めた回数（1回を加算した回数）である連荘回数を表示してもよい。例としては、初当り後、特定遊技状態にて3回大当りした場合は、大当り中に「3連荘目」または「4連荘目」といった表示を行ってもよい。また、特別遊技の各ラウンドにおいて、擬似的な装飾図柄（以下、「擬似装飾図柄」と称する）を変動表示及び停止表示（仮停止表示、確定停止表示）させてもよい。この擬似装飾図柄は、非特別遊技中に変動表示される通常の装飾図柄とは異なる図柄態様（大当り中専用の図柄）であることが好適である。具体的には、非特別遊技中に変動表示される装飾図柄が絵柄（キャラクタ）と数字で構成されているのであれば、特別遊技中では数字のみの装飾図柄となり、その大きさも縮小されている、もしくは、非特別遊技中に変動表示される装飾図柄が数字のみで構成されているのであれば、特別遊技中では同じ数字のみの装飾図柄であるがその大きさが縮小されている。更に、大当り時に「7・7・7」などのゾロ目が揃った場合、どの装飾図柄で大当りしたかさえ認識できればよい。そのため、特別遊技中には「7・7・7」が表示されているわけではなく、「7」のみ（3つの装飾図柄である装飾図柄組合せではなく、1つの装飾図柄のみ）が表示されればよい。また、大当り遊技（ラウンド遊技）の実行中は、本実施形態の特徴的な演出である「入賞関連演出」が実行される。

【0152】

〔入賞関連演出〕

次に、本実施形態の入賞関連演出について説明する。図18は、本実施形態の入賞関連演出の構成を説明するための概念図である。入賞関連演出は、大当り遊技の実行中に遊技球が特定の入賞口（大入賞口54又は一般入賞口64）に入球したことに基づき実行される演出である。この入賞関連演出は、（A）大入賞口入賞演出と、（B）一般入賞口入賞演出とを含む。

【0153】

＜A．大入賞口入賞演出＞

大入賞口入賞演出は、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口54に入賞したことを契機として実行される演出である。大入賞口入賞演出は、大入賞口通常入賞演出と、大入賞口オーバー入賞演出と、大入賞口カウントアップ演出とを含む。なお、以下では、特段の場合を除き、（ア）遊技球が大入賞口54に入賞することと、（イ）遊技球が大入賞口54に入球することと、（ウ）遊技球が大入賞口スイッチ541に検出されることと、（エ）主制御基板100から大入賞口入賞コマンドを受信することと、を同義の意味で使用する。

【0154】

A-1．大入賞口通常入賞演出

大入賞口通常入賞演出は、大入賞口54への規定カウント数内の遊技球の入賞を対象として、遊技球が大入賞口54に入賞したことを報知する演出である。つまり、大入賞口通常入賞演出は、1回のラウンド遊技における大入賞口54への遊技球の入賞数が規定カウント数に到達するまで、遊技球が大入賞口54に入賞するごとに行われる演出となる。本実施形態では、大入賞口通常入賞演出の具体例を特に明示しないが、演出表示装置70、スピーカ11、演出ランプLP、可動役物24などの複数の演出手段のうちの少なくとも1つを用いた大入賞口通常入賞演出が行われる。一例として、（1）1回の単位遊技における規定カウント数に対応したオブジェクトを表示し（例えば、宝箱表示を規定カウント

数分、1回の単位遊技内で表示し)、大入賞口54へ遊技球が入球するごとに、そのオブジェクトが削除されていく演出表示装置70での演出、(2)大入賞口54へ遊技球が入球するごとに、「チャリーン」というサウンドが出力されるスピーカ11での演出、(3)大入賞口54へ遊技球が入球するごとに、ランプが2回点滅する演出ランプLPでの演出などが挙げられる。なお、本実施形態の変形例として、大入賞口通常入賞演出を設けることなく、規定カウント数までの大入賞口54への遊技球の入賞に対しては後述の大入賞口カウントアップ演出のみが行われるように構成してもよい。

【0155】

A-2. 大入賞口オーバー入賞演出

大入賞口オーバー入賞演出(「オーバー入賞演出」とも呼称する)は、大入賞口54への規定カウント数を超過する遊技球の入賞(オーバー入賞)を対象として、遊技球が大入賞口54に入賞したことを示唆又は報知する演出である。「オーバー入賞」とは、1回のラウンド遊技の実行中に規定カウント数を超過する遊技球(本実施形態では11個目以降の遊技球)が大入賞口スイッチ541にて検出されることをいう。本実施形態では、詳細後述するが、大入賞口スイッチ541の有効検出期間は、各ラウンド遊技が終了した後の検出猶予期間(本実施形態ではインターバル期間と同じ期間とするが、インターバル期間と検出猶予期間とを異なる期間としてもよく、一例としては、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される待機時間であり大入賞口54の閉鎖動作開始から閉鎖が維持されている期間であるラウンド遊技待ち時間(単位遊技待ち時間)又は終了デモ待ち時間であるインターバル期間を2秒と設定した場合、検出猶予期間は、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間に設定される期間であり大入賞口54が閉鎖動作を開始した以降の遊技球の入球(規定カウント数を超過した遊技球の入球など)を検知可能とする期間である検出猶予期間については、インターバル期間と少なくとも一部が重複する期間としつつ、大入賞口54が閉鎖動作を開始してから1秒と設定してもよく、また、3秒と設定してもよい)が経過するまでの間に亘り設定されており、このインターバル期間内(検出猶予期間内)においてオーバー入賞が発生し得ることになる。オーバー入賞の一例としては、10カウント目の遊技球が大入賞口54に入球して大入賞口スイッチ541に検出されることで大入賞口54の閉鎖動作が開始された場合に、この大入賞口54が閉鎖される前に後続の遊技球(11カウント目以降の遊技球)が大入賞口54に入球している状況であれば、この後続の遊技球(11カウント目以降の遊技球)が大入賞口スイッチ541にインターバル期間内(検出猶予期間内)で検出されることでオーバー入賞が発生する。

【0156】

オーバー入賞演出の種類には、オーバー入賞画像表示演出と、オーバー入賞音出力演出とがある。図19は、本実施形態のオーバー入賞演出の演出例を示す模式図である。なお、オーバー入賞演出の演出態様は、上述の大入賞口通常入賞演出の演出態様とは異なることが好適である。また、変形例としては、オーバー入賞に関する演出として、オーバー入賞画像のみを搭載(オーバー入賞音を非搭載)とする、もしくは、オーバー入賞音のみを搭載(オーバー入賞画像を非搭載)としてもよい。

【0157】

オーバー入賞画像表示演出は、オーバー入賞が発生したことを示唆する画像(「オーバー入賞画像」と呼称する)を表示する演出である。本実施形態では、図19に示すように、画面の賞球獲得表示領域732に、オーバー入賞画像として「+15pt」という文字のオーバー入賞画像が表示され、オーバー入賞の発生に基づき「15個」の賞球を獲得したことが示唆される。それにより、オーバー入賞が発生したことを遊技者は直感的に理解することができる。

【0158】

オーバー入賞音出力演出は、オーバー入賞が発生したことを示唆する音声(「オーバー入賞音」)をスピーカ11から出力する演出である。本実施形態では、図19に示すように、スピーカ11から「やったね」という効果音(キャラクタの音声)が出力されること

で、オーバー入賞が発生したことを示唆される。

【 0 1 5 9 】

なお、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出の演出パターンを複数設けてもよい。すなわち、複数種のオーバー入賞画像又は複数種のオーバー入賞音を用意して、オーバー入賞が発生したときの演出抽選によって、いずれかのオーバー入賞画像およびオーバー入賞音を選択するように構成してもよい。なお、その場合には、オーバー入賞画像又はオーバー入賞音の種類に応じて、保留連示唆、確変示唆、ラウンド数示唆などを行うようにしてもよい。一例としては、オーバー入賞画像としては「+ 1 5 p t」の１種類のみである一方、オーバー入賞音については「やったね」以外に「いいぞ」や「その調子」、「おめでとう」といったものがあり、その中でも「おめでとう」というオーバー入賞音が発生した場合には、（１）その演出が保留連示唆の役割も兼ねる、（２）現在実行されている大当たりが確変大当たりである旨を示唆する役割を兼ねる、（３）現在実行されている大当たりが４Ｒ大当たりではなく１６Ｒ大当たりである旨を示唆する役割を兼ねてもよい。

10

【 0 1 6 0 】

より具体的には、本実施形態の変形例として、複数種のオーバー入賞音を設定して、オーバー入賞が発生したことに加えて、オーバー入賞音の種類に応じて保留内連荘が発生している可能性を示唆する構成を採用してもよい（つまり、オーバー入賞演出と保留連示唆演出とを兼用する）。ここで、「保留内連荘」とは、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合に、この先行の作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当たりを契機として実行される特別遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当たりとなることが予定される作動保留球（「大当たり保留」とも称する）が含まれていることをいう。本変形例では、複数種のオーバー入賞音として、オーバー入賞音Ａ（「やったね」という音声）と、オーバー入賞音Ｂ（「おめでとう」という音声）とを用意する。そして、オーバー入賞の発生時に大当たり保留が存在しない場合（保留内連荘が成立していない場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる。一方、オーバー入賞の発生時に大当たり保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「１００％」となる。つまり、オーバー入賞音Ａは、オーバー入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していないことを示唆する通常態様の音声となる。オーバー入賞音Ｂは、オーバー入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していることを示唆する特殊態様の音声となる。なお、オーバー入賞音Ａ、Ｂの選択率は適宜に設定してもよく、例えば、オーバー入賞の発生時に大当たり保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オーバー入賞音Ａの選択率は「８０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよい。また、上記変形例では、保留連示唆演出をオーバー入賞音出力演出に適用した場合を例示して説明したが、保留連示唆演出をオーバー入賞画像表示演出に適用してもよい（例えば、オーバー入賞画像表示演出として「+ 1 5 p t」が黒文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立していない又は成立している可能性が低い、金文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立している又は成立している可能性が高い仕様としてもよい）。また、上記変形例については、保留連示唆としてのオーバー入賞音Ｂについて説明したが、オーバー入賞音Ｂについては、確変示唆やラウンド数示唆の役割を持たせる仕様としてもよく、その場合、現在実行されている大当たりが通常大当たりであるか特定大当たり（確変大当たり）であるかに応じて、オーバー入賞音ＡおよびＢの選択率を、通常大当たりの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、特定大当たり（確変大当たり）の場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「１００％」、または、オーバー入賞音Ａの選択率は「８０％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「２０％」としてもよく、現在実行されている大当たりが４Ｒ大当たりなのか１６Ｒ大当たりなのかに応じて、オーバー入賞音ＡおよびＢの選択率を、４Ｒ大当たりの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「１００％」、オーバー入賞音Ｂの選択率は「０％」となる一方、１６Ｒ大当たりの場合、オーバー入賞音Ａの選択率は「０％」、オーバー入

20

30

40

50

賞音 B の選択率は「 1 0 0 % 」、または、オーバー入賞音 A の選択率は「 8 0 % 」、オーバー入賞音 B の選択率は「 2 0 % 」としてもよい。

【 0 1 6 1 】

また、本実施形態では、第 1 特別図柄の作動保留球よりも第 2 特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図 2 優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球として、第 2 特別図柄の作動保留球のみを対象としてもよい。また、特別遊技の実行契機となる大当たり発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオーバー入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。また、先行の作動保留球が高利益大当たり（ 1 6 R 大当たり）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当たり（ 1 6 R 大当たり）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオーバー入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、後続の作動保留内に大当たり保留が存在していても、大当たり保留（大当たり保留が複数ある場合には最先の大当たり保留）に係る大当たり種別が低利益大当たりである場合は、保留連示唆演出を実行しないように構成してもよい。つまり、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が発生した場合、高利益大当たり（ 1 6 R 大当たり）で保留内連荘することが確定的となる。

10

【 0 1 6 2 】

また、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出により、オーバー入賞が発生したことに加えて、確変大当たりに当選している可能性を示唆してもよい。つまり、オーバー入賞演出と確変示唆演出とを兼用させてもよい。確変示唆演出とは、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当たりの種別が特定大当たり（確変大当たり）であること、すなわち、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行することを示唆する演出である。本変形例では、例えば、複数種のオーバー入賞音 A ～ C が設定され、今回当選した大当たり種別が通常大当たりである場合には、オーバー入賞音 A の選択率は「 7 0 % 」、オーバー入賞音 B の選択率は「 3 0 % 」、オーバー入賞音 C の選択率は「 0 % 」となる。また、今回当選した大当たり種別が特定大当たりである場合には、オーバー入賞音 A の選択率は「 1 0 % 」、オーバー入賞音 B の選択率は「 3 0 % 」、オーバー入賞音 C の選択率は「 6 0 % 」となる。つまり、「オーバー入賞音 A 」 < 「オーバー入賞音 B 」 < 「オーバー入賞音 C 」という順に、確変期待度（確変遊技状態への移行期待度）が 1 段階ずつ高くなる。なお、更なる変形例として、オーバー入賞音により確変期待度ではなく、特別遊技の終了後に付与される電サポ回数を示唆するように構成してもよい。

20

30

【 0 1 6 3 】

A - 3 . 大入賞口カウントアップ演出

大入賞口カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が大入賞口 5 4 に入球した場合に、累積賞球数表示領域 7 3 3 に表示された累積賞球数の値に、該大入賞口への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数（単位賞球数）の値を加算表示する演出である。本実施形態では、遊技球が大入賞口 5 4 に 1 個入球することで「 1 5 個」の賞球が払い出される仕様（大入賞口 5 4 の単位賞球数が 1 5 個）であるため、遊技球が大入賞口 5 4 に入球した場合には、累積賞球数表示領域 7 3 3 に表示された累積賞球数の値は「 1 5 個」単位で更新される。また、特別遊技演出制御手段 2 2 7 には、累積賞球数を計数するための累積賞球数カウンタが備えられており、大入賞口 5 4 に遊技球が入球する毎に（主制御基板 1 0 0 から大入賞口入賞コマンドを受信する毎に）、累積賞球数カウンタのカウント値に大入賞口 5 4 の単位賞球数である「 1 5 」が加算され、それに応じて累積賞球数表示領域 7 3 3 に表示された累積賞球数の値に「 1 5 」が加算表示される大入賞口カウントアップ演出が行われる。この大入賞口カウントアップ演出は、大入賞口 5 4 への遊技球の入球が規定カウント数以内の入球であるか、規定カウント数を超過する入球であるかに関わらず実行される演出である。

40

【 0 1 6 4 】

図 2 0 は、大入賞口カウントアップ演出の連出例を示す模式図である。大入賞口カウ

50

トアップ演出は、図 20 に示すように、大入賞口 5 4 への遊技球の入球があった場合に、累積賞球数表示領域 7 3 3 に表示された累積賞球数に、この大入賞口 5 4 への遊技球の入球に基づき付与される賞球数が、「1」ずつカウントアップ形式で順に加算表示される演出である。図示例では、累積賞球数が「7000」「7001」・・・「7014」「7015」といったように1つずつカウントアップ表示されている。なお、図 20 はオーバー入賞が発生したときの大入賞口カウントアップ演出の流れを示しており、図中の(A)にてオーバー入賞演出が行われた後に、図中の(B)～(E)にて大入賞口カウントアップ演出が行われている。図 20 ではオーバー入賞演出が行われた場合の大入賞口カウントアップ演出について示したが、オーバー入賞時だけでなく、規定カウント数以内の遊技球の入球についても同様に大入賞口カウントアップ演出がなされる。また、規定カ
10
ウント数以内の遊技球の入球に対応した大入賞口カウントアップ演出(特に、規定カウント数目である10カウント目に対応した大入賞口カウントアップ演出)が行われている最中であり未だ15球分のカウント分のカウントアップが完了していないときに、オーバー入賞が発生すると、未だ15球分のカウントアップが完了していない大入賞口カウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから(15球分のカウントが行われてから)、該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。ここで、該オーバー入賞がインターバル期間(検出猶予期間)の終了間隙で
20
に検知された場合は、該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出自体は次のラウンド(インターバル期間経過後に開始される次のラウンド)の実行期間と重複することになるが、該次のラウンド(インターバル期間経過後に開始される次のラウンド)の実行中に行われる該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出の実行中に大入賞口54に入球があっても、その入球タイミングが該オーバー入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が行われている最中であり未だ15球分のカウントアップが完了していないときには、未だ15球分のカウントアップが完了していない大入賞口カウントアップ演出のカウントアップが全て完了してから(15球分のカウントが行われてから)、次のラウンドにおける大入賞口54の入賞に対応した大入賞口カウントアップ演出が開始されるよう構成されることが望ましい。

【0165】

なお、本実施形態の変形例として、特別遊技の実行中にオーバー入賞が発生した場合に、オーバー入賞演出を実行する一方で、該オーバー入賞に基づき付与される賞球数を累積
30
賞球数に加算表示しないように構成してもよい。つまり、累積賞球数には、大入賞口54への規定カウント数以内の遊技球の入球に基づき付与される賞球数を加算表示の対象とし、大入賞口54への規定カウント数を超過する遊技球の入球に基づき付与される賞球数を加算表示の対象としないように構成してもよい。

【0166】

また、本実施形態の変形例として、初当りが発生する(通常遊技状態において第1特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる)ことで行われる特別遊技の実行中は、規定カ
40
ウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特別遊技の種類として、高利益特別遊技(例えば16R特別遊技)と低利益特別遊技(例えば4R特別遊技)とを有し、高利益特別遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、低利益特別遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、ラウンド遊技の種類として、大入賞口54の最大開放時間が規定カウント数(フルカウント)の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間(例えば29秒)に設定された長開放ラウンド遊技と、大入賞口54の最大開放時間が規定カウント数(フルカウント)の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間(例えば2秒)に設定された短開放ラウンド遊技とを有し、長開放ラウンド遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、短開放ラウンド遊技の実行中には規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特定大当り(確変
50

大当たり)に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生することでオーバー入賞演出を実行し、通常大当たり(非確変大当たり)に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、規定カウント数を超過するオーバー入賞が発生したとしてもオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。

【0167】

< B . 一般入賞口入賞演出 >

一般入賞口入賞演出は、遊技球が一般入賞口64に入賞したことを契機として実行される演出である。一般入賞口入賞演出は、一般入賞口通常入賞演出と、一般入賞口カウントアップ演出とを含む。

【0168】

B - 1 . 一般入賞口通常入賞演出

一般入賞口通常入賞演出(「オマケ入賞演出」とも呼称する)は、遊技球が一般入賞口64に入賞したことを示唆又は報知する演出である。なお、以下では、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口64に入賞することを「オマケ入賞」とも呼称するが、特別遊技の実行中以外(非特別遊技状態)に遊技球が一般入賞口64に入賞しても「オマケ入賞」とも呼称してもよい。

【0169】

オマケ入賞演出の種類には、オマケ入賞画像表示演出と、オマケ入賞音出力演出とがある。図21は、本実施形態のオマケ入賞演出の演出例を示す模式図である。また、変形例としては、オマケ入賞に関する演出として、オマケ入賞画像のみを搭載(オマケ入賞音を非搭載)とする、もしくは、オマケ入賞音のみを搭載(オマケ入賞画像を非搭載)としてもよい。なお、このオマケ入賞演出は、ラウンド遊技の実行中であっても、大当たり中の大入賞口54の閉鎖中(インターバル期間中)であっても実行されるように構成されており、大当たり中の大入賞口54の閉鎖中(インターバル期間中)であれば、オーバー入賞演出と同時に実行することが可能なよう構成されている。

【0170】

オマケ入賞画像表示演出は、オマケ入賞が発生したことを示唆する画像(「オマケ入賞画像」と呼称する)を表示する演出である。本実施形態では、図21に示すように、画面の賞球獲得表示領域732に、オマケ入賞画像として「+3pt」という文字のオマケ入賞画像が表示され、オマケ入賞の発生に基づき「3個」の賞球を獲得したことが示唆される。それにより、オマケ入賞が発生したことを遊技者は直感的に理解することができる。

【0171】

オマケ入賞音出力演出は、オマケ入賞が発生したことを示唆する音声(「オマケ入賞音」)をスピーカ11から出力する演出である。本実施形態では、図21に示すように、スピーカ11から「ピコン」という効果音出力されることで、オマケ入賞が発生したことが示唆される。

【0172】

なお、本実施形態の変形例として、オマケ入賞演出の演出パターンを複数設けてもよい。すなわち、複数種のオマケ入賞画像又は複数種のオマケ入賞音を用意して、オマケ入賞が発生したときの演出抽選によって、いずれかのオマケ入賞画像およびオマケ入賞音を選択するように構成してもよい。なお、その場合には、オマケ入賞画像又はオマケ入賞音の種類に応じて、保留連示唆、確変示唆、ラウンド数示唆などを行うようにしてもよい。一例としては、オマケ入賞画像としては「+3pt」の1種類のみである一方、オマケ入賞音については「ピコン」以外に「ガチャン」や「チーン」、「ドカーン」といったものがあり、その中でも「ドカーン」というオマケ入賞音が発生した場合には、(1)その演出が保留連示唆の役割も兼ねる、(2)現在実行されている大当たりが確変大当たりである旨を示唆する役割を兼ねる、(3)現在実行されている大当たりが4R大当たりではなく16R大当たりである旨を示唆する役割を兼ねてもよい。

【0173】

より具体的には、本実施形態の変形例として、複数種のオマケ入賞音を設定して、オマ

10

20

30

40

50

ケ入賞が発生したことに加えて、オマケ入賞音の種類に応じて保留内連荘が発生している可能性を示唆する構成を採用してもよい（つまり、オマケ入賞演出と保留連示唆演出とを兼用する）。本変形例では、複数種のオマケ入賞音として、オマケ入賞音 A（「ピコン」という効果音）と、オマケ入賞音 B（「ドカーン」という効果音）とを用意する。そして、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在しない場合（保留内連荘が成立していない場合）、オマケ入賞音 A の選択率は「100%」、オマケ入賞音 B の選択率は「0%」となる。一方、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オマケ入賞音 A の選択率は「0%」、オマケ入賞音 B の選択率は「100%」となる。つまり、オマケ入賞音 A は、オマケ入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していないことを示唆する通常態様の音声となる。オマケ入賞音 B は、オマケ入賞が発生し、且つ、保留内連荘が成立していることを示唆する特殊態様の音声となる。また、オマケ入賞の発生時に大当り保留が存在する場合（保留内連荘が成立している場合）、オマケ入賞音 A の選択率は「80%」、オマケ入賞音 B の選択率は「20%」としてもよい。なお、変形例では、保留連示唆演出をオマケ入賞音出力演出に適用した場合を例示して説明したが、保留連示唆演出をオマケ入賞画像表示演出に適用してもよい（例えば、オマケ入賞画像表示演出として「+3pt」が黒文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立していない又は成立している可能性が低い、金文字で表示されている場合は、保留内連荘が成立している又は成立している可能性が高い仕様としてよい）。また、上記変形例については、保留連示唆としてのオマケ入賞音 B について説明したが、オマケ入賞音 B については、確変示唆やラウンド数示唆の役割を持たせる仕様としてもよく、その場合、現在実行されている大当りが通常大当りであるか特定大当り（確変大当り）であるかに応じて、オマケ入賞音 A および B の選択率を、通常大当りの場合、オマケ入賞音 A の選択率は「100%」、オマケ入賞音 B の選択率は「0%」となる一方、特定大当り（確変大当り）の場合、オマケ入賞音 A の選択率は「0%」、オマケ入賞音 B の選択率は「100%」、または、オマケ入賞音 A の選択率は「80%」、オマケ入賞音 B の選択率は「20%」としてもよく、現在実行されている大当りが 4R 大当りなのか 16R 大当りなのかに応じて、オマケ入賞音 A および B の選択率を、4R 大当りの場合、オマケ入賞音 A の選択率は「100%」、オマケ入賞音 B の選択率は「0%」となる一方、16R 大当りの場合、オマケ入賞音 A の選択率は「0%」、オマケ入賞音 B の選択率は「100%」、または、オマケ入賞音 A の選択率は「80%」、オマケ入賞音 B の選択率は「20%」としてもよい。

10

20

30

【0174】

また、本実施形態では、第 1 特別図柄の作動保留球よりも第 2 特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図 2 優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球として、第 2 特別図柄の作動保留球のみを対象としてもよい。また、特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオマケ入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。また、先行の作動保留球が高利益大当り（16R 大当り）となることを前提とし、後続の作動保留球内に高利益大当り（16R 大当り）となる特定保留が最先の特定保留として含まれる場合に、該特別遊技の実行中に発生したオマケ入賞を契機として保留連示唆演出を実行するようにしてもよい。換言すれば、後続の作動保留内に大当り保留が存在していても、大当り保留（大当り保留が複数ある場合には最先の大当り保留）に係る大当り種別が低利益大当りである場合は、保留連示唆演出を実行しないように構成してもよい。つまり、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が発生した場合、高利益大当り（16R 大当り）で保留内連荘することが確定的となる。

40

【0175】

また、本実施形態の変形例として、オマケ入賞演出により、オマケ入賞が発生したことに加えて、確変大当りに当選している可能性を示唆してもよい。つまり、オマケ入賞演出と確変示唆演出とを兼用させてもよい。確変示唆演出とは、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当りの種別が特定大当り（確変大当り）であること、すなわち、特別遊技

50

の終了後に確変遊技状態に移行することを示唆する演出である。本変形例では、例えば、複数種のオマケ入賞音 A ～ C が設定され、今回当選した大当たり種別が通常大当たりである場合には、オマケ入賞音 A の選択率は「70%」、オマケ入賞音 B の選択率は「30%」、オマケ入賞音 C の選択率は「0%」となる。また、今回当選した大当たり種別が特定大当たりである場合には、オマケ入賞音 A の選択率は「10%」、オマケ入賞音 B の選択率は「30%」、オマケ入賞音 C の選択率は「60%」となる。つまり、「オマケ入賞音 A」<「オマケ入賞音 B」<「オマケ入賞音 C」という順に、確変期待度（確変遊技状態への移行期待度）が1段階ずつ高くなる。なお、更なる変形例として、オマケ入賞音により確変期待度ではなく、特別遊技の終了後に付与される電サポ回数を示唆するように構成してもよい。

10

【0176】

一般入賞口カウントアップ演出

一般入賞口カウントアップ演出は、連荘中の特別遊技の実行中において遊技球が一般入賞口64に入球した場合に、累積賞球数表示領域733に表示された累積賞球数に、該一般入賞口64への遊技球の入球に基づき払い出される賞球数（単位賞球数）を加算表示する演出である。本実施形態では、遊技球が一般入賞口64に1個入球することで「3個」の賞球が払い出される仕様（一般入賞口64の単位賞球数が3個）であるため、遊技球が一般入賞口64に入球した場合には、累積賞球数表示領域733に表示された累積賞球数は「3個」単位で更新される。また、特別遊技演出制御手段227には、前述したとり、累積賞球数を計数するための累積賞球数カウンタが備えられており、一般入賞口64に遊技球が入球する毎に（主制御基板100から一般入賞口入賞コマンドを受信する毎に）、累積賞球数カウンタのカウント値に一般入賞口64の単位賞球数に対応する「3」が加算され、それに応じて累積賞球数表示領域733に表示された累積賞球数の値に「3」が加算表示される一般入賞口カウントアップ演出が行われる。

20

【0177】

ここで、図22は、一般入賞口カウントアップ演出の連出例を示す模式図である。一般入賞口カウントアップ演出は、図22に示すように、一般入賞口54への遊技球の入球があった場合に、累積賞球数表示領域733に表示された累積賞球数の現在値に、該一般入賞口64への遊技球の入球に基づき付与される単位賞球数の値が、カウントアップ形式で順に「1」ずつ加算表示される演出である。図示例では、累積賞球数の値が「8000」「8001」「8002」「8003」といったように1つつカウントアップ表示されている。

30

【0178】

なお、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は、特別遊技の実行中に、複数の一般入賞口61～64のうち、右側領域PA2に設けられた一般入賞口64への遊技球の入球を対象として行われる。そのため、特別遊技の実行中に、複数の一般入賞口61～64のうち、左側領域PA1に設けられた一般入賞口61～63に遊技球が入球したとしても、一般入賞口入賞演出は行われない。但し、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口61～64のいずれかに入球すると、一般入賞口61～64の種類に関わらず（一般入賞口入賞演出を実行するか否かに関わらず）、一般入賞口61～64への遊技球の入賞に基づく賞球（3個）は払い出される。

40

【0179】

なお、本実施形態では、1回のオマケ入賞が発生する毎に、該オマケ入賞により付与される賞球数（単位賞球数）を累積賞球数に加算表示しているが、この構成に限定されるものではなく、1回のラウンド遊技の実行中に発生した全てのオマケ入賞に基づく賞球数（単位賞球数×1回のラウンド遊技中のオマケ入賞数）を、当該ラウンド遊技の終了時にまとめて累積賞球数に加算表示するように構成してもよいし、1回の特別遊技の実行中に発生した全てのオマケ入賞に基づく賞球数（単位賞球数×1回の特別遊技中のオマケ入賞数）を、最終回のラウンド遊技の終了時又は当該特別遊技の終了時にまとめて累積賞球数に加算表示するように構成してもよい。

50

【 0 1 8 0 】

また、本実施形態では、一般入賞口 6 4 を第 2 始動口 5 1 よりも上流側に配置する盤面構成を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、一般入賞口 6 4 を第 2 始動口 5 1 よりも下流側に配置する盤面構成を採用してもよい。その場合には、一般入賞口 6 4 を大入賞口 5 4 よりも上流側に配置してもよいし、一般入賞口 6 4 を大入賞口 5 4 よりも下流側に配置してもよい。

【 0 1 8 1 】

また、本実施形態の変形例として、一般入賞口 6 4 を普通図柄抽選の実行契機となる作動口（作動ゲート 5 3）と兼用させてもよい。つまり、一般入賞口 6 4 に遊技球が入球することで、第 2 始動口 5 2 を開状態とするか否かを決定する普通図柄抽選が行われるとともに、所定個数（例えば 1 個又は 2 個）の賞球が払い出されるように構成してもよい。

10

【 0 1 8 2 】

また、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は、前述のとおり、現在実行中の遊技状態が特別遊技状態である場合に一般入賞口 6 4 に遊技球が入球することを契機として行われる演出であるため、現在実行中の遊技状態が非特別遊技状態である場合に一般入賞口 6 4 に遊技球が入球したとしても一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）が行われることはない。つまり、現在実行中の遊技状態が第 1 特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（非電サボ状態）であっても、現在実行中の遊技状態が第 2 特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（電サボ状態）であっても、一般入賞口 6 4 への遊技球の入球を契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出、一般入賞口カウントアップ演出）は行われない。なお、現在実行中の遊技状態が第 2 特別図柄の変動表示を遊技の主体とする遊技状態（電サボ状態）である場合は、現在も連荘状態が継続していることを前提に、画面の累積賞球数表示領域 7 3 3 に、当該連荘中の特別遊技で獲得した累積賞球数（直近の特別遊技終了時の累積賞球数）が表示されるようになっている。但し、この電サボ状態では、連荘中の特別遊技で獲得した累積賞球数が表示されているだけで、一般入賞口 6 4 に遊技球が入球しても、その賞球数が累積賞球数に加算表示されず（一般入賞口カウントアップ演出は行われず）、累積賞球数の値は変化しない（直近の特別遊技終了時の累積賞球数が維持される）。

20

【 0 1 8 3 】

また、初当たりが発生する（通常遊技状態において第 1 特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる）ことで行われる特別遊技の実行中は、一般入賞口 6 4 に遊技球が入球したとしても、オマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特別遊技の種類として、高利益特別遊技（例えば 1 6 R 特別遊技）と低利益特別遊技（例えば 4 R 特別遊技）とを有し、高利益特別遊技の実行中には一般入賞口 6 4 に遊技球が入球することでオマケ入賞演出を実行し、低利益特別遊技の実行中には一般入賞口 6 4 に遊技球が入球してもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、ラウンド遊技の種類として、大入賞口 5 4 の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば 2 9 秒）に設定された長開放ラウンド遊技と、大入賞口 5 4 の最大開放時間が規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球可能又は入球容易な開放時間（例えば 2 秒）に設定された短開放ラウンド遊技とを有し、長開放ラウンド遊技の実行中には遊技球が一般入賞口 6 4 に入球することではオマケ入賞演出を実行し、短開放ラウンド遊技の実行中には遊技球が一般入賞口 6 4 に入球したとしてもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。また、特定大当たり（確変大当たり）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、一般入賞口 6 4 に遊技球が入球することでオマケ入賞演出を実行し、通常大当たり（非確変大当たり）に当選した場合に行われる特別遊技の実行中には、一般入賞口 6 4 に遊技球が入球したとしてもオマケ入賞演出を実行しないように構成してもよい。

30

40

【 0 1 8 4 】

< 入賞関連演出のその他の特徴 >

続いて、本実施形態の大入賞口入賞演出および一般入賞口入賞演出のその他の特徴につ

50

いて説明する。なお、大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出は同一の表示物（累積賞球数表示領域 7 3 3 に表示された累積賞球数）に対する演出であるため、以下では、大入賞口カウントアップ演出と一般入賞口カウントアップ演出とを総称して単に「カウントアップ演出」という場合がある。

【 0 1 8 5 】

カウントアップ演出時間

本実施形態では、賞球 1 個分のカウントアップの時間（「N」から「N + 1」へのカウントアップに要する時間）は、「0 . 0 3 秒」に設定されている。つまり、累積賞球数表示領域 7 3 3 に表示された累計賞球数の値は、「0 . 0 3 秒」刻みでカウントアップされる。そのため、大入賞口カウントアップ演出の実行時間は、賞球 1 個分のカウントアップに要する時間値に、大入賞口 5 4 に遊技球が 1 個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出され、大入賞口カウントアップ演出の実行時間は、「1 5（単位賞球数）× 0 . 0 3 秒（カウントアップの間隔）= 0 . 4 5 秒」となる。同様に、一般入賞口カウントアップ演出は、賞球 1 個分のカウントアップに要する時間値に、一般入賞口 6 4 に遊技球が 1 個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）の値を乗算することで導出され、一般入賞口カウントアップ演出の実行時間は、「3（単位賞球数）× 0 . 0 3 秒（カウントアップの間隔）= 0 . 0 9 秒」となる。以下では、便宜上、大入賞口カウントアップ演出の実行時間（1 回の大入賞口カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値）を「カウントアップ演出時間 A」、一般入賞口カウントアップ演出の実行時間（1 回の一般入賞口カウントアップ演出を開始してから終了するまでの時間値）を「カウントアップ演出時間 B」と略称する。ここで、大入賞口通常入賞演出、オーバー入賞演出、オマケ入賞演出は、特別遊技の実行中であっても、大当たり開始デモの実行中および大当たり終了デモの実行中には実行しないよう構成されており、そのため、大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出についても、特別遊技の実行中であっても、大当たり開始デモの実行中および大当たり終了デモの実行中には実行しないよう構成されている。

【 0 1 8 6 】

（カウントアップ演出時間 A の関係 1）

カウントアップ演出時間 A は、各ラウンド遊技の終了後に設定されたインターバル時間（「インターバル期間」とも呼称する）よりも短く設定されている。インターバル時間とは、各ラウンド遊技の間又は最終回のラウンド遊技と大当たり終了デモとの間に設定される待機時間であり大入賞口 5 4 の閉鎖動作開始から閉鎖が維持されている期間であるラウンド遊技待ち時間（単位遊技待ち時間）又は終了デモ待ち時間である。本実施形態では、インターバル時間は、全てのラウンド遊技に共通して、「2 秒」に設定されている。本実施形態では、カウントアップ演出時間 A（0 . 4 5 秒）がインターバル時間（2 秒）よりも短くなるように構成したことで、或るラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口 5 4 に入球することに基づき大入賞口カウントアップ演出が行われる場合であっても、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次のラウンド遊技又は大当たり終了デモまでに跨って行われる可能性を低くすることができ（オーバー入賞した場合は、インターバル期間を超えてしまう可能性がある）、各ラウンド遊技の間の区切り又は最終回のラウンド遊技と大当たり終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。

【 0 1 8 7 】

（カウントアップ演出時間 A の関係 2）

カウントアップ演出時間 A は、大当たり終了デモの実行時間よりも短く設定されている。前述したとおり、カウントアップ演出時間 A は、「0 . 4 5 秒」に設定され、大当たり終了デモの実行時間は、全ての大当たり種別（大当たり中演出）に共通して、「2 0 秒」に設定されている。大当たり終了デモの実行時間とは、特別遊技における最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間が経過したときから、特別遊技が終了するまでの待機時間である

。つまり、大当り終了デモの実行時間には、最終回のラウンド遊技の終了後に設定されたインターバル時間は含まれない。すなわち、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、その時間内に大入賞口 5 4 への遊技球の入球が有効に検出（つまり、入賞球払出の対象として検出、不正入球と判定されない検出）される可能性のある該ラウンド遊技の残余時間（猶予時間）として設定されているが、大当り終了デモの実行時間は、その時間内に大入賞口 5 4 への遊技球の入球が有効に検出される可能性の無い、該ラウンド遊技と区切られた特別遊技終了後の遊技（演出モード）への準備時間として設定されている。本実施形態では、カウントアップ演出時間 A（0.45 秒）が、大当り終了デモの実行時間（20 秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口 5 4 に入球することに基づき大入賞口カウントアップ演出が行われる場合であっても、更に言えば、最終回のラウンド遊技にてオーバー入賞が発生しても、最終回のラウンド遊技後である大入賞口 5 4 の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と 1 回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。変形例として、大当り終了デモの実行時間の少なくとも一部について、その時間内に大入賞口 5 4 への遊技球の入球が有効に検出されてもよい。

【0188】

（カウントアップ演出時間 A の関係 3）

本実施形態では、1 回のラウンド遊技において大入賞口 5 4 へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この 1 回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間（1 回のラウンド遊技にて獲得可能な賞球数分の大入賞口カウントアップ演出）は、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成されている。具体的には、規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間は、「0.45 秒（カウントアップ演出時間 A）× 10 球（規定カウント数）＝ 4.5 秒」となる。一方、大当り終了デモの実行時間は、前述したとおり、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「20 秒」に設定されている。本実施形態では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間（4.5 秒）が、大当り終了デモの実行時間（20 秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口 5 4 に連続して入球することに基づき複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続的に行われる場合であっても、最終回のラウンド遊技後である大入賞口 5 4 の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大当り終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当り終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と 1 回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。

【0189】

なお、1 回のラウンド遊技において大入賞口 5 4 に遊技球が規定カウント数を超過して入球する場合（オーバー入賞が発生する場合）についても、この 1 回のラウンド遊技における累計カウント数分（規定カウント数＋オーバー入賞数）のカウントアップ演出時間 A の合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されていることが好適である。すなわち、1 回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間とオーバー入賞数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間とを足し合わせた時間が、そのラウンド遊技の終了後の大当り終了デモの実行時間よりも短く設定されることで、最終回のラウンド遊技後である大入賞口 5 4 の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、オーバー入賞が発生した場合でも、大入賞口カウントアップ演出を大当り終了デモの実行時間内に終了させて、特別遊技の終了時と変動表示の開始時との区切りを明確にすることが好ましい。なお、オーバー入賞数は遊技の進行状況（遊技球の発射状況や遊技球の流下状況）に依存す

るため不定であるが、規定カウント数と同数である 10 球と想定した場合であっても、上記関係性を充足することが望ましく（その場合、1 回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間とオーバー入賞数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間とを足し合わせた時間が、4.5 秒 + 4.5 秒の 9 秒となり、大当り終了デモの実行時間である 20 秒よりも短い）、そのように構成している。

【0190】

（カウントアップ演出時間 A の関係 4）

本実施形態の変形例として、1 回のラウンド遊技において大入賞口 54 へ規定カウント数の遊技球が入球する場合、この 1 回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間が、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間よりも短くなるように構成してもよい。本変形例では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間は、「0.45 秒（カウントアップ演出時間 A）× 10 球（規定カウント数）= 4.5 秒」となる。一方、各ラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、上記実施形態のインターバル時間（2 秒）よりも長く、全てのラウンド遊技に共通して、「6 秒」に設定されている。本変形例では、規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間（4.5 秒）が、そのインターバル時間（6 秒）よりも短くなるように構成したことで、或るラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞 54 に連続して入球することで、複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続して行われる場合でも、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出がインターバル期間を越えて次のラウンド遊技又は大当り終了デモまでに跨って行われることがなく、各ラウンド遊技の間の区切り又は最終回のラウンド遊技と大当り終了デモとの間の区切りを明確にすることができる。

【0191】

なお、1 回のラウンド遊技において大入賞口 54 に遊技球が規定カウント数を超過して 1 個だけ入球する場合（1 個だけオーバー入賞が発生する場合）についても、この 1 回のラウンド遊技における累計カウント数分（規定カウント数 + 1 個のオーバー入賞数）のカウントアップ演出時間 A の合計時間が、該ラウンド遊技の終了後のインターバル時間よりも短く設定されていることが好適である。すなわち、1 回のラウンド遊技における規定カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間とオーバー入賞 1 個分のカウントアップ演出時間 A とを足し合わせた時間（4.5 秒 + 0.45 秒 = 4.95 秒）が、そのラウンド遊技の終了後のインターバル時間（6 秒）よりも短く設定されることで、オーバー入賞が発生した場合でも、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間内に終了させて、ラウンド遊技間の区切りを明確にすることが好ましい。

【0192】

（カウントアップ演出時間 A の関係 5）

本実施形態の変形例として、1 回の特別遊技の全てのラウンド遊技において大入賞口 54 へ規定カウント数（フルカウント）の遊技球が入球する場合、この特別遊技の実行中に発生するフルカウント数分（規定ラウンド数 × 規定カウント数）のカウントアップ演出時間 A の合計時間が、大当り終了デモの実行時間よりも短くなるように構成してもよい。本変形例では、1 回の特別遊技の規定ラウンド数が最高ラウンド数（16 ラウンド）であるときに、全てのラウンド遊技において遊技球が大入賞口 54 へ規定カウント数（10 球）だけ入球した場合、合計 160 回の大入賞口カウントアップ演出が実行される。そのため、全カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間は、「0.45 秒（カウントアップ演出時間 A）× 10 球（規定カウント数）× 16 ラウンド（規定ラウンド数）= 7.2 秒」である。一方、本変形例では、大当り終了デモの実行時間が、全ての大当り種別（大当り中演出）に共通して、「120 秒」に設定されている。本変形例では、1 回の特別遊技における全カウント数分のカウントアップ演出時間 A の合計時間（7.2 秒）が、大当り終了デモの実行時間（120 秒）よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技後である大入賞口 54 の閉鎖後であっても（大当り終了デモ期間であっても）大入賞口カウントアップ演出を行う仕様とした場合には、大入賞口 54 への遊技球の連続入賞によ

りラウンド遊技中又はインターバル期間中に大入賞口カウントアップ演出の実行が渋滞したとしても、全ての大入賞口カウントアップ演出が少なくとも大当り終了デモの終了時までで完結することが保証されるため、大当り中演出を円滑に進めることが可能となる。

【 0 1 9 3 】

先後の大入賞口カウントアップ演出の優先度

図 2 3 は、大入賞口カウントアップ演出の優先度の説明に供するタイムチャートである。図 2 3 に示すように、或るラウンド遊技の実行中に、複数の遊技球（図示例では 2 個の遊技球）が大入賞口 5 4 へ連続して入球した場合、該連続入賞に基づく 2 回の大入賞口カウントアップ演出が実行されることになる。具体的には、1 球目の遊技球が大入賞口 5 4 へ入球することで大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立すると、先の大入賞口カウントアップ演出が実行される。同様に、2 球目の遊技球が大入賞口 5 4 へ入賞することで大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立すると、後の大入賞口カウントアップ演出が実行されることになる。大入賞口カウントアップ演出の実行条件とは、大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するための条件であり、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口 5 4 に入球すること（大入賞口スイッチ 5 4 1 にて遊技球の入球が検出されたこと）を契機として成立する。このとき、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するようになっている。つまり、本実施形態では、先後 2 回の大入賞口カウントアップ演出のうち、後の大入賞口カウントアップ演出の優先度よりも、先の大入賞口カウントアップ演出の優先度の方が高く設定されており、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了する前に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行が開始されることはなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行が開始されるように構成されている。なお、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始する場合には、先の大入賞口カウントアップ演出と後の大入賞口カウントアップ演出とを連続的（シームレス）に繋げて、2 回分の大入賞口カウントアップを連続的に行うことが好適である。但し、変形例として、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、所定時間（微小時間）を経過してから、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始して、先の大入賞口カウントアップ演出と後の大入賞口カウントアップ演出との間に明確な区切りを付けるようにしてもよい。ここでは大入賞口カウントアップ演出について説明したが、一般入賞口カウントアップ演出も同様の仕様としてよく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。また、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。また、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立する状況となった場合には、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を途中で打ち切ることなく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行が終了した後に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成することが好適である。

【 0 1 9 4 】

なお、本実施形態の変形例として、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するよう構成してもよい。つまり、先の大入賞口カウントアップ演出の優先度よりも、後の大入賞口カウントアップ演出の優先度の方を高くする。その場合には、先の大入賞口カウントアップ演出

の実行が中断した時点で、カウント値を強制的に先の大入賞口カウントアップ演出の最終値又は後の大入賞口カウントアップ演出の初期値に切り替えて、その時点から後の大入賞口カウントアップ演出を開始させることが好適である。この変形例では大入賞口カウントアップ演出について説明したが、一般入賞口カウントアップ演出も同様の仕様としてよく、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。また、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の一般入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の大入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の一般入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。また、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が充足する場合、先の一般入賞口カウントアップ演出の実行を中断して、次の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始するように構成してもよい。

10

【 0 1 9 5 】

（累積賞球数の強調演出）

図 2 4 は、本実施形態の強調演出の説明に供する模式図である。図中の（ A ）は強調演出の実行中にオーバー入賞演出が実行された場合を示し、図中の（ B ）は強調演出の実行中にオマケ入賞演出が実行された場合を示している。本実施形態では、特別遊技の実行中に大入賞口 5 4 又は一般入賞口 6 4 へ遊技球が入球することを契機として、連荘中の累積賞球数の値が予め定められた特定値に到達すると、累積賞球数が特定値に到達したことを報知する強調演出が実行されるように構成されている。なお、特定値とは、所定賞球数（ 1 0 0 0 0 個）の倍数値である。すなわち、累積賞球数の現在値が所定賞球数の倍数値（ 1 0 0 0 0 個、 2 0 0 0 0 個、 3 0 0 0 0 個...）に到達するたびに、強調演出が行われることになる。そのため、強調演出は特定値到達演出と称してもよく、強調表示は特定値対応表示と称してもよい。なお、本実施形態では、オーバー入賞又はオマケ入賞を契機として累積賞球数が特定値に到達した場合でも、強調演出が実行されるようになっており、その場合には該強調演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが重複実行される。

20

【 0 1 9 6 】

強調演出の種類には、図 2 4 に示すように、画面中央の強調表示領域 7 3 5 に、累積賞球数が到達した特定値（図示例では「 2 0 0 0 0 p t 」）を拡大表示する強調表示演出と、スピーカ 1 1 から特殊音（図示例では「絶対調」という音声）を出力する強調音出力演出とがある。

30

【 0 1 9 7 】

特定値の強調表示は、所定時間（例えば 5 秒間）継続して行われ、その間に大入賞口 5 4 又は一般入賞口 6 4 への遊技球の入球により累積賞球数表示が更新表示（加算表示）されたとしても、該強調表示が更新表示（加算表示）されることはない。このとき、各レイヤの表示の優先度は、「累積賞球数表示」＜「強調表示」＜「ラウンド表示」という順に高くなる。「レイヤ」とは、全体画像を構成する各画像の表示の優先度を規定する階層構造の各層を意味する。各レイヤは、表示の優先度が高いものほど上位のレイヤ（遊技者から見て前方側）に配置され、表示の優先度が低いものほど下位のレイヤ（遊技者から見て後方側）に配置される。図 2 4 では、強調表示と累積賞球数表示が重畳表示しない形で示しているが、強調表示を更に強調するため表示領域を拡大し、重畳表示させてもよく、その場合は、上記優先度に従い、累積賞球数表示の前面に強調表示が表示される（累積賞球数表示の一部または全部を覆って強調表示が表示される）よう構成してもよい。

40

【 0 1 9 8 】

また、図 2 4 に示すように、賞球獲得表示領域 7 3 2 と強調表示領域 7 3 5 とは別個独立した表示領域として設けられており、強調表示の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、強調画像とオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像とを同時並行して表示する。なお、強調画像とオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像とを同時に表示する場合には、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像よりも強調画像の表示の優先度を高くして

50

も、強調画像よりもオーバー入賞画像又はオマケ入賞画像の表示の優先度を高くしてもよい。図24では、強調表示とオーバー入賞画像/オマケ入賞画像が重畳表示しない形で示しているが、強調表示を更に強調するため表示領域を拡大し、重畳表示させてもよく、その場合は、上記優先度に従い、オーバー入賞画像/オマケ入賞画像の前面に強調表示が表示される(オーバー入賞画像/オマケ入賞画像の一部または全部を覆って強調表示が表示される)よう構成してもよい。

【0199】

また、特殊音の出力中にオーバー入賞が発生した場合には、特殊音の出力中においてオーバー入賞音又はオマケ入賞音が重複して出力される。なお、特殊音とオーバー入賞音又はオマケ入賞音が重複する場合には、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量を、優先度の高い特殊音の音量と比較して小さい音量としてよく、その逆で、特殊音の音声を、優先度の高いオーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量と比較して小さい音量としてもよい。なお、その場合には、優先度の低い方の音量(小さいほうの音量)を実質「0」に設定してもよい。

【0200】

エラー発生時のオーバー入賞演出/オマケ入賞演出

本実施形態では、遊技機に各種のエラーが発生した場合、そのエラー種別に応じてオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行可否を制御するように構成されている。図25は、遊技機のエラー種別の説明に供する模式図である。本実施形態では、遊技機に発生するエラー種別として、「扉・枠開放エラー」、「磁気センサエラー」、「電波センサエラー」、「断線短絡電源エラー」、「過剰入賞エラー」、「払出エラー」などが設定されている。なお、上記のエラー種別は一例であり、遊技機の仕様等に応じて様々なエラー種別が設けられてもよい。

【0201】

扉・枠開放エラーは、外枠1に対してガラス枠5、前枠2もしくは裏セット盤30が開いている場合、ガラス枠5の開放を検出する扉開放スイッチ、前枠2の開放を検出する枠開放スイッチ、裏セット盤30の開放を検出する裏セット開放スイッチに断線や故障が生じた場合などに発生するエラーである。この扉・枠開放エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、ガラス枠5、前枠2および裏セット盤30を閉鎖した場合に解除される。

【0202】

磁気センサエラーおよび電波センサエラーは、磁気センサが磁気を検出した場合、電波センサが電波を検出した場合、および磁気センサや電波センサの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。磁気センサエラーおよび電波センサエラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。

【0203】

断線短絡電源エラーは、電波センサおよび遊技盤面に設けられた各種スイッチの断線、短絡、故障が生じた場合に発生するエラーである。断線短絡電源エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。

【0204】

過剰入賞エラーは、各種入賞口に遊技球が過剰に入球した場合に発生するエラーである。過剰入賞エラーは、遊技機に異常がないかを確認し、電源を再投入した場合に解除される。ここで、過剰入賞エラーには、大入賞口54の過剰入賞エラー(「大入賞口過剰入賞エラー」とも呼称する)や、一般入賞口61~64の過剰入賞エラー(「一般入賞口過剰入賞エラー」とも呼称する)などが含まれる。例えば、大入賞口過剰入賞エラーは、1回のラウンド遊技の実行中に、遊技球が大入賞口54に所定数(例えば30球)入球した場合に発生するエラーである。一般入賞口過剰入賞エラーは、単位時間(例えば30秒)あたりに遊技球が一般入賞口61~63に所定数(例えば30球)入球した場合、又は、単位時間(例えば30秒)あたりに遊技球が一般入賞口64に特定数(例えば60球)入球した場合に発生するエラーである。一般入賞口61~63よりも一般入賞口64のほうが、遊技球が入球しやすい配置になっているため、一般入賞口64のほうが単位時間あたり

10

20

30

40

50

の入球数に基づくエラー判定値（エラーと判定する遊技球数の値）として、余裕のある数値となっている。本実施形態では、大入賞口過剰入賞エラーが発生した場合、または、大入賞口54が開放していない状態（非特別遊技中）での大入賞口54への入球が発生した場合、つまりは大入賞口54に関する異常入賞が検知された場合（異常入賞と判定された場合）には、外部情報端子板600からエラーが発生した旨を示す外部情報信号（セキュリティ信号）を出力する。一方、一般入賞口過剰入賞エラーが発生した場合に、つまりは一般入賞口61～64に関する異常入賞が検知された場合（異常入賞と判定された場合）には、外部情報端子板600からエラーが発生したことを示す外部情報信号（セキュリティ信号）を出力しない。なお、外部情報端子板600が出力する外部情報信号（外端信号）については後述する。

10

【0205】

払出エラーは、賞球の払い出しに支障が生じる場合に発生するエラーである。この払出エラーには、下球皿9が遊技球で満タン状態（満タンスイッチがオン）となる満タンエラーや、賞球払出ユニット34の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーなどが含まれる。満タンエラーが発生した場合、報知レベルは2段階に分けられる。報知レベル1は、満タンスイッチがオンとなってから、そのオン状態が30秒継続している状態におけるレベルである。報知レベル1においては、「球を抜いてください」との音声報知のみが実行される。この報知レベル1においては、大入賞口54や一般入賞口61～64への入球があっても、賞球払出が制限されることはない（賞球払出が停止することはない）。オン状態が30秒を超過すると、報知レベル2に移行し、「球を抜いてください」との音声報知だけでなく、演出表示装置70にて「下球皿の玉抜きを促す画像」を表示する画像報知もなされ、更には、大入賞口54や一般入賞口61～64への入球があっても、賞球払出が制限される（賞球払出が停止する）。変形例としては、報知レベル1では画像報知のみ、報知レベル2では画像報知と音声報知の両方が行われる仕様としてもよい。賞球払出ユニット34の玉噛み／玉詰まりエラー、遊技島から遊技球を補給できずに不足する玉無しエラーについては、大入賞口54や一般入賞口61～64への入球があっても、賞球払出が制限される（賞球払出が停止する）。

20

【0206】

また、各種エラーは、図25に示すように、エラーの優先度（重要度）に応じて、「第1エラー」、「第2エラー」、「第3エラー」に分類されている。第1エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が中レベルに設定されたエラー種別である。第1エラーには、「扉・枠開放エラー」が含まれる。第2エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が高レベルに設定されたエラー種別である。第2エラーには、「磁気センサエラー」、「電波センサエラー」、「断線短絡電源エラー」、「過剰入賞エラー」が含まれる。第3エラーとは、遊技の続行が禁止又は困難となる優先度（重要度）が低レベルに設定されたエラー種別である。第3エラーには、「払出エラー」が含まれる。

30

【0207】

ここで、遊技機に上記エラーが発生した場合には、各種のエラー報知として、画像演出、音声演出などが行われ、具体的には、演出表示装置70の画面上に当該エラーの内容が表示され、エラー用の音量にてスピーカ11からエラー報知音が出力される。なお、エラー報知の変形例として、演出ランプLPがエラー用の輝度で点滅表示されるように構成してもよい。

40

【0208】

本実施形態では、遊技機が第1エラー（扉・枠開放エラー）となった場合は、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出の一部又はオマケ入賞演出の一部が行われないように構成されている。すなわち、遊技機に第1エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出のうち、オーバー入賞画像表示演出およびオマケ入賞画像表示演出の実行が許容されるが、オーバー入賞音出力演出およびオマケ入賞音出力演出の実行が制限される。第1エラー中に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生

50

したとしても、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の一部が行われないことで、遊技機が第1エラー状態となっていることを見逃さないようになっている。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）については、その実行が許容される。具体的には、第1エラーとなった場合は、第1エラーとなったことを報知するために、第1エラーであることを示すエラー画像を表示するが、全画面に表示するわけではなく、一部の表示領域のみを用いて表示する。表示優先度はオーバー入賞画像やオマケ入賞画像よりもエラー画像のほうが高いが、これらは全て同時に表示可能であり、カウントアップ演出も同時に表示可能である。但し、第1エラーであることを報知するエラー報知音が出力されている最中は、オーバー入賞音やオマケ入賞音については出力されない（又は音量が小さい）。なお、遊技機が第1エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われるようになっている。

10

【0209】

また、遊技機が第2エラー（磁気センサエラー、電波センサエラー、断線短絡電源エラー、過剰入賞エラー）となった場合は、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の全てが行われないように構成されている。すなわち、遊技機に第2エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像表示演出およびオーバー入賞音出力演出の両方の実行が制限され、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像表示演出およびオマケ入賞音出力演出の両方の実行が制限される。第2エラー中に、オーバー入賞等が発生したとしても、オーバー入賞演出等の全てが行われないことで、遊技機が第2エラー状態となっていることを見逃さないようになっている。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）についても、その実行は制限される。具体的には、第2エラーとなった場合は、第2エラーとなったことを報知するために、第2エラーであることを示すエラー画像を全画面に表示するため、オーバー入賞画像やオマケ入賞画像、そしてカウントアップ演出は表示されない。また、第2エラーであることを報知するエラー報知音が出力されている最中は、オーバー入賞音やオマケ入賞音については出力されない。なお、遊技機が第2エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われるようになっている。

20

【0210】

また、遊技機が第3エラー（払出エラー）となることで、賞球の払い出しを行うことができない状況となった場合であっても、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生すると、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されるように構成されている。つまり、遊技機に払出エラーが発生した場合は、遊技を続行しても特に支障が生じるおそれもなく、また、遊技者が不利益を被るおそれもないため、エラー報知によりオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出を制限すると、却って遊技の興趣を低下させる可能性があるからである。この場合、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出および一般入賞口カウントアップ演出）についても実行される。但し、遊技機が第3エラー状態となった場合に、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、このオーバー入賞又はオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われない。

30

40

【0211】

本実施形態では、このように遊技機が「特定のエラー」であるときにオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、その発生したエラー種別に応じて、オーバー入賞演出の一部又は全部が制限されるとともに、オマケ入賞演出の一部又は全部が制限されるように構成されている。つまり、特定エラーのうち、上記第1エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出のうちの1つ又は一部の要素演出（オーバー入賞音出力演出）の実行が制限され、上記第2エラーが発生した場合には、オーバー入賞演出のうちの複数又は全ての要素演出（オーバー入賞音出力演出、オーバー入賞画像表示演出など）の実行が制限される。本実施形態では、特定エラーのうち、第1エラーよりも第2エラーの方が相対的に優先度（重要度）の高いエラー種別となるからである。なお、特定のエラーを遊技の進行が禁

50

止されるエラー種別としてもよい。また、特定のエラーを不正行為（ゴト行為）が疑われる異常を検出した場合に発生するエラー種別としてもよい。また、特定のエラーを電源を遮断／再投入することにより解消されるエラー種別としてもよい。

【0212】

なお、本実施形態の変形例として、オーバー入賞演出よりもエラー報知演出の優先度を高く設定することで、例えば、オーバー入賞音よりもエラー報知音を優先的に出力し（例えば、オーバー入賞音よりもエラー報知音の方が音声レベルを高く設定し）、オーバー入賞画像よりもエラー報知画像を優先的に表示してもよい（例えば、オーバー入賞画像よりもエラー報知画像の方がレイヤの優先度を高く設定してもよい）。

【0213】

大当り終了時のオーバー入賞演出

図26は、大当り終了時のオーバー入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。各ラウンド遊技には、大入賞口スイッチ541による遊技球の検出を有効とする検出有効期間（大入賞口有効期間）が設定されている。この検出有効期間は、大入賞口54が閉鎖する直前に入球した遊技球が大入賞口スイッチ541に到達するまでに要する時間を考慮して設定されている。本実施形態では、各ラウンド遊技が開始されてから終了するまで（大入賞口54が開放してから閉鎖するまで）のラウンド期間と、該ラウンド遊技が終了してから（大入賞口54が閉鎖してから）所定時間が経過するまでのインターバル期間との全期間に跨って、大入賞口スイッチ541の検出有効期間が設定されている。この検出有効期間がラウンド期間～インターバル期間までに亘り設定されることで、ラウンド期間が終了した後のインターバル期間内において、大入賞口スイッチ541により遊技球が検出された場合でも、大入賞口54への遊技球の入賞が有効として扱われる（賞球の払い出しの対象となる）。つまり、「ラウンド遊技の実行期間（大入賞口開放期間）」と、前述した「検出猶予期間（インターバル期間）」とが連続した検出有効期間として設定されている。また、前述したとおり、インターバル期間と検出猶予期間とを異なる期間としてもよい。

【0214】

本実施形態では、インターバル期間の期間内は、オーバー入賞演出の実行タイミングが到来した場合に、オーバー入賞演出の実行が許容されるオーバー入賞演出許容期間として設定されている。一方、インターバル期間の期間外は、オーバー入賞演出の実行タイミングが到来したとしても、オーバー入賞演出の実行が禁止されるオーバー入賞演出禁止期間として設定されている。

【0215】

具体的には、図26（A）に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチ541にて規定カウント数を超過する遊技球（図示例では11個目の遊技球）が検出された場合、このインターバル期間内にオーバー入賞演出の実行タイミングが到来するときは、このインターバル期間内でのオーバー入賞演出の実行が許容されることになる。但し、オーバー入賞演出の演出時間（例えば0.5秒）が、オーバー入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までにオーバー入賞演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、オーバー入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。但し、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像とオーバー入賞音とを備える場合、オーバー入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オーバー入賞音については中断せずに出し切るようにしてもよい。また、オーバー入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、インターバル期間内でのオーバー入賞を契機として実行してよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までに大入賞口カウントアップ演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 6 】

一方、図 2 6 (B) に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチ 5 4 1 にて規定カウント数を超過する遊技球 (図示例では 1 1 個目の遊技球) が検出された場合であっても、このインターバル期間の経過後の大当たり終了デモ期間内にオーバー入賞演出の実行タイミングが到来するときは、この大当たり終了デモ期間内でのオーバー入賞演出の実行が禁止される。但し、大当たり終了デモ期間中はオーバー入賞演出の実行が禁止されるだけで、このオーバー入賞に基づく賞球の払い出しは行われる。また、上記の場合には、オーバー入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、実行が禁止されてよい。

【 0 2 1 7 】

なお、本実施形態の変形例として、大当たり終了デモ期間をオーバー入賞演出の実行が許容されるオーバー入賞演出許容期間として設定し、大当たり終了デモの実行中にオーバー入賞演出を実行するように構成してもよい。なお、その場合には、大当たり終了デモ期間のうち始めの所定時間のみをオーバー入賞演出許容期間として設定することが望ましい。一例として、大当たり終了デモ期間の 2 0 秒のうち、最初の 5 秒のみをオーバー入賞演出許容期間とし、その後の 1 5 秒をオーバー入賞演出禁止期間とすることが挙げられる。また、更なる変形例として、最終ラウンド後のインターバル期間内に、オーバー入賞演出許容期間とオーバー入賞演出禁止期間を設定してもよく、例として、インターバル期間 2 秒のうち、最初の 1 . 5 秒をオーバー入賞演出許容期間とし、その後の 0 . 5 秒をオーバー入賞演出禁止期間としてもよく、その後の大当たり終了デモ期間についてもオーバー入賞演出禁止期間としてもよい。また、更なる変形例として、大入賞口スイッチ 5 4 1 にて規定カウント数を超過する遊技球が検出されたタイミングと、オーバー入賞演出の実行タイミングとが同期していることを考えると、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、大入賞口スイッチ 5 4 1 にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合は、必ずオーバー入賞演出を実行するよう構成し (インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く) 、その実行に際しては、前述したように、オーバー入賞演出の演出時間よりも、オーバー入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、オーバー入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成する一方 (但し、オーバー入賞演出として、オーバー入賞画像とオーバー入賞音とを備える場合、オーバー入賞画像については中断 (途中から非表示もしくは消去) 、オーバー入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい) 、大当たり終了デモ期間中に大入賞口 5 4 への遊技球の検出があった場合 (大入賞口スイッチ 5 4 1 にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合) は、オーバー入賞演出が実行されないよう構成してもよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出についても、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に大入賞口スイッチ 5 4 1 にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合は必ず実行され (インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く) 、その実行に際しては、前述したように、大入賞口カウントアップ演出の演出時間よりも、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成し、大当たり終了デモ期間中に大入賞口 5 4 への遊技球の検出があった場合 (大入賞口スイッチ 5 4 1 にて規定カウント数を超過する遊技球が検出された場合) は実行しないよう構成してもよい。

【 0 2 1 8 】

大当たり終了時のオマケ入賞演出

図 2 7 は、大当たり終了時のオマケ入賞演出の実行有無等を説明するためのタイムチャートである。本実施形態では、ラウンド期間の期間内およびインターバル期間の期間内は、オマケ入賞演出の実行タイミングが到来した場合に、オマケ入賞演出の実行が許容されるオマケ入賞演出許容期間として設定されている。一方、大当たり終了デモ期間の期間内は、オマケ入賞演出の実行タイミングが到来したとしても、オマケ入賞演出の実行が禁止され

10

20

30

40

50

るオマケ入賞演出禁止期間として設定されている。

【 0 2 1 9 】

具体的には、図 2 7 (A) に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合に、このインターバル期間内にオマケ入賞演出の実行タイミングが到来するときは、このインターバル期間内でのオマケ入賞演出の実行が許容されることになる。但し、オマケ入賞演出の演出時間（例えば 0 . 5 秒）が、オマケ入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までにオマケ入賞演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、オマケ入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。但し、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像とオマケ入賞音とを備える場合、オマケ入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オマケ入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい。また、オマケ入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、インターバル期間内でのオマケ入賞を契機として実行してよく、その場合、大入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間終了までに大入賞口カウントアップ演出の全てを実行することができないため、インターバル期間の終了に基づき、大入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断することが望ましい。

10

【 0 2 2 0 】

一方、図 2 7 (B) に示すように、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合であっても、このインターバル期間の経過後の大当り終了デモ期間内にオマケ入賞演出の実行タイミングが到来するときは、この大当り終了デモ期間内でのオマケ入賞演出の実行が禁止される。但し、大当り終了デモ期間中はオマケ入賞演出の実行が禁止されるだけで、このオマケ入賞に基づく賞球の払い出しは行われる。また、上記の場合には、オマケ入賞演出と同じく、大入賞口カウントアップ演出についても、実行が禁止されてよい。

20

【 0 2 2 1 】

なお、本実施形態の変形例として、大当り終了デモ期間をオマケ入賞演出の実行が許容されるオマケ入賞演出許容期間として設定し、大当り終了デモの実行中にオマケ入賞演出を実行するように構成してもよい。なお、その場合には、大当り終了デモ期間のうち始めの所定時間のみをオマケ入賞演出許容期間として設定することが望ましい。一例として、大当り終了デモ期間の 2 0 秒のうち、最初の 5 秒のみをオマケ入賞演出許容期間とし、その後の 1 5 秒をオマケ入賞演出禁止期間とすることが挙げられる。また、更なる変形例として、最終ラウンド後のインターバル期間内に、オマケ入賞演出許容期間とオマケ入賞演出禁止期間を設定してもよく、例として、インターバル期間 2 秒のうち、最初の 1 . 5 秒をオマケ入賞演出許容期間とし、その後の 0 . 5 秒をオマケ入賞演出禁止期間としてもよく、その後の大当り終了デモ期間についてもオマケ入賞演出禁止期間としてもよい。また、更なる変形例として、右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出されたタイミングと、オマケ入賞演出の実行タイミングとが同期していることを考えると、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に、右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合は、必ずオマケ入賞演出を実行するよう構成し（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、オマケ入賞演出の演出時間よりも、オマケ入賞演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、オマケ入賞演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成する一方（但し、オマケ入賞演出として、オマケ入賞画像とオマケ入賞音とを備える場合、オマケ入賞画像については中断（途中から非表示もしくは消去）、オマケ入賞音については中断せずに出力し切るようにしてもよい）、大当り終了デモ期間中に右一般入賞口 6 4 への遊技球の検出があった場合（右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合）は、オマケ入賞演出が実行されないよう構成してもよく、その場合、一般入賞口カウントアップ演出につい

30

40

50

ても、最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル期間内に右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合は必ず実行され（インターバル期間の終期タイミングでの入球は除く）、その実行に際しては、前述したように、一般入賞口カウントアップ演出の演出時間よりも、一般入賞口カウントアップ演出の実行開始タイミングからインターバル期間の終了タイミングまでの時間よりも長い場合、インターバル期間の終了に基づき、一般入賞口カウントアップ演出をインターバル期間の終了タイミングにて強制的に中断するよう構成し、大当たり終了デモ期間中に右一般入賞口 6 4 への遊技球の検出があった場合（右一般入賞口スイッチ 6 4 1 にて遊技球が検出された場合）は実行しないよう構成してもよい。

【 0 2 2 2 】

一方、大当たり開始デモ期間の期間内は、理論上、遊技球が大入賞口 5 4 に入球することがないため（オーバー入賞が発生することはないため）、大当たり開始デモ期間中は、大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）が実行されることはない。大当たり開始デモ期間の期間内であっても、一般入賞口 6 4 へ入球することは可能であるが、一般入賞口 6 4 へ入球したとしても、大当たり開始デモ期間中に一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）は実行せず、また、大当たり開始デモ期間中の入球であればいずれのタイミングで入球したとしても（特に、大当たり開始デモ期間の終盤に入球したとしても）、その入球に対応した一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）が大当たり開始デモ終了後の初回のラウンド遊技にて行われることはなく、更に、その入球に対応した賞球（賞球数）については、累積賞球数表示における累積対象ではない。

【 0 2 2 3 】

（発射ハンドル検知）

本遊技機 P M による遊技は、遊技者が発射ハンドル 1 2 を回動操作して、遊技球を遊技領域 P A に向けて発射することを前提として実行される。この発射ハンドル 1 2 には、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れていることを検知するタッチセンサ（図示せず）が設けられている。このタッチセンサは、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れたことによる静電容量の変化を検出する近接スイッチ等から構成されている。タッチセンサは、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れていることを検知すると、払出制御基板 3 0 0 に対して発射ソレノイドの通電を許可する検出信号を出力する。また、主制御基板 1 0 0 は、タッチセンサからの検出信号に基づき、発射ハンドルのタッチ状態を監視して、演出制御基板 2 0 0 に対して演出制御コマンド（ハンドル状態演出コマンド）を定期的に送信する。それにより、演出制御基板 2 0 0 は、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れているか否か（発射ハンドル 1 2 が操作されているか否か）を特定する。

【 0 2 2 4 】

図 2 8 は、タッチセンサの検出状態とオーバー入賞演出および一般入賞演出との関係を示すタイムチャートである。演出統括手段 2 2 0 は、タッチセンサにより遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れていることが検知されていない場合（遊技球の発射を停止させている場合）でも、それ以前に発射した遊技球が大入賞口 5 4 に入球することにより、規定カウント数を超過する遊技球（図示例では 1 1 個目の遊技球）が検出された場合（オーバー入賞が発生した場合）には、オーバー入賞演出を実行するようになっている。同様に、演出統括手段 2 2 0 は、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れていることが検知されていない場合（遊技球の発射を停止させている場合）でも、それ以前に発射した遊技球が一般入賞口 6 4 に入球することにより、右一般入賞口スイッチ 6 4 1 により遊技球が検出された場合（オマケ入賞が発生した場合）には、オマケ入賞演出を実行するようになっている。すなわち、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、オーバー入賞のタイミングおよびオマケ入賞のタイミングでのタッチセンサの検出結果に関わらず実行される。従って、大入賞口 5 4 が閉鎖される（ラウンド遊技が終了する）ことにより、遊技者による遊技球の発射が停止された場合であっても、そのインターバル期間内にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生したときは、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が発生することとなり、実際に遊技球が大入賞口 5 4 又は一般入賞口 6 4 に入球したのにも関わらず何ら入賞演出が行われない

10

20

30

40

50

といった不満感や不信感を遊技者が抱くのを防止することができる。

【 0 2 2 5 】

(遊技開始準備演出)

本実施形態では、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（非特別遊技状態）である場合に、遊技の中断状態が所定時間以上継続することを契機として、待機デモ演出（客待ちデモ演出）が実行される。「遊技の中断状態が所定時間以上継続する」とは、例えば、特別図柄の作動保留球が存在していない期間が所定時間以上継続すること、特別図柄の変動表示の行われない期間が所定時間以上継続すること、遊技球が特定の入賞口に入球又は通過しない期間が所定時間以上継続すること、遊技球が発射されていない期間が所定時間以上継続すること、などを意味する。この待機デモ演出の終了条件は、遊技の中断状態が解除されたとき（遊技が開始又は再開されたとき）であり、例えば、遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れたこと（発射ハンドル 1 2 を操作したこと）がタッチセンサにより検出されたときや、特定の入賞口である第 1 始動口 5 1 もしくは第 2 始動口 5 2 への入球があったときに該当し、作動ゲート 5 3 への遊技球の通過や一般入賞口 6 1 ~ 6 4 への入球は該当しない（作動ゲート 5 3 への遊技球の通過や一般入賞口 6 1 ~ 6 4 への入球があっても、待機デモ演出は終了しない）。また、待機デモ演出中は、音量がゼロになる、つまり消音されている状態である、もしくは、待機デモ演出ではない状態（遊技中の状態）よりも音量が小さくなっている状態であるが、後述する音量調整画面の表示が可能であり、音量調整を行っても待機デモ演出は終了しないよう構成されている。つまり、遊技が中断されている状況では必要以上に演出を行う必要がないため、消音もしくは音量低減を行っているが、その状態であっても、待機デモ演出を維持しつつ（遊技が中断されていることを示しつつ）、待機デモ演出終了後（遊技進行中、つまりは図柄変動中）の演出に係る音量を待機デモ演出中にも視覚化したうえで調整可能としている。

10

20

【 0 2 2 6 】

図 2 9 は、遊技開始準備演出の実行される遊技状態とオーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行される遊技状態との関係を示すタイムチャートである。演出統括手段 2 2 0 は、待機デモ演出の実行中において、タッチセンサにより遊技者の接触が検知されたことを契機（主制御基板 1 0 0 からのハンドル状態演出コマンドを受信することを契機）として、待機デモ演出の実行を終了して、遊技開始準備演出（発射検知演出）の実行を開始する。遊技開始準備演出は、例えば、画面上に「いらっしやい」という文字を表示、又は、スピーカ 1 1 から「いらっしやい」という音声を出力して、遊技を開始又は再開した実感を与える演出（遊技を歓迎する演出）である。この遊技開始準備演出は、待機デモ演出が終了した直後に行われる演出であり、この待機デモ演出と同様に、遊技状態が通常遊技状態（非特別遊技状態）であるときに実行される。

30

【 0 2 2 7 】

本実施形態では、遊技開始準備演出が行われ得る遊技状態（非特別遊技状態）では、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されることはなく、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が行われ得る遊技状態（特別遊技状態）では、遊技開始準備演出が行われることはない。つまり、遊技開始準備演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが、同一の遊技状態において行われることはなく、当然ながら、同一のタイミングで重複して実行されることはない。

40

【 0 2 2 8 】

(電源断復帰時のサウンド報知)

本実施形態では、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合、この電源断からの復帰時に、電源断から復帰した旨を報知する電源復帰報知演出を実行する。この電源断復帰報知演出は、例えば、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）を表示するとともに、スピーカ 1 1 から電源が復帰した旨を示す音声（電源復帰報知音声）を出力する演出である。なお、電源が復帰した旨を示す画像については、電源復帰報知画像や電源断復帰画像、電源断復帰画面と称し、スピーカ 1 1 から電源が復帰した旨を示す音声については、電源復帰報知音声や電源断復帰音声と称する。本実施形態において、電源復帰演出の実行

50

時間（電源復帰報知音の出力時間）は、1回のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技）の最大時間である「29秒」よりも長時間となる「30秒」に設定されている。例えば、所定のラウンド遊技の途中で電源断が発生して、その所定のラウンド遊技の途中から電源断復帰した場合（所定のラウンド遊技の途中から再開した場合）、少なくとも当該ラウンド遊技の残り時間中は電源断復帰音出力されることとなるため、遊技者にラウンド遊技が再開していることを確実に認識させることが可能となる。ここで、電源断復帰音と大当り中演出音とが競合する場合、大当り中演出音よりも電源断復帰音を優先する（例えば、大当り中演出音よりも電源断復帰音を大きな音声レベルで出力する、又は、大当り中演出音の出力を中止する）ことが好適である。また、電源断復帰音出力されているときは、再開後のラウンド遊技においてオーバー入賞が発生したとしても、オーバー入賞音よりも電源断復帰音を優先する（例えば、オーバー入賞音よりも電源断復帰音を大きな音声レベルで出力する、又は、オーバー入賞音の出力を中止する）ように構成してもよい。また、大当り中であることを認識できるように、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示時間は、電源が復帰した旨を示す音声（電源復帰報知音声）の出力時間よりも短く構成することが望ましく、例えば、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示時間を15秒とし、電源が復帰した旨を示す音声（電源復帰報知音声）の出力時間は30秒とすることが望ましい。また、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）が表示されている状況では、大当り中の演出が表示されないため、累積賞球数表示や強調表示、オーバー入賞画像やオマケ入賞画像が表示されることはない。また、電源断復帰時には、電源断前に保持していた累積賞球値に関する演出情報が消去されている状態となるため、電源断復帰時の電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了し大当り中の演出が表示された場合、累積賞球数表示はゼロ（「0」）から再度開始することになり、強調表示の表示条件についても（特定値に到達するまでの条件についても）再設定されることになるため、電源断前の累積賞球数表示が後1個の大入賞口54への入球で特定値に到達する状況（例えば、10000個の手前の9999個）であっても、電源断が生じたうえで電源断復帰となった後の大当り中においては、累積賞球数表示がゼロであるため、この状況で大入賞口54への入球が1個あったとしても、強調表示がなされないことになる。また、電源断復帰時の電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了し大当り中の演出が表示される場合、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中は、大入賞口54への入球や一般入賞口64への入球があった場合、その入球に対応する賞球払い出しは行われるが、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中にオーバー入賞画像の表示、オマケ入賞画像の表示、累積賞球数表示、カウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）などは行われず、その際、（1）電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了して大当り中演出に復帰した場合でも、累積賞球数表示はゼロからスタートするようにしてもよいし、（2）電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示が終了して大当り中演出に復帰した場合、累積賞球数表示は、電源が復帰した旨を示す画像（電源復帰報知画像）の表示中における大入賞口54への入球や一般入賞口64への入球に対応する賞球払い出し分の数値が加算された累積賞球数表示としてもよい。その他、電源断前にカウントアップ演出（大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出）が実行中で未だカウントアップ演出が終了していない状況であり且つそのカウントアップ演出に対応した賞球の払い出しも実行中で未だ完了していない場合（例として、300個の賞球に係るカウントアップ演出および払い出しの途中である場合）に電源断が発生した場合、電源が復帰したあとは、電源断発生前に実行されていたカウントアップ演出の残りを行うことはないが、未だ払い出していない賞球については払い出されるように構成されている。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、RAMクリア（RAMクリアスイッチの操作）を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア（RAMクリアスイッチの操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「331」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

10

20

30

40

50

【 0 2 2 9 】

(右打ち報知画像)

特別遊技の実行中は、上記の図 1 7 に示すように、画面の右打ち表示領域 7 3 1 に、遊技者に対して右打ち (右側領域 P A 2 を狙って遊技球を発射すること) を喚起する右打ち報知画像が表示される。また、画面の第 1 賞球獲得表示領域 7 3 2 A には、オーバー入賞が発生することを契機として、オーバー入賞画像が表示される。右打ち表示領域 7 3 1 と第 1 賞球獲得表示領域 7 3 2 A とはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、右打ち報知画像とオーバー入賞画像とが互いに重複しない位置関係で別個に表示される。また、特別遊技の実行中は、画面の第 2 賞球獲得表示領域 7 3 2 B に、オマケ入賞が発生することを契機として、オマケ入賞画像が表示される。右打ち表示領域 7 3 1 と第 2 賞球獲得表示領域 7 3 2 B とはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、右打ち報知画像とオマケ入賞画像とが互いに重複しない位置関係で別個に表示される。そのため、特別遊技の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像が右打ち報知画像と被ることはなく、一方の情報によって他方の情報が隠れないようになっている。

10

【 0 2 3 0 】

(音量調整画面)

図 3 0 は、本実施形態の音量調整画面を示す模式図である。本実施形態では、特別遊技の実行中に、遊技者により十字キーの左右キーが同時に操作されると、画面の音量調整画像表示領域 7 3 6 に複数段階の音量レベルを示す音量調整画像が横並びに表示される。音量調整画像は、現在の音量レベルを示すものであり、図示例では、現在の音量レベルに相当する 3 段階目の音量レベルに調整された表示態様となっている。そして、遊技者により左キー又は右キーが操作されることにより、スピーカ 1 1 から出力される B G M や効果音などの音声の出力レベル (音量レベル) を調整することが可能となる。具体的には、音量調整画像の表示中は、右キーを操作すると音量レベルが上がり、左キーを操作すると音量レベルが下がる。

20

【 0 2 3 1 】

本実施形態では、特別遊技の実行中であるかにかかわらず、更に言えば、オーバー入賞演出の実行中 (オーバー入賞音出力されている状況) であるか、オマケ入賞演出の実行中 (オマケ入賞音出力されている状況) であるかに関わらず、遊技者が左右キーを操作することでスピーカ 1 1 の音量調整が可能に構成されている。そのため、オーバー入賞演出の実行中 (オーバー入賞音出力されている状況) 、或いは、オマケ入賞演出の実行中 (オマケ入賞音出力されている状況) に、遊技者により音量調整が行われた場合には、その調整された音量レベルが、現在出力中のオーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量レベルとしてリアルタイムで変化することになる。つまり、遊技者による音量調整操作が行われることにより、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量が途中で変更されることで、オーバー入賞音又はオマケ入賞音の音量を当該音量調整操作の前後で異ならせることが可能となる。なお、音声画像表示領域 7 3 6 と第 1 賞球獲得表示領域 7 3 2 A とはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、音声調整画像とオーバー入賞画像とは互いに重複しない位置関係で別個に表示される。同様に、音声画像表示領域 7 3 6 と第 2 賞球獲得表示領域 7 3 2 B とはそれぞれ異なる表示領域として設けられており、音声調整画像とオマケ入賞画像とは互いに重複しない位置関係で別個に表示される。そのため、特別遊技の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合、オーバー入賞画像又はオマケ入賞画像が音量調整画像と被ることはなく、一方の情報によって他方の情報が隠れないようになっている。強調表示と音量調整画面とは、同時に実行された場合に重畳表示されるが、音量調整画面のほうが表示優先度は高く、重畳表示された場合は、強調表示よりも前面で音量調整画面が表示される (強調表示の一部または全部が、音量調整画面で隠れた形で表示される) 。

30

40

【 0 2 3 2 】

一般入賞口の過剰入賞エラー発生条件

50

「エラー発生条件」とは、遊技機にエラーが発生したことを判定するための条件である。本実施形態では、主制御基板 100 が所定のエラー発生条件が成立したことを判定した場合、主制御基板 100 から演出制御基板 200 へ所定の演出制御コマンド（エラー演出指定コマンド）が送信され、演出制御基板 200 によりエラー報知演出が行われる。

【0233】

以下では、複数種のエラー発生条件のうちの一つとして、一般入賞口 61～64 の過剰入賞エラー発生条件について説明する。本実施形態では、複数の一般入賞口 61～64 のうち、一般入賞口 61～63 の過剰入賞エラー発生条件と、一般入賞口 64 の過剰入賞エラー発生条件とが異なる条件に設定されている。

【0234】

一般入賞口 61～63 の過剰入賞エラー発生条件は、単位時間（30 秒間）内における一般入賞口 61～63 への遊技球の入球数（左一般入賞口スイッチ 611 による遊技球の検出個数）が第 1 規定数に到達した場合に成立する条件である。第 1 規定数は、例えば、「30 個」に設定されている。つまり、30 秒間に 30 個の遊技球が一般入賞口 61～63 に入球した場合に、一般入賞口 61～63 の過剰入賞エラー発生条件が成立することになる。

【0235】

一般入賞口 64 の過剰入賞エラー発生条件は、単位時間（30 秒間）内における一般入賞口 64 への遊技球の入賞数（右一般入賞口スイッチ 641 による遊技球の検出個数）が第 2 規定数に到達した場合に成立する条件である。第 2 規定数は、例えば、「60 個」に設定されている。つまり、30 秒間に 60 個の遊技球が一般入賞口 64 に入球した場合に、一般入賞口 64 の過剰入賞エラー発生条件が成立することになる。

【0236】

なお、本実施形態の変形例として、現在実行中の遊技状態の種類に応じて、一般入賞口 61～64 の過剰入賞エラー発生条件を設定してもよい。例えば、第 1 特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態（通常遊技状態）であれば、一般入賞口 64 よりも一般入賞口 61～63 の方が単位時間あたりの入球頻度が相対的に高くなるはずであるため、一般入賞口 64 の過剰入賞エラー発生条件よりも一般入賞口 61～63 の過剰入賞エラー発生条件の方が条件成立の閾値が高くなるように設定されている。その場合には、遊技球が一般入賞口 61～63 に所定条件（所定の入球頻度）で入球した場合であっても過剰入賞エラー条件は成立しないが、遊技球が一般入賞口 64 に所定条件（所定の入球頻度）で入賞した場合は過剰入賞エラーが発生することになる。一方、第 2 特別図柄の変動表示が主体となる遊技状態（確変遊技状態、時短遊技状態）であれば、一般入賞口 61～63 よりも一般入賞口 64 の方が単位時間あたりの入球頻度が相対的に高くなるはずであるため、一般入賞口 61～63 の過剰入賞エラー発生条件よりも一般入賞口 64 の過剰入賞エラー発生条件の方が条件成立の閾値が高くなるように設定されている。その場合には、遊技球が一般入賞口 64 に特定条件（特定の入球頻度）で入球した場合であっても過剰入賞エラーは成立しないが、遊技球が一般入賞口 61～64 に特定条件（特定の入球頻度）で入球した場合は過剰入賞エラーが発生することになる。

【0237】

なお、一般入賞口 61～63 の過剰入賞エラー発生条件と、一般入賞口 64 の過剰入賞エラー発生条件とを異なる条件に設定した場合であっても、一般入賞口 61～63 の過剰入賞エラー解除条件と、右一般入賞口 64 の過剰入賞エラー解除条件とを同一の条件に設定することが好ましい。エラー解除条件とは、例えば、エラー報知演出が終了する条件（例としては、エラー報知画面の表示 / エラー報知音の開始から 30 秒経過など）、過剰入賞エラーに係る外端信号のオン出力が停止される条件（オフ出力となる条件であり、例えば、出力開始から 300 秒経過など）、一旦電源断を行ってその後電源復帰させることなどが該当する。

【0238】

オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行

10

20

30

40

50

図 3 1 は、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行の説明に供するタイムチャートである。本実施形態では、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合には、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とが重複実行され得るように構成されている。オーバー入賞演出とオマケ入賞演出との重複実行とは、オーバー入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）と、オマケ入賞演出の実行期間（又は実行タイミング）とが重なることであり、両演出の実行期間の全部が重なる場合と、両演出の実行期間の一部が重なる場合とが含まれる。図示例では、オーバー入賞演出の実行期間とオマケ入賞演出の実行期間とが一部重複する場合を示している。なお、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とが重複実行される場合、オーバー入賞画像が表示される第 1 賞球獲得表示領域 7 3 2 A と、オマケ入賞画像が表示される第 2 賞球獲得表示領域 7 3 2 B とは互いに別個独立した表示領域として設けられているため、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とが前後に重畳表示されないようになっている。一方、オーバー入賞音とオマケ入賞音とは重複して出力されてもよく、一方のみを出力してもよい。一方のみを出力する仕様とした場合、先の入賞を優先してもよいし（つまり、先の入賞が大入賞口 5 4 への入賞であり、後の入賞が一般入賞口 6 4 への入賞である場合は、オーバー入賞音を優先し、先の入賞が一般入賞口 6 4 への入賞であり、後の入賞が大入賞口 5 4 への入賞である場合は、オマケ入賞音を優先する）、後の入賞を優先してもよい（つまり、先の入賞が大入賞口 5 4 への入賞であり、後の入賞が一般入賞口 6 4 への入賞である場合は、オマケ入賞音を優先し、先の入賞が一般入賞口 6 4 への入賞であり、後の入賞が大入賞口 5 4 への入賞である場合は、オーバー入賞音を優先する）。先の入賞を優先する場合、例えば、先の入賞に係る入賞音の出力中に後の入賞があった場合、先の入賞に係る入賞音を出力し切ってから後の入賞に係る入賞音を出力開始するようにしてもよいし、後の入賞に係る入賞音を一切出力しないようにしてもよい。後の入賞を優先する場合、例えば、先の入賞に係る入賞音の出力中に後の入賞があった場合、先の入賞に係る入賞音を後の入賞を契機に中断して、その後は後の入賞に係る入賞音を出力開始するようにしてもよい。

【 0 2 3 9 】

本実施形態の変形例として、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合には、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しないように構成してもよい。つまり、オーバー入賞とオマケ入賞とが略同一のタイミングで発生した場合、オーバー入賞画像の表示期間（又は表示タイミング）と、オマケ入賞画像の表示期間（又は表示タイミング）とが重ならないようにしてもよい。その場合には、両画像の表示期間の全部が重ならない場合と、両画像の表示期間の一部が重ならない場合とが含まれる。

【 0 2 4 0 】

なお、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しない場合には、オマケ入賞画像およびオーバー入賞画像のうちの時間的に先に入賞した方（先に遊技球の入球が検知された方）の入賞画像を優先的に表示するように構成してもよい。また、それとは逆の構成として、オーバー入賞画像とオマケ入賞画像とを重複表示しない場合には、オマケ入賞画像およびオーバー入賞画像のうちの時間的に後に入賞した方（後に遊技球の入球が検知された方）の入賞画像を優先的に表示するように構成してもよい。

【 0 2 4 1 】

（複数回のオーバー入賞）

図 3 2 は、所定期間内にオーバー入賞およびオマケ入賞がそれぞれ複数回発生した場合のタイムチャートである。本実施形態では、所定期間（図示例ではインターバル期間）内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、1 回目のオーバー入賞（1 1 個目の遊技球の入賞）に対してはオーバー入賞演出が行われるが、2 回目以降のオーバー入賞（1 2 個目以降の遊技球の入賞）に対してはオーバー入賞演出が行われないように構成されている。つまり、所定期間内に複数回のオーバー入賞が発生した場合には、1 回目のオーバー入賞演出の実行のみが許容され、2 回目以降のオーバー入賞演出の実行は制限されている（規制されている）。但し、オーバー入賞による賞球払出は 2 回分行われ、オーバー入賞による大入賞口カウントアップ演出も 2 回分行われる（1 回目の大入賞口カウントア

10

20

30

40

50

ップ演出を中断することなく2回分行われる)。一方、本実施形態では、所定期間(図示例ではインターバル期間)内において複数回のオマケ入賞が発生した場合は、各回のオマケ入賞のそれぞれに対して、オマケ入賞演出が行われ、オマケ入賞による賞球払出も2回分行われ、オマケ入賞による一般入賞口カウントアップ演出も2回分行われる(1回目の一般入賞口カウントアップ演出を中断することなく2回分行われる)ように構成されている。つまり、所定期間内に複数回のオマケ入賞が発生した場合には、複数回全てのオマケ入賞演出の実行が許容されている。変形例としては、所定期間内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、1回目のオーバー入賞(11個目の遊技球の入賞)に対してオーバー入賞演出が行われ、2回目以降のオーバー入賞(12個目以降の遊技球の入賞)に対してもオーバー入賞演出が行われるように構成する一方、1回目のオーバー入賞演出の実行中に2回目のオーバー入賞があった場合、(1)1回目のオーバー入賞演出が終了してから(完了し切ってから)、2回目のオーバー入賞演出の実行を開始する、もしくは、(2)1回目のオーバー入賞演出が途中であっても2回目のオーバー入賞を契機として中断し、その後2回目のオーバー入賞演出の実行を開始するよう構成してもよい。その場合、(1)(2)のいずれであっても、オーバー入賞による賞球払出は2回分行われ、オーバー入賞による大入賞口カウントアップ演出も2回分行われる(1回目の大入賞口カウントアップ演出を中断することなく2回分行われる)ことが好適である。更に、所定期間内において複数回のオマケ入賞が発生した場合には、1回目のオマケ入賞に対してオマケ入賞演出が行われ、2回目以降のオマケ入賞に対してもオマケ入賞演出が行われるように構成する一方、1回目のオマケ入賞演出の実行中に2回目以降のオマケ入賞があった場合、(3)1回目のオマケ入賞演出が終了してから(完了し切ってから)、2回目のオマケ入賞演出の実行を開始する、もしくは、(4)1回目のオマケ入賞演出が途中であっても2回目のオマケ入賞を契機として中断し、その後2回目のオマケ入賞演出の実行を開始するよう構成してもよい。その場合、(3)(4)のいずれであっても、オマケ入賞による賞球払出は2回分行われ、オマケ入賞による一般入賞口カウントアップ演出も2回分行われる(1回目の一般入賞口カウントアップ演出を中断することなく2回分行われる)ことが好適である。

【0242】

外部情報信号

本実施形態において、外部情報端子板600が外部情報として機外の外部装置に出力する外部情報信号(外端信号)には、例えば、賞球信号、大当たり信号、連荘中信号、図柄確定信号、扉枠開放信号、セキュリティ信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知(入球通過時間異常等)信号などが含まれる。

【0243】

ここで、遊技機PMの外部に設置された外部装置には、データ表示器や、ホールコンピュータなどがある。データ表示器は、遊技機PMの上部に設置されて、遊技機PMから出力される外部情報信号に基づき、遊技機PMの動作状態に関するデータ(遊技情報)を表示する装置である。このデータ表示器に表示された遊技情報は、遊技者が遊技機を選択するうえで有益な判断材料となる。ホールコンピュータは、遊技店内のホールに設置された各遊技機から出力される外部情報信号に基づき、各遊技機(本遊技機PMもその一つである)の動作状態を集計して、各遊技機の稼働状況などを管理する装置である。このホールコンピュータは、データ表示器を介して本遊技機PMに電気接続されていても、データ表示器を介さずに本遊技機PMに電気接続されていてもよい。

【0244】

(賞球信号)

賞球信号は、本遊技機から所定数(本実施形態では「10個」)の遊技球が払い出されるごとに所定時間だけ出力される外部情報信号である。つまり、本実施形態では、賞球が10個払い出されるごとに、賞球信号が所定時間(例えば100ms)だけ継続して出力される。本実施形態では、賞球払出ユニット34から払い出された遊技球の個数をカウントする賞球個数カウンタを備えており、賞球払出ユニット34に設けられた払出検出スイ

ツチにて遊技球が1個検出されるごとに、賞球個数カウンタに「1」が加算される。そして、賞球個数カウンタの値が所定数「10」に達すると、外部情報端子板600から賞球信号が出力されることになる。なお、賞球個数カウンタの値が所定数「10」に達すると、該カウンタ値が初期値「0」に戻る（すなわち、初期値「0」からカウントされる）。

【0245】

図33は、一般入賞口64に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。本実施形態では、遊技球が一般入賞口64に1個入球することに基づき付与される賞球数（単位賞球数）は「3個」である。そのため、右一般入賞口スイッチ641にて遊技球の入球が検出されると、賞球払出ユニット34から3個の遊技球が払い出され、賞球個数カウンタの値に「3」が加算される。このとき、図中の（A）に示すように、加算前の賞球個数カウンタの値が「0」～「6」までの範囲（図示例では「0」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数まで到達することとはなく、賞球信号は出力されない。一方、図中（B）に示すように、加算前の賞球個数カウンタの値が「7」～「9」までの範囲（図示例では「7」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に1回到達することで、賞球信号が1回出力されることとなる。よって、本実施形態では、一般入賞口64に遊技球が1個入球することを契機（一般入賞口通常入賞演出が1回実行されることを契機）として、賞球信号が1回も出力されない場合と、賞球信号が1回出力される場合とがある。なお、上述の説明では、複数の一般入賞口61～64のうち、一般入賞口64を例に挙げて説明したが、一般入賞口61～63についても同様のことが言える。

【0246】

図34は、大入賞口54に遊技球が入球した場合の賞球信号のタイムチャートである。本実施形態では、遊技球が大入賞口54に1個入球することに基づき付与される賞球数（単位賞球数）は「15個」である。そのため、大入賞口スイッチ541にて遊技球の入球が検出されると、賞球払出ユニット34から15個の遊技球が払い出され、賞球個数カウンタの値に「15」が加算される。このとき、加算前の賞球個数カウンタの値が「0」～「4」までの範囲にある場合（図示例では「0」に相当）には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に1回到達することで、賞球信号が1回出力されることとなる。一方、加算前の賞球個数カウンタの値が「5」～「9」までの範囲（図示例では「5」に相当）にある場合には、加算後の賞球個数カウンタの値が所定数に2回到達することで、賞球信号が2回出力されることとなる。よって、本実施形態では、大入賞口54に遊技球が1個入球することを契機（大入賞口通常入賞演出又は大入賞口オーバー入賞演出が1回実行されることを契機）として、賞球信号が1回出力される場合と、賞球信号が2回出力される場合とがある。

【0247】

<その他の大当たり中演出との関係>

次に、入賞関連演出（大入賞口入賞演出、一般入賞口入賞演出）と、その他の大当たり中演出との関係について説明する。以下では、その他の大当たり中演出として、（C）保留連示唆演出と、（D）昇格演出と、（E）特別演出とを例示する。

【0248】

C．保留連示唆演出

保留連示唆演出は、特別遊技の実行中に保留内連荘が成立していること（大当たり保留が存在すること）を示唆する演出である。「保留内連荘」とは、前述したとおり、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合に、当該作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当たりを契機として実行される特別遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当たりとなることが予定される作動保留球（「大当たり保留」とも称する）が含まれていることをいう。なお、本実施形態では、現在実行中の特別遊技の実行契機となる大当たり発生時の遊技状態が特定遊技状態（高ベース状態）であり、且つ、該特別遊技の終了後の遊技状態も特定遊技状態（高ベース状態）となる場合、すなわち、連荘の継

10

20

30

40

50

続中である場合に、保留内に大当り保留があれば、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出が実行される。逆を言えば、現在実行中の特別遊技の実行契機となる大当り発生時の遊技状態が通常遊技状態（低ベース状態）である場合には、例え保留内に大当り保留が存在しても、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出が実行されない。また、現在実行中の特別遊技が第2特別図柄に係る当否判定結果に基づくものであることが好適であり、更に保留内の大当り保留も第2特別図柄に係る保留であることが好適である。

【0249】

本実施形態では、保留連示唆演出の実行タイミングは、図12および図14に示すように、大当り終了デモ期間に設定されている。保留連示唆演出の実行可否は、特別遊技実行開始時に行われ、特別遊技実行開始時に保留連示唆演出実行条件が成立している場合に抽選で決定される。変形例としては、大当り終了デモの開始直前又は開始時に保留連示唆演出実行条件が成立していることを契機として行われた実行抽選にて当選した場合に、保留連示唆演出を実行してもよい。

10

【0250】

保留連示唆演出実行条件は、現在実行中の特別遊技の実行契機となった大当りの種別が高利益大当り（16R特定大当り）であることを前提に、1又は複数の特別図柄の作動保留球内に高利益大当り（16R特定大当り）となる大当り保留が含まれている場合に成立する条件である。換言すれば、特別図柄の作動保留球内に大当り保留が存在していても、その大当り保留に係る大当り種別が高利益大当りではない場合（4R特定大当りまたは4R通常大当りである場合）は、保留連示唆演出が実行されない。更に言えば、特別図柄の作動保留球内に大当り保留が複数存在する状況において、先の大当り保留に係る大当り種別が低利益大当りで、後の大当り保留に係る大当り種別が高利益大当りである場合には、現在実行中の特別遊技にて保留連示唆演出を実行しない。従って、本実施形態では、特別遊技の実行中に保留連示唆演出が実行された場合、該特別遊技の終了後の所定回数（4回転）以内の変動表示にて高利益大当り（16R大当り）が発生することが確定的となるだけでなく、保留連示唆演出が実行された特別遊技の次の特別遊技が低利益大当り（4R特定大当りまたは4R通常大当り）ではないことが確定的となる。なお、本実施形態では、第1特別図柄の作動保留球よりも第2特別図柄の作動保留球を優先的に消化する「特図2優先消化方式」を採用しており、保留内連荘の対象となる作動保留球は、第2特別図柄の作動保留球に限られる。

20

30

【0251】

保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間中に実行されて、その他のいかなる場面でも現出することのない特殊画像が表示される演出である。この特殊画像としては、静止画で構成される演出画像、動画で構成される演出画像、静止画および動画の両方で構成される演出画像を例示できる。

【0252】

本実施形態では、保留連示唆演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（16R特別遊技）である場合にのみ実行され得る。すなわち、保留連示唆演出は、大当り中演出パターンとして、超寿大当り演出においてのみ実行され得る。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（16R特別遊技）であっても低利益特別遊技（4R特別遊技）であっても実行され得る。すなわち、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り中演出パターンとして、超寿大当り演出、寿大当りA演出、寿大当りB演出、喜大当りA演出、喜大当りB演出のいずれにおいても実行され得る。

40

【0253】

本実施形態では、保留連示唆演出の実行中は、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出は実行されない。すなわち、保留連示唆演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。つまり、保留連示唆演出は、大当り終了デモ期間に実行されるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り終了デモ期間中に実行されることはなく、インターバル

50

期間中に実行されるからである。従って、特別遊技の実行中に、保留連示唆演出とオーバー入賞演出とが重複実行されることはなく、また、保留連示唆演出とオマケ入賞演出とが重複実行されることはなく、保留連示唆演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とは単独実行されるようになっている。変形例としては、ラウンド遊技中に保留連示唆演出を実行するよう構成してもよく、その場合、保留連示唆演出とオーバー入賞演出とが重複実行されてもよく、また、保留連示唆演出とオマケ入賞演出とが重複実行されてもよく、そのように構成する場合、保留連示唆演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、また、保留連示唆演出時の特殊な効果音が発生する場合は、この特殊な効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。

10

【0254】

また、本実施形態では、保留連示唆演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。保留内連荘は、オーバー入賞やオマケ入賞と比べて、遊技者にとって利益度合いの高い褒賞であるため、保留内連荘演出の実行時間を相対的に長く設定して、遊技者が見逃すことのないようにしている。

【0255】

なお、本実施形態では、保留内連荘演出を保留内連荘の成立を確定的に報知する「真実の演出」としてのみ実行されるが、その変形例として、実際には保留内連荘が成立していない「ガセの演出」を含めてもよい。なお、本例では、保留内連荘演出の実行条件の一つとして、先行の作動保留球が高利益大当り（16R大当り）の大当り保留であることを条件としているが、これに限定されるものではなく、先行の作動保留球は高利大当り（16R大当り）以外の大当り保留、すなわち、低利益大当り（4R大当り）に対応する大当り保留であってもよい。

20

【0256】

また、累積賞球数表示の表示態様を通常表示態様（例えば白色表示）から特殊表示態様（金色表示）に変化させることで、保留内連荘が成立していることを示唆してもよい。また、累積賞球数の値が特定値に達することで行われる強調演出（強調表示）の実行タイミングにて保留連示唆演出を行ってもよい。その場合には、強調演出の表示態様により保留内連荘が成立していることを示唆することが好適である。

【0257】

30

D．昇格演出

昇格演出とは、特別図柄の変動表示にて大当りが発生した場合に、その特別遊技の開始前又は開始時に当該大当りに係る利益態様（便宜上「仮の利益態様」とする）を示唆又は報知した後、その特別遊技の実行中において当該大当りに係る現実の利益態様が仮の利益態様よりも利益度合いが高いか否かを示唆する演出である。つまり、特別遊技の開始前又は開始時に示唆された当該大当りの利益態様が真実（そのとおりの利益態様）なのか、虚偽（高い利益態様）なのかを示唆して、その一連の過程を通じて当該大当りの利益態様が昇格（変化）するか否かを見せる演出である。

【0258】

昇格演出の種類は、ラウンド昇格演出と、確変昇格演出とに大別される。ラウンド昇格演出は、大当り発生時に示唆又は報知された特別遊技の規定ラウンド数（仮の規定ラウンド数）が真実のラウンド数か虚偽のラウンド数か不確定な状態において、その仮のラウンド数以降においてもラウンド遊技が継続する可能性を示唆する演出である。このラウンド昇格演出には、単にラウンド昇格したことを示唆するものと、ラウンド昇格することだけでなく真の規定ラウンド数又は長開放ラウンド数までも示唆するものがある。確変昇格演出は、大当り発生時に示唆又は報知された大当り種別（仮の大当り種別）が真実の大当り種別か虚偽の大当り種別であるか不確定な状態（特定大当りであるか否か不確定な状態）において、特別遊技の終了後に確変遊技状態に移行する可能性を示唆する演出である。本実施形態では、特別遊技の実行中に昇格演出（ラウンド昇格演出、確変昇格演出）が発生した時点で、昇格成功することが確定的となる。

40

50

【 0 2 5 9 】

確変昇格演出は、図 1 1 , 図 1 6 に示すように、通常遊技状態で第 1 特別図柄の「4 R 特定大当り」に当選したとき、又は、時短遊技状態もしくは確変遊技状態で第 2 特別図柄の「4 R 特定大当り」に当選したときに、その大当り中演出パターンとして「喜大当り B 演出」が選択された場合に実行される。この確変昇格演出の実行タイミングは、大当り終了デモ期間中に設定されている。この確変昇格演出は、可動役物 2 4 を落下移動させて画面と重なる状態とした後、この可動役物 2 4 を再び上方に移動させることで露出された画面上に「寿大当り」というタイトルを表示することにより、「喜大当り演出」から「寿大当り演出」に昇格（大当り種別が 4 R 通常大当りから 4 R 特定大当りに昇格）したかの如く見せる演出内容である。

10

【 0 2 6 0 】

ラウンド昇格演出は、図 1 1 , 図 1 4 に示すように、時短遊技状態又は確変遊技状態で第 2 特別図柄の「1 6 特定大当り」に当選したときに、その大当り中演出パターンとして「寿大当り B 演出」が選択された場合に実行される。このラウンド昇格演出の実行タイミングは、第 4 ラウンドから該第 4 ラウンドのインターバル期間までに亘り設定されている。このラウンド昇格演出は、画面上に「最終ラウンド」という文字（偽の表示物）を一旦表示して現在実行中のラウンド遊技が最終回のラウンド遊技であるかのように見せかけた後、本機種的主要キャラクタの発する「そんなわけないでしょう！」というメッセージのカットイン画像を表示し、その後、「超寿大当り」というタイトルを表示することで、「寿大当り演出」から「超寿大当り演出」に昇格（大当り種別が 4 R 特定大当りから 1 6 R 特定大当りに昇格）したかの如く見せる演出内容である。

20

【 0 2 6 1 】

本実施形態では、ラウンド昇格演出は、現在実行中の特別遊技が「1 6 R 特別遊技（高利益特別遊技）」である場合にのみ実行され得るが、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が「1 6 R 特別遊技（高利益特別遊技）」、「4 R 特別遊技（低利益特別遊技）」のいずれであって実行され得るように構成されている。

【 0 2 6 2 】

また、本実施形態では、確変昇格演出の実行中には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されないように構成されている。すなわち、確変昇格演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。つまり、確変昇格演出は、大当り終了デモ期間に実行されるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、大当り終了デモ期間中に実行されることはなく、インターバル期間中に実行されるからである。従って、特別遊技の実行中に、確変昇格演出とオーバー入賞演出とが重複実行されることはなく、また、確変昇格演出とオマケ入賞演出とが重複実行されることはなく、確変昇格演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とは単独実行されるようになっている。変形例としては、ラウンド遊技中に確変昇格演出を実行するよう構成してもよく、その場合、確変昇格演出とオーバー入賞演出とが重複実行されてもよく、また、確変昇格演出とオマケ入賞演出とが重複実行されてもよく、そのように構成する場合、確変昇格演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、また確変昇格演出時の特別な効果音が発生する場合は、この特別な効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。

30

40

【 0 2 6 3 】

また、本実施形態では、ラウンド昇格演出の実行中に、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が重複実行され得るように構成されている。すなわち、ラウンド昇格演出は、第 4 ラウンドから該第 4 ラウンドのインターバル期間までに亘り実行されるため、該インターバル期間内にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、ラウンド昇格演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複し得ることとなる。また、ラウンド昇格演出の方が表示優先度が高く（オーバー入賞画像やオマケ入賞画像の表示を背面に表示する、または、非表示とする）、

50

またラウンド昇格演出時の専用の効果音が発生する場合は、この専用の効果音を優先して出力する（オーバー入賞音やオマケ入賞音の音量を低減させる、または、出力しない）よう構成してよい。

【 0 2 6 4 】

また、本実施形態では、ラウンド昇格演出の実行時間を、第 4 ラウンドの開始時からインターバル期間の終了時までの「 3 1 秒」に設定し、確変昇格演出の実行時間を、大当たり終了デモの開始時から終了時までの「 2 0 秒」に設定している。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間は、それぞれ「 0 . 5 秒」に設定している。従って、ラウンド昇格演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。また、確変昇格演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。

10

【 0 2 6 5 】

E . 特別演出

特別演出は、所定の連荘条件が成立した場合に実行される希少性の高い演出である。「所定の連荘条件」とは、大当たりの連荘回数が規定回数（本実施形態では 2 0 回）に到達し、且つ、少なくとも規定回数目（本実施形態では 2 0 回目）の大当たりの種別が最高利益大当たり（ 1 6 R 特定大当たり）となる場合に成立する条件である。この特別演出は、規定回数目（ 2 0 回目）の大当たりが発生したことを契機として行われる特別遊技（ 1 6 R 特別遊技）の実行中に現出する。但し、この特別演出は、最終回（第 1 6 ラウンド目）のラウンド遊技で終了し、その後の終了デモ期間は含まれない（但し、最終回のインターバル期間を含むものでも、最終回のインターバル期間を含まないものでもよい）。また、この特別演出は、本機種の希少性の高いプレミアムキャラクタを 1 カットずつ順番に表示する演出内容（スペシャルムービー）で構成されている。

20

【 0 2 6 6 】

なお、所定の連荘条件として、連荘の規定回数の他に、例えば、連荘状態での 1 6 R 特定大当たりの累積回数が所定回数に到達すること（第 2 特別図柄の 1 6 R 特定大当たりが規定回数連続すること）や、連荘状態での総獲得ラウンド数や累積賞球数が所定数に到達することなどを条件に加えてもよい。ここで、「連荘（連荘状態）」とは、前述したように、非特別遊技状態中の遊技状態として、非特定遊技状態から特定遊技状態への移行契機となる初当たりの発生後、非特定遊技状態に戻ることなく、特定遊技状態が継続している状態（初当たり時を起点とし、その後、特定遊技状態での大当たりが連続して発生している状態）のことを言う。「特定遊技状態」とは、通常遊技状態よりも特別遊技への移行確率が高められた遊技状態であり、広義には、特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能のうちの何れかの機能が作動している遊技状態のことである。なお、本実施形態において、特定遊技状態とは、少なくとも電チューサポート機能が作動している遊技状態、すなわち、第 2 特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態を意味する。

30

【 0 2 6 7 】

本実施形態では、特別演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（ 1 6 R 特別遊技）である場合にのみ実行され得る。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は、現在実行中の特別遊技が高利益特別遊技（ 1 6 R 特別遊技）であっても低利益特別遊技（ 4 R 特別遊技）であっても実行され得る。

40

【 0 2 6 8 】

本実施形態では、特別演出の実行中には、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生したとしても、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行されないように構成されている。すなわち、特別演出の実行期間（実行タイミング）と、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行期間（実行タイミング）とが重複することはない。その理由としては、特別演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とが競合する場合には、希少性の高い特別演出の実行（特別演出でしか見ることのできないプレミアムキャラクタの表示）を優先する方が遊技者にとって満足の得られる結果となるからである。

50

【 0 2 6 9 】

なお、本実施形態の変形例として、特別演出の実行中にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出を重複実行するように構成してもよい。特別演出とオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出とを重複実行する場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも、特別演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く設定されていることが好適である。但し、特別演出は画面全体に大きく表示される演出であるのに対して、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出は画面の端の方に小さく表示される演出であるため、特別演出の表示の優先度（レイヤの優先度）よりも、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の表示の優先度（レイヤの優先度）の方が高く設定されていてもよい。

10

【 0 2 7 0 】

本実施形態では、特別演出の実行時間を、大当たり開始デモの開始時から最終回（第 1 6 ラウンド）のラウンド遊技の終了時までの「4 9 9 秒」に設定している。一方、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間は、それぞれ「0 . 5 秒」に設定している。従って、特別演出の実行時間は、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行時間と比較して、長時間に設定されている。

【 0 2 7 1 】

なお、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合（例えば、停電等により遊技機への電力供給が遮断された場合）、該電源断の復帰後にオーバー入賞又はオマケ入賞が発生していれば、該電源断の復帰後においてオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出が実行される。これは、オーバー入賞演出の実行決定やオマケ入賞演出の実行決定については、オーバー入賞やオマケ入賞を契機とする、つまり電源断復帰後の事象を契機とするため、実行することが可能である。一方、電源断の復帰後に主制御基板 1 0 0 から送信される電源断復帰用の演出制御コマンドには、保留連示唆演出、昇格演出および特別演出の復旧用のデータが含まれておらず、また、演出制御基板 2 0 0 の R A M 2 0 3 は電源バックアップされていないため、特別遊技の実行中に電源断が発生した場合には、該電源断時に各演出の実行条件が成立又は実行契機が到来したとしても、特別遊技開始時に実行可否を決定する保留連示唆演出、昇格演出、特別演出については、該電源断の復帰後においては、それらの演出の実行可否に関するデータが存在しない状態となるため、電源断復帰後においては実行されない。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、R A M クリア（R A M クリアスイッチの操作）を伴わない電源断の復帰であり、R A M クリア（R A M クリアスイッチの操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「3 3 1」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

20

30

【 0 2 7 2 】

< 主制御基板側の処理 >

次に、図 3 5 ~ 図 4 8 のフローチャートを参照しながら、主制御基板 1 0 0 における動作処理の手順について説明する。主制御基板 1 0 0 側の処理は、主制御側メイン処理と、主制御側タイマ割込み処理と、を含んで構成される。

【 0 2 7 3 】

《主制御側メイン処理》

40

図 3 5 ~ 図 3 6 は主制御基板 1 0 0 の主制御側メイン処理を示すフローチャートである。この主制御側メイン処理では、電源投入時のリセットによりメイン C P U 1 0 1 のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、S 1 以降の処理が開始される。

【 0 2 7 4 】

まず、電源投入時に必要な初期設定として、スタックポインタにスタック領域の初期値として先頭アドレスを設定するとともに（S 1）、R A M 1 0 3 のアクセス許可を行う（S 2）。続いて、タイマ割込みが発生した場合に処理するプログラムの先頭アドレスが格納されたベクタテーブルを設定し（S 3）、メイン C P U 1 0 1 の内蔵レジスタに初期値を設定する（S 4）。

50

【 0 2 7 5 】

続いて、R A M クリアスイッチがオンされているか否かを判定する (S 5)。R A M クリアスイッチがオンされている場合 (S 5 : Y E S) には、後述する S 9 で R A M 1 0 3 の全領域がゼロクリアされる。他方、R A M クリアスイッチがオンされていない場合 (S 5 : N O) には、電源断情報フラグの値を読み込んで、電源断正常の情報が保存されているか否かを判定する (S 6)。

【 0 2 7 6 】

ここで、電源断正常の情報が保存されている場合 (S 6 : Y E S) には、R A M 1 0 3 の所定領域を対象としてチェックサムを算出する (S 7)。そして、このチェックサムが 0 であるか否か、すなわち、チェックサムが正常であるか否かを判定する (S 8)。なお、ここで算出される電源投入時のチェックサムには、後述の電源断時処理で算出されるチェックサムの補数が含まれているため、正常にバックアップされていれば、電源投入時のチェックサムは「 0 」となる。このように、電源断前に R A M 1 0 3 に記憶されていた情報が正しくバックアップされているか否かを電源投入時に判断する。このとき、チェックサムが正常である場合 (S 8 : Y E S) には、電源断前の状態に復帰すべく、後述する S 1 2 に移行する。他方、チェックサムが異常である場合に (S 8 : N O) には、R A M 1 0 3 の全領域をゼロクリアする (S 9)。次に、R A M 1 0 3 に電源投入時の初期化データを設定する (S 1 0)。続いて、演出表示装置 7 0 の初期化、演出ランプ L P の初期化などを行うため、演出制御基板 2 0 0 への演出制御コマンド (「演出初期コマンド」) を要求する (S 1 1)。

【 0 2 7 7 】

次に、電源断復帰設定処理において、R A M 1 0 3 における、電源投入正常情報の設定、各種エラーの初期設定、払出制御基板 4 0 0 との通信初期設定を順に行う (S 1 2)。ここで、電源投入正常情報の設定としては、電源投入が正しく行われたことを保存するため、電源断情報フラグに電源投入正常データを格納するとともに、電源断発生 of 情報を初期化するため、電源断確認フラグをオフにする。次に、データ転送元アドレス、データ転送先アドレス、転送バイト数、をセットして、転送バイト数分のデータを転送する (S 1 3)。そして、電源断時における特別図柄遊技ステータスの値を読み込んで、特別図柄遊技に係る電源断復帰処理を行う (S 1 4)。

【 0 2 7 8 】

続いて、主制御基板 1 0 0 と演出制御基板 2 0 0 との電源断復帰時の演出制御コマンド (「電源断復帰コマンド」) の送信要求を行う (S 1 5)。この電源断復帰コマンドには、通信線の検査、特別図柄の作動状態、確率変動回数、時短回数、入球容易状態回数、変動パターン選択状態、エラー状態に関する情報が含まれている。なお、電源断前の未送信分のコマンド要求はクリアされる。次に、図柄記憶数コマンド要求処理において、電源断時の第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の作動保留球数の情報を読み込み、この作動保留球数の情報を含む演出制御コマンドを要求する (S 1 6)。

【 0 2 7 9 】

続いて、普通電動役物 5 2 2 を電源断前の状態 (例えば、第 2 始動口 5 2 を開放状態) に戻すための復帰設定を行う (S 1 7)。さらに、特別電動役物 5 4 2 を電源断前の状態 (例えば、大入賞口 5 4 を開放状態) に戻すための復帰設定を行う (S 1 8)。続いて、確変フラグの値を読み込み、電源断時における特別図柄の確率変動機能の作動状態を設定する (S 1 9)。なお、確変フラグとは、特別図柄遊技の作動確率 (高確率又は低確率) を設定するためのフラグ (特別図柄の確率変動機能が作動している状態であることを示すフラグ) である。次いで、タイマ割込みを起動させるため、主制御マイコン 1 1 0 の C T C 回路の初期設定として、所定のカウンタ値を設定して、タイマ割込みを 4 m s 毎に発生させる (S 2 0)。続いて、タイマ割込み処理の発生を禁止すべく割込み禁止を設定する (S 2 1)。そして、ウォッチドッグタイマのリスタート準備として、クリアワード 1 (「 5 5 H 」) を設定する (S 2 2)。

【 0 2 8 0 】

次に、電源断の発生を判定するため、電源断確認フラグの値を読み込み、電源断が発生しているか否かを判定する（S 2 3）。電源断が発生していない場合には、初期値乱数更新処理を実行する（S 2 4）。この初期値乱数更新処理では、この初期値乱数更新処理では、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当りソフト初期値乱数および特別図柄当り図柄初期値乱数を更新する。具体的には、各カウンタの数値を1加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「0」に戻す。

【0 2 8 1】

次に、タイマ割込み処理の発生を許可すべく割込み許可を設定して（S 2 5）、上述の割込みを禁止する処理（S 2 1）に戻り、S 2 1～S 2 5のループ処理を繰り返し実行する。ここで、タイマ割込み処理は所定の周期ごとに定期的に行われるが、前回の割込み処理が完了してから次の割込み処理が発生するまでの間の残余時間を利用して、S 2 1～S 2 5までの処理を繰り返す。そして、割込み禁止状態において割込み要求があった場合には、S 2 5で割込み許可となったときにタイマ割込み処理が起動することとなる。他方、S 2 3で電源断確認フラグがオンとなっている場合、すなわち、電源断が発生している場合には、S 2 6に移行して、次述する電源断時処理を実行する。

【0 2 8 2】

次に、電源断時処理（S 2 6～S 3 2）として、まず、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、クリアワード2（「AAH」）を設定する（S 2 6）。次に、電源断情報フラグの内容が電源投入正常データであるか否かを判定する（S 2 7）。電源投入正常情報である場合（S 2 7：Yes）には、電源断情報フラグに電源断正常データを設定する（S 2 8）。他方、電源投入正常情報でない場合（S 2 7：No）には、電源断情報フラグに電源断異常データを設定して（S 2 9）、S 3 2に移行する。

【0 2 8 3】

次に、RAM 1 0 3の所定領域（チェックサム領域を除く）に対してチェックサムを算出する（S 3 0）。そして、チェックサムデータに対する補数を算出し、この補数の結果値をRAM 1 0 3のチェックサム領域に設定する（S 3 1）。続いて、RAM 1 0 3のアクセス禁止設定をして（S 3 2）、電源が落ちるまで処理をループする。

【0 2 8 4】

《主制御側タイマ割込み処理》

次に、主制御基板 1 0 0の主制御側タイマ割込み処理を説明する。図 3 7は、主制御基板 1 0 0のタイマ割込み処理を示すフローチャートである。このタイマ割込み処理は、遊技制御マイコン 1 1 0のCTC回路からの一定時間（例えば4ms）毎のクロックパルスにより起動され、上述の主制御側メイン処理に割り込むかたちで実行される。

【0 2 8 5】

まず、このタイマ割込みが発生すると、メインCPU 1 0 1内のレジスタの内容をRAM 1 0 3のスタック領域に退避させた後、割込み動作条件を設定する（S 5 1）。

【0 2 8 6】

次に、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、クリアワード2（「AAH」）を設定する（S 5 2）。このとき、予め設定されたタイムアウト時間内に、CPU 1 0 1のWDTクリアレジスタに、クリアワード1、クリアワード2が順に書き込まれることで、ウォッチドッグタイマがクリアされてリスタートされる。すなわち、メインCPU 1 0 1がプログラムを正常に実行しているときは、定期的にクリアワード1、2が設定されることにより、ウォッチドッグタイマがタイムアウトする前にクリアおよびリスタートされることとなる。他方、ウォッチドッグタイマがタイムアウトすると、ユーザリセットが発生する。

【0 2 8 7】

次に、入力処理を実行する（S 5 3）。この入力処理では、主制御基板 1 0 0に接続されている各種スイッチとして、RAMクリアスイッチ以外のスイッチの情報が読み込まれる。すなわち、第1始動口スイッチ5 1 1、第2始動口スイッチ5 2 1、作動ゲートスイッチ5 3 1、大入賞口スイッチ5 4 1、一般入賞口スイッチ6 1 1、6 4 1、扉開放スイ

10

20

30

40

50

ッチ、枠開放スイッチ、裏セット開放スイッチ、磁気センサ、電波センサ、などの入力情報を読み込み、それらの状態判定を行ったうえで、これらの検出情報を格納する。

【 0 2 8 8 】

次に、各種乱数更新処理を実行する（ S 5 4 ）。この各種乱数更新処理では、普通図柄変動パターン乱数、特別図柄変動パターン乱数、特別図柄変動付加パターン乱数を更新する。普通図柄変動パターン乱数については、乱数カウンタの数値を 1 加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「 0 」に戻す。他方、特別図柄変動パターン乱数および特別図柄変動付加パターン乱数については、前回の乱数から所定値（例えば 3 5 1 1 ）を減算する。なお、減算した結果が 0 未満の場合には、減算した結果に所定値（例えば 5 0 0 0 0 ）を加算する。

10

【 0 2 8 9 】

次に、初期値更新型乱数更新処理を実行する（ S 5 5 ）。この初期値更新型乱数更新処理では、普通図柄当り乱数、特別図柄当りソフト乱数および特別図柄当り図柄乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を 1 加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「 0 」に戻す。また、カウンタの数値が 1 周した場合には、対応する初期値乱数の値を初期値として設定する。

【 0 2 9 0 】

次に、初期値乱数更新処理を実行する（ S 5 6 ）。この初期値乱数更新処理では、普通図柄当り初期値乱数、特別図柄当りソフト初期値乱数および特別図柄当り図柄初期値乱数を更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を 1 加算して、数値が最大値を超えた場合には最小値である「 0 」に戻す。

20

【 0 2 9 1 】

次に、タイマ減算処理を実行する（ S 5 7 ）。このタイマ減算処理では、ぱちんこ遊技機 P M の遊技動作制御に用いる各種タイマの値を減算更新する。例えば、各種タイマの値を割込み周期（本例では 4 m s ）ずつ減算する。なお、各種タイマには、特別図柄表示装置 7 1 , 7 2 による変動表示および停止表示に係る時間（変動時間、確定表示時間）を管理するための特別図柄遊技タイマ、などが含まれる。特別図柄遊技タイマには、特別図柄の変動表示の開始時に規定の変動時間が設定され、その時間の経過に伴い減算される。なお、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示中に、他方の特別図柄の小当り遊技が実行された場合には、その小当り遊技の実行中は、一方の特別図柄の変動表示の計時が中断される。

30

【 0 2 9 2 】

次に、第 2 始動口有効期間設定処理を実行する（ S 5 8 ）。この第 2 始動口有効期間設定処理では、第 2 始動口 5 1 の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として、第 2 始動口 5 1 の有効期間データ又は無効期間データを設定する。

【 0 2 9 3 】

次に、入賞監視処理を実行する（ S 5 9 ）。この入賞監視処理では、前記入力処理（ S 5 3 ）での第 1 始動口スイッチ 5 1 1、第 2 始動口スイッチ 5 2 1、作動ゲートスイッチ 5 3 1、大入賞口スイッチ 5 4 1、一般入賞口スイッチ 6 1 1 , 6 4 1 の検出情報に基づき、遊技球のスイッチ通過検査を行い、その結果、遊技球が各スイッチを通過したと判断した場合、遊技球が各スイッチを通過したことを示す情報をメイン情報記憶手段 1 8 0 の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、遊技球が各スイッチを通過したことを示す情報を含む演出制御コマンドの送信要求、などを行う。なお、この入賞監視処理（ S 5 9 ）の詳細は図 2 5 を用いて後述する。

40

【 0 2 9 4 】

次に、賞球制御処理を実行する（ S 6 0 ）。この賞球制御処理では、上記の入賞監視処理での検出結果に基づき、入賞の種別に対応する賞球個数の指示をすべく払出制御コマンドを払出制御基板 4 0 0 へ送信するとともに、払出制御基板 4 0 0 からの受信データを監視して払出制御基板 4 0 0 との通信検査を行う。

【 0 2 9 5 】

50

次に、普通図柄作動ゲート監視処理を実行する（Ｓ６１）。この普通図柄作動ゲート監視処理では、遊技球の作動ゲート５３への通過を監視し、作動ゲート５３を通過していると判断した場合、普通図柄抽選に係る乱数を作動保留球情報として取得して、最大４個を限度として作動保留球数の更新を行うとともに、普通図柄抽選に係る乱数の記憶を行う。

【０２９６】

次に、普通図柄制御処理を実行する（Ｓ６２）。この普通図柄制御処理では、普通図柄表示装置７５又は普通電動役物５２２に係る一連の処理を行うため、普通図柄遊技ステータスの値に応じて、普通図柄変動中処理、普通図柄停止図柄表示中処理、普通電動役物作動中処理、普通電動役物作動終了デモ中処理、などを実行する。なお、普通図柄変動中処理では、普通図柄を変動表示又は確定表示させるべく、普通図柄の表示パターン番号データを作成（更新）する。

10

【０２９７】

次に、普通図柄変動開始監視処理を実行する（Ｓ６３）。この普通図柄変動開始監視処理では、普通図柄の作動状態を監視して、普通図柄の変動開始条件を充足していると判断したとき、普通図柄作動保留球数を１個消化して、普通図柄の当否判定、図柄の判定、変動パターンの判定、変動時間の設定、などを順に行う。

【０２９８】

次に、始動口監視制御処理を実行する（Ｓ６４）。この始動口監視制御処理では、遊技球の第１始動口５１および第２始動口５２への入賞を監視して、遊技球の入賞があった場合、保留球数の更新、特別図柄抽選に係る乱数記憶、先読み予告演出判定、図柄記憶数のコマンド要求、などを順に行う。

20

【０２９９】

次に、特別図柄制御処理を実行する（Ｓ６５）。この特別図柄制御処理では、特別図柄表示装置７１，７２に係る一連の処理として、特別図柄遊技ステータスの値に応じて、詳細後述する特別図柄変動開始処理（Ｓ４２０）、特別図柄変動中処理（Ｓ４３０）、特別図柄停止図柄表示中処理（Ｓ４４０）、などを実行する。

【０３００】

次に、特別電動役物制御処理を実行する（Ｓ６６）。この処理では、特別図柄の抽選結果が「大当たり」又は「小当たり」となった場合に、特別電動役物５４２に係る動作処理として、特別電動役物５４２の作動開始および作動終了の設定、大入賞口５４の開放時間および開放回数の更新、確率変動機能の作動開始設定、変動時間短縮機能の作動開始設定、変動パターン選択状態の設定、などを順に実行する。

30

【０３０１】

次に、大入賞口有効期間設定処理を実行する（Ｓ６７）。この大入賞口有効期間設定処理では、大入賞口５４の入賞有効期間および入賞無効期間を判定し、この判定結果として大入賞口５４の有効期間データ又は無効期間データを設定する。

【０３０２】

次に、特別図柄変動開始監視制御処理を実行する（Ｓ６８）。この特別図柄変動開始監視制御処理では、第１特別図柄又は第２特別図柄の作動保留球が存在する場合、保留球数を１個消化して、図柄記憶数のコマンド要求、特別図柄の当否判定、特別図柄の図柄判定、確率変動機能の判定、時間短縮機能の判定、特別電動役物の作動パターンの設定、デモ演出時間の設定、などを順に行う。

40

【０３０３】

次に、異常検知処理を実行する（Ｓ６９）。この異常検知処理では、前記入力処理（Ｓ５３）での入力情報に基づき、磁気センサによる磁気検知信号、断線短絡電源異常信号、電波センサによる電波検知信号、扉・枠開放信号などを順に検査して、遊技機がエラー状態であるか否かを判定する。エラー状態である場合には、演出制御基板２００にエラー表示を要求すべく、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）を生成する。

【０３０４】

50

次に、入球通過時間異常検出処理を実行する（Ｓ７０）。この入球通過時間異常検出処理では、入賞検出スイッチのオン信号が連続して所定時間以上検出された場合に、入球通過時間異常を設定して、当該エラー情報を含む演出制御コマンド（「エラー演出指定コマンド」）の要求を行うとともに、外部端子へ出力するためのセキュリティ信号の出力要求を行う。

【０３０５】

次に、遊技状態表示処理を実行する（Ｓ７１）。この遊技状態表示処理では、特別電動役物５４２が連続して作動する回数（規定ラウンド数）、普通図柄および特別図柄の作動保留球数、などの表示データを作成する。また、前記の異常検知処理で検出したエラー状態の情報を主制御基板１００の状態表示灯に表示させるための表示データを作成する。

10

【０３０６】

次に、ＬＥＤ出力処理を実行する（Ｓ７２）。このＬＥＤ出力処理では、特別図柄および普通図柄の表示、保留球数の表示、特別電動役物が連続して作動する回数、エラーの表示などを行うべく、前記の特別図柄制御処理（Ｓ６５）、異常検知処理（Ｓ６９）、遊技状態表示処理（Ｓ７１）等で作成された表示データを、各特別図柄表示装置７１、７２、普通図柄表示装置７５、各特図保留ランプ７３、７４、普図保留ランプ７６、主制御基板１００の状態表示灯などに出力するとともに、これら各種表示装置における表示の初期化を行う。

【０３０７】

次に、発射制御信号出力処理を実行する（Ｓ７３）。この発射制御信号出力処理では、払出制御基板４００との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されていない場合に、払出制御基板４００に対して発射許可の信号を出力し、遊技球の発射を許可する。他方、払出制御基板４００との通信異常又は断線短絡電源異常が検出されたいる場合には、払出制御基板４００に対して発射禁止の信号を出力し、遊技球の発射を禁止する。

20

【０３０８】

次に、ソレノイド出力処理を実行する（Ｓ７４）このソレノイド出力処理では、各電動役物５４２を作動させるべく、前記の普通図柄制御処理（Ｓ６２）および特別電動役物制御処理（Ｓ６６）において取得した制御データに基づき、各電動役物ソレノイド６２３、６４３に対して励磁信号を出力する。

【０３０９】

30

次に、演出制御コマンド送信処理を実行する（Ｓ７５）。この演出制御コマンド送信処理では、前記の処理でメイン情報記憶手段１８０のコマンド格納領域（リングバッファ）に格納された演出制御コマンドの中から、ポインタで指定された演出制御コマンドを読み出して、この演出制御コマンドを演出制御基板２００に対して送信する。

【０３１０】

次に、外部情報出力処理を実行する（Ｓ７６）。この外部情報出力処理では、外部情報端子板６００を介して、本遊技機ＰＭに係る遊技情報を外部情報信号としてホールコンピュータ等の外部装置に出力する。この外部情報信号としては、例えば、賞球信号、扉枠開放信号、磁気センサ異常信号、断線短絡電源異常信号、異常センサ検知（入球通過時間異常等）信号、大当たり信号、連荘中信号、図柄確定信号などがある。

40

【０３１１】

次に、退避していたレジスタの内容を復帰させて、メインＣＰＵ１０１を割込み許可状態に設定する（Ｓ７７）。これにより、主制御側タイマ割込み処理を終了して上記主制御側メイン処理に戻り、次のタイマ割込みが発生するまで主制御側メイン処理を実行する。

【０３１２】

なお、主制御側メイン処理中又は割込み処理中に、主制御基板１００が電源断（所定の閾値に基づき供給電圧の低下）を検出すると、ノンマスカブル割込みを発生させて、電源断確認フラグをオンにする。そして、元の処理に戻ったうえで、前述の電源断時処理（Ｓ２６～Ｓ３２）を実行することとなる。

【０３１３】

50

入賞監視処理

次に、入賞監視処理（S59）について説明する。図38は、入賞監視処理（S59）の詳細を示すフローチャートである。

【0314】

まず、第1始動口スイッチ入力処理を実行する（S101）。第1始動口スイッチ入力処理では、第1始動口スイッチ511からの検出信号を入力したか否かを判定する。第1始動口スイッチ511からの検出信号を入力した場合は、遊技球が第1始動口51に入球したことを示す第1始動口入賞データをメイン情報記憶手段180の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、第1始動口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、第1始動口スイッチ511からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

10

【0315】

続いて、第2始動口スイッチ入力処理を実行する（S102）。第2始動口スイッチ入力処理では、第2始動口スイッチ521からの検出信号を入力したか否かを判定する。第2始動口スイッチ521からの検出信号を入力した場合は、遊技球が第2始動口52に入球したことを示す第2始動口入賞データをメイン情報記憶手段180の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、第2始動口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、第2始動口スイッチ521からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

20

【0316】

次いで、作動ゲートスイッチ入力処理を実行する（S103）。作動ゲートスイッチ入力処理では、作動ゲートスイッチ531からの検出信号を入力したか否かを判定する。作動ゲートスイッチ531からの検出信号を入力した場合は、遊技球が作動ゲート53を通過したことを示す作動ゲート入賞データをメイン情報記憶手段180の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、作動ゲート入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、作動ゲートスイッチ531からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

【0317】

続いて、大入賞口スイッチ入力処理を実行する（S104）。大入賞口スイッチ入力処理では、大入賞口スイッチ541からの検出信号を入力したか否かを判定する。大入賞口スイッチ541からの検出信号を入力した場合は、遊技球が大入賞口54に入球したことを示す大入賞口入賞データをメイン情報記憶手段180の入賞情報格納領域に一時記憶するとともに、大入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、大入賞口スイッチ541からの検出信号の入力がなければ、そのまま次のステップに処理を移行する。

30

【0318】

続いて、左一般入賞口スイッチ処理を実行する（S105）。左一般入賞口スイッチ入力処理では、左一般入賞口スイッチ611からの検出信号を入力したか否かを判定する。左一般入賞口スイッチ611からの検出信号を入力した場合は、遊技球が一般入賞口61～63のいずれかに入球したことを示す左一般入賞口入賞データをメイン情報記憶手段180の入賞データ格納領域に一時記憶するとともに、左一般入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、左一般入賞口スイッチ611からの検出信号の入力がなければ、今回の入賞監視処理を終了する。

40

【0319】

続いて、右一般入賞口スイッチ処理を実行する（S106）。右一般入賞口スイッチ入力処理では、右一般入賞口スイッチ641からの検出信号を入力したか否かを判定する。右一般入賞口スイッチ641からの検出信号を入力した場合は、遊技球が一般入賞口64に入球したことを示す右一般入賞口入賞データをメイン情報記憶手段180の入賞データ格納領域に一時記憶するとともに、右一般入賞口入賞コマンドを生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に一時記憶する。一方、右一般入賞口スイッチ6

50

4 1 からの検出信号の入力がなければ、今回の入賞監視処理を終了する。

【 0 3 2 0 】

特別図柄遊技処理

次に、主制御側タイマ割込み処理内の特別図柄遊技に係る一連の処理について説明する。特別図柄遊技に係る処理には、前述の始動口監視制御処理（ S 6 4 ）、特別図柄制御処理（ S 6 5 ）、特別電動役物制御処理（ S 6 6 ）、特別図柄変動開始監視制御処理（ S 6 8 ）、などが該当する。

【 0 3 2 1 】

（ 始動口監視制御処理 ）

始めに、始動口監視制御処理（ S 6 4 ）について説明する。図 3 9 は、始動口監視制御処理（ S 6 4 ）の詳細を示すフローチャートである。

10

【 0 3 2 2 】

まず、第 1 始動口 5 1 への遊技の入賞を検出したか否かを判定する（ S 2 0 1 ）。第 1 始動口 5 1 への入賞を検出した場合（ S 2 0 1 : Y E S ）には、第 1 特別図柄の作動保留球数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する（ S 2 0 2 ）。

【 0 3 2 3 】

第 1 特別図柄の作動保留球数が 4 未満である場合（ S 2 0 2 : Y E S ）には、第 1 特別図柄遊技に係る抽選乱数値として、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、各乱数値を入球順に応じて、メイン情報記憶手段 1 8 0 の第 1 特別図柄保留格納領域（保留 n 記憶領域）に格納する（ S 2 0 3 ）。そして、第 1 特別図柄の作動保留球数の更新として、第 1 特別図柄保留球数カウンタの値を 1 加算して（ S 2 0 4 ）、第 1 始動口 5 1 の入賞チェックを終了する。

20

【 0 3 2 4 】

続いて、第 2 始動口 5 2 への遊技の入賞を検出したか否かを判定する（ S 2 0 5 ）。第 2 始動口 5 2 への入賞を検出した場合（ S 2 0 5 : Y E S ）には、第 2 特別図柄の作動保留球数が上限数の 4 未満であるか否かを判定する（ S 2 0 6 ）。第 2 特別図柄の作動保留球数が 4 未満である場合（ S 2 0 6 : Y E S ）には、第 2 特別図柄遊技に係る抽選乱数値として、特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を取得して、各乱数値を入球順に応じて、メイン情報記憶手段 1 8 0 の第 2 特別図柄保留格納領域（保留 n 記憶領域）に格納する（ S 2 0 7 ）。そして、第 2 特別図柄の作動保留球数の更新として、第 2 特別図柄保留球数カウンタの値を 1 加算して（ S 2 0 8 ）、第 2 始動口 5 2 の入賞チェックを終了する。

30

【 0 3 2 5 】

続いて、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の作動保留球数の更新があったか否か、すなわち、 S 2 0 4 又は S 2 0 8 にて第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の作動保留球数が加算されたか否かを判定する（ S 2 0 9 ）。作動保留球数の更新があった場合（ S 2 0 9 : Y E S ）には、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の作動保留球数の情報を含む図柄記憶数コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に格納する（ S 2 1 0 ）。

【 0 3 2 6 】

次いで、遊技機の状態を確認し、事前判定タイミングであるか否かを判定する（ S 2 1 1 ）。事前判定タイミングである場合（ S 2 1 1 : Y E S ）には、始動口入賞時に取得された各種乱数に基づく先読み判定情報を生成するため、当り乱数バッファ（保留 n 記憶領域またはレジスタなど）から特別図柄当り乱数値を読み出して、当否事前判定を行う（ S 2 1 2 ）。そして、この事前判定結果の情報（当否事前判定番号）を含む当否事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に格納する（ S 2 1 3 ）。

40

【 0 3 2 7 】

また、当り図柄乱数バッファから特別図柄当り図柄乱数値を読み出して、図柄事前判定を行う（ S 2 1 4 ）。そして、この事前判定結果の情報（図柄事前判定番号）を含む図柄

50

事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段 180 のコマンド格納領域に格納する (S215)。さらに、変動パターン乱数バッファから特別図柄変動パターン乱数値を読み出して、変動パターン事前判定を行う (S216)。そして、この事前判定結果の情報 (変動パターン事前判定番号) を含む変動パターン事前判定コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段 180 のコマンド格納領域に格納する (S217)。

【0328】

(特別図柄変動開始監視制御処理)

次に、特別図柄変動開始監視制御処理 (S68) について説明する。図 40 は特別図柄変動開始監視制御処理 (S68) の詳細を示すフローチャートである。

【0329】

この特別図柄変動開始監視制御処理 (S68) では、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のうち、変動開始条件を充足している方の特別図柄側に対して、後述の特別図柄変動開始監視処理 (S310) を実行する。なお、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の双方が変動開始条件を充足している場合には、前述したように、第 2 特別図柄側の処理が優先的に実行される。

【0330】

まず、大当たり中又は小当たり中であるか否かを判定する (S301)。続いて、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の双方が変動待機中であるか、すなわち、第 1 特別図柄遊技ステイタスおよび第 2 特別図柄遊技ステイタスが共に「00H (変動待機中)」であるか否かを判定する (S302)。

【0331】

続いて、第 2 特別図柄の作動保留球数が「0」であるか否かを判定して (S303)、当該保留球数が「0」でない場合 (S303: NO) には、第 2 特別図柄の変動開始条件が成立しているとみなし、第 2 特別図柄変動開始監視テーブルのアドレス (以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよび RAM 記憶領域のアドレス) を設定したうえで (S304)、第 2 特別図柄側の特別図柄変動開始監視処理 (S310) に移行する。すなわち、本実施形態では、第 2 特別図柄の作動保留球が存在する場合には、第 1 特別図柄の作動保留球の存在の有無に拘わらず、第 2 特別図柄の作動保留球が優先的に消化されるようになっている。この特別図柄変動開始監視処理 (S310) の詳細は図 68 を用いて後述する。

【0332】

他方、第 2 特別図柄の作動保留球数が「0」である場合 (S303: YES) には、第 1 特別図柄の作動保留球数が「0」であるか否かを判定する (S305)。ここで、当該保留球数が「0」でない場合 (S305: NO) には、第 1 特別図柄の変動開始条件が成立しているとみなし、第 1 特別図柄変動開始監視テーブルのアドレス (以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよび RAM 記憶領域のアドレス) を設定したうえで (S306)、第 1 特別図柄側の特別図柄変動開始監視処理 (S310) に移行する。

【0333】

なお、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄の変動開始条件が共に成立していない場合 (S301: YES, S302: NO, S305: YES) には、特別図柄変動開始監視処理 (S310) をスキップする。

【0334】

(特別図柄変動開始監視処理)

次に、特別図柄変動開始監視処理 (S305, S309) について説明する。図 41 は、特別図柄変動開始監視処理 (S305, S309) の詳細を示すフローチャートである。

【0335】

この特別図柄変動開始監視処理 (S305, S309) では、上述の S304 又は S308 で設定された第 1 特別図柄変動開始監視テーブル又は第 2 特別図柄変動開始監視テーブルを参照して、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第 1 特別図柄側と第 2 特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き

10

20

30

40

50

、第1特別図柄側の処理であるのか、第2特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。

【0336】

まず、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の作動保留球数を1減算する(S311)。そして、減算後の第1特別図柄および第2特別図柄の作動保留球数の情報を含む図柄記憶数コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する(S312)。続いて、今回の変動開始の対象となる特別図柄側の特別図柄保留格納領域にアクセスして、最先の保留記憶領域(保留1記憶領域)に格納された特別図柄当り乱数値、特別図柄当り図柄乱数値、特別図柄変動パターン乱数値を順に読み出し、これらの乱数値を、後述の特別図柄当否判定処理(S320)、図柄判定処理(S330)、変動パターン選択処理(S423)に使用するため、メイン情報記憶手段180の特別図柄当否判定領域、特別図柄図柄判定領域、特別図柄変動パターン判定領域、特別図柄変動付加パターン判定領域に転送する(S313)。また、保留記憶領域の更新として、保留2記憶領域～保留4記憶領域に格納された保留球情報を下位の保留記憶領域にシフトするとともに、保留4記憶領域をゼロクリアする(S314)。

10

【0337】

続いて、特別図柄当否判定処理を実行する(S320)。特別図柄当否判定処理(S320)では、まず、特別図柄当否抽選テーブルを取得する。このとき、遊技状態が特別図柄確変状態である場合は高確率の当否抽選テーブルを取得し、遊技状態が通常状態である場合は低確率の当否抽選テーブルを取得する。次いで、メイン情報記憶手段180の特別図柄当否判定領域から特別図柄当り乱数値を読み出す。そして、特別図柄当否抽選テーブルを参照して、特別図柄当り乱数値に基づき、特別図柄の当否判定を実行する。また、この当否判定結果に対応した値(大当りデータ「55H」、小当りデータ「33H」、はずれデータ「00H」)をメイン情報記憶手段180の特別図柄判定フラグに格納する。

20

【0338】

続いて、図柄判定処理を実行する(S330)。図柄判定処理(S330)では、当否判定の結果に応じて、特別図柄の停止図柄、キャラクタ演出番号(変動付加図柄情報)を決定する。そして、今回決定した特別図柄の停止図柄(図柄群)、キャラクタ演出番号をメイン情報記憶手段180の図柄格納領域に格納する。なお、キャラクタ演出番号は、決定された停止図柄(図柄群)の種類と、特別図柄および普通図柄の確率変動機能の作動状態(特別図柄の確変オン/特別図柄の確変オフ/普通図柄の確変オン/普通図柄の確変オフの4パターン)との組み合わせに基づき決定される。なお、当否判定の結果がはずれの場合には、キャラクタ演出番号「0」が決定される。

30

【0339】

続いて、特別図柄の当否判定の結果が大当りに該当するか否かを判定する(S342)。特別図柄の当否判定の結果がはずれである場合(S342:NO)は、S351に移行する。

【0340】

特別図柄の当否判定の結果が大当りである場合(S342:YES)は、上記S330で決定した図柄群の種類(大当り種別)と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において特別図柄の確率変動機能が作動する回数として、確率変動回数を決定する(S345)。また、上記S330で決定した図柄群の種類(大当り種別)と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において特別図柄の変動時間短縮機能が作動する回数として、変動時間短縮回数を決定する(S346)。さらに、上記S330で決定した図柄群の種類(大当り種別)と、大当り当選時の遊技状態とに基づき、大当り遊技の終了後において電チューサポート機能が作動する回数として、電サポ回数を決定する(S347)。この判定結果(確率変動回数、変動時間短縮回数、電サポ回数)は、メイン情報記憶手段180の時短回数格納領域および電サポ回数格納領域に記憶される。続いて、S330で決定した図柄群の種類(大当り種別)に基づき、大当り遊技(ラウンド遊技)中の特別電動役物542の作動パターンを設定する(S348)。具体的に

40

50

は、特別電動役物 5 4 2 の作動パターンとして、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドにおける大入賞口 5 4 の開放パターン（最大開放時間）などを設定する。

【 0 3 4 1 】

次いで、S 3 3 0 で決定された図柄群の種類と現在の遊技状態とに基づき、大当り遊技終了後又は小当り遊技後の変動パターン選択状態を設定する（S 3 4 9）。続いて、S 3 3 0 で決定された図柄群の種類に基づき、特別遊技（大当り遊技又は小当り遊技）のデモ演出時間（当り開始デモ時間および当り終了デモ時間）を設定する（S 3 5 0）。次いで、前述の特別図柄当否判定処理（S 3 2 0）および図柄判定処理（S 3 3 0）で使用したメイン情報記憶手段 1 8 0 の特別図柄当否判定領域および特別図柄図柄判定領域をクリアする（S 3 5 1）。そして、今回の変動対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスを「0 0 H（待機中）」から「0 1 H（変動開始）」に遷移する（S 3 5 2）。 10

【 0 3 4 2 】

（特別図柄制御処理）

次に、特別図柄制御処理（S 6 5）について説明する。図 4 2 は、特別図柄制御処理（S 6 5）の詳細を示すフローチャートである。

【 0 3 4 3 】

まず、特別電動役物 5 4 2 が未作動中であるか否か、すなわち、特別電動役物遊技ステイタスが「0 0 H（当り待ち状態）」であるか否かを判定する（S 4 0 1）。続いて、特別電動役物 5 4 2 が未作動中である場合（S 4 0 1：Y E S）には、第 2 特別図柄遊技ステイタスが「0 0 H（待機中）」でないか否かを判定する（S 4 0 2）。 20

【 0 3 4 4 】

第 2 特別図柄遊技ステイタスが「0 0 H（待機中）」でない場合（S 4 0 2：Y E S）には、第 2 特別図柄に係る処理を実行するため、第 2 特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよび R A M 記憶領域のアドレス）を設定して（S 4 0 3）、特別図柄制御汎用処理（S 4 1 0）に移行する。他方、第 2 特別図柄遊技ステイタスが「0 0 H（待機中）」である場合（S 4 0 2：N O）には、第 1 特別図柄に係る処理を実行するため、第 1 特別図柄制御テーブル（以降の処理で使用される各種テーブルのアドレスおよび R A M 記憶領域のアドレス）を設定して（S 4 0 4）、特別図柄制御汎用処理（S 4 1 0）に移行する。

【 0 3 4 5 】

なお、次述する特別図柄制御汎用処理（S 4 1 0）では、上述の S 4 0 3 又は S 4 0 4 で設定された第 1 特別図柄制御テーブル又は第 2 特別図柄制御テーブルを使用して、今回の変動の対象となる特別図柄側の処理が実行されることとなるが、第 1 特別図柄側と第 2 特別図柄側とで処理の仕方は共通するので、特段の場合を除き、第 1 特別図柄側の処理であるのか、第 2 特別図柄側の処理であるのかを区別せずに一纏めにして説明する。この特別図柄制御汎用処理（S 4 1 0）の詳細は図 4 3 を用いて後述する。 30

【 0 3 4 6 】

（特別図柄制御汎用処理）

続いて、特別図柄制御汎用処理を実行する（S 4 0 4，S 4 0 7）。ここで、図 4 3 は、特別図柄制御汎用処理（S 4 0 4，S 4 0 7）の詳細を示すフローチャートである。 40

【 0 3 4 7 】

この特別図柄制御汎用処理（S 4 0 4，S 4 0 7）では、特別図柄遊技ステイタスの値（「0 1 H」，「0 2 H」，「0 3 H」）に応じた処理に移行するための分岐処理（S 4 1 1～S 4 1 4）を実行する。まず、今回の変動の対象となる特別図柄側の特別図柄遊技ステイタスが 0 でないか否かを判定する（S 4 1 1）。特別図柄遊技ステイタスが「0 0 H」でない場合（S 4 1 1：Y E S）には、特別図柄遊技ステイタスが「0 1 H（変動開始）」であるか否かを判定する（S 4 1 2）。特別図柄遊技ステイタスが「0 1 H」である場合（S 4 1 2：Y E S）には、特別図柄変動開始処理（S 4 2 0）に移行する。この特別図柄変動開始処理（S 4 2 0）の詳細は図 4 4 を用いて後述する。一方、S 4 1 2 で N O の場合には、特別図柄遊技ステイタスが「0 2 H（変動中）」であるか否かを判定す 50

る(S 4 1 3)。特別図柄遊技ステイタスが「 0 2 H 」である場合(S 4 1 3 : Y E S)には、特別図柄変動中処理(S 4 3 0)に移行する。この特別図柄変動中処理(S 4 3 0)の詳細は図 4 5 を用いて後述する。S 4 1 3 で N O の場合には、特別図柄遊技ステイタスが「 0 3 H (停止図柄表示中) 」であるか否かを判定する(S 4 1 4)。特別図柄遊技ステイタスが「 0 3 H 」である場合(S 4 1 4 : Y E S)には、特別図柄停止図柄表示中処理(S 4 4 0)に移行する。この特別図柄停止図柄表示中処理(S 4 4 0)の詳細は図 4 6 を用いて後述する。

【 0 3 4 8 】

(特別図柄変動開始処理)

次に、特別図柄変動開始処理(S 4 2 0)について説明する。図 4 4 は、特別図柄変動開始処理(S 4 2 0)の詳細を示すフローチャートである。

10

【 0 3 4 9 】

まず、当否抽選の結果および変動パターン選択状態等に基づき、特別図柄変動パターンテーブルを取得する(S 4 2 1)。続いて、メイン情報記憶手段 1 8 0 の特別図柄変動パターン判定領域から特別図柄変動パターン乱数値を読み出す(S 4 2 2)。そして、特別図柄変動パターンテーブルを参照して、特別図柄変動パターン乱数値に基づき、複数種の変動パターンの中からいずれかを選択する(S 4 2 3)。

【 0 3 5 0 】

次いで、今回選択された変動パターンに対応する変動時間を設定する(S 4 2 4)。そして、特別図柄の変動開始の設定として、図柄表示制御手段 1 6 5 の特別図柄遊技タイマに変動時間を格納するとともに(S 4 2 5)、演出制御基板 2 0 0 への変動開始コマンドを生成する(S 4 2 6)。変動開始コマンドとしては、演出表示装置 7 0 における図柄変動演出を開始させるべく、通信検査コマンド、変動付加図柄情報指定コマンド、変動パターン指定コマンド、図柄指定コマンドを順に生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に記憶する。

20

【 0 3 5 1 】

続いて、変動パターンの決定に使用したメイン情報記憶手段 1 8 0 の特別図柄変動パターン判定領域の内容をクリアする(S 4 2 7)。そして、特別図柄遊技ステイタスを「 0 1 H (変動開始) 」から「 0 2 H (変動中) 」に遷移する(S 4 2 8)。

【 0 3 5 2 】

(特別図柄変動中処理)

次に、特別図柄変動中処理(S 4 3 0)について説明する。図 4 5 は、特別図柄変動中処理(S 4 3 0)の詳細を示すフローチャートである。

30

【 0 3 5 3 】

まず、特別図柄の変動表示を行うため、特別図柄の表示パターン番号切替処理を実行する(S 4 3 1)。この表示パターン番号切替処理(S 4 3 1)では、所定の切替時間毎に、特別図柄の表示パターン番号データを生成する。この表示パターン番号データは、特別図柄を変動表示又は確定表示させるべく、LED 出力処理(S 7 3)において、第 1 特別図柄表示装置 7 1 又は第 2 特別図柄表示装置 7 2 に出力される。

【 0 3 5 4 】

次いで、特別図柄遊技タイマが「 0 (タイムアウト) 」となったか否か、すなわち、特別図柄の変動時間が終了したか否かを判定する(S 4 3 2)。特別図柄の変動時間が終了した場合(S 4 3 2 : Y E S)には、第 1 特別図柄表示装置 7 1 又は第 2 特別図柄表示装置 7 2 に確定表示すべき特別図柄の停止図柄を設定する(S 4 3 3)。続いて、演出制御基板 2 0 0 に対して装飾図柄の確定表示を指示するための変動停止コマンドを生成し、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に格納する(S 4 3 4)。

40

【 0 3 5 5 】

次いで、特別図柄遊技タイマに確定表示時間として「 5 0 0 (m s) 」を格納する(S 4 3 5)。なお、「確定表示時間」とは、特別図柄の変動停止の際に、停止図柄を確定的に停止表示させる時間である。そして、特別図柄遊技ステイタスを「 0 2 H (変動中) 」

50

から「03H（停止図柄表示中）」に遷移する（S436）。

【0356】

（特別図柄停止図柄表示中処理）

次に、特別図柄停止図柄表示中処理（S440）について説明する。図46は、特別図柄停止図柄表示中処理（S440）の詳細を示すフローチャートである。

【0357】

まず、特別図柄遊技タイマが「0（タイムアウト）」となったか否か、すなわち、特別図柄（停止図柄）の確定表示時間が終了したか否かを判定する（S441）。ここで、特別図柄の確定表示時間が終了した場合（S441：YES）には、特別図柄遊技ステータスを「03H（停止図柄表示中）」から「00H（待機中）」に遷移する（S442）。 10

【0358】

続いて、メイン情報記憶手段180の特別図柄判定フラグに格納された当否判定データが大当たりデータ「55H」であるか否かを判定する（S443）。当否判定データが大当たりデータである場合（S443：YES）には、特別図柄の確率変動機能の作動停止（S444）、特別図柄の変動時間短縮機能の作動停止（S445）、電チューサポート機能の作動停止（S446）、を順に行う。具体的には、確変フラグに「00H（オフ）」を設定するとともに、確率変動回数カウンタ、変動時間短縮回数カウンタおよび入球容易状態回数カウンタに「00H」を設定してゼロクリアする。

【0359】

次いで、特別遊技の開始デモ設定処理として、開始デモ表示時間を設定するとともに、開始デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（大当たり開始デモコマンド）を生成する（S447）。続いて、変動パターン選択状態の実行回数（変動パターン選択状態回数カウンタ）をゼロクリアする（S448）。また、特別電動役物遊技ステータスを「00H（当り待ち状態）」から「01H（特別遊技）」に遷移する（S449）。そして、当否判定フラグの内容をクリアするため、「00H」を設定する（S450）。 20

【0360】

他方、当否判定データが大当たりデータでない場合（S443：NO）には、特別図柄の確率変動機能が作動中であるか否かを判定する（S451）。特別図柄の確率変動機能が作動中である場合（S451：YES）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段180の確率変動回数カウンタを1減算する（ステップS452）。 30
。続いて、確率変動回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップS453）。確率変動回数カウンタがゼロである場合（S453：YES）には、特別図柄の確率変動機能の作動を停止する（S454）。減算後の確率変動回数カウンタがゼロでない場合（S453：NO）には、S454をスキップして、S455に移行する。

【0361】

次いで、特別図柄の変動時間短縮機能が作動中であるか否かを判定する（S455）。特別図柄の変動時間短縮機能が作動中である場合（S455：YES）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段180の時短回数カウンタを1減算する（ステップS456）。続いて、変動時間短縮回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップS457）。変動時間短縮回数カウンタがゼロである場合（S457：YES）には、特別図柄時短状態の終了回数に到達したとして、特別図柄の変動時間短縮機能の作動を停止する（S458）。減算後の変動時間短縮回数カウンタがゼロでない場合（S457：NO）には、S458をスキップして、S459に移行する。 40

【0362】

次いで、電チューサポート機能が作動中であるか否かを判定する（S459）。電チューサポート機能が作動中である場合（S459：YES）には、今回の特別図柄の変動回数の消化分として、メイン情報記憶手段180の電サポ回数カウンタを1減算する（ステップS460）。 50
。続いて、電サポ回数カウンタがゼロであるか否かを判定する（ステップS461）。電サポ回数カウンタがゼロである場合（S461：YES）には、入球容易状態の終了回数に到達したとして、電チューサポート機能の作動を停止する（S462）

。減算後の電サポ回数カウンタがゼロでない場合（S 4 6 1：NO）には、S 4 6 2をスキップして、S 4 6 3に移行する。

【0 3 6 3】

次いで、メイン情報記憶手段180の変動パターン選択状態回数カウンタを1減算する（S 4 6 3）。そして、変動パターン選択状態を更新する（S 4 6 4）。具体的には、メイン情報記憶手段180の変動パターン選択状態回数カウンタを参照し、現在の変動パターン選択状態の実行回数が予め設定された終了回数に達したか否かを判定し、終了回数に達している場合には、次に規定された変動パターン選択状態に切り替える。他方、終了回数に達していない場合には、現在の変動パターン選択状態を維持する。

【0 3 6 4】

次いで、前述のS 4 5 1～S 4 6 4にて更新された現在の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド（遊技状態指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する（S 4 6 5）。なお、演出制御基板200側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、演出モードの設定および更新を実行する。

【0 3 6 5】

（特別電動役物制御処理）

次に、特別電動役物制御処理（S 6 6）について説明する。図47～図48は、電動役物制御処理（S 6 6）の詳細を示すフローチャートである。

【0 3 6 6】

まず、特別電動役物遊技ステイタスが「0 1 H（特別遊技）」であるか否かを判定する（S 5 0 1）。特別電動役物遊技ステイタスが「0 1 H」である場合（S 5 0 1：YES）には、以降の処理において特別遊技処理を実行する。この特別遊技処理において、まず、特別電動役物542が作動中であるか否かを判定する（S 5 0 2）。特別電動役物542が作動していない場合（S 5 0 2：NO）には、特別電動役物542の作動開始時間であるか否かを判定する（S 5 0 3）。特別電動役物542の作動開始時間とは、各ラウンド遊技において特別電動役物542の作動を開始するタイミングである。

【0 3 6 7】

特別電動役物542の作動開始時間である場合（S 5 0 3：YES）には、ラウンド演出を開始させるべく演出制御コマンド（ラウンド演出指定コマンド）を生成して、これをメイン情報記憶手段180のコマンド格納領域に格納する（S 5 0 4）。なお、演出制御基板200側では、このラウンド演出指定コマンドの情報（現在のラウンド数などの情報）に基づき、特別遊技中における各ラウンド遊技に対応したラウンド演出を実行する。そして、特別電動役物542の作動を開始して（S 5 0 5）、特別電動役物542の作動中の処理として、S 5 0 6～S 5 10の処理を実行する。

【0 3 6 8】

特別電動役物542の作動中の処理として、大入賞口54に遊技球が規定カウント数（最大入賞数）だけ入賞したか否かを判定するとともに（S 5 0 6）、特別電動役物542の作動時間（開放時間）が経過したか否かを判定する（S 5 0 7）。このとき、大入賞口54に遊技球が規定カウント数（最大入賞数）だけ入賞した場合（S 5 0 6：YES）又は特別電動役物542の作動時間が経過した場合（S 5 0 7：YES）には、特別電動役物542の作動を停止させる（S 5 0 8）。そして、特別電動役物542の連続作動回数が予め定められた規定ラウンド数に達したか否かを判定する（S 5 0 9）。連続作動回数が規定ラウンド数に達していない場合（S 5 0 9：NO）には、特別電動役物542の連続作動回数を1インクリメントする（S 5 10）。

【0 3 6 9】

他方、特別電動役物542の連続作動回数が規定ラウンド数に達している場合（S 5 0 9：YES）には、S 5 11に移行して、特別遊技の当り終了デモ設定処理として、終了デモ表示時間を設定するとともに、終了デモ演出の開始を指示する演出制御コマンド（大当り終了デモコマンド）を生成する（S 5 11）。

10

20

30

40

50

【 0 3 7 0 】

続いて、変動時間短縮回数カウンタに、上記 S 3 4 6 で設定した変動時間短縮回数情報を格納する (S 5 1 2)。また、電サボ回数カウンタに、上記 S 3 4 7 で設定した電サボ回数情報を格納する (S 5 1 3)。

【 0 3 7 1 】

続いて、上記 S 3 4 3 で設定された確率変動判定フラグの内容を参照して、条件装置の作動が特定図柄 (いわゆる確変図柄) による作動であるか否かを判定する (S 5 1 4)。特定図柄による条件装置の作動である場合 (S 5 1 4 : Y E S) には、メイン情報記憶手段 1 8 0 の確率変動回数カウンタに、上記 S 3 4 5 で設定した確率変動回数 (作動時データ) を格納して、特別図柄の確率変動機能の作動を開始する (S 5 1 5)。他方、特定図柄による条件装置の作動でない場合 (S 5 1 4 : N O) には、確率変動回数カウンタに未作動時データ「 0 0 H」を格納して、 S 5 1 5 をスキップする。

10

【 0 3 7 2 】

続いて、時短回数カウンタに記憶された変動時間短縮回数情報が変動時間短縮機能作動データ (「 0 0 H」以外のデータ) であるか否かを判定する (S 5 1 6)。変動時間短縮機能作動データである場合 (S 5 1 6 : Y E S) には、特別図柄の変動時間短縮機能の作動を開始する (S 5 1 7)。他方、変動時間短縮機能作動データでない場合 (S 5 1 6 : N O) には、 S 5 1 7 をスキップする。

【 0 3 7 3 】

続いて、電サボ回数カウンタに記憶された電サボ回数情報が電チューサポート機能作動データ (「 0 0 H」以外のデータ) であるか否かを判定する (S 5 1 8)。電チューサポート機能作動データである場合 (S 5 1 8 : Y E S) には、電チューサポート機能の作動を開始させる (S 5 1 9 ~ S 5 2 1)。すなわち、普通図柄の確率変動機能の作動開始 (S 5 1 9)、普通図柄の変動時間短縮機能の作動開始 (S 5 2 0)、普通電動役物 5 2 2 の開放延長機能の作動開始 (S 5 2 1)、を順に実行する。他方、電チューサポート機能作動データでない場合には、 S 5 1 9 ~ S 5 2 1 をスキップする。

20

【 0 3 7 4 】

次いで、上記 S 3 4 7 で決定した変動パターン選択状態に切り替える (S 5 2 2)。続いて、前述の S 5 1 2 ~ S 5 2 2 にて設定された特別遊技後の遊技状態情報および変動パターン選択状態情報を含む演出制御コマンド (遊技状態指定コマンド) を生成して、これをメイン情報記憶手段 1 8 0 のコマンド格納領域に格納する (S 5 2 3)。なお、演出制御基板 2 0 0 側では、この遊技状態指定コマンドの情報に基づき、特別遊技後の演出モードを設定する。そして、特別電動役物遊技ステイタスを「 0 1 H (特別遊技)」から「 0 0 H (当り待ち状態)」に遷移する (S 5 2 4)。

30

【 0 3 7 5 】

< 演出制御基板側の処理 >

次に、図 4 9 ~ 図 5 5 のフローチャートを参照しながら、演出制御基板 2 0 0 における動作処理の手順について説明する。演出制御基板 2 0 0 側の処理は、電源投入後などサブメイン C P U 2 0 1 がリセットされると実行されるリセット開始処理 (演出制御側メイン処理を含む) と、一定周期毎に起動される演出制御側タイマ割込み処理と、主制御基板 1 0 0 からのストローブ信号に起因して起動される演出制御コマンドの受信割込み処理と、変動演出パターンのタイムスケジュールに規定された所定の発生時期の到来を契機として起動されるランプ演出割込み処理と、一定周期毎に起動される画像制御コマンドの送信割込み処理とを含んで構成される。

40

【 0 3 7 6 】

各割込み処理 (例外処理) には、複数の割込み処理が発生したときの優先度を示す優先レベルが設定されている。本例では、「電源リセットによるリセット開始処理：最優先」、「各種異常時によるリセット開始処理：最優先」、「演出制御コマンドの受信割込み処理：レベル 7」、「W D T (暴走検知時) によるリセット開始処理：レベル 3」、「画像制御コマンドの送信割込み処理：レベル 2」、「演出制御側タイマ割込み処理：レベル 1」

50

」などの順に、優先レベルの順位付けがされている。なお、「各種異常時によるリセット開始処理」は、例えば、サブメインCPU201が不正な命令を実行したとき、サブメインCPU201が不正な領域又は不正な方法にてアクセスしようとしたとき、DMA(Direct Memory Access)転送中のエラーが発生したときなどに起動する。本実施形態では、上記の複数種の割込み処理を例示しているが、実際にはその他の割込み処理も存在する。
【0377】

演出制御側メイン処理内では、基本的には、全割込み禁止又は演出制御コマンド受信割込み以外の割込み禁止のいずれかの状態に設定したうえで処理が進められる。その上で、演出制御側メイン処理が割込み許可状態となった場合に、当該メイン処理を中断させるかたちで各割込み処理が起動される。各割込み処理では、当該割込み処理の実行中に他の割込み処理の要求があった(多重割込みが発生した)ときは、実行中の割込み処理よりも優先レベルの高い割込み処理であれば、原則的には当該割込み要求が許可される一方、実行中の割込み処理よりも優先レベルの低い又は優先レベルの同じ割込み処理である場合には当該割込み要求が禁止される。すなわち、各割込み処理は、優先レベルの同じ又は優先レベルの低い他の割込みを禁止した状態で処理が進められる。そして、各割込み処理から演出制御側メイン処理へは、全割込み許可の状態に戻ってくる。なお、このような割込み要因の優先順位(優先レベル)は、演出制御マイコン210(割込みコントローラ)のレジスタ設定によって規定される。

【0378】

《リセット開始処理》

まず、演出制御基板200のリセット開始処理について説明する。図49は演出制御基板200のリセット開始処理を示すフローチャートである。このリセット開始処理では、電源投入時のリセット、各種異常時を起因としたリセット、WDT(暴走検知時)を起因としたリセットのいずれかにより起動し、サブメインCPU201のセキュリティチェックが行われた後、プログラムがスタートして、S601以降の処理が開始される。

【0379】

まず、電源投入時に必要な初期設定として、スタックポインタにスタック領域の初期値として先頭アドレスを設定する(S601)。そして、各種初期設定が完了するまで全ての割込み処理を禁止する(S602)。

【0380】

続いて、ハードウェアに関する基本的な設定として、サブメインCPU201内に設けられている内蔵レジスタに初期値を設定するとともに、I/Oポート回路204を初期化する(S603)。さらに、演出制御マイコン210のRAM203内のメモリ領域を初期化する(S604)。ここでは、初期値付きの変数には初期値を設定し、初期値なしの変数には0クリアによる初期化を行う。また、サブメインCPU201がROM202に記憶された制御プログラムをRAM203に適宜展開する。

【0381】

続いて、演出制御コマンドの受信割込み処理以外の割込みを禁止する(S605)。次いで、予め各機種共通で設定された各種のエラーのうち、当該機種で有効とすべきエラーの種別を設定する処理を行う(S606)。さらに、演出ランプLP(枠ランプ10、盤ランプ80)を全消灯状態とするため消灯リクエストを行う(S607)。そして、サブメインCPU201の暴走を監視するためウォッチドッグタイマを起動する(S608)。

【0382】

続いて、遊技演出の主たる処理として演出制御側メイン処理を実行する(S609)。この演出制御側メイン処理(S609)の詳細は図39を用いて後述する。なお、前記S609で演出制御側メイン処理へ移行すると、メイン処理から当該リセット開始処理へ復帰することは通常はあり得ないが、プログラムのバグ等の発生によって、万が一、この処理へ復帰してきた場合には、消費電力が通常作動時よりも低減された小消費電力モード(スリープモード)へ遷移する。

【0383】

《演出制御側メイン処理》

次に、演出制御基板 200 の演出制御側メイン処理 (S609) について説明する。図 50 は演出制御側メイン処理 (S609) を示すフローチャートである。

【0384】

まず、演出制御側メイン処理内で制御プログラムが RAM 203 で正確に展開されているか否かのチェックを開始するためのアドレス (プログラムが展開された先頭アドレス) を取得する (S611)。続いて、全ての割込みを許可 (各種の割込み処理の起動を許可) する (S612)。

【0385】

次いで、デバイスの初期化動作を実行する (S613)。この初期化動作は、ぱちんこ遊技機 PM の電源投入時 (リセット開始時) に 1 度だけ実行される動作態様のことであり、モータ、ソレノイド等のデバイスによって可動役物 24 の動作を制御するために必要となる位置情報を確認することを目的として実行される。なお、初期化動作の終了時には、可動役物 24 は予め設定された初期位置 (基準位置) に復帰する。

【0386】

続いて、ウォッチドッグタイマをリスタートさせるべく、ウォッチドッグタイマをクリアする (S614)。このとき、サブメイン CPU 201 がプログラムを正常に実行しているときは、予め設定されたタイムアウト時間内に、サブメイン CPU 201 の WDT クリアレジスタに、所定のクリアワードが書き込まれることで、ウォッチドッグタイマがクリアされてリスタートされる。他方、ウォッチドッグタイマがタイムアウトすると、ユーザリセットが発生する。

【0387】

続いて、入力ポートチェック処理を実行する (S615)。この入力ポートチェック処理では、後述のタイマ割込み処理におけるポート入出力処理 S912 での I/O ポート回路 204 (入力ポート) の読み込みを割込み発生毎に監視して、複数回 (例えば 4 回) の監視において入力ポートの状態が全て「1」の場合は信号レベルを「1 (Hレベル)」、全て「0」の場合は信号レベルを「0 (Lレベル)」、それ以外の場合は信号レベルを変化させない (これにより入力信号が確定される)。

【0388】

続いて、エラー演出管理処理を実行する (S616)。このエラー演出管理処理では、後続のコマンド解析処理 (S622) で設定されるエラー演出パターンに基づき、各種デバイスによるエラー演出を開始させる。さらに、エラー演出管理処理では、エラー管理タイマに初期値 (エラー演出時間) を設定して、エラー演出の進行を管理する。このエラー管理タイマは、演出制御側タイマ割込み処理のエラー管理タイマ更新処理 (S920) にて 16 ms 周期で減算更新される。そして、エラー管理タイマがタイムアウトした場合は、当該エラー演出を終了させる。

【0389】

続いて、演出ボタン監視制御処理を実行する (S617)。この演出ボタン監視制御処理では、図柄の変動変動中にボタン予告演出を組み込んでいる場合に、所定の操作有効時間内における演出ボタン 15 の入力状態を監視して、演出ボタン 15 の入力状態に関する情報を保持する。

【0390】

続いて、予告抽選管理処理を実行する (S618)。この予告抽選管理処理では、後続のコマンド解析処理 (S620) で選択される変動演出パターンのシナリオに沿って、装飾図柄の変動過程の各段階で発生する予告演出の内容を定めた予告演出パターンを抽選で決定する。ここで決定された予告演出パターン番号は、サブメイン情報記憶手段 260 の予告演出パターン格納領域に一時記憶される。また、この予告演出パターン番号を画像制御基板 300 側へ指定するための画像制御コマンドを生成して、これをサブメイン情報記憶手段 260 の画像制御コマンドバッファに設定する。このとき、予告演出パターンとして、役物予告演出パターンが選択された場合には、役物リクエストが発生し、後続のデバ

10

20

30

40

50

イス管理処理（S 6 1 9）にて、可動役物 2 4 の駆動パターンが特定される。なお、本例では、装飾図柄の一変動内で発生する複数種の予告演出（予告演出パターン）の全てを、1 回のメインループ処理内で抽選するのではなく、当該メインループ処理効率を向上させるため、予告演出の発生時期（例えば、変動開始段階、リーチ発生段階、変動停止段階）毎に分けて、複数回のメインループ処理に跨って抽選する構成となっている。その際、装飾図柄の変動開始段階で発生する予告演出については、装飾図柄の変動開始と同期をとる（画像制御コマンドを早急に送信する）必要があるので、先発のメインループ処理内で抽選を行うようになっている。

【 0 3 9 1 】

次に、デバイス管理処理を実行する（S 6 1 9）。このデバイス管理処理では、後述の
10
コマンド解析処理（S 6 2 0）にて各種デバイスの動作要求（ランプリクエスト、役物リクエスト）があった場合、ROM 2 0 3 に記憶された複数種のパターンデータ（ランプパターン、駆動パターン）の中から、演出番号（ランプ演出番号、役物予告演出番号）に対応したパターンデータを特定して、対象デバイスの制御を開始する。演出ランプ LP のランプパターンデータには、1 フレーム時間（画像フレームを 1 回更新するのに要する時間：1 6 m s）毎に対応付けられたランプデータがスケジュールデータとして格納されている。なお、本例において、1 フレーム時間は、演出表示装置 7 0 において每秒約 6 0 フレーム（= 約 6 0 f p s）で描画等する場合の 1 フレームの描画処理に要する時間と対応するものになっている。同様に、可動役物 2 4 の駆動パターンデータには、割込み周期（1
20
m s）毎に対応付けられた駆動データがスケジュールデータとして格納されている。これにより、後述する演出制御側タイマ割込み処理にて、各制御データ（ランプデータ、駆動データ等）が対象デバイスに対して一定周期毎に出力され、対象デバイスの動作が開始されることになる。一方、後述の演出制御側タイマ割込み処理において、一連の制御データ（ランプデータ、駆動データ）の出力が全て完了した場合は、演出ランプ LP を消灯させ、又は、可動役物 2 4 の動作を停止させ、対象デバイスの制御を終了する。

【 0 3 9 2 】

続いて、コマンド解析処理（S 6 2 0）を実行する。このコマンド解析処理では、サブ
メイン情報記憶手段 2 6 0 のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されているか否かを監視し、演出制御コマンドが格納されていればこのコマンドを読み出し、読み出した演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理を実行する。このコマンド解析処理（S
30
6 2 0）の詳細は図 5 1 を用いて後述する。

【 0 3 9 3 】

そして、今回のループ処理中で、コマンド解析（演出制御コマンドの解析）を実行した
か否かを判定する（S 6 2 1）。コマンド解析直後の場合（S 6 2 1：Y E S）は、S 6
1 4 に戻り、次のループ処理へ移行する。一方、コマンド解析を実行しなかった場合（S
6 2 1：N O）、すなわち、コマンドバッファが空である場合には、所定時間が経過する
まで、演出抽選乱数更新処理を実行する（S 6 2 2）。なお、本実施形態では、上記の所
定時間として、ランプ LP の切り替え制御の最小単位（3 2 m s）の半分の時間となる「
1 6 m s」が設定されている。この演出抽選乱数更新処理では、先読み予告抽選乱数、装
飾図柄乱数、変動演出パターン乱数、予告演出パターン乱数などの各種の演出抽選乱数を
40
更新する。具体的には、各乱数カウンタの数値を 1 加算して、数値が最大値を超えた場合
には最小値に戻す。

【 0 3 9 4 】

（コマンド解析処理）

次に、コマンド解析処理（S 6 2 2）について説明する。図 5 1 は、コマンド解析処理
（S 6 2 2）の詳細を示すフローチャートである。このコマンド解析処理では、主制御基
板 1 0 0 からの演出制御コマンドがサブメイン情報記憶手段 2 6 0 のコマンド格納領域に
格納されているか否かを監視して、格納された演出制御コマンドの種別に対応した演出制
御処理を実行する。

【 0 3 9 5 】

10

20

30

40

50

まず、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に遊技状態指定コマンドが格納されているか否かを判定する (S631)。遊技状態指定コマンドが格納されている場合 (ステップ S631: YES) には、演出状態移行処理 (S632) へ移行する。演出状態移行処理 (S632) では、遊技状態指定コマンドに含まれる遊技状態情報および変動パターン選択状態情報に基づき、演出モードを遷移する処理を実行する。

【0396】

続いて、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に保留関連コマンドが格納されているか否かを判定する (S633)。ここで、保留関連コマンドには、図柄記憶数コマンド、事前判定コマンドが含まれる。この保留関連コマンドが格納されている場合 (S633: YES) には、保留情報管理処理 (S634) へ移行する。この保留情報管理処理 (S634) では、サブメイン情報記憶手段 260 から図柄記憶数コマンド又は事前判定コマンドを読み出して、事前判定結果の情報に基づき先読み判定を実行するとともに、演出表示装置 70 の保留画像表示部 710 に表示される保留画像の表示個数および表示態様 (表示色など) を更新するための処理を行う。

10

【0397】

次いで、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に図柄変動関連コマンドが格納されているか否かを判定する (S635)。ここで、図柄変動関連コマンドには、変動開始コマンド、変動停止コマンドが含まれる。図柄変動関連コマンドが格納されている場合 (ステップ S635: YES) には、変動演出内容決定処理 (S636) へ移行する。この変動演出内容決定処理 (S636) では、受信した図柄変動関連コマンドが変動開始コマンドである場合には装飾図柄の変動演出を開始させるための処理を実行し、受信した図柄変動関連コマンドが変動停止コマンドである場合には装飾図柄の変動演出を終了させるための処理を実行する。

20

【0398】

続いて、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に大当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する (S637)。ここで、大当り演出関連コマンドには、大当り開始デモ演出コマンド、ラウンド演出指定コマンド、大当り終了デモ演出コマンドが含まれる。大当り演出関連コマンドが格納されている場合 (ステップ S637: YES) には、大当り演出内容決定処理 (S638) へ移行する。この大当り演出内容決定処理 (S638) では、開始デモ演出、ラウンド演出、終了デモ演出を実行するための処理を行う。

30

【0399】

続いて、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に小当り演出関連コマンドが格納されているか否かを判定する (S639)。ここで、小当り演出関連コマンドには、小当り開始デモ演出コマンド、小当り終了デモ演出コマンドが含まれる。小当り演出関連コマンドが格納されている場合 (ステップ S639: YES) には、小当り演出内容決定処理 (S640) へ移行する。この小当り演出内容決定処理 (S640) では、小当り開始デモ演出、小当り終了デモ演出を実行するための処理を行う。

【0400】

続いて、サブメイン情報記憶手段 260 のコマンド格納領域に入賞口入賞関連コマンドが格納されているか否かを判定する (S641)。ここで、この入賞口入賞関連コマンドには、第 1 始動口入賞コマンド、第 2 始動口入賞コマンド、作動ゲート入賞コマンド、大入賞口入賞コマンド、左一般入賞口入賞コマンド、右一般入賞口入賞コマンドなどが含まれる。この入賞口入賞関連コマンドが格納されている場合 (S641: YES) には、入賞演出内容決定処理 (S642) へ移行する。この入賞演出内容決定処理 (S642) の詳細は図 52 を用いて後述する。

40

【0401】

続いて、サブ情報記憶手段 280 のコマンド格納領域にエラー演出指定コマンドが格納されているか否かを判定する (S643)。このエラー演出指定コマンドが格納されている場合 (S643: YES) には、エラー演出内容決定処理 (S644) へ移行する。こ

50

のエラー演出内容決定処理（Ｓ６４４）では、サブ情報記憶手段２８０からエラー演出指定コマンドを読み出して、液晶表示装置７０の画像表示、演出ランプＬＰの点灯、スピーカ１１の音声などによってエラー状態を報知するためのエラー演出パターンを決定する。

【０４０２】

なお、サブ情報記憶手段２８０のコマンド格納領域に演出制御コマンドが格納されていない場合（Ｓ６３１：ＮＯ、Ｓ６３３：ＮＯ、Ｓ６３５：ＮＯ、Ｓ６３７：ＮＯ、Ｓ６３９：ＮＯ、Ｓ６４１：ＮＯ、Ｓ６４３：ＮＯ）は、何もせずコマンド解析処理を終了する。

【０４０３】

（入賞演出内容決定処理）

次に、入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）について説明する。図５２は、入賞演出内容決定処理（Ｓ６４２）の詳細を示すフローチャートである。

10

【０４０４】

まず、第１始動口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０１）。この第１始動口入賞演出制御処理（Ｓ７０１）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、第１始動口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、第１始動口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が第１始動口５１に入球したことを報知する第１始動口入賞演出を実行する。

【０４０５】

続いて、第２始動口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０２）。この第２始動口入賞演出制御処理（Ｓ７０２）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、第２始動口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、第２始動口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が第２始動口５２に入球したことを報知する第２始動口入賞演出を実行する。

20

【０４０６】

続いて、作動ゲート入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０３）。この作動ゲート入賞演出制御処理（Ｓ７０３）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、作動ゲート入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、作動ゲート入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が作動ゲート５３を通過したことを報知する作動ゲート入賞演出を実行する。

【０４０７】

30

続いて、大入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０４）。この大入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０４）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、大入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、大入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が大入賞口５４に入球したことを報知する大入賞口入賞演出を実行する。

【０４０８】

続いて、左一般入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０５）。この左一般入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０５）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、左一般入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、左一般入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が一般入賞口６１～６３のいずれかに入球したことを報知する左一般入賞口入賞演出を実行する。

40

【０４０９】

続いて、右一般入賞口入賞演出制御処理を実行する（Ｓ７０６）。この右一般入賞口入賞演出制御処理（Ｓ７０６）では、サブメイン情報記憶手段２６０のコマンド格納領域に、右一般入賞口入賞コマンドが格納されているか否かを判定し、右一般入賞口入賞コマンドが格納されていれば、所定の演出実行条件を充足していることを条件に、遊技球が一般入賞口６４に入球したことを報知する右一般入賞口入賞演出を実行する。

【０４１０】

《演出制御コマンドの受信割込み処理》

次に、演出制御コマンドの受信割込み処理を説明する。図５３は、演出制御コマンドの

50

受信割込み処理を示すフローチャートである。この演出制御コマンドの受信割込み処理では、前述したように、主制御基板 100 からのストローブ信号の入力に基づいて割込みが発生することで開始され、この割込み処理において各種の演出制御コマンドが取得されるようになっている。なお、演出制御コマンドは、1 バイトの MODE データと、1 バイトの EVENT データとを含む構成となっており、主制御基板 100 から演出制御基板 200 へ、MODE データ、EVENT データの順に送信される。以下では、説明の便宜上、MODE データを「第 1 コマンド」、EVENT データを「第 2 コマンド」とも称する。

【0411】

まず、主制御基板 100 からのストローブ信号に基づく割込みが発生すると、演出制御コマンドの入力値が確定したか否かを判定する (S901)。具体的には、コマンドデータを最高 5 回まで読み込み、2 回連続で同じ値が読み込まれた時点で入力値が確定となる。これはノイズ等により演出制御コマンドの読み取りが失敗するおそれがあるためであり、2 回連続で同じ値が読み込まれるまでは入力値を確定とはしない。

【0412】

続いて、今回受信したコマンドが第 1 コマンド (MODE) であるか否か、換言すれば、第 1 コマンド (MODE) であるか第 2 コマンド (EVENT) であるかを判定する (S902)。今回受信したコマンドが第 1 コマンドである場合 (S902: YES) は、当該第 1 コマンドをテンポラリ領域に一時的に記憶する (S903)。そして、演出抽選乱数発生手段 210 から演出抽選乱数を取得して、この乱数情報をサブメイン情報記憶手段 260 の演出抽選乱数格納領域に一時記憶する (S904)。なお、演出抽選乱数の取得時期を、演出制御コマンドの受信時としているのは、演出制御コマンドは遊技球の始動入賞時や特別図柄の変動開始時など物理的に不規則なタイミングで送信されるため、それを契機とすることで取得時期に周期性を出さないようにするためである。このように演出抽選乱数の取得時期を不規則とすることで、各種の演出抽選においても、同一の演出が不自然に繰り返し選択されてしまう等の不都合が発生し難くなる。

【0413】

一方、今回受信したコマンドが第 2 コマンドである場合 (S902: NO) には、すでに第 1 コマンドを受信済であるか否かを判定する (S905)。すなわち、演出制御コマンドを第 1 コマンド (MODE) 第 2 コマンド (EVENT) の順に受信したか否かを判定して、演出制御コマンドの組合せに矛盾がないかを確認する。演出制御コマンドの組合せに矛盾がない場合 (S905: YES) は、ライトポインタ (書き込み用のポインタ) の示すアドレスを取得する (S906)。続いて、第 1 コマンドと第 2 コマンドとを、ライトポインタの指示するアドレスに従って、サブメイン情報記憶手段 260 の演出制御コマンドバッファ (リングバッファ) に保存する (S907)。保存されたコマンドデータは、メイン処理における前記のコマンド解析処理 (S620) で読み出され、演出制御コマンドの種別に対応した演出制御処理が実行される。次いで、ライトポインタの示すアドレスを更新する (S908)。さらに、前記 S903 で一時記憶したコマンドデータ (第 1 コマンド) をクリアする (S909)。そして、当該演出制御コマンド受信割込み処理を終了して、割込み前の元の処理へ復帰する。

【0414】

《演出制御側タイマ割込み処理》

次に、演出制御側タイマ割込み処理を説明する。図 54 は、演出制御側タイマ割込み処理を示すフローチャートである。このタイマ割込み処理は、一定時間毎のクロックパルスにより起動され、上述の演出制御側メイン処理に割り込むかたちで実行される。

【0415】

タイマ割込みが発生すると、サブメイン CPU 201 内のレジスタの内容を RAM 203 のスタック領域に退避させた後、S911 以降の処理を順次実行する。このタイマ割込み処理内では、主制御基板 100 からの演出制御コマンド受信割込み、ウォッチドッグタイマ割込み等、優先レベル 2 以上の割込みを許可する (S911)。

【0416】

続いて、ポート入出力処理を実行する（S 9 1 2）。このポート入出力処理では、I / Oポート回路 2 0 4におけるポートデータの入力処理、出力処理を行う。入力処理では、I / Oポート回路 2 0 4（入力ポート）に入力されている各種信号を読み取り、これを入力情報として記憶する。出力処理では、サブメイン情報記憶手段 2 6 0に一時記憶されている各種制御信号（モータ制御信号）を読み出して、I / Oポート回路 2 0 4（出力ポート）から出力する。

【 0 4 1 7 】

続いて、デバイス制御データ出力処理を実行する（S 9 1 3）。このデバイス制御データ出力処理では、前記のデバイス管理処理（S 6 1 9）で特定した駆動パターンデータから所定時間分の駆動データを読み出してサブメイン情報記憶手段 2 6 0の駆動データ記憶領域に設定する。この処理で設定される駆動データは、割込み周期に対応した 1 m s 間の制御を示すデータである。この処理で駆動データが設定されると、次のタイマ割込み処理にて、当該駆動データが I / Oポート回路 2 0 4（出力ポート）からモータドライバ 9 2へ出力される。従って、このデバイス制御データ出力処理では、駆動パターンデータに従って駆動データが割込み周期（1 m s）毎に切り替えられることとなる。

【 0 4 1 8 】

次いで、演出用タイマ更新処理を実行する（S 9 1 4）。この演出タイマ更新処理では、演出動作制御に用いる各種の演出用タイマの値を割込み周期（本実施形態では 1 m s）ずつ減算更新する。演出用タイマには、装飾図柄の変動時間を管理するためのタイマ、予告演出の発生タイミングを管理するためのタイマなどが含まれる。この演出用タイマによって、変動演出パターンにおけるタイムスケジュールが管理され、その時間軸上で可動役物 2 4の駆動タイミングや演出ランプ L Pの点灯タイミング等の時間管理がされている。なお、演出用タイマは、この演出制御用タイマ割込み処理内のデバイス制御データ出力処理（S 9 1 3）やランプデータ更新処理（S 9 1 7）などにおいても利用される。

【 0 4 1 9 】

続いて、ボタン制御タイマ更新処理を実行する（S 9 1 5）。演出ボタン 1 5の操作有効時間を管理するための有効時間管理タイマの値を割込み周期（本実施形態では 1 m s）ずつ減算更新する。なお、操作有効時間とは、演出ボタン 1 5の操作入力が有効となる時間である。

【 0 4 2 0 】

続いて、タスク制御カウンタ更新処理を実行する（S 9 1 6）。このタスク制御カウンタ更新処理では、タイマ割込み毎にタスクカウンタの値（「 0 」～「 1 5 」）を更新する。具体的には、タスクカウンタの値が「 0 」～「 1 4 」であれば 1 インクリメントし、タスクカウンタの値が「 1 5 」となった場合には「 0 」に戻す。すなわち、このタスクカウンタは 1 6 m s の循環周期を取り得る。そして、今回更新されたタスクカウンタの値に対応して各種のタスク（タスク処理）が割り当てられており、当該タスクカウンタの値に応じて、ランプ制御タスク（S 9 1 7のランプデータ更新処理）、暴走監視タスク（S 9 1 8 9の画像 C P U 暴走監視処理）、エラー管理タスク（S 9 1 9のエラー管理タイマ更新処理）などの各処理を実行する。本例では、タスクカウンタの値（「 0 」～「 1 5 」）のうち、或る 1 つの値がランプ制御タスクに割り当てられ、他の 2 つの値（互いに 8 m s 間隔となる値）が暴走監視用タスクに割り当てられ、他の 1 つの値がエラー管理タスクに割り当てられている（その他のタスクの説明は省略する）。なお、前述のように、タスクカウンタの循環周期を 1 6 m s に設定しているのは、演出ランプ L Pの切り換え制御の最小単位（1 6 m s）と一致させるためである。そして、この演出ランプ L Pの切り換え制御の最小単位（1 6 m s）は画像フレームの 1 フレーム時間と対応し、画像演出とランプ演出との同期を実現している。

【 0 4 2 1 】

続いて、ランプデータ更新処理を実行する（S 9 1 7）。このランプデータ更新処理では、前記のデバイス管理処理（S 6 2 1）等で特定したランプパターンデータから所定時間分のランプデータを読み出して設定する。この処理で設定されるランプデータは、演出

10

20

30

40

50

ランプ L P の切り換え制御の最小単位となる 16 ms 間の点灯制御を示すデータである。ランプデータが設定されると、当該ランプデータが出力ポート（シリアルポート）からシリアル転送にてランプ接続基板 91 へ自動的に出力される。このランプデータの出力処理は、シリアル通信割込み処理として構成されており、シリアル通信回路の送信バッファにランプデータを順次書き込むことで実現される。シリアル通信回路は、送信バッファのランプデータを 1 バイト単位でシリアル変換して、シリアルクロックと同期したかたちで、1 ビット毎にランプ接続基板 91 に対して出力する。この処理では、送信バッファが空になるまで繰り返され、これにより送信バッファに格納された全てのランプデータ（全バイト）が出力されるようになっている。従って、このランプデータ更新処理では、ランプパターンに従ってランプデータが 1 フレーム時間（16 ms）毎に切り替えられるとともに、このランプデータがランプ接続基板 91 に対してシリアル転送にて出力される。

10

【0422】

続いて、画像 CPU 暴走監視処理を実行する（S918）。この画像 CPU 暴走監視処理では、画像制御基板 300 から入力されるトグル信号を監視して、当該トグル信号が 1600 ms（50 ~ 100 フレーム程度）の間、連続して変化しない場合に、画像制御基板 300 のサブサブ CPU 301 が暴走していると判定し、演出制御基板 200 から画像制御基板 300 に対してリセット信号を送信する。これにより、画像制御基板 300 側はサブサブ CPU 301 のリセット状態の発生によって、所定のリセット処理を実行する。なお、トグル信号とは、1 フレーム時間毎に H レベル / L レベルが交互に繰り返される波形の信号のことである。

20

【0423】

次いで、エラー管理タイマ処理を実行する（S919）。このエラー管理タイマ処理では、前記のエラー演出管理処理（S616）でセットされたエラー演出時間を管理するためのエラー演出タイマの値を減算更新する。そして、全ての割込みを許可した状態になるとともに、退避していたレジスタの内容を復帰させた後、演出制御側タイマ割込み処理を終了して、割込み発生前の元の処理に戻る。

【0424】

《画像制御コマンドの送信割込み処理》

次に、画像制御コマンドの送信割込み処理を説明する。図 55 は、画像制御コマンドの送信割込み処理を示すフローチャートである。この画像制御コマンドの送信割込み処理は、予め設定された一定間隔（500 μs）毎に発生する。

30

【0425】

この画像制御コマンドの送信割込み処理では、まず、サブメイン情報記憶手段 260 の画像制御コマンドバッファをチェックする（S931）。続いて、画像制御コマンドバッファにおいてリードポインタを取得する（S932）。次いで、画像制御コマンドバッファに画像制御コマンドが格納されているか否かを判定する（S933）。画像制御コマンドが格納されているか否かは、例えば、リードポインタとライトポインタによって確認でき、リードポインタとライトポインタとが一致している場合には、画像制御コマンドが格納されていないことになる。画像制御コマンドが格納されている場合（S933：YES）には、リードポインタが指す領域から画像制御コマンドを読み出す（S934）。この読み出した画像制御コマンドを、出力先として指定されたシリアル通信回路の出力バッファにセットする（S935）。これによりシリアルポートから画像制御コマンドが画像制御基板 300 に対してシリアル送信される。次いで、コマンドデータ（前記 S935 で送信したコマンドデータ）をクリアする（S936）。続いて、リードポインタを 1 インクリメントして更新する（S937）。そして、当該画像制御コマンドの送信割込み処理を終了して、割込み前の元の処理へ復帰する。

40

【0426】

以上、本実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記のようなになる。

【0427】

まず、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口 54 に規定カウント

50

数を超過して入球することを契機としてオーバー入賞演出が実行されることで、オーバー入賞が発生したことを遊技者に明確に報知して、本来であれば得ることのできない特別な利益を享受できたことに対する遊技者の満足感および高揚感を高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0428】

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口54に入球することを契機として大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）を行い、遊技球が一般入賞口64に入球することを契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）を行うことで、特別遊技の実行中に行われる大入賞口入賞演出と一般入賞口入賞演出との間で減り張りを付けて、大当たり中演出の単調性を解消することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

10

【0429】

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に遊技球が一般入賞口64に入球することを契機として一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）を行うことで、大入賞口54を狙って遊技を進めることだけが遊技者の唯一の関心事となるのを防止して、一般入賞口64を狙う面白みを遊技者に享受させることができるようになり、遊技者が積極的に遊技球を一般入賞口64に入球させる機会を増大させることが期待でき、遊技者の射幸心を高めるとともに、遊技をより一層興趣性の富んだものにすることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0430】

20

また、本実施形態によれば、大入賞口カウントアップ演出の実行時間を大当たり終了デモ期間やインターバル期間との関係で適宜に設定することで、大入賞口カウントアップ演出が行われるタイミングや、大入賞口カウントアップ演出の連続回数等に依らず、この大入賞口カウントアップ演出を必要以上に間延びさせずに適切に完結させることができるため、前後のラウンド遊技間の区切りや、特別遊技と該特別遊技の終了後の変動表示との区切りを明確に付けて、遊技者が現在の遊技状況を誤認することを未然に防止できるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。特に、規定カウント数分の大入賞口カウントアップ演出の実行時間の合計時間が、大当たり終了デモの実行時間よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に複数個の遊技球が大入賞口に連続して入球することに基づき複数回の大入賞口カウントアップ演出が連続的に行われる場合であっても、大当たり終了デモ期間内に大入賞口カウントアップ演出が完結することになる。そのため、大入賞口カウントアップ演出が大当たり終了デモ期間を越えて特別遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、特別遊技の終了時と1回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることが可能となる。

30

【0431】

また、本実施形態によれば、先の大入賞口カウントアップ演出の実行中に、後の大入賞口カウントアップ演出の実行条件が成立した場合に、先の大入賞口カウントアップ演出の実行が終了してから後の大入賞口カウントアップ演出の実行を開始させることで、該カウント演出の処理が煩雑になるのを防止でき、また、この先後2回の大入賞口カウントアップ演出の区切りが明確になることで、累積賞球数のカウントアップ表示が遊技者にとって見辛いものとなることがなく、画面上で累積賞球数がテンポ良く次々と増加していく様子を遊技者は満足感を持って見るできるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

40

【0432】

また、本実施形態によれば、オーバー入賞が発生することで累積賞球数が特定値に達して強調演出が行われる場合、或いは、強調演出が行われている状況でオーバー入賞が発生した場合には、この強調演出とオーバー入賞演出とを重複して実行することで、累積賞球数が特定数に到達するという規則性のないタイミングと、オーバー入賞が発生するという規則性のないタイミングとが合致する減多にない特別な状況であることを両演出の現出によって遊技者に明確に報知することができるため、遊技者の高揚感および達成感を一層高

50

めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【 0 4 3 3 】

また、本実施形態によれば、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が相対的に高い特定のエラーが発生している状況で、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を制限することで、遊技機に重大なエラーが発生していることを見逃さないようになっている。一方、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が相対的に低い非特定のエラーが発生している状況で、オーバー入賞又はオマケ入賞が発生した場合には、オーバー入賞演出およびオマケ入賞演出の実行を許容しても特に実害が生じることはなく、却ってエラー報知演出によりオーバー入賞演出が阻害されると、遊技者の遊技意欲が減殺されるおそれがあるため、オーバー入賞演出を実行することにしている。このように遊技機に発生したエラーの種別に応じて、当該エラーの発生およびオーバー入賞の発生を適切に報知することで、過剰にオーバー入賞演出の発生を阻害することなく、遊技者の遊技意欲を持続させることができるため、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

10

【 0 4 3 4 】

また、本実施形態によれば、連荘が継続している場合、特別遊技の実行中だけでなく、当該特別遊技の終了後の電サボ状態においても累積賞球数を表示することで、連荘中の累積賞球数をさらに延ばすことを期待しながら遊技者が遊技を進めることが期待され、大当り発生に対する遊技者の意欲を一層高めることができるとともに、遊技機の稼働率を向上させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

20

【 0 4 3 5 】

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中に、右側領域 P A 2 に配された一般入賞口 6 4 に遊技球が入球することを契機としてオマケ入賞演出を実行する一方で、左側領域 P A 1 に配された一般入賞口 6 1 ~ 6 3 に遊技球が入球してもオマケ入賞演出を実行しないように構成したことで、オマケ入賞演出が無暗やたらに発生して、却ってオマケ入賞演出が単調になる（マンネリ化する）のを防止できるとともに、大入賞口 5 4 への入賞を狙って遊技球を打ち出した結果、付随的に発生した一般入賞口 6 4 への入賞に対する喜びを一層高めることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【 0 4 3 6 】

30

また、本実施形態によれば、特別遊技の実行中にオーバー入賞とオマケ入賞とが略同時に発生した場合に、オーバー入賞演出とオマケ入賞演出とを重複実行することで、大入賞口 5 4 への遊技球の入球を狙って遊技をした結果、付随的に発生したオーバー入賞およびオマケ入賞の双方を遊技者に明確に報知することができるため、特別遊技の面白みを一層高めることができるとともに、大当り中演出が単調となるのを防止できるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【 0 4 3 7 】

また、本実施形態によれば、大当り終了デモ期間中におけるオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を制限する一方で、最終回のラウンド遊技直後のインターバル期間中におけるオーバー入賞演出又はオマケ入賞演出の実行を許容することで、大当り終了デモの実行中に特別遊技が終了することを報知しているのにも関わらず、いずれかの入賞演出（オーバー入賞演出又はオマケ入賞演出）が割込み的に発生することにより、全体として統一感のない遊技演出となるのを防止ことができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

40

【 0 4 3 8 】

また、本実施形態によれば、特別遊技中の所定期間内において複数回のオマケ入賞が発生した場合には、当該複数回のオマケ入賞演出の実行が許容される一方で、特別遊技中の所定期間内において複数回のオーバー入賞が発生した場合には、当該複数回のオーバー入賞のうちの 1 回目のオーバー入賞に対応するオーバー入賞演出のみが実行されることで、オーバー入賞演出が無暗やたらに発生して、却ってオーバー入賞演出が単調になる（マン

50

ネリ化する)のを防止することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0439】

また、本実施形態によれば、遊技球が一般入賞口64に1個入球することを契機として賞球信号が1回出力され得るが、遊技球が大入賞口54に1個入球することを契機として賞球信号が2回出力され得るように構成したことで、遊技機の稼働状況をホールコンピュータにより適正に管理できるとともに、遊技機の真の稼働状況をデータ表示器により遊技者に報知して遊技機選びの判断材料や遊技の参考情報として利用させることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0440】

なお、上記実施形態では、累積賞球数を数値情報(例えば「1000pt」)により報知しているが、この構成に限定されるものではなく、累積賞球数を例えばアイコンやメータ等の画像情報により報知するように構成してもよい。

【0441】

また、上記実施形態では、連荘中の累積賞球数に対するカウントアップ演出(大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出)を例示して説明したが、この構成に限定されるものではなく、1回の大当り遊技の実行中の累積賞球数(大当り中賞球数)に対するカウントアップ演出(大入賞口カウントアップ演出、一般入賞口カウントアップ演出)に上記特徴構成を適用しても同様の作用効果を奏することができる。

【0442】

[第2実施形態]

次に、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第2実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第1実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第1実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【0443】

以下、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。なお、第2実施形態に係るぱちんこ遊技機は、遊技状態が潜伏確変遊技状態である場合に、特別図柄の当否判定の結果として「小当り」が頻発する小当りRUSHを採用している。この小当りRUSHの遊技性については後述する。

【0444】

第2実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図56は、第2実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを模式的に示す図である。図中、(A)は特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)において参照され、(B)は特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態(高確率状態)において参照される。この特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、当否判定の結果(大当り、小当り、はずれ)とが対応付けられている。図56に示すように、特別図柄の当否判定において、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態(低確率状態)である場合は、特別図柄当り乱数値が「0~204」の範囲に該当する場合に大当りとなり、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態(高確率状態)である場合は、特別図柄当り乱数値が「0~818」の範囲に該当する場合に大当りとなる。つまり、特別図柄の確率変動機能が作動すると、大当りの当選確率が低確率「1/320」から高確率「1/80」に変動する。このように大当りの当選確率は遊技状態に応じて変化するが、第1特別図柄の当否判定と第2特別図柄の当否判定とで大当りの当選確率は等しく設計されている。ここで、当否判定の結果が大当りに該当しなかった場合であっても、第2特別図柄の当否判定においては、相対的に高確率「1/1.1」で小当りに当選する。小当りの当選確率は、遊技状態(低確率状態、高確率状態)に関係なく、同じ当選確率に設計されている。この第2実施形態では、第2特別図柄の当否判定のみ小当りが設定されているが、例えば、第1特別図柄の当否判定にも小当りを設定して、第1特別図柄の当否判定よりも第2特別図柄の当否判

10

20

30

40

50

定の方が高い確率で小当りに当選するように構成してもよい。

【0445】

なお、第2実施形態では、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなり、その特別図柄の変動表示中（大当たりの変動表示中）に、他方の特別図柄の当否判定が実行される場合は、他方の特別図柄の当否判定の結果として大当たりを導出することが禁止され、小当たり又ははずれのみが導出される。他方の特別図柄の当否判定の結果が大当たり該当する場合は、該当否判定の結果が大当たりからはずれに強制的に差し替えられる。つまり、上記の特別図柄当否抽選テーブルにおいて、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）であるときは、特別図柄当り乱数値が「0～204」の範囲に該当する場合に、該当否判定の結果が強制的にはずれとなり（大当たりからはずれに差し替えられ）、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）であるときは、特別図柄当り乱数値が「0～818」の範囲に該当する場合に、該当否判定の結果が強制的にはずれとなる（大当たりからはずれに差し替えられる）。なお、その変形例としては、上記の特別図柄当否抽選テーブルの他に、特別図柄の当否判定の結果として大当たりの判定値（乱数範囲）を含まない大当たり無抽選用のテーブルを用意して、一方の特別図柄の大当たりの変動表示中は、上記の特別図柄当否抽選テーブルではなく、大当たり無抽選処理専用のテーブルを参照して、当否判定の結果が小当たり又ははずれのみとなる小当たり抽選を行う方法を採用してもよい。なお、この変形例において、当否判定の結果として小当たりが設定されていないスペックであれば、当否判定を行わずに、即時はずれを決定する方法を採用してもよい。

【0446】

続いて、第2実施形態の大当たり種別（大当たり内訳）について説明する。この第2実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」となる場合、図57に示す特別図柄大当たり図柄テーブルを参照して、大当たり種別（大当たり図柄、図柄群）を決定する。

【0447】

図57（A）は、第1特別図柄大当たり図柄テーブルを模式的に示す図である。この第1特別図柄大当たり図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当たり種別、大当たり遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口54の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第1特別図柄大当たりテーブルには、各図柄群に応じて、4種類の大当たり種別が設定されている。具体的には、10R特定大当たり（図柄群A）と、4R特定大当たり1（図柄群B）と、4R特定大当たり2（図柄群C）と、4R通常大当たり（図柄群D）とに振り分けられる。10R特定大当たり（図柄群A）は、大当たり遊技の規定ラウンド数が10ラウンドであり、1回のラウンド遊技における大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が28秒である。4R特定大当たり1（図柄群B）、4R特定大当たり2（図柄群C）および4R通常大当たり（図柄群D）は、大当たり遊技の規定ラウンド数が4ラウンドであり、1回のラウンド遊技における大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が28秒である。

【0448】

図57（B）は、第2特別図柄大当たり図柄テーブルを模式的に示す図である。この第2特別図柄大当たり図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群、大当たり種別、大当たり遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口54の開放時間（最大開放時間）がそれぞれ対応付けられている（本例では、便宜上、停止図柄の記載を省略する）。第2特別図柄大当たりテーブルには、各図柄群に応じて、5種類の大当たり種別が設定されている。具体的には、10R特定大当たり（図柄群E）と、6R特定大当たり（図柄群F）と、4R特定大当たり1（図柄群G）と、4R特定大当たり2（図柄群H）と、2R通常大当たり（図柄群I）とに振り分けられる。10R特定大当たり（図柄群E）は、大当たり遊技の規定ラウンド数が10ラウンドであり、1回のラウンド遊技における大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が28秒である。6R特定大当たり（図柄群F）は、大当たり遊技の規定ラウンド数が6ラウンドであり、1回のラウンド遊技における大入賞口54の開放時間（最大開放時間）が28秒である。4R特定大当たり1（図柄群G）および4R特定大当たり2（図柄

群 H) は、大当り遊技の規定ラウンド数が 4 ラウンドであり、1 回のラウンド遊技における大入賞口 5 4 の開放時間 (最大開放時間) が 2 8 秒である。2 R 通常大当り (図柄群 I) は、大当り遊技の規定ラウンド数が 2 ラウンドであり、1 回のラウンド遊技における大入賞口 5 4 の開放時間 (最大開放時間) が 2 秒である。

【0 4 4 9】

各種の大当り種別のうち、2 R 通常大当りを除く各大当りは、大当り遊技中の全てのラウンド遊技において、大入賞口 5 4 が長時間 (2 8 秒) 開放する長開放のラウンド遊技が実行される契機となる大当りである。一方、2 R 通常大当りは、大当り遊技中の全てのラウンド遊技において、大入賞口 5 4 が短時間 (2 秒) 開放する短開放のラウンド遊技が実行される契機となる大当りをいう。本実施形態において、長開放のラウンド遊技は、大入賞口 5 4 の開放時間が、大入賞口 5 4 に規定数 (フルカウント: 1 5 球) の遊技球を入球可能又は入球容易に設定されたラウンド遊技である。短開放のラウンド遊技は、大入賞口 5 4 の開放時間が、大入賞口 5 4 に規定数 (フルカウント: 1 5 球) の遊技球を入球不能又は入球困難に設定されたラウンド遊技である。

【0 4 5 0】

なお、図示省略するが、第 2 特別図柄の当否判定の結果が小当りとなる場合、複数種の小当り図柄 (図柄群) から一の小当り図柄 (図柄群) を選択して、その第 2 特別図柄の変動表示の終了時にその選択された小当り図柄 (図柄群) が停止表示されることになっている。なお、この小当り図柄の種類に応じて、小当り遊技における大入賞口 5 4 の開閉パターン (開放時間、開放回数) が異なるように構成してもよい。

【0 4 5 1】

続いて、第 2 実施形態の遊技状態について説明する。図 5 8 は、第 2 実施形態における遊技状態および演出モードの遷移図である。第 2 実施形態では、複数種の遊技状態として、「通常遊技状態」、「時短遊技状態」、「潜確遊技状態」、「確変遊技状態」が設定されている。その遊技状態の種類として、(1) 特別図柄の確率変動機能、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「確変状態」又は「確変遊技状態」と呼称し、(2) 特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動して電チューサポート機能が作動しない遊技状態を「潜確遊技状態 (潜伏確変遊技状態)」又は「潜伏確変状態」と呼称し、(3) 特別図柄の確率変動機能が作動せずに特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動する遊技状態を「時短状態」又は「時短遊技状態」と呼称し、(4) 全ての機能が作動していない状態を「通常状態」又は「通常遊技状態」と呼称する。ここで、「確変遊技状態」、「潜確遊技状態」および「時短遊技状態」は、いずれも「通常遊技状態」と比べて、遊技者にとって有利な遊技状態であるといえる。なお、各遊技状態は、特別図柄の確率変動機能の作動状態 (高確率状態 / 低確率状態) と、電チューサポート機能の作動状態 (高ベース状態 / 低ベース状態) との組み合わせにより、(1) 確変遊技状態を「高確率高ベース状態」、(2) 潜確遊技状態を「高確率低ベース状態」、(3) 時短遊技状態を「低確率高ベース状態」、(4) 通常遊技状態を「低確率低ベース状態」と表現することもできる。ここで、特別図柄の変動時間短縮機能については、第 1 特別図柄および第 2 特別図柄のうち、少なくともその遊技状態において遊技の主体となる方の特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。つまり、特別図柄の変動時間短縮機能が作動していると言えるのは、第 1 特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態 (通常遊技状態) では第 1 特別図柄の変動時間が短縮され、第 2 特別図柄の変動表示が遊技の主体となる遊技状態 (時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態) では第 2 特別図柄の変動時間が短縮されていればよい。

【0 4 5 2】

図 5 9 は、第 2 実施形態における遊技状態設定テーブルを示す模式図である。遊技状態設定テーブルには、各大当り種別 (図柄群の種類) に対して、その大当り遊技の終了後に移行する遊技状態が設定されている。本実施形態において、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の終了後の遊技状態は、(A) 大当り種別 (図柄群の種類) と、(B) 大当り当選時の遊技状態とに応じて設定される。なお、各遊技状態の継

10

20

30

40

50

続回数（特別図柄の変動表示の回数）は、特別図柄の確率変動機能が作動する確率変動回数（確変作動回数）と、特別図柄の変動時間短縮機能が作動する変動時間短縮回数（時短作動回数）と、電チューサポート機能が作動する電サポ回数（電サポ作動回数）とに基づき設定される。なお、「ＳＴ」とは、大当たり確率が規定の変動表示回数まで高確率に設定された期間（スペシャルタイムの略称）である。つまり、規定の変動表示回数までは確変状態（確変遊技状態）を維持するが、その規定の変動表示回数内で大当たりが発生しなければ通常状態（通常遊技状態）に移行する回数区切り確変機を「ＳＴ機」と呼称する。その意味で、規定の変動表示回数を、以下では、「規定ＳＴ回数」又は「ＳＴ回数」とも呼称する。

【０４５３】

10

第１特別図柄において「１０Ｒ特定大当たり（図柄群Ａ）」、「４Ｒ特定大当たり１（図柄群Ｂ）」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「０回」が設定される。この潜確遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで潜確遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０４５４】

20

第１特別図柄において「４Ｒ特定大当たり２（図柄群Ｃ）」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０４５５】

30

第１特別図柄において「４Ｒ通常大当たり（図柄群Ｄ）」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「７０回」、電サポ回数「７０回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達するまで、又は、この特定回数（７０回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が特定回数（７０回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０４５６】

40

第２特別図柄において「１０Ｒ特定大当たり（図柄群Ｅ）」、「６Ｒ特定大当たり（図柄群Ｆ）」、「４Ｒ特定大当たり１（図柄群Ｇ）」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態に応じて、その大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態が異なる。具体的には、大当たり当選時の遊技状態が通常遊技状態である場合は、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定され、大当たり当選時の遊技状態が時短遊技状態、確変遊技状態又は潜確遊技状態である場合は、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として潜確遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「１００回」が設定され、大当たり遊技の終了後に潜確遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サポ回数「０回」が設定される。従って、確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定Ｓ

50

T回数（100回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。同じく、潜確遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ST回数（100回）に到達するまで、又は、この規定ST回数（100回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ST回数（100回）に到達することで潜確遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【0457】

第2特別図柄において「4R特定大当たり2（図柄群H）」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「100回」、変動時間短縮回数「100回」、電サポ回数「100回」が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ST回数（100回）に到達するまで、又は、この規定ST回数（100回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ST回数（100回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

10

【0458】

第2特別図柄において「2R通常大当たり（図柄群I）」に当選した場合は、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、その大当たり遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行する場合は、確率変動回数「0回」、変動時間短縮回数「70回」、電サポ回数「70回」が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が特定回数（70回）に到達するまで、又は、この特定回数（70回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が特定回数（70回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

20

【0459】

上述したように、大当たりの発生は遊技状態の移行契機となり得るが、小当たりの発生は遊技状態の移行契機とはならない。すなわち、特別図柄の当否判定の結果が小当たりとなる場合、その遊技状態の終了条件となる最終回の変動表示（例えば、確変遊技状態および潜確遊技状態の100回転目の変動表示、時短遊技状態の70回転目の変動表示）を除いて、小当たり当選時の遊技状態がそのまま継続され、小当たり当選を契機として遊技状態の移行制御は行われず、つまり、小当たり発生前の遊技状態が通常遊技状態であれば、小当たり遊技中および小当たり遊技後の遊技状態も通常遊技状態となり、小当たり発生前の遊技状態が時短遊技状態であれば、小当たり遊技中および小当たり遊技後の遊技状態も時短遊技状態となり、小当たり発生前の遊技状態が確変遊技状態であれば、小当たり遊技中および小当たり遊技後の遊技状態も確変遊技状態となり、小当たり発生前の遊技状態が潜確遊技状態であれば、小当たり遊技中および小当たり遊技後の遊技状態も潜確遊技状態となる。

30

【0460】

続いて、第2実施形態の演出モードについて説明する。第2実施形態では、図58に示すように、複数種の演出モードとして、通常モード、時短モード、潜確モード、確変モードが設定されており、遊技状態（又は変動パターン選択状態）等に応じて、複数種の演出モードのうちのいずれかが択一的に設定され、該設定された演出モードに応じた変動演出が実行される。

40

【0461】

基本的には、遊技状態が通常遊技状態であるときは「通常モード」が設定され、遊技状態が時短遊技状態であるときは「時短モード」が設定され、遊技状態が潜確遊技状態であるときは「潜確モード」が設定され、遊技状態が確変遊技状態であるときは「確変モード」が設定される。但し、非通常遊技状態（時短遊技状態、潜確遊技状態、確変遊技状態）が終了したことに基づき通常状態へ移行するときは、遊技状態が通常遊技状態へ移行した直後の所定回数の変動表示においては特殊演出モードが設定され、その所定回数の変動表示を終えたときに通常演出モードが設定される。所定回数とは、特別図柄の変動表示回数

50

として「4回」である。これは第1特別図柄及び第2特別図柄の累計の変動表示回数が「4回」という意味である。つまり、特別図柄の変動表示回数が所定回数に到達するとは、第1特別図柄の変動表示回数と第2特別図柄の変動表示回数との合計回数が「4回」に到達したことを意味する。なお、その変形例としては、第1特別図柄の変動表示回数のみが所定回数（4回）に到達、又は、第2特別図柄の変動表示回数のみが所定回数（4回）に到達することを契機として、特殊モードを終了させてもよい（通常モードに移行させてもよい）。そして、いずれかの演出モードが設定されると、当該演出モードに滞在中であることを示唆する演出（変動演出）として、画面上において当該演出モード専用の背景画像（装飾図柄の背面表示となる背景画像）が表示され、また、当該演出モード専用のBGMがスピーカ11から出力される。このように背景画像およびBGMは演出モード毎に互いに異なるよう設定されているため、背景画像又はBGMの種類から、現在滞在中の演出モードがいずれであるかを遊技者が認識し得るようになっている。

10

【0462】

続いて、第2実施形態の特別図柄の変動時間（変動パターン）について説明する。図60は、第2実施形態における特別図柄の変動時間の比較表である。なお、この第2実施形態では、特別図柄の変動パターンテーブルの図示を省略しているが、実際には、第1実施形態と同様に、特別図柄の変動時間（変動パターン）は、特別図柄の変動パターンテーブルを参照して選択される。

【0463】

図中の（A）には、遊技状態が通常遊技状態である場合の特別図柄の変動時間を表記している。第1特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「30秒～60秒」に設定され、当否判定の結果が大当たりである場合は「30秒～90秒」に設定されている。第2特別図柄の変動時間は、当否判定の結果が小当たり又ははずれである場合は「1000秒」に設定され、当否判定の結果が大当たりである場合は「30秒～90秒」が設定されている。すなわち、第2特別図柄の変動時間については、当否判定の結果が大当たりとなる場合を除き、他の変動時間と比較して極めて長い変動時間（1000秒）が設定されている。

20

【0464】

図中の（B）には、遊技状態が時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態である場合の特別図柄の変動時間を表記している。第1特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「1秒～60秒」に設定され、当否判定の結果が大当たりである場合は「30秒～60秒」が設定されている。第2特別図柄の変動時間は、当否判定の結果がはずれである場合は「1秒～3秒」に設定され、当否判定の結果が小当たりである場合は「0.5秒」に設定され、当否判定の結果が大当たりである場合は「30秒～60秒」に設定されている。

30

【0465】

続いて、第2実施形態における普通図柄抽選について説明する。図61は、第2実施形態における普通図柄抽選の説明に供する模式図である。図中（A）は普通図柄当否抽選テーブル、図中（B）は普通図柄変動パターンテーブル、図中（C）は普通電動役物開放パターンテーブルを示している。

40

【0466】

普通図柄の当り確率は、図61（A）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動していない場合は「1/1.02」に設定され、電チューサポート機能（普通図柄の確率変動機能）が作動している場合は「1/1.01」に設定されている。そのため、第2実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の当否判定において極めて高確率で当りが導出される仕様となっている。

【0467】

普通図柄の変動時間は、図61（B）に示すように、電チューサポート機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動していない場合は「0.5秒」に設定され、電チューサポー

50

ト機能（普通図柄の変動時間短縮機能）が作動している場合は「0.2秒」に設定されている。つまり、本実施形態では、遊技状態が低ベース状態であるか高ベース状態であるかに関わらず、普通図柄の変動時間が極めて短時間に設定されている。なお、いずれの普通図柄の変動パターンが選択された場合でも、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）は「0.1秒」が設定されている。なお、普通図柄の確定停止時間（確定表示時間）とは、普通図柄が確定的に停止表示される時間（完全に停止された状態が保持される時間）である。

【0468】

普通電動役物522の開放パターンは、図61（C）に示すように、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動していない場合は「1秒の開放 2秒の閉鎖 1秒の開放 2秒の閉鎖 1秒の開放」に設定され、電チューサポート機能（開放延長機能）が作動している場合は「5.9秒の開放」に設定されている。すなわち、普通電動役物522の開放パターンとして、低ベース状態においては1秒の開放動作が3回にわたり行われるため総開放時間は「3秒」であり、高ベース状態においては5.9秒の開放動作が1回だけ行われるため総開放時間は「5.9秒」である。

【0469】

続いて、第1特別図柄および第2特別図柄の同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）について説明する。図62は、本実施形態における同時変動処理（変動中断処理、変動強制停止処理）を説明するための模式図である。本実施形態では、第1特別図柄の変動開始条件の判定と、第2特別図柄の変動開始条件の判定とを別個独立して実行することで、第1特別図柄表示装置71による第1特別図柄の変動表示と第2特別図柄表示装置72による第2特別図柄の変動表示とを同時並行して実行する仕様（いわゆる並列機と呼ばれるスペック）を採用している。つまり、第1特別図柄の作動保留球と第2特別図柄の作動保留球とを別個独立して消化することで、第1特別図柄および第2特別図柄について、それぞれに対応する当否抽選や変動表示等を並行して行う構成となっている。そのため、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が長時間にわたり行われたとしても、この一方の特別図柄の変動表示と並行して他方の特別図柄の変動表示が行われるため、一方の特別図柄の変動表示の実行中に、他方の特別図柄の変動表示が滞ることがない。なお、以下では、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示について、大当りの変動表示を「大当り変動表示」と呼称し、小当りの変動表示を「小当り変動表示」と呼称し、はずれの変動表示を「はずれ変動表示」と呼称する。

【0470】

（変動中断処理）

ここで、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示、小当り変動表示又ははずれ変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示である場合に、一方の特別図柄の変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示とが並行して実行されている状況下において、一方の特別図柄の変動表示が終了する前に、他方の特別図柄の小当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示が終了したときからその小当り遊技が終了するまでの間、一方の特別図柄の変動表示が中断される（一方の特別図柄の変動表示に係る変動時間の計測が中断される）。なお、変動表示の中断とは、変動表示の一時停止という意味（後に再開されることが予定されているという意味）で用いている。そして、他方の特別図柄の小当り遊技が終了すると、一方の特別図柄の変動表示に係る変動時間の計測が再開されて、再開前の変動時間の計測時間と再開後の変動時間の計測時間との合算時間が、予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に達したときに、一方の特別図柄の変動表示が終了することになる。

【0471】

（変動強制停止処理）

一方、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示であり、他方の特別図柄の変動表示が小当り変動表示又ははずれ変動表示である場合に、一方の特別図柄の大当り変動表示と他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変

10

20

30

40

50

動表示とが並行して実行されている状況下において、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示が終了する前に、一方の特別図柄の大当り変動表示が終了したときは、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示の計測時間が予め設定された規定の変動時間（設計値通りの変動時間）に到達する前であっても、一方の特別図柄の大当り変動表示の終了時に、それと連動又は同期させて、他方の特別図柄の小当り変動表示又ははずれ変動表示を強制的に終了させる。なお、他方の特別図柄の小当り変動表示を強制終了させる場合には、その小当り変動表示の終了時に停止表示される図柄（確定表示図柄）を、小当り図柄からはずれ図柄に差し替えるものとする。すなわち、他方の特別図柄の小当り変動表示がはずれ変動表示にて強制的に停止表示されることになる（結果的に小当り遊技はキャンセルされる）。それにより、一方の特別図柄における特別遊技（大当り遊技）と、他方の特別図柄における特別遊技（小当り遊技）とが競合する事態を回避することができる。なお、第1特別図柄および第2特別図柄のうち、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示は大当り変動表示以外の変動表示とする（つまり、はずれ変動表示又は小当り変動表示とし、当否判定処理にて大当りに該当する当否乱数だった場合は強制的に当否判定結果をはずれに差し替え、はずれ変動表示とする）ことが望ましい。また、一方の特別図柄の変動表示が大当り変動表示として開始した場合、それより後から変動開始する他方の特別図柄の変動表示ははずれ変動表示（当否判定処理にて大当りや小当りに該当する当否乱数だった場合は強制的に当否判定結果をはずれに差し替え、はずれ変動表示とする）としてもよい。

【0472】

小当りRUSHの遊技性

次に、小当りRUSH（潜確モード）の遊技性について説明する。小当りRUSH（潜確モード）は、第2始動口52に遊技球を入球させることを契機として第2特別図柄の当否判定において小当りを頻出させて、大当りに当選するまでの間、小当り遊技を連続的且つ集中的に発生させることを目指す遊技性である。

【0473】

遊技状態が潜確遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート53を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（ $1/1.02$ ）で当りが導出される。この潜確遊技状態（低ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物522が1秒間の開放作動を3回行う。そのため、第2始動口52を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物522が開放状態となっている間に遊技球を第2始動口52に入球させることが可能又は容易である。また、この潜確遊技状態においては、第2特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1/1.1$ ）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第2特別図柄の変動時間が極めて短時間（0.5秒）に設定されているため、第2始動口52への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

【0474】

このとき、普通電動役物522が1秒間の開放作動を3回行っている間に、遊技球がこの第2始動口52に入球して小当りに当選した場合には、第2特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了して、小当り遊技が即開始されることになる。ここで、普通電動役物522は、1秒間の開放作動（3回目の開放作動を除く）を行った直後に、2秒間の閉鎖作動を行うようになっている。よって、小当り遊技が開始された後、右側領域PA2を流下する遊技球は、普通電動役物522が2秒間の閉鎖作動を行っている間に、該閉鎖中の普通電動役物522（可動部材524）の上面を通過して大入賞口54へと到達しやすくなっている。そのため、小当り遊技の実行中において、右側領域PA2を流下する遊技球は、普通電動役物522に入球することなく可動部材524の上面を素通りして、その斜め下方に配置された大入賞口54へ向けて流下することで、該大入賞口54に入球可能となっている。従って、遊技状態が潜伏確変遊技状態である場合は、第2始動口52に遊技球を入球させて第2特別図柄の変動表示を高頻度で行い、次の大当りが発生するまでの

間、小当り遊技を高頻度で実行させる遊技性となる。それにより、小当り遊技を実行する度に大入賞口 5 4 に 2 ～ 3 個程度の遊技球を入球させて、毎回 2 0 ～ 3 0 個程度の賞球を連続して獲得することで、遊技者は持ち球を増加させながら遊技を進めることが可能となる。

【 0 4 7 5 】

一方、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合においても、第 2 特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高く、しかも小当りの変動時間が極めて短く設定されているため、小当り遊技が頻繁に発生しやすくなっている。しかしながら、小当り R U S H の遊技性を潜確遊技状態のみに限定し、潜確遊技状態以外の遊技状態については、該小当り遊技による持ち球の増加を抑制するため、以下のような対策が講じられている。

10

【 0 4 7 6 】

具体的には、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態である場合、遊技球が作動ゲート 5 3 を通過すると、普通図柄の当否判定において極めて高確率（ $1 / 1 . 0 1$ ）で当りが導出される。この遊技状態（高ベース状態）においては、普通図柄の当否判定に当選すると、普通電動役物 5 2 2 が 5 . 9 秒間の 1 回の開放作動を行う。そのため、第 2 始動口 5 2 を狙って右打ちを行っていれば、普通電動役物 5 2 2 が開放状態となっている間に遊技球を第 2 始動口 5 2 に入球させることは極めて容易である。また、この時短遊技状態又は確変遊技状態においても、第 2 特別図柄の当否判定における小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1 / 1 . 1$ ）に設定されており、しかも小当りに当選したときの第 2 特別図柄の変動時間が極めて短時間（0 . 5 秒）に設定されているため、第 2 始動口 5 2 への遊技球の入球に基づき小当りが頻繁に発生する可能性が高い。

20

【 0 4 7 7 】

ここで、普通電動役物 5 2 2 が 5 . 9 秒間の開放作動を行っている間に、遊技球がこの第 2 始動口 5 2 に入球して小当りに当選した場合は、第 2 特別図柄の変動表示が極めて短時間のうちに終了し、小当り遊技が即開始されることになる。このとき、普通電動役物 5 2 2 が開放作動を継続している間（第 2 始動口 5 2 が開放状態となっている間）に、小当り遊技が実行された場合には、右側領域 P A 2 を流下する遊技球は、該開放中の普通電動役物 5 2 2 に極めて入球しやすく、大入賞口 5 4 に到達する可能性が著しく低くなる。一方、普通電動役物 5 2 2 が閉鎖作動した後（第 2 始動口 5 2 が閉鎖状態となった後）に、小当り遊技が実行された場合には、その後続の遊技球が作動ゲート 5 3 を通過してから普通電動役物 5 2 2 が開放作動するまでの時間が極めて短い時間（変動時間 0 . 2 秒 + 停止時間 0 . 1 秒）に設定されているため、この即開放された普通電動役物 5 2 2 に遊技球が入球し易くなっている。つまり、小当り遊技の実行中は、普通電動役物 5 2 2（第 2 始動口 5 2）がほぼ開き放しの状態となっており、右側領域 P A 2 を流下する遊技球は、開放状態の普通電動役物 5 2 2（第 2 始動口 5 2）に極めて入球しやすく、その下流に配置された大入賞口 5 4 に入球させることは極めて困難である。従って、遊技状態が時短遊技状態又は確変遊技状態（高ベース状態）である場合は、たとえ第 2 特別図柄の当否判定にて小当りが頻出したとしても、遊技球が大入賞口 5 4 に到達する可能性が著しく低く、小当り遊技により出玉を増やすことは極めて困難である。

30

40

【 0 4 7 8 】

また、遊技状態が通常遊技状態である場合にも、第 2 特別図柄の当否判定において小当りの当選確率が極めて高確率（約 $1 / 1 . 1$ ）に設定されているが、第 2 特別図柄の変動時間が極めて長時間（1 0 分以上）に設定されているため、遊技者が遊技球を第 2 始動口 5 2 に入球させて小当りを狙った遊技を行ったとしても、第 2 特別図柄の消化の効率が非常に悪く、小当り遊技を頻発させることはできない。なお、通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示では、変動パターン選択状態として限定頻度選択状態が設定され、第 2 特別図柄の変動効率が相対的に高く設定されている（第 2 特別図柄の変動時間が極めて長時間となることはない）。つまり、通常遊技状態に移行した直後の所定回数の変動表示（4 回転以内の変動表示）では、この所定回数の変動表示が終了した後の変動表示（5

50

回転目以降の変動表示)よりも、第2特別図柄の変動時間(変動時間の平均値)が短縮化され、第2特別図柄の変動効率が高くなるように設定されている。

【0479】

ここで、第2実施形態では、小当りRUSH(潜確モード)の実行中は、画面の累積賞球数表示領域733に累積賞球数が表示され、遊技者に累積賞球数を報知可能に構成されている。この小当りRUSH(潜確モード)の実行中に、遊技球が一般入賞口64に入球したときは、オマケ入賞演出は行われない一方で、累積賞球数の加算表示(一般入賞口カウントアップ演出)は行われるように構成されている。また、この小当りRUSH(潜確モード)の実行中に、第2特別図柄の当否判定の結果が小当りとなることで行われる小当り遊技において遊技球が大入賞口54に入球した場合には、累積賞球数の加算表示(大入賞口カウントアップ演出)が行われることが好適である。変形例としては、小当りRUSH(潜確モード)の実行中に、遊技球が一般入賞口64に入球しても、オマケ入賞演出も行われず、累積賞球数の加算表示(一般入賞口カウントアップ演出)も行われないように構成してもよい。

10

【0480】

なお、第2実施形態においても、上述の第1実施形態の特徴的な構成を適用することで、上述の第1実施形態と同様の作用効果を奏することができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0481】

なお、第2実施形態の変形例として、第2始動口52を常時開放型の入賞口として構成してもよい。つまり、本変形例においては、第1始動口51および第2始動口52が非可変式の始動口(常時開放式の始動口)として構成されており、普通電動役物は搭載されていない。図63は、第2実施形態の変形例に係るぱちんこ遊技機の正面図である。図63に示すように、センター飾り21の右方の領域(右側領域PA2)には、第2始動口52が配置され、その左斜め下方には大入賞口54が配置されている。第2始動口52は、第2特別図柄遊技に対応する始動入賞口として設けられており、遊技球の入球を検出するための第2始動口スイッチ521を備えている。この第2始動口52は、上方に向けて開口された常時開放型の入賞口であり、主として右側領域PA2を流下する遊技球(右打ちした遊技球)が入球可能となっている。つまり、第2始動口52は、右側領域PA2を流下する遊技球が常時入球可能な一般入賞口64を兼用しており、特別遊技状態であっても、非特別遊技状態であっても、常に入球可能に構成されている。本変形例では、特別遊技の実行中に第2始動口52(一般入賞口64)に遊技球が入球することを契機として、オマケ入賞演出と累積賞球数の加算表示(一般入賞口カウントアップ演出)が行われる。なお、特別遊技の実行中に第2始動口52(一般入賞口64)に遊技球が入球したときに、累積賞球数の加算表示(一般入賞口カウントアップ演出)のみが行われ、オマケ入賞演出は行われないように構成してもよい。また、小当りRUSH(潜確モード)の実行中に、遊技球が第2始動口52(一般入賞口64)に入球しても、オマケ入賞演出も行われず、累積賞球数の加算表示(一般入賞口カウントアップ演出)も行われないように構成してもよい。

20

30

【0482】

[第3実施形態]

次に、第3実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第3実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第1実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第1実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【0483】

[主制御表示装置]

図64は、第3実施形態の主制御表示装置27を示す模式図である。主制御表示装置27は、主制御基板100にて点灯制御されるLED表示装置であり、遊技盤20の前面側

40

50

の所定位置に配設されている。この主制御表示装置 2 7 には、図 6 4 に示すように、第 1 特別図柄表示装置 7 1、第 2 特別図柄表示装置 7 2、第 1 特別図柄保留ランプ 7 3、第 2 特別図柄保留ランプ 7 4、普通図柄表示装置 7 5、普通図柄保留ランプ 7 6、ラウンド表示灯 7 7、状態表示灯 7 8、右打ち指示燈 7 9、エラー表示灯 E r などの各種表示手段が設けられている。

【 0 4 8 4 】

第 1 特別図柄表示装置 7 1 は、8 個の L E D セグメント G ~ N から構成され、第 1 特別図柄の変動表示は当該 L E D セグメントの点滅パターンに従って表示され、当該 L E D セグメントの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第 1 特別図柄が確定表示される。より詳細には、第 1 特別図柄の変動表示は、L E D セグメント M , N のみが点滅し、それ以外の L E D セグメントは消灯している状態であり、第 1 特別図柄の確定表示は、当否判定の結果がはずれである場合は L E D セグメント M , N のみが点灯且つそれ以外の L E D セグメントは消灯している状態であり、当否判定の結果が当りである場合は実行される特別遊技の種類に応じて L E D セグメント L E D セグメント G ~ N の点灯及び消灯の組合せが異なる（例えば、4 R 大当りである場合は、L E D セグメント G ~ N の順に点灯・点灯・点灯・消灯・消灯・点灯・点灯・点灯や、消灯・点灯・消灯・点灯・点灯・点灯・点灯・消灯となり、1 6 R 大当りである場合は、L E D セグメント G ~ N の順に点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯や、点灯・消灯・点灯・消灯・点灯・消灯・点灯・消灯となる）。なお、各 L E D セグメントについては、L E D ランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【 0 4 8 5 】

第 2 特別図柄表示装置 7 2 は、8 個の L E D セグメント Q ~ X から構成され、第 2 特別図柄の変動表示は当該 L E D セグメントの点滅パターンに従って表示され、当該 L E D セグメントの点滅が停止して点灯表示に切り替わることで第 2 特別図柄が確定表示される。より詳細には、第 2 特別図柄の変動表示は、L E D セグメント W , X のみが点滅し、それ以外の L E D セグメントは消灯している状態であり、第 1 特別図柄の確定表示は、当否判定の結果がはずれである場合は L E D セグメント W , X のみが点灯且つそれ以外の L E D セグメントは消灯している状態であり、当否判定の結果が当りである場合は実行される特別遊技の種類に応じて L E D セグメント L E D セグメント Q ~ X の点灯及び消灯の組合せが異なる（例えば、4 R 大当りである場合は、L E D セグメント Q ~ X の順に点灯・点灯・消灯・消灯・点灯・点灯・点灯・点灯や、消灯・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・消灯・消灯となり、1 6 R 大当りである場合は、L E D セグメント Q ~ X の順に消灯・点灯・点灯・点灯・点灯・点灯・消灯や、点灯・消灯・点灯・消灯・消灯・点灯・点灯・消灯となる）。なお、各 L E D セグメントについては、L E D ランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【 0 4 8 6 】

第 1 特別図柄保留ランプ 7 3 は、2 個の L E D セグメント O , P から構成され、当該 L E D セグメントの点灯・点滅・消灯表示によって第 1 特別図柄の作動保留球数（最大 4 個）を表示する。同じく、第 2 特別図柄保留ランプ 7 4 は、2 個の L E D セグメント Y , Z から構成され、当該 L E D セグメントの点灯・点滅・消灯表示によって第 2 特別図柄の作動保留球数（最大 4 個）を表示する。より詳細には、1 個の L E D セグメントが消灯表示である場合は 0 個、点滅表示である場合は 1 個、点灯表示である場合は 2 個を示しており、各表示の 2 個の組合せにて最大 4 個を表現している（例えば、L E D セグメント O が点灯表示且つ L E D セグメント P が点灯表示である場合は、第 1 特別図柄の保留個数が 4 個であることを示しており、L E D セグメント O が点滅表示且つ L E D セグメント P が消灯表示である場合は、第 1 特別図柄の保留個数が 1 個であることを示している）。なお、各 L E D セグメントについては、L E D ランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【 0 4 8 7 】

普通図柄表示装置 7 5 は、1 個の L E D セグメント C から構成され、普通図柄の変動表

示及び確定表示を行う。より詳細には、普通図柄の変動表示は、ＬＥＤセグメントＣが点滅している状態であり、普通図柄の確定表示は、当否判定の結果がはずれである場合はＬＥＤセグメントＣが消灯している状態であり、当否判定の結果が当りである場合はＬＥＤセグメントＣが点灯している状態である。なお、このＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０４８８】

普通図柄保留ランプ７６は、２個のＬＥＤセグメントＡ，Ｂから構成され、当該ＬＥＤセグメントの点灯・点滅表示によって、普通図柄の作動保留球数（最大４個）を表示する。より詳細には、１個のＬＥＤセグメントが消灯表示である場合は０個、点滅表示である場合は１個、点灯表示である場合は２個を示しており、各表示の２個の組合せにて最大４個を表現している（例えば、ＬＥＤセグメントＡが点灯表示且つＬＥＤセグメントＢが点灯表示である場合は、普通図柄の保留個数が４個であることを示しており、ＬＥＤセグメントＡが点滅表示且つＬＥＤセグメントＢが消灯表示である場合は、普通図柄の保留個数が１個であることを示している）。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０４８９】

ラウンド表示灯７７は、左表示灯６７ａ及び右表示灯６７ｂから構成され、特別遊技におけるラウンド遊技の実行回数（規定ラウンド数：特別電動役物が連続して作動する回数）を表示する。左表示灯６７ａは２個のＬＥＤセグメントから構成され、右表示灯６７ｂは７個のＬＥＤセグメントから構成され、各ＬＥＤセグメントの点灯表示の組合せによって、特別遊技の規定ラウンド数を表示する（例えば、右表示灯６７ｂの７個のＬＥＤセグメントのうち、中央部のＬＥＤセグメントのみを消灯させそれ以外のＬＥＤセグメントを点灯させる場合、つまり、上部・左上部・左下部・右上部・右下部・下部の６つのＬＥＤセグメントを点灯させる場合は、「０」を示す組合せの表示となる）。例えば、ラウンド表示灯７７に「１０」の数値が点灯表示された場合（つまり、ラウンド数の二桁目を示す表示灯である左表示灯７７ａが「１」の数値を示す組合せにて点灯表示され、ラウンド数の一桁目を示す表示灯である右表示灯７７ｂが「０」の数値を示す組合せにて点灯表示された場合）、特別遊技の規定ラウンド数が１０回（１０ラウンド）であることが示される。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０４９０】

状態表示灯７８は、２個のＬＥＤセグメントＤ，Ｅから構成され、当該ＬＥＤセグメントの点灯表示によって、特別図柄の確率変動機能の作動状態と、普通図柄の確率変動機能の作動状態とを表示する。なお、各ＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０４９１】

右打ち指示灯７９は、１個のＬＥＤセグメントＦから構成され、当該ＬＥＤセグメントの点灯表示によって、遊技領域ＰＡの右側を狙って遊技球を発射すべき遊技状態（右打ちすべき遊技状態）であるか否かを表示する。より詳細には、高ベース状態や特別遊技状態などの遊技領域ＰＡの右側を狙って遊技球を発射すべき遊技状態（右打ちすべき遊技状態）である場合は、ＬＥＤセグメントＦが点灯表示し、低ベース状態（非特別遊技状態）などの遊技領域ＰＡの左側を狙って遊技球を発射すべき遊技状態（左打ちすべき遊技状態）である場合は、ＬＥＤセグメントＦが消灯表示する。なお、このＬＥＤセグメントについては、ＬＥＤランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【０４９２】

エラー表示灯Ｅｒは、１個のＬＥＤセグメントＥｒから構成され、当該ＬＥＤセグメントＥｒの点灯表示によって、遊技機ＰＭのエラーの発生状況（エラーが発生しているか否か）を報知する。より詳細には、エラーが発生している場合にはＬＥＤセグメントＥｒが点灯し、エラーが発生していない場合にはＬＥＤセグメントＥｒが消灯する。但し、特定のエラーが発生している場合はＬＥＤセグメントＥｒが消灯しても良い（例えば、前述し

10

20

30

40

50

た第1エラーや第2エラーが発生している場合はLEDセグメントErが点灯するが、前述した第3エラーや後述する設定機能に関するエラー（設定値が範囲外である場合や設定変更を確定させずに設定変更状態を終了させた場合などに発生するエラー）が発生している場合はLEDセグメントErが消灯するなど）。なお、このLEDセグメントについては、LEDランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

【0493】

〔入賞関連演出〕

次に、第3実施形態の入賞関連演出について説明する。入賞関連演出は、大当たり遊技の実行中に遊技球が大入賞口54又は一般入賞口64などに入球したことに基づき実行される演出である。この入賞関連演出は、前述の第1実施形態（図18等を参照）と同様に、大入賞口入賞演出と、一般入賞口入賞演出とを含む。

【0494】

<大入賞口入賞演出>

大入賞口入賞演出は、大当たり遊技の実行中に遊技球が大入賞口54に入賞したことを契機として実行される演出である。大入賞口入賞演出は、図18に示すように、大入賞口通常入賞演出と、大入賞口オーバー入賞演出と、大入賞カウントアップ演出とを含む。この大入賞口入賞演出（大入賞口通常入賞演出、大入賞口オーバー入賞演出、大入賞カウントアップ演出）の内容については、すでに第1実施形態で詳述しているので、基本的な説明は省略する。なお、以下では、大入賞口オーバー入賞演出（オーバー入賞演出）の実行条件として、1回のラウンド遊技の実行中に規定カウント数を超過する遊技球（本実施例では11個目以降の遊技球）が大入賞口54に入球して、その超過した分の遊技球が大入賞口スイッチ541にて有効に検出されること（つまりオーバー入賞が発生すること）を「オーバー入賞演出実行条件」とも呼称する。また、大入賞カウントアップ演出は、前述したとおり、大入賞口54への遊技球の入球に基づき付与される賞球数がカウントアップ形式で順に加算表示される演出表示であるが、この大入賞口カウントアップ演出は賞球数を1個ずつカウントアップ表示するものに限られず、賞球数を2以上の複数個ずつカウントアップ表示するものでもよいし（例えば、大入賞口54への1個の入球に対する賞球数が15個である場合、0個 15個のように一気に15個のカウントアップ表示を行ったりしてもよいし、0個 3個 6個 9個 12個 15個のように15個を所定数（ここでは「5」）で分割した個数ごとにカウントアップ表示を行ってもよいし）、ランダムな個数（例えば、大入賞口54への1個の入球に対する賞球数が15個である場合、0個 23個 45個 11個 64個 32個 15個という順であり、最初の0個と最後の15個以外は数字が変動していることだけを示すための表示）でカウントアップ表示するものでもよい（前述の第1実施形態や第2実施形態も同様）。また、以下では、特段の場合を除き、（ア）遊技球が大入賞口54に入賞することと、（イ）遊技球が大入賞口54に入球することと、（ウ）遊技球が大入賞口スイッチ541に検出されることと、（エ）主制御基板100が大入賞口入賞コマンドを送信することと、（オ）演出制御基板200が大入賞口入賞コマンドを受信することと、を同義の意味で使用する。

【0495】

<一般入賞口入賞演出>

一般入賞口入賞演出は、遊技球が一般入賞口64に入賞したことを契機として実行される演出である。一般入賞口入賞演出は、図18に示すように、一般入賞口通常入賞演出と、一般入賞カウントアップ演出とを含む。この一般入賞口入賞演出（一般入賞口通常入賞演出、一般入賞カウントアップ演出）の内容については、すでに第1実施形態で詳述しているので、基本的な説明は省略する。なお、以下では、特段の場合を除き、（ア）遊技球が一般入賞口64に入賞することと、（イ）遊技球が一般入賞口64に入球することと、（ウ）遊技球が右一般入賞口スイッチ641に検出されることと、（エ）主制御基板100が右一般入賞口入賞コマンドを送信することと、（オ）演出制御基板200が右一般入賞口入賞コマンドを受信することと、を同義の意味で使用する。

【0496】

<入賞関連演出の特徴>

続いて、第3実施形態の入賞関連演出（大入賞口入賞演出、一般入賞口入賞演出）の特徴について説明する。なお、この第3実施形態の入賞関連演出の構成要素と、前述の第1実施形態の入賞関連演出の構成要素とを適宜組み合わせてもよく、また、これらを組み合わせる際に、いずれかの構成要素の一部または全てを省略、置換、変更することも可能である。

【0497】

累積賞球数の強調演出

まず、第3実施形態の累積賞球数の強調演出（強調表示）について説明する。強調演出は、前述したように、大当り遊技の実行中に大入賞口54又は一般入賞口64へ遊技球が入球することで累積賞球数の値が予め定められた特定値に到達したことを報知する演出である。

【0498】

図65は、強調演出の表示例を示す模式図である。強調演出（強調表示）は、図65に示すように、画面中央の強調表示領域735に、累積賞球数の値が特定値に達したことを示す強調表示画像（図示例では「2500pt達成」）を表示する演出である。図示例の「2500pt達成」という強調表示画像は、累積賞球数の値が達成した特定値（2500）に対応する表示である「2500pt」の文字と、この特定値に到達したことを示す表示である「達成」の文字とを組み合わせた画像である。この強調表示画像は、画面の累積賞球数表示領域733に表示される累積賞球数表示（累積賞球数表示画像）とは別個独立して表示可能であり、この強調表示画像が表示されている間は、当該強調表示画像と累積賞球数表示（累積賞球数表示画像）とが併存する。なお、本実施例では、詳細は後述するが、強調演出の実行時間（強調表示画像の表示時間）が「3秒」に設定されているため、画面に強調表示画像が出現した場合には、この強調表示画像と累積賞球数表示（累積賞球数表示画像）とが3秒間の間だけ同時に表示されるようになっている。

【0499】

強調演出は、大当り遊技の実行中において所定の実行条件（「強調演出実行条件」と呼称する）が成立することを契機として実行される。この強調演出実行条件は、前述の累積賞球数カウンタの値が予め定められた特定値に達することを契機として成立する。この特定値とは、所定賞球数（2500個）の倍数値に対応する数値である。すなわち、累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（2500、5000、7500、10000...）に到達するたびに強調演出実行条件が成立し、この強調演出実行条件が成立したことに基づいて強調演出が行われることになる。

【0500】

図66は、強調演出パターンテーブルを示す模式図である。この強調演出パターンテーブルは、画面に表示する強調演出パターン（強調表示画像の表示パターン）を選択する際に参照される。この強調演出パターンテーブルには、図66に示すように、累積賞球数カウンタの値（特定値）と、決定される強調演出パターンと、その表示内容とが対応付けられている。本実施例では、累積賞球数カウンタの値が「2500」に達すると、画面に「2500pt達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンPK1が実行され、累積賞球数カウンタの値が「5000」に達すると、画面に「5000pt達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンPK2が実行され、累積賞球数カウンタの値が「7500」に達すると、画面に「7500pt達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンPK3が実行され、累積賞球数カウンタの値が「10000」に達すると、画面に「10000pt達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンPK4が実行され、累積賞球数カウンタの値が「12500」に達すると、画面に「12500pt達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンPK5が実行され、累積賞球数カウンタの値が「15000」に達すると、画面に「15000pt達成」という文字を示す強調表示画像が拡大表示される強調演出パターンPK6が実行される。なお、図6

6では、6種類の強調演出パターンPK1～PK6のみを示しているが、強調演出パターンPK6が実行された後も、当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（17500，20000，22500・・・）に到達するたびに、その倍数値に対応する強調演出パターンが実行される。なお、強調演出パターンとして、当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（97500）に到達するまでは、2500の倍数に対応したそれぞれの強調演出パターンが存在するが、それ以降は当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（例えば、100000や102500など）に達したとしても強調演出パターンが実行されないよう構成してもよい。更に、当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（97500）に到達した以降は、当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値とは異なる数値（99999）に到達することによる「99999pt達成」といった特殊な強調演出パターンが1回表示されるのみであり、それ以降は当該累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値（例えば、100000や102500など）に達したとしても強調演出パターンが実行されないよう構成してもよい。このように構成することで、強調演出パターンの種類数を削減しつつも（換言すれば、際限なく強調演出パターンの種類を用意しないよう構成しつつ）、後述する連荘中の賞球獲得期待値を大幅に上回る（例えば、10倍）程度の賞球獲得までは必ず強調演出を実行可能とすることができる。

【0501】

ここで、本実施形態では、上記複数種の強調演出パターンにおいて、連続する二つ強調演出パターンが重複して実行されないように構成されている。つまり、連続する二つの強調演出パターンのうち、一方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンPK1）の実行期間または実行タイミングと、他方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンPK2）の実行期間または実行タイミングとが互いに重ならないようになっている（両者の実行期間の全部が重ならない場合と、両者の実行期間の一部が重ならない場合を含む）。ここで、仮に、連続する二つの強調演出パターンのうち、一方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンPK1）の実行中に、他方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンPK2）の実行条件を充足（例えば、累積賞球数カウンタの値が5000に到達）した場合、当該実行条件を充足したとしても、表示内容が煩雑にならないように、他方の強調演出パターンは実行しないよう構成してもよい。変形例として、仮に、連続する二つの強調演出パターンのうち、一方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンPK1）の実行中に、他方の強調演出パターン（例えば強調演出パターンPK2）の実行条件を充足（例えば、累積賞球数カウンタの値が5000に到達）した場合、表示内容が煩雑にならないように、一方の強調演出パターンの実行を強制終了して、代わりに他方の強調演出パターンを実行するよう構成してもよい。

【0502】

また、画面上での強調表示画像（強調演出表示）の表示サイズは、各強調演出パターンの種類に応じて適宜変更してもよい。つまり、各強調演出パターンの種類に応じて、強調表示画像（強調演出表示）の表示サイズが異なるよう構成してもよい。例えば、強調表示画像が示す累積賞球数の桁数が増えることによって、その強調表示画像（拡大表示した画像）が画面からはみ出すことを防止するため、特定数に到達した累積賞球数の桁数が所定数以上となった場合には強調表示画像のサイズを縮小してもよい。変形例として、累積賞球数カウンタの値が特定賞球数（例えば、10000）の倍数値（10000，20000，30000・・・）に到達した場合の強調演出パターンについては、それ以外の強調演出パターンよりも、遊技者に対する祝福度合いを強くする（より一層祝福されているように感じてもらう）ために、強調表示画像（強調演出表示）の表示サイズを大きくしたり、強調演出の実行時間を長く（例えば、3秒でなく5秒とする）したりしてもよい。

【0503】

強調演出の特殊効果

次に、強調演出の発生に付随して行われる特殊効果について説明する。本実施例では、大当り遊技の実行中に強調演出が実行される場合、当該強調演出の開始時および終了時に

、強調表示画像に対して所定の特殊効果を施す（所定の演出を付加する）特殊効果表示（単に「特殊効果」とも呼称する、または、単に「付加演出」や「付加表示」とも呼称する）が行われるとともに、当該強調演出の開始および終了を聴覚的に報知する特定効果音の出力が行われる。

【0504】

特殊効果表示には、強調表示画像自体が変形（拡縮、反転、移動など）または変化（色調変化、輝度変化、カラー／白黒の切り替えなど）して特殊効果を発揮する特殊効果表示と、強調表示画像とは異なる別の画像が強調表示画像の表示に対して視覚的な効果を付与する特殊効果表示とがある。本実施例では、この特殊効果表示として、強調表示画像を徐々に出現させるフェードイン表示、強調表示画像を徐々に消失させるフェードアウト表示、強調表示画像の周囲に特定のエフェクト画像（例えば、無数の小さな星画像や帯電画像など）を表示するエフェクト表示などがある。主に、エフェクト表示およびフェードイン表示は強調表示画像の出現時に実行され、フェードアウト表示は強調表示画像の消去時に実行される（強調表示画像の消去時にはエフェクト表示を実行しない）。なお、本実施例の変形例として、強調演出の開始時および終了時のいずれかのみ特殊効果表示を施すように構成してもよい。また、特殊効果表示として、強調表示画像の前面側にボカシ画像やモザイク画像を重畳して表示する隠蔽表示などを行ってもよい。

【0505】

特定効果音は、強調演出の開始時と終了時とに出力される特定の効果音である。この特定効果音としては、強調演出の開始時に略同時に出力される特定効果音A（例えば「ドカーン」という音声）と、強調演出の終了時に略同時に出力される特定効果音B（例えば「ピコ」という音声）とがある。なお、変形例として、強調演出の開始時には特定効果音（特定効果音A）を出力し、強調演出の終了時には特定効果音（特定効果音B）を出力しないようにしてもよい。逆に、強調演出の終了時には特定効果音（特定効果音B）を出力し、強調演出の開始時には特定効果音（特定効果音A）を出力しないようにしてもよい。また、別の変形例として、強調演出の開始時に出力される特定効果音（特定効果音A）と、強調演出の終了時に出力される特定効果音（特定効果音B）とを同一の音声により構成してもよい。なお、強調演出の開始時に出力される特定効果音（特定効果音A）と、強調演出の終了時に出力される特定効果音（特定効果音B）とを同一の音声にする場合には、両音声の出力レベル（音声レベル）を同一としてもよいし、両音声の出力レベル（音声レベル）を異なるものとしてもよい（例えば、特定効果音Bの出力レベルよりも特定効果音Aの出力レベルを上げたり、特定効果音Aの出力レベルよりも特定効果音Bの出力レベルを上げたりしてもよい）。なお、特定効果音A、Bについては、出力終了に向けて、フェードアウトする（徐々に音量を下げる）ように構成することが好適であり、そのように構成することで、特定効果音開始時のインパクトを強めることができる。そのように構成する場合には、特定効果音A、Bの出力開始直後はフェードインする（徐々に音量を上げる）よう構成することで、そのインパクトをより一層強めることができる。そのように構成する場合は、フェードアウト期間（例えば、1秒）はフェードイン期間（例えば、0.3秒）よりも長くすることがより効果的である（瞬時に最大音量まで上げてから徐々に音量を下げていく緩急を持たせることができる）。

【0506】

続いて、大当たり遊技の実行中における強調演出、特殊効果表示、特定効果音の出力の実行タイミングについて説明する。図67は、大当たり遊技の実行中における強調演出、特殊効果表示、特定効果音の出力の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【0507】

まず、大当たり遊技が開始された後、タイミングT1において、大当たり開始デモの実行期間が終了し、累積賞球数表示の表示が開始される。次いで、タイミングT2において、累積賞球数が特定値に達することを契機として、強調演出の実行が開始される。この強調演出の開始時には、強調表示画像の出現に対して特殊効果を施す特殊効果表示（図示例ではエフェクト表示）が行われるとともに、強調演出の開始を報知する特定効果音（特定効果

10

20

30

40

50

音 A) が出力される。次いで、タイミング T 3 において、強調演出の実行が終了する。この強調演出の終了時には、強調表示画像の消失に対して特殊効果を施す特殊効果表示 (図示例ではフェードアウト表示) が行われるとともに、強調演出の終了を報知する特定効果音 (特定効果音 B) が出力される。そして、タイミング T 4 において、累積賞球数表示の表示が終了し、その後、今回の大当り遊技が終了する。なお、図 6 7 に示すように、累積賞球数表示の開始時 (タイミング T 1) および終了時 (タイミング T 4) には、この累積賞球数表示に対して特殊効果を施す特殊効果表示は行われず、累積賞球数表示の開始および終了を報知するための特殊効果音の出力も行われない。なお、本タイムチャートにおいては、タイミング T 2 , T 3 における特定効果音の出力期間と特殊効果表示の実行期間とを略同じ期間として示したが、特定効果音の出力期間のほうが特殊効果表示の実行期間よりも長くしてもよい。そのように構成することで、強調演出の視認性 (獲得した賞球数に関する表示の視認性) を特殊効果表示にて必要以上に阻害しない一方で、視認性に関与しない特定効果音については特殊効果表示の実行が終了しても出力を継続することで、遊技者に対する聴覚的な祝福期間については長期間となり、視覚的な祝福と聴覚的な祝福の相乗効果をより一層期待することができる。また、本タイムチャートにおいてはタイミング T 2 における特定効果音の出力期間が強調演出の実行期間よりも短期間として示したが、強調演出の実行期間と同じ (または略同じ) もしくは強調演出の実行期間よりも長期間としてもよい。また、本タイムチャートにおいては、タイミング T 2 における特定効果音の開始タイミングと特殊効果表示の開始タイミングが強調演出の開始タイミングよりも先のタイミングとして示したが、同じタイミング (または略同一のタイミング) としてもよい。また、本タイムチャートにおいては、タイミング T 3 における特定効果音の終了タイミングと特殊効果表示の終了タイミングが強調演出の終了タイミングよりも後のタイミングとして示したが、同じタイミング (または略同一のタイミング) としてもよい。

【 0 5 0 8 】

強調演出の実行時間

続いて、強調演出の実行時間について説明する。図 6 8 は、強調演出の実行時間と大当り終了デモの実行時間との関係を示すタイムチャートである。

【 0 5 0 9 】

強調演出の実行時間とは、累積賞球数の強調表示画像 (拡大表示画像) の表示が開始されてから終了するまでの時間である。本実施例では、図 6 8 に示すように、強調演出の実行時間を大当り終了デモの実行時間よりも短時間に設定している。具体的に、大当り終了デモの実行時間は、第 1 実施形態と同様に、全ての大当り種別 (大当り遊技) に共通して「 2 0 秒」に設定されており、強調演出の実行時間は、この大当り終了デモの実行時間よりも短時間となる「 3 秒」に設定されている。本実施例では、複数種の強調演出パターン (図 6 6 の図示例では強調演出パターン P K 1 ~ P K 6) のうちのいずれの強調演出パターンによる強調演出が実行される場合であっても、この強調演出の実行時間は「 3 秒」に設定されている。変形例として、強調演出パターンの種類に応じて強調演出の実行時間を異ならせてもよく、例えば、この強調演出表示 (拡大表示) の対象となる累積賞球数の値が大きいほど強調演出の実行時間が長時間となるように設定してもよい (長時間となる傾向にしてもよい)。なお、前述したとおり、大当り終了デモの実行時間とは、大当り遊技の最終回のラウンド遊技の終了後に設けられたインターバル時間 (インターバル期間) が経過したときから当該大当り遊技が終了するまでの待機時間である。つまり、大当り終了デモの実行時間には、最終回のラウンド遊技の終了後に設けられたインターバル時間 (インターバル期間) は含まれない。なお、このインターバル時間 (インターバル期間) は「 2 秒」に設定されており、大当り遊技の最終回のラウンド遊技の終了後のみに設けられるものではなく、各ラウンド遊技間 (例えば、1 ラウンド目と 2 ラウンド目の間や 5 ラウンド目と 6 ラウンド目の間の大入賞口 5 4 の閉鎖中の期間) もインターバル時間 (インターバル期間) であることを補足しておく。この最終回のラウンド遊技の終了後のインターバル時間は、そのインターバル時間内に大入賞口 5 4 への遊技球の入球が有効に検出される可能性のある該最終回のラウンド遊技の残余時間 (猶予時間) として設定されている。そ

10

20

30

40

50

の一方で、大当たり終了デモの実行時間は、その実行時間内に大入賞口 5 4 への遊技球の入球が有効に検出される可能性のない、該最終回のラウンド遊技と区切られた大当たり遊技終了後の遊技への準備期間として設定されている。

【 0 5 1 0 】

このように本実施例では、強調演出の実行時間（ 3 秒 ）を大当たり終了デモの実行時間（ 2 0 秒 ）よりも短時間に設定したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際に累積賞球数が特定値に達することに応じて強調演出が実行された場合でも、この強調演出は大当たり終了デモが終了するまでの間に完結するように構成される。それにより、最終回のラウンド遊技の終了間際に強調演出が実行された場合としても、強調演出が該大当たり遊技の終了時を越えて該大当たり遊技の終了後の変動表示までに跨って行われることがなく、該大当たり遊技の終了時とその終了後の 1 回転目の変動表示の開始時との区切りを明確にすることができる。また、例えば、大当たり遊技の最終回のラウンド遊技における規定カウント数（ここでは 1 0 カウント目）の大入賞口 5 4 への遊技球の入球を契機として、強調演出実行条件を充足したとした場合、強調演出実行条件の充足と略同時に最終回のラウンド遊技の終了条件を充足するため、最終回のラウンド遊技が終了して 2 秒のインターバル期間が開始されることになり、この 2 秒のインターバル期間中に強調演出の少なくとも一部が実行されることになるが、この「少なくとも一部」については、強調演出における「 2 5 0 0 p t 達成」などの賞球数に関する表示が確認できる内容となっている（より具体的には、強調演出の実行開始時には特殊効果表示が実行されたうえで「 2 5 0 0 p t 達成」などの賞球数に関する表示がなされるが、大当たり遊技の最終回のラウンド遊技における規定カウント数目の大入賞口 5 4 への遊技球の入球を契機としてインターバル期間にて強調演出が実行される場合には、そのインターバル期間内で特殊効果表示を行ったうえでの賞球数に関する表示が視認できる、換言すれば、大当たり終了デモが開始される前に賞球数の表示が視認できる）。このように構成することで、大当たり遊技の終了に関する演出を実行する大当たり終了デモ期間が開始する前に、強調演出がどのパターンであったか（達成した賞球数がいずれであるか）を確認することができ、大当たり遊技の進行に沿った違和感のない演出の流れを実現することができる。

【 0 5 1 1 】

なお、強調演出の実行時間を、各ラウンド間または最終回のラウンド遊技と大当たり終了デモとの間に設けられたインターバル時間よりも長時間に設定してもよい。また、強調演出がラウンド遊技の終了までに完結しない場合には、該ラウンド遊技の終了時、該ラウンド遊技の終了後のインターバル期間の開始時、もしくは終了デモの開始時に強調演出を強制的に終了するように構成してもよい。

【 0 5 1 2 】

強調演出、発光演出および役物演出の実行タイミング

次に、強調演出、発光演出、役物演出の実行タイミングについて説明する。図 6 9 は、強調演出、発光演出および役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【 0 5 1 3 】

強調演出の実行中は、枠ランプ 1 0 が特殊発光態様で点灯表示または点滅表示する。この特殊発光態様としては、虹色などの特殊な発光色で点灯表示される態様、または、この特殊な発光色且つ所定の点滅間隔（通常の点滅間隔）で点滅表示される態様が例示される。なお、この特殊発光態様の変形例として、青色等の所定の発光色且つ所定の点滅間隔（通常の点滅間隔）よりも短い点滅間隔で点滅表示される態様を採用してもよい。また、強調演出の実行中に、遊技盤 2 0（センター飾り 2 1）に設けられた盤ランプ 2 5 が特殊発光態様で点灯表示または点滅表示するように構成してもよい。また、強調演出の実行中に、枠ランプ 1 0 が特殊発光態様で点灯表示または点滅表示されるとともに、盤ランプ 2 5 が特殊発光態様で点灯表示または点滅表示されるように構成してもよい。つまり、強調演出の実行中に、枠ランプ 1 0 の特殊発光態様による点灯表示または点滅表示と、盤ランプ 2 5 の特殊発光態様による点灯表示または点滅表示とが略同時に（同時並行して）行われるようにしてもよい（両ランプ 1 0、2 5 の発光期間の全部が重なる場合と、両ランプ 1

10

20

30

40

50

0, 25の発光期間の一部が重なる場合とを含む)。また、強調演出が実行された場合であっても、枠ランプ10のうちの一部のランプは特殊発光態様で点灯表示または点滅表示されないように構成してもよい。具体的には、枠ランプ10を、枠ランプA(例えばトップランプ)と、枠ランプB(例えばサイドランプ)と、枠ランプC(例えば球皿ランプ)とを有して構成した場合、これらの枠ランプA~Cが通常発光態様で点灯表示または点滅表示されている状況において強調演出が実行された場合、この強調演出の実行中には、枠ランプA~Cのうちの一部のランプは特殊発光態様で点灯表示または点滅表示される(発光態様が通常発光態様から特殊発光態様に切り替わる)一方で、その他のランプは通常発光態様で点灯表示または点滅表示される(発光態様を通常発光態様で維持する)ように構成してもよい。また、その場合には、演出ボタン15に搭載されたランプ(演出ボタンランプ)も強調演出の実行の有無に関わらず通常発光態様で点灯表示または点滅表示される(発光態様を通常発光態様で維持する)ことが好ましい。また、同様に、強調演出が実行された場合であっても、盤ランプ25のうちの一部のランプは特殊発光態様で点灯表示または点滅表示されないように構成してもよい。具体的には、盤ランプ25を、盤ランプAと、盤ランプBとを有して構成した場合、これらの盤ランプA, Bが通常発光態様で点灯表示または点滅表示されている状況において強調演出が実行された場合、この強調演出の実行中には、盤ランプA, Bのうちの方のランプは特殊発光態様で点灯表示または点滅表示される(発光態様が通常発光態様から特殊発光態様に切り替わる)一方で、他方のランプは通常発光態様で点灯表示または点滅表示される(発光態様を通常発光態様で維持する)ように構成してもよい。

【0514】

また、強調演出の実行中は、後述の役物ランプ(可動役物24に備えられたLEDランプ)が所定発光態様で点灯表示または点滅表示する。この所定発光態様としては、青色等の所定の発光色で点灯表示、または、この所定の発光色且つ所定の点滅間隔(通常の点滅間隔)で点滅表示される態様が例示される。

【0515】

なお、遊技機にエラーが発生した場合には、枠ランプ10や後述の役物ランプがエラー発光態様で点灯表示または点滅表示される。このエラー発光態様としては、赤色などの特定の発光色で点灯表示または点滅表示される態様が例示される。なお、この枠ランプ10や後述の役物ランプを特定の発光色で点滅表示する場合には、所定の点滅間隔(通常の点滅間隔)による点滅表示でもよいし、この所定の点滅間隔よりも短い点滅間隔で点滅表示してもよい。このように遊技機にエラーが発生したときは、枠ランプ10や後述の役物ランプが所定の発光態様および特殊の発光態様とは異なるエラー発光態様で点灯表示または点滅表示することで、遊技機のエラー中であることを的確に報知することができる。

【0516】

また、強調演出の実行中は、特定の可動役物24が所定の動作態様で駆動する役物演出が実行される。可動役物24は、図1に示すように、透光性を有する樹脂材料を用いて横長の直方体形状に形成されたロゴ役物である。可動役物24の前面側には、例えば本遊技機のタイトル名を図案化したロゴ形状の装飾部が設けられている。可動役物24の内部には、前面側に形成された装飾部を発光するための役物ランプが搭載されている。役物ランプは、例えばマトリックス状に整列配置された複数の発光体を有して構成される。発光体としては、R(赤)、G(緑)、B(青)に発光可能な発光素子を有するフルカラーLEDが好適に用いられる。この可動役物24は、役物ランプが所定の発光パターンで発光することで、前面側の装飾部全体が発光表示されるようになっている。

【0517】

本実施形態の役物演出は、可動役物24の演出動作と、役物ランプの発光表示とを組み合わせることで実行可能である。つまり、役物演出は、可動役物24の演出動作(役物可動演出)と、役物ランプの発光表示(役物発光演出)とが複合的に行われ得る演出として構成されている。

【0518】

役物可動演出は、可動役物 2 4 が所定の演出動作パターンに従って演出動作を実行する演出である。この役物可動演出は、電源投入時の初期化動作が完了していることを前提に、装飾図柄の変動表示の実行中や大当り遊技の実行中において、可動役物 2 4 を動作（所定位置での保持又は停止を含む）させることで、主に視覚的な演出効果を発揮させる目的で実行される。この役物可動演出は、例えば、可動役物 2 4 を初期位置から所定の可動位置へ下降させる下降動作と、可動役物 2 4 を所定の可動位置（例えば、下降動作後の位置である画面の前面位置）で所定時間だけ停止保持させる保持動作と、可動役物 2 4 を所定の可動位置から初期位置へ上昇させる上昇動作とを含む演出である。

【 0 5 1 9 】

役物発光演出は、可動役物 2 4 の役物ランプが所定の発光パターンで発光する演出である。本実施形態では、役物ランプの発光パターン（発光態様）として、発光パターン 1（白色発光）、発光パターン 2（青色発光）、発光パターン 3（黄色発光）、発光パターン 4（虹色発光、つまりは複数色のグラデーション発光）が設定されており、この複数種の発光パターン 1～4 の中から一つの発光パターンが選択される（これら発光パターンは、いずれも点滅態様である）。なお、前述のように強調演出の実行中に役物ランプが発光する場合には、発光パターン 2 が選択される。つまり、役物ランプの所定発光態様とは発光パターン 2（青色発光）に相当する。ここで、役物ランプの発光パターンは、大当り期待度の高さと関係しており、特別図柄の変動表示中に役物ランプが発光する場合について、発光パターン 1（白色発光）＜発光パターン 2（青色発光）＜発光パターン 3（黄色発光）＜発光パターン 4（虹色発光）という順に、大当り期待度が 1 段階ずつ高くなるように設定されている。なお、この役物ランプの発光パターンはあくまで一例であり、1 の発光パターンにて複数種類の色で発光するように構成してもよいし、発光の点滅時間が異なる発光パターンを用意してもよいし、発光パターンの種類数を変更してもよい。また、枠ランプ 10 についても、役物ランプと同様に、発光パターン 1～4 の発光態様を採り得るよう構成してもよい。また、役物ランプについても、枠ランプ 10 と同様に、遊技機にエラーが発生した場合には、エラー発光態様として、赤色などの特定の発光色で点灯表示または点滅表示されてもよい。

【 0 5 2 0 】

続いて、図 6 9 を参照しながら、大当り遊技の実行中における強調演出、発光演出および役物演出の具体的な実行タイミングを説明する。

【 0 5 2 1 】

まず、タイミング T 1 において、大当り遊技が開始される。このとき、可動役物 2 4 は動作の起点となる初期位置で待機しており、役物ランプは非発光状態（消灯状態）である。なお、役物ランプが非発光状態でなく、発光パターン 1（白色発光）にて発光しているよう構成してもよい（その場合、本タイムチャートにおける「発光」は「青色発光」となり、「非発光」は「白色発光」に置換されることを補足しておく）。

【 0 5 2 2 】

次いで、タイミング T 2 において、累積賞球数が特定数（例えば 5 0 0 0 個）に達することを契機に強調演出実行条件が成立して、強調演出の実行が開始される。また、このタイミング T 2 において、可動役物 2 4 の演出動作が開始されるとともに、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）が開始される。つまり、本実施例では、強調演出の表示と、可動役物 2 4 の演出動作と、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが略同時に開始される（これらの演出が同期して開始される）。

【 0 5 2 3 】

次いで、タイミング T 3 において、強調演出の実行が終了する。また、このタイミング T 3 において、可動役物の演出動作が終了するとともに、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）が終了する。つまり、本実施例では、強調演出の表示と、可動役物 2 4 の演出動作と、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが略同時に終了する（これらの演出が同期して終了する）。

【 0 5 2 4 】

このように本実施例では、強調演出の実行開始および実行終了のタイミングと、可動役物 2 4 の動作開始および動作終了のタイミングと、役物ランプの発光開始（または、白色発光から青色発光への変化の開始）および発光終了（または、青色発光から白色発光への変化の開始）のタイミングとをそれぞれ略同時にすることで、これらの演出が纏まりのある演出（一体感のある演出）となり、各演出の流れが遊技者にとって分かり易いものとなる。また、強調演出を実行する際に、演出表示装置 7 0 の強調表示（拡大表示）のみで終わらせることなく、可動役物 2 4 を動作させたり役物ランプを発光（または、白色発光から青色発光へ変化）させたりすることで、遊技者の満足感や優越感をより一層向上させることができるとともに、この強調表示されている累積賞球数を周囲の遊技者に対してもアピールすることができる。なお、枠ランプ 1 0 についても、役物ランプと同様の構成を採る（つまり、各タイミングにおいて役物ランプと同様に発光表示を開始／終了する、または、各タイミングにおいて役物ランプと同様に白色発光から青色発光へ変化を開始／終了する）よう構成してもよい。

10

【 0 5 2 5 】

なお、変形例として、可動役物 2 4 の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが開始された後に、強調演出の実行を開始するように構成してもよい。それによれば、可動役物 2 4 の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とがそれぞれ開始された後に強調演出が実行されるのではないかと期待感を遊技者に抱かせ、実際に強調演出が実行されたことに対する遊技者の満足感および高揚感を高めることができる。また、そのときは、役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）が開始されてから可動役物 2 4 の演出動作を開始することで、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化） 可動役物 2 4 の動作 強調演出の表示というように、各演出をテンポ良く進めることができる。なお、これとは逆に、可動役物 2 4 の演出動作が開始されてから役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）を開始するようにしてもよい。その場合でも、可動役物 2 4 の動作 役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化） 強調演出の表示というように、各演出をテンポ良く進めることができる。なお、強調演出よりも先に実行されるものは、可動役物 2 4 の動作か、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）のいずれか 1 つであってもよく、それ以外は強調演出と略同時に実行されてもよい。なお、枠ランプ 1 0 についても、役物ランプと同様の構成を採る（つまり、各タイミングにおいて役物ランプと同様に発光表示を開始／終了する、または、各タイミングにおいて役物ランプと同様に白色発光から青色発光へ変化を開始／終了する）よう構成してもよい。

20

30

【 0 5 2 6 】

また、強調演出の実行が開始された後に、可動役物 2 4 の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが開始するように構成してもよい。この構成によれば、可動役物 2 4 の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが行われる前に、いきなり強調演出が開始されるため、遊技者に対して驚きと意外性を与えることができるとともに、強調演出の発生が遊技者に先バレするのを防止することができる。なお、強調演出よりも後に実行されるものは、可動役物 2 4 の動作か、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）のいずれか 1 つであってもよく、それ以外は強調演出と略同時に実行されてもよい。なお、枠ランプ 1 0 についても、役物ランプと同様の構成を採る（つまり、各タイミングにおいて役物ランプと同様に発光表示を開始／終了する、または、各タイミングにおいて役物ランプと同様に白色発光から青色発光へ変化を開始／終了する）よう構成してもよい。

40

【 0 5 2 7 】

また、同様に、可動役物 2 4 の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが終了した後に、強調演出の実行を終了するように構成してもよい。なお、強調演出よりも先に終了されるものは、可動役物 2 4 の動作か、役物ランプの

50

発光（または、白色発光から青色発光への変化）のいずれか１つであってもよく、それ以外は強調演出と略同時に終了されてもよい。この構成によれば、強調演出が終了した直後に（可動役物２４の動作の終了と役物ランプの発光の終了とを待たずに）、次なる演出展開に移行することができ、遊技をテンポ良く進めることが可能となる。また、強調演出の実行が終了した後に、可動役物２４の演出動作と役物ランプの発光表示（または、白色発光から青色発光への変化）とが終了するように構成してもよい。なお、強調演出よりも後に終了されるものは、可動役物２４の動作か、役物ランプの発光（または、白色発光から青色発光への変化）のいずれか１つであってもよく、それ以外は強調演出と略同時に終了されてもよい。この構成によれば、強調演出が必要以上に間延びするのを防止できるとともに、それぞれの実行タイミング（終了タイミング）がずれることでメリハリのある演出とすることができる。なお、枠ランプ１０についても、役物ランプと同様の構成を採る（つまり、各タイミングにおいて役物ランプと同様に発光表示を開始／終了する、または、各タイミングにおいて役物ランプと同様に白色発光から青色発光へ変化を開始／終了する）よう構成してもよい。

10

【０５２８】

また、大当り遊技中において、役物ランプおよび枠ランプ１０は、大当り遊技の進行に応じた発光態様となる。具体的には、大当り遊技中に進行する大当り中演出は、大当り中であることを示す動画像（キャラクタが紹介される動画像やキャラクタ同士が闘いを繰り広げる動画像）が再生され、歌詞付きまたは歌詞無しの楽曲が再生される演出である。その大当り中演出の進行に応じて、役物ランプおよび枠ランプ１０は、例えば、時系列的に、白色点灯 白色点滅 黄色点灯 黄色点滅 白色点灯 ・ ・ ・ のように発光態様が変化且つループするよう構成されている。このように、大当り中演出の進行に応じて、予め定められた発光態様の变化が行われるのだが、更なる変形例として、強調演出が実行されることで、予め定められた発光態様での発光が中断し、役物ランプおよび枠ランプ１０が青色発光へ変化するよう構成してもよく、そのように構成した場合は、強調演出の終了に伴い、役物ランプおよび枠ランプ１０の青色発光を終了し、予め定められた発光態様での発光へと復帰するよう構成してもよい（例えば、役物ランプおよび枠ランプ１０の発光態様が黄色点灯である最中に強調演出が実行された場合、この黄色点灯が強制終了して青色発光となり、強調演出が終了した場合、青色発光が終了して黄色点灯に復帰する、または、青色発光を行っていた時間が経過することで予め定められた発光態様の切替タイミングを跨ぐことで黄色点灯ではなく黄色点滅に復帰する）。なお、このように構成した場合の役物ランプおよび枠ランプ１０の青色発光の開始タイミングは、強調演出の実行開始タイミングと略同時でもよいし、後でもよいし、先でもよく、また、可動役物２４の動作開始タイミングと略同時でもよいし、後でもよいし、先でもよい。また、このように構成した場合の役物ランプおよび枠ランプ１０の青色発光の終了タイミングは、強調演出の実行終了タイミングと略同時でもよいし、後でもよいし、先でもよく、また、可動役物２４の動作終了タイミングと略同時でもよいし、後でもよいし、先でもよい（いずれのタイミングとするかによって、適用される前述の効果が異なることを補足しておく）。

20

30

【０５２９】

また、役物ランプや枠ランプ１０以外にも多くのランプが設けられている。その一部として、例えば、第１始動口５１に取り付けられた始動口ランプ（通常は白色に点灯または消灯しているが、第１始動口５１への入賞により生起する保留が、大当り期待度が高い保留である場合に、大当り期待度順に青色 緑色 赤色 虹色のいずれかの発光態様に点灯するランプ）や、演出ボタンに取り付けられた演出ボタンランプ（操作有効時間中でない場合は白色に点灯または消灯しているが、操作有効時間中である場合は青色に点灯するランプ）などが挙げられる。この始動口ランプと演出ボタンランプについても、大当り遊技中（大当り中演出中）に白色発光（白色点灯）しているが、強調演出が実行されても、役物ランプや枠ランプ１０とは異なり、遊技者に対して第１始動口５１への入賞があったと誤認させたり、操作有効時間中であると誤認させたりしないよう、白色発光（白色点灯）を維持するよう構成されている。なお、役物ランプや枠ランプ１０、始動口ランプや演出

40

50

ボタンランプのいずれにおいても、遊技機にエラーが発生した場合には、それまでの発光態様がいずれであっても（強調演出の実行に対応した発光態様、大当たり中演出に対応した発光態様であっても）、エラー発光態様として、赤色などの特定の発光色で点灯表示または点滅表示を必ず行うよう構成されている。

【0530】

変動中役物演出と大当たり中役物演出との関係

本実施形態では、各種の役物演出として、前述の特定の可動役物（可動役物24）が所定の動作および発光をする役物演出（「第1役物演出」とも呼称する）の他にも、所定の可動役物（可動役物24以外の可動役物）が所定の動作および発光をする役物演出（「第2役物演出」とも呼称する）が用意されている。この所定の可動役物は、詳細図示を省略するが、例えば、センター飾り21の中央開口部に設けられた扉役物（左右の扉部材）が例示される。この扉役物（左右の扉部材）は、演出表示装置70の画面前方において、初期位置（開位置）と可動位置（閉位置）との間で左右方向に往復移動可能に構成されている。扉役物（左右の扉部材）が初期位置（開位置）にある場合、当該扉役物（左右の扉部材）は遊技盤20の背面側に隠れた状態となり、演出表示装置70の画面（表示領域）の略全体が視認可能となる。一方、扉役物（左右の扉部材）が可動位置（閉位置）にある場合、扉役物（左右の扉部材）が演出表示装置70の画面前方に重なった状態（左右の扉部材が隣接して完成した状態）となり、演出表示装置70の画面（表示領域）を視認不能もしくは一部の表示領域のみを視認可能となる（少なくとも初期位置にある状態よりも視認可能な表示領域が小さくなる）。なお、この扉役物（左右の扉部材）についても、前述の可動役物（ロゴ役物）24と同様に、当該扉部材（左右の扉部材）を発光させるための役物ランプ（発光体）を備えている。本実施形態において、第2役物演出は、大当たり遊技の実行中（強調表示画像の表示中）だけでなく、図柄の変動表示中においても実行可能である。つまり、この第2役物演出は、図柄の変動表示の実行中に行われる変動中役物演出と、大当たり遊技の実行中に行われる大当たり中役物演出とに大別される。以降の説明において、変動中役物演出とは、図柄の変動表示の実行中において所定の可動役物（扉役物）が所定の動作および発光をする役物演出を意味し、大当たり中役物演出とは、大当たり遊技の実行中において所定の可動役物（扉役物）が所定の動作および発光をする役物演出を意味する。また、変動中役物演出における役物ランプの発光とは、図柄の変動表示の実行中において所定の可動役物（扉役物）の役物ランプが発光することを意味し、大当たり中役物演出における役物ランプの発光とは、大当たり遊技の実行中において所定の可動役物（扉役物）の役物ランプが発光することを意味する。

【0531】

変動中役物演出は、例えば、装飾図柄の変動表示中において、SPリーチ発展前（リーチ成立後～SPリーチ発展前）にNリーチからSPリーチに発展することを示唆する（例えば、Nリーチ中に変動中役物演出が実行されることでSPリーチに発展することが確定するよう構成されている）場合や、SPリーチ発展後の当落分岐の場面（SPリーチの最終結果が大当たりを示す内容となるかはずれを示す内容となるかの分岐の場面）で大当たり当選を報知する（例えば、SPリーチの終盤で変動中役物演出が実行されることで大当たりが確定し、SPリーチの終盤で変動中役物演出が実行されないことではずれの可能性が非常に高くなるよう構成されている）場合などに行われる。一方、大当たり中役物演出は、例えば、初当たり時の大当たり遊技の実行中に敵キャラクタとのバトル演出（確変昇格煽り演出）にて味方キャラクタが先制攻撃をすることで確変昇格する場合、つまり確変昇格演出を実行する場合や、大当たり発生時（大当たり図柄の停止表示時）に報知した仮のラウンド数が偽のラウンド数であり、大当たり遊技の実行中に真のラウンド数（仮のラウンド数よりも多い回数）を報知してラウンド昇格する場合、つまりラウンド昇格演出を実行する場合などにも行われる。

【0532】

本実施形態では、1回の変動表示中に実行される変動中役物演出の実行回数と、1回の大当たり遊技中に実行される大当たり中役物演出の実行回数とが異なり得るように構成されて

いる。詳細には、変動中役物演出は、当該変動表示の実行中において1回のみ発生する場合と複数回発生する場合とがある（当然に1回も発生しない場合もある）。1回のみ発生する場合とは、上述の例で説明すると、当該変動表示のS Pリーチ発展前にS Pリーチに発展することを示唆する1回目の変動中役物演出が行われ、その後、当該変動表示にてはずれが確定することで、2回目の変動中役物演出が実行されない場合が例示される。また、複数回発生する場合とは、上述の例で説明すると、当該変動表示のS Pリーチ発展前にS Pリーチに発展することを示唆する1回目の変動中役物演出が行われた後、さらにS Pリーチ発展後の当落分岐の場面で大当たり当選を報知する2回目の変動中役物演出が行われる場合が例示される。なお、当該変動表示の実行中において3回以上の変動中役物演出が行われるものでもよい。

10

【0533】

一方、大当たり中役物演出は、大当たり遊技の実行中において複数回発生することはなく、かならず1回のみ発生するようになっている（当然に1回も発生しない場合もある）。つまり、上記の例で説明すると、大当たり遊技の実行中は、確変昇格時（確変昇格演出の実行中）に行われる大当たり中役物演出、およびラウンド昇格時（ラウンド昇格演出の実行中）に行われる大当たり中役物演出のうちの何れか一方のみが行われ得ようになっている。ここで、本実施形態では、大当たり遊技の実行中において、確変昇格演出の実行中には強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）が実行されず、また、ラウンド昇格演出の実行中には強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）が実行されないように構成されている。一方、大当たり遊技の実行中において、確変昇格演出の実行が終了した後、または、確変昇格演出の実行が開始される前であれば、同じ大当たり遊技中に強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）を実行可能に構成されている。同様に、大当たり遊技の実行中において、ラウンド昇格演出の実行が終了した後、または、ラウンド昇格演出の実行が開始される前であれば、同じ大当たり遊技中に強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）を実行可能に構成されている。なお、いずれの場合においても、昇格演出（確変昇格演出またはラウンド昇格演出）と、強調演出および強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）とが重複実行されないことが好ましい（両演出の実行期間の全部が重ならい場合と、両演出の実行期間の一部が重ならない場合とを含む）。なお、本実施形態の変形例として、昇格演出（確変昇格演出またはラウンド昇格演出）と強調演出とが重複して実行されるが、昇格演出（確変昇格演出またはラウンド昇格演出）と強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）とが重複実行されない（両演出の実行期間の全部が重ならい場合と、両演出の実行期間の一部が重ならない場合とを含む）よう構成されてもよい。また、更なる変形例として、大当たり遊技の実行中は、強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）、確変昇格時に行われる役物演出（第2役物演出）、およびラウンド昇格時に行われる役物演出（第2役物演出）のうちの何れかのみが行われるように構成してもよい。つまり、強調演出、確変昇格演出、ラウンド昇格演出については、1回の大当たり遊技中に同時に実行されないよう構成されている。換言すれば、確変昇格演出が実行される大当たり遊技では強調演出が実行されず、ラウンド昇格演出が実行される大当たり遊技では強調演出が実行されないよう構成されてもよい。なお、確変昇格演出およびラウンド昇格演出については、いずれかのみを搭載するよう構成してもよい。また、確変昇格演出およびラウンド昇格演出のように、低利益大当たり遊技と見せかけて実は高利益大当たり遊技であることを最終的に報知する演出全般を「昇格演出」と称する。また、更なる変形例として、大当たり遊技の実行中において、前述の保留連示唆演出（保留内連荘演出）の実行中には強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）が実行されないように構成される一方で、保留連示唆演出（保留内連荘演出）の実行が終了した後、または、保留連示唆演出（保留内連荘演出）の実行が開始される前であれば、同じ大当たり遊技中に強調演出と強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）を実行可能に構成されていてもよい。つまり、大当たり遊技の実行中において、保留連示唆演出（保留内連荘演出）と、強調演出および強調演出の発生時に行われる役物演出（第1役物演出）とが重複実行されないこと

20

30

40

50

が好ましい（両演出の実行期間の全部が重ならない場合と、両演出の実行期間の一部が重ならない場合とを含む）。そのように構成した場合、保留連示唆演出（保留内連荘演出）と強調演出とが重複して実行されるが、保留連示唆演出（保留内連荘演出）と強調演出の発生時に行われる役物演出（第１役物演出）とが重複実行されない（両演出の実行期間の全部が重ならない場合と、両演出の実行期間の一部が重ならない場合とを含む）よう構成されてもよい。

【０５３４】

そのため、本実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる場合、当該大当りの変動表示（大当たり変動表示）の実行中において行われる変動中役物演出の実行回数（１回の大当たり変動中に実行可能な変動中役物演出）と、当該変動表示の停止後の大当たり遊技の実行中に行われる大当たり中役物演出の実行回数（１回の大当たり遊技中に実行可能な大当たり中役物演出）とが異なる回数となる場合がある。このように変動表示の実行中には、複数回の変動中役物演出が実行され得るように構成されることで、遊技者に対して驚きと意外性を与えることができる。なお、大当りの変動表示の実行中に変動中役物演出が実行され、且つ、当該大当りの変動表示の終了後に行われる大当たり遊技の実行中に大当たり役物演出が実行される場合には、変動中役物演出における役物ランプの発光よりも、大当たり中役物演出における役物ランプの発光の方が、特定態様の発光（虹色発光）となり易く、または、変動中役物演出における役物ランプの発光の種類は特定態様の発光以外の態様の発光も備える（虹色発光以外にも青色発光などを備える）一方で、大当たり中役物演出における役物ランプの発光は特定態様の発光のみを備える（虹色発光のみを備える）ことが好適である。より具体的には、大当たり中役物演出における役物ランプの発光色は、強調演出、昇格演出いずれか行われる場合であっても虹色のみであるが、ＳＰリーチ発展前（リーチ成立後～ＳＰリーチ発展前）にＮリーチからＳＰリーチに発展することを示唆する変動中役物演出の発光色は青色であり、ＳＰリーチ発展後の当落分岐の場面（ＳＰリーチの最終結果が大当たりを示す内容となるかはずれを示す内容となるかの分岐の場面）で大当たり当選を報知する変動中役物演出の発光色は虹色であるよう構成される。なお、本実施例では、大当たり変動表示の実行中において行われる変動中役物演出の実行回数と、当該大当たり変動表示の停止後の大当たり遊技の実行中に行われる大当たり中役物演出の実行回数とが異なる回数となることを例示したが、これに限定されるものでなく、或る大当たり変動表示の実行中において行われる変動中役物演出の実行回数と、或る大当たり遊技（当該或る大当たり変動表示とは異なる大当たり変動表示の停止後に行われる大当たり遊技）の実行中に行われる大当たり中役物演出の実行回数とが異なる回数となるものとしてもよい。すなわち、同じ１回の大当たりを契機として行われる大当たり変動表示と大当たり遊技との関係にあるか否かに関わらず、１回の大当たり変動表示の実行中において行われる変動中役物演出の実行回数と、１回の大当たり遊技の実行中に行われる大当たり中役物演出の実行回数とを異なるものとしてもよい。また、本実施例では、大当たり変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での役物ランプの発光色と、当該大当たり変動表示の停止後の大当たり遊技の実行中に行われる大当たり中役物演出での役物ランプの発光色とが異なる発光色となり得ることを例示したが、これに限定されるものでなく、或る大当たり変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での役物ランプの発光色と、或る大当たり遊技（当該或る大当たり変動表示とは異なる大当たり変動表示の停止後に行われる大当たり遊技）の実行中に行われる大当たり中役物演出での役物ランプの発光色とが異なる発光色となり得るものとしてもよい。すなわち、同じ１回の大当たりを契機として行われる大当たり変動表示と大当たり遊技との関係にあるか否かに関わらず、１回の大当たり変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での役物ランプの発光色と、１回の大当たり遊技の実行中に行われる大当たり中役物演出での役物ランプの発光色とを異なる発光色となり得るものとしてもよい。

【０５３５】

ここで、変動中役物演出および大当たり中役物演出の実行時間について説明する。図７０（Ａ）は変動中役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートであり、図７０（Ｂ）は

10

20

30

40

50

大当中役物演出の実行タイミングを示すタイムチャートである。

【 0 5 3 6 】

本実施例では、図 7 0 に示すように、変動中役物演出における扉役物の動作時間 T D 1 と、大当中役物演出における扉役物の動作時間 T D 2 とが異なるように構成されている。ここで、扉役物の動作時間 T D 1 , T D 2 は、基本的には、扉役物（左右の扉部材）が初期位置を動作の起点として動作を開始してから再び初期位置に復帰して動作を終了するまでの時間である。また、この動作時間 T D 1 , T D 2 には、扉役物が実際に移動しているときの移動時間だけでなく、扉役物が所定の可動位置で停止保持されているときの保持時間（移動後位置保持時間）も含まれる。なお、本実施例において、この保持時間（移動後位置保持時間）とは、左右の扉部材がそれぞれ可動位置で隣接配置されることで、扉役物が一体化された状態（扉役物が完成された状態）を保持する時間である。本実施形態では、変動中役物演出における扉役物の保持時間（移動後位置保持時間）よりも、大当中役物演出における扉役物の保持時間（移動後位置保持時間）の方が長時間となることにより、それぞれの動作時間 T D 1 , T D 2 が異なる時間となるようになっている。つまり、変動中役物演出の実行時間 T D 1 と大当中役物演出の実行時間 T D 2 とを比較すると、扉役物（左右の扉部材）が初期位置から可動位置へと閉方向に移動する閉方向移動時間と、扉役物（左右の扉部材）が可動位置から初期位置へと開方向に移動する開方向移動時間とは等しくなっているが、扉役物（左右の扉部材）が所定の可動位置で保持される保持時間（移動後位置保持時間）が異なることで、変動中役物演出における可動役物の動作時間 T D 1 よりも、大当中役物演出における可動役物の動作時間 T D 2 の方が長時間となるように構成されている。この構成によれば、大当りの変動表示の実行中に変動中役物演出が実行され、且つ、当該大当りの変動表示の終了後に行われる大当り遊技の実行中に大当り役物演出が実行される場合、つまり、大当りの変動表示の開始から当該大当り遊技の終了までの間に複数回の役物演出が行われる場合でも、扉役物（左右の扉部材）の動作時間が異なるため、扉役物（左右の扉部材）の動作順序が同じであったとしても遊技者に対して異なる印象を与えることができ、役物演出のバリエーションをより一層豊富なものとすることができる。なお、本実施例では、大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での扉役物の動作時間 T D 1 と、当該大当り変動表示の停止後の大当り遊技の実行中に行われる大当中役物演出での扉役物の動作時間 T D 2 とが異なることを例示したが、これに限定されるものでなく、或る大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での扉役物の動作時間 T D 1 と、或る大当り遊技（当該或る大当り変動表示とは異なる大当り変動表示の停止後に行われる大当り遊技）の実行中に行われる大当中役物演出での扉役物の動作時間 T D 2 とが異なる時間となるようにしてもよい。すなわち、同じ 1 回の大当りを契機として行われる大当り変動表示と大当り遊技との関係にあるか否かに関わらず、1 回の大当り変動表示の実行中において行われる変動中役物演出での扉役物の動作時間 T D 1 と、1 回の大当り遊技の実行中に行われる大当中役物演出での扉役物の動作時間 T D 2 とを異なる時間としてもよい。それによれば、前述の効果と同様に、同じ扉役物を使用した役物演出（第 2 役物演出）であっても、遊技者に対して異なる印象を与えることができ、役物演出のバリエーションをより一層豊富なものとすることができる。また、変動中役物演出における扉役物の動作時間 T D 1 について、S P リーチ発展前（リーチ成立後～S P リーチ発展前）に N リーチから S P リーチに発展することを示唆する変動中役物演出の動作時間よりも、S P リーチ発展後の当落分岐の場面（S P リーチの最終結果が大当りを示す内容となるかはずれを示す内容となるかの分岐の場面）で大当り当選を報知する変動中役物演出の動作時間のほうが長時間となるよう構成することで、大当り 1 変動内（1 回の大当り変動表示内）における役物演出のバリエーションをより一層豊富なものとすることができる。ここで、変形例として、変動中役物演出における扉役物の動作時間 T D 1 のほうが、大当中役物演出における扉役物の動作時間 T D 2 よりも長時間となるように構成してもよく、そのように構成することで、限られた実行期間である（大入賞口 5 4 への入球状況によって実行期間の終了が早まる可能性がある）大当り遊技中であっても、その実行期間内に大当中役物演出をなるべく完結することができ、予め定

10

20

30

40

50

められた変動時間中に実行される変動中役物演出は、その実行時間を長時間とすることで遊技者の期待感を一層煽ることができる。

【 0 5 3 7 】

なお、変形例として、所定の可動役物（扉役物）または特定の可動役物（可動役物 2 4）が所定の可動位置で保持されているときに、該可動役物が別の形態に変形したり、他の可動役物と合体して完成体を形成したりするようにしてもよい。また、変動中役物演出における扉役物の閉方向移動時間および開方向移動時間と、大当たり中役物演出における扉役物の閉方向移動時間および開方向移動時間とを異ならせることで、変動中役物演出における扉役物の動作時間 T D 1 と、大当たり中役物演出における扉役物の動作時間 T D 2 とを異なるようにしてもよい。また、前述したように、変動中役物演出における扉役物の動作時間 T D 1 よりも、大当たり中役物演出における扉役物の動作時間 T D 2 の方が短時間となるように構成してもよいし、変動中役物演出における扉役物の動作時間 T D 1 と、大当たり中役物演出における扉役物の動作時間 T D 2 とを同一の時間となるように構成してもよい。また、図柄の変動表示中に変動中役物演出が複数回実行される場合、前述したように、例えば、S P リーチ発展前に行われる変動中役物演出の実行時間よりも、S P リーチ発展後の当落分岐の場面で行われる変動中役物演出（大当たり確定を報知する変動中役物演出）の実行時間の方が長時間となるように構成してもよいし、逆に、S P リーチ発展前に行われる変動中役物演出の実行時間よりも、S P リーチ発展後の当落分岐の場面で行われる変動中役物演出（大当たり確定を報知する変動中役物演出）の実行時間の方が短時間となるように構成してもよい。また、変動中役物演出における扉役物の動作パターン（動作距離、動作順序、動作速度など）と、大当たり中役物演出における扉役物の動作パターン（動作距離、動作順序、動作速度など）とを異ならせてもよい。

【 0 5 3 8 】

また、本実施例では、図 7 0 に示すように、変動中役物演出における役物ランプの発光態様と、大当たり中役物演出における役物ランプの発光態様とが異なり得るように構成されている。具体的には、図 7 0（A）に示すように、変動中役物演出（例えば S P リーチ発展前の変動中役物演出）の実行中においては、役物ランプが所定の発光色（青色）で発光する。一方、図 7 0（B）に示すように、大当たり中役物演出の実行中においては、役物ランプが特定の発光色（虹色）で発光する。このように変動中役物演出と大当たり中役物演出とで役物ランプの発光色を異ならせることで、変動表示の開始から大当たり遊技の終了までの間、遊技者の関心を扉役物の動作だけでなく役物ランプの発光色にも惹き付けることができ、役物演出の演出効果を高めることが可能となる。なお、この図 7 0 に示すタイムチャートにおいても、扉役物の役物ランプが非発光状態ではなく、白色発光しているように構成してもよい（その場合には、本タイムチャートにおける「非発光」は「白色発光」に置換されることを補足しておく）。

【 0 5 3 9 】

なお、S P リーチ発展後の当落分岐時の変動中役物演出においては、扉役物の役物ランプが特定の発光色（虹色）で発光するように構成してもよい。それによれば、1 回の変動表示中に 2 回の変動中役物演出が行われる場合でも、役物ランプの発光色が異なるため、扉役物の動作が同じであったとしても遊技者に対して異なる印象を与えることができ、役物演出のバリエーションをより一層豊富なものとすることができる。

【 0 5 4 0 】

強調演出およびオーバー入賞演出の実行制限

次に、強調演出およびオーバー入賞演出の実行条件が成立した場合での実行制限について説明する。図 7 1（A）は強調演出の実行制限が行われるときのタイムチャートであり、図 7 1（B）はオーバー入賞演出の実行制限が行われるときのタイムチャートである。

【 0 5 4 1 】

前述したように、強調演出は、大当たり遊技の実行中に強調演出実行条件を充足することを契機として実行可能となり、オーバー入賞演出は、大当たり遊技（1 回のラウンド遊技）の実行中にオーバー入賞演出実行条件を充足することを契機として実行可能となるが、強

10

20

30

40

50

調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足したとしても、後述の特殊演出の実行中または実行予定である場合には、特殊演出および／またはオーバー入賞演出の実行が制限されるようになっている。つまり、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件の充足時に特殊演出が実行中の状態である場合、または、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件の充足時において特殊演出の実行が予定されている場合（特殊演出の実行抽選で実行することが決定されている場合）には、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件が充足していたとしても、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行が制限（中止）される。なお、図 7 1 におけるタイムチャートでは、特殊演出の実行中に強調演出実行条件を充足した場合やオーバー入賞演出実行条件を充足した場合を示しているが、特殊演出の実行前（特殊演出の非実行中）に強調演出実行条件を充足した場合やオーバー入賞演出実行条件を充足することで、強調演出やオーバー入賞演出が実行されている最中に特殊演出の実行開始タイミングが到来した場合、実行中の強調演出やオーバー入賞演出を途中で中止するよう構成されている。変形例としては、特殊演出の実行前（特殊演出の非実行中）に強調演出実行条件を充足した場合やオーバー入賞演出実行条件を充足することで、強調演出やオーバー入賞演出が実行されている最中に特殊演出の実行開始タイミングが到来した場合であれば、特殊演出の実行中に強調演出実行条件を充足した場合やオーバー入賞演出実行条件を充足した場合とは異なり、実行中の強調演出やオーバー入賞演出を途中で中止せずに最後まで実行されるよう構成してもよい。そのように構成することで、強調演出やオーバー入賞演出が途中で終わってしまうといった違和感を無くすることが可能となる。

10

20

【0542】

ここで、本実施例の特殊演出とは、特別遊技（大当り遊技または小当り遊技）の実行中に行われ得る所定の演出であり、例えば、以下のような演出が例示される。

【0543】

（１）保留連示唆演出

保留連示唆演出（保留内連荘演出とも称する）は、前述したとおり、保留内連荘が発生していることを示唆する演出である。なお、「保留内連荘」とは、或る先行の作動保留球が消化されることで行われた特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合に、この先行の作動保留球に係る特別図柄の当否判定が許可されてから当該大当りを契機として実行される大当り遊技の終了時までの間の所定タイミングにおいて存在する一以上の後続の作動保留球内に、大当りとなることが予定される作動保留球（「大当り保留」とも称する）が含まれていることをいう。ここで、この保留連示唆演出の実行中または実行予定である場合に強調演出とオーバー入賞演出の実行を制限する理由は、強調演出またはオーバー入賞演出が保留連示唆演出と重複実行されると、両演出の報知内容が遊技者にとって認識し難いものとなり、却って両演出の演出効果が低下してしまうおそれがあるからである。また、遊技者にとっては、累積賞球数が特定値に到達したことやオーバー入賞が発生したことよりも、次の大当りが確約されていること（保留内連荘が発生していること）の方が有用な情報であり、しかも累積賞球数が特定値に達することは累積賞球数表示を確認することでも把握できるため、強調演出やオーバー入賞演出の実行よりも保留連示唆演出の実行を優先した方が遊技の興味が高まるからである。

30

40

【0544】

（２）昇格演出

昇格演出とは、特別図柄の変動表示にて大当りが発生した場合に、その大当り遊技の開始前又は開始時に当該大当りに係る利益態様（便宜上「仮の利益態様」とする）を示唆又は報知した後、その大当り遊技の実行中において当該大当りに係る現実の利益態様が仮の利益態様よりも利益度合いが高いことを示唆または報知する演出である。つまり、特別遊技の開始前又は開始時に示唆された当該大当りの利益態様が真実（そのとおりの利益態様）なのか、虚偽（高い利益態様）なのかを示唆して、その一連の過程を通じて当該大当りの利益態様が昇格するか否かを見せる演出である（前述したとおり、低利益大当り遊技と見せかけて実は高利益大当り遊技であることを最終的に報知する演出である）。この昇格

50

演出の種類には、確変昇格演出とラウンド昇格演出とがある。なお、確変昇格演出およびラウンド昇格演出の内容については、前述しているため、重複説明を省略する。ここで、この昇格演出の実行中または実行予定である場合に強調演出とオーバー入賞演出の実行を制限する理由は、強調演出またはオーバー入賞演出が昇格演出と重複実行されると、両演出の報知内容が遊技者にとって認識し難いものとなり、却って両演出の演出効果が低下してしまうおそれがあるからである。また、遊技者にとっては、累積賞球数が特定数に到達したことやオーバー入賞が発生したことよりも、大当りの利益状態が昇格すること（確変大当りに昇格することまたは大当り遊技がラウンドアップすること）の方が有用な情報であり、しかも累積賞球数が特定値に達することは累積賞球数表示を確認することでも把握できるため、強調演出やオーバー入賞演出の実行よりも昇格演出の実行を優先した方が遊技の興味が高まるからである。

10

【0545】

（3）低利益大当り中演出

大当り遊技中に行われる大当り演出が、いわゆる低利益大当りの大当り中演出である場合には、当該低利益大当り中演出の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足しても、この強調演出および／またはオーバー入賞演出は実行されない。なお、「低利益大当り」とは、例えば、規定ラウンド数が相対的に少ないラウンド数に設定された大当り種別（低ラウンド大当り）や、各ラウンドの大入賞口の開放時間（最大開放時間）が相対的に短時間（例えば2秒）に設定された大当り種別（短開放大当り）、大当り遊技の終了後に通常遊技状態（低確率低ベース状態）や時短遊技状態（低確率高ベース状態）に移行する契機となる大当り種別（通常大当り）などが該当する。この低利益大当り中演出の実行中または実行予定である場合に強調演出とオーバー入賞演出の実行を制限する理由は、このような低利益大当りに当選した場合に、その大当り遊技において強調演出やオーバー入賞演出を実行したとしても（累積賞球数が特定値に達したことやオーバー入賞が発生したことにより祝福的な演出を実行したとしても）、遊技者の満足感や優越感を喚起することはできず、十分な演出効果が期待できないからである。なお、短開放大当りに当選した場合には、その短時間のラウンド遊技の実行中に累積賞球数表示は行われないよう構成しており、そのため、累積賞球数が特定値に到達したり（累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数に到達したり）、オーバー入賞が発生したりしても、その累積賞球数表示に付随して行われる強調演出やオーバー入賞演出は実行されないようになっている。

20

30

【0546】

なお、大当り種別を、遊技者にとって有利度が相対的に高く設定された高利益大当りと、遊技者にとって有利度が相対的に低く設定された低利益大当りとに大別して、高利益大当りに当選した場合に行われる大当り中演出の実行中に強調演出実行条件を充足した場合には強調演出を実行する一方で、低利益大当りに当選した場合に行われる大当り中演出の実行中に強調演出実行条件を充足した場合には強調演出を実行しないように構成してもよい。

【0547】

（4）大当り終了デモ演出

本実施形態では、大当り終了デモ演出の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足することではなく、大当り終了デモ演出の実行中に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足することを契機として強調演出および／またはオーバー入賞演出が実行されることはない。具体的に、本実施形態では、前述したとおり、大当り終了デモ演出の実行時間内に大入賞口54への遊技球の入球が有効に検出されることはなく、この大当り終了デモ演出の実行時間内に強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足することはない。すなわち、本実施形態では、最終回のラウンド遊技の実行中に大入賞口54へ入球した遊技球が、インターバル期間を越えて大当り終了デモが開始された後に検出されることがないように設計されているため（つまり、最終回のラウンド遊技における大入賞口54への遊技球の入球は、必ず、そ

40

50

の最終回のラウンド遊技の実行中またはその直後のインターバル期間内で検出されるような構造になっているため)、この大当り終了デモ演出の実行中に強調演出実行条件および/またはオーバー入賞演出実行条件が充足することはない。なお、万が一、何かしらの要因(例えば、規定カウント数を超過した分の遊技球が、大入賞口54の内部にて入賞検知センサの手前で滞留した場合など)で、大当り終了デモの開始前に大入賞口54に入球(この時点では大入賞口54内の入球検出センサ未通過にて入球非検出)したが、大当り終了デモ中に大入賞口54内の入球検出センサを通過した場合であっても、当該通過による賞球は発生せず、大当り終了デモ演出の実行中に強調演出実行条件および/またはオーバー入賞演出実行条件が充足することはない。

10

【0548】

なお、最終回のラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口54に入球した場合(特に、規定カウント数を超過した分の遊技球が入球した場合)、この大入賞口54への遊技球の入球は、該最終回のラウンド遊技またはインターバル期間が終了するまでの間に有効に検出されるよう設計されているため、このインターバル期間が経過するまでの間に強調演出実行条件および/またはオーバー入賞演出実行条件が成立すれば、当該実行条件の成立を契機として強調演出および/またはオーバー入賞演出の実行が開始されることになる。その場合には、強調演出が最終回のラウンド遊技およびインターバル期間を超えて大当り終了デモ演出の実行中にも継続されることとなり得るが、前述したとおり、強調演出の実行時間(3秒)は大当り終了デモ演出の実行時間(20秒)よりも短時間に設定されているため、大当り終了デモ演出が終了するまでの間(大当り遊技の終了後の変動表示が開始されるまでの間)に強調演出は完結するようになっている(オーバー入賞演出についても強調演出と同様に構成してもよい)。なお、本実施形態の変形例として、例えば、最終回のラウンド遊技の終了間際に遊技球が大入賞口54に入球することで強調演出実行条件および/またはオーバー入賞演出実行条件が充足し、当該強調演出実行条件および/またはオーバー入賞演出実行条件の充足を契機として行われた強調演出および/またはオーバー入賞演出がインターバル期間の終了時までには完結しない場合には、当該強調演出および/またはオーバー入賞演出を大当り終了デモ演出(大当り終了デモ期間)が開始されるときに強制的に終了する(大当り終了デモ演出の開始時に強調演出および/またはオーバー入賞演出の実行時間が残存していても強制的に終了する)ように構成してもよい。また、更なる変形例として、インターバル時間(インターバル期間)よりも強調演出および/またはオーバー入賞演出の実行時間を短時間に設定して、少なくとも最終回のラウンド遊技の終了時までには開始された強調演出および/またはオーバー入賞演出がインターバル期間を超えて実行されないように構成してもよい(つまり、強調演出および/またはオーバー入賞演出と大当り終了デモ演出とが重複実行されないように構成してもよい)。

20

30

【0549】

(5)小当り遊技での1回目のラウンド演出

本実施形態の変形例として、第1種の遊技性と第2種の遊技性とを併せ持ったいわゆる1種2種混合タイプの遊技機(一般に小当りVとも呼ばれる機種)を適用した場合には、小当り遊技の第1ラウンド目(初回のラウンド演出)の実行中に強調演出実行条件および/またはオーバー入賞演出実行条件を充足したとしても強調演出および/またはオーバー入賞演出を実行しないように構成してもよい。

40

【0550】

具体的に、この小当りVと呼ばれる機種の遊技機は、特別図柄の変動表示結果が大当り図柄で停止表示することで大当り遊技を実行する第1種の遊技性と、特別図柄の変動表示結果が小当り図柄で停止表示することで開放状態となった大入賞口54に入球した遊技球が特定領域(V領域)を通過することで大当り遊技を実行する第2種の遊技性とを具備する。そのため、小当り遊技の実行中に大入賞口54に入球した遊技球が特定領域を通過した場合には、その小当り遊技の終了後に大当り遊技に発展する権利が付与される構成となっている。それにより、小当り遊技の第1ラウンド目は、遊技球を大入賞口54に入球さ

50

せて特定領域を通過させること（「V入賞」と呼称する）を遊技者に促す重要なラウンド遊技となる。そのため、この小当り遊技の第1ラウンド目には、累積賞球数が特定数に達したことを示す強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行よりも、例えば「V入賞を狙え！」という文字を示すメッセージ画像を表示して特定領域への遊技球の入球を指示するV入賞指示演出の実行が優先される。つまり、小当り遊技の第1ラウンド目における入球にて、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出を充足したとしても、強調演出および／またはオーバー入賞演出は実行されないよう構成されている。但し、第1ラウンド目に特定領域（V領域）を通過して大当り遊技となることで実行される第2ラウンド目以降については、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出を充足することで、強調演出および／またはオーバー入賞演出が実行されるよう構成されている。

10

【0551】

また、この小当り遊技の第1ラウンド目において遊技球が特定領域を通過するV入賞が発生した場合には、この第1ラウンド目におけるV入賞後に生じる大入賞口54への遊技球の入球（例えば大入賞口54への1球目の入球でV入賞が発生した場合には2球目以降の大入賞口54への入球）に対して特殊演出（ラウンド数示唆演出）を行い、この特殊演出において遊技球が大入賞口54に入球するたびに特定のオブジェクト画像の表示態様（表示色）を変化させ、その変化後の表示態様（表示色）に応じて発展先の大当り遊技のラウンド数を示唆する構成としてもよい。より具体的には、特殊演出（ラウンド数示唆演出）とは、V入賞が発生することで、「おめでとう！」の文字が表示され、その後の大入賞口54への入球のたび（但し、規定カウント数に到達するまで）に、「おめでとう！」の文字の色が変化し得る演出であり、文字の色が白色 青色 赤色 虹色の順で、ラウンド数が多い可能性が高くなる（ラウンド数の例としては、4ラウンド、6ラウンド、8ラウンド、10ラウンドの4種類などであり、ここで虹色である場合は、最も多いラウンド数が確定する）。その場合でも、V入賞後に行われる特殊演出（ラウンド数示唆演出）の実行を優先して、強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足した場合であっても強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を制限することが好適である。

20

【0552】

なお、上記実施形態では、特殊演出の実行中または実行予定であるときに強調演出実行条件および／またはオーバー入賞演出実行条件を充足した場合には、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を制限（中止）する構成であったが、これに加えて、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行中に特殊演出が実行される場合には、特殊演出の実行が開始されることを契機として、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を強制的に終了または一時中断するように構成してもよい。特殊演出の実行が開始されることで強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を一時中断する場合には、特殊演出の実行が終了したときに、強調演出および／またはオーバー入賞演出の実行を再開することが好適である。

30

【0553】

大当り種別表示中の電源断復帰

次に、大当り遊技の実行中において、現在実行中の大当り遊技の規定ラウンド数を示唆する第1の特定演出（大当り種別表示）が行われている最中に電源断が発生した場合について説明する。図72は、大当り種別表示の実行中に電源断が発生したときのタイムチャートである。

40

【0554】

本実施例では、大当り開始デモの実行中において、演出表示装置70の画面に、当該大当り遊技の実行契機となる大当りの種別を示唆する大当り種別表示（超寿大当り表示、寿大当り表示、喜大当り表示）が行われ、遊技者に対して現在実行中の大当り遊技の規定ラウンド数が何ラウンドであるかが示唆または報知されるようになっている。具体的には、「超寿大当り表示」は大当り開始デモの実行中に「超寿大当り！！！」との文字が表示され且つ背景が虹色の表示であり、「寿大当り表示」は大当り開始デモの実行中に「寿大当

50

り！」との文字が表示され且つ背景が赤色の表示であり、「喜大当り表示」は大当り開始デモの実行中に「喜大当り」との文字が表示され且つ背景が青色の表示である。大当り遊技（大当り開始デモ）の実行中に、大当り種別表示として超寿大当り表示が行われた場合には、現在実行中の大当り遊技が16ラウンド遊技であることが示唆または報知され（超寿大当りに当選したことが示唆または報知され）、大当り種別表示として寿大当り表示または喜大当り表示が行われた場合には、現在実行中の大当り遊技が4ラウンド大当り遊技であることが示唆または報知される（寿大当りまたは喜大当りに当選したことが示唆または報知される）。そして、この大当り遊技（大当り開始デモ）の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰することで大当り遊技（大当り開始デモ）が再開された場合には、当該電源断によって中断されていた大当り種別表示は復帰されず、その大当り遊技（大当り開始デモ）が再開された後は大当り遊技中（大当り開始デモ中）に「復帰中です」という文字を示す電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示される。なお、本実施例では、大当り遊技（大当り開始デモ）の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰することで大当り遊技（大当り開始デモ）が再開された場合には、主制御表示装置27による表示（後述するラウンド表示）の復帰よりも、演出表示装置70による表示の復帰の方が先のタイミングとなるように構成されている（つまり、電源断の復帰後は、演出表示装置70の表示が復帰した後に、主制御表示装置27の表示が復帰する、つまり、演出表示装置70の表示が復帰した後に、ラウンド表示灯77の点灯表示が復帰するものとなる）。そして、電源断が復帰して大当り遊技（大当り開始デモ）が再開された場合、演出表示装置70による表示の復帰時に、演出表示装置70の画面には大当り種別表示は表示されず、前述の電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示される。この電源断復帰画像は、当該大当り遊技の終了時（最終ラウンドの終了時または大当り終了デモの終了時）まで継続して表示される。このように電源断が復帰して大当り遊技が再開された場合には、当該電源断により中断された大当り種別表示の実行よりも、電源断復帰の報知を優先させることで、遊技者に対して電源断が復帰して大当り遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができる。更に言えば、電源断の復帰後は、当該電源断により中断されたラウンド表示の実行よりも、電源断復帰の報知を優先させることで、遊技者に対して電源断が復帰して大当り遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができる。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、RAMクリア（RAMクリアスイッチ820の操作）を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア（RAMクリアスイッチ820の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「331」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【0555】

なお、変形例として、大当り開始デモの実行中に電源断が発生して、その電源断の復帰に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから5秒経過）を契機に、または、大当り開始デモが終了することを契機に、通常の大当り中演出（例えば、上述の超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に復帰するように構成してもよい（つまり、所定時間の経過、もしくは、第1ラウンド目の開始時から通常の大当り中演出に復帰するようにしてもよい）。なお、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に応じたラウンド演出画面が表示される、すなわち、大当り中演出パターンが超寿大当り演出である場合には超寿大当りラウンド画面（例えば、虹色の背景上に5人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、寿大当り演出である場合には寿大当りラウンド画面（例えば、赤色の背景上に2人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、喜大当り演出である場合には喜大当りラウンド画面（例えば、青色の背景上に1人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）が表示されるよう構成されている。また、別の変形例としては、大当り開始デモの実行中に電源断が発生して、その電源断の復帰に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから5秒経過）を契機に、または、大当り開始デモが終了することを契機に、電源断復帰後専用の大当り中画面（電源断復帰後専用のラウンド画面）に復帰するように構成してもよい（つまり、所定時間の経過、もしくは、第1ラウンド

10

20

30

40

50

ド目の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよい)。なお、上述した電源断の復帰(電源の復帰)は、RAMクリア(RAMクリアスイッチ820の操作)を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア(RAMクリアスイッチ820の操作)を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態(低確率低ベース状態)に移行し、装飾図柄が「331」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【0556】

ラウンド表示中の電源断復帰

次に、大当り遊技の実行中において、現在実行中のラウンド遊技のラウンド数を示唆する第2の特定演出(ラウンド表示)が行われている最中に電源断が発生した場合について説明する。図73は、ラウンド表示の実行中に電源断が発生したときのタイムチャートである。

10

【0557】

本実施形態では、大当り遊技のラウンド遊技の実行中において、演出表示装置70の画面に、現在実行中のラウンド遊技が何ラウンド目のラウンド遊技であるのかを示唆または報知するラウンド表示が行われ、遊技者に対して現在実行中のラウンド遊技のラウンド数が示唆または報知されるようになっている。このラウンド表示は、前述したラウンド表示領域730の表示内容が該当するが、大当り遊技中であっても、大当り開始デモおよび大当り終了デモ中には表示されず、ラウンド遊技中に表示される(なお、インターバル期間にも表示してもよいが、そのように構成する場合、或るラウンド遊技終了後のインターバル期間においては当該或るラウンド遊技に対応するラウンド表示とすることが好適である)。また、大当り遊技の実行中には、主制御表示装置27において、現在実行中の大当り遊技の規定ラウンド数を報知するラウンド表示灯77が点灯表示される。このラウンド表示灯77の点灯表示は、大当り遊技中のラウンド遊技中以外にも、大当り開始デモ中や大当り終了デモ中、そしてインターバル期間にも点灯表示されるよう構成されている。このとき本実施例では、大当り遊技(ラウンド遊技)の実行中に電源断が発生して、当該電源断が復帰することで大当り遊技(ラウンド遊技)が再開された場合には、主制御表示装置27による表示の復帰よりも、演出表示装置70による表示の復帰の方が先のタイミングとなるように構成されている(電源断の復帰後は、演出表示装置70の表示が復帰した後に、主制御表示装置27の表示が復帰する、つまり、演出表示装置70の表示が復帰した後に、ラウンド表示灯77の点灯表示が復帰するものとなる)。そして、電源断が復帰して大当り遊技(ラウンド遊技)が再開された場合、演出表示装置70による表示の復帰時に、演出表示装置70の画面にはラウンド表示は表示されず、前述の電源断復帰画像(電源断復帰画面)が表示される。この電源断復帰画像は、当該大当り遊技の終了時(最終回のラウンド遊技の終了時または大当り終了デモの終了時)まで継続して表示される。つまり、電源断の復帰後は、当該電源断により中断されたラウンド表示の実行よりも、電源断復帰の報知を優先させることで、遊技者に対して電源断が復帰して大当り遊技を再開できるようになったことを速やかに報知することができる。なお、上述した電源断の復帰(電源の復帰)は、RAMクリア(RAMクリアスイッチ820の操作)を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア(RAMクリアスイッチ820の操作)を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態(低確率低ベース状態)に移行し、装飾図柄が「331」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰され、ラウンド表示灯77が消灯表示にて復帰される。

20

30

40

【0558】

一方、主制御表示装置27には、当該電源断が復帰した後、ラウンド表示灯77が点灯表示され、その再開された大当り遊技の規定ラウンド数が表示される。そのため、電源断が復帰した場合には、遊技者は最初に演出表示装置70の電源断復帰画像を確認し、その次に主制御表示装置27のラウンド表示灯77を確認することが可能となる。このように、まずは演出表示装置70の表示を復帰させて、遊技者に電源断の復帰中であることをいち早く報知することで、遊技者を安心させることができる。それに続けて、主制御表示装置27の表示を復帰させ、ラウンド表示灯77を点灯表示させることで、電源断により中断

50

されていた大当り遊技の種別（ラウンド表示灯 77 にて点灯表示された規定ラウンド数分の利益を獲得できること）を報知して、遊技者に一層の安心感を付与することができる。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、RAMクリア（RAMクリアスイッチ 820 の操作）を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア（RAMクリアスイッチ 820 の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「331」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰され、ラウンド表示灯 77 が消灯表示にて復帰される。

【0559】

また、前述のように、電源断の復帰により大当り遊技が再開された場合には、その再開された大当り遊技の実行中に累積賞球数表示は行われず、遊技球が大入賞口 54 に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行されない。また、再開された大当り遊技の実行中に、大入賞口 54 への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生したとしても、オーバー入賞演出は実行されない。また同様に、再開された大当り遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口 64 に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行されない。このように本実施形態では、電源断の復帰に伴い大当り遊技が再開されてから該大当り遊技が終了するまでの間、演出表示装置 70 には電源断復帰画像が継続して表示され、大当り種別表示、ラウンド表示、累積賞球数表示、大入賞口入賞演出（オーバー入賞演出）、一般入賞口入賞演出（オマケ入賞演出）は実行されないようになっている。なお、変形例として、電源断の復帰に伴い大当り遊技が再開された場合、累積賞球数表示の表示（更新表示）は行われる一方で、強調演出実行条件を充足しても強調演出は行われなように構成してもよい。また、電源断の復帰に伴い大当り遊技が再開された場合、累積賞球数表示の表示（更新表示）は行われる一方で、オーバー入賞演出実行条件を充足してもオーバー入賞演出は行われなように構成してもよい。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、RAMクリア（RAMクリアスイッチ 820 の操作）を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア（RAMクリアスイッチ 820 の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「331」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【0560】

なお、変形例として、或るラウンド遊技の実行中に電源断が発生して、その電源断の復帰に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから 5 秒経過）を契機に、または、当該或るラウンド遊技が終了することを契機に、通常の大当り中演出（例えば、上述の超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に復帰するように構成してもよい（つまり、所定時間の経過、もしくは、例えば第 3 ラウンド目のラウンド遊技中に電源断且つ電源断復帰した場合は第 4 ラウンド目のラウンド遊技の開始時から通常の大当り中演出に復帰するようにしてもよい）。なお、前述したとおり、大当り中演出の種別（超寿大当り演出、寿大当り演出、喜大当り演出）に応じたラウンド演出画面が表示される、すなわち、大当り中演出パターンが超寿大当り演出である場合には超寿大当りラウンド画面（例えば、虹色の背景上に 5 人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、寿大当り演出である場合には寿大当りラウンド画面（例えば、赤色の背景上に 2 人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、喜大当り演出である場合には喜大当りラウンド画面（例えば、青色の背景上に 1 人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）が表示されるよう構成されている。このように構成した場合には、再開されたラウンド遊技以降の大当り遊技の実行中に累積賞球数表示が行われるが、電源断前の累積賞球数表示ではなく「0」からスタートし且つ累積賞球数カウンタも「0」にクリアされてスタートすることになる。但し、「0」からスタートしたとしても、遊技球が大入賞口 54 に入球することで累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行され、更に、再開された大当り遊技の実行中に、大入賞口 54 への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生すると、オーバー入賞演出は実行され、同様に、再開された大当り遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口 64 に入球すると累積賞

10

20

30

40

50

球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行される。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、RAMクリア（RAMクリアスイッチ820の操作）を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア（RAMクリアスイッチ820の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「331」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【0561】

また、別の変形例としては、ラウンド遊技の実行中に電源断が発生して、その電源断の復帰に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから5秒経過）を契機に、または、ラウンド遊技が終了することを契機に、電源断復帰後専用の大当たり中画面（電源断復帰後専用のラウンド画面）に復帰するように構成してもよく（つまり、所定時間の経過、もしくは、例えば第3ラウンド目のラウンド遊技中に電源断且つ電源断復帰した場合は第4ラウンド目のラウンド遊技の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよく）、そのように構成した場合には、再開されたラウンド遊技以降の大当たり遊技の実行中に累積賞球数表示は行われず、遊技球が大入賞口54に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行されず、更に、再開された大当たり遊技の実行中に、大入賞口54への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生したとしても、オーバー入賞演出は実行されず、同様に、再開された大当たり遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口64に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行されない。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、RAMクリア（RAMクリアスイッチ820の操作）を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア（RAMクリアスイッチ820の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行し、装飾図柄が「331」の組合せにて停止表示されている状態にて復帰される。

【0562】

以上、第3実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記ようになる。

【0563】

まず、第3実施形態によれば、累積賞球数が特定値に達することを契機として表示される強調演出表示の出現時および/または消去時に所定の特殊効果を施す特殊効果表示を行うことで、この強調演出表示による強調度合いを飛躍的に向上させることができるため、累積賞球数が特定値に到達したことを遊技者に対してより一層印象付けることが可能になるとともに、強調演出表示の開始や終了を明確にすることで（すなわち、大当たり遊技中の強調演出表示を連荘中の一区切りとしたときの当該区切りの前後を明確にすることで）連荘中の遊技にメリハリをつけることができ、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0564】

また、第3実施形態によれば、強調演出表示の複数の表示パターンが同時に重複して表示されないようにすることで、強調演出表示の希少性を高めることができる。さらに、強調演出表示の実行時間が、大当たり終了デモの実行時間よりも短くなるように構成したことで、最終回のラウンド遊技の終了間際の大入賞口54への遊技球の入球に基づき強調演出実行条件が成立して強調演出表示が行われる場合であっても、大当たり終了デモ期間内に強調演出表示が完結することになるため、強調演出表示が大当たり終了デモ期間を越えて大当たり遊技終了後の変動表示までに跨って行われることがなく（大当たり遊技の終了時と1回転目の変動表示の開始時との区切りを明確に付けることができ）、遊技者が現在の遊技状況を誤認することを未然に防止できるようになり、その結果、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【0565】

また、第3実施形態によれば、大当たり遊技の実行中に希少性の高い演出（特殊演出）や遊技者にとって重要な演出（特殊演出）を実行する場合には、累積賞球数が特定値に達することを契機に強調演出実行条件が成立したとしても強調演出表示の実行を制限すること

で、この優先度の高い特殊演出の実行を確実に担保することができ、特殊演出の発生に対する遊技者の期待感や興味が低下するのを未然に防止することができるため、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

【 0 5 6 6 】

また、第3実施形態によれば、大当り遊技の実行中に希少性の高い演出（特殊演出）や遊技者にとって重要な演出（特殊演出）を実行する場合には、大入賞口54への規定カウント数を超過する遊技球の入球が発生したとしてもオーバー入賞演出の実行を制限することで、この優先度の高い特殊演出の実行を確実に担保することができ、特殊演出の発生に対する遊技者の期待感や興味が低下するのを未然に防止することができるため、遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

10

【 0 5 6 7 】

また、第3実施形態によれば、大当り遊技の実行中に電源断が発生した場合、当該電源断の復帰時に遊技者の最も注目する領域である演出表示装置70の復帰を優先させて、当該電源断により中断されていた大当り遊技が再開できるようになったことを遊技者にいち早く報知するとともに、主制御表示装置27の表示が復帰した際に、当該大当り遊技の規定ラウンド数を示す情報を表示することで、遊技者が現在実行中の大当り遊技の種別（獲得ラウンド数）を明確に判別することができるようになるため、電源断復帰時に行われる各種の報知および演出表示を複雑化させることなく適切に実現することができるとともに、電源断の復帰により再開された大当り遊技を円滑に進めることができるようになり、遊技機の信頼性および遊技の興趣性を向上させることが可能となる。

20

【 0 5 6 8 】

[第4実施形態]

次に、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機について説明する。第4実施形態のぱちんこ遊技機は、基本的には、上述の第1実施形態および/または第3実施形態のぱちんこ遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。つまり、以下の説明においては、特段の場合を除き、第1実施形態および/または第3実施形態と共通の構成を適用することが可能である。

【 0 5 6 9 】

以下、第4実施形態に係るぱちんこ遊技機の基本構成を順番に説明する。なお、第4実施形態のぱちんこ遊技機は、特別図柄の当否判定の当選確率を設定可能とする設定機能と、遊技の性能情報を表示する性能情報表示機能とを搭載した遊技機である。

30

【 0 5 7 0 】

< 盤面構成 >

まず、第4実施形態の遊技機20の盤面構成について簡単に説明する。第4実施形態では、図1に示すように（第1実施形態と同様に）、左側領域PA1を流下する遊技球は、主として、センター飾り21の下方に配置された第1始動口51、一般入賞口61～63のいずれかに入球可能である。一方、右側領域PA2を流下する遊技球は、主として、センター飾り21の右方に配置された作動ゲート53、一般入賞口64、第2始動口52、大入賞口54のいずれかに入球可能である。各入賞口に入球した遊技球は、各入賞口スイッチにて遊技球の入賞が検出されるとともに、遊技盤20の裏面側に排出される。また、遊技領域PAの下端には、各入賞口に入球せずに流下した遊技球を遊技盤20の裏側へ排出するアウト口29が設けられている。本実施例では、遊技領域PAに打ち出されて遊技に供された遊技球の個数、つまり、遊技領域PAの各入賞口またはアウト口29に入球して遊技盤10の裏面側に排出された遊技球（遊技済み球）の個数が後述の遊技済み球検出スイッチ891にて計数されるようになっている。なお、各種の入賞口を備えた遊技領域PAのうち、遊技球を左側領域PA1に流下させるように遊技球を発射する打ち方と「左打ち」と呼称し、遊技球を右側領域PA2に流下させるように遊技球を発射する打ち方を「右打ち」と呼称する。

40

【 0 5 7 1 】

50

< 遊技機の電気構成 >

次に、第4実施形態の遊技機における電氣的な構成を説明する。図74は、第4実施形態の遊技機の制御構成を示す制御ブロック図である。この第4実施形態において、主制御基板100には、詳細後述するが、設定キースイッチ810、RAMクリアスイッチ820、性能表示モニタ830等が搭載されている。また、主制御基板100には、遊技領域PAから排出された遊技球を検出する遊技済み球検出スイッチ891、外枠1に対して前枠2が開放されているか否かを検出する枠開放スイッチ892などが電氣的に接続されている。これら遊技済み球検出スイッチ891および枠開放スイッチ892は、I/Oポート回路104を介して、各々の検出信号をメインCPU101に出力する。また、この第4実施形態においても、主制御表示装置27（図64を参照）には、第1特別図柄表示装置71、第2特別図柄表示装置72、第1特別図柄保留ランプ73、第2特別図柄保留ランプ74、普通図柄表示装置75、普通図柄保留ランプ76、ラウンド表示灯77、状態表示灯78、右打ち指示燈79、エラー表示灯Erなどの各種表示手段が設けられている。なお、その他の構成については、基本的には第1実施形態と同様であるため、説明を省略する。

10

【0572】

< 遊技機の主要な機能構成 >

次に、第4実施形態の遊技機（主として主制御基板100/演出制御基板200）の各種機能について説明する。図75は第4実施形態の遊技機（主として主制御基板100/演出制御基板200）の機能ブロック図であり、図76は図75の電源投入時移行モード制御手段175および性能情報管理手段176を抜き出して示す機能ブロック図である。第4実施形態の主制御基板100には、図75および図76に示すように、第1実施形態と異なる点として、電源投入時移行モード制御手段175と、性能情報管理手段176とが備えられている。

20

【0573】

電源投入時移行モード制御手段175は、遊技機の電源投入時に行われる選択操作に応じて移行する4つのモード（後述の設定変更モード、設定確認モード、RAMクリアモード、遊技モード）を制御する。この電源投入時制御手段175は、図76に示すように、設定変更処理手段175Aと、設定確認処理手段175Bと、RAMクリア処理手段175Cとを備えている。設定変更処理手段175Aは、遊技機の電源投入時に設定変更モードが選択された場合に設定変更処理を実行する。設定確認処理手段175Bは、遊技機の電源投入時に設定確認モードが選択された場合に設定確認処理を実行する。RAMクリア処理手段175Cは、遊技機の電源投入時にRAMクリアモードが選択された場合にRAMクリア処理を実行する。なお、これらの設定変更処理、設定確認処理、RAMクリア処理は、遊技機の電源投入時に行われる主制御側メイン処理（図35を参照）にて実行される。一方、遊技機の電源投入時に遊技モード（遊技を可能とするモード）が選択された場合には、主制御基板100に設けられた各手段110～190にて遊技の進行に係る処理（電源断時の処理を含む）が実行される。つまり、本実施形態では、主制御基板100に設けられた各手段110～190が、遊技機の電源投入時に遊技モードが選択された場合に該遊技モードの処理（遊技の進行に係る処理（電源断時の処理を含む））を実行する遊技モード処理手段となる。また、本実施形態における遊技モードとは、特別図柄/普通図柄の当否判定処理や変動表示処理、特別遊技の実行処理などの一連の遊技の進行を可能とする状態（遊技を実行可能とする状態）を意味する。そのため、少なくとも主制御側タイマ割込み処理（図37）が起動した後に行われる処理は遊技モード内の処理に含まれる。なお、電源投入時の移行モード（設定変更モード、設定確認モード、RAMクリアモード、遊技モード）の内容については後述する。

30

40

【0574】

性能情報管理手段176は、遊技の性能情報を管理する処理として、遊技の性能情報の計測および表示に関する処理を実行する。この性能情報管理手段176は、図76に示すように、性能情報計測制御手段176Aと、性能情報表示制御手段176Bとを備えてい

50

る。性能情報計測制御手段 176A は、遊技の性能情報を計測する処理を実行する。性能情報表示制御手段 176B は、遊技の性能情報を表示する処理を実行する。この遊技の性能情報を計測する処理と表示する処理は、主制御側タイマ割込み処理（図 37 を参照）にて所定の割込み周期（4ms）ごとに繰り返し実行される。但し、この遊技の性能情報を計測する処理と表示する処理の一部を、遊技機の電源投入時に行われる主制御側メイン処理（図 35 を参照）にて実行してもよい。なお、遊技の性能情報の計測および表示に関する内容については後述する。

【0575】

次に、第 4 実施形態の主制御基板ユニット 100U について説明する。図 77 は第 4 実施形態の主制御基板ユニット 100U を示す正面図であり、図 77 は主制御基板 100 に搭載された性能表示モニタ 830 を示す模式図である。

10

【0576】

主制御基板ユニット 100U は、図 77 に示すように、主制御基板 100 と、主制御基板 100 を収容する主制御基板ケース 100A とを備えて構成される。

【0577】

主制御基板ケース 100A は、主制御基板 100 の半田面側を覆うボトムケース 100B と、主制御基板 100 の電子・電気部品などの部品実装面側を覆うトップケース 100C とを備えて構成されており、ボトムケース 100B に対してトップケース 100C を装着した閉止状態で前後整合するケース端部に、いわゆるカシメ機構 100D が設けられている。ボトムケース 100B 及びトップケース 100C は、共に無色透明な樹脂材料（例えばポリカーボネート等）を用いて射出成形等の成形手段により形成され、外部からでも主制御基板ケース 100A の内部（主制御基板 100）を視認可能に構成されている。

20

【0578】

主制御基板 100 は、矩形状のプリント配線板を基板として構成され、その部品実装面側に、主制御マイコン 110（図 74 を参照）、複数のコネクタ CN1～CN5、設定キースイッチ 810、RAM クリアスイッチ 820、性能表示モニタ 830 などが備えられている。なお、この主制御基板 100 は、主制御基板ケース 100A（トップケース 100B）の内面側に複数本のビスを用いてネジ止め固定される。

【0579】

設定キースイッチ 810 は、鍵穴に差し込まれた設定変更キー（遊技店員等が管理する専用の鍵）を回動させることで ON 状態と OFF 状態とに切り替えることができる鍵スイッチ機構である。

30

【0580】

RAM クリアスイッチ 820 は、第 1 実施形態等で述べたように、遊技機の電源投入時に RAM クリアを行う場合に操作される操作ボタンである。この RAM クリアスイッチ 820 は、押圧操作が可能な操作スイッチであり、操作時には ON 状態となり、非操作時には OFF 状態となる。この RAM クリアスイッチ 820 は、詳細は後述するが、設定キースイッチと協働して大当りの当選確率（特別図柄の当否判定で大当りに当選する確率）の設定値を設定可能（変更可能）とする設定変更スイッチを兼用している。なお、本実施例では、主制御基板 100 に RAM クリアスイッチ 820 を搭載しているが、前述の第 1 実施形態と同様に、電源基板 500 に RAM クリアスイッチ 820 を搭載してもよい。

40

【0581】

なお、これら設定キースイッチ 810 および RAM クリアスイッチ 820 は、トップケース 100C に揺動自在に設けられた小扉 100E に覆われており、この小扉 100E を上方に揺動させることで、設定キースイッチ 810 および RAM クリアスイッチ 820 を露出させることができるようになっている（つまり、これらを操作できるようになっている）。

【0582】

性能表示モニタ 830 は、図 78 に示すように、4 桁の表示部 831～834 を備えて構成される。具体的に、性能表示モニタ 830 は、左から右へ向かって順に、第 1 表示部

50

8 3 1 と、第 2 表示部 8 3 2 と、第 3 表示部 8 3 3 と、第 4 表示部 8 3 4 とを備えている。各桁の表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 は、8 の字形状に配置された 7 個の L E D セグメント S G 1 ~ S G 7 と、ドットポイント形状に形成された 1 個の L E D セグメント S G 8 とで構成される。このように各桁の表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 は、それぞれ 8 個の L E D セグメント S G 1 ~ S G 8 を有して構成されている。そのため、各桁の表示部 5 0 1 ~ 5 0 4 は、8 個の L E D セグメント S G 1 ~ S G 8 を選択的に点灯することで、0 ~ 9 までの数字、文字、記号などの情報の表示が可能となっている。なお、以下では、各 L E D セグメント S G 1 ~ S G 8 を区別するため、いわゆる 7 セグメントを構成する 7 個の L E D セグメント S G 1 ~ S G 7 を「7 セグ S G 1 ~ S G 7」とも呼称し、ドットポイントを構成する 1 個の L E D セグメント S G 8 を「ドットセグ S G 8」とも呼称する。本実施例では、4 つの表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 をダイナミック点灯制御により 1 割込み毎 (4 m s 毎) に、第 1 表示部 8 3 1 第 2 表示部 8 3 2 第 3 表示部 8 3 3 第 4 表示部 8 3 4 第 1 表示部 8 3 1 . . . というように、点灯対象を順次切り替えていき、その残像現象を利用して人間の肉眼には 4 つの表示領域 8 3 1 ~ 8 3 4 が全て発光 (連続点灯) しているように見せることができる。なお、各 L E D セグメントについては、L E D ランプと称しても良いし、単にランプと称しても良い。

10

【 0 5 8 3 】

なお、詳細は後述するが、性能表示モニタ 8 3 0 の上位 2 桁の表示部 8 3 1 , 8 3 2 は、遊技の性能情報やエラーの種別等を識別するための識別子 (識別記号) を表示する識別表示部 (識別セグ) 8 3 0 a を構成する。また、性能表示モニタ 8 3 0 の下位 2 桁の表示部 8 3 3 , 8 3 4 は、遊技の性能情報を示す数値 (ベース値) を表示する比率表示部 (比率セグ) 8 3 0 b を構成する。また、本実施例において、大当たり確率の設定値 (本実施例では「 1 」 ~ 「 6 」までの 6 段階の設定値) は、第 4 表示部 8 3 4 に表示される。このように性能表示モニタ 8 3 0 に表示される各種の情報は、透明な主制御基板ケース 1 0 0 A を通して外部からでも視認可能となっている。なお、本実施形態の変形例として、大当たり確率の設定値を性能情報表示モニタ 8 3 0 に表示するのではなく、当該設定値を表示する専用の表示装置を設けてもよい。

20

【 0 5 8 4 】

次に、第 4 実施形態の遊技機の基本的な遊技仕様について説明する。図 7 9 は、第 4 実施形態の遊技機の基本的な遊技仕様を示す図である。

30

【 0 5 8 5 】

< 設定値 >

まず、大当たり確率の設定値について図 7 9 を参照して説明する。本実施例では、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる当選確率 (大当たり確率) は、6 段階の設定値により定められている。本実施例では、6 段階の設定値として、「 1 」、「 2 」、「 3 」、「 4 」、「 5 」、「 6 」を備えている。以下では、設定値が 1 である場合を「設定値 1」、設定値が 2 である場合を「設定値 2」、設定値が 3 である場合を「設定値 3」、設定値が 4 である場合を「設定値 4」、設定値が 5 である場合を「設定値 5」、設定値が 6 である場合を「設定値 6」とも呼称する。なお、本実施例の変形例として、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる当選確率 (大当たり確率) を定める設定値を 1 種類のみ設定してもよい (つまり、1 つの設定値 (設定値 1) のみを有する 1 段階設定の遊技機を採用してもよい) 。それにより、この 1 段階設定の遊技機において、設定確認モードでは現在の設定値として「 1 」のみを表示し、設定変更モードでは設定値が「 1 」から変更されないような処理 (例えば、設定値を変更する操作を行っても、該設定値が「 1 」 「 1 」 「 1 」 「 1 」 . . . といったように、「 1 」から他の数値に変更されないような処理) を行うことで、設定変更機能を搭載した遊技機 (複数段階の設定値を有する遊技機) と実質的に同等なソフト構成およびハード構成を有する遊技機として設計することが可能となる。

40

【 0 5 8 6 】

本実施例では、設定値ごとの大当たり確率は、設定値 1 < 設定値 2 < 設定値 3 < 設定値 4 < 設定値 5 < 設定値 6 という順に 1 段階ずつ高くなる。具体的に、遊技状態が低確率状態

50

である場合、設定値 1 であるときの大当たり確率は「 $1 / 320$ 」、設定値 2 であるときの大当たり確率は「 $1 / 301$ 」、設定値 3 であるときの大当たり確率は「 $1 / 280$ 」、設定値 4 であるときの大当たり確率は「 $1 / 260$ 」、設定値 5 であるときの大当たり確率は「 $1 / 240$ 」、設定値 6 であるときの大当たり確率は「 $1 / 220$ 」である。また、遊技状態が高確率状態である場合、設定値 1 であるときの大当たり確率は「 $1 / 102$ 」、設定値 2 であるときの大当たり確率は「 $1 / 95$ 」、設定値 3 であるときの大当たり確率は「 $1 / 89$ 」、設定値 4 であるときの大当たり確率は「 $1 / 82$ 」、設定値 5 であるときの大当たり確率は「 $1 / 76$ 」、設定値 6 であるときの大当たり確率は「 $1 / 70$ 」である。なお、各設定値 1 ~ 6 において、低確率状態での大当たり確率と高確率状態での大当たり確率との比率は、同一の比率となるように設定されている（本実施例においては、低確率状態での大当たり確率の分母と高確率状態における大当たり確率の分母について、小数点第一位を四捨五入している）。つまり、いずれの設定値 1 ~ 6 が選択された場合でも、低確率状態での大当たり確率と高確率状態での大当たり確率との間の比率（大当たり確率の変化率）は同じである。なお、この 6 段階の設定値は、前述したように、性能表示モニタ 830 の第 4 表示部 834 に表示される。

【0587】

< 特別図柄の当否判定 >

次に、第 4 実施形態の特別図柄の当否判定について説明する。図 80 は、第 4 実施形態の特別図柄当否抽選テーブルを示す模式図である。本実施例では、各設定値 1 ~ 6 に対応する特別図柄当否抽選テーブルを備えており、現在設定されている設定値に応じた特別図柄当否抽選テーブルを選択して、特別図柄の当否判定処理を実行するようになっている。ここで、図 80 (A) は設定値 1 に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図 80 (B) は設定値 2 に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図 80 (C) は設定値 3 に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図 80 (D) は設定値 4 に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図 80 (E) は設定値 5 に対応する特別図柄当否抽選テーブル、図 80 (F) は設定値 6 に対応する特別図柄当否抽選テーブルである。

【0588】

各特別図柄当否抽選テーブルは、第 1 実施形態と同様に、特別図柄の確率変動機能が作動していない遊技状態（低確率状態）において参照されるテーブルと、特別図柄の確率変動機能が作動している遊技状態（高確率状態）において参照されるテーブルとを含む。また、各特別図柄当否抽選テーブルには、特別図柄当り乱数値の乱数範囲と、特別図柄の当否判定の結果（大当たり、はずれ）とが対応付けられている。なお、図 80 には、大当たり確率を参考値として付記している。

【0589】

図 80 (A) に示すように、設定値 1 である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「 $0 \sim 204$ 」の範囲に該当する場合に大当たりとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「 $0 \sim 643$ 」の範囲に該当する場合に大当たりとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当たり確率は「 $1 / 320$ 」であり、高確率状態の大当たり確率は「 $1 / 102$ 」である。

【0590】

図 80 (B) に示すように、設定値 2 である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「 $0 \sim 217$ 」の範囲に該当する場合に大当たりとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「 $0 \sim 686$ 」の範囲に該当する場合に大当たりとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当たり確率は「 $1 / 301$ 」であり、高確率状態の大当たり確率は「 $1 / 95$ 」である。

【0591】

図 80 (C) に示すように、設定値 3 である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「 $0 \sim 233$ 」の範囲に該当する場合に大当たりとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「 $0 \sim 735$ 」の範囲に該当する場合に大当たりとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当たり確率は「 $1 / 280$ 」であり、高確率状態の大当たり確率は「 $1 /$

８９」である。

【０５９２】

図８０（Ｄ）に示すように、設定値４である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２５１」の範囲に該当する場合に大当たりとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～７９１」の範囲に該当する場合に大当たりとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当たり確率は「１／２６０」であり、高確率状態の大当たり確率は「１／８２」である。

【０５９３】

図８０（Ｅ）に示すように、設定値５である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２７２」の範囲に該当する場合に大当たりとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～８５７」の範囲に該当する場合に大当たりとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当たり確率は「１／２４０」であり、高確率状態の大当たり確率は「１／７６」である。

【０５９４】

図８０（Ｆ）に示すように、設定値６である場合、低確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～２９７」の範囲に該当する場合に大当たりとなり、高確率状態では、特別図柄当り乱数値が「０～９３５」の範囲に該当する場合に大当たりとなる。つまり、前述したように、低確率状態の大当たり確率は「１／２２０」であり、高確率状態の大当たり確率は「１／７」である。

【０５９５】

<大当たり種別>

次に、第４実施形態の大当たり種別（大当たり内訳）について説明する。第４実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が「大当たり」となる場合、図８１に示す特別図柄大当たり図柄テーブルを参照して、大当たり種別（大当たり図柄、図柄群）を決定する。なお、前述したとおり、「特定大当たり」とは大当たり遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機となる大当たり（確変大当たり）を意味し、「通常大当たり」とは大当たり遊技の終了後に特別図柄の確率変動機能を作動させる契機とはならない大当たり（非確変大当たり）を意味する。詳細は後述するが、特定大当たりに当選した場合は、大当たり遊技の終了後から特別図柄の確率変動機能が作動し、該大当たり遊技の終了後から起算して特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当たりが発生するまで継続する。また、「特定大当たり」および「通常大当たり」のいずれに当選した場合でも、大当たり遊技の終了後から特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動して、大当たり遊技の終了後から起算して特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで継続する。なお、本実施例では、特別図柄の変動時間短縮機能と電チューサポート機能は、同時に作動を開始して、同時に作動を終了するため、「変動時間短縮回数」と「電サポ回数」とは同一回数となる（そのため、図８１では「変動時間短縮回数」と「電サポ作動回数」とを同一の欄に記載している）。

【０５９６】

図８１（Ａ）は、第１特別図柄大当たり図柄テーブルを模式的に示す図である。この第１特別図柄大当たり図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群（停止図柄）、大当たり種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サポ回数）、大当たり遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口５４の開放時間がそれぞれ対応付けられている。この第１特別図柄大当たり図柄テーブルには、２種類の大当たり種別（図柄群）として、４Ｒ特定大当たり（図柄群Ａ）と、４Ｒ通常大当たり（図柄群Ｂ）とが設定されている。

【０５９７】

第１特別図柄の「４Ｒ特定大当たり（図柄群Ａ）」に当選した場合、大当たり遊技の規定ラウンド数は「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は、大入賞口５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第１特別図柄の「４Ｒ特定大当たり（図柄群Ａ）」に当選した場合、大当たり当選時の遊技状態に関わらず、確

10

20

30

40

50

率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サボ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

【０５９８】

第１特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は、大入賞口５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第１特別図柄において「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｂ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サボ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで、又は、この所定回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

10

【０５９９】

図８１（Ｂ）は、第２特別図柄大当り図柄テーブルを模式的に示す図である。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、特別図柄当り図柄乱数値に対して、図柄群（停止図柄）、大当り種別、確率変動回数、変動時間短縮回数（電サボ回数）、大当り遊技の規定ラウンド数、各ラウンドの大入賞口５４の開放時間がそれぞれ対応付けられている。この第２特別図柄大当り図柄テーブルには、２種類の大当り種別（図柄群）として、８Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）と、４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）とが設定されている。

20

【０６００】

第２特別図柄の「８Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「８ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は、大入賞口５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第２特別図柄の「８Ｒ特定大当り（図柄群Ｃ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「１００回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サボ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として確変遊技状態が設定される。この確変遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達するまで、又は、この規定ＳＴ回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数（１００回）に到達することで確変遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

30

【０６０１】

第２特別図柄の「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、大当り遊技の規定ラウンド数は「４ラウンド」で、１回のラウンド遊技における大入賞口５４の最大開放時間は、大入賞口５４への遊技球の入球数が規定数（規定カウント数：１０個）に達する可能性が十分に見込める長開放時間の「２９秒」に設定されている。また、第２特別図柄において「４Ｒ通常大当り（図柄群Ｄ）」に当選した場合、大当り当選時の遊技状態に関わらず、確率変動回数「０回」、変動時間短縮回数「１００回」、電サボ回数「１００回」が設定され、大当り遊技の終了後の遊技状態として時短遊技状態が設定される。この時短遊技状態は、特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達するまで、又は、この所定回数（１００回）以内に次の大当りが発生するまで継続する。特別図柄の変動表示回数が所定回数（１００回）に到達することで時短遊技状態が終了する場合は、次の特別図柄の変動表示から通常遊技状態に移行する。

40

【０６０２】

50

ここで、特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数または所定回数に到達したか否かは、第１特別図柄の変動表示回数と第２特別図柄の変動表示回数との合算数が規定ＳＴ回数または所定回数に到達したか否かに基づき判断される。なお、変形例としては、第１特別図柄および第２特別図柄のうち、遊技の主体となる方の特別図柄の変動表示回数が規定ＳＴ回数または所定回数に到達したか否かに基づき判断するように構成してもよい。

【０６０３】

なお、図７９に示すように、第４実施形態の普通図柄遊技（普通図柄の当選確率、普通電動役物５２２の開放時間など）については、第１実施形態の普通図柄遊技（普通図柄の当選確率、普通電動役物５２２の開放時間など）と同じであるため、説明を省略する。

【０６０４】

<賞球数>

続いて、第４実施形態の賞球数について説明する。第４実施形態では、図７９に示すように、各入賞口に設定された賞球数（１個の遊技球の入賞に基づき払い出される単位賞球数）は、第１始動口５１は「４個」、第２始動口５２は「１個」、一般入賞口６１～６４は「３個」、大入賞口５４は「１５個」に設定されている。なお、単位賞球数は当該第４実施形態に例示したものに限定されず、他の単位賞球数を適用してもよい。

【０６０５】

<電源投入時の移行モード>

次に、遊技機の電源投入時の移行モードについて説明する。図８２は、電源投入時の操作と移行モードとの関係を示す模式図である。第４実施形態では、図８２に示すように、遊技機の電源投入時（電源断復帰時）に移行可能となる４つの移行モードとして、設定変更モード、設定確認モード、ＲＡＭクリアモード、遊技モードが設けられている。つまり、本実施例では、図８２に示す所定の操作を遊技機の電源投入と同時に行うことで、その電源投入時に移行する移行モードを選択することができる。

【０６０６】

遊技機の電源投入時に行われる操作には、図８２に示すように、設定キースイッチ８１０の操作、ＲＡＭクリアスイッチ８２０の操作、前枠２の開閉操作、電源スイッチの操作などがある。なお、外枠１に対して前枠２が開放されているか否かは、前述の枠開放スイッチ８９２の検出情報により判定される。この枠開放スイッチ８９２は、外枠１に対して前枠２が開放されているときにＯＮ、外枠１に対して前枠２が閉鎖されているときにＯＦＦとなる。本実施例では、電源投入時に設定変更モードまたは設定確認モードに移行する場合には、外枠１に対して前枠２を開放した状態（枠開放スイッチ８９２が前枠２の開状態を検出したＯＮ状態）であることが条件となるが、電源投入時にＲＡＭクリアモードまたは遊技モードに移行する場合には、外枠１に対して前枠２を開放した状態（枠開放スイッチ８９２が前枠２の開状態を検出したＯＮ状態）であることは条件とはならない。つまり、電源投入時にＲＡＭクリアモードまたは遊技モードに移行する場合には、外枠１に対して前枠２を開放した状態（枠開放スイッチ８９２が前枠２の開状態を検出したＯＮ状態）である場合でも、外枠１に対して前枠２を閉鎖した状態（枠開放スイッチ８９２が前枠２の開状態を検出したＯＦＦ状態）である場合でも、電源投入時に所定の操作（後述）を行うことで移行することが可能となっている。なお、変形例として、電源投入時に設定変更モードまたは設定確認モードに移行する場合であっても、外枠１に対して前枠２を開放した状態（枠開放スイッチ８９２が前枠２の開状態を検出したＯＮ状態）であることを条件としない、つまり、外枠１に対して前枠２を開放した状態（枠開放スイッチ８９２が前枠２の開状態を検出したＯＮ状態）である場合でも、外枠１に対して前枠２を閉鎖した状態（枠開放スイッチ８９２が前枠２の開状態を検出したＯＦＦ状態）である場合でも、電源投入時に所定の操作（後述）を行うことで移行可能に構成してもよい。また、いずれのモード（設定変更モード、設定確認モード、ＲＡＭクリアモード、遊技モード）に移行した場合であっても、演出表示装置７０にて電源断復帰画像が表示されるよう構成されている。

【０６０７】

10

20

30

40

50

設定変更モードは、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）において、設定キースイッチ 8 1 0 を ON にして、且つ、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を ON にした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチを ON にした場合）に移行するモードである。この設定変更モードに移行すると、図 8 3（A）に示すように、まず性能表示モニタ 8 3 0 の第 4 表示部 8 3 4 に、電源の投入前（直近の電源断時）に設定されていた現時点の設定値が表示される。つまり、設定変更モードに移行した場合には、まず初めに現時点の設定値（設定変更モードへの移行前に既に設定されていた設定値）を確認することができる。なお、変形例として、設定変更モードへの移行前に既に設定されていた設定値にかかわらず、予め定められた設定値（例えば「1」）を必ず表示するよう構成してもよい。また、この設定変更モードの実行中は、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を押下操作することにより、設定値を変更することができる。具体的には、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を押下操作するごとに、設定値の表示が、「1」「2」「3」「4」「5」「6」「1」・・・という順に切り替わる。このとき所望の設定値が表示されている状態で、設定キースイッチ 8 1 0 を OFF に切り替えると、設定値（所望の設定値）が確定して、設定変更モードが終了する。そして、この設定変更モードが終了すると、遊技が可能な遊技モードに移行し、性能表示モニタ 8 3 0 に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替えられる。なお、設定変更モードが終了することを契機に、性能表示モニタ 8 3 0 に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替わると、性能表示モニタ 8 3 0 の全ての表示部 8 3 1 ～ 8 3 4 が所定時間だけ点滅する初期表示（全点滅表示）が行われる（詳細後述）。なお、変形例として、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）において、設定キースイッチ 8 1 0 を ON にして、且つ、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を ON にした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチを ON にした場合）以外にも、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）において、設定キースイッチ 8 1 0 を OFF にした状態、且つ、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を ON にした状態で電源を投入して（電源スイッチを ON にして）も、その後の演出表示装置 7 0 の表示の復帰中（特に、表示が復帰してからの 1 秒間など）、具体的には、電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示されている最中（特に、電源断復帰画像が表示されている 3 秒のうち最初の 1 秒など）に設定キースイッチ 8 1 0 を OFF から ON に切り替えたとしても、設定変更モードに移行するよう構成してもよい。そのように構成することで、電源投入時に誤って RAM クリアモードへ移行させる操作を行ったとしても、電源投入後に設定キーの状態を変更することで、設定変更モードへ移行させることが可能となる。なお、このように構成した場合も、前述と同様に、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）であることを条件としない、つまり、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）である場合でも、外枠 1 に対して前枠 2 を閉鎖した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の閉状態を検出した OFF 状態）である場合でも、電源投入時に所定の操作（後述）を行うことで移行可能に構成してもよい。

【0608】

設定確認モードは、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）において、設定キースイッチ 8 1 0 を ON にして、且つ、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を OFF にした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチを ON にした場合）に移行するモードである。この設定確認モードに移行すると、図 8 3（B）に示すように、性能表示モニタ 8 3 0 の第 4 表示部 8 3 4 に、電源の投入前（電源断時）に設定されていた現時点の設定値がドット付きで表示される。それにより、設定変更モードに移行した場合には、現時点の設定値を確認することができる。なお、この設定確認モードでは設定値をドット付きで表示する理由は、上述の設定変更モードに移行した場合の設定値の表示（ドット無しの表示）と区別するためである。そして、設定キースイッチ 8 1 0 を OFF に切り替えると、設定確認モードが終了する。設定確認モードが終了すると、遊技が可能な遊技モードに移行し、性能表示モニタ 8 3 0 に表示される情報

10

20

30

40

50

が設定値情報から性能情報に切り替えられる。なお、設定確認モードが終了することを契機に、性能表示モニタ 8 3 0 に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替わると、性能表示モニタ 8 3 0 の全ての表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 が所定時間だけ点滅する初期表示（全点滅表示）が行われる（詳細後述）。なお、変形例として、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）において、設定キースイッチ 8 1 0 を ON にして、且つ、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を OFF にした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチを ON にした場合）以外にも、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）において、設定キースイッチ 8 1 0 を OFF にした状態、且つ、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を OFF にした状態で電源を投入して（電源スイッチを ON にして）も、その後の演出表示装置 7 0 の表示の復帰中（特に、表示が復帰してからの 1 秒間など）、具体的には、電源断復帰画像（電源断復帰画面）が表示されている最中（特に、電源断復帰画像が表示されている 3 秒のうち最初の 1 秒など）に設定キースイッチ 8 1 0 を OFF から ON に切り替えたとしても、設定確認モードに移行するよう構成してもよい。そのように構成することで、電源投入時に誤って遊技モードへ移行させる操作を行ったとしても、電源投入後に設定キーの状態を変更することで、設定確認モードへ移行させることが可能となる。なお、このように構成した場合も、前述と同様に、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）であることを条件としない、つまり、外枠 1 に対して前枠 2 を開放した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の開状態を検出した ON 状態）である場合でも、外枠 1 に対して前枠 2 を閉鎖した状態（枠開放スイッチ 8 9 2 が前枠 2 の閉状態を検出した OFF 状態）である場合でも、電源投入時に所定の操作（後述）を行うことで移行可能に構成してもよい。

【 0 6 0 9 】

RAM クリアモードは、設定キースイッチ 8 1 0 を OFF にして、且つ、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を押下した状態（ON にした状態）で、電源を投入した場合（電源スイッチを ON にした場合）に移行するモードである。この RAM クリアモードに移行すると、主制御マイコン 1 1 0 に搭載された RAM 1 0 3 の所定の記憶領域が初期化される（いわゆる RAM クリアの処理が行われる）。この RAM クリアモードは、RAM クリアの処理が実行された後に自動的に終了する。RAM クリアモードが終了すると、遊技が可能な遊技モードに移行し、性能表示モニタ 8 3 0 に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替えられる。なお、RAM クリアモードが終了することを契機に、性能表示モニタ 8 3 0 に表示される情報が設定値情報から性能情報に切り替わると、性能表示モニタ 8 3 0 の全ての表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 が所定時間だけ点滅する初期表示（全点滅表示）が行われる（詳細後述）。

【 0 6 1 0 】

遊技モードは、設定キースイッチ 8 1 0 を OFF にして、且つ、RAM クリアスイッチ 8 2 0 を OFF にした状態で、電源を投入した場合（電源スイッチを ON にした場合）に移行するモードである。この遊技モードは、直前の電源断の発生時に RAM 1 0 3 に保存したバックアップデータを復帰させた後に移行される。なお、設定変更モードの後に遊技モードに移行する場合には、設定変更が終了し且つ RAM 1 0 3 に保存したバックアップデータを消去した後に移行され、設定確認モードの後に遊技モードに移行する場合には、設定確認が終了し且つ RAM 1 0 3 に保存したバックアップデータを復帰させた後に移行され、RAM クリアモードの後に遊技モードに移行する場合には、RAM 1 0 3 に保存したバックアップデータを消去した後に移行される。この遊技モードに移行すると、遊技が可能な状態となり、性能表示モニタ 8 3 0 の全ての表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 が所定時間だけ点滅する初期表示（全点滅表示）が行われる（詳細後述）。

【 0 6 1 1 】

設定変更モード中の処理

次に、電源投入時の設定変更モード中の処理について説明する。

【 0 6 1 2 】

(設定変更中の報知内容)

まず、電源投入時の移行モードが設定変更モードである場合の性能表示モニタ 8 3 0、主制御表示装置 2 7、外部情報端子板 6 0 0、スピーカ 1 1、枠ランプ 1 0、演出表示装置 7 0 での報知内容について説明する。図 8 4 (A) は、設定変更モード中の報知内容を示す図である。

【 0 6 1 3 】

電源投入時に設定変更モードに移行すると、性能表示モニタ 8 3 0 の第 4 表示部 8 3 4 には、大当たり確率の設定値が表示される。前述したように、この設定変更モードの実行中は、R A M クリアスイッチ 8 2 0 を押下操作するごとに、設定値の表示が、「 1 」 「 2 」 「 3 」 「 4 」 「 5 」 「 6 」 「 1 」 ・ ・ ・ という順に切り替わる。なお、この設定変更モードでは、第 4 表示部 8 3 4 の 7 セグメント S G 1 ~ S G 7 に設定値を示す数値 (例えば設定値が「 1 」である場合には数字の「 1 」) が点灯表示されるが、この第 4 表示部 8 3 4 のドットセグメント S G 8 にドットは点灯表示されない (ドットセグメント S G 8 は消灯されている) 。

10

【 0 6 1 4 】

また、設定変更モードに移行すると、主制御表示装置 2 7 のエラー表示灯 E r が点灯表示される。このエラー表示灯 E r の点灯表示は、設定変更モードが開始されてから終了するまで継続して行われる。なお、主制御表示装置 2 7 のその他の表示灯 7 1 ~ 7 9 は、設定変更モードが開始されてから終了するまで消灯されている。その変形例としては、その他の全ての表示灯 7 1 ~ 7 9 または一部の表示灯を点灯表示または点滅表示するようにしてもよい。その場合には、各表示灯を構成する複数の L E D セグメントを全点灯表示または全点滅表示させることが好適である。別の変形例としては、主制御表示装置 2 7 のエラー表示灯 E r を含め、主制御表示装置 2 7 の全ての表示灯が消灯するよう構成してもよい。

20

【 0 6 1 5 】

また、設定変更モードに移行すると、外部情報端子板 6 0 0 から遊技機の外部に設置された外部装置 (データ表示器やホールコンピュータなど) に対してセキュリティ信号が出力される。なお、このセキュリティ信号は、設定変更モードの開始時から出力が開始されて、設定変更モードの終了時から所定時間 (1 2 8 m s) の経過後に出力が停止される。

【 0 6 1 6 】

また、設定変更モードに移行すると、スピーカ 1 1 からは「設定値変更中です」という音声出力される。この「設定値変更中です」という音声は、設定変更モードが開始されてから終了するまで繰り返し出力される。

30

【 0 6 1 7 】

また、設定変更モードに移行すると、演出表示装置 7 0 の画面には「設定変更中」という文字を示す設定変更中画像が表示される。この設定変更中画像の表示は、設定変更モードが開始されてから終了するまで継続して行われる。

【 0 6 1 8 】

(設定変更中の賞球払出)

続いて、電源投入時の移行モードが設定変更モードである場合の賞球払出について説明する。まず、電源投入時に設定変更モードに移行すると、設定変更モードが終了するまでの間、全ての賞球の払い出しが規制され、賞球払出ユニット 3 4 から賞球が払い出されることはない。つまり、設定変更モードの実行中は、大入賞口 5 4 や一般入賞口 6 4 を含む各入賞口に遊技球が入球することに基づき行われる賞球の払い出しが規制される。なお、本実施形態において、賞球の払い出しが許可されるのは、設定変更モードが終了して遊技モードが開始されたときである。なお、設定変更モードが終了すると、遊技モードではなく、R A M クリアモードが開始されてもよい (その R A M クリアモードが終了することで遊技モードが開始されてもよい) 。

40

【 0 6 1 9 】

ここで、賞球の払い出し中に電源断が発生して、電源断の復帰時に設定変更モードに移行した場合の処理について説明する。具体的には、賞球払出ユニット 3 4 において賞球の

50

払い出しが行われている状況で電源断が発生した場合、未だ払い出されていない残りの賞球数の情報がRAM 103の記憶領域にバックアップされた状態で電源が遮断される。ここで、電源断の復帰時に、通常の電源投入操作（RAMクリアスイッチ820をONせずに電源投入する操作）を行った場合には、RAM 103の記憶領域に未払出分の賞球数の情報が記憶されているため、電源が復帰された後にその未払出分の賞球数が払い出されることになる。一方、電源断の復帰時に、設定変更モードへの移行操作（設定キースwitch 810をONにして且つRAMクリアスイッチ820をONにして電源投入する操作）を行った場合には、RAM 103の記憶領域に格納された遊技に係る情報が消去されるため、電源断時にバックアップされていた未払出分の賞球数の情報も消去され、電源断の復帰時に未払出分の賞球が払い出されないようになる。なお、電源断時にバックアップされていた未払出分の賞球数の情報は、設定変更モードの開始を契機としては消去されず、設定変更モードの終了を契機として消去されるよう構成されている。

10

【0620】

また、電源投入時に設定変更モードに移行した場合、電源が投入されてから設定変更モードが終了するまでの間に、遊技球がいずれかの入賞口に入球したとしても（例えば一般入賞口64に遊技球を入球させたり、大入賞口54を強制的に開放させて遊技球を入球させたり、各入賞口スイッチを強制的にON作動させたりすることで、主制御基板100のI/Oポート回路104の入力ポートに入力信号が入力されたとしても）、設定変更モードが終了して遊技モードに移行しなければ（主制御側タイマ割込み処理が起動して、入力処理（S53）、入賞監視処理（S59）、賞球制御処理（S60）などが実行されなければ）、メインCPU101がI/Oポート回路104の入力ポートにアクセスすることがないため、遊技球が各種入賞口に入球したという情報がRAM 103の記憶領域に格納されず、この設定変更モードの実行中に賞球が払い出されることがないようになっている。

20

【0621】

（設定変更中のその他の処理）

続いて、電源投入時に設定変更モードに移行した場合のその他の処理について記載する。設定変更モード中に、発射ハンドル12に触れて回動操作が行われても、発射ハンドル12の操作を無効と判断する、または、発射ハンドル12に触れたことおよび回動操作を検知しないよう構成されている（発射検知を制限するよう構成されている）。つまり、発射ハンドル12に触れて回動操作をしても遊技球の発射が不能となる。このように構成することで、設定変更モード中に誤って発射ハンドル12に触れてしまい回動操作をしてしまうことにより、不測の遊技球の発射（遊技球の使用）や不測の入球を事前に防ぐことが可能となる。また、設定変更モード中に、遊技の中断状態が所定時間以上継続しても、待機デモ演出（客待ちデモ演出）が表示されないよう構成されている。このように構成することで、設定変更モード中であるにもかかわらず、設定変更モードが終了したと誤認されることを防ぐことができる。また、設定変更モード中に、特別図柄の変動表示を開始しない（特別図柄変動開始条件を充足しない）よう構成されているとともに、設定変更モード中に、普通図柄の変動表示を開始しない（普通図柄変動開始条件を充足しない）よう構成されている。このように構成することで、設定変更モード中に不測の入球（遊技領域PAに滞留していた遊技球の入球など）があったとしても、意図しない当否判定及びそれに基づく変動表示を行わないことで、現在設定されているモードが設定変更モードであるのか遊技モードであるのかを誤認させることを防ぐことができる。更に、設定変更モード中であっても、特定のエラー（例えば、扉・枠開放エラーや磁気センサエラー）の検出は可能である一方で、当該特定のエラーに関するエラー報知は表示しないよう構成されているとともに、所定のエラー（例えば、後述する設定値異常エラーや設定変更異常エラー）については検出もエラー報知も可能となるよう構成されている。このように構成することで、設定変更モード中については、遊技モードとは異なり、特定のエラーについてのエラー報知を制限し、所定のエラー（設定に関するエラー）の報知を優先することで、設定変更モードに適したエラー報知態様とすることができるとともに、設定変更モード中に発射検知や待機デモ画面の表示、特別図柄や普通図柄の変動表示を制限する仕様とは異なり、特定

30

40

50

のエラーの検出については制限しないため、遊技者自身が現在の状況を適切に把握することができる。

【 0 6 2 2 】

なお、設定変更モードに移行した場合の変形例として、設定変更モード中に、発射ハンドル 1 2 に触れての回動操作を有効にしてもよい（発射ハンドル 1 2 に触れて回動操作することで遊技球の発射が可能となる）。また、設定変更モード中に、遊技の中断状態が所定時間以上継続することを契機として待機デモ画面（客待ちデモ画面）を表示するようにしてもよい。また、設定変更モード中に、エラーを検出した場合に、エラー報知画像を表示してもよい。その場合には、上記の「設定値変更中です」という画像のレイヤよりも上位のレイヤまたは下位のレイヤにエラー報知画像を設定することになる。

10

【 0 6 2 3 】

（設定変更中から復帰したときの処理）

続いて、設定変更モードから遊技モードに復帰した場合の処理について説明する。設定変更モード中から設定変更モードの終了後に移行する遊技モード中（遊技モードの開始から特定時間が経過する）まで、発射ハンドル 1 2 を把持し続けても（手を触れたうえで回動操作をし続けていたとしても、または、手を触れ続けたとしても）、タッチ演出は実行されない（タッチ操作が無効となる）。なお、タッチ演出とは、待機デモ演出（客待ちデモ演出）中である状況にて遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れたうえで回動操作をすること（または単に発射ハンドル 1 2 に触れること）を条件に実行される演出であり、具体的には、待機デモ演出（客待ちデモ演出）中に遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れたうえで回動操作をする（または単に発射ハンドル 1 2 に触れる）ことで、「遊技スタート！」と音声出力され、演出表示装置 7 0 に特定のキャラクタが表示される演出である。なお、設定変更モードから遊技モードに復帰した場合、復帰直後または復帰してから遊技が行われていない状態（遊技の中断状態）が所定時間以上継続することで待機デモ演出（客待ちデモ演出）に移行するよう構成されている。つまり、設定変更モード中から設定変更モードの終了後に移行する遊技モード中（遊技モードが開始した以降に実行される待機デモ演出（客待ちデモ演出））まで、発射ハンドル 1 2 を把持し続けても（手を触れたうえで回動操作をし続けていたとしても、または、手を触れ続けたとしても）、待機デモ演出（客待ち待機デモ演出）中にタッチ演出は実行されないよう構成されている。また、設定変更モード中から設定変更モードの終了後に移行する遊技モード中まで、音量ボタン（左キーまたは右キー）を押下操作し続けても、遊技モード中に音量レベルが変化しない（音量操作が無効となる）よう構成されている。更に言えば、遊技モード中に当該押下操作を解除したとしても音量レベルは変化しない（音量操作が無効となる）よう構成されている。なお、音量調整は、遊技モードにおける変動表示中にも実行可能であるため、この構成は遊技モードにおける待機デモ演出（客待ちデモ演出）中であることを前提としない。また、遊技モードに復帰した場合は、音量レベルが初期設定に設定される（例えば、設定変更モードの移行前（電源断前）に設定されていた音量にかかわらず、「1」～「5」の音量レベルのうち必ず「3」に設定される）よう構成されている。また、設定変更モード中から設定変更モードの終了後に移行する遊技モード中まで、音量ボタン（上キーまたは下キー）を押下操作し続けても、遊技モード中に音量レベルが変化しない（音量操作が無効となる）よう構成されている。更に言えば、遊技モード中に当該押下操作を解除したとしても音量レベルは変化しない（音量操作が無効となる）よう構成されている。なお、音量調整は、遊技モードにおける変動表示中にも実行可能であるため、この構成は遊技モードにおける待機デモ演出（客待ちデモ演出）中であることを前提としない。また、遊技モードに復帰した場合は、音量レベルが初期設定に設定される（例えば、設定変更モードの移行前（電源断前）に設定されていた音量にかかわらず、「1」～「5」の音量レベルのうち必ず「3」に設定される）よう構成されている。

20

30

40

【 0 6 2 4 】

また、電源投入時に設定変更モードに移行した場合、優先度の低いエラー報知（異常報知）は実行しない一方で、優先度の高いエラー報知（異常報知）は実行されるように構成

50

してもよい。このように電源投入時に設定変更モードに移行した場合、優先度の低いエラーは無視することで、当該設定変更モード中の処理を阻害しないようにすることができる。とともに、当該エラー報知による処理負担が増大するのを防止することができる。ここで、優先度の高いエラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が高レベルに設定されたエラー種別（第１種エラー）である。この第１種エラーには、磁気センサエラー、電波センサエラー、断線短絡電源エラー、過剰入賞エラー、扉・枠開放エラー、設定値異常エラー、設定変更異常エラーなどが含まれる。優先度の低いエラーとは、遊技の続行が禁止又は困難とされる優先度（重要度）が低レベルに設定されたエラー種別である。この第２種エラーには、払出エラー（賞球エラー）として、球皿満タンエラー、玉噛み／玉詰まりエラー、球無しエラーなどが含まれる。なお、設定値異常エラーとは、設定値として本来設定されるはずのない数値（例えば、１～６までの範囲内ではない数値）が設定されている場合に発生するエラーであり、設定変更異常エラーとは、設定変更状態中に電源断が発生し、設定変更モード以外のモードに移行するための操作が行われた場合、つまり、設定値（所望の設定値）を確定させていない状況にもかかわらず設定変更モード以外のモードに移行するための操作が行われた場合に異常な操作が行われたと見做されることで発生するエラーである。その他のエラーの内容については、第１実施形態で説明しているので、ここでは説明を省略する。また、電源投入時に設定変更モードに移行した場合、第１種エラーおよび第２種エラーのいずれのエラーが発生した場合でも、遊技球の発射が規制される（発射ハンドル１２が無効となる）ようにしてもよい。

10

【０６２５】

20

設定確認モード中の処理

次に、電源投入時の設定確認モード中の処理について説明する。

【０６２６】

（設定確認中の報知内容）

まず、電源投入時の移行モードが設定確認モードである場合の性能表示モニタ８３０、主制御表示装置２７、外部情報端子板６００、スピーカ１１、枠ランプ１０、演出表示装置７０での報知内容について説明する。図８４（Ｂ）は、設定確認モード中の報知内容を示す図である。

【０６２７】

電源投入時に設定確認モードに移行すると、性能表示モニタ８３０の第４表示部８３４には、電源が投入される前（直近の電源断時）に設定されていた現時点の設定値が表示される。なお、この設定確認モードに移行した場合は、第４表示部８３４の７セグＳＧ１～ＳＧ７に設定値を示す数値（例えば設定値が「１」である場合には数字の「１」）が点灯表示されたうえで、この第４表示部８３４のドットセグＳＧ８にドットが点灯表示される。つまり、第４表示部８３４には、現在の設定値とドットがペアで表示されることになる。なお、設定確認モードに移行した場合に、第４表示部８３４において現在の設定値をドット付きで表示する理由は、上述の設定変更モードに移行した場合の設定値の表示（ドット無しの表示）と区別するためである。このように電源投入時に設定確認モードに移行した場合には、現時点の設定値を確認することができる。

30

【０６２８】

40

また、設定確認モードに移行すると、主制御表示装置２７のエラー表示灯Ｅｒが点灯表示される。このエラー表示灯Ｅｒの点灯表示は、設定確認モードが開始されてから終了するまで継続して行われる。なお、主制御表示装置２７のその他の表示灯７１～７９は、設定確認モードが開始されてから終了するまで消灯されている。その変形例としては、その他の全ての表示灯７１～７９または一部の表示灯を点灯表示または点滅表示するようにしてもよい。その場合には、各表示灯を構成する複数のＬＥＤセグメントを全点灯表示または全点滅表示させることが好適である。別の変形例としては、主制御表示装置２７のエラー表示灯Ｅｒを含め、主制御表示装置２７の全ての表示灯が消灯するよう構成してもよい。

【０６２９】

また、設定確認モードに移行すると、外部情報端子板６００から遊技機の外部に設置さ

50

れた外部装置（データ表示器やホールコンピュータなど）に対してセキュリティ信号が出力される。なお、このセキュリティ信号は、設定確認モードの開始時から出力が開始されて、設定確認モードの終了時から所定時間（128ms）の経過後に出力が停止される。

【0630】

また、設定確認モードに移行すると、スピーカ11からは「設定値確認中です」という音声出力される。この「設定値確認中です」という音声は、設定確認モードが開始されてから終了するまで繰り返し出力される。

【0631】

また、設定確認モードに移行すると、演出表示装置70の画面には「設定確認中」という文字を示す設定確認中画像が表示される。この設定確認中画像の表示は、設定確認モードが開始されてから終了するまで継続して行われる。

10

【0632】

（設定確認中の賞球払出）

続いて、電源投入時の移行モードが設定確認モードである場合の賞球払出について説明する。

【0633】

ここで、賞球の払い出し中に電源断が発生して、電源断の復帰時に設定確認モードに移行した場合の処理について説明する。具体的には、賞球払出ユニット34において賞球の払い出しが行われている状況で電源断が発生した場合、未だ払い出されていない残りの賞球数の情報がRAM103の記憶領域にバックアップされた状態で電源が遮断される。電源断の復帰時に、設定確認モードへの移行操作（RAMクリアスイッチ820をOFFにしたままで設定キースwitch810をONにして電源投入する操作）を行った場合には、RAM103の記憶領域に未払出分の賞球数の情報が記憶されているが、この設定確認モードが終了して遊技モードに移行するまでは賞球の払い出しが一時中断される。設定確認モードが終了するまでの間、賞球の払い出しを一時中断する理由は、この設定確認モードに移行する際には遊技店員等が前枠2を開放して当該前枠2の背面側から設定キースwitch810などを操作する必要があり、この前枠2の開放状態では遊技店側の球供給装置から遊技機への遊技球の供給が正常に行われず、賞球を正しく払い出せないおそれがあるからである。そのため、設定確認モードが終了するまでは賞球の払い出しを一時中断して、遊技モードに移行した後に賞球の払い出しが再開されるようになっている。

20

30

【0634】

また、電源投入時に設定確認モードに移行した場合、電源が投入されてから設定確認モードが終了するまでの間に、遊技球がいずれかの入賞口に入球したとしても（例えば一般入賞口64に遊技球を入球させたり、大入賞口54を強制的に開放させて遊技球を入球させたり、各入賞口スイッチを強制的にON作動させたりすることで、主制御基板100のI/Oポート回路104の入力ポートに入力信号が入力されたとしても）、設定確認モードが終了して遊技モードに移行しなければ（主制御側タイマ割込み処理が起動して、入力処理（S53）、入賞監視処理（S59）、賞球制御処理（S60）などが実行されなければ）、メインCPU101がI/Oポート回路104の入力ポートにアクセスすることがないため、遊技球が各種入賞口に入球したという情報がRAM103の記憶領域に格納されず、この設定確認モードの実行中に賞球が払い出されることがないようになっている。

40

【0635】

なお、設定確認モードが終了して遊技モードが開始されることを契機として、電源断の発生により中断していた大当り遊技が再開された場合には、その再開された大当り遊技の実行中において、前述の設定確認モード中に遊技球が大入賞口54に入球したことに基づく賞球の払い出しは行われず、また、前述の設定確認モード中に遊技球が大入賞口54に入球したことに基づく累積賞球数の表示（更新表示を含む）やカウントアップ演出も行われない。一方、その再開された大当り遊技の実行中（例えば復帰直後のラウンド遊技の実行中）に遊技球が大入賞口54に入球した場合には、この大入賞口54への遊技球の入球に基づく賞球の払い出しは行われるが、この大入賞口54への遊技球の入球に基づく累積

50

賞球数の表示（更新表示）やカウントアップ演出は行われない。このように大当たり遊技が再開された後に累積賞球数の表示（更新表示）やカウントアップ演出の実行を制限する理由は、電源断が復帰した後や、設定確認モードが終了して遊技モードが開始された後は、所定の電源断復帰画像（電源断復帰画面）や電源断復帰後専用の大当たり中画面（電源断復帰後専用のラウンド画面）を表示することで、入賞や賞球数に関する情報の報知よりも、電源断が復帰したことの報知を優先するためである。なお、その変形例として、電源断の復帰や設定確認モードが終了して遊技モードが開始されたことにより大当たり遊技が再開された場合には、その再開されたときのラウンド遊技では所定の電源断復帰画像（電源断復帰画面）を表示し、その再開時のラウンド遊技の次のラウンド遊技（例えば5ラウンド目のラウンド遊技から再開された場合には6ラウンド目のラウンド遊技）の開始時から通常のラウンド演出（大当たり中演出）に切り替えて、大入賞口54への遊技球の入球に基づく累積賞球数の表示（更新表示）やカウントアップ演出を実行するように構成してもよい。

10

【0636】

なお、更なる変形例として、設定確認モードが終了して遊技モードが開始されることを契機として、電源断の発生により中断していた大当たり遊技の或るラウンド遊技が再開され、当該或るラウンド遊技の実行中にその電源断の復帰（または設定確認モードが終了して遊技モードが開始されたこと）に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから5秒経過）を契機に、または、当該或るラウンド遊技が終了することを契機に、通常の大当たり中演出（例えば、上述の超寿大当たり演出、寿大当たり演出、喜大当たり演出）に復帰するように構成してもよい（つまり、所定時間の経過、もしくは、例えば第3ラウンド目のラウンド遊技中に電源断且つ電源断復帰した（または設定確認モードが終了して遊技モードが開始された）場合は、第4ラウンド目のラウンド遊技の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよい）。なお、前述したとおり、大当たり中演出の種別（超寿大当たり演出、寿大当たり演出、喜大当たり演出）に応じたラウンド演出画面が表示される、すなわち、大当たり中演出パターンが超寿大当たり演出である場合には超寿大当たりラウンド画面（例えば、虹色の背景上に5人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、寿大当たり演出である場合には寿大当たりラウンド画面（例えば、赤色の背景上に2人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）、喜大当たり演出である場合には喜大当たりラウンド画面（例えば、青色の背景上に1人分のキャラクタ紹介が表示される演出画面）が表示されるよう構成されている。このように構成した場合には、再開されたラウンド遊技以降の大当たり遊技の実行中に累積賞球数表示が行われるが、電源断前の累積賞球数表示ではなく「0」からスタートし且つ累積賞球数カウンタも「0」にクリアされてスタートすることになる。但し、「0」からスタートしたとしても、遊技球が大入賞口54に入球することで累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行され、更に、再開された大当たり遊技の実行中に、大入賞口54への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生すると、オーバー入賞演出は実行され、同様に、再開された大当たり遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口64に入球すると累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行される。

20

30

【0637】

また、更なる別の変形例としては、設定確認モードが終了して遊技モードが開始されることを契機として、電源断の発生により中断していた大当たり遊技の或るラウンド遊技が再開され、当該或るラウンド遊技の実行中にその電源断の復帰（または設定確認モードが終了して遊技モードが開始されたこと）に伴い電源断復帰画像が表示された後は、所定時間の経過（例えば、電源断復帰画像が表示されてから5秒経過）を契機に、または、ラウンド遊技が終了することを契機に、電源断復帰後専用の大当たり中画面（電源断復帰後専用のラウンド画面）に復帰するように構成してもよく（つまり、所定時間の経過、もしくは、例えば第3ラウンド目のラウンド遊技中に電源断且つ電源断復帰した（または設定確認モードが終了して遊技モードが開始された）場合は、第4ラウンド目のラウンド遊技の開始時から通常のラウンド演出に復帰するようにしてもよく）、そのように構成した場合には、再開されたラウンド遊技以降の大当たり遊技の実行中に累積賞球数表示は行われず、遊技

40

50

球が大入賞口 5 4 に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、強調演出（拡大表示）などは実行されず、更に、再開された大当り遊技の実行中に、大入賞口 5 4 への規定数を超過する遊技球の入球（オーバー入賞）が発生したとしても、オーバー入賞演出は実行されず、同様に、再開された大当り遊技の実行中に、遊技球が一般入賞口 6 4 に入球したとしても累積賞球数表示の更新やカウントアップ演出、オマケ入賞演出は実行されない。

【 0 6 3 8 】

（設定確認中のその他の処理）

続いて、電源投入時に設定確認モードに移行した場合のその他の処理について記載する。設定確認モード中に、発射ハンドル 1 2 に触れて回動操作が行われても、発射ハンドル 1 2 の操作を無効と判断する、または、発射ハンドル 1 2 に触れたことおよび回動操作を検知しないよう構成されている（発射検知を制限するよう構成されている）。つまり、発射ハンドル 1 2 に触れて回動操作をしても遊技球の発射が不能となる。このように構成することで、設定確認モード中に誤って発射ハンドル 1 2 に触れてしまい回動操作をしてしまうことにより、不測の遊技球の発射（遊技球の使用）や不測の入球を事前に防ぐことが可能となる。また、設定確認モード中に、遊技の中断状態が所定時間以上継続しても、待機デモ演出（客待ちデモ演出）が表示されないよう構成されている。このように構成することで、設定確認モード中であるにもかかわらず、設定確認モードが終了したと誤認されることを防ぐことができる。また、設定確認モード中に、特別図柄の変動表示を開始しない（特別図柄変動開始条件を充足しない）よう構成されているとともに、設定確認モード中に、普通図柄の変動表示を開始しない（普通図柄変動開始条件を充足しない）よう構成されている。このように構成することで、設定確認モード中に不測の入球（遊技領域 P A に滞留していた遊技球の入球など）があったとしても、意図しない当否判定及びそれに基づく変動表示を行わないことで、現在設定されているモードが設定確認モードであるのか遊技モードであるのかを誤認させることを防ぐことができる。更に、設定確認モード中であっても、特定のエラー（例えば、扉・枠開放エラーや磁気センサエラー）の検出は可能である一方で、当該特定のエラーに関するエラー報知は表示しないよう構成されているとともに、所定のエラー（例えば、設定値異常エラーや設定変更異常エラー）については検出もエラー報知も可能となるよう構成されている。このように構成することで、設定確認モード中については、遊技モードとは異なり、特定のエラーについてのエラー報知を制限し、所定のエラー（設定に関するエラー）の報知を優先することで、設定確認モードに適したエラー報知態様とすることができるとともに、設定確認モード中に発射検知や待機デモ画面の表示、特別図柄や普通図柄の変動表示を制限する仕様とは異なり、特定のエラーの検出については制限しないため、遊技者自身が現在の状況を適切に把握することができる。

【 0 6 3 9 】

なお、設定確認モードに移行した場合の変形例として、設定確認モード中に、発射ハンドル 1 2 に触れての回動操作を有効にしてもよい（発射ハンドル 1 2 に触れて回動操作することで遊技球の発射が可能となる）。また、設定確認モード中に、遊技の中断状態が所定時間以上継続することを契機として待機デモ画面（客待ちデモ画面）を表示するようにしてもよい。また、設定確認モード中に、エラーを検出した場合に、エラー報知画像を表示してもよい。その場合には、上記の「設定値確認中です」という画像のレイヤよりも上位のレイヤまたは下位のレイヤにエラー報知画像を設定することになる。

【 0 6 4 0 】

（設定確認中から復帰したときの処理）

続いて、設定確認モードから遊技モードに復帰した場合の処理について説明する。設定確認モード中から設定確認モードの終了後に移行する遊技モード中（遊技モードの開始から特定時間が経過する）まで、発射ハンドル 1 2 を把持し続けても（手を触れたうえで回動操作をし続けていたとしても、または、手を触れ続けたとしても）、タッチ演出は実行されない（タッチ操作が無効となる）。なお、タッチ演出とは、待機デモ演出（客待ちデモ演出）中である状況にて遊技者が発射ハンドル 1 2 に触れたうえで回動操作をすること

(または単に発射ハンドル１２に触れること)を条件に実行される演出であり、具体的には、待機デモ演出(客待ちデモ演出)中に遊技者が発射ハンドル１２に触れたうえで回動操作をする(または単に発射ハンドル１２に触れる)ことで、「遊技スタート!」と音声出力され、演出表示装置７０に特定のキャラクタが表示される演出である。なお、設定確認モードから遊技モードに復帰した場合、復帰直後または復帰してから遊技が行われていない状態(遊技の中断状態)が所定時間以上継続することで待機デモ演出(客待ちデモ演出)に移行するよう構成されている。つまり、設定確認モード中から設定確認モードの終了後に移行する遊技モード中(遊技モードが開始した以降に実行される待機デモ演出(客待ちデモ演出))まで、発射ハンドル１２を把持し続けても(手を触れたうえで回動操作をし続けていたとしても、または、手を触れ続けたとしても)、待機デモ演出(客待ち待機デモ演出)中にタッチ演出は実行されないよう構成されている。また、設定確認モード中から設定確認モードの終了後に移行する遊技モード中まで、音量ボタン(左キーまたは右キー)を押下操作し続けても、遊技モード中に音量レベルが変化しない(音量操作が無効となる)よう構成されている。更に言えば、遊技モード中に当該押下操作を解除したとしても音量レベルは変化しない(音量操作が無効となる)よう構成されている。なお、音量調整は、遊技モードにおける変動表示中にも実行可能であるため、この構成は遊技モードにおける待機デモ演出(客待ちデモ演出)中であることを前提としない。また、遊技モードに復帰した場合は、音量レベルが初期設定に設定される(例えば、設定確認モードの移行前(電源断前)に設定されていた光量にかかわらず、「１」～「５」の光量レベルのうち必ず「３」に設定される)よう構成されている。また、設定確認モード中から設定確認モードの終了後に移行する遊技モード中まで、光量ボタン(上キーまたは下キー)を押下操作し続けても、遊技モード中に光量レベルが変化しない(光量操作が無効となる)よう構成されている。更に言えば、遊技モード中に当該押下操作を解除したとしても光量レベルは変化しない(光量操作が無効となる)よう構成されている。なお、光量調整は、遊技モードにおける変動表示中にも実行可能であるため、この構成は遊技モードにおける待機デモ演出(客待ちデモ演出)中であることを前提としない。また、遊技モードに復帰した場合は、光量レベルが初期設定に設定される(例えば、設定確認モードの移行前(電源断前)に設定されていた光量にかかわらず、「１」～「５」の光量レベルのうち必ず「３」に設定される)よう構成されている。

【０６４１】

<性能情報>

次に、遊技の性能情報であるベース値について説明する。ベース値とは、広義には、遊技者が発射した遊技球の個数(遊技領域ＰＡに到達した遊技球の個数)に対して遊技者が獲得した賞球数の割合のことである。但し、本実施形態で適用されるベース値は、詳細後述するが、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態であるときに遊技者が発射した遊技球の個数(遊技領域ＰＡに到達した遊技球の個数)に対して遊技者が獲得した賞球数の割合を意味する。

【０６４２】

本実施形態において、遊技の性能情報に関するデータ(後述のベース値、総アウト数、通常時アウト数、通常時賞球数などのデータ)は、主制御基板１００に設けられたＲＡＭ１０３の性能情報記憶領域１０３Ｃに格納される。

【０６４３】

ここで、図８５(Ａ)は主制御基板１００のＲＡＭ１０３の記憶領域を模式的に示す図である。ＲＡＭ１０３には、遊技制御情報記憶領域１０３Ａ、設定値情報記憶領域１０３Ｂ、性能情報記憶領域１０３Ｃなどが設けられている。遊技情報記憶領域１０３Ａには、遊技の進行を制御するための情報(特別図柄および普通図柄の変動表示に関する情報、大当たり遊技に関する情報、遊技状態に関する情報、賞球の払い出しに関する情報など)が記憶されている。設定値情報記憶領域１０３Ｂには、特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなる当選確率(大当たり確率)を特定するための設定値の情報が記憶されている。性能情報記憶領域１０３Ｃには、遊技の性能情報(ベース値)を特定するための情報が記憶されて

10

20

30

40

50

いる。なお、この性能情報記憶領域 103C には、遊技規則で定める試験を行うための処理に用いられる情報が記憶されていてもよい。本実施形態では、電源投入時に RAM クリアが実行されたとしても、設定値情報記憶領域 103B および性能情報記憶領域 103C に記憶された情報は消去されないようになっている。

【0644】

図 85 (B) は RAM 103 の性能情報記憶領域 103C を模式的に示す図である。性能情報記憶領域 103A には、総アウト数カウンタ 1030、通常時アウト数カウンタ 1031、通常時賞球数カウンタ 1032、ベース情報記憶領域 1033、ベース情報切替カウンタ 1034、ベース情報出力データ領域 1035、出力表示切替タイマ 1036、新規立上フラグ 1037 などが設けられている。

10

【0645】

総アウト数カウンタ 1030 は、総アウト数を計数するためのカウンタである。「総アウト数」とは、全ての遊技状態において遊技領域 PA から排出された遊技球の個数（総数）である。なお、全ての遊技状態には、特別遊技の実行中の状態である特別遊技状態と、特別遊技の非実行中の状態である非特別遊技状態とが含まれる。また、この非特別遊技状態には、通常遊技状態と、時短遊技状態と、確変遊技状態とが含まれる。なお、前述の第 2 実施形態のように、小当りラッシュモードを採用する遊技機である場合、非特別遊技状態には、通常遊技状態と、時短遊技状態と、確変遊技状態と、潜確遊技状態とが含まれる。なお、確率変動機能を搭載していない遊技機（例えば、変動時間短縮機能を搭載している小当り V の機種）である場合は、非特別遊技状態には、通常遊技状態と、時短遊技状態とが含まれ、確率変動機能と変動時間短縮機能のいずれも搭載していない遊技機（例えば、変動時間短縮機能を搭載していない小当り V の機種）である場合は、非特別遊技状態には、通常遊技状態のみが含まれる。

20

【0646】

通常時アウト数カウンタ 1031 は、通常時アウト数を計数するためのカウンタである。「通常時アウト数」とは、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときに遊技領域 PA から排出された遊技球の個数（総数）である。

【0647】

なお、総アウト数および通常時アウト数は、遊技盤 20 の背面側から排出された遊技球（各入賞口またはアウト口 29 に入球して遊技を終えた遊技済み球）を検出する遊技済み球検出センサ 891 からの検出情報に基づき算出される。なお、総アウト数および通常時アウト数を計数する他の方法として、例えば、遊技領域 PA へ向けて発射された遊技球の個数（発射球数）を検出する発射球検出センサの検出情報に基づき総アウト数（総発射球数）および通常時アウト数（通常時発射球数）を算出するように構成してもよい。その場合には、遊技領域 PA へ向けた発射された遊技球の個数のうち遊技領域 PA に到達できずに逆戻りした遊技球（ファール球）の個数を減算した値を採用することが好適である。

30

【0648】

通常時賞球数カウンタ 1032 は、通常時賞球数を計数するためのカウンタである。「通常時賞球数」とは、遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときに遊技者に払い出される賞球の個数（総数）である。つまり、通常時賞球数には、低確率低ベース状態のうち大当り遊技が実行されているときの遊技状態（特別遊技状態）において払い出される賞球数は含まれず、低確率低ベース状態のうち大当り遊技が実行されていないときの遊技状態（通常遊技状態）において払い出される賞球数のみが含まれる。そのため、この通常時賞球数は、通常遊技状態において第 1 始動口 51 への遊技球の入球、第 2 始動口 52 への遊技球の入球、一般入賞口 61 ~ 64 への遊技球の入球に応じて払いされる賞球数を累積したものである。本実施形態では、通常遊技状態において賞球払出の対象となる入賞口（大入賞口 54 を除く入賞口）へ遊技球が入球するごとに、その入球した入賞口に対応する賞球数が通常時賞球数カウンタ 1032 に累積的に加算される（メイン CPU 101 が RAM 103 の通常時賞球数カウンタ 1032 に加算する処理を行う）。なお、通常時賞球数を計数する他の方法として、賞球払出ユニット 34 から実際に払い出された

40

50

賞球数を計数する賞球カウントセンサの検出情報に基づき、通常時賞球数を計数してもよい。

【 0 6 4 9 】

ベース情報記憶領域 1 0 3 3 は、遊技の性能情報を示すベース値を記憶する領域である。「ベース値」とは、通常時アウト数に対する通常時賞球数の割合である。つまり、ベース値とは、現在実行中の遊技状態が通常遊技状態（低確率低ベース状態）であるときに遊技領域 P A から排出された遊技球の個数（総数）に対して遊技者に払い出された賞球の個数（総数）の割合のことであり、「通常時賞球数 ÷ 通常時アウト数 × 1 0 0」の演算式により算出される値である。従って、本例におけるベース値は、通常遊技状態において計測されたベース値のことであり、特定遊技状態（時短遊技状態、確変遊技状態）でのベース値、または特別遊技状態でのベース値を意味するものではない。

10

【 0 6 5 0 】

このベース値は、詳細は後述するが、予め設定された管理区間ごと（基本的には総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の値が「 6 0 0 0 0」に達するまでの区間ごと）に算出される。各管理区間で演算されたベース値は、ベース情報記憶領域 1 0 3 3 に順次記憶される。このベース情報記憶領域 1 0 3 3 は、現在実行中の区間においてリアルタイムに算出されるベース値（現在ベース値）を記憶する現在ベース値記憶領域 1 0 3 3 a と、1 回前の区間（現在実行中の区間の 1 回前の区間）において総アウト数が 6 0 0 0 0 個に達したときに算出されたベース値（1 回前ベース値）を記憶する 1 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 b と、2 回前の区間（現在実行中の区間の 2 回前の区間）において総アウト数が 6 0 0 0 0 個に達したときに算出されたベース値（2 回前ベース値）を記憶する 2 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 c と、3 回前の区間（現在実行中の区間の 3 回前の区間）において総アウト数が 6 0 0 0 0 個に達したときに算出されたベース値（3 回前ベース値）を記憶する 3 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 d とからなる。なお、詳細は後述するが、遊技機の初回電源投入時（新規立ち上げ時）から起算して総アウト数が 2 9 9 個未満の区間（後述の区間 A）では、ベース値の演算が行われない。

20

【 0 6 5 1 】

ベース情報切替カウンタ 1 0 3 4 は、性能表示モニタ 8 3 0 に表示されるベース値を切り替えるためのカウンタである。ベース情報切替カウンタ 1 0 3 4 の値が「 0」の場合は性能表示モニタ 8 3 0 に現在の区間のベース値の表示が行われ、ベース情報切替カウンタの値が「 1」の場合は性能表示モニタ 8 3 0 に 1 回前の区間のベース値の表示が行われ、ベース情報切替カウンタの値が「 2」の場合は性能表示モニタ 8 3 0 に 2 回前の区間のベース値の表示が行われ、ベース情報切替カウンタ 1 0 3 4 の値が「 3」の場合は性能表示モニタ 8 3 0 に 3 回前の区間のベース値の表示が行われる。

30

【 0 6 5 2 】

ベース情報出力データ領域 1 0 3 5 は、性能表示モニタ 8 3 0 における 4 つの表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 の表示データを格納する領域である。ベース情報出力データ領域 1 0 3 5 には、図示省略するが、第 1 表示部 8 3 1 の表示データを格納する第 1 出力データ領域と、第 2 表示部 8 3 2 の表示データを格納する第 2 出力データ領域と、第 3 表示部 8 3 3 の表示データを格納する第 3 出力データ領域と、第 4 表示部 8 3 4 の表示データを格納する第 4 出力データ領域とを有する。

40

【 0 6 5 3 】

出力表示切替タイマ 1 0 3 6 は、ベース情報出力データ領域 1 0 3 5 に格納される表示データを切り替えるためのタイマです。本実施形態では、出力表示切替タイマ 1 0 3 6 の計時値に基づき、ベース情報出力データ領域 1 0 3 5 に格納される表示データを所定の周期で切り替えるようになっている。

【 0 6 5 4 】

新規立上フラグ 1 0 3 7 は、遊技機の初回電源投入時（新規立ち上げ時）であるか否かを示すフラグである。つまり、新規立上フラグ 1 0 3 7 が O N であれば遊技機の初回電源投入時であることを示し、新規立上フラグ 1 0 3 7 が O F F であれば遊技機の初回電源投

50

入時ではないことを示す。なお、この新規立上フラグ 1 0 3 7 は、遊技機の初回電源投入直後（新規立ち上げ直後）に OFF となる（少なくとも初回電源投入中にオフとなることが好適である）。なお、変形例として、遊技機の初回電源投入時において総アウト数カウンタ 1 0 3 0 による計数が開始されることを契機として新規立上フラグ 1 0 3 7 をオフとするように構成してもよい。

【 0 6 5 5 】

ベース値の表示

続いて、ベース値の表示について説明する。本実施形態では、上記の図 7 8 に示すように、性能表示モニタ 8 3 0 においてベース値の表示が行われる。この性能表示モニタ 8 3 0 は、前述したように、上位二桁の第 1 表示部 8 3 1 および第 2 表示部 8 3 2 からなる識別表示部（識別セグ）8 3 0 a と、下位二桁の第 3 表示部 8 3 3 および第 4 表示部 8 3 4 からなる比率表示部（比率セグ）8 3 0 b とを有している。なお、本明細書においては、「点灯」には連続点灯と点滅点灯との双方を含む概念で用いるが、必要に応じて、これらを区別するために、連続点灯を単に「点灯」または「点灯表示」と呼称し、点滅点灯を単に「点滅」または「点滅表示」と呼称する場合がある。

【 0 6 5 6 】

識別セグ 8 3 0 a には、ベース値の種類（ベース値を管理する区間）を識別するための識別子が表示される。すなわち、識別セグ 8 3 0 a には、現在の区間のベース値であることを示す「b L .」、1 回前の区間のベース値であることを示す「b 1 .」、2 回前の区間のベース値であることを示す「b 2 .」、3 回目の区間のベース値（3 回前ベース値）であることを示す「b L 3 .」を表示可能である（詳細は後述する）。

【 0 6 5 7 】

比率セグ 8 3 0 b には、識別セグ 8 3 0 a に表示された識別子（計測区間）に対応するベース値の算出結果が表示される。すなわち、比率セグ 8 3 0 b には、現在の区間のベース値（リアルタイム値）、1 回前の区間のベース値（最終結果値）、2 回前の区間のベース値（最終結果値）、3 回前の区間のベース値（最終結果値）を表示可能である（詳細は後述する）。なお、本実施形態において、「ベース値の表示」とは、特段の場合を除き、識別セグ 8 3 0 a の表示と比率セグ 8 3 0 b の表示とを合わせて表示することを意味する。

【 0 6 5 8 】

ここで、図 8 6 は、各区間のベース値の表示例を示す模式図である。前述したように、ベース値は、予め設定された所定の管理区間（後述の各区間 A、区間 B、区間 C、区間 D ...）ごとに計測される。性能表示モニタ 8 3 0 には、現在の区間のベース値の表示（図 8 6（B））と、1 回前の区間のベース値の表示（図 8 6（C））と、2 回前の区間のベース値の表示（図 8 6（D））と、3 回前の区間のベース値の表示（図 8 6（E））とを特定の時間（所定の表示切替時間）ごとに切り替えて表示する。本実施例では、ベース値の表示切替時間として「4 . 8 秒」が設定されている。なお、ベース値の表示の切替処理は、前述のベース情報切替カウンタ 1 0 3 4 の値に基づき行われる。

【 0 6 5 9 】

まず、現在の区間のベース値の表示では、図 8 6（B）に示すように、識別セグ 8 3 0 a には「b L .」が点灯表示または点滅表示され、比率セグ 8 3 0 b には現在計測中のリアルタイムのベース値（現在ベース値記憶領域 1 0 3 3 a に記憶されているベース値）が点灯表示される。また、1 回前の区間のベース値の表示では、図 8 6（C）に示すように、識別セグ 8 3 0 a には「b 1 .」が点灯表示または点滅表示され、比率セグ 8 3 0 b には 1 回前の区間の終了時のベース値（1 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 b に記憶されているベース値）が点灯表示される。また、2 回前の区間のベース値の表示では、図 8 6（D）に示すように、識別セグ 8 3 0 a には「b 2 .」が点灯表示または点滅表示され、比率セグ 8 3 0 b には 2 回前の区間の終了時のベース値（2 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 c に記憶されているベース値）が点灯表示される。また、3 回前の区間のベース値の表示では、図 8 6（E）に示すように、識別セグ 8 3 0 a には「b 3 .」が点灯表示または点滅表示され、比率セグ 8 3 0 b には 3 回前の区間の終了時のベース値（3 回前ベース値記憶

領域 1 0 3 3 d に記憶されているベース値) が点灯表示される。

【 0 6 6 0 】

比率セグ 8 3 0 b には、ベース値の計測結果の小数点第 1 位を四捨五入し、その四捨五入した後の整数部分 (整数値) を表示する。例えば、ベース値の計測結果が 3 5 . 4 9 の場合には比率セグ 8 3 0 b に「 3 5 」を表示し、ベース値の計測結果が 3 5 . 5 0 の場合には比率セグ 8 3 0 b に「 3 6 」を表示する。なお、ベース値の計測結果を四捨五入した後の数値が 1 0 未満の場合には、比率セグ 8 3 0 b の十の位には「 0 」を表示する (例えば、「 0 0 」 ~ 「 0 9 」) 。また、ベース値の計測結果を四捨五入した後の数値が 1 0 0 以上の場合には、比率セグ 8 3 0 b に「 9 9 . 」を表示する。つまり、その四捨五入した後の数値が 9 9 である場合は、比率セグ 8 3 0 b に「 9 9 」を表示し、四捨五入した後の数値が 1 0 0 以上である場合は、比率セグ 8 3 0 b に「 9 9 . 」を表示する (ドットを表示する) 。これは性能表示モニタ 8 3 0 の比率セグ 8 3 0 b では、ベース値を二桁の数値でしか表示できないことから、「 9 9 . 」を表示して (9 9 の後にドットを表示して) 、ベース値が 1 0 0 % を超えていることを報知するためである。変形例としては、ベース値の計測結果の小数点第 1 位を切り捨てて、整数部分 (整数値) のみを表示するよう構成してもよく、そのように構成した場合も、その切り捨てた後の四捨五入した後の数値が 9 9 である場合は、比率セグ 8 3 0 b に「 9 9 」を表示し、四捨五入した後の数値が 1 0 0 以上である場合は、比率セグ 8 3 0 b に「 9 9 . 」を表示する (ドットを表示する) 。

【 0 6 6 1 】

なお、遊技機の電源投入時 (電源断復帰時) には、図 8 6 (A) に示すように、性能表示モニタ 8 3 0 の全ての表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 が所定時間 (4 . 8 秒間) だけ全点灯状態と全消灯状態とを所定間隔 (所定周期) で繰り返す全点滅表示 (「 初期表示 」 とも呼称する) が行われる。この所定間隔 (所定周期) は、本実施例においては 0 . 6 秒であり、「 点灯 0 . 3 秒 点滅 0 . 3 秒 」を 8 セット分繰り返す。つまり、この性能表示モニタ 8 3 0 の初期表示 (全点滅表示) は、遊技機の電源投入時に、性能表示モニタ 8 3 0 の 4 つの表示部 8 3 1 ~ 8 3 4 の全ての L E D セグメント S G 1 ~ S G 8 (合計 3 2 個の L E D セグメント) が点滅表示されるものである。そして、本実施例では、図 8 6 (A) ~ (E) に示すように、性能表示モニタ 8 3 0 の初期表示 (全点滅表示) が終了した後に、ベース値の表示 (ベース値の表示の切り替え) が行われる。なお、この性能表示モニタ 8 3 0 の初期表示期間中 (全点滅表示期間中) は、主制御側タイマ割込み処理が起動しており、特別電動役物制御処理 (電源断前の大入賞口 5 4 の開放状態に復帰する処理等) 、賞球制御処理 (電源断前の未払いの賞球の払出処理等) 、 L E D 出力処理 (主制御表示装置 2 7 の点灯制御処理等) 、特別図柄制御処理などの遊技モードの処理が実行されている。

【 0 6 6 2 】

ここで、本実施形態では、ベース値の表示の開始タイミングは、電源投入時の移行モードに応じて異なり得ようになっている。例えば、遊技機の電源投入時に遊技モードに移行した場合には、性能表示モニタに 8 3 0 の初期表示 (全点滅表示) が所定時間 (4 . 8 秒) だけ実行された後に、ベース値の表示が開始される。一方、遊技機の電源投入時に R A M クリアモード、設定変更モードもしくは設定確認モードに移行した場合は、 R A M クリアモード、設定変更モードもしくは設定確認モードが終了して、性能表示モニタ 8 3 0 の初期表示 (全点滅表示) が所定時間 (4 . 8 秒) だけ実行された後に、ベース値の表示が開始される。なお、所定時間 (初期表示時間、全点滅表示時間) は前述の 4 . 8 秒間に限定されるものではないが、例えば、 4 . 5 秒間 ~ 5 . 5 秒間までの時間 (5 秒間 ± 1 0 % の時間) に設定することが望ましい。

【 0 6 6 3 】

ベース値の計測の流れ

次に、遊技機の初回電源投入時からのベース値の計測の流れについて説明する。図 8 7 は、識別セグ 8 3 0 a および比率セグ 8 3 0 b に表示される表示内容を管理区間 (計測区間) ごとに示す図である。なお、「遊技機の初回電源投入時」とは、遊技機に初めて電源を投入する新規立ち上げ時のことである。本実施例では、性能情報記憶領域 1 0 3 C に設

けられた新規立上フラグ 1 0 3 7 の状態に基づき、遊技機の初回電源投入時であるか否かを判定する。つまり、新規立上フラグが ON であれば遊技機の初回電源投入時であることを示し、新規立上フラグが OFF であれば遊技機の初回電源投入時ではないことを示す。本実施形態では、新規立上フラグ 1 0 3 7 が ON であることを契機として、後述の区間 A（識別セグ 8 3 0 b に識別子を点滅表示し、且つ、比率セグ 8 3 0 b に「 - - 」を点灯表示する期間）における計数が開始される。なお、この遊技機の初回電源投入時には、総アウト数カウンタ 1 0 3 0、通常時アウト数カウンタ 1 0 3 1、通常時賞球数カウンタ 1 0 3 2、ベース情報記憶領域 1 0 3 3 などの全ての値が初期値「 0 」に設定されている。また、現在実行中の区間が終了すると、総アウト個数カウンタ 1 0 3 0、通常時アウト個数カウンタ 1 0 3 1、通常時賞球数カウンタ 1 0 3 2 がクリアされる。また、現在実行中の区間（後述の区間 A を除く）が終了して次の区間に移行する場合には、1 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 b および 2 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 c に記憶された過去の区間のベース値をそれぞれ 1 つ前の区間のベース値記憶領域（2 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 c および 3 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 d）にそれぞれシフトするとともに、現在ベース値記憶領域 1 0 3 3 a に記憶されている現在の区間のベース値の最終値（総アウト個数が 6 0 0 0 0 個に到達したときのベース値）を 1 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 b にシフトして、この現在ベース値記憶領域 1 0 3 3 a をクリアする。なお、3 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 d に記憶されていたベース値は、2 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 c に記憶されていたベース値がシフトして上書きされることで消去される。

【 0 6 6 4 】

まず、初回電源投入時から起算して総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の値が 2 9 9 未満となる区間（「区間 A」と呼称する）では、遊技機の検査や遊技店での試運転（調整）を目的として遊技球の発射や入賞が行われる区間（テスト区間）であり、正確なベース値が得られないため、ベース値の算出の対象から除外されている。つまり、この区間 A については、通常時アウト数カウンタ 1 0 3 1 および通常時賞球数カウンタ 1 0 3 2 の計数を行わない区間（ベース値の算出を行わない区間）として設定されている。但し、この区間 A の実行中においても、区間の切り替えを判定するため（次の区間への切り替えを判定するため）、総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の計数は行われる。

【 0 6 6 5 】

この現在実行中の区間 A のベース値を表示する際には、識別セグ 8 3 0 a に「 b L . 」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に「 - - 」を点灯表示する。つまり、識別セグ 8 3 0 a の「 b L . 」の点滅表示と比率セグ 8 3 0 b の「 - - 」の点灯表示とにより、現在実行中の区間 A のベース値を表示不能であることが示される。また、前回の区間（1 回前から 3 回前までの区間）は存在しないため、前回の区間（1 回前から 3 回前までの区間）のベース値を表示する際には、比率セグ 8 3 0 b に「 - - 」を点灯表示する。具体的には、1 回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグ 8 3 0 a に「 b 1 . 」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に「 - - 」を点灯表示する。この識別セグ 8 3 0 a の「 b 1 . 」の点滅表示と比率セグ 8 3 0 b の「 - - 」の点灯表示とにより、1 回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。また、2 回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグ 8 3 0 a に「 b 2 . 」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に「 - - 」を点灯表示する。この識別セグ 8 3 0 a の「 b 2 . 」の点滅表示と比率セグ 8 3 0 b の「 - - 」の点灯表示とにより、2 回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。また、3 回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグ 8 3 0 a に「 b 3 . 」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に「 - - 」を点灯表示する。この識別セグ 8 3 0 a の「 b 3 . 」の点滅表示と比率セグ 8 3 0 b の「 - - 」の点灯表示とにより、3 回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。なお、これらの点滅表示は、本実施例においては 0 . 6 秒間隔（0 . 6 秒周期）で行われ、「点灯 0 . 3 秒 点滅 0 . 3 秒」を 8 セット分繰り返す。

【 0 6 6 6 】

そして、初回電源投入時からの総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の値が 2 9 9 に到達するこ

とを契機に現在実行中の区間 A が終了すると、新たな区間（「区間 B」と呼称する）が開始される。なお、現在実行中の区間 A が終了すると、前述したように、総アウト数カウンタ 1 0 3 0、通常時アウト数カウンタ 1 0 3 1、通常時賞球数カウンタ 1 0 3 2 がリセット（ゼロクリア）される。また、各ベース値記憶領域 1 0 3 3 a ~ 1 0 3 3 d に格納された値がそれぞれ 1 つ前の記憶領域にシフトされる。

【 0 6 6 7 】

区間 B は、前回の区間 A が終了してから起算して総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の値が 6 0 0 0 0 に到達することを契機に終了する。区間 B では、現在のベース値をリアルタイムで算出して、このリアルタイム値を R A M 1 0 3 の現在ベース値記憶領域 1 0 3 3 a に順次格納する。現在実行中の区間 B のベース値を表示する際には、通常時アウト数カウンタ 1 0 3 1 の値が 6 0 0 0 未満（0 ~ 5 9 9 9）である場合、識別セグ 8 3 0 a に「b L .」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に現在の区間 B のベース値（リアルタイム値）、すなわち、現在ベース値記憶領域 1 0 3 3 a に格納されたベース値（リアルタイム値）を点灯表示する。ここで、通常時アウト数カウンタ 1 0 3 1 の値が 6 0 0 0 未満の場合に識別セグ 8 3 0 a を点滅表示する理由としては、その 6 0 0 0 個未満の計測結果では、現在の区間のベース値を算出するにはサンプル数が少ないため、ベース値が安定していないことを報知するためである。一方、通常時アウト数カウンタ 1 0 3 1 の値が 6 0 0 0 以上である場合は、識別セグ 8 3 0 a に「b L .」を点灯表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に現在の区間 B のベース値（リアルタイム値）、すなわち、現在ベース値記憶領域 1 0 3 3 a に格納されたベース値を点灯表示する。なお、この点滅表示は、本実施例においては 0 . 6 秒間隔（0 . 6 秒周期）で行われ、「点灯 0 . 3 秒 点滅 0 . 3 秒」を 8 セット分繰り返す。

【 0 6 6 8 】

また、この区間 B において、1 回前の区間（区間 A）のベース値を表示する際には、識別セグ 8 3 0 a に「b 1 .」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に「- -」を点灯表示する。これは 1 回前の区間（区間 A）ではベース値が算出されていないため、この識別セグ 8 3 0 a の「b 1 .」の点滅表示と比率セグ 8 3 0 b の「- -」の点灯表示とにより、1 回前の区間のベース値を表示不能であることが示される。また、2 回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグ 8 3 0 a に「b 2 .」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に「- -」を点灯表示する。これは 2 回前の区間が存在しないため、この識別セグ 8 3 0 a の「b 2 .」の点滅表示と比率セグ 8 3 0 b の「- -」の点灯表示とにより、2 回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。また、3 回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグ 8 3 0 a に「b 3 .」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に「- -」を点灯表示する。これは 3 回前の区間が存在しないため、この識別セグ 8 3 0 a の「b 3 .」の点滅表示と比率セグ 8 3 0 b の「- -」の点灯表示とにより、3 回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。なお、これらの点滅表示は、本実施例においては 0 . 6 秒間隔（0 . 6 秒周期）で行われ、「点灯 0 . 3 秒 点滅 0 . 3 秒」を 8 セット分繰り返す。

【 0 6 6 9 】

そして、総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の値が 6 0 0 0 0 に到達することを契機に現在実行中の区間 B が終了すると、新たな区間（「区間 C」と呼称する）が開始される。なお、現在実行中の区間 B が終了すると、前述したように、総アウト数カウンタ 1 0 3 0、通常時アウト数カウンタ 1 0 3 1、通常時賞球数カウンタ 1 0 3 2 がクリアされる。また、各ベース値記憶領域 1 0 3 3 a ~ 1 0 3 3 d に格納された値がそれぞれ 1 つ前の記憶領域にシフトされる。

【 0 6 7 0 】

区間 C は、前回の区間 B が終了してから起算して総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の値が 6 0 0 0 0 に到達することを契機に終了する。区間 C では、前回の区間 B と同様に、現在のベース値をリアルタイムで算出して、このリアルタイム値を R A M 1 0 3 の現在ベース値記憶領域 1 0 3 3 a に順次格納する。この現在実行中の区間 C のベース値を表示する際に

は、通常時アウト数カウンタ1031の値が6000未満(0~5999)である場合は、識別セグ830aに「bL」を点滅表示するとともに、比率セグ830bに現在の区間Cのベース値(リアルタイム値)、すなわち、現在ベース値記憶領域1033aに格納されたベース値(リアルタイム値)を点灯表示する。一方、通常時アウト数カウンタ1031の値が6000以上である場合は、識別セグ830aに「bL」を点灯表示するとともに、比率セグ830bに現在の区間Cのベース値(リアルタイム値)、すなわち、現在ベース値記憶領域1033aに格納されたベース値を点灯表示する。なお、この点滅表示は、本実施例においては0.6秒間隔(0.6秒周期)で行われ、「点灯0.3秒 点滅0.3秒」を8セット分繰り返す。

【0671】

また、この区間Cにおいて、1回前の区間(区間B)のベース値を表示する際には、識別セグ830aに「b1」を点灯表示するとともに、比率セグ830bに1回前の区間(区間B)のベース値の最終値、すなわち、1回前ベース値記憶領域1033bに格納されたベース値を点灯表示する。また、2回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグ830aに「b2」を点滅表示するとともに、比率セグ830bに「-」を点灯表示する。これは2回前の区間(区間A)ではベース値が算出されていないため、この識別セグ830aの「b2」の点滅表示と比率セグ830bの「-」の点灯表示とにより、2回前の区間のベース値を表示不能であることが示される。また、3回前の区間のベース値を表示する際には、識別セグ830aに「b3」を点滅表示するとともに、比率セグ830bに「-」を点灯表示する。これは3回前の区間が存在しないため、この識別セグ830aの「b3」の点滅表示と比率セグ830bの「-」の点灯表示とにより、3回前の区間のベース値を未だ表示不能であることが示される。なお、これらの点滅表示は、本実施例においては0.6秒間隔(0.6秒周期)で行われ、「点灯0.3秒 点滅0.3秒」を8セット分繰り返す。

【0672】

そして、総アウト数カウンタ1030の値が60000に到達することを契機に現在実行中の区間Cが終了すると、新たな区間(「区間D」と呼称する)が開始される。なお、現在実行中の区間Cが終了すると、前述したように、総アウト数カウンタ1030、通常時アウト数カウンタ1031、通常時賞球数カウンタ1032がクリアされる。また、各ベース値記憶領域1033a~1033dに格納された値がそれぞれ1つ前の記憶領域にシフトされる。

【0673】

区間Dは、前回の区間Cが終了してから起算して総アウト数カウンタの値が60000に到達することを契機に終了する。区間Dでは、前回の区間Cと同様に、現在のベース値をリアルタイムで算出して、このリアルタイム値をRAM103の現在ベース値記憶領域1033aに順次格納する。この現在実行中の区間Dのベース値を表示する際には、通常時アウト数カウンタ1031の値が6000未満(0~5999)である場合は、識別セグ830aに「bL」を点滅表示するとともに、比率セグ830bに現在の区間Dのベース値(リアルタイム値)、すなわち、現在ベース値記憶領域1033aに格納されたベース値(リアルタイム値)を点灯表示する。一方、通常時アウト数カウンタ1031の値が6000以上である場合は、識別セグ830aに「bL」を点灯表示するとともに、比率セグ830bに現在の区間Dのベース値(リアルタイム値)、すなわち、現在ベース値記憶領域1033aに格納されたベース値を点灯表示する。なお、この点滅表示は、本実施例においては0.6秒間隔(0.6秒周期)で行われ、「点灯0.3秒 点滅0.3秒」を8セット分繰り返す。

【0674】

また、この区間Dにおいて、1回前の区間(区間C)のベース値を表示する際には、識別セグ830aに「b1」を点灯表示するとともに、比率セグ830bに1回前の区間(区間C)のベース値の最終値、すなわち、1回前ベース値記憶領域1033bに格納されたベース値を点灯表示する。また、2回前の区間(区間B)のベース値を表示する際に

は、識別セグ 8 3 0 a に「b 2 .」を点灯表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に 2 回前の区間（区間 B）のベース値の最終値、すなわち、2 回前ベース値記憶領域 1 0 3 3 c に格納されたベース値を点灯表示する。また、3 回前の区間（区間 A）のベース値を表示する際には、識別セグ 8 3 0 a に「b 3 .」を点滅表示するとともに、比率セグ 8 3 0 b に「- -」を点灯表示する。これは 3 回前の区間（区間 A）ではベース値が算出されていないため、この識別セグ 8 3 0 a の「b 3 .」の点滅表示と比率セグ 8 3 0 b の「- -」の点灯表示とにより、3 回前の区間のベース値を表示不能であることが示される。なお、この点滅表示は、本実施例においては 0 . 6 秒間隔（0 . 6 秒周期）で行われ、「点灯 0 . 3 秒 点滅 0 . 3 秒」を 8 セット分繰り返す。

【0 6 7 5】

そして、総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の値が 6 0 0 0 0 に到達することを契機に現在実行中の区間 D が終了すると、新たな区間（「区間 E」と呼称する）が開始される。なお、現在実行中の区間 D が終了すると、前述したように、総アウト数カウンタ 1 0 3 0、通常時アウト数カウンタ 1 0 3 1、通常時賞球数カウンタ 1 0 3 2 がクリアされる。また、各ベース値記憶領域 1 0 3 3 a ~ 1 0 3 3 d に格納された値がそれぞれ 1 つ前の記憶領域にシフトされる。

【0 6 7 6】

以降、各区間が開始されてから起算して総アウト数カウンタが 6 0 0 0 0 に到達するとに、当該区間が終了して新たな区間が開始される。つまり、図 8 7 では、紙面の都合上、区間 A から区間 D までを示しているが、区間 D が終了すると新たな区間 E が開始され、区間 E が終了すると新たな区間 F が開始され、その後も区間 G、H...といったように、総アウト数カウンタが 6 0 0 0 0 に達することを契機として各区間の開始と終了とが行われる。

【0 6 7 7】

性能表示と賞球獲得期待値の関係

次に、性能表示と賞球獲得期待値との関係について説明する。図 8 8 は、区間 A の実行中に初当りが発生した場合のタイムチャートである。本実施形態では、遊技機の電源投入時から所定の期間が経過するまでは、性能表示モニタ 8 3 0 の識別セグ 8 3 0 a（識別子）が点滅表示されるようになっている。具体的には、前述したとおり、現在実行中の計測区間が区間 A である場合、すなわち、遊技機の初回電源投入時から起算して総アウト数が所定の個数 X 1（2 9 9 個）未満である場合は、性能表示モニタ 8 3 0 の識別セグ 8 3 0 a が点滅表示される。また、この区間 A が終了した後の次の区間 B、すなわち、区間 A が終了してから起算して総アウト数が 6 0 0 0 0 個に達するまでの区間 B では、当該区間 B の開始時から起算して通常時アウト数が所定の個数 X 2（6 0 0 0 個）未満である場合に、性能表示モニタ 8 3 0 の識別セグ 8 3 0 a が点滅表示される。変形例として、この区間 A が終了した後の次の区間 B、すなわち、区間 A が終了してから起算して総アウト数が 6 0 0 0 0 個に達するまでの区間 B では、初回電源投入時から起算して通常時アウト数が所定の個数 X 2（6 0 0 0 個）未満である場合に、性能表示モニタ 8 3 0 の識別セグ 8 3 0 a が点滅表示されるよう構成してもよい。なお、この識別セグ 8 3 0 a に点滅表示されている識別子が現在の区間を示す識別子（b L）である場合には、比率セグ 8 3 0 b には現在の区間で計測したベース値のリアルタイム値が点灯表示される。なお、これらの点滅表示は、本実施例においては 0 . 6 秒間隔（0 . 6 秒周期）で行われ、「点灯 0 . 3 秒 点滅 0 . 3 秒」を 8 セット分繰り返す。

【0 6 7 8】

これに対して、通常遊技状態において第 1 特別図柄の当否判定の結果が大当たりとなることで行われる大当たり遊技の実行中に払い出される賞球獲得期待値（理論賞球数）は、上述した所定の個数 X 1（2 9 9 個）以上に設定されている。つまり、初当り時の賞球獲得期待値（理論賞球数）は、区間 A の終了契機となる所定の個数 X 1（2 9 9 個）以上に設定されている。具体的には、第 1 特別図柄の大当たり種別には「4 R 特定大当たり（図柄群 A）」と「4 R 通常大当たり（図柄群 B）」とがあるが、いずれの大当たり種別も大当たり遊技の規

10

20

30

40

50

定ラウンド数が4ラウンドに設定されており、その全てのラウンド遊技が長時間開放のラウンド遊技（長開放ラウンド遊技）となるため、いずれの大当たり種別においてもその初当たり時の賞球獲得期待値は600個（4ラウンド×10カウント×15個賞球＝600個）となる。このように本実施形態では、この初当たり時の賞球獲得期待値（600個）を、総アウト数の到達値として、区間Aの終了契機となる所定の個数×1（299個）以上となるように設定している。つまり、区間Aに滞在中に初当たりを引ければ、この区間Aの終了契機となる所定の個数×1（299個）よりも多数の賞球数（最大600個）を獲得することが可能となる。そのため、この区間Aに滞在中に初当たりを引くことができれば、当該初当たりにて獲得した賞球数（最大600個）を自己の持ち球として遊技領域PAに向けて打ち出している間に、この遊技領域PAから排出される遊技球、すなわち総アウト数が所定の個数×1（299個）に到達する可能性が高まり、総アウト数が所定の個数×1（299個）に到達することを契機として区間Aから区間Bへと移行することが見込まれる。それにより、区間Aに滞在中はベース値が非表示（識別セグ830bに「-」の表示）であったが、区間Bに移行することでベース値がリアルタイムで表示されることとなる。それにより、本実施例では、遊技機の初回電源投入後の早期の段階で初当たりを引いた場合、その初当たりを契機として行われる大当たり遊技にて獲得した賞球数（600個）を使い切るまでに、区間A（テスト区間）を終了させて次の区間Bに移行させて性能表示を機能させることができ（現在の区間のベース値をリアルタイムで表示させることができ）、不正行為（出玉性能に異常がないか）を早期に発見することが可能となる。

【0679】

また、本実施形態では、この初当たりを含めた連荘中の賞球獲得期待値（つまり初当たりから連荘状態の終了までの間に行われる大当たり遊技において払い出される賞球獲得期待値）は、所定の個数×2（6000個）以下に設定されている。つまり、本実施例では、初当たりを含めた連荘中の賞球獲得期待値が所定の個数×2（6000個）以下となるように、確変突入率（65%）、ST継続率（設定値1＝63%～設定値6＝76%）、各大当たり遊技の理論賞球数（4R大当たり＝600個、8R大当たり＝1200個）などが設定されている。このような構成によれば、1回の初当たりでは、性能表示モニタ830の点滅解除に必要な球数（通常時アウト数が6000個に到達するのに必要な球数）を獲得し難いようにすることで（つまり複数回の初当たりを必要とすることで）、直ぐに初当たりが発生して獲得した遊技球で通常時の発射を継続させたとして（持ち球が無くなるまで遊技を継続させたとしても）、それ以上の遊技球の発射を行わないと性能表示モニタ830の点滅解除とはならないようにすることができ、ベース値をより正確に管理することができる。なお、この連荘中の賞球獲得期待値は、初当たり時の大当たり種別およびその選択率を踏まえたうえでの通常遊技状態（低確率低ベース状態）に戻るまでに獲得できる賞球獲得期待値であることが好適である。

【0680】

また、本実施形態では、初当たり時の大当たり遊技の消化に要する最短消化時間と、その大当たり遊技の終了後に移行する電サポ状態の消化に要する最短消化時間とを、初当たり時の賞球獲得期待値（理論賞球数）との関係で設定している。ここで、遊技球の発射速度は1分あたり100個を限度として設定されており、初当たり時に払い出される賞球数（賞球獲得期待値：600個）の全てを打ち出すには6分の時間が必要となる。そこで、本実施形態では、初当たり時に行われる大当たり遊技の最短消化時間（大当たり遊技の実行中に遊技球を常に打ち続けていた場合の消化時間）と、その大当たり遊技の終了後に移行する電サポ状態の最短消化時間（100回の電サポ状態の実行中に遊技球を常に打ち続けて保留を途切れさせない場合の消化時間）との合算時間が6分以上となるように構成されている。それにより、初当たり時に獲得した賞球（理論賞球数）は、遊技球の発射を継続させていることを条件に、その後の電サポ状態を抜けるまでの間に全て打ち出されるようになっている。

【0681】

また、本実施形態では、前述の強調演出（拡大表示）を実行するための強調演出実行条件を充足するには、累積賞球数が特定値（所定賞球数の倍数值）に達することを条件とす

るが、この所定賞球数（特定値の最小値）を所定の個数×1（299個）以上、且つ、所定の個数×2（6000個）以下の数値に対応させている。つまり、本実施例では、図66に示すように、累積賞球数が所定賞球数（2500個）の倍数値に到達するたびに強調演出（拡大表示）が行われるようになっており、累積賞球数が所定の個数×1（299個）以上となってから所定の個数×2（6000個）に達するまでの間に、少なくとも1回の強調演出（拡大表示）が実行されるようになっている（本実施例では、累積賞球数が所定の個数×1（299個）以上となってから所定の個数×2（6000個）に達するまでの間には、累積賞球数が2500個に達したときと5000個に達したときの2回強調演出が行われるようになっている）。このように、強調演出実行条件を識別セグ830aの点滅表示の解除条件よりも軽減させることにより、当該点滅表示が解除されていない遊技開始の状況であっても、強調演出実行条件が成立する可能性を高め、早期の段階から強調演出を発生させて遊技者の遊技意欲を高めることができる。

10

【0682】

電源投入時の初期表示期間中のベース値更新

次に、初期表示期間中におけるベース値の更新処理について説明する。図89（A）は電源断復帰時の遊技状態が特別遊技状態であるときの初期表示期間を示すタイムチャート、図89（B）は電源断復帰時の遊技状態が通常遊技状態であるときの初期表示期間を示すタイムチャートである。

【0683】

本実施形態では、前述したように、遊技機の電源投入時（電源断復帰時）には、性能表示モニタ830の全ての表示部831～834が所定時間（4.8秒間）の間、点灯表示状態と消灯状態とを0.3秒ごとに繰り返す全点滅表示（初期表示）が行われる。ここで、図89（A）に示すように、電源断復帰時の遊技状態が大当り遊技中の低ベース状態（特別遊技状態）である場合には、その電源投入時の性能表示モニタ830の初期表示期間中に、総アウト数カウンタ1030の計数については行われ、次の区間との切り替えのための判定処理（区間切替処理）は実行されるが、通常時アウト数カウンタ1031および通常時賞球数カウンタ1032の計数は行われず、ベース値の更新のための演算処理（ベース値更新処理）は実行されない。つまり、その電源投入時の性能表示モニタ830の初期表示期間中に第1始動口51や一般入賞口61～64などへの入球検出及び該入球に係るアウト検出が行われると、当該初期表示期間中に、次の区間との切り替えのための判定処理（区間切替処理）は実行されるが、ベース値の更新のための演算処理（ベース値更新処理）は実行されないため、当該初期表示期間終了後、電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっている可能性がある一方、電源断前のベース値は変更されないことになる（電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっていない場合は、現在の区間である「bL.」におけるベース値が更新されず、電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっている場合は、切り替わる前の電源断前の区間である「bL.」におけるベース値と切り替わった後の電源断復帰後且つ初期表示期間終了後の区間である「b1.」におけるベース値とが更新されず同じとなる）。なお、このベース値更新処理は、初期表示期間の終了後から開始される。変形例としては、このベース値更新処理は、初期表示期間が終了しても特別遊技状態が継続している場合、少なくともこの特別遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するまで（更に言えば、この特別遊技状態の終了後に移行する高ベース状態が終了して通常遊技状態に移行するまで）、ベース値更新処理を実行しないよう構成してもよい。一方、図89（B）に示すように、電源断復帰時の遊技状態が非大当り遊技中の低ベース状態（通常遊技状態）である場合には、その電源投入時の性能表示モニタ830の初期表示期間中に、総アウト数カウンタ1030、通常時アウト数カウンタ1031および通常時賞球数カウンタ1032の計数が行われ、次の区間との切り替えのための判定処理（区間切替処理）と、ベース値の更新のための演算処理（ベース値更新処理）とがそれぞれ実行される。つまり、その電源投入時の性能表示モニタ830の初期表示期間中に第1始動口51や一般入賞口61～64などへの入球検出及び該入球に係るアウト検出が行われると、当該初期表示期間中に、次の区間との切り替えのための判定処理（区間切替処理）と、ペー

20

30

40

50

ス値の更新のための演算処理（ベース値更新処理）とがそれぞれ実行されるため、当該初期表示期間終了後、電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっている可能性があるとともに、電源断前のベース値が変更されている可能性もあることになる（電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっていない場合は、現在の区間である「b L .」におけるベース値が更新され、電源断前の区間とは異なる区間に切り替わっている場合は、切り替わる前の電源断前の区間である「b L .」におけるベース値と切り替わった後の電源断復帰後且つ初期表示期間終了後の区間である「b 1 .」におけるベース値とが更新されて異なり得る場合がある）。それにより本実施形態では、電源断復帰時（電源投入時）の遊技状態が同じ低ベース状態であっても、大当り遊技中の低ベース状態（特別遊技状態）であるか非大当り遊技中の低ベース状態（通常遊技状態）であるかに応じて、当該電源断復帰時（当該電源投入時）の初期表示期間中にベース値の演算を行うか否かを切り替えて、遊技機のパフォーマンスを適切に評価できるようになっている。また、大当り遊技中の低ベース状態および非大当り遊技中の低ベース状態のいずれであっても、電源断復帰時（電源投入時）の初期表示中に、総アウト数カウンタ 1 0 3 0 の計数を行うことで、各回の区間（区間 A , B , C , D ...）を適切に切り替えることができる。なお、上述した電源断の復帰（電源の復帰）は、RAMクリア（RAMクリアスイッチ 8 2 0 の操作）を伴わない電源断の復帰であり、RAMクリア（RAMクリアスイッチ 8 2 0 の操作）を伴う電源断の復帰である場合には、通常遊技状態（低確率低ベース状態）に移行する。

【0684】

この初期表示期間が終了すると、ベース情報切替カウンタ 1 0 3 4 のカウントが「0」から開始される。そのため、初期表示期間が終了した後は、まず、性能表示モニタ 8 3 0 において現在の区間のベース値の表示から開始される。そして、この現在の区間のベース値の表示が 4 . 8 秒間行われると、前述したように、1 回前の区間のベース値の表示、2 回前の区間のベース値の表示、および 3 回前のベース値の表示が 4 . 8 秒間ずつ順番に行われ、再び現在の区間のベース値の表示が行われる。

【0685】

なお、変形例として、初期表示期間の開始時にベース情報切替カウンタ 1 0 3 4 のカウントを開始して、当該初期表示期間中においてもベース情報切替カウンタ 1 0 3 4 のカウント値を 4 . 8 秒ごとに切り替えて（内部的には各区間の切替を 4 . 8 秒ごとに行い）、初期表示期間の終了時に、その終了時のタイミングに対応する区間のベース値の表示を行うように構成してもよい。

【0686】

賞球エラー発生時のベース値の更新

次に、大当り遊技の実行中に賞球の払い出しに関するエラー（賞球エラー）が発生した場合のベース値の更新について説明する。図 9 0 は、大当り遊技の実行中に賞球エラーが発生したときのタイムチャートである。なお、この賞球エラーは、第 1 実施形態で説明した払出エラーと同じエラーを意味する。

【0687】

本実施例では、大当り遊技の実行中に賞球エラー（払出エラー）が発生した場合、当該賞球エラーが発生したときから当該賞球エラーが解除されるまでの間は賞球の払い出しが一時停止される。そのため、大当り遊技の実行中に大入賞口 5 4 への遊技球の入球を契機として賞球が払い出されている最中に賞球エラーが発生した場合には、当該賞球エラーが解除されるまでは、当該大入賞口 5 4 への遊技球の入球に基づき払い出される賞球のうち、当該賞球エラーが発生するまでの間に払い出されなかった分の賞球の払い出しが停止される。また、その大当り遊技の実行中であっても当該賞球エラーが発生した後に、遊技球が大入賞口 5 4 に入球した場合には、当該賞球エラーが解除されるまでは、当該大入賞口 5 4 への遊技球の入球に基づく賞球の払い出しが停止される。ここで、大当り遊技の終了後に確変遊技状態（高確率高ベース状態）または時短遊技状態（低確率高ベース状態）に移行して、この高ベース状態において特別図柄の変動表示回数が 1 0 0 回に到達した場合（つまり、1 0 0 回転の間に大当りを引けなかった場合）には、この 1 0 0 回転の終了後に

10

20

30

40

50

通常遊技状態（低確率低ベース状態）に転落することになるが、この通常遊技状態（低確率低ベース状態）において上記の賞球エラーが解除された場合には、当該通常遊技状態（低確率低ベース状態）において賞球の払い出しが再開されることになる。つまり、本来であれば大当り遊技の実行中に払い出されるはずの賞球（賞球エラーの発生により大当り遊技の実行中に払い出されなかった賞球）が、当該大当り遊技の終了後に高ベース状態を経て移行した通常遊技状態において払い出されることになる。ここで、通常時賞球数カウンタ１０３２は、通常遊技状態において払い出される賞球数を計数するものであるが、これは通常遊技状態の実行中に遊技球がいずれかの入賞口（大入賞口５４を除く）に入球することを契機として当該通常遊技状態において払い出される賞球数を計数の対象としたものである。そのため、本来であれば大当り遊技の実行中に払い出されるはずの賞球（大入賞口５４への遊技球の入球に基づく賞球）が、その後の通常遊技状態において払い出されることになった場合には、通常時賞球数カウンタ１０３２の計数の対象から除外される。つまり、賞球エラーが発生したことにより大当り遊技の実行中に払い出されなかった賞球が、当該賞球エラーが解除されたことに基づき、その後の通常遊技状態において払い出されることとなった場合には、当該賞球数は通常時賞球数カウンタ１０３２の計数の対象とはならず、ベース値の演算から除外されることで、ベース値の適正な管理が図られるようになっている。

10

【０６８８】

なお、前述したように、大当り遊技の実行中に賞球エラーが発生することで、当該大当り遊技の実行中に払い出されなかった大入賞口５４への遊技球の入球に基づく賞球は、通常時賞球数カウンタ１０３２の計数の対象ではなく、ベース値の更新の対象とはならないが、当該大入賞口５４へ入球した遊技球の個数（入賞数）は、遊技に使用された有効な遊技球（遊技領域ＰＡから排出された遊技球）として総アウト数カウンタ１０３０で計数され、ベース値の区間を切り替えるための有効な計数値として扱われる。

20

【０６８９】

また、大当り遊技の実行中において賞球エラーの発生により払い出されなかった賞球であれば、大入賞口５４への遊技球の入球に基づく賞球だけでなく、オマケ入賞などのその他の入賞口（第１始動口５１、第２始動口５２、一般入賞口６１～６４）への遊技球の入球に基づく賞球についても、通常時賞球数カウンタ１０３２の計数の対象ではなく、ベース値の更新の対象とはならない。また、大当り遊技の実行中にその他の入賞口（第１始動口５１、第２始動口５２、一般入賞口６１～６４）に入球した遊技球の個数（入賞数）についても、遊技領域ＰＡにおいて遊技に供された有効なアウト個数（発射個数）として計数されるべきものであるため、総アウト数カウンタ１０３０の更新の対象となる。

30

【０６９０】

また、大当り遊技の実行中に賞球エラーが発生した場合、すなわち、前述したように、大当り遊技の実行中において大入賞口５４へ遊技球が入球することを契機として賞球の払い出しが行われている最中に賞球エラーが発生し、当該大当り遊技の終了後に確変遊技状態を経て移行する通常遊技状態まで賞球エラーが継続したうえで、当該通常遊技状態において賞球エラーが解消された場合、当該大当り遊技の実行中且つ賞球エラーが発生した以降においては、当該賞球エラーが発生することで当該大当り遊技の実行中に払い出されなかった分の賞球があったとしても（賞球の払い出しが制限されたとしても）、当該大入賞口５４への遊技球の入球（当該賞球エラーが解消するまでの間に払い出されなかった分の賞球の発生契機となった大入賞口５４への遊技球の入球）を契機として（累積賞球数カウンタの値が加算されることを契機として）、累積賞球数表示が更新表示されるとともに、カウントアップ演出が実行される。また、当該賞球エラーの発生後であっても、当該大入賞口５４への遊技球の入球（当該賞球エラーが解消するまでの間に払い出されなかった分の賞球の発生契機となった大入賞口５４への遊技球の入球）に基づき強調演出実行条件を充足することを契機として（累積賞球数カウンタの値が所定賞球数の倍数値に達することを契機として）、強調演出（拡大表示）が実行され、オーバー入賞演出実行条件を充足することを契機としてオーバー入賞演出が実行される。

40

50

【0691】

ベース値の表示の更新周期

次に、ベース値の表示を更新するときの更新周期について説明する。本実施形態では、最初の区間Aを除く各区間（計測区間）において、通常時アウト数カウンタ1031が6000に到達するまでは、現在実行中の区間のベース値の表示を行うに際して、識別セグ830aに「bL.」が点滅表示されるとともに、比率セグ830bにベース値のリアルタイム値が点灯表示される。このとき、識別セグ830aの点滅表示（「bL.」の点滅表示）は、0.3秒の点灯と0.3秒の消灯とを交互に繰り返す態様で行われる。つまり、本実施形態において、識別セグ830aの点滅周期は0.6秒（点灯0.3秒+消灯0.3秒）に設定されている。この識別セグ830aの点滅表示における点灯と消灯との切り替えは、RAM103の出力表示切替タイマ1036の計時値に基づき実行される。本実施形態では、出力表示切替タイマ1036の計時値を主制御側タイマ割込み処理の1割込みごと（4msごと）に「1」だけ加算して、この出力表示切替タイマ1036の計時値が「75」の倍数値に到達したとき、すなわち0.3秒（ $4\text{ms} \times 75 = 300\text{ms}$ ）が経過したときに、識別セグ830aの点灯と消灯とが切り替えられる。つまり、出力表示切替タイマ1036の計時値が「75」の倍数値に到達するたびに、ベース情報出力データ領域1035の第1出力データ領域および第2出力データ領域に、識別子の点灯データをセットする処理と、消灯データをセットする処理とが交互に切替わる。

【0692】

一方、比率セグ830aに現在実行中の区間のベース値を表示する際には、ベース情報出力データ領域1035の第3出力データ領域および第4出力データ領域に、現在の区間のベース値に対応する表示データをセットする。ここで、現在実行中の区間においては、タイマ割込み処理の1割込みごとにベース値（リアルタイム値）が算出され、このリアルタイム値がRAM103の現在ベース値記憶領域1033aに順次記憶されていく。このとき、ベース情報出力データ領域1035の第3出力データ領域および第4出力データ領域には、現在ベース値記憶領域1033aに記憶されたベース値に対応する表示データがセットされる。但し、この表示データの更新周期は、前述した比率セグ830aの点滅周期と同じ周期である。すなわち、表示データの更新周期は、ベース値が算出される周期（1割込みに対応する4ms）毎ではなく、比率セグ830aの点滅周期に対応する0.6秒（600ms）毎に行われる。従って、出力表示切替タイマ1036の計時値が「150」の倍数値に到達するたびに、ベース情報出力データ領域1035の第3出力データ領域および第4出力データ領域に、比率セグ830bの表示データをセットする処理が行われる。そのため、比率セグが0.3秒の点灯表示を行った後に0.3秒の消灯を行うことを1回の点滅表示（単位表示）とした場合、この1回の単位表示の開始時（0.3秒の点灯表示が開始されるとき）に、比率セグ830aの表示データが更新されることになる。それにより、識別セグ830aの1回の点滅表示の開始時に比率セグ830bの表示データが更新されると、当該1回の点滅表示の期間内において、現在ベース値記憶領域1033aに記憶されるベース値（現在のベース値）が更新されたとしても、比率セグ830bの表示データは更新されず（比率セグ830bに点灯表示されたベース値は切り替わらず）、当該1回の点滅表示が終了するまでは、当該1回の点滅表示の開始時に更新された表示データに応じたベース値が継続して点灯表示される。そして、当該1回の点滅表示が終了して次の点滅表示が開始されるときに、比率セグ830bの表示データが現時点のベース値（現在ベース値記憶領域1033aに保存されている現時点のベース値）に応じた新たな表示データに更新され、比率セグ830bに表示されるベース値も新たな表示データに応じた現時点のベース値（リアルタイム値）に切り替えられる。このように識別子セグ830aに表示される識別子の点滅周期と、比率セグ830bに表示されるベース値（リアルタイム値）の更新周期とを同期させることで、当該ベース値の視認性を向上させることができるため、遊技の性能を正確且つ容易に確認することが可能となる。

【0693】

なお、本実施形態では、性能表示モニタ830の全ての表示または一部の表示が点滅表

10

20

30

40

50

示される場合として、電源投入時に行われる性能表示モニタ 830 の初期表示にて全ての表示部 831 ~ 834 が点滅表示される場合と、各区分（区分 A を除く）において通常時アウト数カウンタの値が 6000 に達するまでの間に識別セグ 830 a（第 1 表示部 831 および第 2 表示部 832）が点滅表示される場合とがある。このとき、各表示部 831 ~ 834 の点滅周期（前述の 0.6 秒）については、電源投入時に行われる初期表示の点滅周期と、各区分（区分 A を除く）において通常時アウト数カウンタの値が 6000 に到達するまでに行われる識別セグ 830 a の点滅周期とで同一の周期に設定されている。そして、この点滅周期（0.6 秒）は、大入賞口 54 への 1 個の遊技球の入球に基づき払い出される 15 個分の賞球のカウントアップ表示時間（カウントアップ演出の実行時間）よりも長時間に設定されている。本実施形態では、上記第 1 実施形態と同様に、賞球 1 個分の

10

のカウントアップ表示時間（「N」から「N+1」へのカウントアップ表示に要する時間）は「0.03 秒」に設定されており、大入賞口 54 に遊技球が 1 個入球することで付与される賞球数（単位賞球数）分のカウントアップ表示時間（「N」から「N+15」へのカウントアップ表示に要する時間）が「15（単位賞球数）× 0.03 秒（1 個分のカウントアップ表示時間）= 0.45 秒」となることにより、各表示部 831 ~ 834 の点滅周期（0.6 秒）の方が長時間となる。このように累積賞球数のカウントアップ表示時間よりも各表示部 831 ~ 834 の点滅周期を長時間に設定する理由としては、累積賞球数のカウントアップ表示は一般の遊技者がカウントアップ表示されていることを認識できることを前提にその表示時間を設定しており、このカウントアップ表示時間を表示の切替えの目安として考えた場合に、このカウントアップ表示時間よりも点滅周期を長時間に設定

20

することで、各表示部 831 ~ 834 が点滅表示されていることを確実に認識できることを意味するものである。

【0694】

なお、上記実施形態では、識別セグ 830 a の表示データ（点灯データ、消灯データ）の更新周期は 0.3 秒毎であり、比率セグ 830 b の表示データの更新周期は 0.6 秒毎であるが、この更新周期は適宜に設定可能であり、比率セグ 830 b の表示データの更新周期を識別セグ 830 a の表示データの更新周期と同一にしてもよい。

【0695】

ベース値の表示切替時間と遊技球の発射時間との関係

また、本実施形態では、性能表示モニタ 830 において、ベース値の表示は、現在の区間のベース値の表示 1 回前の区間のベース値の表示 2 回前の区間のベース値の表示 3 回前のベース値の表示といったように、所定の表示切替時間（4.8 秒）ごとに切り替わるようになっているが、このベース値の表示切替時間（4.8 秒）は、1 回のラウンド遊技において規定カウント数分（10 カウント分）の遊技球を発射するのに要する時間よりも短時間に設定されている。具体的には、遊技球の発射速度は 1 分間あたり 100 発を限度として設定されており、規定カウント数分（10 カウント分）の遊技球の発射時間は「6 秒（10 カウント× 60 秒÷ 100 発）」となる。それにより、この規定カウント数分の遊技球の発射時間（6 秒）よりも、ベース値の表示切替時間（4.8 秒）の方が短時間となる。この構成によれば、大当り遊技の実行中では、1 回のラウンド遊技が終了するまでの間に、ベース値の表示を切り替えることができるため、仮に該 1 回のラウンド遊技

30

の実行中に総アウト数カウンタの値が 60000 に達したとしても（現在の計測区間が終了して次の計測区間に移行することになっても）、その切替状況を 1 回のラウンド遊技の実行中に認識することができる。

40

【0696】

なお、本実施形態における演出ボタン 15 は、演出ボタンの内部機構によって、演出ボタン自体が振動したり、演出ボタン 15 内部の可動物が回転したりすることが可能に構成されている。このように、演出ボタン 15 は、遊技者操作によって演出表示装置 70 に表示される演出内容に変化を与えるだけでなく、演出ボタン 15 自体の動作によって、遊技者に対して大当り期待度を示唆または報知可能に構成されている。このような演出ボタン 15 の動作を、演出ボタン動作と称する。

10

20

30

40

50

【 0 6 9 7 】

この演出ボタン動作は、変動表示中や大当り遊技中に実行可能であり、変動表示中であれば、大当り期待度が非常に高いことを示唆または報知する場合に実行され（例えば、演出表示装置 7 0 にて実行される特定の予告演出の実行に対応付けられて実行されたり、そのような特定の予告演出の実行に関係なく突如実行され）、大当り遊技中であれば、前述した昇格演出や保留内連荘演出の実行に対応付けられて実行されたりする。

【 0 6 9 8 】

より具体的には、変動表示中であれば、演出ボタン動作は、変動表示の途中（中盤であるリーチ成立前）で実行される特定の予告演出である次回予告演出（今後の演出展開を示唆または報知する大当り期待度が高い予告演出）の実行時、変動表示の途中（終盤であるリーチ成立後）で実行される前述した当落分岐の場面（S P リーチの最終結果が大当りを示す内容となるかはずれを示す内容となるかの分岐の場面）で大当り当選を報知する変動中役物演出の実行時に同時に実行されるものである（予告演出に対応付けられる演出ボタン動作）。なお、1 回の変動（大当り変動）において、この次回予告演出と大当り当選を報知する変動中役物演出との両方が実行され得るよう構成されているが、大当り当選を報知する変動中役物演出の実行時のほうが、演出ボタン動作の実行時間が長くなるよう構成されている。なお、特定の予告演出以外の所定の予告演出（例えば、コメント予告演出など）は、演出ボタン動作が対応付けられて実行されないよう構成されているが、後述する先読みとしての変動開始時演出ボタン動作と実行タイミングが重複し、たまたま同時に実行されることがある。また、先読み予告演出として、先読み予告演出の対象となる作動保留球（例えば、前述した次回予告演出やで大当り当選を報知する変動中役物演出が実行され得るような高期待度変動に係る作動保留球）より先に消化される作動保留球に係る変動表示の開始直後に、突如演出ボタン動作を実行する、この先読み予告としての演出ボタン動作（先読みとしての変動開始時演出ボタン動作）が実行された場合、先読み予告演出を経由して到達した先読み予告演出の対象となる作動保留球に係る変動表示の開始時にも、演出ボタン動作が先読み予告ではなく、当該変動の大当り期待度を示唆または報知する予告演出として実行される（先読み経由の変動開始時演出ボタン動作）。なお、先読みとしての変動開始時演出ボタン動作や先読み経由の変動開始時演出ボタン動作は、前述した予告演出に対応付けられる演出ボタン動作よりも実行時間が短くなるよう構成されている。なお、演出ボタン動作は、1 回の変動表示中に完結するものであり、2 回以上の変動表示を跨いで実行が継続されるものではない（例えば、或る変動表示の終盤から当該或る変動表示の次の変動表示の序盤まで演出ボタン 1 5 の振動が継続するようには構成されていない）。また、大当り遊技中であれば、昇格演出の実行中や保留内連荘演出の実行中に対応付けられて実行され、前述した大当り中役物演出の実行中に対応付けられて実行される（大当り中の演出ボタン動作）。なお、大当り中の演出ボタン動作は、複数のラウンド遊技に跨って実行可能に構成されている（例えば、或る回数目のラウンド遊技の終盤から当該或る回数目のラウンド遊技の次の回数目のラウンド遊技の序盤まで演出ボタン 1 5 の振動が継続可能に構成されている）。

【 0 6 9 9 】

ここで、演出ボタン動作については、遊技者による演出ボタン 1 5 の操作に基づいて実行されるものと、遊技者による演出ボタン 1 5 の操作に基づいて実行されないものとに大別される。つまり、遊技者による演出ボタン 1 5 の操作が行われることで即座に実行されるものと、遊技者による演出ボタン 1 5 の操作がそもそも必要ないものとに大別される。前述した大当り中の演出ボタン動作や大当り当選を報知する変動中役物演出に対応付けられた演出ボタン動作は、遊技者による演出ボタン 1 5 の操作が行われることで即座に実行され（換言すれば、遊技者による演出ボタン 1 5 の操作が行われることで、昇格演出や保留内連荘演出や大当り当選を報知する変動中役物演出が実行され）、前述した先読みとしての変動開始時演出ボタン動作と先読み経由の変動開始時演出ボタン動作、そして次回予告演出に対応付けられた演出ボタン動作については、遊技者による演出ボタン 1 5 の操作がそもそも必要なく実行される（換言すれば、遊技者による演出ボタン 1 5 の操作を必要

10

20

30

40

50

とせず、変動開始時演出ボタン動作と先読み経由の変動開始時演出ボタン動作、そして次回予告演出が実行される)。ここで、変形例として、大当たり変動表示であるにもかかわらず、遊技者による演出ボタン15の操作が行われても、大当たり当選を報知する変動中役物演出が実行されず且つそれに対応付けられた演出ボタン動作に実行されない場合(当落分岐の場面ではずれであることを示唆する場合)を有していてもよく、そのような場合は、同じ変動表示内において、当落分岐の場面ではずれであることを示唆したタイミングより後のタイミングにて、「復活!」との文字が表示されて大当たりであることを示唆または報知するよう構成してもよい。そのように構成した場合、この「復活!」とも文字が表示される演出(復活演出や逆転演出とも称する)の実行中も、演出ボタン動作が実行され、この演出ボタン動作は、遊技者による演出ボタン15の操作がそもそも必要なく実行されるよう構成される。

10

【0700】

また、演出ボタン動作が実行される場合、枠ランプ10や前述の役物ランプが特定態様にて発光するよう構成されている。なお、演出ボタン動作が実行される場合の演出状況によって、発光態様(発光色)が異なるよう構成されている。具体的には、昇格演出や保留内連荘演出、大当たり当選を報知する変動中役物演出や復活演出が実行される場合は虹色に発光し、変動開始時演出ボタン動作や先読み経由の変動開始時演出ボタン動作、次回予告演出が実行される場合は青色に発光するよう構成されている。但し、いずれの場合についても、演出ボタン動作による虹色または青色の発光中にエラー状態となった場合は、必ず赤色の発光へと切り替えるよう構成されている。

20

【0701】

また、遊技機の電源投入時にRAMクリアモードまたは遊技モードに移行する選択操作が行われた場合、電源投入後に、演出としてではなく、動作確認としての電源投入後に演出ボタン動作が実行される。この場合の演出ボタン動作は相対的に短時間にて実行され(大当たり当選を報知する変動中役物演出に対応付けられた演出ボタン動作よりも短時間にて実行され)、枠ランプ10や前述の役物ランプも赤色にて発光される。なお、その演出ボタン動作の最中に変動表示が開始した場合に、遊技者にボタン操作を促すボタン画像が表示されることがあるが、この演出ボタン動作の最中であっても、ボタン操作を行うことで、演出表示装置70における演出表示に変化を与える(例えば、ボタン操作がされることで、ボタン画像が消去され、コメント予告演出が表示されるなど)ことが可能となっている。

30

【0702】

以上、第4実施形態において達成される主要な効果を整理すれば、下記ようになる。

【0703】

まず、第4実施形態によれば、遊技機の初回電源投入時から早期の段階(総アウト数が299個未満の区間A)で初当たりが発生した場合に、その大当たり遊技の実行中に所定数(299個)以上の賞球数を獲得可能となることで、その獲得した遊技球を打ち出している間(手持ちの遊技球が無くなるまでの間)に、次の区間(区間B)に移行してベース値の表示(リアルタイム表示)を機能させることができるため、不正行為(出玉性能に異常がないか)を早期に発見することができるとともに、適切な遊技性能の評価を実現することが可能となる。

40

【0704】

また、第4実施形態によれば、遊技状態が同じ低ベース状態であったとしても、特別遊技の付与された遊技状態であるか否かに応じて計測の要否の状況を適切に判別して、電源投入後の初期表示期間(全点滅表示期間)からベース値の更新のための演算を実行できるようにすることで、電源投入後の早期の段階からベース値の適正な管理を図ることができ

50

、それにより適切な遊技性能の評価を実現することが可能となる。

【 0 7 0 5 】

また、第 4 実施形態によれば、賞球エラーが発生したことにより大当り遊技の実行中に払い出されなかった賞球が、当該賞球エラーが解除されたことに基づき、その後の通常遊技状態において払い出されることとなった場合には、当該賞球数をベース値の更新の対象から除外することで、ベース値の適正な管理を図ることができ、それにより適切な遊技性能の評価を実現することが可能となる。

【 0 7 0 6 】

また、第 4 実施形態によれば、設定確認モード中における不測の入賞に対して賞球の払い出しを制限するとともに、該設定確認モードの終了後に再開された大当り遊技における入賞に対しては遊技者の実利益の獲得を優先して賞球の払い出しを実行する一方で、その賞球の払い出しを契機とする演出表示については制限することにより、遊技者に不利益を与えないようにしつつ、遊技機の処理負担を軽減させることが可能となる。

10

【 0 7 0 7 】

また、第 4 実施形態によれば、大当り遊技において賞球の払い出しを行っている最中に電源断が発生した場合には、その電源断復帰時の移行モードが設定変更モードであるか設定確認モードであるかに応じて、その移行モードに適合した適切な賞球払出の制限措置を実行するとともに、設定確認モードに移行した場合にはその後大当り遊技が再開されたときに当該賞球払出の制限措置を解除して、その賞球の払い出しを契機とする演出表示については継続して制限することにより、遊技者に不利益を与えないようにしつつ、遊技機の処理負担を軽減させることが可能となる

20

【 0 7 0 8 】

〔 変形例 〕

次に、上記第 1 ～ 第 4 実施形態の変形例について説明する。この変形例に係る遊技機は、基本的には、上記第 1 ～ 第 4 実施形態の遊技機と同様の構成を有しており、以下、同様の構成を有する部分には同一の符号を付して説明を省略し、主に異なる部分について説明する。

【 0 7 0 9 】

< 変形例 1 >

上記実施形態では、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、特別図柄の停止図柄（大当り図柄）に基づき確変移行の有無を判定するノーマル確変遊技機を採用しているが、この構成に限定されるものではなく、特別図柄の当否判定の結果が大当りとなる場合、その大当り遊技の実行中に遊技球が特定領域に入球するか否かに応じて確変移行の有無を判定する V 確変遊技機を採用してもよい。また、上記実施形態の遊技機の変形例として、予め設定されたりミット回数（上限回数）を限度として、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄で大当りとなることを契機として付与される確変遊技状態又は潜確遊技状態の連続回数を制限するためのリミッタ機能を備えた遊技機を採用してもよい。また、上記第 1 実施形態では、特別図柄の確率変動機能が大当り遊技の終了後から次の大当りが発生するまでの間、継続する確変遊技機として構成したが、特別図柄の確率変動機能が規定 ST 回数（例えば 100 回）だけ継続して作動する確変遊技機（回数切り確変機、ST 機）として構成してもよい。逆に、上記第 4 実施形態では、特別図柄の確率変動機能が規定 ST 回数だけ継続して作動する確変遊技機（回数切り確変機、ST 機）として構成したが、特別図柄の確率変動機能が大当り遊技の終了後から次の大当りが発生するまでの間、継続する確変遊技機として構成してもよい。

30

40

【 0 7 1 0 】

< 変形例 2 >

上記実施形態では、遊技領域に大入賞口を 1 つのみ搭載した機種を例示して説明したが、これに限定されるものではなく、遊技領域に複数の大入賞口を搭載した機種を適用してもよい。また、複数の大入賞口を搭載した機種を採用する場合、上記の V 確変遊技機として、特別図柄の確率変動機能の作動契機となる特定領域（確率変動機能作動領域、V 領域

50

）を備えた第１の大入賞口と、この特定領域（確率変動機能作動領域、V領域）を備えていない第２の大入賞口との、２つ以上の大入賞口を搭載するものでよい。その盤面配置例としては、遊技領域の右側領域に第１の大入賞口と第２の大入賞口とを略上下又は略左右に並べて配置してもよいし、第１の大入賞口が配置される盤面領域と、第２の大入賞口が配置される盤面領域とを異なる領域としてもよい。なお、その場合には遊技球が第１の大入賞口に入球した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）と、遊技球が第２の大入賞口に入球した場合に払い出される賞球数（単位賞球数）とを同数としても相違するものとしてもよい。また、二つの大入賞口のうち、第１大入賞口（又は第２大入賞口）を小当り遊技用の大入賞口、第２大入賞口（又は第１大入賞口）を大当り遊技用の大入賞口として構成してもよい。その場合には、小当り遊技用の大入賞口の賞球数（単位賞球数）は１０個、大当り遊技用の大入賞口の賞球数（単位賞球数）は１５個などとしてもよい。

10

【０７１１】

<変形例３>

上述の実施形態では、複数種の遊技状態のうち、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能および特別図柄の変動時間短縮機能が作動し、電チューサポート機能が作動していない遊技状態として定義したが、これに限定されるものではなく、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能のみが作動し、特別図柄の変動時間短縮機能および電チューサポート機能が作動していない遊技状態と定義してもよい。また、特別図柄の変動時間短縮機能を、第１特別図柄の変動時間短縮機能と第２特別図柄の変動時間短縮機能とに機能分割して、潜伏確変遊技状態を特別図柄の確率変動機能および第２特別図柄の変動時間短縮機能が作動し、電チューサポート機能が作動していない遊技状態として規定してもよい。また、電チューサポート機能は、特別図柄の変動時間短縮機能（第２特別図柄の変動時間短縮機能）と同期して作動するものでも、特別図柄の変動時間短縮機能（第２特別図柄の変動時間短縮機能）と独立して作動するものでもよい。

20

【０７１２】

次に、上記実施形態および変形例の技術的意義をより明瞭に把握し易くするために、上記実施形態および変形例に対応する課題について概説しておく。

【０７１３】

従来機種のぱちんこ遊技機では、特別遊技の実行中に遊技球が大入賞口に入球することを契機として大入賞口入賞演出（例えば賞球数表示や効果音出力）を実行するものが知られている（例えば「特開２０１３－１２３６０２号公報」を参照）。

30

【０７１４】

しかしながら、このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数存在しているため、従来機種との差別化を図るには、更なる遊技の興趣性の向上が求められる。

【０７１５】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、特別遊技の実行中において、現在実行中の特別遊技において行われるラウンド遊技の実行回数や、現在実行中のラウンド遊技が何ラウンド目であるかを報知するものが知られている（例えば「特開２０１２－１２５３０３号公報」を参照）。

40

【０７１６】

しかしながら、このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数存在しているため、従来機種との差別化を図るには、更なる遊技の興趣性の向上が求められる。

【０７１７】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、遊技領域から排出された遊技球数や遊技者に付与される賞球数を計測することで得られる遊技の性能情報を表示する性能表示装置を備えたものが知られている（例えば「特開２０１８－１８６９３６号公報」を参照）。

【０７１８】

しかしながら、このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数

50

存在しており、適切な遊技性能の評価を実現するためには、更なる改善の余地がある。

【 0 7 1 9 】

また、従来機種のぱちんこ遊技機では、当否判定の結果が大当たりとなる当選確率を設定する機能（いわゆる設定機能）を搭載したものが知られている（例えば「特開 2 0 1 9 - 2 0 5 6 0 5 号公報」を参照）。

【 0 7 2 0 】

しかしながら、このような構成を採用するぱちんこ遊技機は、従来機種として既に多数存在しており、当該遊技機の処理負荷の軽減を図るという観点においては、更なる改善の余地がある。

【 0 7 2 1 】

そこで、上記実施形態および変形例に係るぱちんこ遊技機では、更なる改善を図ることを目的として、上記のような構成を採用し、上記のような作用効果を達成している。

【 0 7 2 2 】

なお、本発明は、上記実施形態および変形例に限定されるものではなく、本発明の要旨を逸脱しない範囲であれば適宜改良可能である。また、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素を適宜組み合わせたもの、あるいは、上記実施形態および変形例に記載された各構成要素のうち一部を削除又は周知・慣用技術等で転換したものについても、本発明の範囲に含まれるものである。

【 符号の説明 】

【 0 7 2 3 】

P M ぱちんこ遊技機

P A 遊技領域

1 外枠

2 前枠

5 ガラス枠

1 0 枠ランプ

2 0 遊技盤

2 4 可動役物

2 7 主制御表示装置

5 1 第 1 始動口

5 2 第 2 始動口

5 3 作動ゲート

5 4 大入賞口

6 4 一般入賞口

7 0 演出表示装置

7 1 第 1 特別図柄表示装置

7 2 第 2 特別図柄表示装置

7 7 ラウンド表示灯

1 0 0 主制御基板

1 0 3 A 遊技制御情報記憶領域

1 0 3 B 設定値情報記憶領域

1 0 3 C 性能情報記憶領域

2 0 0 演出制御基板

2 2 0 演出統括手段

3 0 0 画像制御基板

4 0 0 払出制御基板

5 0 0 電源基板

8 1 0 設定キースイッチ

8 2 0 R A M クリアスイッチ

8 3 0 性能表示モニタ

10

20

30

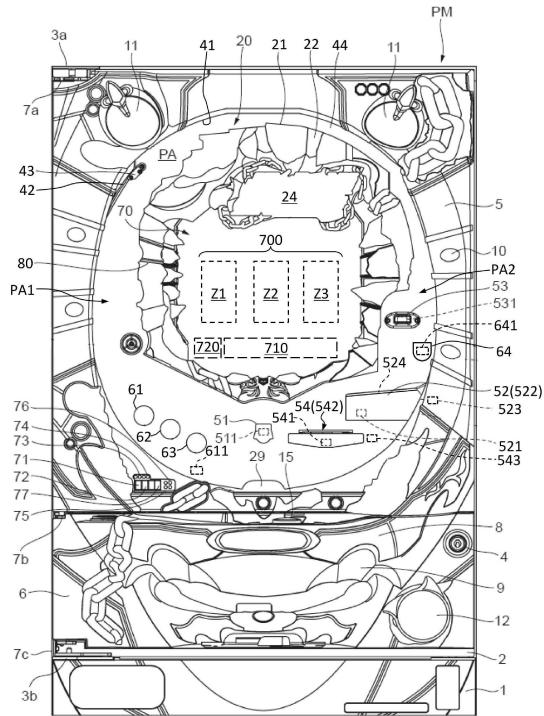
40

50

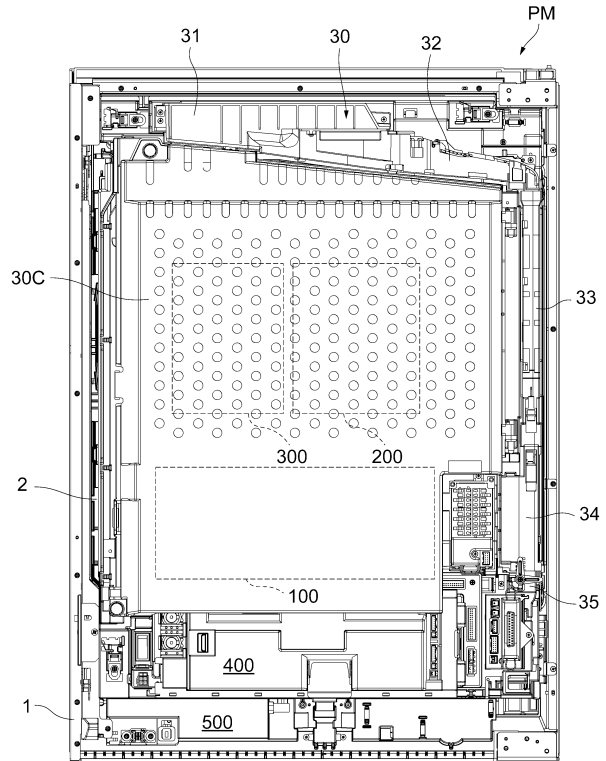
- 8 3 0 a 識別セグ
- 8 3 0 b 比率セグ
- 8 9 1 遊技済み球検出スイッチ
- 8 9 2 枠開放スイッチ
- 1 0 3 0 総アウト数カウンタ
- 1 0 3 1 通常時アウト数カウンタ
- 1 0 3 2 通常時賞球数カウンタ
- 1 0 3 3 ベース情報記憶領域

【図面】

【図 1】



【図 2】



10

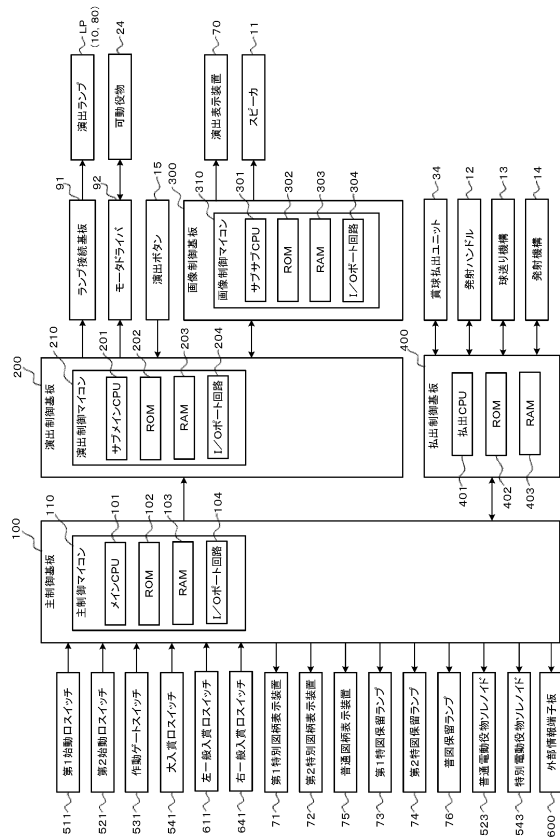
20

30

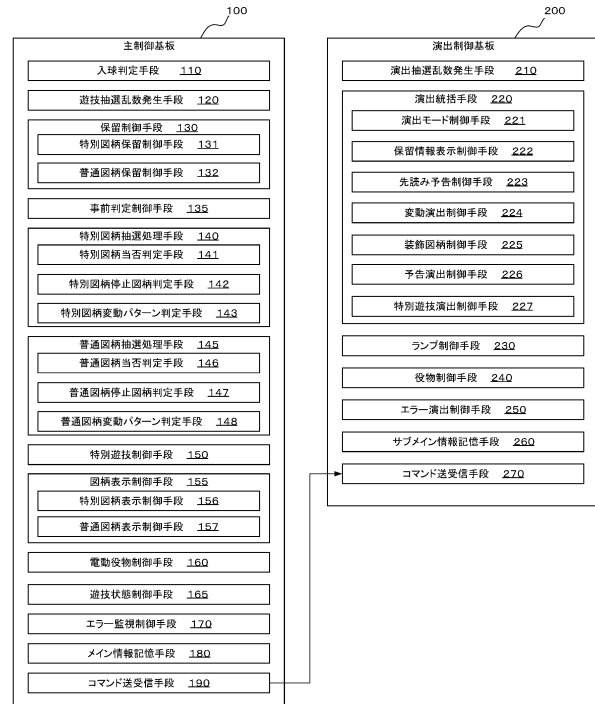
40

50

【図 3】



【図 4】



【図 5】

特別図柄当否抽選テーブル

(A) 低確率状態

大当り確率 $\approx 1/319.69$

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ~ 204	大当り	大当り
205 ~ 65535	はずれ	はずれ

(B) 高確率状態

大当り確率 $\approx 1/43.49$

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ~ 1506	大当り	大当り
1507 ~ 65535	はずれ	はずれ

【図 6】

(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群 (大当り図柄)	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数 (電サボ回数)	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0 ~ 649	65%	A	4R特定大当り	10000回	10000回	4R	29秒
650 ~ 999	35%	B	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄当り図柄乱数	振分け	図柄群 (大当り図柄)	大当り種別	確率変動回数	変動時間短縮回数 (電サボ回数)	規定ラウンド数	大入賞口開放時間
0 ~ 499	50%	C	16R特定大当り	10000回	10000回	16R	29秒
500 ~ 649	15%	D	4R特定大当り	10000回	10000回	4R	29秒
650 ~ 999	35%	E	4R通常大当り	0回	100回	4R	29秒

10

20

30

40

50

【図 7】

- 〔変動パターンテーブル1〕
- ・遊技状態＝通常遊技状態
 - ・変動パターン選択状態＝通常選択状態
 - ・演出モード＝通常演出モード

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH1-1	3秒	短縮変動	0	20	40	50	50	50
	PH1-2	7秒	通常変動	80	60	40	50	50	50
	PH1-3	20秒	Nリーチ	15	15	15	0	0	0
	PH1-4	40秒	SPリーチA	5	5	5	0	0	0
大当り	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	－	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
	PA1-1	20秒	Nリーチ	10	10	－	10	10	10
	PA1-2	40秒	SPリーチA	90	90	－	90	90	90

【図 8】

- 〔変動パターンテーブル2〕
- ・遊技状態＝時短遊技状態
 - ・変動パターン選択状態＝時短選択状態
 - ・演出モード＝時短演出モード

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH2-1	1秒	超短縮変動	0	0	0	0	40	60
	PH2-2	7秒	通常変動	80	80	80	80	40	20
	PH2-3	20秒	Nリーチ	15	15	15	15	15	15
	PH2-4	50秒	SPリーチB	5	5	5	5	5	5
大当り	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	－	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
	PA2-1	20秒	Nリーチ	10	10	－	10	10	10
	PA2-2	50秒	SPリーチB	90	90	－	90	90	90

10

【図 9】

- 〔変動パターンテーブル3〕
- ・遊技状態＝確変遊技状態
 - ・変動パターン選択状態＝確変選択状態
 - ・演出モード＝確変演出モード

当落	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				保留0	保留1～2	保留3	保留0	保留1～2	保留3
はずれ	PH3-1	1秒	超短縮変動	0	0	0	0	80	80
	PH3-2	7秒	通常変動	95	95	95	95	15	15
	PH3-3	60秒	SPリーチC	5	5	5	5	5	5
大当り	変動 パターン	変動時間	演出内容	選択率(%)					
				特図1			特図2		
				4R特定大当り	4R通常大当り	－	16R特定大当り	4R特定大当り	4R通常大当り
	PA3-1	60秒	SPリーチC	100	100	－	100	100	100

【図 1 0】

図柄属性	装飾図柄			
青色属性	2	4	6	8
	1	3	5	9
金色属性	7			

20

30

40

50

【図 1 1】

(A)

大当り当選時の 遊技状態	大当り種別		図柄群	装飾図柄の 大当り図柄組合せ	大当り中演出パターン
通常遊技状態	特図1	4R特定大当り	A	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り		青図柄	喜大当りB演出 (確変昇格)
	特図2	4R通常大当り	B	青図柄	喜大当りA演出
		16R特定大当り	C	金図柄	超寿大当り演出
		4R特定大当り	D	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り	E	青図柄	喜大当りA演出

(B)

大当り当選時の 遊技状態	大当り種別		図柄群	装飾図柄の 大当り図柄組合せ	大当り中演出パターン
時短遊技状態 or 確変遊技状態	特図1	4R特定大当り	A	赤図柄	寿大当りA演出
		4R通常大当り	B	青図柄	喜大当りA演出
	特図2	16R特定大当り	C	金図柄	超寿大当り演出
				赤図柄	寿大当りB演出 (ラウンド昇格)
		4R特定大当り	D	赤図柄	寿大当りA演出
				青図柄	喜大当りB演出 (確変昇格)
		4R通常大当り	E	青図柄	喜大当りA演出

【図 1 2】

超寿大当り演出(金図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆超寿大当り開始
1R	長開放	29	◆超寿大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
5R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
6R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
7R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
8R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
9R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
10R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
11R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
12R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
13R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
14R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
15R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
16R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆確変演出モード突入 (保留連示唆演出)

10

20

【図 1 3】

寿大当りA演出(赤図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆寿大当り開始
1R	長開放	29	◆寿大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆確変演出モード突入

【図 1 4】

寿大当りB演出(赤図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆寿大当り開始
1R	長開放	29	◆寿大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	◆ラウンド昇格演出
⇄	インターバル	2	↓
5R	長開放	29	◆超寿大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
6R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
7R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
8R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
9R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
10R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
11R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
12R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
13R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
14R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
15R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
16R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆確変演出モード突入 (保留連示唆演出)

30

40

50

【図 1 5】

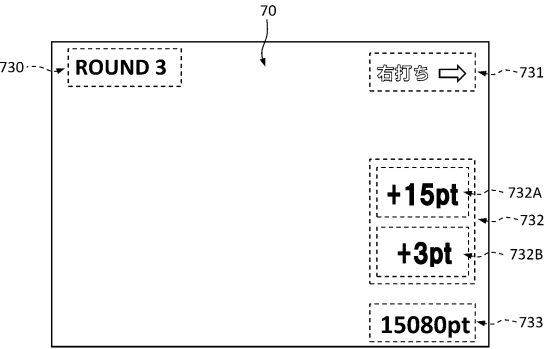
喜大当りA演出(青図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆喜大当り開始
1R	長開放	29	◆喜大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆時短演出モード突入

【図 1 6】

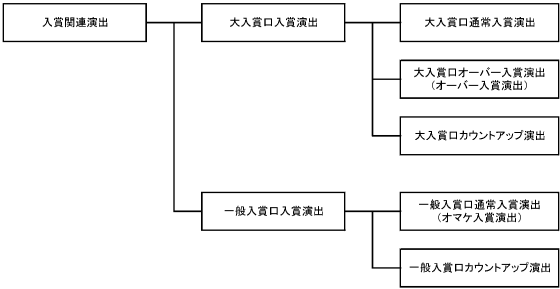
喜大当りB演出(青図柄組合せ)			
タイミング	大入賞口	時間(秒)	演出内容
大当り開始デモ	—	5	◆喜大当り開始
1R	長開放	29	◆喜大当りラウンド
⇄	インターバル	2	↓
2R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
3R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
4R	長開放	29	↓
⇄	インターバル	2	↓
大当り終了デモ	—	20	◆確変昇格演出→確変演出モード突入

10

【図 1 7】



【図 1 8】



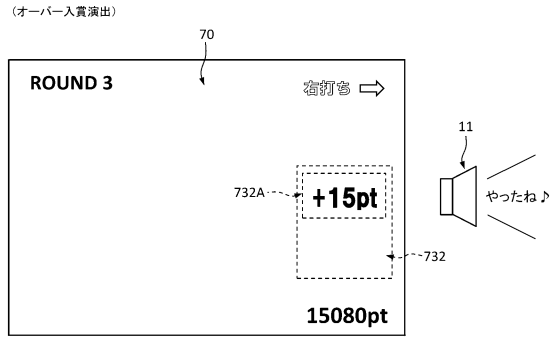
20

30

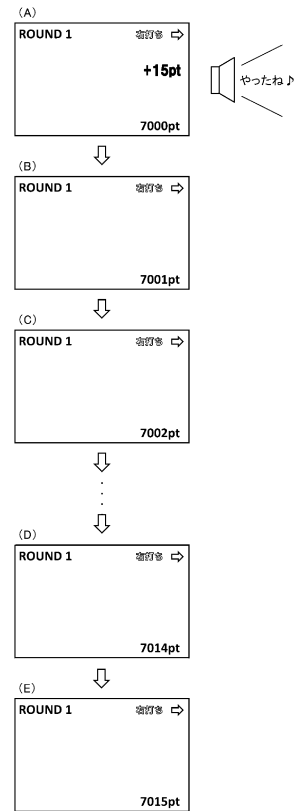
40

50

【図 19】



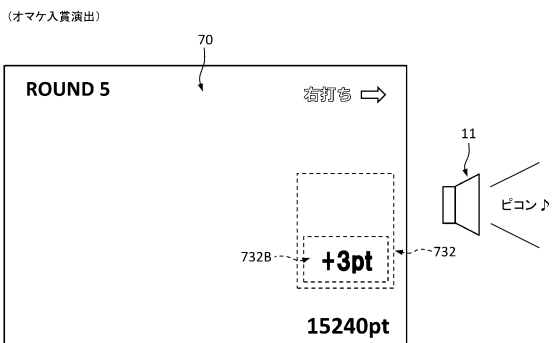
【図 20】



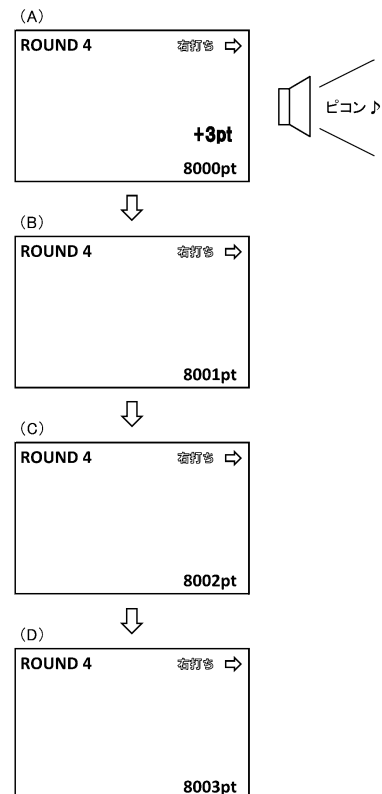
10

20

【図 21】



【図 22】

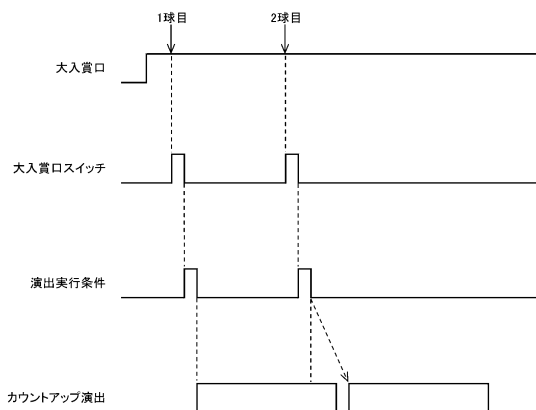


30

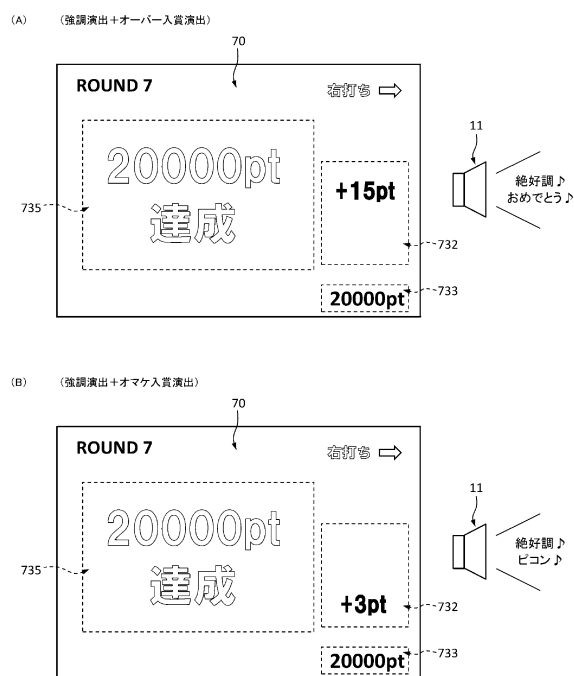
40

50

【 图 2 3 】



【 図 2 4 】



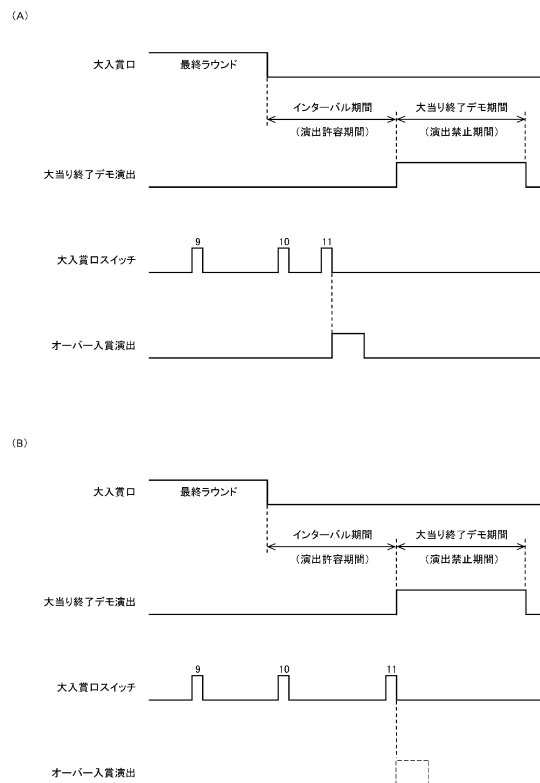
10

20

【 図 2 5 】

エアー名称	エアー種別	エアー優先度	オーバー入賞演出		オマケ入賞演出		賞球払出
			画像	音	画像	音	
扉・枠開放エアー	第1エアー	中	実行	非実行	実行	非実行	実行
磁気センサエアー	第2エアー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
電流センサエアー	第2エアー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
無線短絡電源エアー	第2エアー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
強制入賞エアー	第2エアー	高	非実行	非実行	非実行	非実行	実行
払出エアー	第3エアー	低	実行	実行	実行	実行	非実行

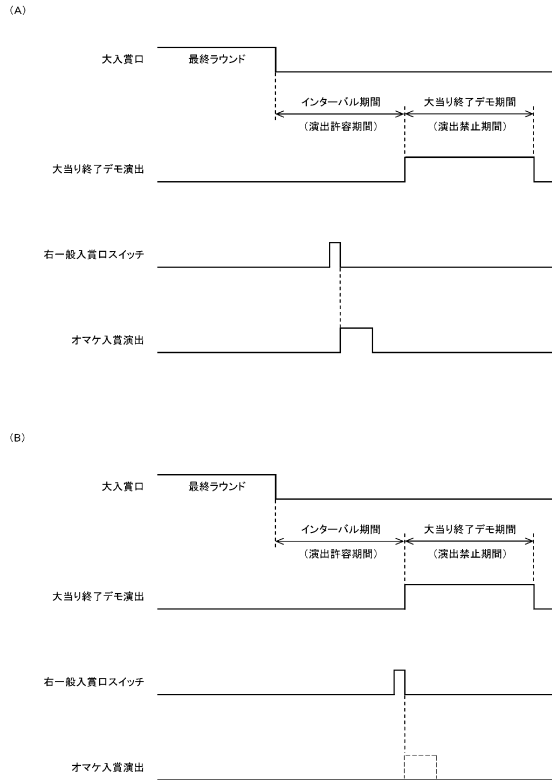
【 図 2 6 】



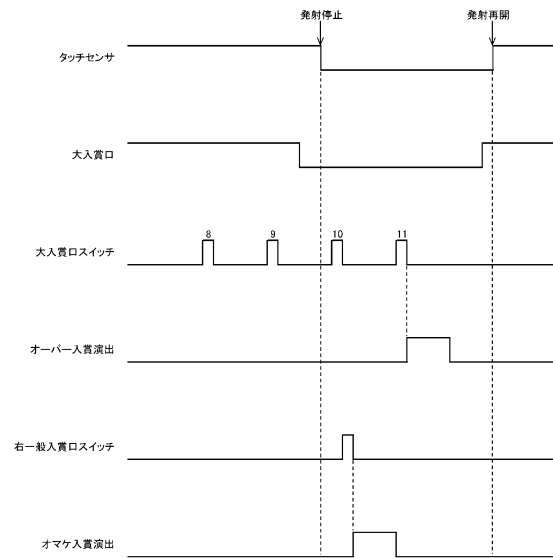
30

40

【図 27】



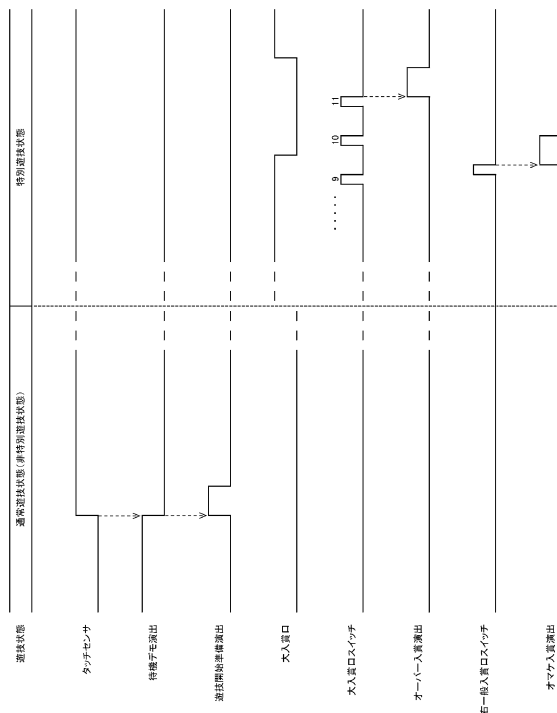
【図 28】



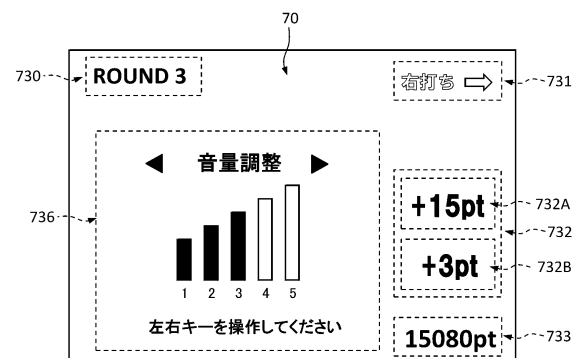
10

20

【図 29】



【図 30】

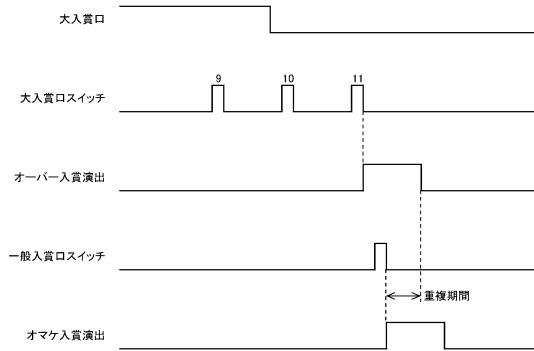


30

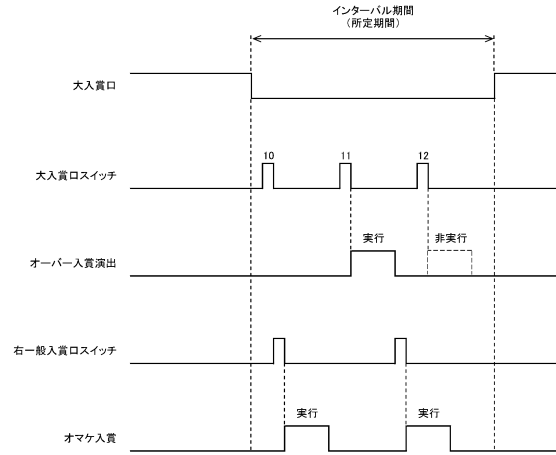
40

50

【図 3 1】



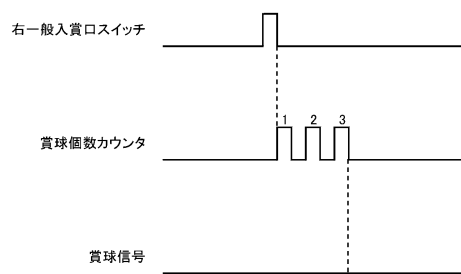
【図 3 2】



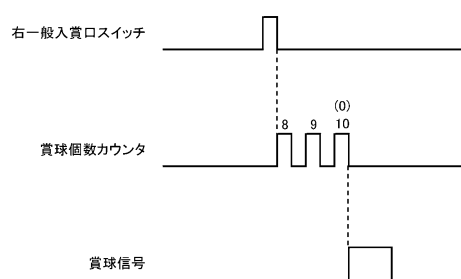
10

【図 3 3】

(A) 賞球信号が出力されない場合

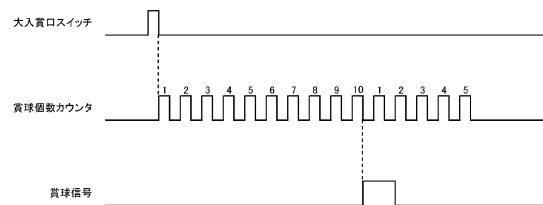


(B) 賞球信号が1回出力される場合

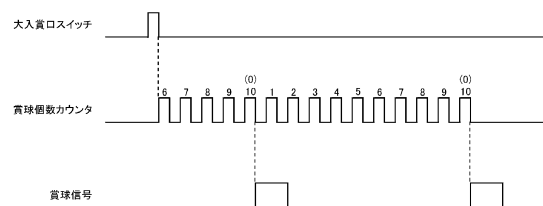


【図 3 4】

(A) 賞球信号が1回出力される場合



(B) 賞球信号が2回出力される場合



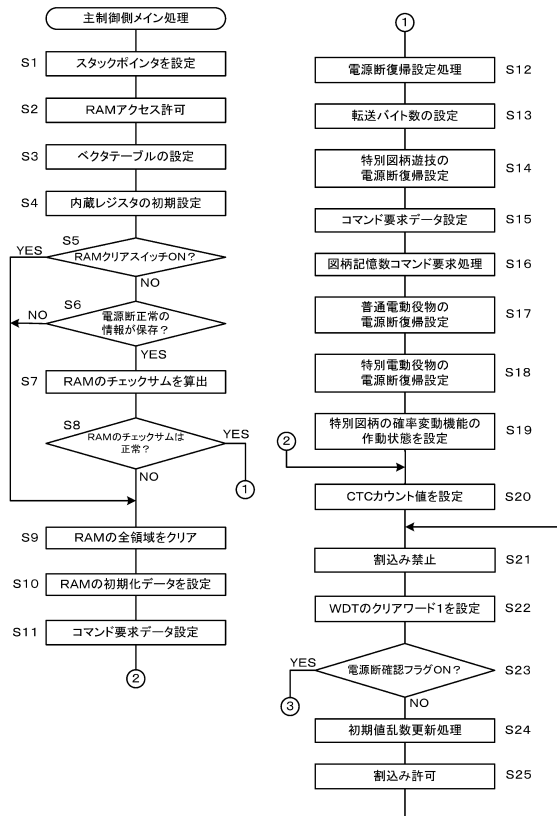
20

30

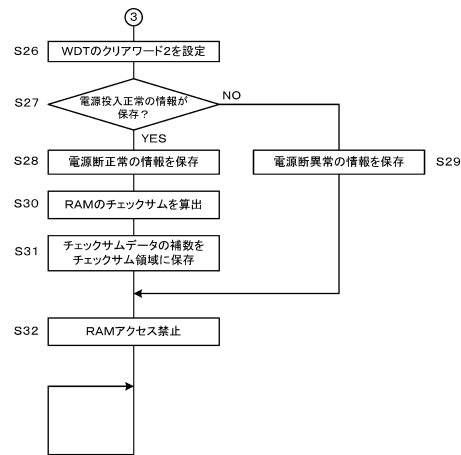
40

50

【図 35】



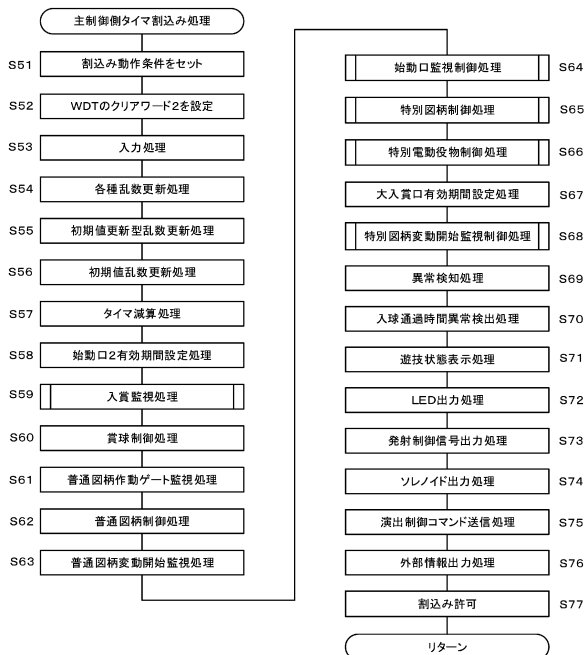
【図 36】



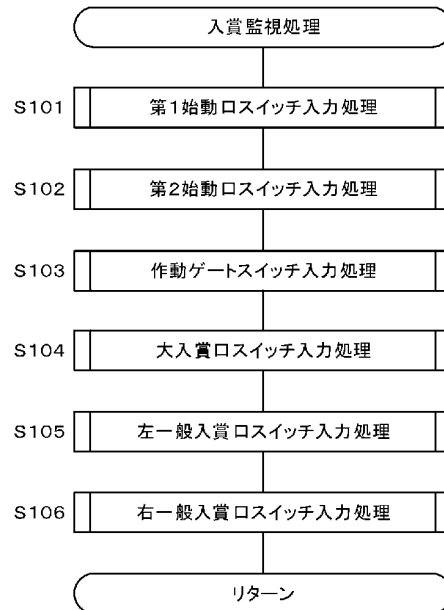
10

20

【図 37】



【図 38】

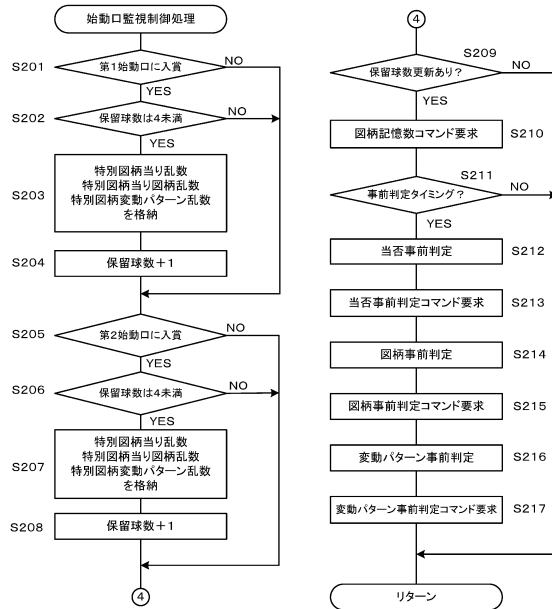


30

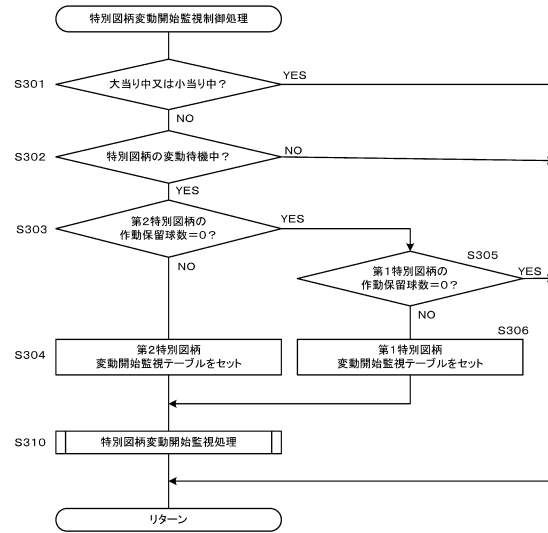
40

50

【 図 3 9 】

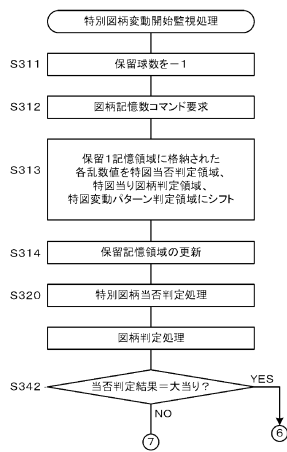


【 図 4 0 】

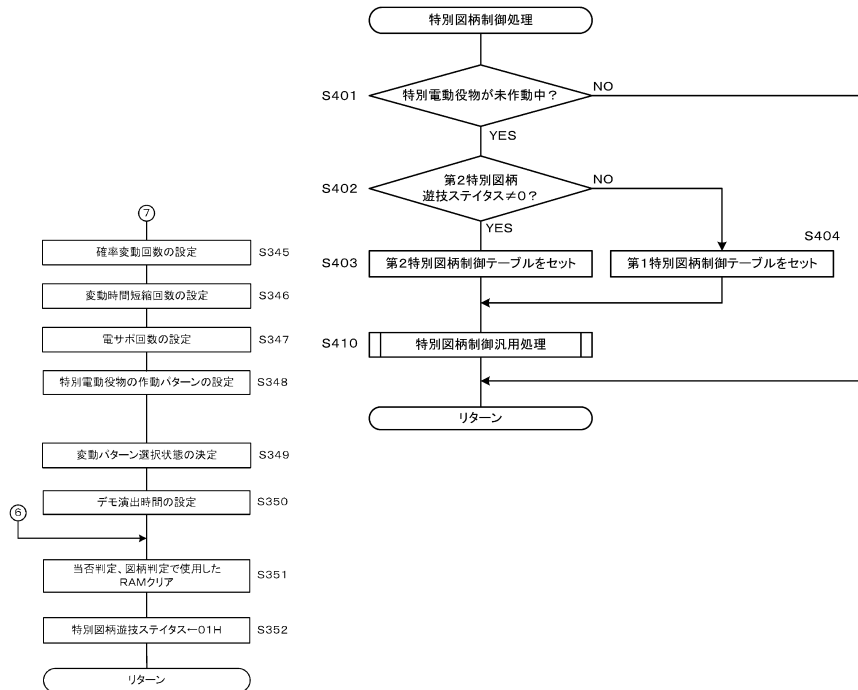


10

【 図 4 1 】



【 図 4 2 】



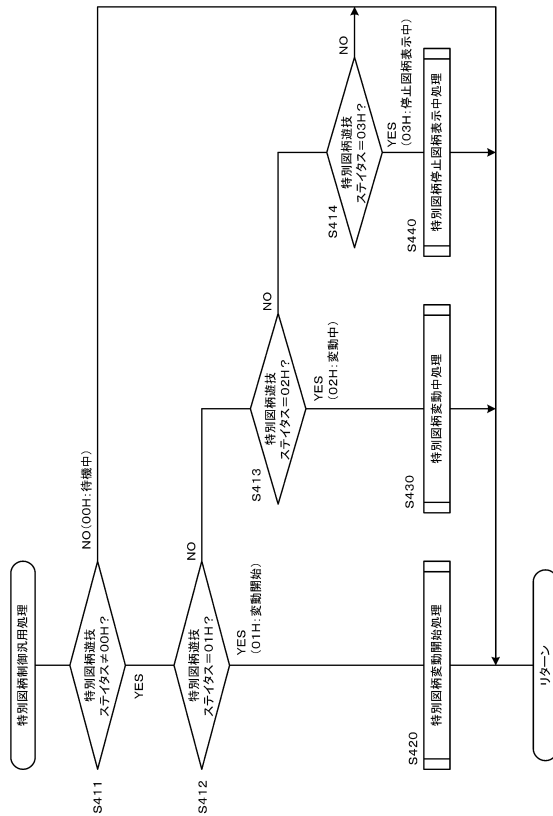
20

30

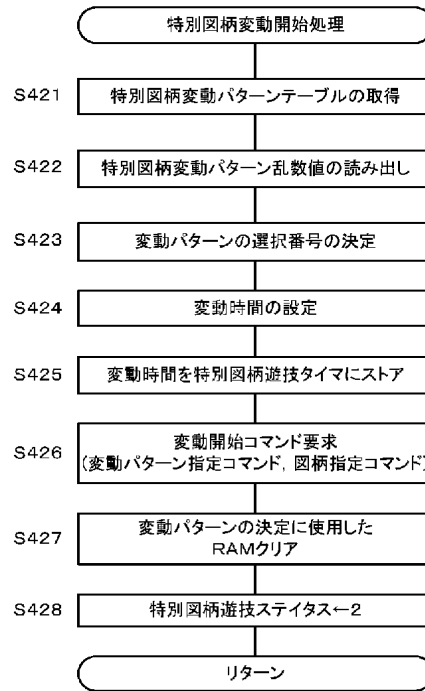
40

50

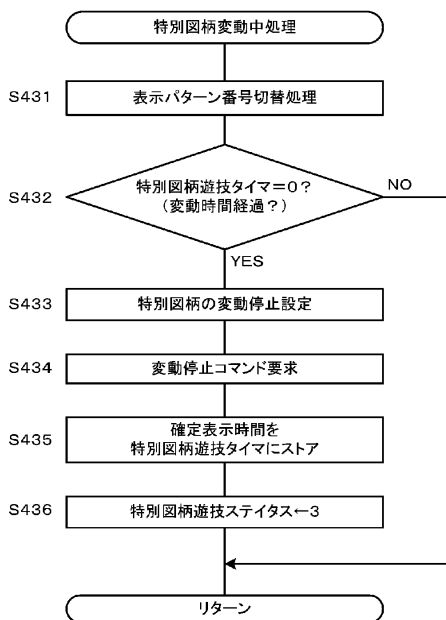
【図 4 3】



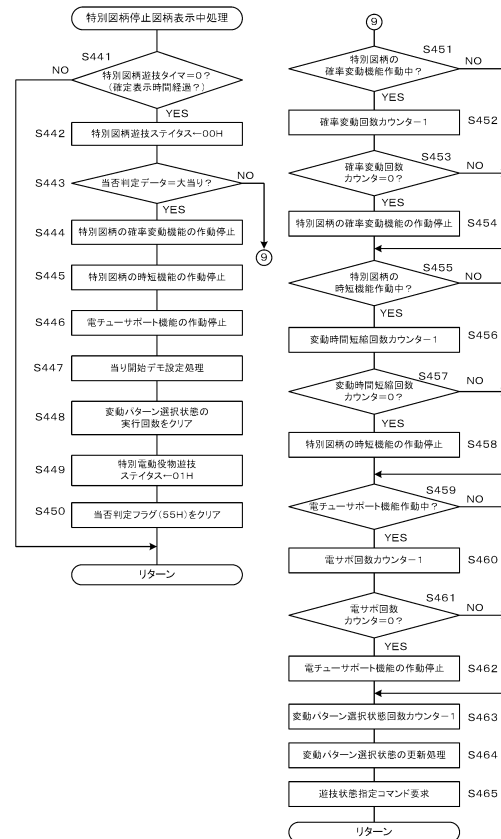
【図 4 4】



【図 4 5】



【図 4 6】



10

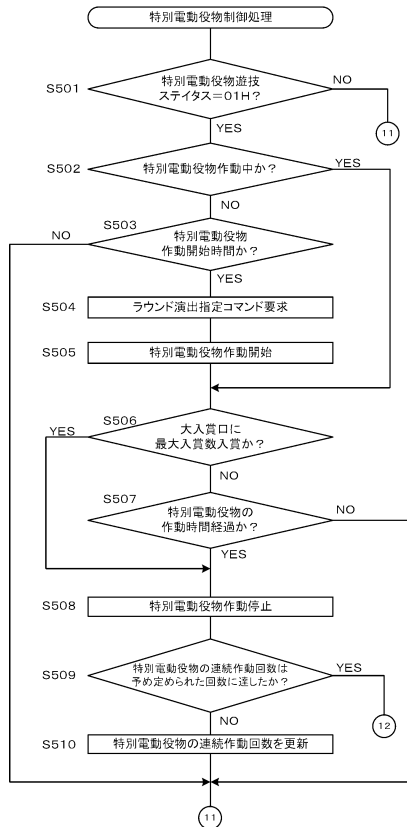
20

30

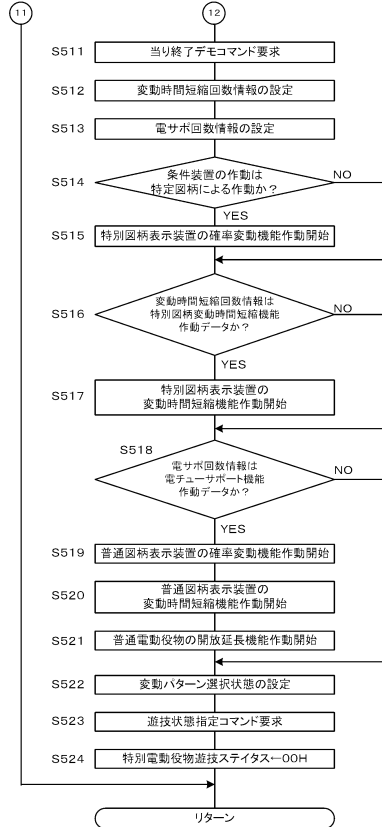
40

50

【図 4 7】



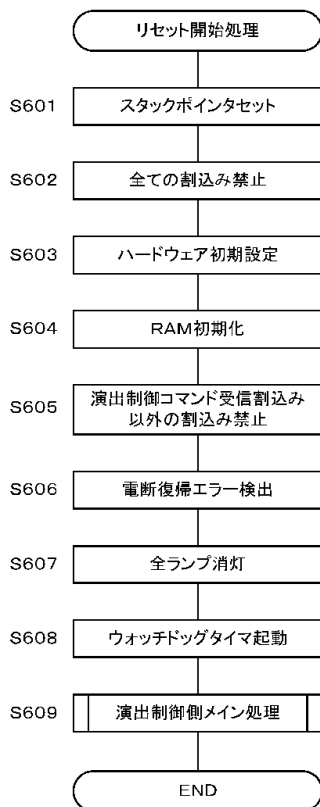
【図 4 8】



10

20

【図 4 9】



【図 5 0】

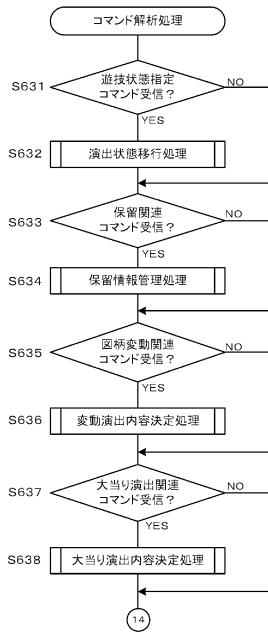


30

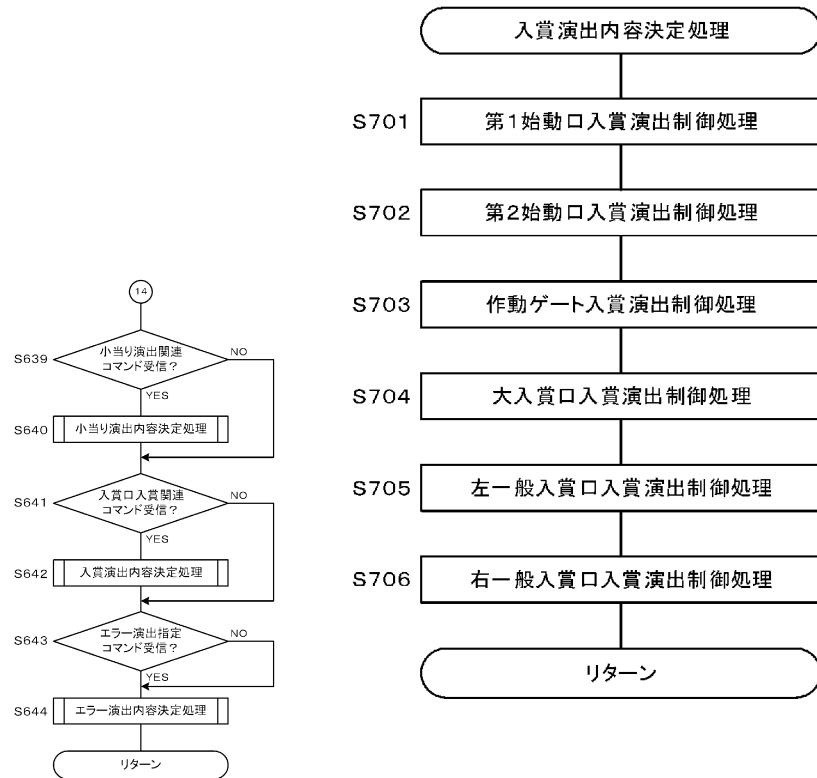
40

50

【図 5 1】



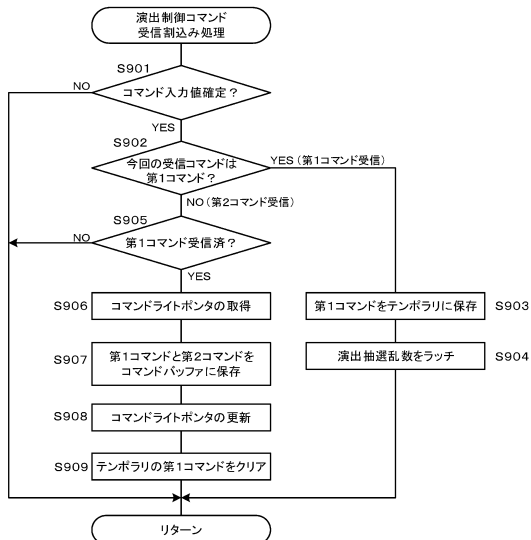
【図 5 2】



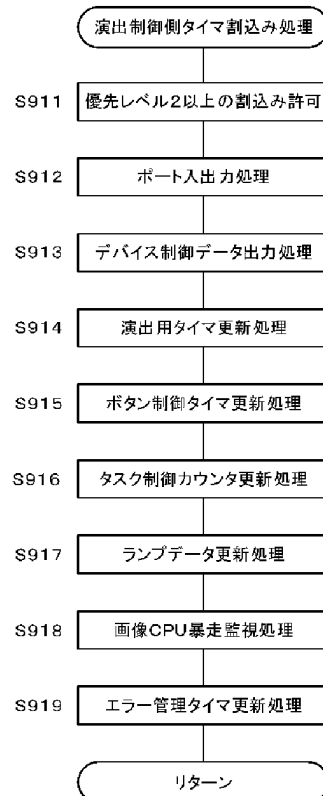
10

20

【図 5 3】



【図 5 4】

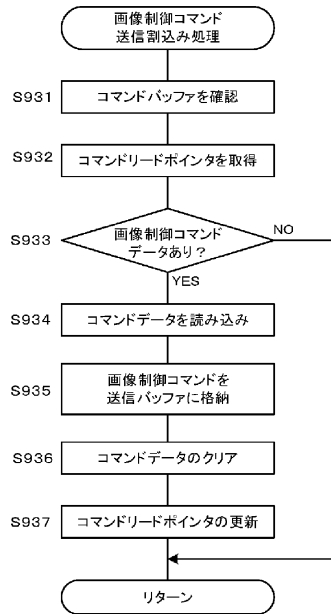


30

40

50

【 ㄨ 5 5 】



【 図 5 6 】

特別図柄当否抽選テーブル

(A) 低確率状態

大当り確率 $\doteq 1/320$, 小当り確率 $\doteq 1/1.1$

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 204	大当り	大当り
205 ～ 8000	はずれ	はずれ
6001 ～ 65535		小当り

(B) 高確率状態

大当り確率 $\div 1/80$ ，小当り確率 $\div 1/1.1$

特別図柄当り乱数値	第1特別図柄抽選	第2特別図柄抽選
0 ～ 818	大当り	大当り
819 ～ 6000	はずれ	はずれ
6001 ～ 65535		小当り

10

【 図 5 7 】

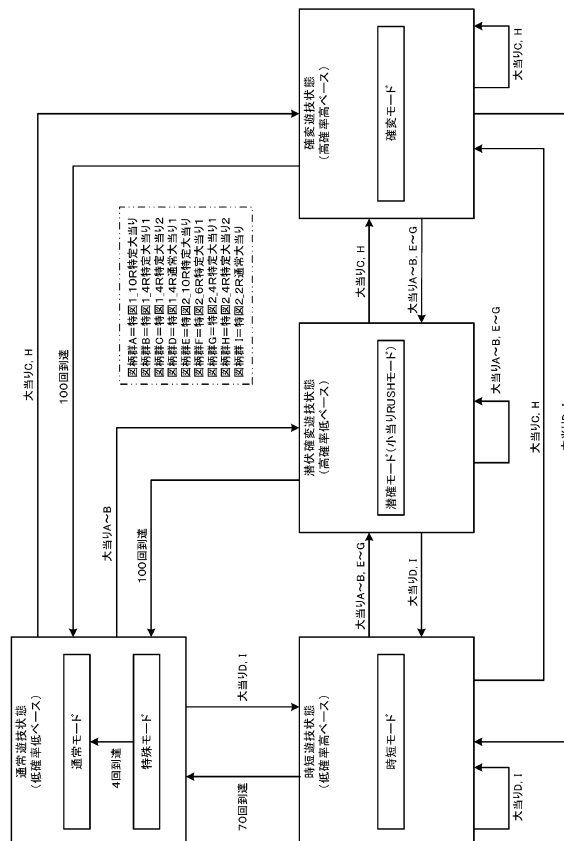
(A) 第1特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0～9	10%	A	10R特定大当り	10R	28秒
10～29	20%	B	4R特定大当り1	4R	28秒
30～64	35%	C	4R特定大当り2	4R	28秒
65～99	35%	D	4R通常大当り	4R	28秒

(B) 第2特別図柄大当り図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群	大当り種別	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0～29	30%	E	10R特定大当り	10R	28秒
30～39	10%	F	6R特定大当り	6R	28秒
40～49	10%	G	4R特定大当り1	4R	28秒
50～64	15%	H	4R特定大当り2	4R	28秒
65～99	35%	I	2R通常大当り	2R	2秒

【 図 5 8 】



20

30

40

50

【図 5 9】

遊技状態設定テーブル

図柄群 (大当り種別)		大当り当選時の遊技状態			
		通常状態	時短状態	潜伏確変状態	確変状態
特図1	A (10R特定大当り)	遊技状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回
		電サポ回数	0回	0回	0回
	B (4R特定大当り1)	遊技状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回
		電サポ回数	0回	0回	0回
	C (4R特定大当り2)	遊技状態	確変状態	確変状態	確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	100回	100回
	D (4R通常大当り)	遊技状態	時短状態	時短状態	時短状態
		確率変動回数	0回	0回	0回
		変動時間短縮回数	70回	70回	70回
		電サポ回数	70回	70回	70回
特図2	E (10R特定大当り)	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回
	F (6R特定大当り)	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回
	G (4R特定大当り1)	遊技状態	確変状態	潜伏確変状態	潜伏確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	0回	0回
	H (4R特定大当り2)	遊技状態	確変状態	確変状態	確変状態
		確率変動回数	100回	100回	100回
		変動時間短縮回数	100回	100回	100回
		電サポ回数	100回	100回	100回
	I (2R通常大当り)	遊技状態	時短状態	時短状態	時短状態
		確率変動回数	0回	0回	0回
		変動時間短縮回数	70回	70回	70回
		電サポ回数	70回	70回	70回

【図 6 0】

特別図柄の変動時間比較表

(A) 通常遊技状態

	ハズレ	小当り	大当り
第1特別図柄	3秒 ～ 60秒	—	30秒 ～ 90秒
第2特別図柄	1000秒	1000秒	30秒 ～ 90秒

(B) 時短遊技状態、確変遊技状態、潜確遊技状態

	ハズレ	小当り	大当り
第1特別図柄	1秒 ～ 60秒	—	30秒 ～ 60秒
第2特別図柄	1秒 ～ 3秒	0.5秒	30秒 ～ 60秒

10

20

【図 6 1】

(A) 普通図柄当否抽選テーブル

状態	当選確率
非電サポ状態(低ベース)	1／1.02
電サポ状態(高ベース)	1／1.01

(B) 普通図柄変動パターンテーブル

状態	普通図柄の変動時間
非電サポ状態(低ベース)	0.5秒
電サポ状態(高ベース)	0.2秒

(C) 普通電動役物開放パターンテーブル

状態	開放時間
非電サポ状態(低ベース)	3秒(1秒×3回)
電サポ状態(高ベース)	5.9秒(5.9秒×1回)

【図 6 2】

(A)

第1特別図柄	第2特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	—	変動表示を強制停止 (はずれ差し替え)	変動表示を強制停止
はずれ停止時	変動表示を継続	変動表示を継続	変動表示を継続

30

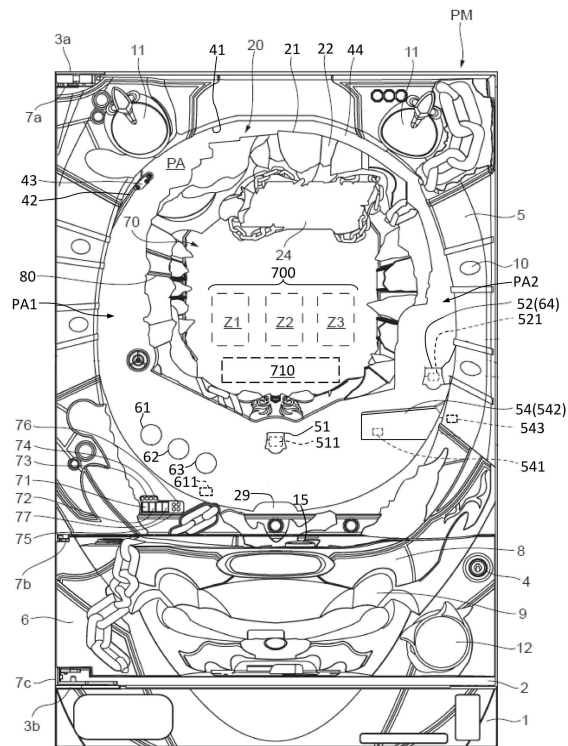
(B)

第2特別図柄	第1特別図柄		
	大当り変動表示中	小当り変動表示中	はずれ変動表示中
大当り停止時	—	—	変動表示を強制停止
小当り停止時	変動表示を中断 (小当り遊技中)	—	変動表示を中断 (小当り遊技中)
はずれ停止時	変動表示を継続	—	変動表示を継続

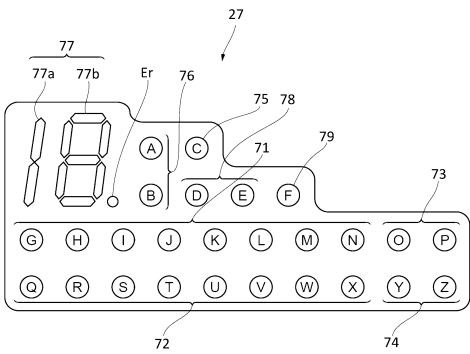
40

50

【図 6 3】



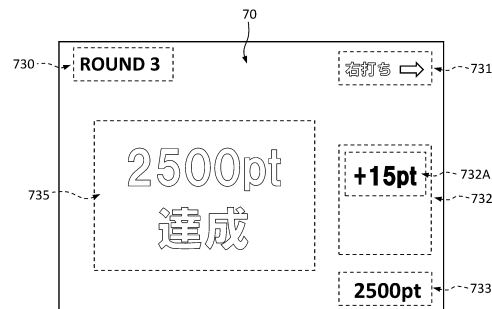
【図 6 4】



10

20

【図 6 5】



【図 6 6】

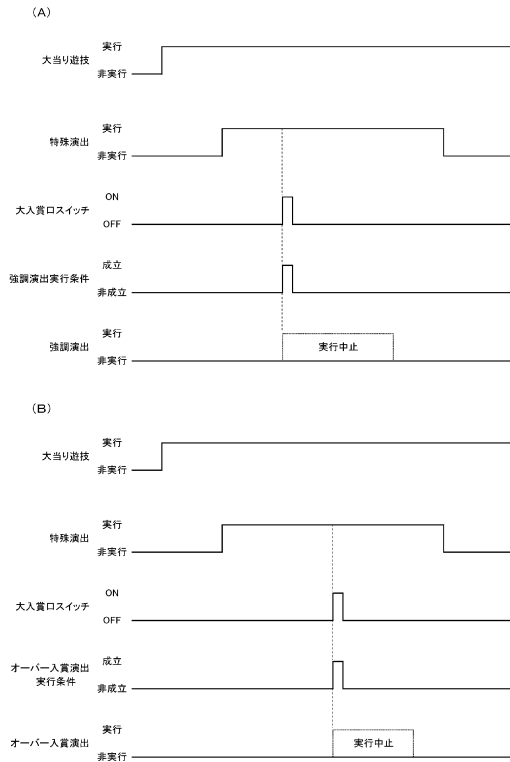
累積賞球数カウンタ	強調演出パターン	表示内容
2500	PK1	2500pt達成
5000	PK2	5000pt達成
7500	PK3	7500pt達成
10000	PK4	10000pt達成
12500	PK5	12500pt達成
15000	PK6	15000pt達成
.	.	.
.	.	.
.	.	.

30

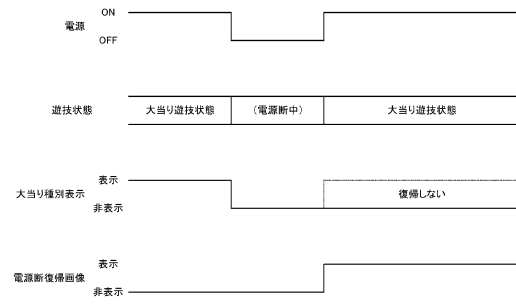
40

50

【図 7 1】

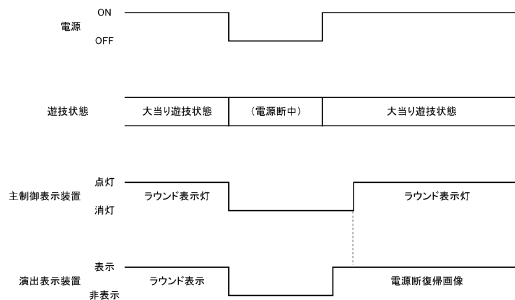


【図 7 2】

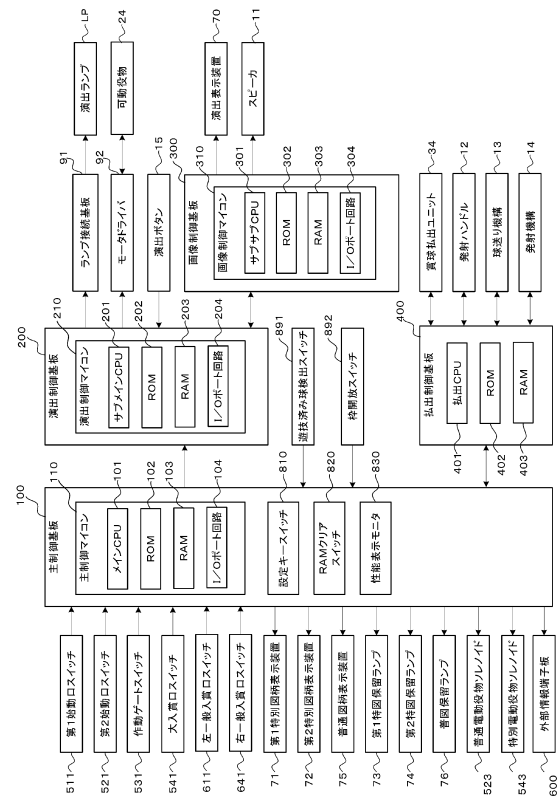


10

【図 7 3】



【図 7 4】

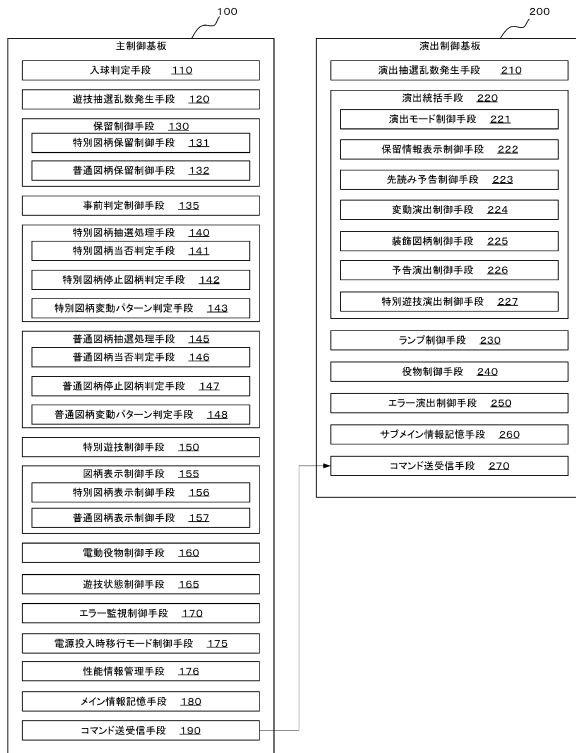


30

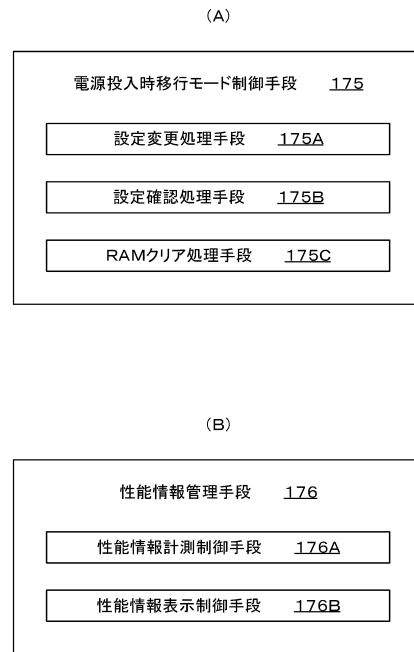
40

50

【図 7 5】



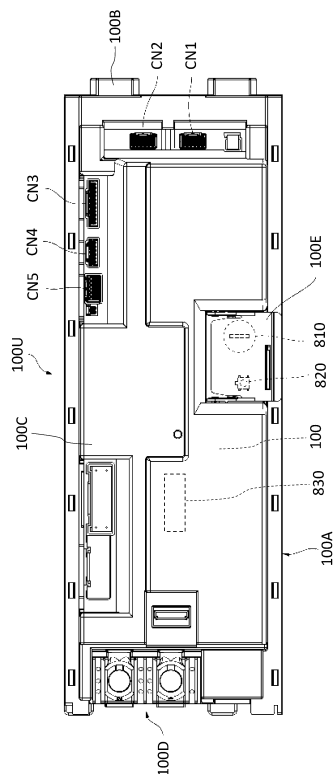
【図 7 6】



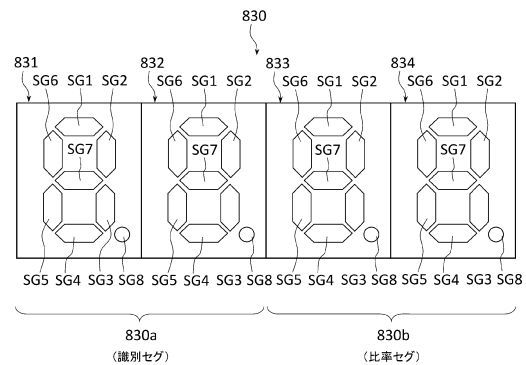
10

20

【図 7 7】



【図 7 8】



30

40

50

【図 7 9】

大当たり確率	設定値1	低確率状態	1/320
		高確率状態	1/102
	設定値2	低確率状態	1/301
		高確率状態	1/95
	設定値3	低確率状態	1/280
		高確率状態	1/89
	設定値4	低確率状態	1/260
		高確率状態	1/82
	設定値5	低確率状態	1/240
		高確率状態	1/76
設定値6	低確率状態	1/220	
	高確率状態	1/70	
確変突入率		65%	
確率変動回数		100回	
変動時間短縮回数		100回	
電サボ回数		100回	
大当たり種別	第1特別図柄	4R特定大当り(65%)	
		4R通常大当り(35%)	
	第2特別図柄	8R特定大当り(65%)	
		4R通常大当り(35%)	
賞球数	第1始動口	4個	
	第2始動口	1個	
	一般入賞口	3個	
	大入賞口	15個	
普通図柄当選確率		非電サボ状態	1/3001
		電サボ状態	2999/3001
普通電動役物開放時間		非電サボ状態	0.2秒
		電サボ状態	5.8秒

【図 8 0】

(A)					
設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当たり確率 (参考値)
			第1特別図柄	第2特別図柄	
設定値1	低確率状態	0 ~ 204	大当り	大当り	1/320
		205 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
	高確率状態	0 ~ 643	大当り	大当り	1/102
		644 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
(B)					
設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当たり確率 (参考値)
			第1特別図柄	第2特別図柄	
設定値2	低確率状態	0 ~ 217	大当り	大当り	1/301
		218 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
	高確率状態	0 ~ 686	大当り	大当り	1/95
		689 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
(C)					
設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当たり確率 (参考値)
			第1特別図柄	第2特別図柄	
設定値3	低確率状態	0 ~ 233	大当り	大当り	1/280
		234 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
	高確率状態	0 ~ 735	大当り	大当り	1/89
		736 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
(D)					
設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当たり確率 (参考値)
			第1特別図柄	第2特別図柄	
設定値4	低確率状態	0 ~ 251	大当り	大当り	1/260
		252 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
	高確率状態	0 ~ 791	大当り	大当り	1/82
		792 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
(E)					
設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当たり確率 (参考値)
			第1特別図柄	第2特別図柄	
設定値5	低確率状態	0 ~ 272	大当り	大当り	1/240
		273 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
	高確率状態	0 ~ 857	大当り	大当り	1/76
		858 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
(F)					
設定値	確率状態	特別図柄当り乱数値	判定結果		大当たり確率 (参考値)
			第1特別図柄	第2特別図柄	
設定値6	低確率状態	0 ~ 297	大当り	大当り	1/220
		298 ~ 65535	はずれ	はずれ	—
	高確率状態	0 ~ 935	大当り	大当り	1/70
		936 ~ 65535	はずれ	はずれ	—

10

20

【図 8 1】

(A) 第1特別図柄大当たり図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群 (大当たり図柄)	大当たり種別	確率変動回数	変動時間短縮回数 (電サボ回数)	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0~649	65%	A	4R特定大当たり	100回	100回	4R	29秒
650~999	35%	B	4R通常大当たり	0回	100回	4R	29秒

(B) 第2特別図柄大当たり図柄テーブル

特別図柄 当り図柄乱数	振分け	図柄群 (大当たり図柄)	大当たり種別	確率変動回数	変動時間短縮回数 (電サボ回数)	規定ラウンド数	大入賞口 開放時間
0~649	65%	C	8R特定大当たり	100回	100回	8R	29秒
650~999	35%	D	4R通常大当たり	0回	100回	4R	29秒

【図 8 2】

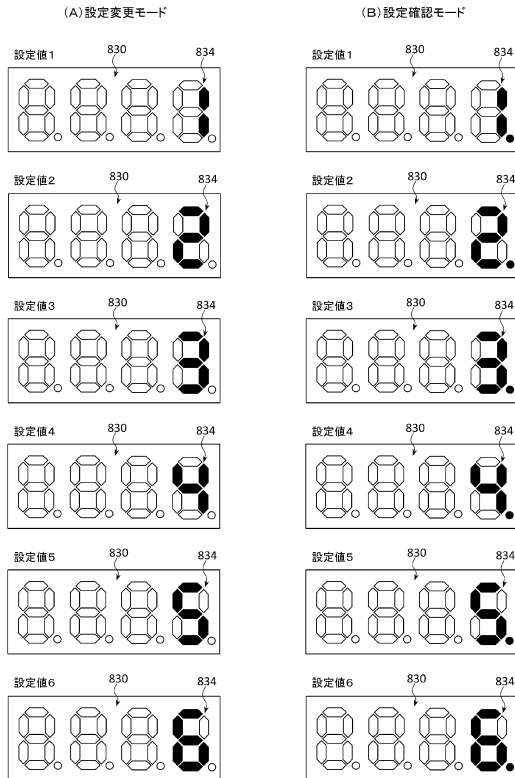
移行モード	電源投入時の操作			
	設定キースイッチ	RAMクリアスイッチ	枠開放スイッチ	電源スイッチ
設定変更モード	ON	ON	ON(開放)	ON
設定確認モード	ON	OFF	ON(開放)	ON
RAMクリアモード	OFF	ON	ON(開放)	ON
			OFF(閉鎖)	
遊技モード	OFF	OFF	ON(開放)	ON
			OFF(閉鎖)	

30

40

50

【図 8 3】



【図 8 4】

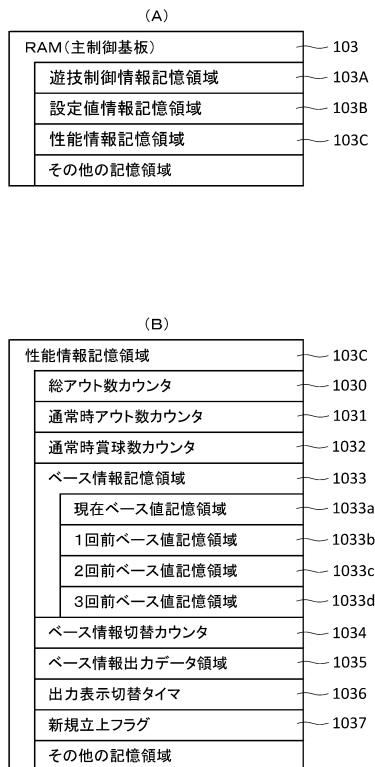
(A) 設定変更モード

報知箇所	報知内容
性能表示モニタ	設定値を表示(ドット無し)
主制御表示装置	エラー表示灯を点灯 その他は消灯
外部情報端子板	セキュリティ信号
スピーカ	「設定値変更中です」の出力
ランプ	枠ランプ赤点滅
演出表示装置	「設定変更中」の表示

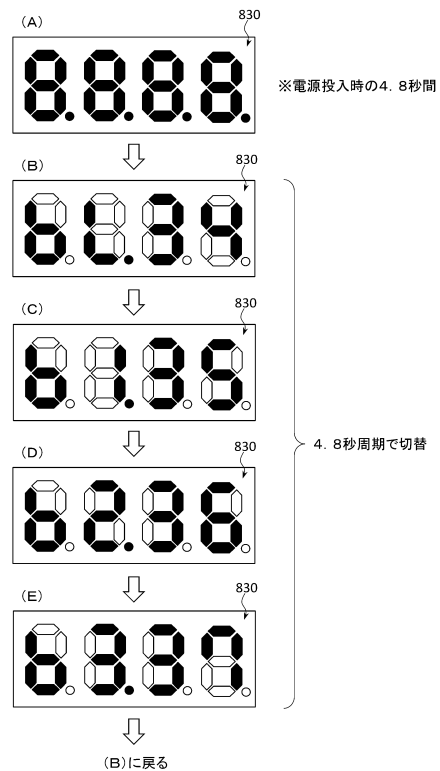
(B) 設定確認モード

報知箇所	報知内容
性能表示モニタ	設定値を表示(ドット有り)
主制御表示装置	エラー表示灯を点灯 その他は消灯
外部情報端子板	セキュリティ信号
スピーカ	「設定値確認中です」の出力
ランプ	枠ランプ赤点滅
演出表示装置	「設定確認中」の表示

【図 8 5】



【図 8 6】



10

20

30

40

50

フロントページの続き

- (56)参考文献 特開 2 0 1 9 - 3 9 0 (J P , A)
特開 2 0 1 6 - 1 4 0 4 6 8 (J P , A)
特開 2 0 0 6 - 2 9 6 5 7 0 (J P , A)
特許第 6 6 6 1 1 8 0 (J P , B 1)
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)
A 6 3 F 7 / 0 2