

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 特許公報(B2)

(11) 特許番号

特許第5700208号
(P5700208)

(45) 発行日 平成27年4月15日(2015.4.15)

(24) 登録日 平成27年2月27日(2015.2.27)

(51) Int.Cl.

A63F 7/02 (2006.01)

F 1

A 6 3 F 7/02 3 2 0

請求項の数 4 (全 71 頁)

(21) 出願番号 特願2011-36894 (P2011-36894)
 (22) 出願日 平成23年2月23日 (2011.2.23)
 (65) 公開番号 特開2012-170716 (P2012-170716A)
 (43) 公開日 平成24年9月10日 (2012.9.10)
 審査請求日 平成26年2月24日 (2014.2.24)

(73) 特許権者 000144522
 株式会社三洋物産
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
 (74) 代理人 100126963
 弁理士 来代 哲男
 (74) 代理人 100131864
 弁理士 田村 正憲
 (72) 発明者 福留 剛
 愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社サンスリー内
 審査官 ▲吉▼川 康史

最終頁に続く

(54) 【発明の名称】遊技機

(57) 【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とをとる始動入賞装置と、

第1制御態様と前記第1制御態様より遊技媒体が前記始動入賞装置へ進入し易い第2制御態様とのいずれかで前記始動入賞装置を制御する始動入賞装置制御手段と、

前記始動入賞装置に進入した遊技媒体を検出する始動入賞装置進入媒体検出手段と、

前記始動入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づき所定の条件が成立した場合に特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とをとる第1可変入賞装置と、

前記特別遊技状態において前記第1可変入賞装置を所定の回数だけ断続的に進入許容状態にする特別遊技動作制御手段と、

遊技進行に応じた演出を行う演出手段と、
 を含む遊技機であって、

前記特別遊技動作制御手段は、前記第2制御態様による前記始動入賞装置の制御に基づいて発生する特別遊技状態においては前記第1可変入賞装置を標準動作態様で動作させ、前記第1制御態様による前記始動入賞装置の制御に基づいて発生する特別遊技状態においては前記第1可変入賞装置を前記標準動作態様より進入禁止状態である時間が長い特殊動作態様で動作させ、

10

20

前記演出手段は、前記標準動作態様の特別遊技状態においては標準演出態様で演出を行い、前記特殊動作態様の特別遊技状態においては前記標準演出態様の演出と異なる特殊な演出を含む特殊演出態様で演出を行う、
ことを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記特別遊技状態発生手段は、

前記始動入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、

遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とをとる第2可変入賞装置と、

前記抽選の結果が所定の抽選結果である場合に前記第2可変入賞装置を進入許容状態にする可変入賞装置動作制御手段と、

前記第2可変入賞装置に形成された特定領域に進入した遊技媒体を検出する特定領域進入媒体検出手段と、

前記特定領域進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく前記条件の成立により特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行制御手段と、

を含む、

請求項1に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記第1可変入賞装置が前記特殊動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の各回の進入禁止状態に滞在する時間は、前記第1可変入賞装置が前記標準動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の各回の進入禁止状態に滞在する時間よりも長い、

請求項1又は2に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記第1可変入賞装置に進入した遊技媒体を検出する第1可変入賞装置進入媒体検出手段と、

所定の検出許容期間以外における前記第1可変入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づいて進入異常を検知する進入異常検知手段と、

を更に含み、

前記所定の検出許容期間は、前記第1可変入賞装置の進入許容状態への移行開始に基づいて開始され、当該進入許容状態から進入禁止状態への移行開始からの所定の許容延長時間の経過に基づいて終了する期間であり、

前記第1可変入賞装置が前記標準動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の各回の進入禁止状態に滞在する時間は、前記許容延長時間よりも短く、

前記第1可変入賞装置が前記特殊動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の少なくとも1回の進入禁止状態に対する時間は、前記許容延長時間より長い、

請求項1～3のいずれか一項に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、弾球遊技機に代表される遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

従来の典型的な遊技機として、第1始動入賞装置への遊技球の進入に基づく第1特別図柄に係る単位遊技において所定の条件が成立することによって多量の遊技媒体を得られる特別遊技状態へ移行し、また、遊技媒体が進入できない進入禁止状態と遊技媒体が進入できる進入許容状態とをとる第2始動入賞装置への遊技球の進入に基づく第2特別図柄に係る

10

20

30

40

50

単位遊技において所定の条件が成立することによっても特別遊技状態へ移行すると共に、第1特別図柄に係る単位遊技及び第2特別図柄に係る単位遊技の遊技進行に伴って通常遊技状態からそれよりも遊技者にとって有利な特定遊技状態に昇格したり特定遊技状態から通常遊技状態に降格したりする遊技機が知られている。この遊技機において、第2始動入賞装置は、通常遊技状態においては第2特別図柄に係る単位遊技の実行頻度が第1特別図柄に係る単位遊技の実行頻度よりも大幅に低い第1制御態様で制御され、一方、特定遊技状態においては第2特別図柄に係る単位遊技の実行頻度が第1特別図柄に係る単位遊技の実行頻度よりも大幅に高い第2制御態様で制御される。具体的には、始動装置を更に備えており、始動装置への遊技媒体の進入に基づく普通図柄に係る単位遊技に要する時間が短く設定されていたり、普通図柄に係る単位遊技において第2始動入賞装置を作動させるか否かを決定する抽選の当選確率が第1制御態様よりも第2制御態様の方が高く設定されていたり、第2始動入賞装置が進入許容状態に滞在する時間が長く設定されていたりする。また、第1特別図柄に係る単位遊技によっては、通常遊技状態及び特定遊技状態の各々から通常遊技状態及び特定遊技状態のいずれにも移行し、一方、第2特別図柄に係る単位遊技によっては、通常遊技状態から特定遊技状態には移行せず又は極めて低い確率でしか移行せず、特定遊技状態から通常遊技状態及び特定遊技状態のいずれにも移行する。また、この遊技機は、遊技者による遊技媒体の打ち出し強度の調整によって、主に第1始動入賞装置に遊技媒体を向かわせる第1手法で遊技するか、主に第2始動入賞装置に遊技媒体を向かわせる第2手法で遊技するかを選択できるように構成されている。したがって、遊技者は、通常遊技状態においては第1手法で遊技を行い、一方、特定遊技状態においては第2手法で遊技を行うこととなる。

【0003】

この遊技機は機構的に遊技媒体を振り分ける可変入賞装置を更に備えており、第1特別図柄に係る単位遊技において特別遊技状態へ移行するか否か及びその移行後に特定遊技状態に移行するか否かは電子的な抽選によって決定され、一方、第1特別図柄に係る単位遊技において特別遊技状態へ移行するか否か及びその移行後に特定遊技状態に移行するか否かは第2始動入賞装置への遊技媒体の進入に基づく電子的な抽選と可変入賞装置による遊技媒体の振分結果とによって決定される。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0004】

【特許文献1】特開2007-319361号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

上述のような遊技機では、通常遊技状態において開始された第2特別図柄に係る単位遊技によっては遊技者が極めて幸運な場合には特別遊技状態が発生することもあるものの、一般的には遊技者にとって多大な不利益を伴う遊技となる。したがって、このような遊技が行われないようにするために、不利益を伴う遊技であることを認識させることができない。更に、通常の遊技者によって通常遊技状態において第2特別図柄に係る単位遊技が行われると、不正行為によって強制的に発生させられた特別遊技状態と上記のような正常な遊技に伴って発生した特別遊技状態との識別力が低下することとなる。これは、不正行為者が強制的に特別遊技状態を発生させるような不正行為を行う場合、特に、機構的な遊技媒体の振り分けで特別遊技状態を発生させるか否かが決定される構成の遊技機に対して不正行為を行う場合には、通常遊技状態における第2特別図柄に係る単位遊技が不正の対象となり易いことによる。

【0006】

そこで、本発明に係る遊技機では、特別遊技状態の発生契機の認知を容易化させる。

【課題を解決するための手段】

【0007】

10

20

30

40

50

上記の課題を解決するために、本発明に係る遊技機は、遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とをとる始動入賞装置と、

第1制御態様と前記第1制御態様より遊技媒体が前記始動入賞装置へ進入し易い第2制御態様とのいずれかで前記始動入賞装置を制御する始動入賞装置制御手段と、

前記始動入賞装置に進入した遊技媒体を検出する始動入賞装置進入媒体検出手段と、

前記始動入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づき所定の条件が成立した場合に特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とをとる第1可変入賞装置と、

前記特別遊技状態において前記第1可変入賞装置を所定の回数だけ断続的に進入許容状態にする特別遊技動作制御手段と、

遊技進行に応じた演出を行う演出手段と、
を含む遊技機であって、

前記特別遊技動作制御手段は、前記第2制御態様による前記始動入賞装置の制御に基づいて発生する特別遊技状態においては前記第1可変入賞装置を標準動作態様で動作させ、前記第1制御態様による前記始動入賞装置の制御に基づいて発生する特別遊技状態においては前記第1可変入賞装置を前記標準動作態様より進入禁止状態である時間が長い特殊動作態様で動作させ、

前記演出手段は、前記標準動作態様の特別遊技状態においては標準演出態様で演出を行い、前記特殊動作態様の特別遊技状態においては前記標準演出態様の演出と異なる特殊な演出を含む特殊演出態様で演出を行う、

ことを特徴としている。

【発明の効果】

【0008】

本発明に係る遊技機であれば、特別遊技状態の発生契機の認知が容易化される。

【図面の簡単な説明】

【0009】

【図1】遊技機の一例を表す斜視図

【図2】遊技機の一例を開放状態で表す斜視図

【図3】遊技機の一例を他の開放状態で表す斜視図

【図4】遊技機の一例を更に他の開放状態で表す斜視図

【図5】遊技機の一例を表す正面図

【図6】遊技盤の一例を表す斜視図

【図7】遊技盤の一例を表す正面図

【図8】第2特別図柄に係る始動入賞装置の一例を表す斜視図

【図9】第2特別図柄に係る始動入賞装置の一例を表す断面図

【図10】上大入賞装置の一例を表す斜視図

【図11】上大入賞装置の一例を表す正面図

【図12】遊技機の一例を表す斜視図

【図13】遊技機の一例を表す背面図

【図14】遊技機の電気的な構成の一例を表すブロック図

【図15】主制御メイン処理の一例を表すフローチャート

【図16】主制御割込み処理の一例を表すフローチャート

【図17】主制御割込み処理における不正検知処理の一例を表すフローチャート

【図18】不正検知処理における不正下大入賞監視処理の一例を表すフローチャート

【図19】主制御割込み処理における入賞検知応答処理の一例を表すフローチャート

【図20】主制御割込み処理における特別図柄関連処理の一例を表すフローチャート

【図21】特別図柄関連処理における特別図柄変動開始処理の一例を表すフローチャート

【図22】特別図柄関連処理における特別図柄確定表示処理の一例を表すフローチャート

10

20

30

40

50

【図23】特別図柄確定表示処理における特別遊技状態移行設定処理の一例を表すフローチャート

【図24】特別図柄関連処理における下大入賞装置作動開始処理の一例を表すフローチャート

【図25】特別図柄関連処理における下大入賞許容中処理の一例を表すフローチャート

【図26】特別図柄関連処理における下大入賞禁止中処理の一例を表すフローチャート

【図27】下大入賞禁止中処理における進入許容状態移行数更新処理の一例を表すフローチャート

【図28】特別図柄関連処理における下大入賞装置作動終了処理の一例を表すフローチャート

10

【図29】特別図柄関連処理における上大入賞装置作動処理の一例の前半部を表すフローチャート

【図30】特別図柄関連処理における上大入賞装置作動処理の一例の後半部を表すフローチャート

【図31】特別図柄関連処理における上大入賞装置停止処理の一例を表すフローチャート

【図32】上大入賞装置停止処理における特別遊技状態移行設定処理の一例を表すフローチャート

【図33】第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における抽選結果と特別遊技態様識別値との相関の一例を表す説明図

20

【図34】特別遊技態様識別値と特別遊技状態における最大進入許容時間、最終回以外の進入許容状態後の進入禁止時間及び最終回の進入許容状態後の進入禁止時間との相関の一例を表す説明図

【図35】特別遊技状態における第1態様の遊技進行の一例を表すタイミングチャート

【図36】特別遊技状態における第2態様の遊技進行の一例を表すタイミングチャート

【図37】特別遊技状態における第3態様の遊技進行の一例を表すタイミングチャート

【図38】特別遊技状態における第4態様の遊技進行の一例を表すタイミングチャート

【図39】特別遊技状態における第1態様の遊技進行の他の一例を表すタイミングチャート

【図40】特別遊技状態における第2態様の遊技進行の他の一例を表すタイミングチャート

30

【図41】特別遊技状態における第3態様の遊技進行の他の一例を表すタイミングチャート

【図42】特別遊技状態における第4態様の遊技進行の他の一例を表すタイミングチャート

【発明を実施するための形態】

【0010】

本発明に係る遊技機の形態について説明する。なお、本発明に係る遊技機の各種の概念的な構成について説明した後に、それらの具体的な構成について説明する。

【0011】

[概念的な構成]

40

(第1概念構成の遊技機)

本発明に係る遊技機は、

遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とをとる始動入賞装置と、

第1制御態様と前記第1制御態様より遊技媒体が前記始動入賞装置へ進入し易い第2制御態様とのいずれかで前記始動入賞装置を制御する始動入賞装置制御手段と、

前記始動入賞装置に進入した遊技媒体を検出する始動入賞装置進入媒体検出手段と、

前記始動入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づき所定の条件が成立した場合に特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段と、

遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とを

50

とる第1可変入賞装置と、

前記特別遊技状態において前記第1可変入賞装置を所定の回数だけ断続的に進入許容状態にする特別遊技動作制御手段と、

遊技進行に応じた演出を行う演出手段と、
を含む遊技機であって、

前記特別遊技動作制御手段は、前記第2制御態様による前記始動入賞装置の制御に基づいて発生する特別遊技状態においては前記第1可変入賞装置を標準動作態様で動作させ、前記第1制御態様による前記始動入賞装置の制御に基づいて発生する特別遊技状態においては前記第1可変入賞装置を前記標準動作態様より進入禁止状態である時間が長い特殊動作態様で動作させ、

10

前記演出手段は、前記標準動作態様の特別遊技状態においては標準演出態様で演出を行い、前記特殊動作態様の特別遊技状態においては前記標準演出態様の演出と異なる特殊な演出を含む特殊演出態様で演出を行う、
ことを特徴としている。

【0012】

第1概念構成の遊技機であれば、特別遊技状態における第1可変入賞装置の動作態様の相違によって、始動入賞装置が第1制御態様で制御される単位遊技に伴い発生し、第1可変入賞装置が標準動作態様で動作する特別遊技状態（以下、「特殊態様の特別遊技状態」とも称す）であるのかそれとも始動入賞装置が第2制御態様で制御される単位遊技に伴い発生し、第1可変入賞装置が特殊動作態様で動作する特別遊技状態（以下、「通常態様の特別遊技状態」とも称す）であるのかの識別的な認知、つまり、特別遊技状態の発生契機の認知が容易化される。なお、「単位遊技」とは、所定の媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づいて開始される一連の制御によって進行する遊技を意味し、上記においては、始動装置進入媒体検出手段が所定の媒体検出手段に相当する。また、特殊態様の特別遊技状態において、第1可変入賞装置が進入禁止状態である時間が通常態様の特別遊技状態よりも長いことによって、特別遊技状態において獲得できる遊技媒体の個数は概ね同一であったとしても特殊態様の特別遊技状態の消化に要する時間が通常態様の特別遊技状態よりも長くなり、また、通常態様の特別遊技状態と略同数の遊技媒体を獲得するためには進入禁止状態ごとに遊技媒体の打ち出しを停止したり進入許容状態ごとに遊技媒体の打ち出しを再開したりしなければならず遊技媒体の打ち出し操作が煩雑となる。これによって、特殊態様の特別遊技状態後において、通常の遊技者によって第1制御態様で始動入賞装置が制御される単位遊技が実行されることを抑制できる。なお、標準態様の特別遊技状態は、従来の典型的な特別遊技状態と同様に、進入許容状態である時間が所定の最大時間に到達するか又は所定の個数の遊技媒体が第1可変入賞装置に進入した場合に1回の進入許容状態が終了し、各進入許容状態において進入禁止状態である時間は数秒程度の短い時間であるために、その特別遊技状態に亘って遊技媒体を連続的に打ち出すことによって消化でき、また、各進入許容状態は、通常、第1可変入賞装置への所定の個数の遊技媒体の進入によって終了するために、本構成と異なり特殊態様の特別遊技状態において進入許容状態を標準態様の特別遊技状態よりも長くしたとしても上記のような効果は発現しない。

20

【0013】

更に、特別遊技状態における演出手段の演出態様の相違、つまり、特殊演出態様において通常演出態様では発生しない特殊な演出が含まれていることによっても、特殊態様の特別遊技状態であるのかそれとも通常態様の特別遊技状態であるのかの識別的な認知が容易化される。また、極めて稀ではあるが特殊態様の特別遊技状態が発生する場合もあり、特殊演出態様において通常演出態様では発生しない特殊な演出が含まれていることによって、標準態様の特別遊技状態よりも長い特殊態様の特別遊技状態の消化にあたって遊技者に与える不快感を低減させることができる。

30

【0014】

また、上述のように通常の遊技者によって第1制御態様で始動入賞装置が制御される単位遊技が実行されることを抑制することや、第1可変入賞装置の動作態様の相違及び演

40

50

出手段の演出態様の相違によって遊技者のみならず近隣の遊技者や従業者によっても特殊態様の特別遊技状態の発生を発見し易くなることによって、不正行為の検知精度が向上し、繰いては、不正遊技者によって不正行為が実行されることを抑制することができる。これは、特殊態様の特別遊技状態中においてその特別遊技状態の発生前に何らかの異常が検知されていなかったかを確認したり、その特別遊技状態後の遊技を監視したりでき、今回又は次回以降の特殊態様の特別遊技状態において、不正行為に基づく特殊態様の特別遊技状態であるか通常の遊技で偶然に発生した特殊態様の特別遊技状態であるかを良好に判断できることによる。

【0015】

ここで、「特殊な演出」としては、演出手段が画像表示による視覚的な演出手段である場合には、画像表示の表示形態、画調、画質、背景場面、登場キャラクタや登場キャラクタの動作が標準演出態様と異なる構成、演出手段が発光による視覚的な演出手段である場合には、特殊演出態様による発光色や発光パターンが標準演出態様と異なる構成が挙げられ、演出手段が音声又は音楽等の音響による聴覚的な演出手段である場合には、特殊演出態様による音響強度や音響パターンが標準演出態様と異なる構成が挙げられる。なお、特殊な演出は、標準演出態様の場合の演出との差異が明瞭であれば、標準演出態様の場合の演出よりも質素な演出であってもよいが、標準演出態様の場合の演出よりも派手な演出とすることが好ましい。

【0016】

(第2概念構成の遊技機)
上記の第1概念構成の遊技機において、
前記特別遊技状態発生手段は、
前記始動入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、
遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とをとる第2可変入賞装置と、

前記抽選の結果が所定の抽選結果である場合に前記第2可変入賞装置を進入許容状態にする可変入賞装置動作制御手段と、

前記第2可変入賞装置に形成された特定領域に進入した遊技媒体を検出する特定領域進入媒体検出手段と、

前記特定領域進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく前記条件の成立により特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行制御手段と、
を含む、
構成である。

【0017】

第2概念構成の遊技機であれば、不正行為の対象と成り易い第2可変入賞装置に対する不正行為の検知精度が向上する。

【0018】

(第3概念構成の遊技機)
上記の第1概念構成の遊技機において、
前記特別遊技状態発生手段が、
前記始動入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、
前記抽選の結果が所定の抽選結果であることによる前記条件の成立により特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行制御手段と、
を含む、
構成である。

【0019】

第3概念構成の遊技機であれば、始動入賞装置に対する不正行為の検知精度が向上する。

10

20

30

40

50

【0020】

(第4概念構成の遊技機)

上記の第1概念構成の遊技機において、

前記特別遊技状態発生手段における前記条件は、第1条件と第2条件とを含み、

前記特別遊技状態発生手段は、

前記始動入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づいて抽選を行う抽選手段と、

遊技媒体の進入を禁止する進入禁止状態と遊技媒体の進入を許容する進入許容状態とをとる第2可変入賞装置と、

前記抽選手段による前記抽選の結果が所定の第1の抽選結果である場合に前記第2可変入賞装置を進入許容状態に移行させる可変入賞装置動作制御手段と、

前記第2可変入賞装置に形成された特定領域に進入した遊技媒体を検出する特定領域進入媒体検出手段と、

前記抽選の結果が所定の第1の抽選結果であることによる前記第1条件の成立により特別遊技状態に移行させ、前記特定領域進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく前記第2条件の成立により特別遊技状態に移行させる特別遊技状態移行制御手段と、
を含み、

前記特別遊技動作制御手段は、前記始動入賞装置の前記第2制御態様での制御に基づいて発生する特別遊技状態に対しては標準動作態様で前記第1可変入賞装置を動作させ、前記始動入賞装置の前記第1制御態様での制御に基づいて発生した特別遊技状態に対しては前記標準動作態様より進入禁止状態である時間が長い特殊動作態様で前記第1可変入賞装置を動作させる、

構成である。

【0021】

第4概念構成の遊技機であれば、始動入賞装置に対する不正行為及び不正行為の対象と成り易い第2可変入賞装置に対する不正行為の検知精度が向上する。

【0022】

(第5概念構成の遊技機)

上記の第1概念構成～第4概念構成の遊技機において、

前記始動入賞装置と異なる他の始動入賞装置と、

前記他の始動入賞装置に進入した遊技媒体を検出する他始動入賞装置進入媒体検出手段と、

前記始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技及び前記他始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技の遊技進行に応じて、通常遊技状態及び特定遊技状態を含む複数種類の遊技状態から1種の遊技状態を選択する遊技状態制御手段と、

を更に含み、

始動入賞装置制御手段は、前記通常遊技状態においては前記第1制御態様で前記始動入賞装置を制御し、前記特定遊技状態においては前記第2制御態様で前記始動入賞装置を制御する、

構成である。

【0023】

第5概念構成の遊技機であれば、一般的に、遊技者が通常遊技状態において始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技を実行した場合には遊技者にとって極めて多大な不利益を伴う設定とされるために、始動入賞装置が第1制御態様で制御される単位遊技に伴い発生する特別遊技状態と始動入賞装置が第2制御態様で制御される単位遊技に伴い発生する特別遊技状態とを識別的に認知できることが重要となり、これらを識別的に認知できる場合の効果は更に高くなる。また、通常の遊技者による通常遊技状態における始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技に基づいては、ほとんど特別遊技状態は発生せず、また、通常の遊技者がその単位遊技を実行することも極めて

10

20

30

40

50

少ないために、その単位遊技に対する不正行為の検知精度が更に向上する。

【0024】

(第6概念構成の遊技機)

上記の第5概念構成の遊技機において、

遊技状態制御手段は、前記他始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技の遊技進行に応じて、遊技状態の維持、前記通常遊技状態から前記特定遊技状態への遊技状態の移行及び前記特定遊技状態から前記通常遊技状態への遊技状態の移行を制御すると共に、前記始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技の遊技進行に応じて、遊技状態の維持及び前記特定遊技状態から前記通常遊技状態への遊技状態の移行を制御する、

10

構成である。

【0025】

第6概念構成の遊技機であれば、始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技によっては通常遊技状態から特定遊技状態へは移行しないために、通常の遊技者がその単位遊技を実行することも極めて少ないために、その単位遊技に対する不正行為の検知精度が更に向上する。

【0026】

(第7概念構成の遊技機)

上記の第5概念構成～第6概念構成の遊技機において、

特別遊技状態発生手段は、前記他始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技において所定の特別遊技状態移行条件が成立した場合に特別遊技状態を発生させ、

20

前記特別遊技動作制御手段は、前記特別遊技状態移行条件の成立に基づいて発生する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置を少なくとも初回の進入許容状態への移行から最終回の進入禁止状態への移行までは標準動作態様と同一の態様で動作させる、構成である。

【0027】

第7概念構成の遊技機であれば、他始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技に伴う特別遊技状態における第1可変入賞装置の動作の主要な制御が特定遊技状態での始動入賞媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づく単位遊技に伴う特別遊技状態における第1可変入賞装置の動作の制御と同一となるために、第1可変入賞装置の動作の制御が簡素化される。

30

【0028】

(第8概念構成の遊技機)

上記の第1概念構成～第7概念構成の遊技機において、

前記第1可変入賞装置が前記特殊動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の進入禁止状態に滞在する総時間は、前記標準動作態様の特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の進入禁止状態に滞在する総時間よりも長い、

構成である。

40

【0029】

第8概念構成の遊技機であれば、特殊動作態様の特別遊技状態と標準動作態様の特別遊技状態とを良好に識別できる。これは、一般的な特別遊技状態において、遊技媒体を連続的に打ち出して遊技できるように進入許容状態間の進入禁止状態には微少な時間しか滞在させていないが、第1回目の進入許容状態に移行する前及び最終回の進入許容状態後には進入許容状態間の進入禁止状態の場合よりも十分に長い時間だけ進入禁止状態に滞在させるために、進入許容状態間の進入禁止状態に滞在する時間が特殊動作態様の特別遊技状態と標準動作態様の特別遊技状態とで異なる方がそれらの差が明確になって識別力が向上することによる。

【0030】

50

(第9概念構成の遊技機)

上記の第8概念構成の遊技機において、

前記第1可変入賞装置が前記標準動作態様で動作する特別遊技状態と前記特殊動作態様で動作する特別遊技状態とに対する進入許容状態間の同一回の進入禁止状態に滞在する時間は、前記特殊動作態様の方が前記標準態様の場合より長い、構成である。

【0031】

第9概念構成の遊技機であれば、進入許容状態間の各進入禁止状態において第1可変入賞装置が標準動作態様で動作しているか特殊動作態様で動作しているかを判別するために標準態様の特別遊技状態であるか特殊態様の特別遊技状態であるかを簡便かつ正確に識別できる。

10

【0032】

(第10概念構成の遊技機)

上記の第9概念構成の遊技機において、

前記第1可変入賞装置が前記標準動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の各回の進入禁止状態に滞在する時間は、同一である、構成である。

【0033】

第10概念構成の遊技機であれば、進入許容状態間の各進入禁止状態において第1可変入賞装置が標準動作態様で動作しているか特殊動作態様で動作しているかを標準動作態様の場合の時間を基準とする対比によって簡便に判別するために、標準態様の特別遊技状態であるか特殊態様の特別遊技状態であるかを更に簡便かつ更に正確に識別できる。

20

【0034】

(第11概念構成の遊技機)

上記の第10概念構成の遊技機において、

前記第1可変入賞装置が前記特殊動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の各回の進入禁止状態に滞在する時間は、同一である、構成である。

【0035】

第11概念構成の遊技機であれば、進入許容状態間の各進入禁止状態において第1可変入賞装置が標準動作態様で動作しているか特殊動作態様で動作しているかを標準動作態様の場合の時間及び特殊動作態様の場合の時間の双方を基準とする対比によって更に簡便に判別するために、標準態様の特別遊技状態であるか特殊態様の特別遊技状態であるかを極めて簡便かつ極めて正確に識別できる。

30

【0036】

(第12概念構成の遊技機)

上記の第1概念構成～第11概念構成の遊技機において、

前記第1可変入賞装置に進入した遊技媒体を検出する第1可変入賞装置進入媒体検出手段と、

所定の検出許容期間以外における前記第1可変入賞装置進入媒体検出手段による遊技媒体の検出に基づいて進入異常を検知する進入異常検知手段と、
を更に含み、

40

前記所定の検出許容期間は、前記第1可変入賞装置の進入許容状態への移行開始に基づいて開始され、当該進入許容状態から進入禁止状態への移行開始からの所定の許容延長時間の経過に基づいて終了する期間であり、

前記第1可変入賞装置が前記標準動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の各回の進入禁止状態に滞在する時間は、前記許容延長時間より短く、

前記第1可変入賞装置が前記特殊動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の少なくとも1回の進入禁止状態に対する時間は、前記許容

50

延長時間より長い、
構成である。

【0037】

第12概念構成の遊技機であれば、第1可変入賞装置を強制的に進入許容状態に移行させようの第1可変入賞装置に対する不正行為を検知できる。

【0038】

(第13概念構成の遊技機)

上記の第12概念構成の遊技機において、

前記第1可変入賞装置が前記特殊動作態様で動作する特別遊技状態において前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の各回の進入禁止状態に滞在する時間は、前記許容延長時間より長い、

構成である。

【0039】

第13概念構成の遊技機であれば、進入許容状態間の各回の進入禁止状態において第1可変入賞装置を強制的に進入許容状態に移行させられていなかを判別でき、第1可変入賞装置に対する不正行為の検知精度が向上する。

【0040】

(第14概念構成の遊技機)

上記の第1概念構成～第13概念構成の遊技機において、

前記標準演出態様と前記特殊演出態様とは、前記第1可変入賞装置が進入許容状態間の各回の進入禁止状態に滞在する期間において異なる、

構成である。

【0041】

第14概念構成の遊技機であれば、進入許容状態間の各進入禁止状態において演出手段が標準演出態様で動作しているか特殊演出態様で動作しているかを簡便に判別するために、標準態様の特別遊技状態であるか特殊態様の特別遊技状態であるかを簡便かつ正確に識別できる。また、演出手段の演出態様の相違と共に第1可変入賞装置の動作態様の相違との双方によって標準態様の特別遊技状態であるか特殊態様の特別遊技状態であるかを識別するためにその識別精度が向上する。

【0042】

[具体的な構成]

本発明に係る遊技機の具体的な形態について図面を参照しながら詳細に説明する。ここでは、遊技機として弾球遊技機の一具体例を挙げて説明するが、本発明の主旨から逸脱しない限り適宜に設計が変更されてもよい。

【0043】

実施形態の遊技機について説明する。なお、以下においては、遊技機の構造的な構成と電気的な構成、各種の制御処理について概説した後に、本実施形態の特徴部分について纏めて説明する。

【0044】

[構造的な構成]

図1～図4は遊技機の一例を表す斜視図であり、図1には遊技機100の閉鎖状態が示され、図2には外枠101に対して前ブロック102及び中間ブロック103が一体的に開放されている状態が示され、図3には中間ブロック103に対して前ブロック102が開放されている状態が示され、図4には中間ブロック103に対して後ブロック104が開放されている状態が示されている。なお、図2～図4において各種の配線は省略されており、また、図3において遊技盤400の詳細な構成は省略されている。

【0045】

遊技機100は、図1～図4に示されたように、外枠101と、前ブロック102と、中間ブロック103と、後ブロック104と、外枠101に対して中間ブロック103を開閉自在及び着脱自在に支持する中間ブロック支持機構と、中間ブロック103に対して

10

20

30

40

50

前ブロック 102 を開閉自在及び着脱自在に支持する前ブロック支持機構と、中間ブロック 103 に対して後ブロック 104 を開閉自在及び着脱自在に支持する後ブロック支持機構とを備えている。

【0046】

外枠 101 は、図 2 に示されたように、天板 111、底板 112、左側板 113 及び右側板 114 が組み付けられた略四辺形状の枠体であり、遊技機 100 を設置する遊技ホールに設けられた遊技機設置設備（通称、「島設備」：図示せず）に嵌め込まれると共に固定具（図示せず）によって強固に固定される。外枠 101 は、更に、外枠 101 に対する中間ブロック 103 の閉鎖状態において中間ブロック 103 が載置される台座板 115 を備えている。天板 111、底板 112 及び左側板 113 は木材であり、右側板 114 は木材よりも剛性の高い金属材であり、台座板 115 は樹脂材である。

10

【0047】

中間ブロック支持機構は、図 1 に示されたように、外枠 101 に設けられた上側軸受け構造体 121 及び下側軸構造体 122 と、中間ブロック 103 に設けられた上側軸構造体 126 及び下側軸受け構造体 127 とを備えており、上側軸構造体 126 及び下側軸構造体 122 が、それぞれ、上側軸受け構造体 121 及び下側軸受け構造体 127 に装着されることによって、中間ブロック 103 が外枠 101 に対して支持される。

【0048】

前ブロック支持機構は、図 1 又は図 3 に示されたように、中間ブロック 103 に設けられた上側軸構造体 131（図 3 のみ）及び下側軸構造体 132（図 1 のみ）と、前ブロック 102 に設けられた上側軸受け構造体 133（図 3 のみ）及び下側軸受け構造体 134（図 1 のみ）とを備えており、上側軸受け構造体 133 及び下側軸受け構造体 134 が、それぞれ、上側軸構造体 131 及び下側軸構造体 132 に装着されることによって、前ブロック 102 が中間ブロック 103 に対して支持される。同様に、後ブロック支持機構は、図 4 に示されたように、中間ブロック 103 に設けられた上側軸受け構造体 136 及び下側軸受け構造体 137（図 12 参照）と、前ブロック 102 に設けられた上側軸構造体 138 及び下側軸構造体 139（図 12 参照）とを備えており、上側軸構造体 138 及び下側軸構造体 139 が、それぞれ、上側軸受け構造体 136 及び下側軸受け構造体 137 に装着されることによって、後ブロック 104 が中間ブロック 103 に対して支持される。

20

【0049】

また、遊技機 100 は、外枠 101 に対する中間ブロック 103 の開閉を規制する中間ブロック施錠機構と、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の開閉を規制する前ブロック施錠機構と、中間ブロック施錠機構及び前ブロック施錠機構の開錠や閉錠を行うために操作される錠開閉操作機構とを備えている。図 3 に示されたように、中間ブロック 103 に設けられ、前ブロック 102 の開口を通して遊技機 100 の前面側に露出している錠開閉操作機構のキーシリンダ 141（図 1 も参照）に対する所定の操作キー（図示せず）による右回転操作に応じて、中間ブロック 103 に設けられた中間ブロック施錠機構の可動爪 143 が作動し、外枠 101 に設けられた中間ブロック施錠機構の固定爪 142 と可動爪 143 との係合が解除されて、中間ブロック 103 は外枠 101 に対して開閉許容状態となる。一方、キーシリンダ 141 に対する所定の操作キーによる左回転操作に応じて、中間ブロック 103 に設けられた前ブロック施錠機構の可動爪 144 と前ブロック 102 に設けられた前ブロック施錠機構の固定爪 145 との係合が解除されて、前ブロック 102 は中間ブロック 103 に対して開閉許容状態となる。

30

【0050】

また、遊技機 100 は、中間ブロック 103 に対する後ブロック 104 の開閉を規制する後ブロック開閉規制機構を備えている。後ブロック開閉規制機構は、図 2 及び図 4 に示されたように、3 つの開閉規制部 150A ~ 150C で構成され、それらの各々において、中間ブロック 103 に設けられ、後ブロック 104 に形成された開口 104A ~ 104C を通して遊技機 100 の背面側に突出している回動片 151A ~ 151C に対する回転

40

50

操作に応じて、回動片 151A～151C が開口 104A～104C を通過できない開閉禁止姿勢から回動片 151A～151C が開口 104A～104C を通過できる開閉許容姿勢へ移動すると、中間ブロック 103 と回動片 151A～151C とによる後ブロック 104 に形成された被挟持片 152A～152C (図 4 のみ) の挟持が解除されて、後ブロック 104 は中間ブロック 103 に対して開閉許容状態となる。

【0051】

また、遊技機 100 は、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動を規制する遊技球移動規制機構を備えている。遊技球移動規制機構は、図 3 に示されたように、中間ブロック 103 に設けられ、前面ブロック 102 側へ付勢された流下規制片 161 と、前ブロック 102 に設けられた規制変更突起 162 とを備えており、中間ブロック 103 から前ブロック 102 への遊技球の移動は、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖状態において流下規制片 161 が規制変更突起 162 により中間ブロック 102 側へ押圧された移動許容姿勢となることによって許容され、一方、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の開放状態において流下規制片 161 が規制変更突起 162 による押圧が解除されて前ブロック 102 側へ突出する移動禁止姿勢となることによって禁止される。

【0052】

また、遊技機 100 は、前ブロック 102 における後述の中央パネル 220 と中間ブロック 103 における後述の遊技盤 400 との間隔の一定性を厳密化する間隔規制機構を備えている。間隔規制機構は、図 3 に示されたように、中央パネル 220 に設けられ、前ブロック 102 の背面側において中間ブロック 103 と前面ブロック 102 との開閉軸側に突出する突出片 171 と、中間ブロック 103 に設けられ、中間ブロック 103 の正面側においてその開閉軸側と反対側に突出する突出片 172 とを備えており、中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖方向への移動に伴って突出片 171 が突出片 172 の後方側に入り込み、最終的に中間ブロック 103 に対する前ブロック 102 の閉鎖状態において突出片 171 の前面と突出片 172 の後面とが押圧状態で当接する。

【0053】

また、遊技機 100 は、図 2 に示されたように、外枠 101 に対して中間ブロック 103 が開放されているか閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ 108 と、図 3 に示されたように、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が閉鎖されているか否かを検出する開閉検出スイッチ 109 とを備えている。

【0054】

前ブロック 102 は、図 1 及び図 3 に示されたように、開口 201A (図 3 のみ) を有する基枠 201 と、基枠 201 の前面側に設けられ、開口 201A の一部に連通する開口 210A (図 1 のみ) を有する前面パネル 210 と、開口 201A を塞ぐよう基枠 201 の背面側に設けられた中央パネル 220 と、遊技球を貯留する主貯留機構 230 (図 1 のみ) と、遊技球を貯留する補助貯留機構 240 (図 1 のみ) と、主貯留機構 230 に貯留されている遊技球を順次に遊技盤 400 (図 3 のみ) に発射するために遊技者によって操作される発射操作装置 250 (図 1 のみ) とを備えている。

【0055】

前面パネル 210 は、図 1 に示されたように、開口 210A の周縁の開口周縁部 211 と、開口周縁部 211 の下方において前方に突出し、主貯留機構 230 が配置される上側突出部 217 と、上側突出部 217 の下方において前方に突出し、補助貯留機構 240 が配置される下側突出部 218 と、下側突出部 218 の右方において概ね平坦であり、発射操作装置 250 が配置される平坦部 219 とを含んでいる。

【0056】

中央パネル 220 は、図 1 又は図 3 に示されたように、基枠 201 の後方側から取着されるパネル枠 221 (図 3 のみ) と、パネル枠 221 に嵌め込まれた光透過性の前方板 222 (図 1 のみ) と、パネル枠 221 に前方板 222 と所定の間隙を隔てて略平行に嵌め込まれた光透過性の後方板 223 (図 3 のみ) とを備えている。なお、上述の間隔規制機

10

20

30

40

50

構の突出片 171 は、パネル枠 221 と一体形成されている。

【0057】

主貯留機構 230 は、図 1 に示されたように、遊技球の流入口 231A、流出口（図示せず）及び流出口より上流側に形成される放出口（図示せず）を有する貯留桶 231 と、放出口の開閉により貯留桶 231 から放出される遊技球の放出先を流出口と放出口との間で切り換える球抜き機構と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材 232 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球や後述する貸出操作装置 292 に対する貸出操作に応じて貸し出された遊技球は主に流入口 231A を通して貯留桶 231 に流入し、貯留桶 231 に流入した遊技球は一列に整列させながら流出口及び放出口の形成されている方向（図 5 中の右方）へ順次に案内される。球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作（例えば、押下操作）が行われていない場合には遊技球は流出口を通して中間ブロック 103 における後述する発射装置 330（図 3 参照）に誘導される。一方、球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作が行われている場合には、遊技球は放出口を通して補助貯留機構 240（図 1 参照）に誘導される。

【0058】

補助貯留機構 240 は、図 1 又は図 5 に示されたように、遊技球の流入口 241A（図 5 のみ）及び放出口 241B を有する貯留桶 241 と、放出口 241B を開閉させる球抜き機構 243 と、その球抜き機構を作動させる球抜き操作部材 242 とを備えている。遊技進行に応じて獲得した遊技球等は主に主貯留機構 230 に流入するが貯留桶 231 が満杯であれば流入口 241A を通して貯留桶 241 に流入し、また、球抜き操作部材 232 に対する球抜き操作に応じて貯留桶 231 から誘導された遊技球は流入口 241C を通して貯留桶 241 に流入する。貯留桶 241 の底面は放出口 241B に向けてすり鉢上に傾斜しており、球抜き操作部材 242 に対する球抜き操作（例えば、右スライド操作）に応じた放出口 241B の開放によって、貯留桶 241 に貯留されている全ての遊技球を順次に遊技機 100 の外部に放出できる。なお、球抜き操作部材 242 に対する球抜き操作によって放出口 241B が完全に開放された場合には、球抜き操作部材 242 に対する復帰操作（例えば、押圧操作又は微少な左スライド操作）がなされるまで、その状態に維持される。流入口 241A の奥方には貯留桶 241 に過剰に遊技球が貯留されているか否かを検出する球溢れ検出スイッチ 249（図 14 参照）が設けられている。

【0059】

発射操作装置 250 は、図 1 及び図 5 に示されたように、周縁パネル 210 の平坦部 219 から前方に突出する台座 251 と、台座 251 の周囲に設けられた回動自在な発射ハンドル 252 と、発射ハンドル 252 の回転操作量を検出する可変抵抗器 253（図 14 参照）と、発射ハンドル 252 に遊技者が接触していることを検出する接触センサ 254（図 14 参照）と、遊技者によって操作され、発射ハンドル 252 の回転操作に伴う遊技球の射出を無効化する発射停止スイッチ 255（図 5 のみ）とを含んでいる。遊技者による発射ハンドル 252 の回転操作に応じて、その回転操作量に対応する強度で発射装置 330（図 3 参照）から遊技球が射出される。なお、接触センサ 254 によって発射ハンドル 252 と遊技者との接触が検出されていない場合や、発射停止スイッチ 255 の操作によって発射操作が無効化されている場合には、発射ハンドル 252 が回転操作されても発射装置 330 から遊技球は射出されない。

【0060】

前ブロック 102 は、基枠 201 に設けられ、前面パネル 210 の開口周縁部 211 の奥方に配置された発光装置群を備えており、枠発光装置群は、図 5 に示されたように、開口周縁部 211 における上方中央部 211A、上方中央部 211A の左方の上方左角部 211B、上方中央部 211A の右方の上方右角部 211C、上方左角部 211B の下方の左中間部 211D 及び上方右角部 211C の下方の右中間部 211E のそれぞれに対応して配置された上中央枠発光装置 271、左上枠発光装置 272、右上枠発光装置 273、左中間枠発光装置 274 及び右中間枠発光装置 275（図 14 参照）で構成されている。

【0061】

10

20

30

40

50

また、前ブロック 102 は、基枠 201 に設けられ、前面パネル 210 の開口周縁部 211 の奥方において、開口周縁部 211 に形成された左上音響出力口 211F 及び右上音響出力口 211G のそれぞれに対応して配置された左上音響装置 281 及び右上音響装置 282 を備えている。

【0062】

また、前ブロック 102 は、図 1 に示されたように、上側突出部 217 に設けられた遊技球貸出装置 290 を備えており、遊技球貸出装置 290 は、遊技機 100 の側方に配置され遊技機 100 の構成要素でないカードユニット（図示せず）に投入された紙幣やカード等の残額に応じた数値を表示する度数表示装置（図示せず）と、遊技球の貸し出しを受ける際に遊技者によって操作される貸出操作装置 292 と、カードユニットに投入された紙幣やカード等を返却させる際に遊技者によって操作される返却操作装置 293 とを含んでいる。カードユニットに紙幣やカード等の投入によってそれらの金額に対応する数値が度数表示装置に表示されている有効状態において貸出操作装置 292 に対して貸出操作が行われると、貸出操作に応じて所定の個数の遊技球が後ブロック 104 の払出装置 540 から貸し出され、遊技球の貸し出しに伴って度数表示装置の表示が更新される。一方、有効状態において返却操作装置 293 に対して返却操作が行われると、返却操作に応じて残額に対応する紙幣の等価物や残額を記録したカードがカードユニットから返却される。

【0063】

中間ブロック 103 は、図 3 及び図 4 に示されたように、開口（図示せず）を有する基枠 301 と、基枠 301 の前面側に取着されて開口を覆う遊技盤 400（図 3 のみ）と、基枠 301 に対して遊技盤 400 を回動自在及び着脱自在に支持する遊技盤支持機構と、基枠 301 に対して遊技盤 400 の位置を固定する遊技盤固定機構と、遊技盤 400 に遊技球を射出する発射装置 330（図 3 のみ）と、遊技盤 400 の背面側に設けられた取り付け台 360（図 4 のみ）と、取り付け台 360 に装着された遊技進行を統括的に制御する主制御装置 370（図 4 のみ）と、主制御装置 370 からの命令に基づいて遊技演出や状態報知を制御する副制御装置 390（図 4 のみ）とを備えている。

【0064】

基枠 301 には、後述する払出装置 540（図 12 参照）から放出された遊技球を前ブロック 102 に誘導する誘導通路 301A や前ブロック 102 の基枠 201 に設けられた各種の枠発光装置 271 ~ 275 や音響装置 281, 282 と主制御装置 370 や副制御装置 390 とを電気的に接続するための配線（図示せず）や信号中継装置（図示せず）が挿通される遊技盤 400 の切り欠きに基づく開孔 301B が形成されている。

【0065】

遊技盤 400 は、図 6 及び図 7 に示されたように、排出口 401A 等の各種の貫通孔（図示せず）を有する平板状の基体 401 と、基体 401 の左下から右上に亘り滑らかに湾曲し、後述する発射装置 330 から発射された遊技球を誘導する外レール 402 と、基体 401 の右下から左上に亘り滑らかに湾曲する内レール 403 と、内レール 403 の左上側の先端に取着され、外レール 402 及び内レール 403 が平行に対向する部分で形成される発射通路 401B から一旦放出された遊技球が発射通路 401B に戻ることを防止する戻り球防止機構 404 と、外レール 402 の右上側の先端に取着され、遊技盤 400 の中央を越えて左側に移動するような遊技球の大幅な反跳を防止する反跳防止部材 405 と、発射通路 401B を構成する部分の外レール 402 の外縁を保護する保護部材 406 を備えている。図 3 に示されたように、発射装置 330 から発射通路 401B へ遊技球を誘導する誘導部材 335 と外レール 402 との間には間隙があり、発射装置 330 から発射されたが戻り球防止機構 404 を超えるに至らず発射通路 401B を逆戻りする遊技球は、基枠 201 に形成され、この間隙の下方に配置される戻り球通路 201B を介して流入口 241B（図 5 参照）から補助貯留機構 240（図 5 参照）に返却される。なお、概ね外レール 402 及び内レール 403 とで区画され、戻り球防止機構 404 を超えた遊技球が移動可能な略円形状の遊技領域に設けられる構造物については後述する。

【0066】

10

20

30

40

50

遊技盤支持機構は、図3に示されたように、保護部材406に設けられた支軸部311(図7も参照)と、基枠301に形成され、遊技盤400の基体401の一部が載置される載置部312と、基枠301に形成され、支軸部311と係合する軸受け部313とで構成され、遊技盤400を回動自在かつ着脱自在に支持している。遊技盤400が回動自在に支持されている場合において、所定の角度以上だけ回転させた後に、基体401における載置部312と当接する部位を支点として遊技盤400を回転軸から傾けると、支軸部311と軸受け部313との係合が外れる。これによって、遊技盤400を基枠301から離脱させることができる。逆に、遊技盤400を基枠301に装着する場合には、遊技盤400の所定の部位を載置部312に載置した後に、支軸部311を軸受け部313に係合させる。

10

【0067】

遊技盤固定機構は、基枠301に設けられた3つの固定具320(図3において2つの固定具のみが図示されている)で構成され、それらの各々は、基枠301から前方に突出する回動自在な回転軸体(図示せず)と、回転軸体の先端に固着され、遊技盤400の基体401に形成された切り欠き部401Cを通して通過できない挿抜禁止姿勢と切り欠き部401Cを通して通過できる挿抜許容姿勢とをとる回動片322と、回動片322より後方に配置された押圧板(図示せず)と、回動片322が挿抜禁止姿勢である場合に押圧板を回動片322側に付勢する付勢体(図示せず)とを備えている。遊技盤400が基枠301に固定されている着脱禁止状態において、回動片322は、切り欠き部401Cを通して基体401の前方に突出すると共に挿抜禁止姿勢となっており、基体401は、回動片322と押圧板とによって押圧状態で挟持されている。これによって、基枠301に対する遊技盤400の前後方向の位置決めが正確に行えるために、誘導部材335から発射通路401Bへの遊技球の移動が阻害されることを防止できる。回動片322に対する回転操作に応じて、回動片322が挿抜禁止姿勢から回動片322が切り欠き部401Cを通過できる挿抜許容姿勢へ回転すると、付勢体からの押圧板の付勢が解除され、また、回動片322と押圧板とによる基体401の挟持が解除される。全ての回動片322が挿抜許容姿勢である場合には、基枠301に対して遊技盤400が回動自在になる。逆に、遊技盤400を基枠301に固定する場合には、全ての回動片322が挿抜許容姿勢である状態で、遊技盤400を回転させて各回動片322を切り欠き部401Cに挿通させた後に、全ての回動片322を挿抜禁止姿勢に回転させる。

20

【0068】

発射装置330は、図3に示されたように、主貯留機構230に貯留されている遊技球を順次に発射位置に送り出す球送り機構331と、球送り機構331を駆動する球送りソレノイド332(図14参照)と、発射位置に配置された遊技球を射出する発射機構333と、発射機構333を駆動する発射ソレノイド334(図14参照)と、発射機構333から発射された遊技球を遊技盤400の発射通路401Bに誘導する誘導部材335とを備えている。発射装置330は、上述のように発射操作装置250に対する発射操作に応じて作動する。

30

【0069】

取り付け台360は、図4に示されたように、基枠301に設けられた軸受け構造体(図示せず)と、取り付け台360に形成され、軸受け構造体に係合する軸構造体(図示せず)とを含む支持機構を介して、基枠301に対して回動自在に支持されている。

40

【0070】

主制御装置370は、図4に示されたように、主制御基板920(図14参照)と、主制御基板920を収容する2つ割り構造の基板ケース371とを備えている。主制御基板920は、痕跡を残さずには開封できないように基板ケース371に封止されている。

【0071】

副制御装置390は、副制御基板940(図14参照)と、副制御基板940を収容する2つ割り構造の基板ケース391とを備えており、副制御基板940は、基板ケース391に封止されている。

50

【0072】

ここで、遊技盤400において、遊技領域に配置される各種の構造物について詳細に説明する。図6は、遊技盤の一例を表す斜視図であり、図7は、遊技盤の一例を表す正面図である。図8及び図9は、それぞれ、遊技盤における第1特別図柄に係る始動入賞装置の一例を表す斜視図及び断面図である。図8(A)及び図9(A)には始動入賞装置における進入規制機構が進入禁止姿勢である場合が示され、図8(B)及び図9(B)には進入規制機構が進入許容姿勢である場合が示されている。なお、図9は図7におけるX-X'矢視断面である。図10は、遊技盤における上大入賞装置の一例を表す斜視図であり、図10(A)及び図10(B)にそれぞれ上大入賞装置における進入規制機構の進入禁止姿勢及び進入許容姿勢である場合が示されている。なお、図10(B)においては、一部の部材を省略している。図11は、遊技盤における上大入賞装置の一例を表す正面図であり、図11(A)及び図11(B)にそれぞれ上大入賞装置における振分機構の誘導姿勢及び非誘導姿勢が示されている。

【0073】

遊技盤400は、図6及び図7に示されたように、基体401と、遊技球の流下方向や流下速度に変化を与える釘411や風車(図示せず)等の流下変化部材と、基体401の概ね中央に配置され、進入口421Aから流入した遊技球を第1特別図柄に係る始動入賞装置431の近傍に誘導する中央構造体420と、中央構造体420の中央の下方に配置された第1特別図柄に係る始動入賞装置431と、始動入賞装置431に進入した遊技球を検出する始動入賞スイッチ441(以下において「中始動入賞スイッチ」とも称す)(図14参照)と、中央構造体420の中央の右側に配置された第2特別図柄に係る始動入賞装置432と、始動入賞装置432に進入した遊技球を検出する始動入賞スイッチ442(以下において「右始動入賞スイッチ」とも称す)(図9及び図14参照)と、始動入賞装置431の下方に配置された下大入賞装置433と、下大入賞装置433に進入した遊技球を検出する下大入賞スイッチ443(図14参照)と、始動入賞装置432の下方に配置された上大入賞装置434と、上大入賞装置434に進入した遊技球を検出する上大入賞スイッチ444(図14参照)と、上大入賞装置434の内部に形成された非特定通路60C(図11参照)に進入した遊技球を検出する非特定通路スイッチ447(図11及び図14参照)と、上大入賞装置434の内部に形成された特定通路60E(図11参照)に進入した遊技球を検出する特定通路スイッチ448(図11及び図14参照)と、始動入賞装置432の上側に配置された普通図柄に係る始動装置436と、始動装置436に進入した遊技球を検出する始動スイッチ446(図14参照)と、下大入賞装置433の左上方に配置された3つの一般入賞装置439Aと、下大入賞装置433の右上方に配置された一般入賞装置439Bと、3つの一般入賞装置439Aに進入した遊技球を共通で検出する一般入賞スイッチ449A(図14参照)と、一般入賞装置439Bに進入した遊技球を検出する一般入賞スイッチ449B(図14参照)とを備えている。中央構造体420、始動装置436に進入した遊技球は遊技領域に放出されるが、各入賞装置、具体的には、始動入賞装置431、始動入賞装置432、下大入賞装置433、上大入賞装置434及び一般入賞装置439A、439Bに進入した遊技球は基体401に形成された貫通孔を通して基体401の背面側に形成された回収排出通路(図示せず)に案内される。また、各入賞装置に進入しなかった遊技球は排出口401Aを通して回収排出路へ案内される。回収排出通路に案内された遊技球は、遊技機100から遊技機設置設備(図示せず)に設けられた遊技球循環装置(図示せず)に排出される。いずれかの入賞装置に遊技球が進入した場合には、入賞装置の種類に応じた所定の個数の遊技球が払出装置540から払い出されることとなる。

【0074】

第1特別図柄に係る始動入賞装置431及び一般入賞装置439A、439Bの各々は、それらへの遊技球の進入確率を変化させず、進入した遊技球を基体401の背面側へ誘導する。

【0075】

10

20

30

40

50

第2特別図柄に係る始動入賞装置432は、図8及び図9に示されたように、進入禁止姿勢(図8(A)及び図9(A))と進入許容姿勢(図8(B)及び図9(B))との間の移行によって進入確率を変化させる進入規制機構452と、進入規制機構452を駆動する進入規制ソレノイド(以下において「右進入規制ソレノイド」とも称す)462とを備えている。進入規制機構452は、右進入規制ソレノイド462によって駆動される可動爪片452Aと、可動爪片452Aと連動する可動舌片452Bとを備えており、進入規制機構452が進入禁止姿勢である場合には、可動舌片452Bが進入口432Aの奥方に陷入配置されると共に可動爪片452Aが進入口432Aを狭窄することによって遊技球は始動入賞装置432に進入できないが、進入規制機構452が進入許容姿勢である場合には、可動舌片452Bの少なくとも一部が進入口432Aよりも前面側に突出配置されると共に可動爪片452が進入口432Aを開放することによって遊技球は始動入賞装置432に進入できるようになる。進入規制機構452は、普通図柄に係る始動装置436へ進入した遊技球の始動スイッチ446による検出に基づく抽選(以下において「普通図柄抽選」とも称す)で当りに当選した場合に、右進入規制ソレノイド462による駆動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【0076】

下大入賞装置433は、進入禁止姿勢と進入許容姿勢とをとり、その内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構453と、進入規制機構453の姿勢を変化させる進入規制ソレノイド(以下において「下進入規制ソレノイド」とも称す)463(図14参照)とを備えている。進入規制機構453が進入禁止姿勢である場合には、進入規制機構453が進入口を閉鎖することによって遊技球は下大入賞装置433に進入できないが、進入規制機構453が進入許容姿勢である場合には、進入規制機構453が進入口を開放することによって遊技球は下大入賞装置433に進入できるようになる。

【0077】

上大入賞装置434は、図10(A)及び図10(B)並びに図11(A)及び図11(B)に示されたように、進入禁止姿勢(図10(A))と進入許容姿勢(図10(B)、図11(A)及び図11(B))とをとり、その内部への遊技球の進入を規制する進入規制機構454と、進入規制機構454の姿勢を変化させる進入規制ソレノイド(以下において「上進入規制ソレノイド」とも称す)464(図14参照)と、非誘導姿勢(図11(A))と誘導姿勢(図11(B))とをとり、上大入賞装置434に進入した遊技球を特定通路60E(図11のみ)又は非特定通路60C(図11のみ)に振り分ける振分機構455(図11のみ)と、振分機構455の姿勢を変化させて遊技球の誘導先を切り換える振分切換ソレノイド465(図14参照)とを備えている。上大入賞装置434の進入規制機構454が図10(A)に示されたような進入禁止姿勢である場合には、進入規制機構454が進入口434Aを閉鎖することによって遊技球は上大入賞装置434に進入できないが、進入規制機構454が図10(B)に示されたような進入許容姿勢である場合には、進入規制機構454が進入口434Aを開放することによって遊技球は大入賞装置434に進入できるようになる。また、大入賞装置434に進入した遊技球は、振分機構455が図11(A)に示されたような非誘導姿勢である場合には非特定通路60Cに案内され、振分機構455が図11(B)に示されたような誘導姿勢である場合には特定通路60Eに誘導される。

【0078】

上大入賞装置434の進入規制機構454は、第2特別図柄に係る始動入賞装置432へ進入した遊技球の右始動入賞スイッチ442による検出に基づく抽選(以下において「第2特別図柄抽選」とも称す)によって小当りに当選した場合に、上進入規制ソレノイド464の作動に応じて所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。また、振分機構455は、進入規制機構454の進入許容姿勢への移行から所定の時間後に振分切換ソレノイド465の作動に応じて誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に振分切換ソレノイド465の停止に応じて誘導姿勢に戻る。

【0079】

10

20

30

40

50

下大入賞装置 433 の進入規制機構 453 は、第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 431 へ進入した遊技球の中始動入賞スイッチ 441 による検出に基づく抽選（以下において「第 1 特別図柄抽選」とも称す）によって大当たりに当選した場合と、第 2 特別図柄抽選によって大当たりに当選した場合と、第 2 特別図柄抽選によって小当たりに当選すると共に所定の期間内において特定通路 60E に流入した遊技球が特定通路スイッチ 448 で検出された場合とに、下進入規制ソレノイド 463 の作動に応じて所定の回数及び所定の時間だけ進入許容姿勢に移行する。

【0080】

また、遊技盤 400 は、図 6 及び図 7 に示されたように、第 1 特別図柄抽選に伴って、第 1 特別図柄を変動表示したり、第 1 特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 471 と、第 2 特別図柄抽選に伴って、第 2 特別図柄を変動表示したり、第 2 特別図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 472 と、第 1 特別図柄に係る単位遊技の保留回数を表示する特別図柄保留表示装置 476 とを備えている。第 1 特別図柄に係る単位遊技は最大 4 回まで保留される。なお、第 1 特別図柄に係る単位遊技が最大回数まで保留されている場合に、第 1 始動入賞装置 431 に進入した遊技球が中始動入賞スイッチ 441 によって検出されたとしても第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。また、第 2 特別図柄に係る単位遊技は保留されない。

【0081】

第 1 特別図柄に係る特別図柄表示装置 471 は、4 個の単色の発光部（図示せず）で構成されており、主制御基板 920（図 14 参照）によって第 1 特別図柄の表示が制御される。第 1 特別図柄は、4 個の発光部の発光パターンによって表現される。第 2 特別図柄に係る特別図柄表示装置 472 は、12 個の単色の発光部（図示せず）で構成されており、主制御基板 920 によって第 2 特別図柄の表示が制御される。第 2 特別図柄は、12 個の発光部の発光パターンによって表現される。特別図柄保留表示装置 476 は、2 個の単色の発光部（図示せず）の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【0082】

また、遊技盤 400 は、普通図柄抽選に伴って、普通図柄を変動表示したり、普通図柄を抽選結果に応じた停止図柄で確定表示したりする普通図柄表示装置 473 と、普通図柄抽選の権利の保留状態（保留個数）を表示する普通図柄保留表示装置 478 とを備えている。普通図柄に係る単位遊技は最大 4 回まで保留される。なお、普通図柄に係る単位遊技が最大回数まで保留されている場合に、始動装置 436 に進入した遊技球が始動スイッチ 446 によって検出されたとしても普通図柄に係る単位遊技の権利は追加されない。

【0083】

普通図柄表示装置 473 は、2 個の 2 色の発光部（図示せず）で構成されており、主制御基板 920（図 14 参照）によって表示が制御される。各発光部は、例えば赤色と緑色との 2 色で選択的に発光し、普通図柄は、2 個の発光部の発光色の組合せによって表現される。また、普通図柄保留表示装置 478 は、2 個の単色の発光部（図示せず）の発光状態（消灯、点灯、点滅）の組合せによって保留回数を表示する。

【0084】

また、遊技盤 400 は、中央構造体 420 に設けられ、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の少なくとも一方に係る単位遊技において、装飾図柄を変動表示したり、装飾図柄を確定表示したりする装飾図柄表示装置 479 を備えている。副制御基板 940 による制御に基づく装飾図柄の変動表示及び確定表示は、主制御基板 920 による第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示及び確定表示と実質的に同期している。装飾図柄の変動表示においては、第 1 特別図柄や第 2 特別図柄の変動表示よりも複雑かつ多様な演出が実行される。

【0085】

中央構造体 420 は、枠体 421 と、進入口 421A から進入し、転動ステージ 421B に案内された遊技球を第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 431 に極めて高確率で案内す

10

20

30

40

50

る誘導通路 421C への誘導を規制する誘導規制機構 422 と、誘導規制機構 422 を駆動する誘導規制モータ 423 (図 14 参照) とを備えている。

【 0086 】

また、遊技盤 400 は、各種の構造物の裏側に設けられた盤面発光装置 490 (図 14 参照) を備えており、盤面発光装置 490 は、副制御装置 940 による制御に基づいて遊技進行に伴う各種の発光演出や発光による状態報知を実行する。

【 0087 】

ここで、遊技盤 400 の主要な装置の動作について説明する。なお、それらの説明に先立って、各種の遊技状態及び遊技状態間の移行について説明する。通常時の遊技状態 (以下において「通常遊技状態」とも略記する) は、第 1 特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が長い状態 (以下において「非時短状態」とも称す) である。第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選において時短大当たりに当選した場合には、特別遊技状態を経て第 1 特別図柄及び普通図柄の変動表示時間が非時短状態よりも短い状態 (以下において「時短状態」とも称す) である遊技状態 (以下において「時短遊技状態」とも称す) となり、一方、第 1 特別図柄抽選又は第 2 特別図柄抽選において通常大当たりに当選した場合には、特別遊技状態を経て通常遊技状態となる。時短遊技状態は、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る単位遊技の総数が所定の回数 (例えば、100 回) となるまで維持されるが、その後は通常遊技状態に戻る。また、第 2 特別図柄抽選において通常移行可能小当たりに当選した場合であって所定の期間内に特定通路スイッチ 448 によって遊技球が検出された場合には、特別遊技状態を経て通常遊技状態となり、一方、第 2 特別図柄抽選において時短移行可能小当たりに当選した場合であって所定の期間内に特定通路スイッチ 448 によって遊技球が検出された場合には、特別遊技状態を経て時短遊技状態となる。なお、時短移行可能小当たり又は通常移行可能小当たりに当選した場合であっても所定の期間内に特定通路スイッチ 448 によって遊技球が検出されなかった場合には、現在の遊技状態が維持される。但し、上述のように、時短遊技状態における最終回の単位遊技であった場合にはその終了に基づいて、遊技状態は通常遊技状態に戻ることとなる。また、特別遊技状態は、非時短状態である。

【 0088 】

遊技盤 400 の主要な装置の動作について概ね時系列に沿って説明する。主制御基板 920 において、特別図柄 (第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄で共通) に係る当選乱数、大当たり図柄乱数、小当たり図柄乱数、停止パターン乱数、各種の変動パターン乱数が生成されており、各種の遊技状態において第 1 特別図柄に係る始動入賞装置 431 に進入した遊技球が中始動入賞スイッチ 441 によって検出されると、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当たり図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板 920 の RAM の所定の領域に格納される。このとき、特別遊技状態でなく、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に係る単位遊技制御中でもなく、第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されていない場合には、それらの格納の直後に、その取得された当選乱数に基づいて大当たりに当選したか否かが判定され、また、特別遊技状態でない場合であって、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に係る単位遊技制御中や第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利が保留されている場合には、既得の全ての特別図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技制御の終了後にその判定が行われ、特別遊技状態である場合には、特別遊技状態後であって既得の全ての第 1 特別図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技制御の終了後にその判定が行われる。第 1 特別図柄抽選において大当たりに当選した場合には、更に、取得された大当たり図柄乱数に基づいて第 1 特別図柄に係る停止図柄が決定される。この停止図柄の種類によって、通常大当たり及び時短大当たりのいずれの大当たりであるかが決定される。なお、各種の大当たりの振分確率は、現在の遊技状態 (時短遊技状態又は通常遊技状態) によって変化し、具体的には、時短大当たりへの振分確率が時短遊技状態において通常遊技状態よりも高い。また、第 1 特別図柄抽選において大当たりに当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。

【 0089 】

10

20

30

40

50

第1特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値、各種の変動パターン乱数の値、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留回数に基づいて、第1特別図柄の変動表示時間が決定されると共に、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第1特別図柄表示装置471における第1特別図柄の変動表示及び装飾図柄表示装置479における装飾図柄の変動表示（変動演出）が開始され、第1特別図柄にあっては変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、装飾図柄にあっては変動表示時間に亘って変動パターンに従った変動表示が継続される。変動表示時間の経過に伴って、第1特別図柄に係る停止図柄が確定表示され、また、装飾図柄として第1特別図柄の停止図柄に対応する図柄が確定表示される。第1特別図柄及び装飾図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。

10

【0090】

第1特別図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、第1特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態において、下大入賞装置433の進入規制機構453が所定の回数だけ間欠的に進入許容姿勢となる。進入規制機構453の各回の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば、10球）の遊技球が下大入賞スイッチ443によって検出された場合及び所定の最大進入許容時間が経過した場合のいずれかの場合に、進入規制機構453は進入許容姿勢に移行する。その後、所定の進入禁止時間の経過後に、再度、進入規制機構453は進入許容姿勢に移行する。この進入規制動作が所定の回数だけ繰り返される。なお、特別遊技状態の開始から所定の待機時間が経過した後（オープニング期間後）に進入規制機構453は初回の進入許容姿勢に移行し、また、最終回の進入禁止姿勢への移行から進入禁止時間が経過し、更にその後に所定の待機時間が経過した後（エンディング期間後）に特別遊技状態は終了する。特別遊技状態の終了後には、上述のように、今回の大当たりの種類に応じた遊技状態に移行する。

20

【0091】

各種の遊技状態において、第2特別図柄に係る始動入賞装置432に進入した遊技球が右始動入賞スイッチ442によって検出されると、特別遊技状態でなく第1特別図柄又は第2特別図柄に係る単位遊技制御中でもない場合には、特別図柄に係る当選乱数、大当たり図柄乱数、小当たり図柄乱数及び停止パターン乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納され、その格納の直後に、その取得された当選乱数の値に基づいて大当たりに当選したか否かが判定される。なお、第2特別図柄に係る単位遊技の権利について第1特別図柄の場合のような保留機能を備えておらず、また、第2特別図柄に係る単位遊技制御よりも第1特別図柄に係る単位遊技制御が優先して実行される。第2特別図柄抽選において大当たりに当選した場合には、更に、取得された大当たり図柄乱数の値に基づいて第2特別図柄の停止図柄が決定される。この停止図柄の種類によって、通常大当たり及び時短大当たりのいずれの大当たりであるかが決定される。なお、各種の大当たりの振分確率は、現在の遊技状態（時短遊技状態又は通常遊技状態）によって変化し、具体的には、時短大当たりへの振分確率が時短状態において通常遊技状態よりも高い。また、第2特別図柄抽選において大当たりに落選したときであっても小当たりに当選した場合には、取得された小当たり図柄乱数の値に基づいて第2特別図柄の停止図柄が決定される。この停止図柄の種類によって、通常移行可能小当たり及び時短移行可能小当たりのいずれの小当たりであるかが決定される。また、大当たりにも小当たりにも当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。

30

【0092】

第2特別図柄抽選の後に、現在の遊技状態、抽選結果、停止パターン乱数の値に基づいて、装飾図柄の変動パターンが選択される。その後、第2特別図柄表示装置472における第2特別図柄の変動表示が開始され、変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、所定の変動表示時間の経過に伴って、第2特別図柄に係る停止図柄が確定表示される。第2特別図柄の確定表示は少なくとも所定の一定時間に亘って継続される。また、装飾図柄表示装置473においては、変動パターンに基づく演出が変動表示時間に亘って継続され、変動表示時間の経過に伴って、第2特別図柄の停止図柄に対応する演

40

50

出が行われる。

【0093】

第2特別図柄に係る停止図柄が大当たり図柄である場合には、第2特別図柄の確定表示後に、遊技状態は特別遊技状態に移行する。特別遊技状態において、下大入賞装置433の進入規制機構453が所定の回数だけ間欠的に進入許容姿勢となる。特別遊技状態の終了後には、上述のように、今回の大当たりの種類に応じた遊技状態に移行する。

【0094】

第2特別図柄に係る停止図柄が小当たり図柄である場合には、第2特別図柄の確定表示後に、上大入賞装置434の進入規制機構454が進入許容姿勢に移行する。進入規制機構454の進入許容姿勢中において、所定の個数（例えば10球）の遊技球が上大入賞スイッチ444によって検出された場合及び所定の最大進入許容時間が経過した場合のいずれかの場合に、進入規制機構454は進入禁止姿勢に移行する。また、進入規制機構454の進入許容姿勢中において、その進入許容姿勢への移行から所定の時間後に振分機構455が遊技球を特定通路60Eに誘導する誘導姿勢に移行し、更に誘導姿勢への移行から所定の時間後に遊技球を特定通路60Eに誘導せず遊技球が非特定通路60Cに案内されることとなる非誘導姿勢に戻る。所定の期間内に特定通路60Eに流入した遊技球が特定通路スイッチ448によって検出された場合には、特別遊技状態を経て、今回的小当たりの種類に応じた遊技状態に移行する。特別遊技状態において、下大入賞装置433の進入規制機構453が所定の回数だけ間欠的に進入許容姿勢となる。一方、所定の有効期間内に遊技球が特定通路スイッチ448によって検出されなかった場合には、遊技状態は特別遊技状態に移行することなく現在の遊技状態に維持される。

【0095】

各種の遊技状態において、始動装置436に進入した遊技球が始動スイッチ446によって検出されると、普通図柄に係る単位遊技の権利が最大回数まで保留されていない場合には、普通図柄に係る当選乱数が取得されて、主制御基板920のRAMの所定の領域に格納される。このとき、普通図柄に係る単位遊技制御中でなければ格納の直後に、また、普通図柄に係る単位遊技制御中であれば既得の普通図柄に係る単位遊技の権利に基づく単位遊技制御の終了後に、その取得された普通図柄に係る当選乱数の値に基づいて当りに当選したか否かが判定される。なお、上述のように、普通図柄抽選において当りに当選した場合には、停止図柄として所定の当り図柄が設定され、普通図柄抽選において当りに当選しなかった場合には、停止図柄として所定のハズレ図柄が設定される。普通図柄抽選後に、普通図柄表示装置473において普通図柄の変動表示が開始され、非時短状態にあっては所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続され、時短状態にあっては非時短状態よりも短い所定の変動表示時間に亘って一定のパターンによる変動表示が継続される。遊技状態に応じた所定の時間の経過に伴って、普通図柄に係る停止図柄が一定時間に亘って確定表示される。

【0096】

普通図柄に係る停止図柄が当り図柄である場合には、普通図柄の確定表示後に、第2特別図柄に係る始動入賞装置432の進入規制機構452が少なくとも1回は進入許容姿勢に移行する。具体的には、非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）において当りに当選した場合には、始動入賞装置432が所定の回数（例えば、1回）だけ所定の最大進入許容時間（例えば、0.2秒）に亘って進入許容状態へ移行し、時短状態（時短遊技状態）における当選の場合には、始動入賞装置432が非時短状態の場合よりも多い所定の回数（例えば、2回）だけ非時短状態の場合より長い所定の最大進入許容時間（例えば、4.8秒）に亘って間欠的に進入許容姿勢に移行する。但し、所定の個数（例えば、10球）の遊技球が右始動入賞スイッチ432によって検出された場合には、進入規制機構452は最大進入許容時間の経過を待たずに進入禁止姿勢に移行し、また、進入許容姿勢への移行回数が所定の回数に到達していなくても、今回の普通図柄に係る単位遊技における始動入賞装置432の動作が終了する。

【0097】

10

20

30

40

50

本実施形態の遊技機 100 の遊技性について簡単に説明する。第 2 特別図柄抽選を受けるためには、まず、普通図柄抽選において当りに当選しなければならず、更に、その当選に基づく第 2 特別図柄に係る始動入賞装置 432 の進入許容状態において遊技球が始動入賞装置 432 へ進入しなければならない。通常遊技状態における普通図柄に係る当りの当選確率は時短遊技状態における当選確率と同一であるが、通常遊技状態における当りの当選に基づく始動入賞装置 432 の進入許容状態の滞在時間（例えば、約 0.1 秒 × 1 回）が時短遊技状態における滞在時間（例えば、約 4.8 秒 × 3 回）に比べて極めて短く設定されているために、通常遊技状態において、第 2 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの頻度は、第 1 特別図柄抽選を受けられる単位時間当りの頻度よりも大幅に小さい。また、時短遊技状態において第 2 特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合には時短遊技状態へ移行する確率（例えば、66 / 100）は比較的に高く設定されているが、通常遊技状態において第 2 特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行したとしても時短遊技状態へ移行する確率（例えば、0 / 100）は極めて低く設定されている。また、時短遊技状態において第 1 特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合と第 2 特別図柄抽選を経由して特別遊技状態へ移行した場合とで、その特別遊技状態後に時短遊技状態へ移行する確率は略同一（例えば、約 2 / 3）に設定されている。更に、時短遊技状態において、始動入賞装置 432 や上大入賞装置 434 への頻繁な遊技球の進入が期待できるために、それらの進入に基づいて獲得する遊技球によって、遊技者は、少なくとも遊技球を大幅に減らすことなく遊技を行える。

【0098】

したがって、通常遊技状態においては、第 1 特別図柄に係る大当りの当選確率と第 2 特別図柄に係る大当りの当選確率とは同一であるが、上述のように、通常遊技状態における第 1 特別図柄に係る単位時間当りの抽選頻度が第 2 特別図柄に係る単位時間当りの抽選頻度よりも大幅に大きいために、遊技者は、第 1 特別図柄抽選における大当りの当選、特に、時短大当りの当選を目指して遊技することとなる。一方、時短遊技状態においては、第 1 特別図柄に係る大当りの当選確率と第 2 特別図柄に係る大当りの当選確率とが同一であったとしても、上述のように、通常遊技状態の場合とは逆に、第 2 特別図柄に係る単位時間当りの抽選頻度が第 1 特別図柄に係る単位時間当りの抽選頻度よりも大きく、更に、第 2 特別図柄に係る小当りの当選率（例えば、440 / 443）が極めて高くかつその小当りの当選ごとに特別遊技状態へ移行する可能性（例えば、特定通路 60E への振分率；約 1 / 5）があるために、第 2 特別図柄抽選において大当りや小当りに当選することを目指して遊技することとなる。具体的には、遊技盤 400（図 6 及び図 7 参照）の構造から分かるように、主に中央構造体 420 の左側から遊技球を流下させる遊技手法（左打ち遊技手法）と、主に中央構造体 420 の右側から遊技球を流下させる遊技手法（右打ち遊技手法）とが選択的に行える構成となっており、遊技者は、通常遊技状態においては、左打ち遊技手法によって遊技を行い、時短遊技状態に移行した後は、右打ち遊技手法によって遊技を行うこととなる。また、遊技盤 400 の構造から分かるように、中央構造体 420 の左側から遊技球を流下させるよりもその右側から遊技球を流下させた方が遊技球は下大入賞装置 433 に効率よく誘導されるために、特別遊技状態においても右打ち遊技手法によって遊技を行うこととなる。

【0099】

後ブロック 104 について説明する。図 12 及び図 13 は、それぞれ、遊技機の一例を表す斜視図及び背面図である。後ブロック 104 は、図 12 及び図 13 に示されたように、基体 501 と、中間ブロック 103 に対して基体 501 を開閉自在に支持する支持機構（図示せず）と、基体 501 に取着され、遊技機固定設備（図示せず）から供給される遊技球を貯留する遊技球タンク 510 と、遊技球タンク 510 の下流側において基体 501 に取着され、積層貯留されている遊技球を 2 条に整流させると共に 1 段に整列させるタンクレール 520 と、タンクレール 520 の下流側において基体 501 に取着され、タンクレール 520 から流入した遊技球を誘導するケースレール 530 と、ケースレール 530 の下流側において基体 501 に取着され、遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを実行す

10

20

30

40

50

る払出装置 540 と、払出装置 540 の下流側において基体 501 に取着され、払出装置 540 から流出した遊技球を基体 501 に形成された誘導通路（図示せず）に誘導する誘導部材 550 と、払出装置 540 による遊技球の払い出しや遊技球の貸し出しを制御する払出制御装置 560 と、外部電力を各種の装置等で必要とする所定の電圧の電力に変換して出力すると共に、発射操作装置 250 に対する発射操作に基づく遊技球の射出を主制御基板 920 と協同して制御する電源・発射制御装置 900 と、払出制御装置 560 及び遊技球貸出装置 290（図1参照）と遊技機 100 の側方に配置されるカードユニット（図示せず）との間の信号を中継する中継装置 950 とを備えている。

【0100】

基体 501 は、樹脂（例えば、ABS樹脂）により一体成型されており、略平坦状のベース部 502 と、ベース部 502 よりも後方に突出した保護カバー部 503 とを含んでいる。保護カバー部 503 は左右側方及び上方が閉鎖されかつ下方の一部のみが開放されている。保護カバー部 503 の背面には、主制御装置 370 及び副制御装置 390 における発熱の放熱性を向上させる多数の通気孔 502A が形成されている。

10

【0101】

遊技球タンク 510 は、上方に開口した横長の箱型容器であり、その長手方向の一端から遊技機固定設備の球循環装置（図示せず）から供給される遊技球が逐次補給される。遊技球タンク 510 における遊技球の供給される側と異なる長手方向の一端の底面には開口（図示せず）が形成されている。遊技球タンク 510 の底面は長手方向に緩やかに傾斜し、遊技球タンク 510 に供給された遊技球は開口側に自重によって移動する。また、長手方向と直交する方向（前後方向）に対して更に穏やかに傾斜し、前方側（基体 501 への取り付け面側）に優位に遊技球を誘導する。また、遊技球タンク 510 には、球循環装置から遊技球の供給される一端から中央近傍にかけて少なくとも一部の底部を覆う帯電防止板 511（図8のみ）が取着されており、帯電防止板 511 は接地電位に接続されている。

20

【0102】

タンクレール 520 は、遊技球タンク 510 の下方に取り付けられ、タンクレール 520 には遊技球タンク 510 の開口を通して遊技球が流入する。タンクレール 520 は、仕切り片（図示せず）によって仕切られた2列（2条）の樋状通路（図示せず）を形成する桶状部材 521 と、桶状部材 521 に対して回動自在に軸支され桶状部材 521 を流下する遊技球の球詰まりを防止させながら2条に整流させると共に1段に整列させる一対の整流部材 522 とを備えている。各樋状通路 521 は、下流側に向けて緩やかに傾斜しており、遊技球タンク 510 から流入した側と長手方向の反対側へ遊技球を誘導する。整流部材 522 は遊技球との接触によって振り子のように動作する。

30

【0103】

ケースレール 530 は、保護カバー部 503 の一側面部に沿うように縦向きに配置されており、タンクレール 520 からの遊技球が流入する。ケースレール 530 には、遊技球が勢いよく流れないように波状のうねりをもって前後左右に湾曲する2条の球通路（図示せず）が形成されている。また、球通路の上流側には、球切れ検出スイッチ 539 が取着されている。球切れ検出スイッチ 539 は、ケースレール 530 の内部に遊技球が十分にないこと、つまりケースレール 530 よりも上流側で球詰りが発生してケースレール 530 に遊技球が補給されていないこと等を検出する。

40

【0104】

払出装置 540 は、遊技球を送り出す送出機構 541 と、送出機構を駆動する払出モータ 542 を備えている。払出制御装置 560 による制御に基づく払出モータ 542 の作動に応じて、2条の球通路に貯留されている遊技球を交互に放出する。

【0105】

払出制御装置 560 は、払出制御基板 930 と、払出制御基板 930 を収容する基板ケースとを備えており、払出制御基板 930 は、主制御基板 920 と同様に、開封の痕跡を残さずに関封できないように基板ケースによって実質的に封止されている。

50

【0106】

〔電気的な構成及び各種制御処理〕

次に、遊技機100の電気的構成について説明する。図14は、遊技機の電気的構成の一例を表すブロック図である。遊技機100は、図14に示されたように、電源・発射制御装置900、電源監視基板910、主制御基板920、払出制御基板930、副制御基板940等の制御回路装置を備えている。なお、図14において、各種の信号を中継するだけの中継回路装置については省略している。以下に、これらの主要な制御回路装置を個別に詳細に説明する。

【0107】

電源・発射制御装置900は、遊技機100の各部に電源供給路（図中の破線）を介して所定の電圧の電力を供給する電源部901と、発射操作装置250の操作に応じて発射装置330の駆動を制御する発射制御部902と、初期化スイッチ907からの初期化信号や球溢れ検出スイッチ249からの球溢れ信号を中継する信号中継部903とを備えている。

10

【0108】

電源部901は、外部より供給される外部電力（例えば、交流24ボルト）を取り込んで内部電力（例えば、直流24ボルト）に変換すると共に、その内部電力から各種のソレノイドや各種のモータ等の機器を駆動するための駆動用電圧（例えば、直流12ボルト）の電力、各種のスイッチを駆動したり制御処理を実行したりするための制御用電圧（例えば、直流5ボルト）の電力、主制御基板920のRAM及び払出制御基板930のRAMの内容を保持させるためのバックアップ用電圧の電力等を生成して、電源監視基板910、主制御基板920、払出制御基板930、副制御基板940等に供給する。具体的には、電源監視基板910に対して内部電力、駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が供給され、主制御基板920に対して駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が電源監視基板910の電源監視部911を介して供給され、払出制御基板930に対して駆動用電圧、制御用電圧及びバックアップ電圧の電力が直接的に供給され、副制御基板940に対して駆動用電圧及び制御用電圧の電力が直接的に供給され、発射制御部902に対して駆動用電圧及び制御用電圧の電力が供給される。電源部901には、電源スイッチ909が接続されており、電源スイッチ909がオフ状態である場合には外部電力の取り込みが停止される。なお、電源スイッチ909をオフ状態にしたり、電源スイッチ909を介して電源部901に接続される電源プラグ（図示せず）を外部電力の供給コンセント（図示せず）から抜脱したりすることによって遊技機100の内部への電力の供給が停止している状態や、外部電力自体の供給が停止している状態を「停電状態」と総称する。電源部901は、停電状態への移行後においても所定の期間にわたり制御用電圧の電力を正常に出力するように構成されている。これによって、主制御基板920及び払出制御基板930は、現在の制御状態に復帰できるように状態を保存して制御を終了させることができる。

20

【0109】

発射制御部902は、主制御基板920と協同して、発射装置250（図1参照）の球送りソレノイド332及び発射ソレノイド334の駆動を制御する。なお、球送りソレノイド332及び発射ソレノイド334は、所定条件が整っている場合に作動が許可される。具体的には、遊技者が発射ハンドル252（図1参照）に触れていることが接触センサ254からの接触センサ信号に基づいて検知されていること、発射を停止させるための発射停止スイッチ255が操作されていないことを条件に、発射制御部902はオン状態の発射許可信号を主制御基板920に出力する。また、発射許可信号と発射異常信号とに基づいて主制御基板920は発射ソレノイド制御信号及び球送りソレノイド制御信号を発射制御部902に出力する。発射制御部902は、オン状態の球送り制御信号に基づいて球送りソレノイド332を作動させ、オン状態の発射ソレノイド制御信号の受信と可変抵抗器253の抵抗値とに基づいて発射ソレノイド334を作動させる。これによって、発射装置250から可変抵抗器253の抵抗値（発射ハンドル252の回転操作量）に応じた

30

40

50

強さで遊技球が順次に発射される。

【0110】

信号中継部903は、初期化スイッチ907が押下された場合に、主制御基板920へオン状態の初期化信号を出力する。なお、主制御基板920においては、オン状態の初期化信号の受信に応じて主制御基板920のRAMに保存された保存情報が初期化されることとなる。また、信号中継部903は、球溢れ検出スイッチ249が遊技球を検出した場合に、主制御基板920へオン状態の球溢れ信号を出力する。なお、主制御基板920においては、オン状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板930に低速払出信号を出力することとなり、低速払出信号を受信した払出制御基板930は、払出モータ542の回転速度（払出装置540からの遊技球の払出速度）を低速化させることとなる。逆に、オフ状態の球溢れ信号の検知に基づいて払出制御基板930に高速払出信号を出力することとなり、高速払出信号を受信した払出制御基板930は、払出モータ542の回転速度を高速化させることとなる。10

【0111】

電源監視基板910は、電源・発射制御装置900からの電力供給状態を監視し、停電状態への移行に応じて、主制御基板920及び払出制御基板930へ停電信号を出力する電源監視部911と、電源・発射制御装置900と主制御基板920との間の電力供給及び各種の信号の伝達を中継する信号中継部912とを含んでいる。電源監視部911は、具体的には、電源部901から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視しており、この電圧が22ボルト未満である状態が所定の時間だけ継続した場合に停電状態であると判断して、オン状態の停電信号を主制御基板920及び払出制御基板930へ出力する。主制御基板920及び払出制御基板930は、オン状態の停電信号の受信によって停電状態への移行を認識することとなる。20

【0112】

主制御基板920は、遊技機100の動作を統括的に制御する。主制御基板920には、1チップマイコンとしてのMPU（図示せず）が搭載されている。MPUは、演算処理装置としてのCPU（図示せず）と、CPUにより実行される各種の制御プログラムや固定データを記憶したROM（図示せず）と、制御プログラムの実行に際して一時的に各種のデータ等を記憶するRAM（図示せず）とを含んでいる。主制御基板920には、その他、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。主制御基板920のRAMは、停電状態への移行後においても電源・発射制御装置900からのバックアップ電圧の電力供給によって内部データを維持（バックアップ）できる構成となっている。30

【0113】

払出制御基板930は、主制御基板920からの指示に応じた払出装置540による遊技球の払い出し動作や遊技球貸出装置290の操作に応じた払出装置540による遊技球の貸し出し動作を制御する。払出制御基板930は、主制御基板920と同様に、CPU（図示せず）、ROM（図示せず）及びRAM（図示せず）を含む1チップマイコンとしてのMPU（図示せず）、タイマ回路（図示せず）、カウンタ回路（図示せず）、クロック発生回路（図示せず）、信号送受信回路（図示せず）等の各種回路が搭載されている。払出制御基板930のRAMも、主制御基板920のRAMと同様に、停電状態においても内部データを維持できる構成となっている。40

【0114】

副制御基板940は、主制御基板920からの指示に基づいて、各種の演出装置や各種の発光装置や各種の音響装置等の動作を制御する。

【0115】

（主制御基板における制御処理）

主制御基板920によって実行される各種の制御処理について説明する。主制御基板920における制御処理は、大別すると、停電状態からの復帰に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本形態では4ms（ミリ秒）」周期で）メイン処理に割込みをかけて実行50

されるタイマ割込み処理とで構成されている。

【0116】

主制御基板920によって実行されるメイン処理について説明する。図15は主制御基板のメイン処理の一例を表すフローチャートである。主制御基板920のメイン処理(図中では「主制御メイン処理」と略記)において、図15に示されたように、まず、主制御基板920の立ち上げや各種の情報を初期設定するための一連の制御開始処理(S1001～S1020)が一度だけ実行され、その後は、割込みを禁止する割込み禁止処理S1021と、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ(RAMの一部の領域)、特別図柄に係る大当たり図柄乱数初期値カウンタ(RAMの一部の領域)、特別図柄に係る小当たり図柄乱数初期値カウンタ(RAMの一部の領域)、普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ(RAMの一部の領域)及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタ(RAMの一部の領域)の値を更新する乱数初期値更新処理S1022と、変動時間や変動パターン等を決定するための第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタ(RAMの一部の領域)の値を更新する変動用カウンタ更新処理S1023と、割込みを許可する割込み許可処理S1024とが繰り返し実行される。なお、タイマ割込みの要求が発生した場合には、割込み許可処理S1024の直後にタイマ割込み処理が実行される。

10

【0117】

制御開始処理において、まず、プログラムの実行を制御するスタックポインタ(RAMの一部の領域)に初期値を設定するプログラム開始処理S1001と、割込みモードを設定する割込みモード設定処理S1002と、払出制御基板930及び副制御基板940等が立ち上がるまで所定の時間だけ待機する立上待機処理S1003とが実行される。その後、電源・発射制御装置900の初期化スイッチ907からの初期化信号の出力状態の判定S1004、停電情報(RAMの一部の領域)の値の判定S1005及び保存情報の記憶状態の判定S1007に基づいてRAMの実質的に全領域の情報を消去する否かが判定される。なお、保存情報の記憶状態は、RAMの所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出して(S1006)、その現在のチェックサム値と前回の停電状態への移行に伴い停電情報更新処理S1102において算出されたチェックサム値の2の補数であるRAM判定値との排他的論理和が「0」であるか否か(S1007)によって現在のチェックサム値と停電状態への移行時のチェックサム値とが同一であるか否かが判定される。初期化信号がオン状態である場合(S1004:Y)や停電情報が停電状態への移行時に保存情報を保存して終了したことを表す所定の停電値でない場合(S1005:N)や保存情報が正常に保持されていない場合(S1007:N)には、RAMの実質的に全領域の情報を消去するRAMクリア処理S1008が実行される。また、主制御基板920に接続されている各種の装置を初期化するハードウェア初期化処理S1009が実行され、また、停電情報が停電値である場合(S1010:N)には、保持情報の復帰を含め各種の情報を初期設定するRAM復帰設定処理S1011とその設定完了を表す復帰コマンドを設定する復帰コマンド設定処理S1012とが実行され、一方、停電情報が停電値でない場合(S1010:Y)には、保持情報の復帰は行わずに各種の情報を初期設定するRAM初期設定処理S1013とその設定完了を表す初期化コマンドを設定する初期化コマンド設定処理S1014とが実行される。RAM復帰設定処理S1011における保持情報の復帰によって、前回の停電状態への移行直前の制御状態に復帰することとなる。なお、RAM復帰設定処理S1011及びRAM初期設定処理S1013において、停電情報も停電値と異なる所定の通電値に設定され、また、前回の停電状態への移行直前において不正検知エラー等の各種のエラー状態が発生していたとしてもそれらのエラー状態は全て解除される。また、復帰コマンドや初期化コマンドが主制御基板920から払出制御基板930及び副制御基板940の双方に出力されることとなり、復帰コマンドや初期化コマンドを受信した払出制御基板930及び副制御基板940の各々においても所定の初期化処理が実行されることとなる。

20

【0118】

また、スイッチ異常信号の出力状態が判定され(S1015)、オン状態である場合(

30

40

50

S 1 0 1 5 : Y) には、接続異常コマンドを設定する接続異常コマンド設定処理 S 1 0 1 6 が実行される。なお、接続異常コマンドは副制御基板 9 4 0 に出力されることとなり、副制御基板 9 4 0 は、そのコマンドの受信に基づいて接続異常の発生状態であることを装飾図柄表示装置 4 7 9 に報知させることとなる。また、時短状態であるか非時短状態であるかが判定され (S 1 0 1 7) 、時短状態である場合 (S 1 0 1 7 : Y) には時短コマンドを設定する時短コマンド設定処理 S 1 0 1 8 が実行され、一方、非時短状態である場合 (S 1 0 1 7 : N) には時短コマンドを設定する非時短コマンド設定処理 S 1 0 1 9 が実行される。また、特別図柄に係る当選乱数カウンタ (R A M の一部の領域) の値を初期化する乱数初期設定処理 S 1 0 2 0 が実行される。

【 0 1 1 9 】

10

主制御基板 9 2 0 によって実行されるタイマ割込み処理について説明する。図 1 6 は、主制御基板によって実行されるタイマ割込み処理を示したフローチャートである。主制御基板 9 2 0 のタイマ割込み処理 (図中では「主制御割込み処理」と略記) では、図 1 6 に示されたように、まず、タイマ割込みを開始させるための割込み開始処理 S 1 1 0 1 が実行される。具体的には、割込み制御レジスタに所定の値が設定される。その後に、遊技機 1 0 0 の実質的な制御に係る停電情報更新処理 S 1 1 0 2 ~ 外部情報設定処理 S 1 1 2 1 が順次に実行される。最後に、次回のタイマ割込みを許可するタイマ割込み許可処理が実行されて、今回のタイマ割込み処理が終了する。但し、各種の不正の検知に基づいて遊技進行が停止されている場合 (S 1 0 0 7 : Y) には、制御信号出力処理 S 1 1 0 8 ~ 外部情報設定処理 S 1 1 2 1 は実行されない。以下において、各種の主要な処理について個別に説明する。

【 0 1 2 0 】

20

停電情報更新処理 S 1 1 0 2 において、電源監視装置 9 1 0 の電源監視部 9 1 1 から出力されている停電信号の出力状態に基づいて停電情報 (R A M の一部の領域) の値が更新される。具体的には停電信号の出力状態が 3 度に亘り確認され、3 度ともオン状態の停電信号が検出された場合に停電状態であると判定され、停電情報の値が R A M 復帰設定処理 S 1 0 1 1 及び R A M 初期設定処理 S 1 0 1 3 において設定された通電値から所定の停電値に変更される。一方、停電状態であると判定されなかった場合には、停電情報は通電値に維持される。また、停電情報が停電値に変更された場合には、R A M の所定の範囲の記憶領域に対するチェックサム値を算出し、そのチェックサム値の 2 の補数を R A M 判定値として設定する。

【 0 1 2 1 】

30

乱数更新処理 S 1 1 0 3 において、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当たり図柄乱数カウンタ、小当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、規定最大値 (例えば、「 5 7 6 」) と異なる値である場合には、現在値より「 1 」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値 (「 0 」) に変更される。但し、変更後の値が特別図柄に係る当選乱数カウンタに対する循環初期値と同一の値となる場合には、特別図柄に係る当選乱数カウンタの値が、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定され、また、循環初期値も当選乱数初期値カウンタと同一の値に設定される。大当たり図柄乱数カウンタ、小当たり図柄乱数カウンタ、停止パターン選択カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること及びそれらのカウンタごとの循環初期値に基づく初期設定においてそれらのカウンタに固有の初期値カウンタが参照される以外は特別図柄に係る当選乱数カウンタの場合と同様にして更新される。なお、特別図柄に係る当選乱数カウンタと特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、大当たり図柄乱数カウンタと大当たり図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、小当たり図柄乱数カウンタと小当たり図柄乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一であり、普通図柄に係る当選乱数カウンタと普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタとは値の範囲が同一である。

40

50

【0122】

乱数初期値更新処理 S1104において、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタ、大当たり図柄乱数初期値カウンタ、小当たり図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタが更新される。具体的には、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値（例えば、「576」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。特別図柄に係る図柄乱数初期値カウンタ及び普通図柄に係る当選乱数初期値カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの場合と同様にして更新される。

10

【0123】

変動用力カウンタ更新処理 S1105において、変動時間や変動パターン等を決定するための第1の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタの値が更新される。具体的には、第1の変動種別カウンタの値が規定最大値（例えば、「187」）と異なる値である場合には、現在値より「1」だけ大きい値に変更され、特別図柄に係る当選乱数初期値カウンタの値が規定最大値である場合には、規定最小値（「0」）に変更される。第2の変動種別カウンタ～第4の変動種別カウンタについても、規定最大値や規定最小値がそれらのカウンタに固有の値であること以外は、第1の変動種別カウンタの場合と同様にして更新される。

20

【0124】

遊技停止判定処理 S1106において、不正検知情報が不正検知値である場合には、遊技停止値に更新されると共に、遊技進行を停止させるための各種の情報が設定される。一方、不正検知情報が不正検知値でない場合や既に遊技停止値である場合には、実質的な処理は実行されずに遊技停止判定処理 S1106は終了する。なお、不正検知情報は、不正検知処理 S1111において各種の不正の発生が検知された場合に不正検知値に設定される。また、判定処理 S1107においては、不正検知情報が遊技停止値であるか否かによって遊技停止中であるか否かが判定される。

30

【0125】

制御信号出力処理 S1108において、出力バッファに格納された制御データに基づいて、第1の特別図柄に係る特別図柄表示装置 471、第2の特別図柄に係る特別図柄表示装置 472 及び普通図柄に係る普通図柄表示装置 473 等の各種の報知装置を制御する信号が出力される。また、出力バッファに格納された制御データに基づいて、球送りソレノイド 332、発射ソレノイド 334、各種の進入規制ソレノイド 462, 463, 464、誘導規制モータ 423 等の各種のアクチュエータを制御する信号が出力される。

【0126】

スイッチ読込処理 S1109において、中始動入賞スイッチ 441、右始動入賞スイッチ 442、下大入賞スイッチ 443、上大入賞スイッチ 444、始動スイッチ 446 及び一般入賞スイッチ 449A, 449B の各々からの信号状態が読み込まれて、各種のスイッチによる遊技球の検出状態の変化が検知される。具体的には、スイッチ読込処理 S1009において、各種のスイッチからの信号状態が所定の時間間隔を隔てて 2 度に亘り入力バッファ（RAM の一部の領域）に読み込まれ、各種のスイッチからの信号ごとに、1 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第1の信号状態」と略記する）と、2 回目に読み込まれた信号状態（以下において「第2の信号状態」と略記する）と、前回のタイマ割込みで検知された検出状態（以下において「前回の検出状態」と略記する）とに基づいて、各種のスイッチの検出状態の変化が検知される。更に具体的には、各スイッチに対して、前回の検出状態がオフ状態である場合において、第1の信号状態がオン状態であり、第2の信号状態がオン状態である場合にオン状態移行と判断されて、スイッチの種類に応じた検出フラグ（RAM の一部の領域）が設定される。

40

【0127】

タイマ更新処理 S1110において、特別図柄関連制御タイマ、普通図柄関連制御タイ

50

マ、上大入賞制御タイマ、不正下大入賞監視遅延タイマ、不正上大入賞監視遅延タイマ、整合エラー解除遅延タイマ、振動センサ遊技停止監視タイマ及び電波センサ監視遅延タイマ等の各種のタイマ(RAM の所定の領域)が更新される。具体的には、特別図柄関連制御タイマの値が所定の解除値(例えば「0」)でない場合には、現在値から「1」だけ減じた値に変更され、現在の値が解除値である場合には解除値に維持される。

【0128】

不正検知処理 S 1 1 1 1において、各種の入賞装置に強制的に遊技球を進入させたり、各種の入賞装置に強制的に作動させたりするような不正行為が検知される。具体的には、図 1 7 に示されたように、上大入賞装置 4 3 4 の進入規制機構 4 5 4 が進入禁止姿勢であるか進入許容姿勢であるかを検知する開閉センサ 4 9 4 からの信号に基づいて、進入規制機構 4 5 4 を上進入規制切換ソレノイド 4 6 4 の作動に基づかず強制的に進入許容姿勢に移行させる不正行為が検知され、上大入賞装置 4 3 4 の振分機構 4 5 5 が非誘導姿勢であるか誘導姿勢であるかを検知する振分センサ 4 9 5 からの信号に基づいて、振分機構 4 5 5 を上振分切換ソレノイド 4 6 5 の作動に基づかず強制的に誘導姿勢に移行させる不正行為が検知される(S 1 2 0 1)。また、振動誘導監視期間における上大入賞スイッチ 4 4 4 、非特定通路スイッチ 4 4 7 及び特定通路スイッチ 4 4 8 の検出フラグの設定状況に基づいて、遊技機 1 0 0 への不正な振動によって特定通路 6 0 E に遊技球を強制的に誘導する不正行為が検知される(S 1 2 0 2)。なお、振動誘導監視期間であるか否かは後述の振動センサ監視処理 S 1 2 0 5 において決定される。また、電波を検出する電波センサ 4 9 3 からの信号に基づいて、進入規制機構 4 5 4 を進入許容姿勢に移行させるように上進入規制切換ソレノイド 4 6 4 を強制的に作動させる不正行為が検知される(S 1 2 0 3)。また、磁気を検出する磁気センサ 4 9 1 からの信号に基づいて、始動入賞装置 4 3 1 、上大入賞装置 4 3 4 等の各種の入賞装置に遊技球を磁気的作用によって強制的に誘導したり、上大入賞装置 4 3 4 における特定通路 6 0 E に遊技球を強制的に誘導したりする不正行為が検知される(S 1 2 0 4)。振動を検出する振動センサ 4 9 2 からの信号に基づいて、振動誘導監視期間とするか否かが決定される(S 1 2 0 5)。また、正常な遊技において実質的に右始動入賞スイッチ 4 4 2 によって遊技球が検出されることのない期間における右始動入賞スイッチ 4 4 2 の検出フラグの設定状況に基づいて、始動入賞装置 4 3 2 に遊技球を強制的に進入させたり、右始動入賞スイッチ 4 4 2 を強制的に感知させたりする不正行為が検知される(S 1 2 0 6)。また、正常な遊技において実質的に上大入賞スイッチ 4 4 4 によって遊技球が検出されることのない期間における上大入賞スイッチ 4 4 4 の検出フラグの設定状況に基づいて、上大入賞装置 4 3 4 に遊技球を強制的に進入させたり、上大入賞スイッチ 4 4 4 を強制的に感知させたりする不正行為が検知される(S 1 2 0 7)。また、正常な遊技において実質的に下大入賞スイッチ 4 4 3 によって遊技球が検出されることのない期間における下大入賞スイッチ 4 4 3 の検出フラグの設定状況に基づいて、下大入賞装置 4 3 3 に遊技球を強制的に進入させたり、下大入賞スイッチ 4 4 3 を強制的に感知させたりする不正行為が検知される(S 1 2 0 8)。

【0129】

ここで、不正下大入賞監視処理 S 1 2 0 8 について更に詳細に説明する。不正下大入賞監視処理 S 1 2 0 8 において、不正下大入賞監視遅延タイマが解除されており、かつ、特別図柄関連状態識別値が下大入賞装置 4 3 3 の進入許容状態中の制御状態を表す「4」でない場合(S 1 3 0 1 : N , S 1 3 0 2 : N)であって、下大入賞スイッチ 4 4 3 の検出フラグが設定されている場合には(S 1 3 0 3 : N)、下大入賞スイッチ 4 4 3 の検出フラグが解除され(S 1 3 0 4)、不正検知カウンタ(RAM の所定の領域)が現在値より「1」だけ大きい値に更新され(S 1 3 0 5)、また、不正検知コマンドが設定される(S 1 3 0 6)。

【0130】

図 1 6 に示された入賞検知応答処理 S 1 1 1 2 において、図 1 9 に示されたように、中始動入賞スイッチ 4 4 1 による遊技球の検出に基づいて中始動入賞カウンタ(RAM の所定の領域)及び第 1 払出カウンタ(RAM の所定の領域)が更新され(S 1 4 0 1)、右

10

20

30

40

50

始動入賞スイッチ 442 による遊技球の検出に基づいて第1払出カウンタが更新され (S1402)、上大入賞スイッチ 444 による遊技球の検出に基づいて上大入賞カウンタ (RAM の所定の領域) 及び第1払出カウンタが更新され (S1403)、下大入賞スイッチ 443 による遊技球の検出に基づいて第2払出カウンタ (RAM の所定の領域) が更新され (S1404)、一般入賞スイッチ 449A, 449B のいずれかによる遊技球の検出に基づいて第2払出カウンタが更新される (S1405)。また、始動スイッチ 446 による遊技球の検出に基づいて始動スイッチ 446 の検出フラグが設定されている場合 (S1406: N) には、右打コマンドが設定される (S1407)。また、中始動入賞スイッチ 441 による遊技球の検出に基づいて中始動入賞スイッチ 441 の検出フラグが設定されている場合 (S1408: N) には、左打コマンドが設定される (S1409)。 10

【0131】

図16に示された発射制御処理 S1113において、発射装置 330 による遊技球の発射を制御するための発射関連情報が更新される。具体的には、球送り機構 331 を駆動する球送りソレノイド 332 の作動フラグ及び発射機構 333 を駆動する発射ソレノイド 334 の作動フラグが更新される。

【0132】

入力信号監視処理 S1114において、払出制御基板 930 を介した開閉検出スイッチ 108 からの信号の出力状態に基づいて、外枠 101 に対して中間ブロック 103 が開放されているか閉鎖されているか否かが検知される。また、払出制御基板 940 を介した開閉検出スイッチ 109 からの信号の出力状態に基づいて、中間ブロック 103 に対して前ブロック 102 が閉鎖されているか否かが検知される。 20

【0133】

払出状態監視処理 S1115において、払出制御基板 930 から出力される払出制御状態を表す情報が監視され、必要に応じて、払出制御状態に応じた各種の払出状態コマンドが設定される。なお、払出状態コマンドを受信した副制御基板 940 は、払出状態コマンドの種類に応じた報知を装飾図柄表示装置 479 及び音響装置 281, 282 等に実行させることとなる。

【0134】

払出信号出力処理 S1116において、必要に応じて、第1払出カウンタ及び第2払出カウンタの値に基づいて各種の賞球コマンドを設定し、払出制御基板 930 に出力する。なお、第1払出カウンタ及び第2払出カウンタは、賞球コマンドの設定に応じて更新される。 30

【0135】

特別図柄関連処理 S1117において、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技制御が実行される。具体的には、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、特別図柄保留表示装置 476 の動作制御が実行される。また、第1特別図柄に係る単位遊技制御において、第1特別図柄に係る特別図柄表示装置 471 の動作制御が実行され、第1特別図柄抽選において大当たりに当選した場合には、下大入賞装置 433 の動作制御が更に実行される。また、第2特別図柄に係る単位遊技制御において、第2特別図柄に係る特別図柄表示装置 472 の動作制御が実行され、第2特別図柄抽選において大当たりに当選した場合には、下大入賞装置 433 の動作制御が更に実行され、一方、第2特別図柄抽選において小当たりに当選した場合には、上大入賞装置 434 の動作制御が更に実行される。更に、大入賞装置 434 の作動中ににおいて所定の条件を満たした場合には、下大入賞装置 433 の動作制御も実行される。 40

【0136】

普通図柄関連処理 S1118において、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御並びに普通図柄に係る単位遊技制御が実行される。具体的には、普通図柄に係る単位遊技の権利の保留制御において、普通図柄保留表示装置 478 の動作制御が実行される。普通図柄に係る単位遊技制御において、普通図柄に係る普通図柄表示装置 473 の動作制御が実行され、普通図柄抽選において当たりに当選した場合には更に右始動入賞装置 432 の動作制 50

御が実行される。

【0137】

表示制御処理 S1119において、特別図柄関連処理 S1117における第1特別図柄に係る特別図柄表示装置 471、第2特別図柄に係る特別図柄表示装置 472及び特別図柄保留表示装置 476等の動作を制御するために更新される各種の情報に基づいて、それらの装置を具体的に作動させるための出力データが合成される。なお、合成された出力データは、次回の割込み処理における制御信号出力処理 S1108において各装置に出力されることとなる。

【0138】

モータ制御処理 S1120において、中央構造体 420の誘導規制機構 421を駆動する誘導規制モータ 423の動作制御が実行される。具体的には、誘導規制モータ 423としてのステッピングモータを作動させるための励磁パターンデータが設定される。なお、設定された励磁パターンデータは、次回の割込み処理における制御信号出力処理 S1108において誘導規制モータ 423に出力されることとなる。

10

【0139】

外部情報設定処理 S1121において、遊技機 100に電気的に接続されるデータ表示装置（図示せず）や管理装置（図示せず）等の外部装置に出力する出力データが設定される。なお、この出力データは、次回の割込み処理における制御信号出力処理 S1108において各装置に出力されることとなる。

【0140】

20

ここで、特別図柄関連処理 S1117について詳細に説明する。図 20 は、特別図柄関連処理の一例を表すフローチャートである。また、図 29 及び図 30 は、それぞれ、特別図柄関連処理における上大入賞装置作動処理の一例の前半部及び後半部を表すフローチャートであり、図 31 は、特別図柄関連処理における上大入賞装置停止処理の一例を表すフローチャートである。

【0141】

特別図柄関連処理 S1117において、図 20 に示されたように、中始動入賞スイッチ 441の検出フラグが設定されているか否かが判定され（S1501）、その検出フラグが設定されている場合には、中始動入賞処理 S1502が実行される。また、特別図柄関連制御タイマが設定されているか（その値が「0」以外であるか）又は解除されているか（その値が「0」であるか）が判定されて、特別図柄関連制御タイマが解除されている場合には、ゼロフラグが設定される。なお、特別図柄変動開始処理 S1504～上大入賞装置停止処理 S1512における特別図柄関連制御タイマが設定されているか（作動中）又は解除されているか（停止中）は、ゼロフラグに基づいて判定される。その後、特別図柄関連状態識別値に応じて、特別図柄変動開始処理 S1504～上大入賞装置停止処理 S1512のいずれか 1 つが選択的に実行される。ここで、特別図柄関連状態識別値は、第1特別図柄及び第2特別図柄に係る単位遊技制御の進行段階を識別する値であり、特別図柄関連制御タイマは、各進行段階における時間制御を行うためのタイマであり、全ての進行段階において共通で使用される。以下において、主要な処理について処理別に説明する。

30

【0142】

40

中始動入賞処理 S1502において、第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留数（以下において「特別図柄保留数」とも略記する）が最大許容数以上でない場合には、特別図柄保留数が更新され、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当たり図柄カウンタ及び停止パターン選択カウンタから一組の乱数が取得され、また、副制御基板 940に送信されることとなる特別図柄保留数の情報を含むコマンドが設定される。

【0143】

特別図柄変動開始処理 S1504において、図 21 に示されたように、特別図柄保留数が「0」であるか否かが判定され（S1601）、特別図柄保留数が「0」でない場合（S1601：N）には、第1特別図柄に係る単位遊技制御を開始させるために各種の情報が初期設定される（S1602）と共に、既に取得されている特別図柄に係る当選乱数力

50

ウンタ、大当り図柄カウンタ及び停止パターン選択カウンタに基づく各組の乱数がRAM（図示せず）の所定の領域に取得順序を保持して順送りされる（S1603）。これによって、最先で取得された一組の乱数が今回の第1特別図柄抽選における当選判定対象に決定される。一方、特別図柄保留数が「0」である場合（S1601:Y）には、右始動入賞スイッチ442の検出フラグが設定されているか否かが判定され（S1604）、その検出フラグが設定されている場合（S1604:N）には、第2特別図柄に係る単位遊技制御を開始させるために各種の情報が初期設定される（S1605）と共に、特別図柄に係る当選乱数カウンタ、大当り図柄カウンタ、小当り図柄カウンタ及び停止パターン選択カウンタから一組の乱数が取得される（S1606）。これによって、取得された一組の乱数が今回の第2特別図柄抽選における当選判定対象に決定される。

10

【0144】

また、今回の当選判定対象である一組の乱数のうち当選乱数カウンタから取得された乱数に基づいて当選判定が行われる（S1607）。具体的には、第1特別図柄に係る単位遊技制御においては、大当りであるかハズレであるかが決定され、大当りである場合には、大当りフラグ（RAMの所定の領域）が設定されると共に、今回の当選判定対象である一組の乱数のうち大当り図柄カウンタから取得された乱数に基づいて第1特別図柄に係る停止図柄が非時短大当りに対応する図柄（以下において「非時短大当り図柄」とも略記する）及び時短大当りに対応する図柄（以下において「時短大当り図柄」とも略記する）のいずれであるかが決定される。なお、ハズレである場合には、第1特別図柄に係る停止図柄が所定のハズレ図柄に決定される。また、第2特別図柄に係る単位遊技制御においては、大当りであるか小当りであるかハズレであるかが決定され、大当りである場合には、大当りフラグが設定されると共に、今回の当選判定対象である一組の乱数のうち大当り図柄カウンタから取得された乱数に基づいて第2特別図柄に係る停止図柄が非時短大当り図柄であるか時短大当り図柄であるかが決定され、一方、小当りである場合には、小当りフラグが設定されると共に、今回の抽選対象である一組の乱数のうち小当り図柄カウンタから取得された乱数に基づいて通常移行可能小当りに対応する図柄（以下において「通常移行可能小当り図柄」とも略記する）であるか時短移行可能小当りに対応する図柄（以下において「時短移行可能小当り図柄」とも略記する）であるかが決定される。なお、ハズレである場合には、第2特別図柄に係る停止図柄が所定のハズレ図柄に決定される。停止図柄の決定後に、特別図柄の種類及び停止図柄の種類に応じて、大当りの種類を表す停止パターン識別値、特別遊技状態における遊技態様を表す特別遊技態様識別値、並びに、特別遊技状態後の遊技状態の態様を表す時短フラグが設定される。

20

【0145】

また、今回の当選判定対象である一組の乱数のうち停止パターン選択カウンタから取得された乱数及び新たに第1変動種別カウンタ～第4変動種別カウンタから取得される乱数に基づいて第1特別図柄や第2特別図柄に係る変動表示時間が決定され、その変動表示時間に対応する値に特別図柄関連制御タイマが設定され、装飾図柄に係る演出態様を決定する変動パターンが選択されて変動コマンドが設定される（S1608）。その後、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示を開始させるために各種の情報が設定される（S1609）。このとき、特別図柄関連状態識別値は「1」に変更される。これによって、次回以降のタイマ割込みにおいては、特別図柄変動表示処理S1505が実行されることとなる。

30

【0146】

また、特別図柄保留数が「0」であって右始動入賞スイッチ442の検出フラグが設定されていない場合（S1601:Y, S1604:Y）には、装飾図柄表示装置479の表示を所定のデモンストレーション表示へ変更させるか否かを判定するための処理（S1610～S1612）が実行される。

40

【0147】

特別図柄変動表示処理S1505において、第1特別図柄の変動表示制御や第2特別図柄の変動表示制御が実行される。具体的には、変動表示の開始から変動表示時間が経過し

50

ておらず特別図柄関連制御タイマが設定されている場合には、第1特別図柄や第2特別図柄の変動表示が継続される。なお、副制御装置940における変動コマンドの受信によって、特別図柄変動開始処理S1504において選択された変動パターンに応じた変動演出態様で装飾図柄の演出表示も行われる。一方、変動表示の開始から変動表示時間が経過したことによって特別図柄関連制御タイマが解除されている場合には、第1特別図柄や第2特別図柄の確定表示を開始させるために、第1特別図柄や第2特別図柄に係る停止図柄が表示図柄として設定され、特別図柄関連制御タイマが所定の確定表示時間に対応する値に設定され、特別図柄関連状態識別値が「2」に変更される。これによって、次回以降のタイマ割込みにおいては、特別図柄確定表示処理S1506が実行されることとなる。

【0148】

10

特別図柄確定表示処理S1506において、第1特別図柄の確定表示制御や第2特別図柄の確定表示制御が実行される。具体的には、確定表示の開始から確定表示時間が経過しておらず特別図柄関連制御タイマが設定されている場合には、第1特別図柄や第2特別図柄の確定表示が継続される。なお、副制御装置940における変動コマンドの受信によって、特別図柄変動開始処理S1504において選択された変動パターンに応じた確定演出態様で装飾図柄の演出表示も行われる。一方、確定表示の開始から確定表示時間が経過したことによって特別図柄関連制御タイマが解除されている場合には、抽選結果に応じて、大当たりに当選している場合にあっては下大入賞装置433の作動制御に移行させるために各種の情報が更新され、小当たりに当選している場合にあっては上大入賞装置434の作動制御に移行させるために各種の情報が更新され、大当たりにも小当たりにも当選していない場合にあっては第1特別図柄や第2特別図柄に係る次回の単位遊技制御に移行させるために各種の情報が更新される。このとき、大当たりに当選している場合には、特別図柄関連状態識別値は「3」に変更され、特別図柄関連制御タイマは下大入賞装置434に対する所定の作動開始待機時間（オープニング時間）に対応する値に設定され、小当たりに当選している場合には、特別図柄関連状態識別値は「7」に変更され、ハズレである場合には、特別図柄関連状態識別値は「0」に変更され、特別図柄関連制御タイマは解除される。特別図柄関連状態識別値の変更に応じて、次回以降のタイマ割込みにおいて、下大入賞装置作動開始処理S1507、上大入賞装置作動処理S1511又は特別図柄変動開始処理S1504が実行されることとなる。また、大当たりフラグが設定されていないときであって時短遊技状態における最終回の単位遊技制御である場合には、時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるために各種の情報が更新される。なお、小当たりに当選している場合には、上進入規制ソレノイド454の作動フラグが設定されるために、次回のタイマ割込みにおいて、上大入賞装置434が進入許容状態への移行を開始することとなる。

【0149】

20

ここで、特別図柄確定表示処理S1506について詳細に説明する。特別図柄確定表示処理S1506において、特別図柄関連制御タイマが設定されているか否かが判定され（S1701）、特別図柄関連制御タイマが設定されている場合（S1701：Y）には、確定表示の開始から確定表示時間が経過していないために実質的な処理は実行されずに本特別図柄確定表示処理S1506が終了する。一方、特別図柄関連制御タイマが設定されていない場合（S1701：N）には、大当たりフラグが設定されているか否かが判定される（S1702）。大当たりフラグが設定されていない場合には（S1702：N）、変動選択状態カウンタが更新される（S1703）。また、時短状態カウンタが設定されているか否かが判定されて（S1704）、時短状態カウンタが設定されている場合（S1704：N）には、その値が現在値より「1」だけ小さい値に変更される（S1705）。その後、再度、時短状態カウンタが設定されているか否かが判定されて（S1706）、時短状態カウンタが解除されている場合（S1706：N）には、時短遊技状態における規定回数の最終回の特別図柄に係る単位遊技制御であるために、時短状態フラグが解除され（S1707）、非時短遊技状態コマンドが設定される（S1708）。時短状態フラグの解除によって、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に戻ることとなる。また、小当たりフラグが設定されているか否かが判定される（S1709）。

40

50

【0150】

大当たりフラグも小当たりフラグも設定されていない場合 (S1702:N, S1709:N)、つまり、当選判定処理 S1607 (図21参照) における抽選結果がハズレであった場合には、特別図柄関連状態識別値が「0」に変更され、特別図柄関連制御タイマが解除される (S1710)。

【0151】

小当たりフラグが設定されている場合 (S1702:N, S1709:Y)、つまり、当選判定処理 S1607 (図21参照) における抽選結果が小当たりであった場合には、小当たり当選コマンドが設定される (S1711) と共に、特別図柄関連状態識別値が「7」に変更され、特別図柄関連制御タイマが小当たりに伴い作動する上大入賞装置434における上大入賞スイッチ444の最大有効時間に対応する値に設定され、上進入規制ソレノイド464の作動フラグが設定される (S1712)。なお、小当たり開始設定処理 S1712においては、更に、上大入賞装置434の作動制御に用いられる各種の情報が解除される。

10

【0152】

大当たりフラグが設定されている場合 (S1702:Y)、つまり、当選判定処理 S1607 (図21参照) における抽選結果が大当たりであった場合には、遊技状態を特別遊技状態に移行させるために各種の情報を設定する特別遊技状態移行設定処理 S1713 が実行される。具体的には、特別遊技状態移行設定処理 S1713において、図23に示されたように、特別遊技態様識別値が「1」であるか否かが判定され (S101)、特別遊技態様識別値が「1」でない場合 (S101:Y)、つまり、特別遊技態様識別値が「0」である場合には、特別図柄関連制御タイマが所定の作動開始待機時間に対応する値 (ROMの所定の領域に格納) に設定され、最大進入許容時間バッファ (RAMの所定の領域) が最大進入許容時間に対応する値 (ROMの所定の領域) に設定され、中間進入禁止時間バッファ (RAMの所定の領域) が所定の標準進入禁止時間に対応する値 (ROMの所定の領域) に設定され、最終進入禁止時間バッファ (RAMの所定の領域) が所定の標準進入禁止時間に対応する値 (ROMの所定の領域に格納) に設定され、作動終了待機時間バッファ (RAMの所定の領域) が所定の作動終了待機時間に対応する値 (ROMの所定の領域に格納) に設定され、大入賞許容カウンタが所定の進入許容状態移行回数 (例えば、15回) に設定される (S102)。また、特別遊技状態開始コマンドが設定される (S103)。一方、特別遊技態様識別値が「1」である場合には、特別図柄関連制御タイマが所定の作動開始待機時間に対応する値に設定され、最大進入許容時間バッファ (RAMの所定の領域) が最大進入許容時間に対応する値 (ROMの所定の領域) に設定され、中間進入禁止時間バッファ (RAMの所定の領域) が所定の拡張進入禁止時間に対応する値 (ROMの所定の領域) に設定され、最終進入禁止時間バッファ (RAMの所定の領域) が所定の標準進入禁止時間に対応する値 (ROMの所定の領域) に設定され、作動終了待機時間バッファ (RAMの所定の領域) が所定の作動終了待機時間に対応する値に設定され、大入賞許容カウンタが所定の進入許容状態移行回数 (例えば、15回) に設定される (S104)。なお、第2態様特別遊技状態移行設定処理 S104 は、中間進入禁止時間バッファの設定値が異なる以外は第1態様特別遊技状態移行設定処理 S102 と同一の処理である。また、特別遊技状態開始コマンドが設定され (S105)、特殊特別遊技状態移行コマンドが設定される (S106)。

20

【0153】

また、特別遊技状態移行設定処理 S1713 の後に、図22に示されたように、特別図柄関連状態識別値が「3」に変更され、時短状態カウンタが解除され、変動選択状態カウンタが解除され、時短フラグが解除され、特別遊技状態識別値が解除される (S1714)。

30

【0154】

また、抽選結果に応じた処理 (S1710, S1712, 1714) の後に、大当たりフラグや小当たりフラグが解除されると共に、特別図柄の表示制御に用いられた各種の情報が

40

50

解除される（S1715）。

【0155】

下大入賞装置作動開始処理S1507において、下大入賞装置433の作動を開始させるための処理が実行される。具体的には、図24に示されたように、確定表示の終了から作動開始待機時間が経過しておらず特別図柄関連制御タイマが設定されている場合（S1801:Y）には、待機状態が継続される。一方、確定表示の終了から作動開始待機時間が経過したことによって特別図柄関連制御タイマが解除されている場合（S1801:N）には、特別図柄関連制御タイマが下大入賞装置433の各回の最大進入許容時間に対応する値に設定され（S1802）、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され（S1803）、下大入賞装置433に進入する遊技球の個数を各回の進入許容状態ごとに計測する大入賞カウンタが解除され（S1804）、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定される（S1805）。これによって、次のタイマ割込みにおいて下大入賞装置433が初回の進入許容状態への移行を開始し、また、次回以降のタイマ割込みにおいて、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更されたことによって下大入賞許容中処理S1508が実行されることとなる。また、下大入賞装置433を進入許容状態に移行させる残り回数を表す大入賞許容カウンタが現在の値から「1」だけ減じた値に変更され、下大入賞装置433を進入許容状態に移行させる回数を表す副大入賞許容カウンタが現在の値から「1」だけ加えた値に変更され、変更後の大入賞許容カウンタの値に応じた大入賞許容コマンドが設定される（S1806）。

【0156】

下大入賞許容中処理S1508において、下大入賞装置433が進入許容状態である場合の処理が実行される。具体的には、図25に示されたように、下大入賞装置433の進入許容状態への移行の開始から最大進入許容時間が経過しておらず特別図柄関連制御タイマが設定されているとき（S1901:N）であって、下大入賞スイッチ443の検出フラグが設定されている場合（S1902:N）には、大入賞カウンタの値が現在値より「1」だけ大きい値に変更され（S1903）、変更後の大入賞カウンタの値が規定数（例えば、10球）未満である場合（S1904:Y）には、進入許容状態が継続される。一方、下大入賞装置433の進入許容状態への移行の開始から最大進入許容時間が経過したことによって特別図柄関連制御タイマが解除されているとき（S1901:Y）又は大入賞カウンタの値が規定数以上であるとき（S1904:N）には、特別図柄関連制御タイマが、最終回の進入許容状態であり大入賞許容カウンタが「0」である場合にあっては最終進入禁止時間バッファに格納されている標準進入禁止時間に対応する値に設定され（S1906）、最終回以外の進入許容状態であり大入賞許容カウンタが「0」でない場合にあっては中間進入禁止時間バッファに格納されている標準進入禁止時間又は拡張進入禁止時間に対応する値に設定され（S1907）、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され（S1908）、下大入賞規制ソレノイド463の作動フラグが解除され（S1909）、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の下大入賞監視遅延時間に対応する値に設定される（S1910）。

【0157】

下大入賞禁止中処理S1509において、下大入賞装置433が進入禁止状態である場合の処理が実行される。具体的には、図26に示されたように、下大入賞装置433の進入禁止状態への移行の開始から最終回の進入許容状態後にあっては標準進入禁止時間、最終回以外の進入許容状態後にあっては標準進入禁止時間又は拡張進入禁止時間が経過しておらず特別図柄関連制御タイマが設定されている場合（S2001:Y）には、進入禁止状態が継続される。一方、下大入賞装置433の進入禁止状態への移行の開始から標準進入禁止時間又は拡張進入禁止時間が経過したことによって特別図柄関連制御タイマが解除されている場合（S2001:N, S2002:N）には、次の進入許容状態に移行するために、特別図柄関連制御タイマが下大入賞装置433の各回の最大進入許容時間に対応する値に設定され（S2003）、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され（S2004）、大入賞カウンタが解除され（S2005）、不正下大入賞監視遅延タイマが

解除され (S 2 0 0 6)、下進入規制ソレノイド 4 6 3 の作動フラグが設定される (S 2 0 0 7)。更に、進入許容状態移行数更新処理 S 2 0 0 8 が実行され、図 2 7 に示されたように、進入許容状態移行数更新処理 S 2 0 0 8 において、大入賞許容カウンタが現在値より「1」だけ小さい値に変更され (S 2 1 0 1)、副大入賞許容カウンタが現在値より「1」だけ大きい値に変更され (S 2 1 0 2)、変更後の副大入賞許容カウンタの値に応じて、その値が所定の進入許容状態移行回数 (図中は規定回数と略記) 未満である場合 (S 2 0 0 3 : N) には、進入許容状態移行コマンドが設定され (S 2 1 0 4)、その値が所定の進入許容状態移行回数以上である場合 (S 2 0 0 3 : Y) には、最終進入許容状態移行コマンドが設定される (S 2 1 0 5)。また、下大入賞装置 4 3 3 の進入禁止状態への移行の開始から最終回の最大進入禁止時間が経過したことによって特別図柄関連制御タイマが解除されている場合 (S 2 0 0 1 : N, S 2 0 0 2 : Y) には作動終了待機状態に移行させるために、特別図柄関連制御タイマが作動終了待機時間バッファに格納されている作動終了待機時間 (エンディング時間) に対応する値に設定され (S 2 0 0 9)、特別遊技状態への移行契機の種類に応じて、時短フラグが設定されない (S 2 0 1 0 : Y) 第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の通常大当りに基づく特別遊技状態並びに第 2 特別図柄の通常移行可能小当りを経由した特別遊技状態にあっては通常状態移行演出コマンド (S 2 0 1 1)、時短フラグが設定される (S 2 0 1 0 : Y) 第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄の時短大当りに基づく特別遊技状態並びに第 2 特別図柄の時短移行可能小当りを経由した特別遊技状態にあっては時短状態移行演出コマンドが設定され (S 2 0 1 2)、特別図柄関連状態識別値が「6」に変更される (S 2 0 1 3)。これによって、最終回以外の進入禁止状態にあっては、次回のタイマ割込みにおいて下大入賞装置 4 3 3 が進入許容状態への移行を開始し、また、次回以降のタイマ割込みにおいて下大入賞許容中処理 S 1 5 0 8 が実行されることとなり、一方、最終回の進入禁止状態にあっては、次回以降のタイマ割込みにおいて下大入賞装置 4 3 3 の進入禁止状態が維持され、下大入賞装置作動終了処理 S 1 5 1 0 が実行されることとなる。

【0158】

下大入賞装置作動終了処理 S 1 5 1 0 において、下大入賞装置 4 3 3 の作動制御を終了させるための処理が実行される。具体的には、図 2 8 に示されたように、下大入賞装置 4 3 3 の作動終了待機状態の開始から作動終了待機時間が経過しておらず特別図柄関連制御タイマが設定されている場合 (S 2 2 0 1 : Y) には、作動終了待機状態が継続される。一方、下大入賞装置 4 3 3 の作動終了待機状態の開始から作動終了待機時間が経過しており特別図柄関連制御タイマが解除されているとき (S 2 2 0 1 : N) であって、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る時短大当りに基づく特別遊技状態並びに第 2 特別図柄に係る時短移行可能小当りを経由した特別遊技状態である場合には、時短状態フラグが設定され (S 2 2 0 2)、時短状態カウンタが最大時短遊技回数に設定され (S 2 2 0 3)、第 1 特別図柄及び第 2 特別図柄に係る通常大当りに基づく特別遊技状態並びに第 2 特別図柄の通常移行可能小当りを経由した特別遊技状態である場合には、時短状態フラグが解除状態に維持され (S 2 2 0 2)、時短状態カウンタが解除状態に維持される (S 2 2 0 3)。また、時短状態フラグが設定されない場合 (S 2 2 0 4 : N) には、特別遊技状態後の所定の規定回数の単位遊技制御における第 1 特別図柄に係る変動パターンの選択を他の単位遊技制御と異ならせるための変動選択状態カウンタが所定の規定回数に対応する規定値 (例えば、「20」) に設定される (S 2 2 0 5) と共に非時短コマンドが設定され (S 2 2 0 6)、一方、時短状態フラグが設定される場合 (S 2 2 0 4 : Y) には、変動選択状態カウンタが解除状態に維持される (S 2 2 0 7) と共に時短コマンドが設定される (S 2 2 0 8)。最後に、下大入賞装置 4 3 3 を停止させるために各種の情報が更新される (S 2 2 0 9)。

【0159】

上大入賞装置作動処理 S 1 5 1 1 において、上大入賞装置 4 3 4 の作動を制御するための処理が実行される。具体的には、図 2 9 に示されたように、非特定通路スイッチ 4 4 7 の検出フラグが設定されているか否かが判定され (S 2 3 0 1)、その検出フラグが設定

10

20

30

40

50

されている場合 (S 2 3 0 1 : N) には、排出カウンタが現在値に「1」だけ加えた値に変更される (S 2 3 0 2)。また、特定通路スイッチ 4 4 8 の検出フラグが設定されているか否かが判定され (S 2 3 0 3)、その検出フラグが設定されている場合 (S 2 3 0 3 : N) には、排出カウンタ (RAM の所定の領域) が現在値に「1」だけ加えた値に変更され (S 2 3 0 4)、更に、上大入賞カウンタ (RAM の所定の領域) が設定されており特定通路有効フラグ (RAM の所定の領域) が設定されている場合 (S 2 3 0 5 : N, S 2 3 0 6 : Y) には、特別遊技状態に移行させるために各種の情報が設定される (S 2 3 0 7)。具体的には、大当たりフラグが設定され、時短状態カウンタが解除され、時短状態フラグが解除され、特定通路有効フラグが解除され、進入許容状態移行カウンタに所定の最大進入許容状態移行数が設定される。また、上大入賞スイッチ 4 4 4 が設定されているか否かが判定され (S 2 3 0 8)、その検出フラグが設定されている場合 (S 2 3 0 8 : N) には、上大入賞カウンタが現在値に「1」だけ加えた値に変更され (S 2 3 0 9)、更に、大入賞カウンタが所定の規定数 (例えば、「10」) 未満である場合 (S 2 3 1 0 : N) には、大入賞カウンタも現在値に「1」だけ加えた値に変更される (S 2 3 1 1)。変更後の大入賞カウンタが規定数以上であり上進入規制ソレノイド 4 5 4 の作動フラグが設定されている場合 (S 2 3 1 2 : N, S 2 3 1 3 : N) には、上進入規制ソレノイド 4 5 4 の作動フラグが解除され (S 2 3 1 4)、特別図柄関連制御タイマが上大入賞スイッチ 4 4 4 の検出許容延長時間に対応する値に再設定される (S 2 3 1 5)。これによって、上大入賞装置 4 3 4 に対する最大進入許容時間に關わらず上大入賞装置 4 3 4 が進入禁止状態となる。

10

20

【0160】

また、図 3 0 に示されたように、上大入賞装置 4 3 4 の進入許容状態への移行の開始から最大進入許容時間が経過しておらず特別図柄関連制御タイマが設定されているとき (S 2 3 1 6 : N) には、特別図柄関連制御タイマの値に応じて、上大入賞装置 4 3 3 の進入許容状態への移行の開始から所定の誘導開始待機時間が経過したことを表す誘導開始値である場合 (S 2 3 1 8 : Y) にあっては振分切換ソレノイド 4 6 4 の作動フラグが設定されると共に特定通路有効フラグが設定され (S 2 3 1 9, S 2 3 2 0)、誘導開始待機時間の経過から更に最大誘導時間が経過したことを表す誘導終了値である場合 (S 2 3 2 1 : Y) にあっては振分切換ソレノイド 4 6 4 の作動フラグが解除され (S 2 3 2 2)、上大入賞装置 4 3 4 の進入許容状態への移行の開始から最大進入許容時間が経過すると共に最大誘導時間の経過から更に特定通路スイッチ 4 4 8 の検出許容延長時間が経過したことを表す有効期間終了値である場合 (S 2 3 2 3 : Y) にあっては上進入規制ソレノイド 4 6 4 の作動フラグが解除され (S 2 3 2 4)、特定通路有効フラグが解除され (S 2 3 2 5)、ソレノイド作動終了フラグ (RAM の所定の領域) が設定される (S 2 3 2 6)。なお、ソレノイド作動終了フラグの設定後においては、特別図柄関連制御タイマの中間値に応じた判定を行う必要がなくなるために各種の判定処理及び判定に伴う各種の処理は実行されない (S 2 3 1 7 : Y; S 2 3 1 8 ~ S 2 3 2 6 のスキップ)。一方、上大入賞装置 4 3 4 の進入許容状態への移行の開始から大入賞スイッチ 4 4 4 の最大有効時間が経過しており特別図柄関連制御タイマが解除されている場合 (S 2 3 1 6 : Y) には、上大入賞装置 4 3 4 を停止するために各種の情報が更新される (S 2 3 2 7)。これによって、特別図柄関連制御タイマは下大入賞装置 4 3 3 の作動終了待機時間に対応する値に設定され、特別図柄関連状態識別値は「8」に変更される。

30

40

【0161】

上大入賞装置停止処理 S 1 5 1 2 において、上大入賞装置 4 3 4 を停止するための処理が実行される。具体的には、図 3 1 に示されたように、上大入賞装置 4 3 4 の作動終了待機状態の開始から上大入賞装置 4 3 4 の最短作動終了待機時間が経過しておらず特別図柄関連制御タイマが設定されているとき (S 2 4 0 1 : Y) には、特定通路スイッチ 4 4 8 の検出フラグが設定されている場合 (S 2 4 0 6 : Y) に排出カウンタを現在値から「1」だけ加えた値に変更する (S 2 4 0 7) と共に非特定通路スイッチ 4 4 7 の検出フラグが設定されている場合 (S 2 4 0 8 : Y) に排出カウンタを現在値から「1」だけ加えた

50

値に変更する (S 2 4 0 9) ことによって排出カウンタの値が上大入賞カウンタの値以上となる (S 2 4 1 0 : Y) まで、作動終了待機状態が継続される (S 2 4 1 1 ~ S 2 4 1 5 のスキップ)。また、排出カウンタの値が上大入賞カウンタの値以上とならずに上大入賞装置 4 3 4 の作動終了待機状態の開始から上大入賞装置 4 3 4 の作動終了待機時間が経過しており特別図柄関連制御タイマが解除されている場合 (S 2 4 0 1 : N) には、整合異常解除遅延タイマが所定の整合異常解除遅延時間に対応する値に設定され (S 2 4 0 2)、更に、排出異常送信済フラグが設定されていない場合 (S 2 4 0 3 : N) には排出異常送信済フラグが設定されると共に排出異常コマンドが設定され (S 2 4 0 4, S 2 4 0 5)、その後は上記の場合と同様に、排出カウンタの値が上大入賞カウンタの値以上となるまで作動終了待機状態が継続される。

10

【0162】

上大入賞装置 4 3 4 の作動終了待機状態において、排出カウンタの値が上大入賞カウンタの値以上となったとき (S 2 4 1 0 : N) には、整合コマンドが設定される (S 2 4 1 1) と共に、大当りフラグが設定されていない場合 (S 2 4 1 2 : N) にあっては次回の特別図柄に係る単位遊技に移行するために各種の情報が更新され (S 2 4 1 3)、大当りフラグが設定されている場合にあっては遊技状態を特別遊技状態に移行させるために各種の情報を設定する特別遊技状態移行設定処理 S 2 4 1 4 が実行される。具体的には、図 3 2 に示されたように、特別遊技態様識別値が「3」であるか否かが判定され (S 1 0 1)、特別遊技態様識別値が「3」でない場合 (S 2 0 1 : Y)、つまり、特別遊技態様識別値が「2」である場合には、特別図柄関連状態識別値が「3」に変更され、特別図柄関連制御タイマが所定の作動開始待機時間に対応する値 (ROM の所定の領域に格納) に設定され、最大進入許容時間バッファ (RAM の所定の領域) が所定の最大進入許容時間に対応する値 (ROM の所定の領域) に設定され、中間進入禁止時間バッファ (RAM の所定の領域) が所定の標準進入禁止時間に対応する値 (ROM の所定の領域) に設定され、最終進入禁止時間バッファ (RAM の所定の領域) が所定の標準進入禁止時間に対応する値 (ROM の所定の領域に格納) に設定され、作動終了待機時間バッファ (RAM の所定の領域) が所定の作動終了待機時間に対応する値 (ROM の所定の領域に格納) に設定され、変動選択状態カウンタが解除される (S 2 0 2)。なお、第 3 態様特別遊技状態移行設定処理 S 2 0 3 は、作動開始待機時間に対応する設定値が異なる以外は第 1 態様特別遊技状態移行設定処理 S 1 0 2 (図 2 3 参照) と概ね同一の処理である。一方、特別遊技態様識別値が「3」である場合には、特別図柄関連状態識別値が「3」に変更され、特別図柄関連制御タイマが所定の作動開始待機時間に対応する値に設定され、最大進入許容時間バッファ (RAM の所定の領域) が最大進入許容時間に対応する値 (ROM の所定の領域) に設定され、中間進入禁止時間バッファ (RAM の所定の領域) が所定の拡張進入禁止時間に対応する値 (ROM の所定の領域) に設定され、最終進入禁止時間バッファ (RAM の所定の領域) が所定の標準進入禁止時間に対応する値 (ROM の所定の領域) に設定され、作動終了待機時間バッファ (RAM の所定の領域) が所定の作動終了待機時間に対応する値に設定され、変動選択状態カウンタが解除される (S 2 0 3)。なお、第 4 態様特別遊技状態移行設定処理 S 2 0 3 は、中間進入禁止時間バッファの設定値が異なる以外は第 1 態様特別遊技状態移行設定処理 S 2 0 2 と同一の処理である。また、特殊特別遊技状態移行コマンドが設定される (S 2 0 4)。

20

30

40

【0163】

特別遊技状態移行設定処理 S 2 4 1 4 の後に、図 3 1 に示されたように、大当りフラグが解除され、時短状態カウンタが解除され、時短フラグが解除され、特別遊技状態識別値が解除される (S 2 4 1 5)。

【0164】

これによって、大当りフラグが設定されていない場合には、特別図柄関連制御タイマは解除されると共に特別図柄関連状態識別値は「0」に変更されて、次回以降のタイマ割込みにおいて特別図柄変動開始処理 S 1 5 0 4 が実行されることとなり、大当りフラグが設定されている場合には、特別図柄関連制御タイマは所定の下大入賞装置 4 3 3 の作動開

50

始待機時間に対応する値に設定されると共に特別図柄関連状態識別値は「3」に変更され、次回以降のタイマ割込みにおいて下大入賞装置作動開始処理S1507が実行されることとなる。

【0165】

(本発明の特徴部分の構成)

本発明の主たる特徴部分である特別遊技状態における遊技進行及びそれに関連する構成について纏めて詳細に説明する。遊技盤400は、既述のように、遊技盤400(図7参照)と、主制御基板920(図14参照)と、副制御基板940と、音響装置281, 282(図3参照)と、各種の枠発光装置271~275(図14参照)とを備えている。

【0166】

遊技盤400は、既述のように、第1特別図柄に係る始動入賞装置431(〔他の始動入賞装置〕の一種；図6及び図7参照)と、中始動入賞スイッチ441(〔他始動入賞装置進入媒体検出手段〕；図14参照)と、進入規制機構452(図6及び図7参照)及び右進入規制ソレノイド462(図14参照)を含む第2特別図柄に係る始動入賞装置432(〔始動入賞装置〕の一種；図6及び図7参照)と、右始動入賞スイッチ442(〔始動入賞装置進入媒体検出手段〕；図14参照)と、進入規制機構453(図6及び図7参照)及び下進入規制ソレノイド463(図14参照)を含む下大入賞装置433(〔第1可変入賞装置〕の一種；図6及び図7参照)と、下大入賞スイッチ443(〔第1可変入賞装置進入媒体検出手段〕の一種；図14参照)と、進入規制機構454(図6及び図7参照)、上進入規制ソレノイド464(図14参照)、振分機構455(図11参照)及び振分切換ソレノイド465(図14参照)を含む上大入賞装置434(〔特別遊技状態発生手段〕の一種の一部及び〔第2可変入賞装置〕の一種；図6及び図7参照)と、上大入賞スイッチ444(図14参照)と、非特定通路スイッチ447(図10及び図14参照)と、特定通路スイッチ448(〔特定領域進入媒体検出手段〕の一種；図10及び図14参照)と、普通図柄に係る始動装置436(図6及び図7参照)と、始動スイッチ446(図14参照)と、装飾図柄表示装置479(〔演出手段〕の一種；図6及び図7参照)と、盤面発光装置490(図14参照)とを備えている。

【0167】

主制御基板920は、既述のように、中始動入賞スイッチ441による遊技媒体の検出に基づいて第1特別図柄を抽選により決定し、右始動入賞スイッチ442による遊技媒体の検出に基づいて第2特別図柄を抽選により決定し(〔特別遊技状態発生手段〕の一種の一部及び〔抽選手段〕の一種)、始動スイッチ446による遊技媒体の検出に基づいて普通図柄を抽選により決定する(〔始動入賞装置制御手段〕の一種の一部)。

【0168】

また、主制御基板920は、普通図柄抽選において当りに当選した場合に右進入規制ソレノイド462の動作を制御し(〔始動入賞装置制御手段〕の一種の一部)、第2特別図柄抽選において通常移行可能小当り及び時短移行可能小当りのいずれか一方に当選した場合に、上大入賞装置434における上進入規制ソレノイド464及び振分切換ソレノイド465の動作を制御する(〔可変入賞装置動作制御手段〕の一種)。また、第1特別図柄抽選において通常大当りに当選した場合(〔特別遊技状態移行条件〕の一種の一部)、第1特別図柄抽選において時短大当りに当選した場合(〔特別遊技状態移行条件〕の一種の一部)、第2特別図柄抽選において通常大当りに当選した場合(〔所定の条件〕の一種及び〔第1条件〕の一種の一部)、第2特別図柄抽選において時短大当りに当選した場合(〔所定の条件〕の一種及び〔第1条件〕の一種の一部)、第2特別図柄抽選において通常移行可能小当りに当選したときであって所定の有効期間に特定通路スイッチ448によって遊技球が検出された場合(〔所定の条件〕の一種及び〔第2条件〕の一種の一部)及び第2特別図柄抽選において時短移行可能小当りに当選したときであって所定の有効期間に特定通路スイッチ448によって遊技球が検出された場合(〔所定の条件〕の一種及び〔第2条件〕の一種の一部)において、遊技状態を特別遊技状態に移行させて(〔特別遊技状態移行制御手段〕の一種)、下大入賞装置433における下進入規制ソレノイド463

10

20

30

40

50

の動作を制御する（〔特別遊技動作制御手段〕の一種）。

【0169】

また、主制御基板920は、第1特別図柄抽選における通常大当りの当選、第2特別図柄抽選における通常大当りの当選及び第2特別図柄抽選において通常移行可能小当りに当選した後の所定の有効期間における特定通路スイッチ448による遊技球の検出を契機とする特別遊技状態の終了に基づいて遊技状態を通常遊技状態（〔通常遊技状態〕の一種）に設定し、一方、第1特別図柄抽選における時短大当りの当選、第2特別図柄抽選における時短大当りの当選及び第2特別図柄抽選における時短移行可能小当りに当選した後の所定の有効期間における特定通路スイッチ448による遊技球の検出を契機とする特別遊技状態の終了に基づいて遊技状態を時短遊技状態（〔特定遊技状態〕の一種）に設定する（〔遊技状態制御手段〕の一種）。 10

【0170】

また、主制御基板920は、副制御基板940に遊技進行や各種の異常の発生に応じて各種のコマンドを送信して、装飾図柄表示装置479による画像表示や文字表示等の視覚的な情報の報知や、音響装置281, 282による音楽や音声等の聴覚的な情報の報知や、各種の枠発光装置271～275及び盤面発光装置490による発光色や発光パターンや照明等の視覚的な情報の報知を副制御基板940に実行させる。

【0171】

副制御基板940は、主制御基板920からの各種のコマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479による画像表示や文字表示等の視覚的な情報の報知や、音響装置281, 282による音楽や音声等の聴覚的な情報の報知や、各種の枠発光装置271～275及び盤面発光装置490による発光色や発光パターンや照明等の視覚的な情報の報知を制御する。 20

【0172】

ここで、特別遊技状態における遊技進行の態様について説明する。通常遊技状態や特定遊技状態における第1特別図柄抽選において大当り（通常大当り及び時短大当り）に当選した場合及び特定遊技状態における第2特別図柄抽選において大当り（通常大当り及び時短大当り）に当選した場合には下大入賞装置433が第1態様（〔標準動作態様〕の一種）で動作する特別遊技状態（以下、「第1態様の特別遊技状態」と略記する）が進行する。また、通常遊技状態における第2特別図柄抽選において大当り（通常大当り）に当選した場合には特別遊技状態において第2態様（〔特殊動作態様〕の一種）で特別遊技状態（以下、「第2態様の特別遊技状態」と略記する）が進行する。また、特定遊技状態において特定通路スイッチ448による遊技球の検出に基づいて大当りに当選した場合には第3態様（〔標準動作態様〕の一種）で特別遊技状態（以下、「第3態様の特別遊技状態」と略記する）が進行する。更に、通常遊技状態において特定通路スイッチ448による遊技球の検出に基づいて大当りに当選した場合には第4態様（〔特殊動作態様〕の一種）で特別遊技状態（以下、「第4態様の特別遊技状態」と略記する）が進行する。以下において、図33及び図34を参照して各態様について個別に詳細に説明する。図33は、第1特別図柄抽選及び第2特別図柄抽選における抽選結果と特別遊技態様識別値との相関を表す説明図であり、図34は、特別遊技態様識別値と特別遊技状態における最大進入許容時間、最終回以外の進入許容状態後の進入禁止時間（図中では最終回以外の進入禁止時間と略記）及び最終回の進入許容状態後の進入禁止時間（図中では最終回の進入禁止時間と略記）との相関を表す説明図である。 30

【0173】

第1に、通常遊技状態や特定遊技状態における第1特別図柄抽選において大当りに当選した場合及び特定遊技状態における第2特別図柄抽選において大当りに当選した場合には、大当りフラグが設定されると共に、図33に示されたように、特別遊技態様識別値が「0」に設定される（当選判定処理S1607；図21参照）。また、特別図柄の確定表示後の特別遊技状態への移行時（S1701：N, S1702：Y；図22参照）において特別遊技態様識別値が「0」であるために（S101：Y；図23参照）、図34に示さ 40

れたように、開始待機時間バッファに開始待機時間（5000ms）に対応する値（「1250」）が格納され、最大進入許容時間バッファに最大進入許容時間（29000ms）に対応する値（「7250」）が格納され、中間進入禁止時間バッファに最終回以外の進入許容状態後の進入禁止時間として標準進入禁止時間（20000ms）に対応する値（「500」）が格納され、最終進入禁止時間バッファに最終回の進入許容状態後の進入禁止時間として標準進入禁止時間（20000ms）に対応する値（「500」）が格納され、作動終了待機時間バッファに作動終了待機時間（13000ms）に対応する値（「3250」）が格納される（第1態様特別遊技状態移行設定処理S102；図23参照）。

【0174】

第2に、通常遊技状態における第2特別図柄抽選において大当たりに当選した場合には、大当たりフラグが設定されると共に、図33に示されたように、特別遊技態様識別値が「1」に設定される（当選判定処理S1607；図21参照）。また、特別図柄の確定表示後の特別遊技状態への移行時（S1701:N, S1702:Y；図22参照）において特別遊技態様識別値が「1」であるために（S101:N；図23参照）、図34に示されたように、開始待機時間バッファに開始待機時間（5000ms）に対応する値（「1250」）が格納され、最大進入許容時間バッファに最大進入許容時間（29000ms）に対応する値（「7250」）が格納され、中間進入禁止時間バッファに最終回以外の進入許容状態後の進入禁止時間として拡張進入禁止時間（60000ms）に対応する値（「1500」）が格納され、最終進入禁止時間バッファに最終回の進入許容状態後の進入禁止時間として標準進入禁止時間（20000ms）に対応する値（「500」）が格納され、作動終了待機時間バッファに作動終了待機時間（13000ms）に対応する値（「3250」）が格納される（第2態様特別遊技状態移行設定処理S104；図23参照）。

【0175】

第3に、特定遊技状態における第2特別図柄抽選において小当たりに当選した場合には、小当たりフラグが設定されると共に、図33に示されたように、特別遊技態様識別値が「2」に設定される（当選判定処理S1607；図21参照）。また、特定遊技状態における小当たりに伴う特定通路スイッチ448による遊技球の検出に基づいて大当たりに当選した場合には大当たりフラグが改めて設定され（下大入賞装置作動開始設定処理S2307；図29参照）、排出カウンタの値が上大入賞カウンタの値以上となった特別遊技状態への移行時（S2410:N, S2412:Y；図31参照）において特別遊技態様識別値が「2」であるために（S201:Y；図32参照）、図34に示されたように、開始待機時間バッファに開始待機時間（2500ms）に対応する値（「625」）が格納され、最大進入許容時間バッファに最大進入許容時間（29000ms）に対応する値（「7250」）が格納され、中間進入禁止時間バッファに最終回以外の進入許容状態後の進入禁止時間として標準進入禁止時間（20000ms）に対応する値（「500」）が格納され、最終進入禁止時間バッファに最終回の進入許容状態後の進入許容時間として標準進入禁止時間（20000ms）に対応する値（「500」）が格納され、作動終了待機時間バッファに作動終了待機時間（13000ms）に対応する値（「3250」）が格納される（第3態様特別遊技状態移行設定処理S202；図32参照）。

【0176】

第4に、通常遊技状態における第2特別図柄抽選において小当たりに当選した場合には、小当たりフラグが設定されると共に、図33に示されたように、特別遊技態様識別値が「3」に設定される（当選判定処理S1607；図21参照）。また、特定遊技状態における小当たりに伴う特定通路スイッチ448による遊技球の検出に基づいて大当たりに当選した場合には大当たりフラグが改めて設定され（下大入賞装置作動開始設定処理S2307；図29参照）、排出カウンタの値が上大入賞カウンタの値以上となった特別遊技状態への移行時（S2410:N, S2412:Y；図31参照）において特別遊技態様識別値が「3」であるために（S201:Y；図32参照）、図34に示されたように、開始待機時間バッファに開始待機時間（2500ms）に対応する値（「625」）が格納され、最大

10

20

30

40

50

進入許容時間バッファに最大進入許容時間（29000ms）に対応する値（「7250」）が格納され、中間進入禁止時間バッファに最終回以外の進入許容状態後の進入禁止時間として拡張進入禁止時間（60000ms）に対応する値（「15000」）が格納され、最終進入禁止時間バッファに最終回の進入許容状態後の進入禁止時間として標準進入禁止時間（2000ms）に対応する値（「500」）が格納され、作動終了待機時間バッファに作動終了待機時間（13000ms）に対応する値（「3250」）が格納される（第4態様特別遊技状態移行設定処理S203；図32参照）。

【0177】

特別遊技状態においては、適宜に、特別図柄関連制御タイマが、最大進入許容時間バッファに格納されている値に設定されたり（特別図柄関連制御タイマ設定処理S1802；図24参照、特別図柄関連制御タイマ設定処理S2003；図26参照）、中間進入禁止時間バッファに格納されている値に設定されたり（特別図柄関連制御タイマ設定処理S1907；図25参照）、最終進入禁止時間バッファに格納されている値に設定されたりする（特別図柄関連制御タイマ設定処理S1906；図25参照）こととなる。これによって、特別遊技状態における進入許容状態間の各進入禁止状態に対する状態維持時間は、通常遊技状態における第2特別図柄抽選において大当たりに当選して特別遊技状態に移行した場合及び特定遊技状態における第2特別図柄抽選による小当たりを経由して特別遊技状態に移行した場合の方が、通常遊技状態や特定遊技状態における第1特別図柄抽選において大当たりに当選して特別遊技状態に移行した場合、特定遊技状態における第2特別図柄抽選において大当たりに当選して特別遊技状態に移行した場合及び特定遊技状態における第2特別図柄抽選による小当たりを経由して特別遊技状態に移行した場合よりも長くなる。なお、特別遊技状態における各進入許容状態に対する状態維持時間は、特別遊技状態への移行契機に依存せずに同一である。

10

20

【0178】

ここで、特別遊技状態における遊技進行の態様について概ね時系列に沿って説明する。図35～図38は、それぞれ、特別遊技状態における第1態様～第4態様の遊技進行を表すタイミングチャートである。

【0179】

まず、特別遊技状態における第1態様の遊技進行について説明する。図35に示されたように、時刻t_aにおいて特別図柄に係る単位遊技が開始されて、第1特別図柄又は第2特別図柄の所定の変動表示時間に亘る変動表示（特別図柄関連状態識別値：「1」）及び所定の確定表示時間に亘る確定表示（特別図柄関連状態識別値：「2」）の後の時刻t_bにおいて、特別図柄関連制御タイマが作動開始待機時間TA（5000ms）に対応する値に設定され（S102）、特別図柄関連状態識別値が「2」から「3」に変更される（S1714）。これによって、特別遊技状態が開始されることとなる。また、時刻t_bにおいて、特別遊技状態開始コマンドが設定される（S103）。副制御装置940は、主制御装置920からの特別遊技状態開始コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における標準の特別遊技状態用の演出の制御を開始することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においてはオープニング演出A0が開始される。また、右打ち手法による遊技を行うように指示する報知が装飾図柄表示装置479及び音響装置281, 282によって実行される。

30

40

【0180】

時刻t_bから作動開始待機時間TAが経過した後の時刻t_cにおいて、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間TB（29000ms）に対応する値に設定され（S1802）、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され（S1803）、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定される（S1805）。これによって、下大入賞装置433が進入禁止状態から1回目の進入許容状態に移行することとなり、下大入賞スイッチ443によって検出される遊技球の個数を表す大入賞カウンタの値が規定数（「10」）に到達するか1回目の進入許容状態への移行から最大進入許容時間TBが経過するまで、下大

50

入賞装置 433 は進入許容状態に維持されることとなる。また、時刻 t_c において、大入賞許容カウンタが「15」から「14」に変更され、副大入賞許容カウンタが「0」から「1」に変更され、副大入賞許容カウンタの値に応じた進入許容状態移行コマンドが設定される (S1806)。副制御装置 940 は、主制御装置 920 からの進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置 479、音響装置 281, 282、盤面発光装置 490 及び枠発光装置 271 ~ 275 等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置 479 においては第 1 ラウンド演出 A1 が開始される。

【0181】

時刻 t_c から大入賞カウンタの値が所定の規定数に到達する前であって最大進入許容時間 T_B が経過した時刻 t_d において、特別図柄関連制御タイマが標準進入禁止時間 T_C (2000ms) に対応する値に設定され (S1907)、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され (S1908)、下進入規制ソレノイド 463 の作動フラグが解除される (S1909)。これによって、下大入賞装置 433 が 1 回目の進入許容状態から進入禁止状態に移行することとなり、進入禁止状態への移行から標準進入禁止時間 T_C が経過するまで下大入賞装置 433 は進入禁止状態に維持されることとなる。また、時刻 t_d において、不正下大入賞監視遅延タイマが監視遅延時間 (〔許容延長時間〕の一種) T_F (10000ms) に対応する値 (「2500」) に設定される (S1910)。これによって、下大入賞装置 433 が進入禁止状態である場合であっても進入禁止状態への移行から監視遅延時間 T_F が経過するまでの間は (S1301:Y)、下大入賞スイッチ 443 によって遊技球が検出されたとしても下大入賞異常 (〔進入異常〕の一種) とは認定されない (S1305 及び S1306 のスキップ)。なお、進入許容状態への移行から監視遅延時間 T_F が経過して不正下大入賞監視遅延タイマが解除されており (S1301:N)、特別図柄関連状態識別値が「4」であって下大入賞装置 433 が進入許容状態である場合以外において (S1302:N)、下大入賞スイッチ 443 による遊技球の検出に基づいて下大入賞スイッチ 443 の検出フラグが設定されている場合 (S1303:N) には、下大入賞異常と認定され (S1305)、不正検知コマンドが設定される (S1306) (〔進入異常検知手段〕の一種)。この場合には、副制御装置 940 は、主制御装置 920 からの不正検知コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置 479、音響装置 281, 282、盤面発光装置 490 及び枠発光装置 271 ~ 275 等に異常発生の報知を実行させる。

【0182】

時刻 t_d から標準進入禁止時間 T_C が経過した後の時刻 t_e において、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間 T_B に対応する値に設定され (S2003)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され (S2004)、下進入規制ソレノイド 463 の作動フラグが設定される (S2005)。これによって、下大入賞装置 433 が進入禁止状態から 2 回目の進入許容状態に移行することとなる。また、時刻 t_e において、不正下大入賞監視遅延タイマが解除される (S2006)。なお、監視遅延時間 T_F が標準進入禁止時間 T_C よりも長いために、特殊な状況を除き、不正下大入賞監視遅延タイマは強制的に解除される。また、時刻 t_e において、大入賞許容カウンタが「13」に変更され (S2101)、副大入賞許容カウンタが「2」に変更され (S2102)、副大入賞許容カウンタの値に応じた進入許容状態移行コマンドが設定される (S2104)。副制御装置 940 は、主制御装置 920 からの進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置 479、音響装置 281, 282、盤面発光装置 490 及び枠発光装置 271 ~ 275 等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置 479 においては第 2 ラウンド演出 A2 が開始される。

【0183】

時刻 t_e から最大進入許容時間 T_B が経過する時刻 t_i よりも前であって大入賞カウンタの値が所定の規定数に到達した時刻 t_g において、特別図柄関連制御タイマが標準進入禁止時間 T_C に対応する値に設定され (S1907)、特別図柄関連状態識別値が「5」

10

20

30

40

50

に変更され(S1908)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除される(S1909)。これによって、下大入賞装置433が2回目の進入許容状態から進入禁止状態に移行することとなり、標準進入禁止時間TCが経過するまで下大入賞装置433は進入禁止状態に維持されることとなる。また、時刻tgにおいて、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の監視遅延時間TFに対応する値に設定される(S1910)。

【0184】

時刻tgの後は、図示を省略したが、時刻td～時刻tgまでと同様の制御が繰り返され、3回目～15回目の進入許容状態(時刻th～時刻tk)が実現する。なお、15回目(最終回)の進入許容状態への移行において、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間TBに対応する値に設定され(S2003)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され(S2004)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定される(S2005)、不正下大入賞監視遅延タイマが解除される(S2006)、大入賞許容カウンタが「1」から「0」に変更され(S2101)、副大入賞許容カウンタが「14」から「15」に変更され(S2102)、最終進入許容状態移行コマンドが設定される(S2105)。また、副制御装置940は、主制御装置920からの最終進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においては第15ラウンド演出A15が開始される。

【0185】

時刻tkにおいて、特別図柄関連制御タイマが進入禁止時間TDとしての標準進入禁止時間TC(2000ms)に対応する値に設定され(S1906)、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され(S1908)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除される(S1909)。これによって、下大入賞装置433が15回目(最終回)の進入許容状態から進入禁止状態に移行することとなり、標準進入禁止時間TCが経過するまで下大入賞装置433は進入禁止状態に維持されることとなる。また、時刻tkにおいて、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の監視遅延時間TFに対応する値に設定される(S1910)。

【0186】

時刻tkから標準進入禁止時間TCが経過した時刻t1において、特別図柄関連制御タイマが作動終了待機時間TE(13000ms)に対応する値に設定され(S2012)、特別図柄関連状態識別値が「6」に変更される(S2013)。また、時短フラグが設定されていない場合には通常状態移行演出コマンドが設定され(S2011)、時短フラグが設定されている場合には時短状態移行演出コマンドが設定される(S2012)。副制御装置940は、主制御装置920からの通常状態移行演出コマンド又は時短状態移行演出コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においてはエンディング演出A16が開始される。

【0187】

時刻t1から作動終了待機時間TEが経過した時刻tnにおいて、特別図柄関連制御タイマが解除され、特別図柄関連状態識別値が「0」に変更される(S2209)。これによって、特別遊技状態が終了することとなる。また、時刻tnにおいて、時短フラグが設定されていない場合には時短状態フラグが解除状態に維持される(S2202)と共に非時短コマンドが設定され(S2206)、一方、時短フラグが設定されている場合には時短状態フラグが設定される(S2202)と共に時短コマンドが設定される(S2208)。副制御装置940は、主制御装置920からの非時短コマンド又は時短コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における通常遊技状態用又は特定遊技状態用の演出の制御を開始することとなる。

10

20

30

40

50

【0188】

次に、特別遊技状態における第2態様の遊技進行について説明する。図36に示されたように、第1特別図柄又は第2特別図柄の所定の確定表示時間に亘る確定表示後の時刻 t_b において、図35に示された時刻 t_b の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが作動開始待機時間 T_A に対応する値に設定され(S104)、特別図柄関連状態識別値が「2」から「3」に変更され(S1714)、特別遊技状態開始コマンドが設定され(S104)。更に、図35に示された時刻 t_b の場合と異なり、特殊特別遊技状態移行コマンドも設定される(S105)。副制御装置940は、主制御装置920からの特別遊技状態開始コマンド及び特殊特別遊技状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における特殊な特別遊技状態用の演出の制御を開始することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においてはオープニング演出X0が開始される。
10

【0189】

時刻 t_b から作動開始待機時間 T_A が経過した後の時刻 t_c において、図35に示された時刻 t_b の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間 T_B に対応する値に設定され(S1802)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され(S1803)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定され(S1805)、大入賞許容カウンタが「15」から「14」に変更され、副大入賞許容カウンタが「0」から「1」に変更され、副大入賞許容カウンタの値に応じた進入許容状態移行コマンドが設定される(S1806)。副制御装置940は、主制御装置920からの進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においては第1ラウンド演出X1が開始される。
20

【0190】

時刻 t_c から大入賞カウンタの値が所定の規定数に到達する前であって最大進入許容時間 T_B が経過した時刻 t_d において、特別図柄関連制御タイマが、図35に示された場合の標準進入禁止時間 T_C (2000ms)と異なり、拡張進入禁止時間 T_C' (60000ms)に対応する値に設定される(S1907)。これによって、下大入賞装置433が図35に示された場合よりも進入禁止状態に長く維持されることとなる。また、時刻 t_d において、図35に示された時刻 t_d の場合と同様に、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され(S1908)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除され(S1909)、不正下大入賞監視遅延タイマが監視遅延時間 T_F (10000ms)に対応する値に設定される(S1910)。
30

【0191】

時刻 t_d から拡張進入禁止時間 T_C' が経過した後の時刻 t_e' において、図35に示された時刻 t_e の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間 T_B に対応する値に設定され(S2003)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され(S2004)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定され(S2005)、大入賞許容カウンタが「13」に変更され(S2101)、副大入賞許容カウンタが「2」に変更され(S2102)、副大入賞許容カウンタの値に応じた進入許容状態移行コマンドが設定される(S2104)。なお、図35に示された場合と異なり監視遅延時間 T_F が拡張進入禁止時間 T_C' よりも短いために、不正下大入賞監視遅延タイマは、時刻 t_e' よりも前であって時刻 t_d から監視遅延時間 T_F が経過した後の時刻 t_f' において解除される(S2006)。副制御装置940は、主制御装置920からの進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においては第2ラウンド演出X2が開始される。
40

【0192】

時刻 $t_{e'}$ から最大進入許容時間 T_B が経過する前であって大入賞カウンタの値が所定の規定数に到達した時刻 t_g において、図 3 5 に示された時刻 t_g の場合と異なり、特別図柄関連制御タイマが拡張進入禁止時間 T_C' に対応する値に設定される (S1907)。また、時刻 $t_{e'}$ において、図 3 5 に示された時刻 t_{e1} の場合と同様に、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され (S1908)、下進入規制ソレノイド 463 の作動フラグが解除され (S1909)、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の監視遅延時間 T_F に対応する値に設定される (S1910)。

【0193】

時刻 t_g の後は、図示を省略したが、時刻 t_d ~ 時刻 t_g までと同様の制御が繰り返され、3回目 ~ 15回目の進入許容状態 (時刻 t_h' ~ 時刻 t_k) が実現する。なお、15回目 (最終回) の進入許容状態への移行において、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間 T_B に対応する値に設定され (S2003)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され (S2004)、下進入規制ソレノイド 463 の作動フラグが設定され (S2005)、不正下大入賞監視遅延タイマが解除され (S2006)、大入賞許容カウンタが「1」から「0」に変更され (S2101)、副大入賞許容カウンタが「14」から「15」に変更され (S2102)、最終進入許容状態移行コマンドが設定される (S2105)。また、副制御装置 940 は、主制御装置 920 からの最終進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置 479、音響装置 281, 282、盤面発光装置 490 及び枠発光装置 271 ~ 275 等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置 479 においては第 15 ラウンド演出 X15 が開始される。

【0194】

時刻 t_k において、図 3 5 に示された時刻 t_k の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが標準進入禁止時間 T_C (2000ms) に対応する値に設定され (S1906)、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され (S1908)、下進入規制ソレノイド 463 の作動フラグが解除され (S1909)、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の監視遅延時間 T_D に対応する値に設定される (S1910)。なお、時刻 t_k において設定される最終回の進入許容状態後の進入禁止時間 T_D は、時刻 t_d 及び時刻 t_g において設定される進入許容状態間における拡張進入禁止時間 T_C' と異なり、図 3 5 に示された場合と同様の標準進入禁止時間 T_C と同一である。

【0195】

時刻 t_k から標準進入禁止時間 T_C が経過した時刻 t_1 において、図 3 5 に示された時刻 t_1 の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが作動終了待機時間 T_E に対応する値に設定され (S2012)、特別図柄関連状態識別値が「6」に変更され (S2013)、時短フラグに基づいて通常状態移行演出コマンド又は時短状態移行演出コマンドが設定される (S2011, S2012)。副制御装置 940 は、主制御装置 920 からの通常状態移行演出コマンド又は時短状態移行演出コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置 479、音響装置 281, 282、盤面発光装置 490 及び枠発光装置 271 ~ 275 等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置 479 においてはエンディング演出 X16 が開始される。

【0196】

時刻 t_1 から作動終了待機時間 T_E が経過した時刻 t_n において、図 3 5 に示された時刻 t_n の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが解除され、特別図柄関連状態識別値が「0」に変更され (S2209)、時短フラグ及び時短状態フラグが更新される (S2202, S2206, S2208)。副制御装置 940 は、主制御装置 920 からの非時短コマンド又は時短コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置 479、音響装置 281, 282、盤面発光装置 490 及び枠発光装置 271 ~ 275 等における通常遊技状態用の演出の制御を開始することとなる。

【0197】

次に、特別遊技状態における第 3 態様の遊技進行について説明する。なお、第 1 態様の

10

20

30

40

50

遊技進行との相違部分についてのみ詳細に説明する。図37に示されたように、排出カウンタの値が上大入賞カウンタの値と同一となった後の時刻 t_b において、特別図柄関連制御タイマが、図35に示された場合の作動開始待機時間 T_A (5000ms) と異なり、作動開始待機時間 T_A' (2500ms) に対応する値に設定され (S202)、特別図柄関連状態識別値が「8」から「3」に変更される (S202)。なお、時刻 t_b において、図35に示された時刻 t_b の場合と異なり、特別遊技状態開始コマンドは設定されない。但し、特別遊技状態開始コマンドは特定通路スイッチ448による遊技球の検出に基づいて大当たりに当選した場合に設定される (S2307)。副制御装置940は、主制御装置920からの特別遊技状態開始コマンド及び特殊特別遊技状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における標準の特別遊技状態用の演出の制御を開始することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においてはオープニング演出B0が開始される。

【0198】

時刻 t_b から作動開始待機時間 T_A' が経過した後の時刻 t_c において、図35に示された時刻 t_c の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間 T_B に対応する値に設定され (S1802)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され (S1803)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定され (S1805)、大入賞許容カウンタが「15」から「14」に変更され、副大入賞許容カウンタが「0」から「1」に変更され、副大入賞許容カウンタの値に応じた進入許容状態移行コマンドが設定される (S1806)。副制御装置940は、主制御装置920からの進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においては第1ラウンド演出B1が開始される。

【0199】

時刻 t_b から大入賞カウンタの値が所定の規定数に到達する前であって最大進入許容時間 T_B が経過した時刻 t_d において、図35に示された時刻 t_d の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが標準進入禁止時間 T_C (2000ms) に対応する値に設定され (S1907)、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され (S1908)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除され (S1909)、不正下大入賞監視遅延タイマが監視遅延時間 T_F (10000ms) に対応する値に設定される (S1910)。

【0200】

時刻 t_d から標準進入禁止時間 T_C が経過した後の時刻 t_e において、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間 T_B に対応する値に設定され (S2003)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され (S2004)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定され (S2005)、大入賞許容カウンタが「13」に変更され (S2101)、副大入賞許容カウンタが「2」に変更され (S2102)、副大入賞許容カウンタの値に応じた進入許容状態移行コマンドが設定される (S2104)。副制御装置940は、主制御装置920からの進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においては第2ラウンド演出B2が開始される。

【0201】

時刻 t_e から最大進入許容時間 T_B が経過する前であって大入賞カウンタの値が所定の規定数に到達した時刻 t_g において、図35に示された時刻 t_g の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが標準進入禁止時間 T_C に対応する値に設定され (S1907)、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され (S1908)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除され (S1909)、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の監視遅延時間 T_F に対応する値に設定される (S1910)。

10

20

30

40

50

【0202】

時刻 t_g の後は、図示を省略したが、時刻 t_d ~ 時刻 t_g までと同様の制御が繰り返され、3回目~15回目の進入許容状態（時刻 t_h ~ 時刻 t_k ）が実現する。なお、15回目（最終回）の進入許容状態への移行において、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間 T_B に対応する値に設定され（S2003）、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され（S2004）、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定され（S2005）、不正下大入賞監視遅延タイマが解除され（S2006）、大入賞許容カウンタが「1」から「0」に変更され（S2101）、副大入賞許容カウンタが「14」から「15」に変更され（S2102）、最終進入許容状態移行コマンドが設定される（S2105）。また、副制御装置940は、主制御装置920からの最終進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271~275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においては第15ラウンド演出B15が開始される。

【0203】

時刻 t_k において、図35に示された時刻 t_k の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが標準進入禁止時間 T_C （2000ms）に対応する値に設定され（S1906）、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され（S1908）、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除され（S1909）、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の監視遅延時間 T_F に対応する値に設定される（S1910）。

【0204】

時刻 t_k から標準進入禁止時間 T_C が経過した時刻 t_1 において、図35に示された時刻 t_1 の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが作動終了待機時間 T_E に対応する値に設定され（S2012）、特別図柄関連状態識別値が「6」に変更され（S2013）、時短フラグに基づいて通常状態移行演出コマンド又は時短状態移行演出コマンドが設定される（S2011, S2012）。副制御装置940は、主制御装置920からの通常状態移行演出コマンド又は時短状態移行演出コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271~275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においてはエンディング演出B16が開始される。

【0205】

時刻 t_1 から作動終了待機時間 T_E が経過した時刻 t_n において、図35に示された時刻 t_n の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが解除され、特別図柄関連状態識別値が「0」に変更され（S2209）、時短フラグ及び時短状態フラグが更新される（S2202, S2206, S2208）。

【0206】

最後に、特別遊技状態における第4態様の遊技進行について説明する。なお、第3態様の遊技進行との相違部分についてのみ詳細に説明する。図38に示されたように、排出カウンタの値が上大入賞カウンタの値と同一となった後の時刻 t_b において、図37に示された時刻 t_b の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが作動開始待機時間 T_A' （2500ms）に対応する値に設定され、特別図柄関連状態識別値が「8」から「3」に変更される（S202）。副制御装置940は、主制御装置920からの特別遊技状態開始コマンド及び特殊特別遊技状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271~275等における特殊な特別遊技状態用の演出の制御を開始することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においてはオープニング演出Y0が開始される。

【0207】

時刻 t_b から作動開始待機時間 T_A' が経過した後の時刻 t_c において、図37に示された時刻 t_c の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間 T_B に対応する値に設定され（S1802）、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され（S180

10

20

30

40

50

3)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定され(S1805)、大入賞許容カウンタが「15」から「14」に変更され、副大入賞許容カウンタが「0」から「1」に変更され、副大入賞許容カウンタの値に応じた進入許容状態移行コマンドが設定される(S1806)。副制御装置940は、主制御装置920からの進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においては第1ラウンド演出Y1が開始される。

【0208】

時刻t_cから大入賞カウンタの値が所定の規定数に到達する前であって最大進入許容時間T_Bが経過した時刻t_dにおいて、特別図柄関連制御タイマが、図37に示された場合の標準進入禁止時間T_C(2000ms)と異なり、拡張進入禁止時間T_{C'}(6000ms)に対応する値に設定される(S1907)。これによって、下大入賞装置433が図37に示された場合よりも進入禁止状態に長く維持されることとなる。また、時刻t_dにおいて、図37に示された時刻t_dの場合と同様に、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され(S1908)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除され(S1909)、不正下大入賞監視遅延タイマが監視遅延時間T_D(10000ms)に対応する値に設定される(S1910)。

【0209】

時刻t_dから拡張進入禁止時間T_{C'}が経過した後の時刻t_{e'}において、図37に示された時刻t_eの場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間T_Bに対応する値に設定され(S2003)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され(S2004)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定され(S2005)、大入賞許容カウンタが「13」に変更され(S2101)、副大入賞許容カウンタが「2」に変更され(S2102)、副大入賞許容カウンタの値に応じた進入許容状態移行コマンドが設定される(S2104)。なお、図37に示された場合と異なり監視遅延時間T_Fが拡張進入禁止時間T_{C'}よりも短いために、不正下大入賞監視遅延タイマは、時刻t_dより前であって時刻t_dから監視遅延時間T_Fが経過した後の時刻t_{f'}において解除される(S2006)。

【0210】

時刻t_{e'}から最大進入許容時間T_Bが経過する前であって大入賞カウンタの値が所定の規定数に到達した時刻t_gにおいて、図37に示された時刻t_gの場合と異なり、特別図柄関連制御タイマが拡張進入禁止時間T_{C'}に対応する値に設定される(S1907)。また、時刻t_gにおいて、図37に示された時刻t_gの場合と同様に、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され(S1908)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除され(S1909)、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の監視遅延時間T_Fに対応する値に設定される(S1910)。

【0211】

時刻t_eの後は、図示を省略したが、時刻t_d～時刻t_gまでと同様の制御が繰り返され、3回目～15回目の進入許容状態(時刻t_{h'}～時刻t_k)が実現する。なお、15回目(最終回)の進入許容状態への移行において、特別図柄関連制御タイマが最大進入許容時間T_Bに対応する値に設定され(S2003)、特別図柄関連状態識別値が「4」に変更され(S2004)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが設定され(S2005)、不正下大入賞監視遅延タイマが解除され(S2006)、大入賞許容カウンタが「1」から「0」に変更され(S2101)、副大入賞許容カウンタが「14」から「15」に変更され(S2102)、最終進入許容状態移行コマンドが設定される(S2105)。また、副制御装置940は、主制御装置920からの最終進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においては第15ラウンド演出Y15が開始

10

20

30

40

50

される。

【0212】

時刻 t_k において、図37に示された時刻 t_k の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが標準進入禁止時間 T_C (2000ms) に対応する値に設定され (S1906)、特別図柄関連状態識別値が「5」に変更され (S1908)、下進入規制ソレノイド463の作動フラグが解除され (S1909)、不正下大入賞監視遅延タイマが所定の監視遅延時間 T_F に対応する値に設定される (S1910)。なお、時刻 t_g4 において設定される最終回の進入許容状態後の進入禁止時間は、時刻 t_d 及び時刻 t_g において設定される進入許容状態間における拡張進入禁止時間 T_C' と異なり、図37に示された場合と同様の標準進入禁止時間 T_C である。

10

【0213】

時刻 t_k から標準進入禁止時間 T_C が経過した時刻 t_1 において、図37に示された時刻 t_n の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが作動終了待機時間 T_E に対応する値に設定され (S2012)、特別図柄関連状態識別値が「6」に変更され (S2013)、時短フラグに基づいて通常状態移行演出コマンド又は時短状態移行演出コマンドが設定される (S2011, S2012)。副制御装置940は、主制御装置920からの通常状態移行演出コマンド又は時短状態移行演出コマンドの受信に基づいて、装飾図柄表示装置479、音響装置281, 282、盤面発光装置490及び枠発光装置271～275等における演出を必要に応じて変更することとなる。これによって、装飾図柄表示装置479においてはエンディング演出Y16が開始される。

20

【0214】

時刻 t_1 から作動終了待機時間 T_E が経過した時刻 t_n において、図37に示された時刻 t_n の場合と同様に、特別図柄関連制御タイマが解除され、特別図柄関連状態識別値が「0」に変更され (S2209)、時短フラグ及び時短状態フラグが更新される (S2202, S2206, S2208)。

【0215】

ここで、装飾図柄表示装置479で実行される各種の演出について説明する。第1態様における第A系統の演出（演出A0～A16：〔標準演出態様〕の一種）や第3態様における第B系統の演出（演出B0～B16：〔標準演出態様〕の一種）において、ラウンド毎に固有の1又は少數のキャラクタ等が出現する。一方、第2態様における第X系統の演出（演出X0～X16：〔特殊演出態様〕の一種）や第4態様における第Y系統の演出（演出Y0～Y16：〔特殊演出態様〕の一種）において、第A系統や第B系統で出現する可能性のある全て又は多数のキャラクタが同時に出現する。これによって、不正に特別遊技状態に移行させられた可能性の高い場合（第2態様や第4態様）とその他の場合（第1態様や第3態様）との識別性が高くなる。また、第2態様や第4態様の特別遊技状態は、正常な遊技によっても極めて稀であるが発生する可能性があり、華やかで目立つ演出とすることによって、善良な遊技者に対しては、特別遊技状態が長くなることによる倦怠感を低減させることができたり、逆に、通常ではほとんど見ることができない稀な演出を長く見られることにより満足感を増幅させることができたりする。一方、不正な遊技者に対しては、周囲の遊技者や遊技機の管理者等に特殊な大当たりに基づく特別遊技状態であることが露見し易くなると共に特別遊技状態が長くなることによってその発見率も高くなるために、都合の悪い演出となる。

30

【0216】

ここで、遊技者に不利益を与えないための遊技手法の報知について説明する。既述のように、通常遊技状態においては第1特別図柄に係る始動入賞装置431への入賞を目指す左打ち遊技手法によって、時短遊技状態においては第2特別図柄に係る始動入賞装置432への入賞を目指す右打ち遊技手法によって、また、特別遊技状態においては第1特別図柄に係る単位遊技の権利の保留数の増加を防止すると共に下大入賞装置433に遊技球を効率よく誘導するために右打ち遊技手法によって遊技を行うことが遊技者にとって有利である。したがって、遊技進行において適宜に遊技者にとって有利な遊技手法を報知してい

40

50

る。

【0217】

具体的には、主制御基板920の立上時において、図15に示されたように、時短状態フラグが設定されている時短状態（時短遊技状態）の場合（S1017:Y）には時短コマンドが設定され（S1018）、時短状態フラグが設定されていない非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）の場合には非時短コマンドが設定される（S1019；図15参照）。また、特別遊技状態の終了時において、図28に示されたように、時短状態フラグが設定されている時短状態の場合（S2204:Y；図28参照）には時短コマンドが設定され、時短状態フラグが設定されていない非時短状態（通常遊技状態及び特別遊技状態）の場合には非時短コマンドが設定される。また、時短遊技状態における最終回の特別図柄に係る単位遊技の停止図柄の確定表示に伴う通常遊技状態への移行時（S1704:N, S1706:N）に、非時短状態コマンドが設定される（S1708）。また、始動スイッチ446による遊技球の検出に基づいて始動スイッチ446の検出フラグが設定されている場合（S1406:N）には右打コマンドが設定され（S1407）、始動入賞スイッチ441による遊技球の検出に基づいて始動入賞スイッチ441の検出フラグが設定されている場合（S1408:N）には左打コマンドが設定される（S1409）。

【0218】

副制御装置940は、主制御装置920からの時短コマンドの受信に基づいて時短状態であることを認知し、主制御装置920からの非時短コマンド又は非時短状態コマンドの受信に基づいて時短状態であることを認知している。副制御装置940は、非時短状態との認知状態において、主制御装置920からの右打ちコマンドを受信した後の所定の監視時間（例えば10秒）内に再度右打コマンドを受信した場合には、左打ち遊技手法で遊技するように喚起するために、再度の右打コマンドの受信から所定の報知時間（例えば30秒）に亘って、装飾図柄表示装置479及び音響装置281, 282に、それぞれ、「左打ちしてね！」との文字及び音声による左打ち指示報知を実行させる。なお、左打ち指示報知中に再度右打コマンドを受信した場合には、その右打コマンドの受信から所定の報知時間まで左打ち指示報知は継続される。但し、特別遊技状態において送信される可能性のない所定のコマンド、例えば、デモ開始要求コマンドや変動コマンドを受信するまでは、所定の監視時間内に右打コマンドを受信した場合であっても左打ち指示報知は実行されない。また、副制御装置940は、時短状態との認知状態において左打コマンドを受信した後の所定の監視時間（例えば10秒）内に再度左打コマンドを受信した場合には、右打ち遊技手法で遊技するように喚起するために、再度の左打コマンドの受信から所定の報知時間（例えば30秒）に亘って、装飾図柄表示装置479及び音響装置281, 282に、それぞれ、「右打ちしてね！」との文字及び音声による右打ち指示報知を実行させる。なお、右打ち指示報知中に再度左打コマンドを受信した場合には、その左打コマンドの受信から所定の報知時間まで右打ち指示報知は継続される。

【0219】

本実施形態の遊技機100であれば、特別遊技状態における下大入賞装置433の動作態様の相違によって、通常遊技状態における第2特別図柄に係る単位遊技に伴い発生する特別遊技状態であるのかそれとも特定遊技状態における第2特別図柄に係る単位遊技に伴い発生した特別遊技状態であるのかの識別的な認知が容易化される。また、第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態において、下大入賞装置433が進入禁止状態である時間が第1態様の特別遊技状態及び第2態様の特別遊技状態よりも長いことによって、それらの4種の特別遊技状態において獲得できる遊技媒体の個数は概ね同一であったとしても第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態の消化に要する時間が第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態よりも長くなり、また、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態と略同数の遊技媒体を獲得するためには進入禁止状態ごとに遊技媒体の打ち出しを停止したり進入許容状態ごとに遊技媒体の打ち出しを再開したりしなければならず遊技媒体の打ち出し操作が煩雑となる。これによって、第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態の後において、通常の遊技者によって通常遊技

10

20

30

40

50

状態における第2特別図柄に係る単位遊技が実行されることを抑制できる。なお、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態は、従来の典型的な特別遊技状態と同様に、進入許容状態である時間が所定の最大進入許容時間に到達するか又は所定の個数の遊技媒体が下大入賞装置433に進入した場合に1回の進入許容状態が終了し、各進入許容状態において進入禁止状態である時間は数秒程度の短い時間であるために、その特別遊技状態に亘って遊技媒体を連続的に打ち出すことによって消化でき、また、各進入許容状態は、通常、最大進入許容時間に到達する前における下大入賞装置433への所定の個数の遊技媒体の進入によって終了するために、第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態において進入許容状態を第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態よりも長くしたとしても上記のような効果は発現しない。

10

【0220】

本実施形態の遊技機100であれば、通常遊技状態における特定通路スイッチ448による遊技球の検出に基づく特別遊技状態において下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する拡張進入禁止時間が、時短遊技状態における特定通路スイッチ448による遊技球の検出に基づく特別遊技状態において下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する標準進入禁止時間よりも長く設定されているために、通常の遊技においては稀にしか発生せず、不正行為によって特定通路60Eに遊技球を誘導して特定通路スイッチ448を作動させたり特定通路60Eに遊技球が誘導されていないにも関らず不正行為によって特定通路スイッチ448が遊技球を検出していると主制御基板920に認識させたりすることによって強制的に移行させられた可能性が高い第4態様の特別遊技状態と通常の遊技に従った第3態様の特別遊技状態との識別精度が向上する。これによって、一旦第4態様の特別遊技状態が発生した場合には、特別遊技状態中において特別遊技状態への移行前に何らかの異常が検知されていなかったかを確認したり、特別遊技状態後の遊技を監視したりでき、今回又は次回以降の第4態様の特別遊技状態において、不正行為に基づく第4態様の特別遊技状態であるか通常の遊技で偶然に発生した第4態様の特別遊技状態であるかを良好に判断することができる。したがって、不正行為に基づき短期間に多数回に亘って特別遊技状態に強制的に移行させられることを抑制できる。また、第4態様の特別遊技状態への移行に基づいて遊技進行を停止させないことによって、第4態様の特別遊技状態を通常の遊技に従って偶然に発生させた遊技者に対して特別遊技状態における遊技進行は遅くなるものの大きな不快感を与えることは抑制できる。また、第3態様の特別遊技状態と第4態様の特別遊技状態において獲得される遊技球の個数が実質的に同一であったとしても特別遊技状態に滞在する期間が長くなり、遊技球の払い出しに対する時間効率が低下するために、不正行為によって特別遊技状態に移行させられたとしても不正に獲得される遊技球の個数を低減できる。

20

【0221】

本実施形態の遊技機100であれば、通常遊技状態における第2特別図柄抽選による大当たりに基づく特別遊技状態において下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する拡張進入禁止時間が、時短遊技状態における第2特別図柄抽選による大当たりに基づく特別遊技状態において下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する標準進入禁止時間よりも長く設定されているために、通常の遊技においては稀にしか発生せず、不正行為によって始動入賞装置432に遊技球を誘導して右始動入賞スイッチ442を作動させたり始動入賞装置432に遊技球が誘導されていないにも関らず不正行為によって特定通路スイッチ448が遊技球を検出していると主制御基板920に認識させたりすることによって強制的に移行させられた可能性が高い第2態様の特別遊技状態と通常の遊技に従った第1態様の特別遊技状態との識別精度が向上する。これによって、一旦第2態様の特別遊技状態が発生した場合には、特別遊技状態中において特別遊技状態への移行前に何らかの異常が検知されていなかったかを確認したり、特別遊技状態後の遊技を監視したりでき、今回又は次回以降の第2態様の特別遊技状態において、不正行為に基づく第2態様の特別遊技状態であるか通常の遊技で偶然に発生した第2態様の特別遊技状態であるかを良好に判断することができる。したがって、不正行為に基づき短期間に多数回に亘って特別遊技状態に強制的に移行

30

40

50

させられることを抑制できる。また、第2態様の特別遊技状態への移行に基づいて遊技進行を停止させないことによって、第2態様の特別遊技状態を通常の遊技に従って偶然に発生させた遊技者に対して特別遊技状態における遊技進行は遅くなるものの大きな不快感を与えることは抑制できる。また、第1態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態において獲得される遊技球の個数が実質的に同一であったとしても特別遊技状態に滞在する期間が長くなり、遊技球の払い出しに対する時間効率が低下するために、不正行為によって特別遊技状態に移行させられたとしても不正に獲得される遊技球の個数を低減できる。

【0222】

また、本実施形態の遊技機100であれば、不正行為によって強制的に移行させられた可能性が高い第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態において、下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する拡張進入禁止時間が、不正下大入賞監視遅延時間よりも長く設定されているために、下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在している一部の期間において不正下大入賞を監視する期間が含まれることとなり、下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在しているはずの期間に亘って不正行為によって下大入賞装置433が強制的に進入許容状態に移行させられている場合には、不正下大入賞異常と認知される。したがって、下大入賞装置433が強制的に進入許容状態に移行させられるような不正行為の検知精度が向上する。なお、拡張進入禁止時間が不正下大入賞監視遅延時間に比べて長い程、その検知精度は向上するために、拡張進入禁止時間は最大進入許容時間の2倍以上であることが更に好ましく、拡張進入禁止時間が最大進入許容時間の5倍以上であれば極めて好ましい。

【0223】

また、本実施形態の遊技機100であれば、不正行為によって強制的に移行させられた可能性が高い第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態において下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する拡張進入禁止時間が、第1態様の特別遊技状態～第4態様の特別遊技状態において下大入賞装置433が進入許容状態に滞在する最大進入許容時間よりも長く設定されているために、不正行為によって強制的に移行させられた可能性が高い第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態と通常の遊技に従った第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態との識別精度が更に向上する。なお、拡張進入禁止時間が最大進入許容時間に比べて長い程、その識別精度は向上するために、拡張進入禁止時間は最大進入許容時間の2倍以上であることが更に好ましい。

【0224】

また、本実施形態の遊技機100であれば、通常遊技状態において、遊技者にとって不利な第2特別図柄に係る始動入賞装置432への入賞を目指す右打ち遊技手法で遊技している場合には、第1特別図柄に係る始動入賞装置431への入賞を目指す左打ち遊技手法で遊技を行うように遊技者に報知することによって、第2態様の特別遊技状態や第4態様の特別遊技状態の発生を待たずに、遊技者が通常遊技状態において第2特別図柄に係る単位遊技を実行することを抑制している。これによって、通常の遊技者による遊技によって第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態が発生することを抑制でき、不正行為によって強制的に発生させられた特別遊技状態の検知精度が向上する。

【0225】

また、本実施形態の遊技機100であれば、副制御装置940は、特別遊技状態において主制御基板920から送信される可能性のない所定のコマンド、例えば、デモ開始要求コマンドや変動コマンドを受信するまでは、装飾図柄表示装置479及び音響装置281, 282に左打ち指示報知を実行させないために、特別遊技状態において一旦停電状態に移行した後に通電状態に復帰したときに右打ち遊技手法で遊技を行った場合において特別遊技状態であるにも関わらず左打ち指示報知が実行されてしまう誤報知が防止される。この誤報知は、一旦停電状態に移行した場合には、主制御基板920はバックアップ機能によって停電状態に移行する直前の制御状態に復帰されるが、副制御基板940はバックアップ機能がなく初期化されてしまうことと、主制御基板920の立上時に特別遊技状態であるために非時短コマンドが主制御基板920から送信されるものの副制御基板940は非

10

20

30

40

50

時短コマンド受信したとしても通常遊技状態であるか特別遊技状態であるかが識別できないこととに起因して発生する。そこで、副制御基板940は、特別遊技状態において主制御基板920から送信される可能性のない所定のコマンドの受信によって通常遊技状態であることが確定されるまでは、上述の所定の条件を満たす場合であっても左打ち指示報知を実行させないことによって、誤報知の発生を防止している。

【0226】

なお、通電状態への復帰後の遊技状態が第1態様の特別遊技状態又は第3態様の特別遊技状態である場合には、それらの特別遊技状態において下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する時間が極めて短く、主制御基板920の立上直後に下大入賞装置433が進入許容状態に移行することによって、遊技者は現在の遊技状態が特別遊技状態であることを簡便に認識できるが、通電状態への復帰後の遊技状態が第2態様の特別遊技状態又は第4態様の特別遊技状態である場合には、それらの特別遊技状態において下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する時間が長くなるために、主制御基板920の立上から下大入賞装置433が進入許容状態に移行するまでの時間も長くなり易く、遊技者は現在の遊技状態が特別遊技状態であることを簡便には認識できなくなる。したがって、特別遊技状態として第2態様の特別遊技状態又は第4態様の特別遊技状態のように下大入賞装置433が進入禁止状態に滞在する時間が長い態様の特別遊技状態を含む場合には、通電状態への復帰後の第2態様の特別遊技状態又は第4態様の特別遊技状態において上記の誤報知の発生を防止する構成を採用することが好ましく、採用した場合の効果も高くなる。

【0227】

上記の実施形態においては、第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態における進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する時間が全て同一である構成について説明したが、本発明においては、それらの時間が少なくとも一部で異なる構成とすることもできる。但し、第1態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態との識別性及び第3態様の特別遊技状態と第4態様の特別遊技状態との識別性の観点からは一定時間（拡張進入禁止時間）を基準とする差分に基づきそれらの相違を容易に識別でき、また、特別遊技状態における下大入賞装置433の動作制御の簡便性の観点からはそれらの主要な動作制御を一様にできる上記の実施形態の構成が好ましい。なお、進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する時間が少なくとも一部で異なる場合であってもそれらの各進入禁止状態に滞在する時間は第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態における進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する時間よりも長い構成とすることが好ましい。

【0228】

また、上記の実施形態においては、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態における進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する時間が全て同一である構成について説明したが、本発明においては、それらの時間が少なくとも一部で異なる構成とすることもできる。但し、第1態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態との識別性及び第3態様の特別遊技状態と第4態様の特別遊技状態との識別性の観点からは一定時間（標準進入禁止時間）を基準とする差分に基づきそれらの相違を容易に認識でき、また、特別遊技状態における下大入賞装置433の動作制御の簡便性の観点からはそれらの主要な動作制御を一様にできる上記の実施形態の構成が好ましい。なお、進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する時間が少なくとも一部で異なる場合であってもそれらの各進入禁止状態に滞在する時間は第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態における進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する時間よりも短い構成とすることが好ましい。

【0229】

また、上記の実施形態においては、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態とに対する同一回の進入禁止状態に滞在する時間が、第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態の方が第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態の場合より長い構成について説明したが、本発明においては、少なくとも1回の進入禁止状態に滞在する時間が第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態の方が第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技

10

20

30

40

50

状態の場合より長い構成とすることもできる。但し、第1態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態との識別性及び第3態様の特別遊技状態と第4態様の特別遊技状態との識別性の観点からは、それらを識別できる機会が各回の進入禁止状態において与えられる上記の実施形態の構成が好ましい。

【0230】

また、上記の実施形態においては、第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態における進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する総時間が第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態における進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する総時間よりも長い構成について説明したが、本発明においては、第1回の進入許容状態前の進入禁止状態及び最終回の進入許容状態後の進入禁止状態の少なくとも一方のみが第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態の方が第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態の場合より長い構成とすることもできる。但し、第1態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態との識別性及び第3態様の特別遊技状態と第4態様の特別遊技状態との識別性の観点からは、それらを識別できる機会が多数に分散する上記の実施形態の構成が好ましい。

10

【0231】

また、上記の実施形態においては、特別遊技状態における進入許容状態間の各進入禁止状態に滞在する時間が第2態様の特別遊技状態と第4態様の特別遊技状態とで同一である構成について説明したが、本発明においては、それらの時間が同一でない構成とすることもできる。但し、特別遊技状態における下大入賞装置433の動作制御の簡便性の観点からはそれらの動作制御を共通化できる上記の実施形態の構成が好ましい。なお、それらの時間を同一としない場合には、不正行為の対象になり易い第2大入賞装置の動作に基づいて発生する第4態様の特別遊技状態の方が第2態様の特別遊技状態よりも長い構成とすることが好ましい。

20

【0232】

また、上記の実施形態においては、各ラウンドに登場するキャラクタの種類の相違によって、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態とに対する演出を異ならせる構成について説明したが、本発明においては、それらの特別遊技状態に対する演出において、登場キャラクタは同一であるがその動作やその配色を異ならせる構成や、一方の演出が動画であるのに対して他方の演出が静止画である等のように表示形態を異ならせる構成や、一方の演出がデフォルメされた画像であるのに対して他方が実写画像や劇画調の画像である等のように画調を異ならせる構成や、一方の演出が低画質や光沢のない画質であるのに対して他方の演出が高画質や光沢のある画質である等のように画質を異ならせる構成や、一方の演出が青色を基調とする海背景であるのに対して他方の演出が青色を基調とする空背景や黒色や金色を基調とする宇宙背景である等のように背景画像を異ならせる構成等とすることもできる。

30

【0233】

また、上記の実施形態においては、装飾図柄表示装置479による画像表示演出の相違によって、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態とに対する演出を異ならせる構成について説明したが、本発明においては、装飾図柄表示装置479による画像表示演出は同一であるが枠発光装置271～275や盤面発光装置490による発光演出の相違によって、それらの特別遊技状態に対する演出を異ならせる構成とすることもできる。例えば、それらの特別遊技状態に対する演出において、一方の演出が高輝度の発光であるのに対して他方の演出が極めて高輝度である等のように発光輝度を異ならせる構成や、一方の演出が単一の発光色又は少數の発光色による演出であるのに対して他方の演出が多数（例えば、七色）の発光色による演出である等のように発光色を異ならせる構成や、一方の演出が低輝度での点滅であるのに対して他方の演出が高輝度の点滅である等のように発光パターンを異ならせる構成や、発光演出の有無で異ならせる構成とすることもできる。

40

【0234】

50

また、上記の実施形態においては、視覚的な演出の相違によって、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態とに対する演出を異ならせる構成について説明したが、本発明においては、音響装置281, 282による音声又は音楽等の音響に基づく聴覚的な演出の相違によって、それらの特別遊技状態に対する演出を異ならせる構成とすることもできる。例えば、それらの特別遊技状態に対する演出において、一方の演出が大音量の音響であるのに対して他方の演出が極めて大音量の音響である等のように音量を異ならせる構成や、音声パターンや音楽を異ならせる等のように音響の種類を異ならせる構成や、一方の演出が単純機械音や少數の楽器による音楽であるのに対して他方の演出がオーケストラによる音楽である等のように音源を異ならせる構成や、一方の演出に対して他方の演出では低音部や高音部を強調する等のように音質を異ならせる構成や、一方の演出に対して他方の演出では所定の音を高頻度で再生したり音楽の再生速度を速めたりする等のように再生ピッチを異ならせる構成や、音調を異ならせる構成や、音響演出の有無で異ならせる構成とすることもできる。10

【0235】

また、上記の実施形態においては、下大入賞装置433が進入許容状態である場合と進入禁止状態である場合とを一組とするラウンド演出の切れ目が認識できる演出形態に対する同一回のラウンド演出ごとの相違によって、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態とに対する演出を異ならせる構成について説明したが、本発明においては、それらの少なくとも一回のラウンド演出のみが相違する構成や、ラウンド演出は同一であってオープニング演出及びエンディング演出のみを異ならせる構成とすることもできる。20

【0236】

また、上記の実施形態においては、下大入賞装置433が進入許容状態である場合と進入禁止状態である場合とを一組とする各ラウンド演出の相違によって、第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態とに対する演出を異ならせる構成について説明したが、本発明においては、一方の特別遊技状態の演出がラウンド演出を実行するのに対して他方の特別遊技状態の演出が各ラウンドの切れ目が完全には認識できない連繫演出形態とする等の演出形態の相違によって、それらの特別遊技状態に対する演出を異ならせる構成とすることもできる。ここで、「連繫演出」とは、所定の動画が単純に繰り返されるのではなく、少なくとも第1回目の進入許容状態の開始から最終回の進入許容状態の終了までの期間において1つのストーリーで構成される画像が実質的に繰り返されることなく表示されたり、その期間においてラウンド数以下の個数のエピソードで構成される画像が実質的に繰り返されることなく表示されたりする演出を意味する。30

【0237】

また、下大入賞装置433が進入許容状態である場合と進入禁止状態である場合とを一組とする各ラウンド演出の相違によって第1態様の特別遊技状態及び第3態様の特別遊技状態と第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態とに対する演出を異ならせる構成について説明したが、本発明においては、下大入賞装置433が進入許容状態である進入許容中演出と進入禁止状態である進入禁止中演出とを個別の演出に分離して、進入許容中演出及び進入禁止中演出の少なくとも一方の相違によってそれらの特別遊技状態に対する演出を異ならせる構成とすることもできる。40

【0238】

ここで、演出形態の相違によって、第1態様の特別遊技状態と第3態様の特別遊技状態とに対する演出を異ならせると共に第2態様の特別遊技状態と第4態様の特別遊技状態とに対する演出を異ならせる構成の遊技機（以下、「変化例の遊技機」とも称す）について詳細に説明する。なお、上記の遊技機100と実質的に同一部分については同一参照符号を付すこととし、遊技機100との相違部分のみについて詳細に説明する。図35～図38は、それぞれ、特別遊技状態における第1態様～第4態様の遊技進行の他の一例を表すタイミングチャートである。50

【0239】

第1態様の特別遊技状態において、図39に示されたように、図35に示された演出A1（時刻t_c～時刻t_e）は、下大入賞装置433が進入許容状態である期間（時刻t_c～時刻t_d）に実行される演出A1' と下大入賞装置433が進入禁止状態である期間（時刻t_d～時刻t_e）に実行される演出A1" とに分割され、演出A1' は演出A1と同様の演出内容であるが、演出A1" は、演出A1で登場したキャラクタが演出A2で登場するキャラクタに交代する等のように演出A1' の演出内容を継承しつつ第1回目の進入許容状態後の進入禁止状態であることを表す演出である。このように演出を分割するためには、主制御装置920は、進入許容状態から進入禁止状態への切り替えの検知時に進入禁止状態移行コマンドを設定して副制御装置940に送信する。例えば、図25に示された不正下大入賞監視遅延タイマ設定処理S1910の後に進入禁止状態移行コマンドを設定する付加的な処理が実行され、その付加的な処理後に実行される制御信号出力処理S1108（図16参照）によって送信される。また、副制御装置940は、主制御装置920からの進入禁止状態移行コマンドの受信に基づいて、演出A1' から演出A"への切り替えを行う。また、演出A2' ～A14' 及び演出A2" ～A14" の各々についても、それぞれ、演出A1' 及び演出A1" の場合と同様である。なお、演出A15については、直後に実行される演出A16によって今回の特別遊技状態において再度に進入許容状態となることを遊技者が認識するために、演出A2～A14に対するような分割は行っていない。

【0240】

一方、第2態様の特別遊技状態において、図40に示されたように、図36に示された演出X1～X15や図39に示された演出A1' 及びA1" ～演出A14' 及びA14" 並びに演出A15が統合されたラウンドごとの切れ目のない連繫演出Xが実行される。具体的には、副制御装置940は、主制御装置920からの初回の進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて演出X0から連繫演出Xに切り替え、主制御装置920からの通常状態移行演出コマンドの受信に基づいて連繫演出Xから演出X16に切り替える。また、進入許容状態間の進入禁止状態である期間（例えば、時刻t_d～時刻t_{e'}）においては、遊技球の打ち出し停止を遊技者に促すために、遊技球の打ち出しの停止を指示する打出停止指示情報表示が実行されると共に、進入許容状態である期間（例えば、時刻t_{e'}～時刻t_g）においては、遊技球の打ち出しの迅速な開始を遊技者に促すために、遊技球の打ち出しを指示する打出開始指示情報表示が実行される。具体的には、副制御装置940は、主制御装置920からの進入許容状態移行コマンドや進入禁止状態移行コマンドの受信に基づいてそれらの指示情報表示を適宜に切り替える。なお、最終回の進入許容状態後の進入禁止状態である期間（時刻t_k～時刻t₁）においては、直後に実行される演出X16によって今回の特別遊技状態において再度に進入許容状態となることを遊技者が認識するために、連繫演出の場合のような打出停止指示情報表示は行っていない。

【0241】

また、第3態様の特別遊技状態において、図41に示されたように、図37に示された演出B1（時刻t_c～時刻t_e）は、下大入賞装置433が進入許容状態である期間（時刻t_c～時刻t_d）に実行される演出B1' と下大入賞装置433が進入禁止状態である期間（時刻t_d～時刻t_e）に実行される演出Zとに分割され、演出B1' は演出B1と同様の演出内容であるが、演出Zは進入許容状態間の進入禁止状態であることを表す演出である。演出B1' から演出Zへの切り替えは、主制御装置920からの進入禁止状態移行コマンドの受信に基づいて副制御装置940が行う。また、図37に示された演出B2～B14の各々についても演出B1' と演出Zの場合と同様に分割される。なお、演出B15については、直後に実行される演出B16によって今回の特別遊技状態において再度に進入許容状態となることを遊技者が認識するために、演出B2' ～B14' の場合のような分割は行っていない。第3態様の特別遊技状態における進入許容状態間の進入禁止状態である期間の演出Zが各進入禁止状態に対して共通であること以外は図39に示された第1態様の特別遊技状態と本質的に同一である。

10

20

30

40

50

【0242】

一方、第4態様の特別遊技状態において、図42に示されたように、図38に示された演出B1（時刻t_c～時刻t_e）は、下大入賞装置433が進入許容状態である期間（時刻t_c～時刻t_d）に実行される演出Y1'、と下大入賞装置433が進入禁止状態である期間（時刻t_d～時刻t_e）に実行される演出Z'、とに分割され、演出Y1'は演出Y1と同様の演出内容であるが、演出Z'は進入許容状態間の進入禁止状態であることを表す演出である。演出Y1'から演出Z'への切り替えは、主制御装置920からの進入禁止状態移行コマンドの受信に基づいて副制御装置940が行う。また、図38に示された演出Y2～Y14の各々についても演出Y1'、と演出Z'の場合と同様に分割される。なお、演出Y15については、直後に実行される演出Y16によって今回の特別遊技状態において再度に進入許容状態となることがないことを遊技者が認識するために、演出Y2'～Y14'の場合のような分割は行っていない。第4態様の特別遊技状態における進入許容状態間の進入禁止状態である期間の演出Z'の内容は図41に示された第3態様の特別遊技状態の場合の演出Zと異なり、また、図39に示された演出A1"～A14"の各々とも異なる。

10

【0243】

また、進入許容状態間の進入禁止状態の開始から所定の時間TJが経過するまでの期間においては、遊技球の打ち出しの迅速な停止を遊技者に促すために、遊技球の打ち出しの停止を指示する打出停止指示情報表示が実行されると共に、進入許容状態の開始から所定の時間TIが経過するまでの期間においては、遊技球の打ち出しの迅速な開始を促すために、遊技球の打ち出しを指示する打出開始指示情報表示が実行される。具体的には、副制御装置940は、主制御装置920からの進入許容状態移行コマンドの受信に基づいて打出停止指示情報表示を開始させ、その受信から所定の時間TJの経過後に打出停止指示情報表示を終了させると共に、主制御装置920からの進入禁止状態移行コマンドの受信に基づいて打出開始指示情報表示を開始させ、その受信から所定の時間TIの経過後に打出停止指示情報表示を終了させる。なお、最終回の進入許容状態後の進入禁止状態である期間（時刻t_k～時刻t_l）においては、直後に実行される演出X16によって今回の特別遊技状態において再度に進入許容状態となることを遊技者が認識するために、進入許容状態間の進入禁止状態の場合のような打出停止指示情報表示は行っていない。

20

【0244】

30

上記の変化例の遊技機であれば、上記の遊技機100の場合と実質的に同一の効果を奏する。更に、第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態において下大入賞装置433が進入禁止状態である期間に遊技者が遊技球を打ち出すことを抑制するために、遊技球の損失が低減されると共に、大入賞異常の発生が抑制されて不正行為によって強制的に発生させられた特別遊技状態の検知精度が向上する。また、更に、第2態様の特別遊技状態及び第4態様の特別遊技状態において下大入賞装置433が進入許容状態となった後に迅速に遊技者が遊技球を打ち出すことができるために、最大進入許容時間内に所定の個数の遊技球が下大入賞装置433に入賞しないことによる獲得遊技球の損失が低減される。

【産業上の利用可能性】

40

【0245】

本発明は、弾球遊技機等の遊技機に適している。

【符号の説明】

【0246】

100：遊技機

431：始動入賞装置

432：始動入賞装置

433：下大入賞装置

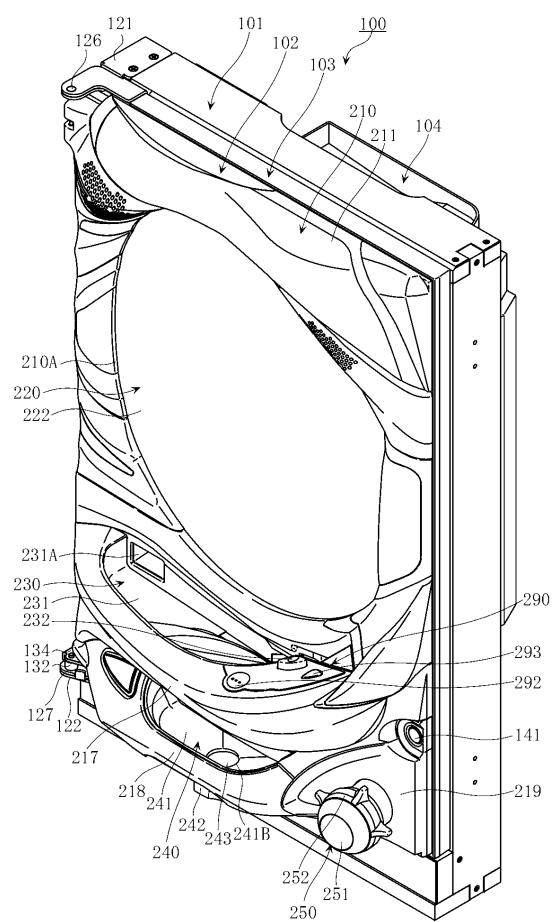
434：上大入賞装置

436：始動装置

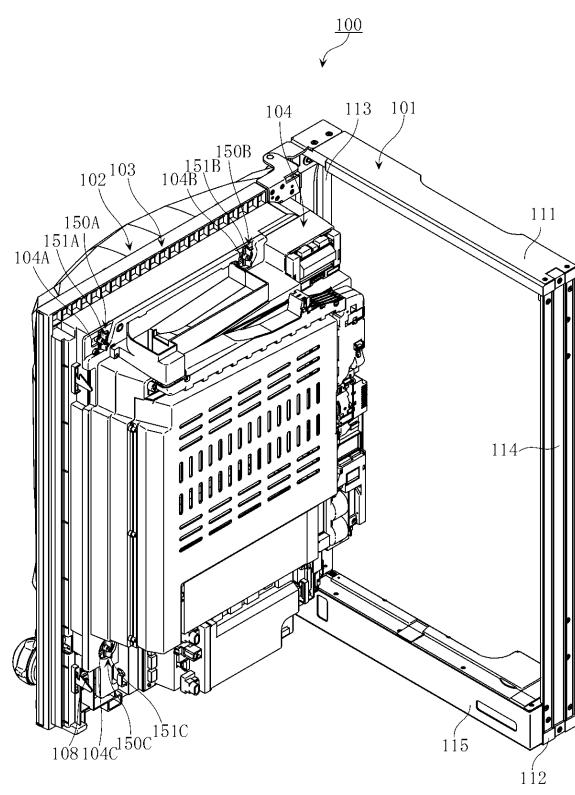
50

- 4 4 3 : 下大入賞スイッチ
 4 5 3 : 進入規制機構
 4 6 3 : 下進入規制ソレノイド

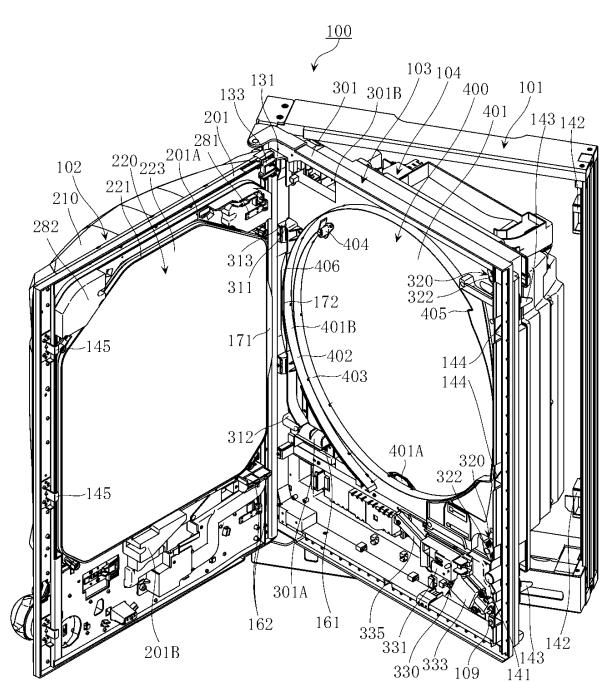
【図 1】



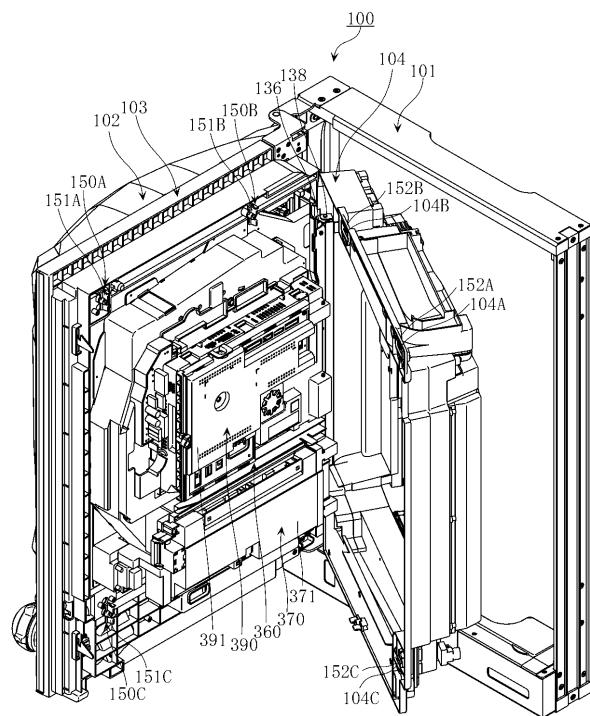
【図 2】



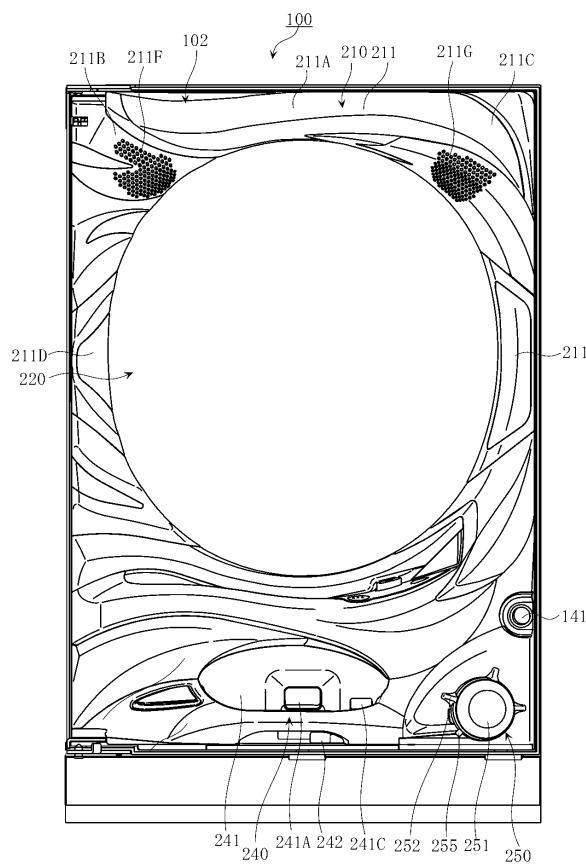
【図3】



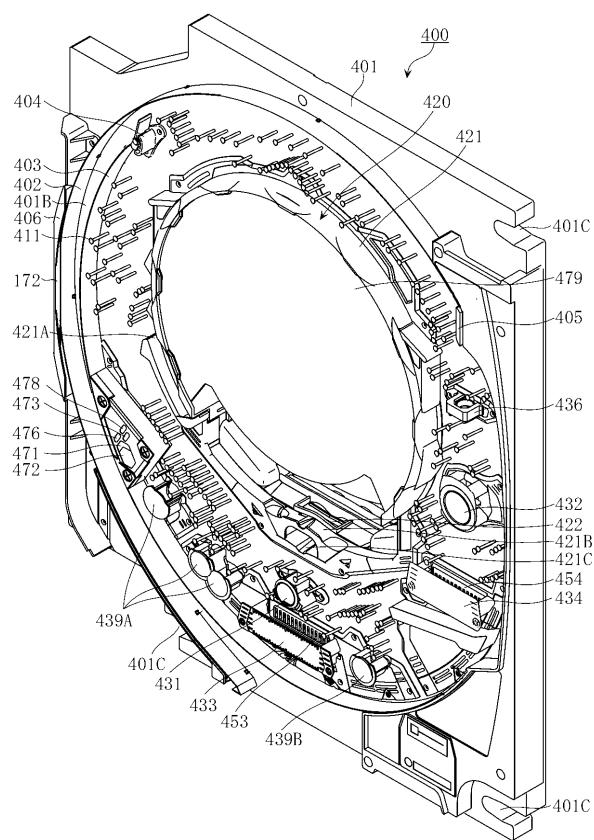
【図4】



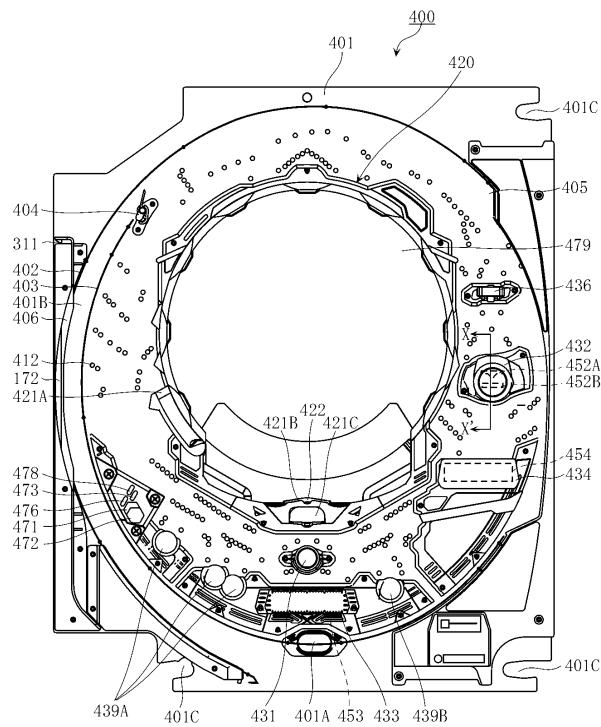
【図5】



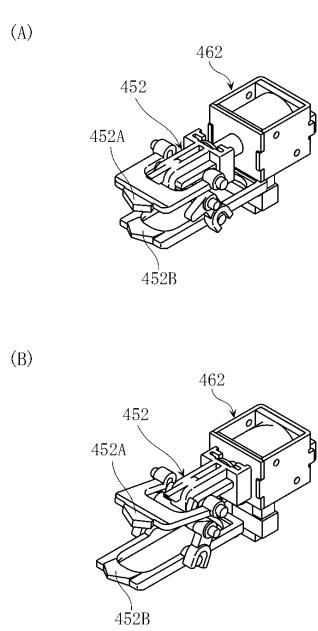
【図6】



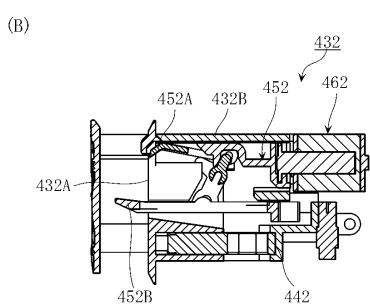
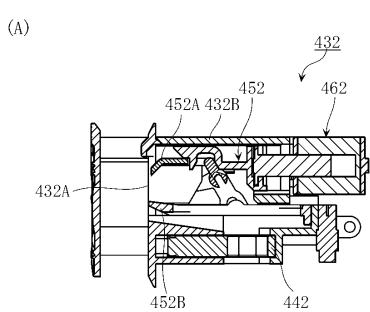
【図7】



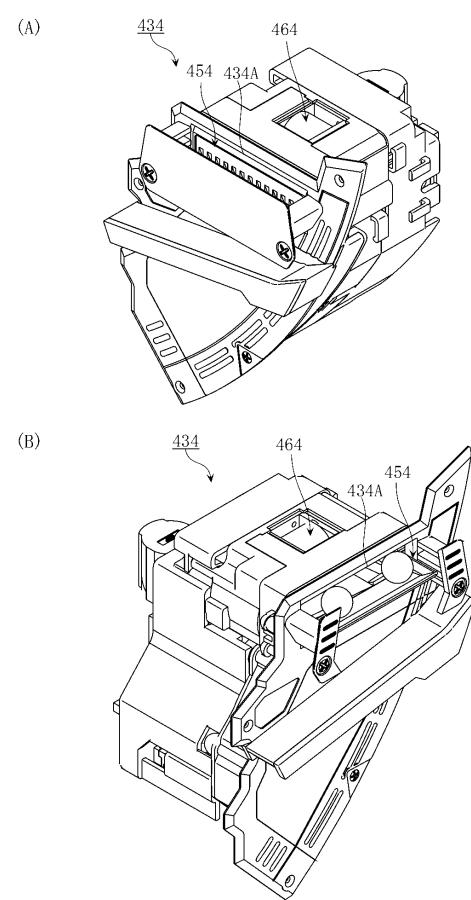
【図8】



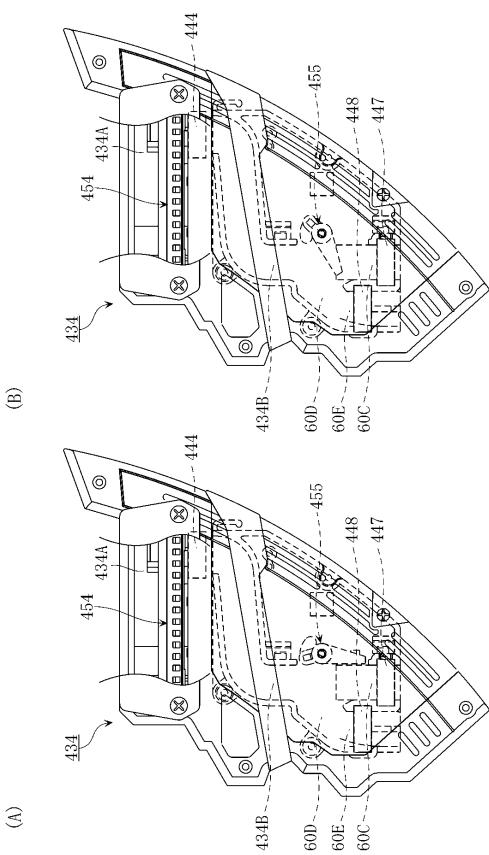
【図9】



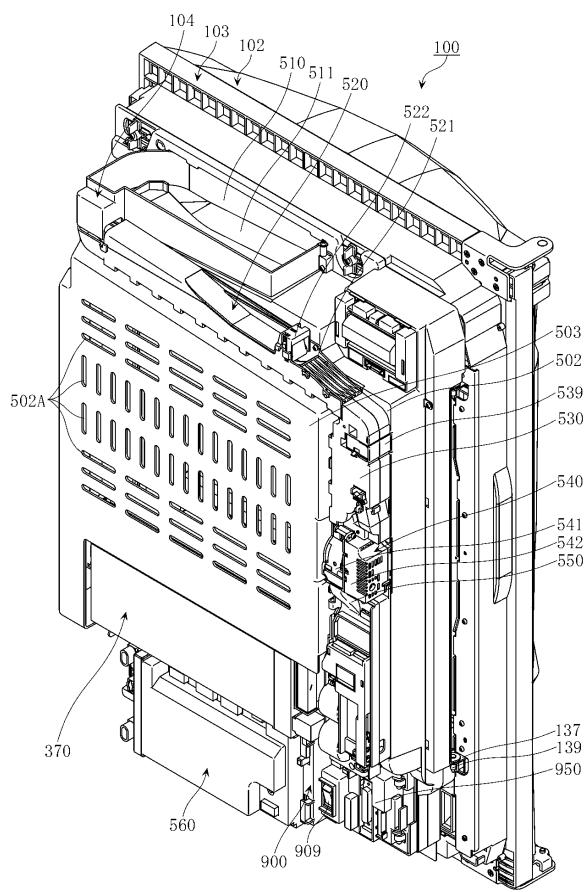
【図10】



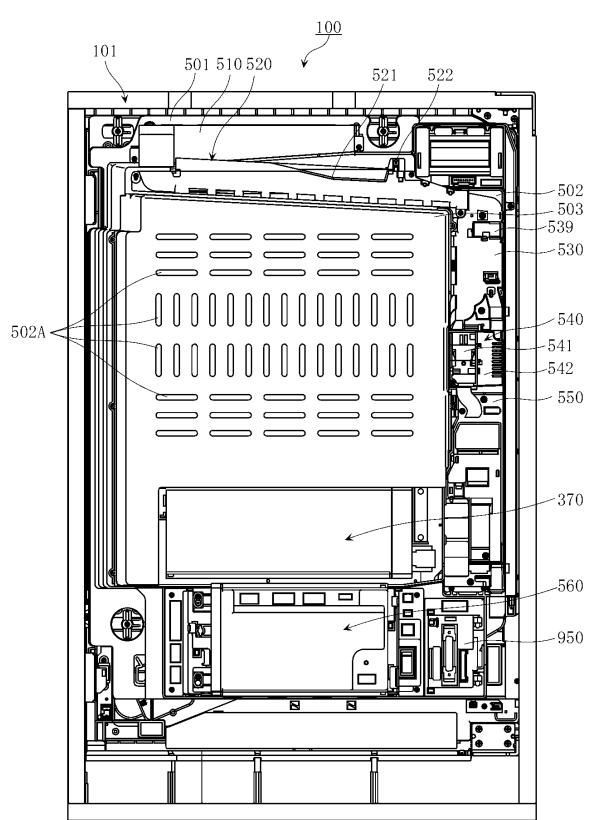
【図11】



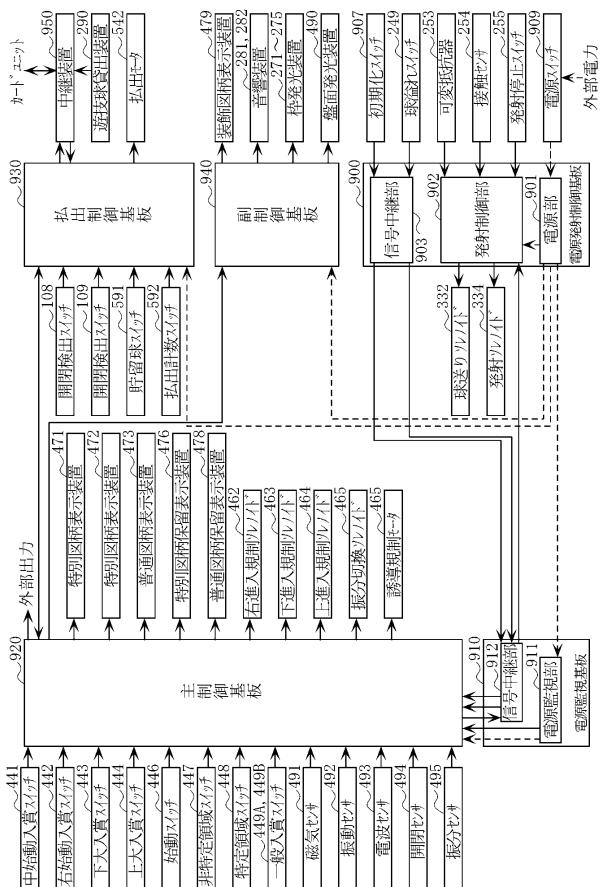
【図12】



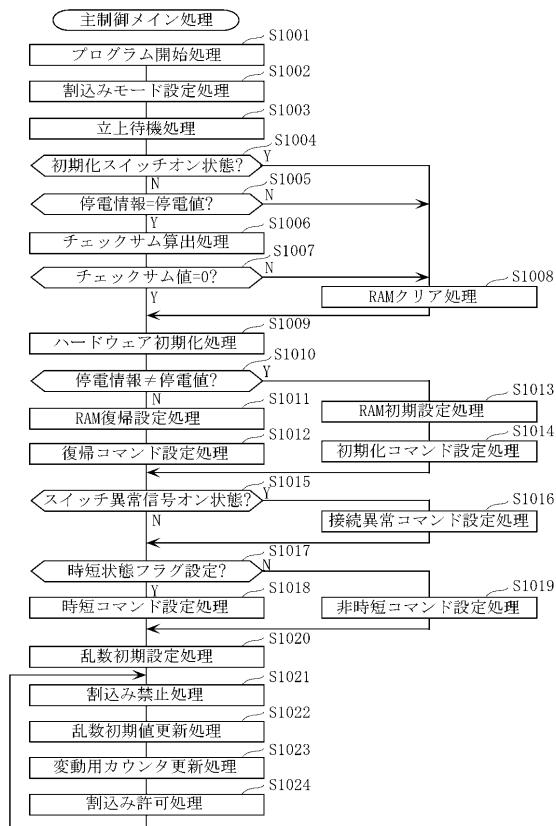
【図13】



【図14】



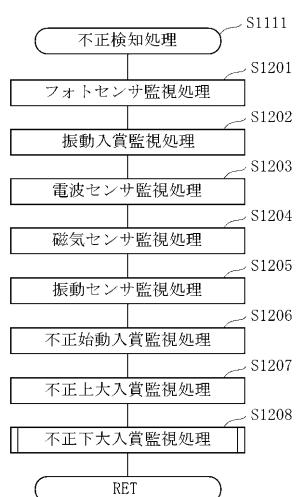
【図15】



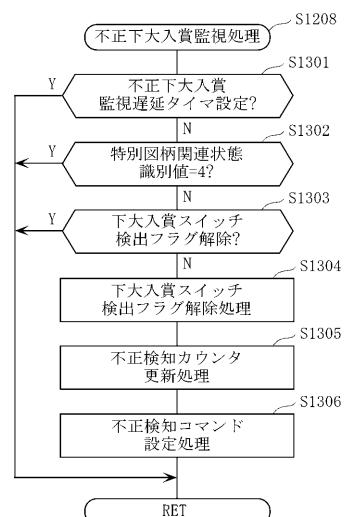
【図16】



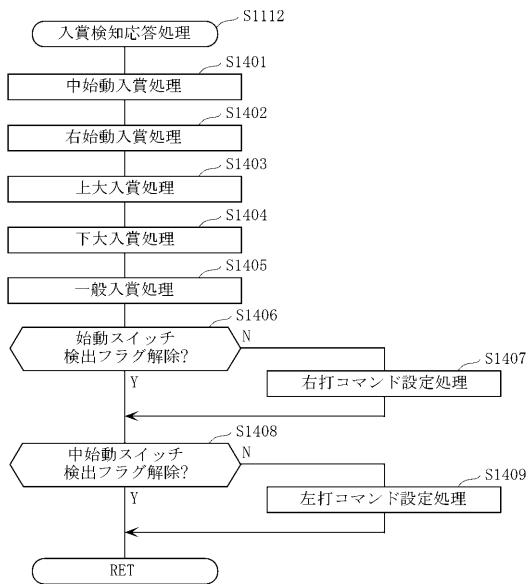
【図17】



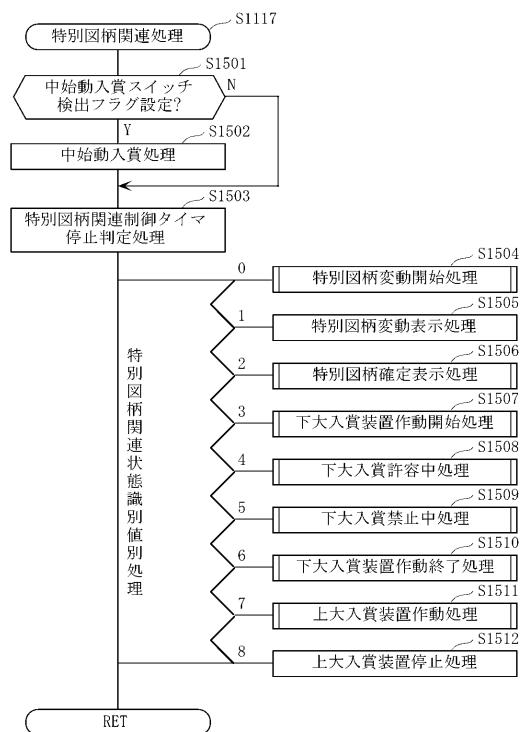
【図18】



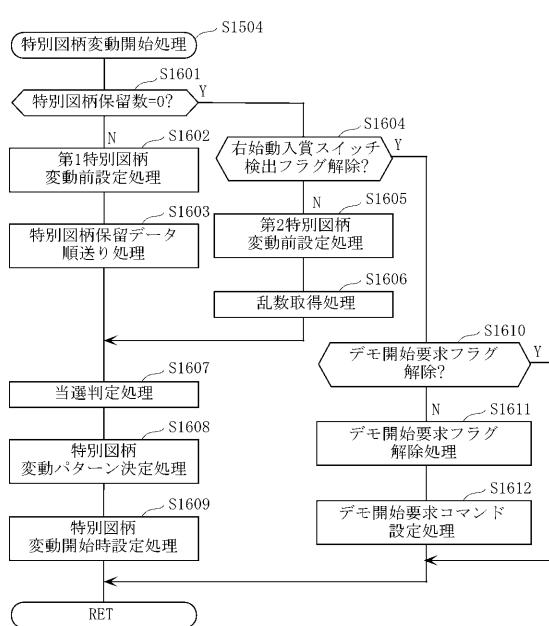
【図19】



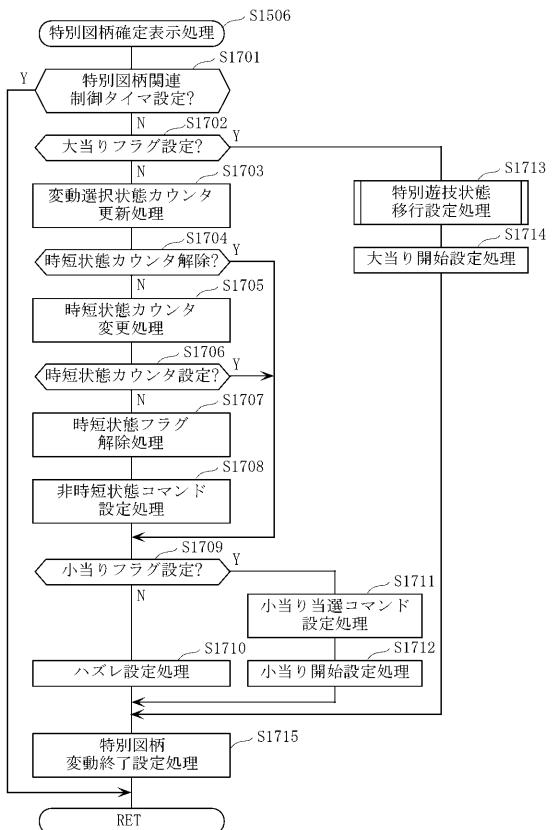
【図20】



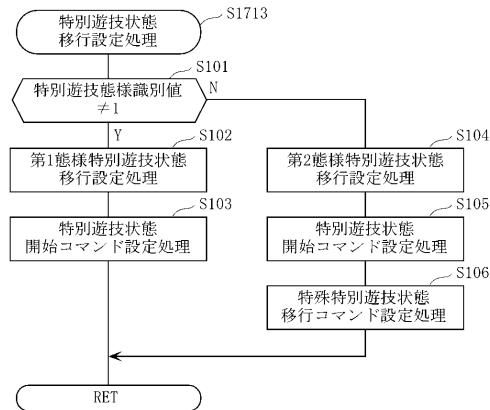
【図21】



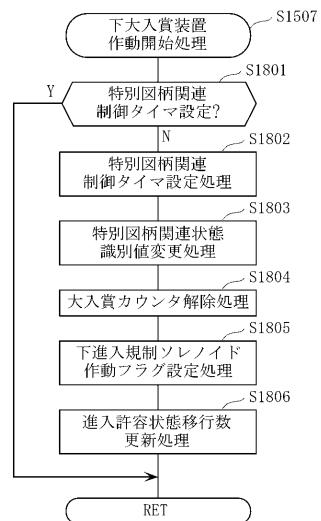
【図22】



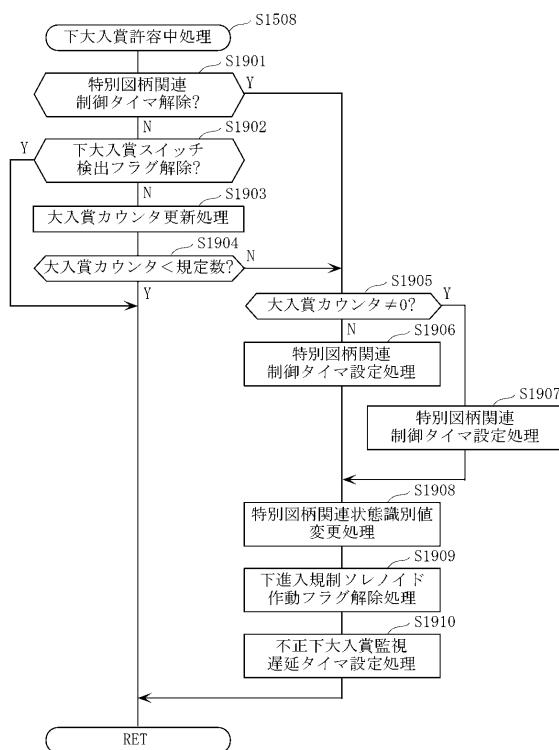
【図23】



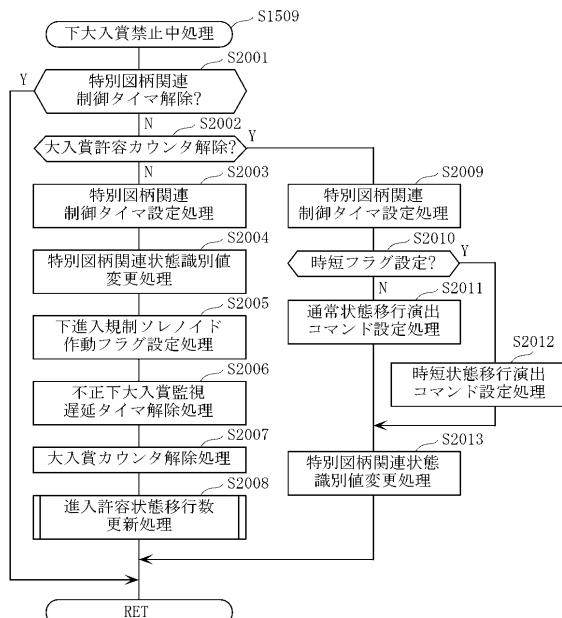
【図24】



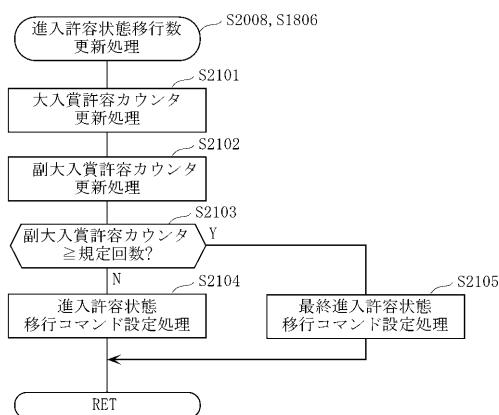
【図25】



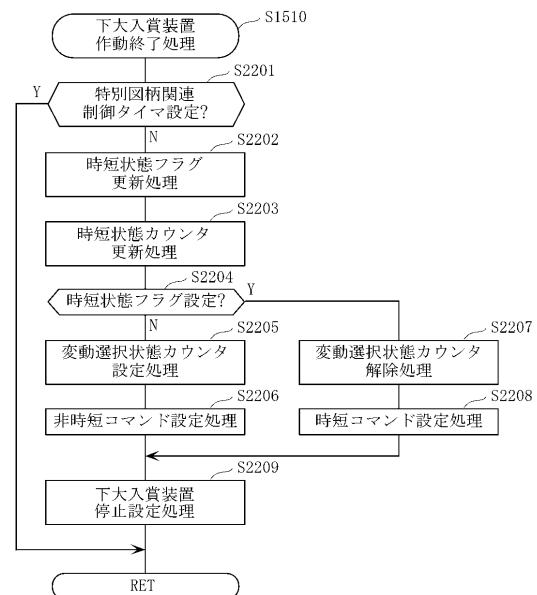
【図26】



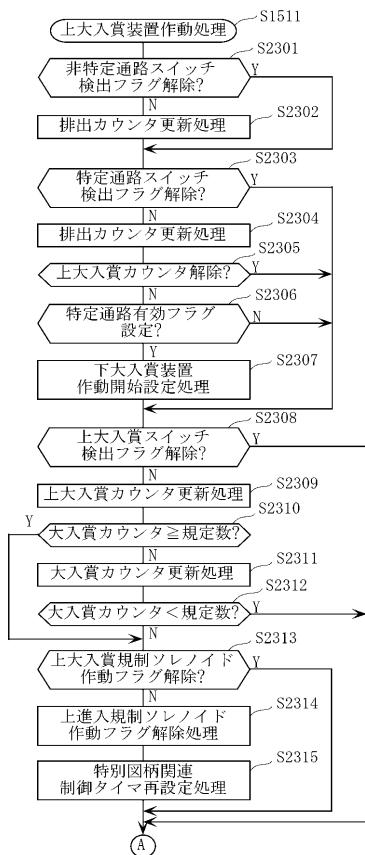
【図27】



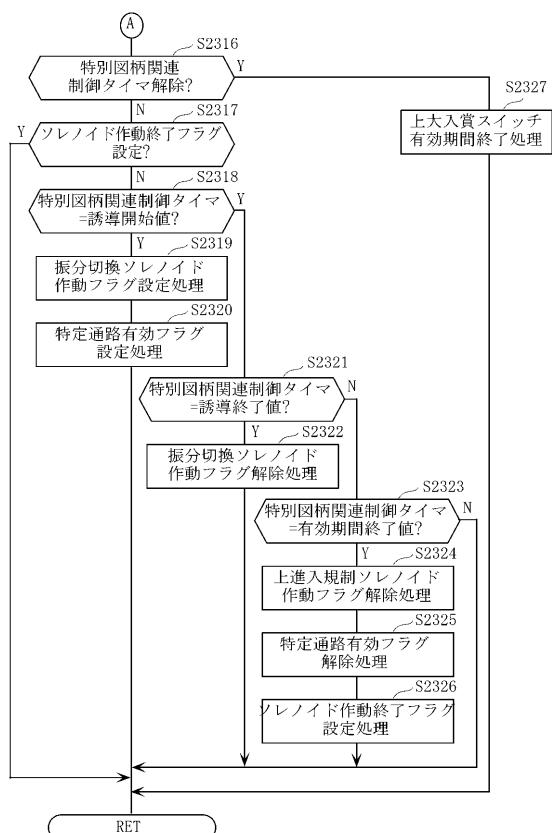
【図28】



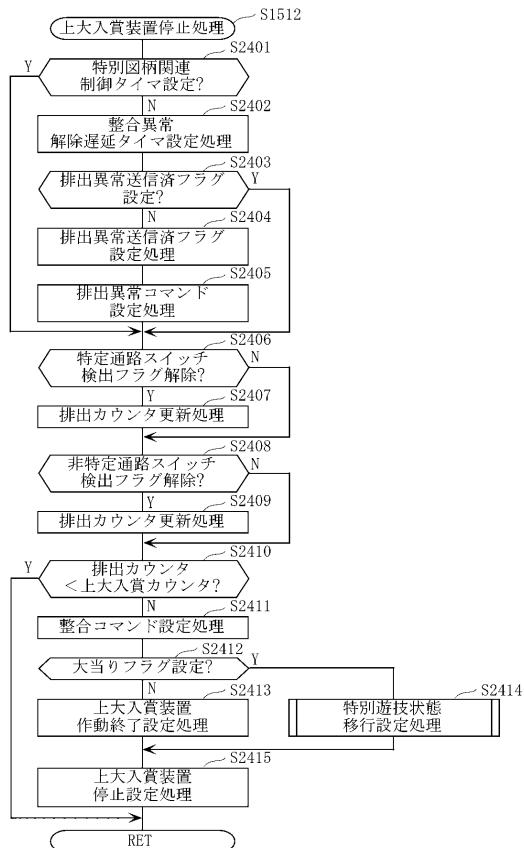
【図29】



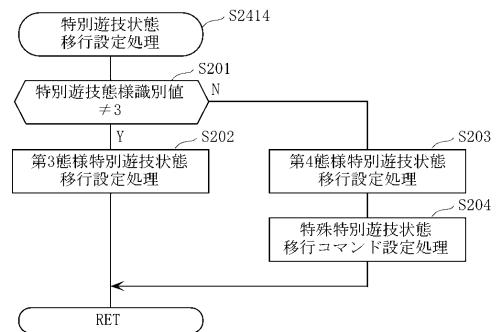
【図30】



【図31】



【図32】

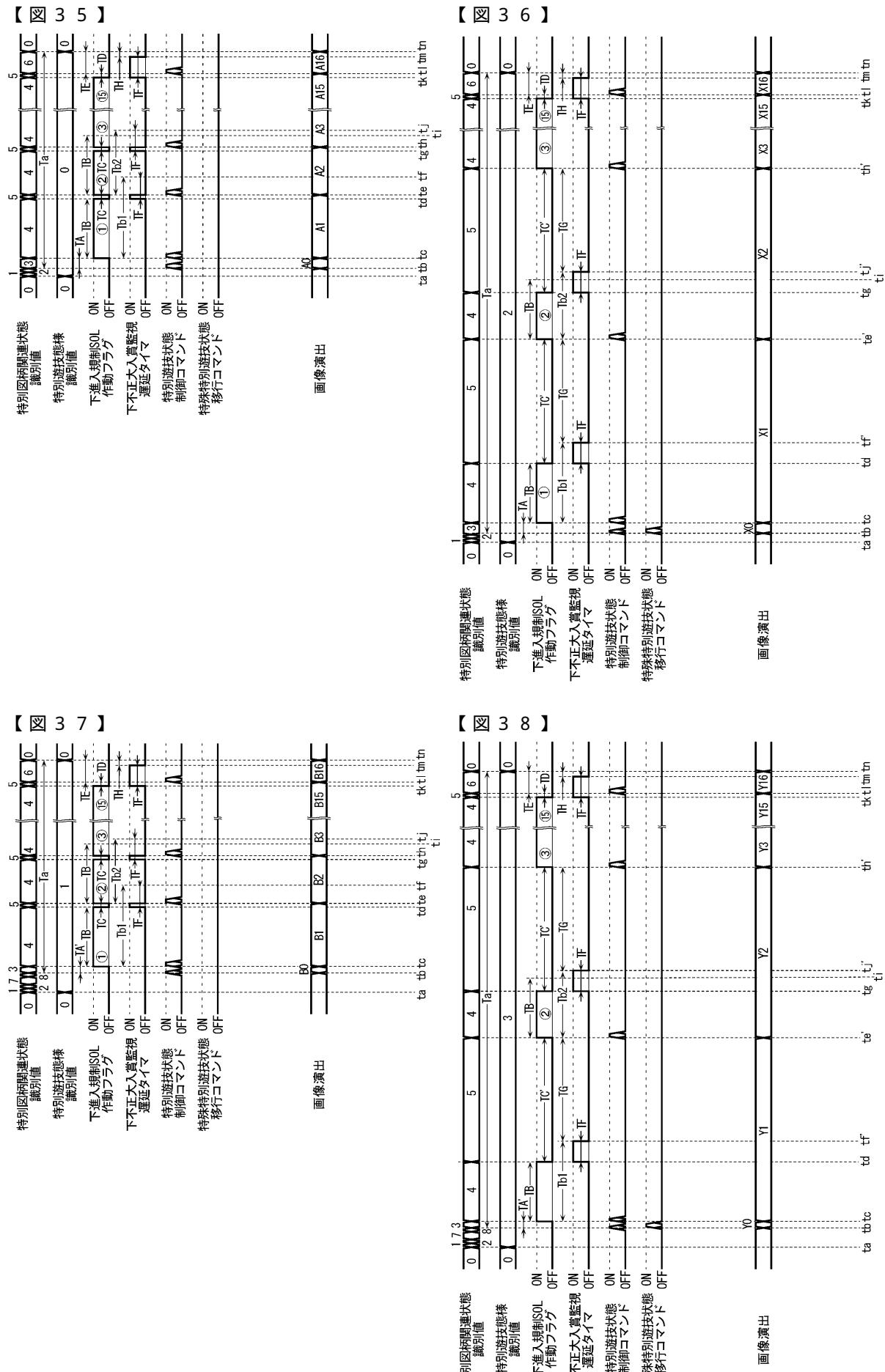


【図33】

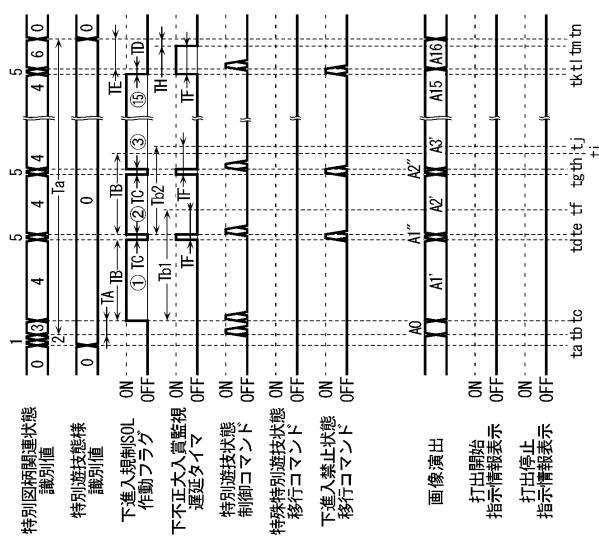
特別図柄	遊技状態	当選種別	特別遊技態様識別値
第1特別図柄	通常遊技状態	通常大当たり	0
		時短大当たり	0
	特定遊技状態	通常大当たり	0
		時短大当たり	0
第2特別図柄	通常遊技状態	通常大当たり	1
		通常移行可能小当たり	3
	特定遊技状態	通常大当たり	0
		時短大当たり	0
		通常移行可能小当たり	2
		時短移行可能小当たり	2

【図34】

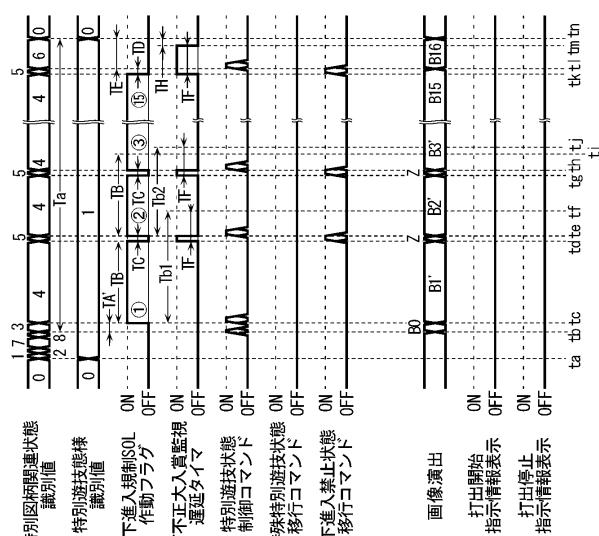
特別遊技態様識別値	開始待機時間 [ms]	最大進入許容時間 [ms]	進入禁止時間 （最終回以外） [ms]	進入禁止時間 （最終回） [ms]	終了待機時間 [ms]
0	5000	29000	2000	2000	13000
1	5000	29000	60000	2000	13000
2	2500	29000	2000	2000	13000
3	2500	29000	60000	2000	13000



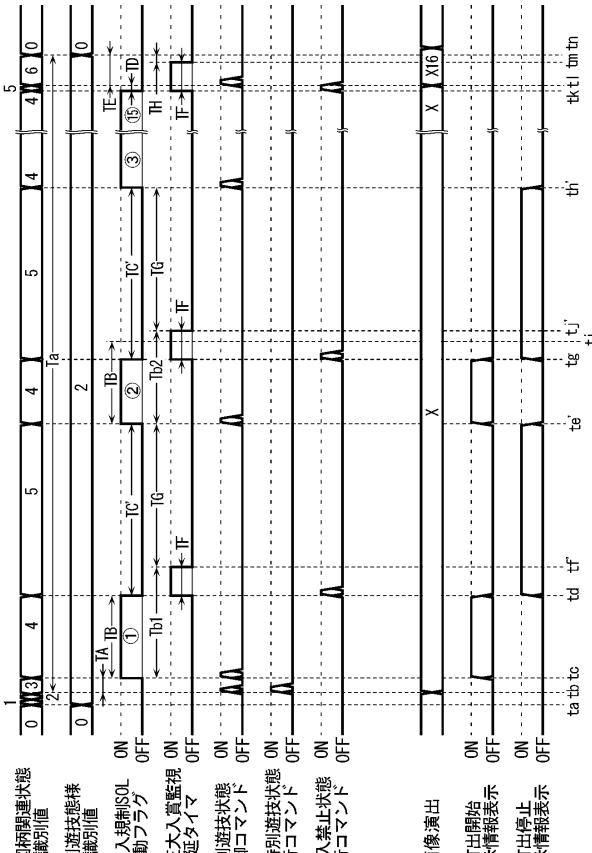
【図39】



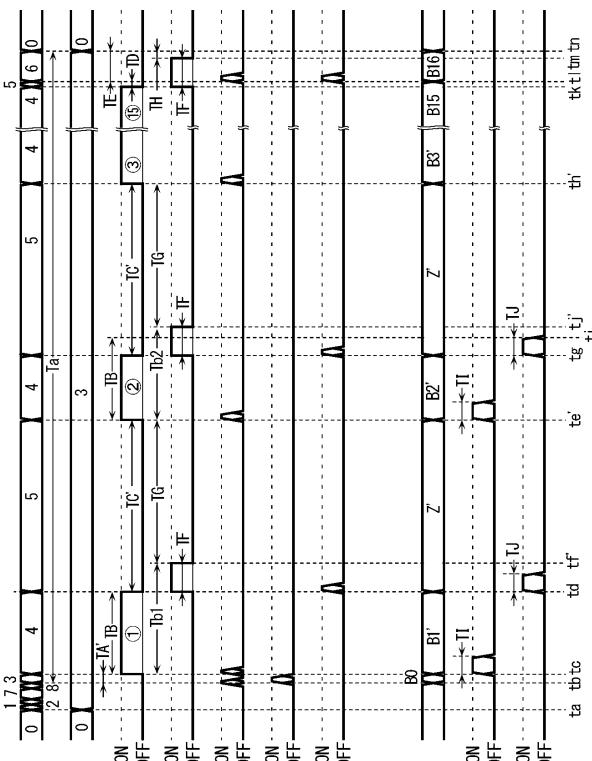
(4 1)



【図40】



〔 図 4 2 〕



フロントページの続き

(56)参考文献 特開2010-069087(JP, A)
特開2009-011501(JP, A)
特開2006-263094(JP, A)
特開2008-307116(JP, A)
特開2007-111201(JP, A)

(58)調査した分野(Int.Cl., DB名)

A 63 F 7 / 02