

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号

特開2024-179441

(P2024-179441A)

(43)公開日 令和6年12月26日(2024.12.26)

(51)国際特許分類

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

F I

A 6 3 F 7/02 3 1 5 A

テーマコード(参考)

2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全979頁)

(21)出願番号 特願2023-98296(P2023-98296)

(22)出願日 令和5年6月15日(2023.6.15)

(特許注:以下のものは登録商標)

1. BLUETOOTH

(71)出願人 000144522

株式会社三洋物産

愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番2

1号

(74)代理人 100167302

弁理士 種村 一幸

(72)発明者 吉田 哲也

名古屋市千種区今池3丁目9番21号

株式会社三洋物産内

Fターム(参考) 2C088 AA10 CA13

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】大当たり遊技での遊技性を改善して遊技の興趣を向上させる。

【解決手段】大当たり遊技のラウンド遊技が最大数入賞により終了する場合よりもフルオープンで終了する場合のほうがインターバル時間を短くする。ラウンド遊技が最大数入賞により終了する場合には、ラウンド遊技が終了までの時間に応じて複数のインターバル時間を設定し、ラウンド遊技が終了までの時間が長いときにインターバル時間を短く設定し、ラウンド遊技が終了までの時間が短いときにインターバル時間を抽選により設定する。ラウンド遊技が最大数入賞により終了する場合にはオーバー入賞を無効とする。ラウンド遊技が最大数入賞により終了する場合には、ラウンド遊技終了後の演出と次のラウンド遊技開始前の演出とを実行する。ラウンド遊技がフルオープンにより終了する場合には、ラウンド遊技演出を継続して実行する。

【選択図】図336

(A)インターバルパターン種別設定テーブル

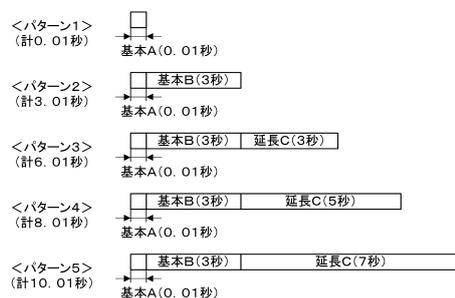
ラウンド遊技時間 (作動状態時間)	インターバル パターン種別	インターバル時間 (非作動状態時間)
15秒(上限時間開放)	パターン1	基本A
10秒以上15秒未満	パターン2	基本A+基本B
10秒未満	パターン3	基本A+基本B+延長A
	パターン4	基本A+基本B+延長B
	パターン5	基本A+基本B+延長C

上記表(A)、下記表(B)及び図(C)において、
・パターン1~5は、それぞれインターバルパターン1~5の略
・基本A~Bは、それぞれインターバル基本時間A~Bの略
・延長A~Cは、それぞれインターバル延長時間A~Cの略

(B)延長時間設定抽選テーブル

延長時間設定 抽選乱数カウンタ	インターバル パターン種別	延長時間種別
0~3	パターン3	延長A(3秒)
4~7	パターン4	延長B(5秒)
8~11	パターン5	延長C(7秒)

(C)インターバルパターン1~5のインターバル時間



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態と、前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態を実行し得る所定動作手段と、前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段と、を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態のいずれか一方を発生可能に構成され、

10

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段を備え、

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させるように構成されたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

20

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

遊技機では、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり遊技が実行される。大当たり遊技では、可変入賞口（大入賞口）が開放されることで、可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入賞によって多くの賞球を獲得することが可能である。

【先行技術文献】

【特許文献】

30

【0003】

【特許文献 1】特開 2018 - 183257 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、大当たり遊技では、多くの賞球の獲得が可能である一方で、遊技性が単調になりがちであるため、遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれる。

【課題を解決するための手段】

【0005】

本発明に係る遊技機は、

40

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉 319）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（MPU 41）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態（可変入賞口 316 の最大開放時間の経過）、

50

又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間 A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉 3 1 9 の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0006】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図 2】図 1 に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図 3】図 1 に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図 4】図 1 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 5】図 1 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 6】図 1 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 7】図 1 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 8】図 1 に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図 9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 10】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 11】図 8 に示す主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。

【図 12】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 13】主制御装置の記憶領域における遊技情報格納エリアの一例を示すブロック図。

【図 14】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。

【図 15】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。

【図 16】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。

【図 17】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 18】図 17 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 19】図 18 の始動入賞処理で実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 20】図 17 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 21】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 22】図 21 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 23】図 22 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 24】図 22 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 25】図 21 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 26】図 21 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

20

30

40

50

【図 27】図 26 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 28】図 26 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 29】図 21 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 30】図 21 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 31】図 21 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 32】図 21 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 33】図 21 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 34】図 21 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 35】図 21 のメイン処理で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 36】図 21 のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 37】図 36 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。

【図 38】図 21 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 39】図 21 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 40】図 21 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 41】図 21 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 42】図 1 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 43】図 42 の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 44】図 43 の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 45】図 43 の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 46】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 47】図 42 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 48】図 42 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 49】図 47 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。

【図 50】図 47 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。

【図 51】図 51（A）は飾り図柄の色の一列を示す図、図 51（B）は図 47 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択

10

20

30

40

50

テーブルの一例を示す図。

【図 5 2】図 5 2 (A) は通常遊技状態において図柄表示部に設定される第 1 保留画像表示部、当該変動画像表示部及び既変動画像表示部の一例を示す図、図 5 2 (B) は確変遊技状態及び時短遊技状態において図柄表示部に設定される第 2 保留画像表示部及び当該変動画像表示部の一例を示す図。

【図 5 3】第 1 保留画像表示部における保留画像の変化の一例を示す図。

【図 5 4】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 5】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 5 6】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

10

【図 5 7】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 5 8】遊技盤に設けられる可動回転役物部材の作動例を示す正面図。

【図 5 9】可動回転役物部材の周辺を、一部を破断して示す側面図。

【図 6 0】図 5 5 ~ 図 5 7 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 6 1】図 5 5 ~ 図 5 7 に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図

【図 6 2】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 6 3】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 6 4】主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。

【図 6 5】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

20

【図 6 6】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 7】図 6 6 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 8】図 6 7 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 9】図 6 7 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 0】図 6 6 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 1】図 6 6 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 7 2】図 7 1 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 3】図 7 1 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 4】図 6 6 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 5】図 6 6 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 6】図 6 6 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 7 7】図 6 6 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 8】図 5 5 ~ 図 5 7 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 9】図 7 8 の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 0】図 7 9 の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 1】図 7 9 の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を

50

示すフローチャート。

【図 8 2】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 8 3】図 7 8 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 4】図 7 8 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 5】図 8 3 のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図。

【図 8 6】図 8 3 のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図 8 7】図 8 3 のコマンド判定処理で実行される特図遊技演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 8】図 8 3 のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。

【図 8 9】図 8 3 のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。

【図 9 0】可動回転役物部材の可動タイミングを説明するための図。

【図 9 1】可動回転役物部材の可動態様を説明するための図。

20

【図 9 2】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

【図 9 3】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

【図 9 4】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。

【図 9 5】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。

【図 9 6】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。

【図 9 7】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

【図 9 8】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。

【図 9 9】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。

【図 1 0 0】図 8 7 の特図遊技演出設定処理で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 1 0 1】図 8 7 の特図遊技演出設定処理で実行されるボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 2】ボタン演出を説明するための図。

【図 1 0 3】図 7 8 の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 4】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 5】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 6】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 1 0 7】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 8】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 9】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 0】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 1】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順

50

の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 2】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 3】図 1 0 3 の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 4】図 7 8 の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 5】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。

【図 1 1 6】本発明の第 3 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 1 1 7】図 1 1 6 に示す遊技機の特電大入賞装置を説明するための図。

10

【図 1 1 8】図 1 1 6 に示す遊技機の特電大入賞装置を説明するための図。

【図 1 1 9】図 1 1 9 (A) は図 1 1 6 に示す遊技機のシステム構成の一部の一例を示すブロック図、図 1 1 9 (B) は各種入賞口の賞球を示す図、図 1 1 9 (C) は遊技機の外部に出力される信号種別を示す図。

【図 1 2 0】遊技機の外部に出力される各種信号の出力形態を示す図。

【図 1 2 1】遊技機の外部に出力される各種信号の出力形態を示す図。

【図 1 2 2】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 2 3】遊技状態の移行例を示す図。

【図 1 2 4】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

20

【図 1 2 5】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 2 6】図 1 2 5 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 2 7】図 1 2 6 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 2 8】図 1 2 6 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 2 9】図 1 2 5 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 0】図 1 2 5 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 1 3 1】図 1 3 0 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 2】図 1 3 0 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 3】図 1 2 5 のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 4】図 1 2 5 のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 5】図 1 2 5 のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 1 3 6】図 1 2 5 のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 7】図 1 2 5 のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 8】図 1 2 5 のメイン処理で実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 9】図 1 2 5 のメイン処理で実行される特電始動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 0】図 1 2 5 のメイン処理で実行される V 入賞大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

50

例を示すフローチャート。

【図 1 4 1】図 1 2 5 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 2】図 1 2 5 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 3】図 1 2 5 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 4】図 1 2 5 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 5】図 1 2 5 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。 10

【図 1 4 6】図 1 2 5 のメイン処理で実行される信号出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 7】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 8】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 9】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 5 0】図柄表示部での画面例を示す図。 20

【図 1 5 1】図柄表示部での画面例を示す図。

【図 1 5 2】図柄表示部での画面例を示す図。

【図 1 5 3】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 1 5 4】図 1 5 3 に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 1 5 5】羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 1 5 6】図 1 5 3 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 1 5 7】図 1 5 3 に示す遊技機の表示制御装置のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 1 5 8】電源投入時画像を説明する説明図。

【図 1 5 9】(A) は背面 A を説明する説明図、(B) は背面 B を説明する説明図。 30

【図 1 6 0】背面 C を説明する説明図。

【図 1 6 1】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図。

【図 1 6 2】追加データテーブルの一例を模式的に示した模式図。

【図 1 6 3】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図。

【図 1 6 4】描画リストの一例を模式的に示した模式図。

【図 1 6 5】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 6 6】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 6 7】(A) 及び (B) は図 1 5 3 に示す遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図、(C) は特図遊技演出の演出フローの一例を示す図。

【図 1 6 8】特図遊技演出の再抽選演出の一例を示す図。 40

【図 1 6 9】特図遊技演出の再抽選演出の一例を示す図。

【図 1 7 0】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 7 1】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 7 2】図 1 7 1 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 7 3】図 1 7 2 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 7 4】図 1 7 2 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。 50

【図175】図171のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図176】図171のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図177】図176の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図178】図176の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図179】図171のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図180】図171のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図181】図171のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図182】図171のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図183】(A)は損益分岐点の演算例を示す図、(B)は小当たり遊技のオープニング演出の例を示す図。

【図184】小当たり遊技のオープニング演出の画像例を示す図。

【図185】(A)は小当たり遊技のオープニング演出の変形例(ボーダー報知)を示す図、(B)及び(C)は小当たり遊技のオープニング演出の変形例(ボーダー報知)の画像例を示す図。

20

【図186】(A)は特図遊技でのボーダー報知の画像例、(B)は小当たり遊技でのV入賞表示の画像例を示す図。

【図187】図171のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図188】図171のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図189】図171のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図190】図171のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図191】図171のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図192】図171のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図193】図171のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図194】図153に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図195】図194のメイン処理で実行される振動センサ入力監視・演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図196】図194のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図197】図194のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図198】図194のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図199】図194のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

50

- 【図 2 0 0】図 1 9 4 のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 0 1】図 1 5 3 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 0 2】図 1 5 3 に示す遊技機の表示制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 0 3】(A) は表示制御装置で実行されるコマンド割込処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は表示制御装置で実行される V 割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 0 4】図 2 0 3 (B) の V 割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。 10
- 【図 2 0 5】(A) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行される保留球数コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行される確定コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(C) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行されるデモコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 0 6】(A) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行される変動パターンコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行される停止種別コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 0 7】(A) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行される連続予告コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行される背面画像変更コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。 20
- 【図 2 0 8】(A) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行される操作ボタン操作コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 2 0 4 のコマンド判定処理で実行されるエラーコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 0 9】図 2 0 3 (B) の V 割込処理で実行される表示設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 1 0】図 2 0 3 (B) の V 割込処理で実行される表示設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 1 1】(A) は図 2 1 0 の表示設定処理で実行される保留画像設定処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 2 1 0 の表示設定処理で実行される警告画像設定処理の手順の一例を示すフローチャート、(C) は図 2 1 0 の表示設定処理で実行される操作ボタン操作処理の手順の一例を示すフローチャート。 30
- 【図 2 1 2】図 2 1 0 の表示設定処理で実行される比較処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 1 3】図 2 1 0 の表示設定処理で実行されるボタン更新処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 1 4】(A) は図 2 0 3 (B) の V 割込処理で実行される転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 2 1 4 (A) の転送設定処理で実行される常駐画像転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 1 5】図 2 1 4 (A) 転送設定処理で実行される通常画像転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート。 40
- 【図 2 1 6】図 2 0 3 (B) の V 割込処理で実行される描画処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 1 7】本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 2 1 8】第 1 入賞口、第 2 入賞口、第 1 開閉部材及び第 2 開閉部材を説明するための図。
- 【図 2 1 9】入球振分装置を説明するための図。
- 【図 2 2 0】可変入賞装置を説明するための図。
- 【図 2 2 1】可変入賞装置を説明するための図。
- 【図 2 2 2】(A) は遊技機のシステム構成の要部の一例を示すブロック図、(B) は各 50

種入球部に遊技球が入球した場合の賞球数を示す図。

【図 2 2 3】遊技機のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図。

【図 2 2 4】主制御装置で使用するテーブルの一例を示す図。

【図 2 2 5】主制御装置で使用するテーブルの一例を示す図。

【図 2 2 6】主制御装置で使用するテーブルの一例を示す図。

【図 2 2 7】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 2 8】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。

【図 2 2 9】主制御装置によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。 10

【図 2 3 0】図 2 2 9 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 3 1】図 2 3 0 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 3 2】図 2 3 0 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 3 3】図 2 2 9 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 3 4】図 2 2 9 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 20

【図 2 3 5】図 2 2 9 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 3 6】疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図。

【図 2 3 7】疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図。

【図 2 3 8】特 2 遊技演出パターンを説明するための図。

【図 2 3 9】小当たり遊技演出パターンを説明するための図。

【図 2 4 0】大当たり遊技演出パターンを説明するための図。

【図 2 4 1】大当たり遊技演出パターンの一例（大当たり遊技演出パターン A 1）における疑似大当たり遊技演出（表示）を説明するための図。 30

【図 2 4 2】図 2 3 5 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 3】図 2 3 5 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 4】図 2 2 9 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 5】図 2 2 9 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 6】図 2 2 9 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 40

【図 2 4 7】図 2 2 9 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 8】図 2 2 9 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 9】図 2 2 9 のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 0】図 2 2 9 のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 1】図 2 2 9 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。 40

【図 2 5 2】図 2 2 9 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 3】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 4】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 5】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 6】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 2 5 7】特図遊技における図柄表示部での表示例を示す図。

10

【図 2 5 8】小当たり遊技及び大当たり遊技における図柄表示部での表示例を示す図。

【図 2 5 9】第 2 入賞口及び非電動役物の周辺を示す図。

【図 2 6 0】可変入賞装置を説明するための断面図。

【図 2 6 1】可変入賞装置を説明するための断面図。

【図 2 6 2】非電作動装置を説明するための断面図。

【図 2 6 3】非電作動装置を説明するための断面図。

【図 2 6 4】図 2 5 6 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 2 6 5】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 2 6 6】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 2 6 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

20

【図 2 6 8】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 6 9】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。

【図 2 7 0】図 2 5 6 に示す遊技機の主制御装置によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 1】図 2 7 0 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 2】図 2 7 0 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 2 7 3】図 2 7 0 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 4】図 2 7 0 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 5】図 2 7 4 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 6】図 2 7 4 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 7】図 2 7 0 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 2 7 8】図 2 7 0 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 9】図 2 7 0 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 0】図 2 7 0 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 1】図 2 7 0 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 2】図 2 7 0 のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

50

【図 283】図 270 のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 284】図 270 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 285】図 270 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 286】図 256 に示す遊技機の動作を説明するための図。

【図 287】図 256 に示す遊技機の動作を説明するための図。

【図 288】図 256 に示す遊技機の動作を説明するための図。

【図 289】図 256 に示す遊技機の動作を説明するための図。

10

【図 290】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図 291】図 290 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 292】図 290 に示す遊技機の上皿を上側から見た一例を示す図。

【図 293】図 290 に示す遊技機のシステム構成の要部の一例を示すブロック図。

【図 294】図 290 に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図 295】サブ制御ユニットの無線通信制御装置における NFC 通信モジュール及び Bluetooth 通信モジュールの一例を示すブロック図。

【図 296】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 297】図 296 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

20

【図 298】図 296 のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 299】図 298 の特定性能情報更新処理で実行される遊技履歴情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 300】図 290 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 301】図 300 の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 302】図 301 の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 303】図 301 の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 304】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 305】図 300 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 306】図 300 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 307】図 300 の副タイマ割込処理で実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 308】図 307 の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の移行例を示す図。

40

【図 309】図 307 の遊技設定処理における図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 310】図 307 の遊技設定処理で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 311】図 307 の遊技設定処理で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 312】図 307 の遊技設定処理で実行される遊技設定カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 313】図 307 の遊技設定処理で実行される遊技履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

50

【図 3 1 4】図 3 0 7 の遊技設定処理で実行される言語選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 1 5】図 3 0 7 の遊技設定処理で実行される遊技性カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 1 6】図 3 0 7 の遊技設定処理で実行されるキャラクタ選択画面処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 1 7】図 3 1 7 (A) は図 2 9 0 に示す遊技機の無線通信制御装置で実行される遊技履歴情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート、図 3 1 7 (B) は図 2 9 0 に示す遊技機の無線通信制御装置で実行される外部機器通信処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 1 8】図 3 1 8 (A) は図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート、図 3 1 8 (B) はスマートフォン側の接続処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 1 9】図 3 1 8 (B) に示すスマートフォン側の接続処理を実行した場合のスマートフォンでの表示画面例を示す図。

【図 3 2 0】図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2 1】図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2 2】図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2 3】図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される接続処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2 4】図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される通信中処理及び接続処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2 5】図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される通指中処理及び接続処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2 6】スマートフォンにおいて遊技設定要求をする場合のスマートフォンの表示画面例を示す図。

【図 3 2 7】スマートフォンにより遊技設定がなされた場合の図柄表示部での表示画面の一例を示す図。

【図 3 2 8】図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート及びスマートフォン側の切断処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2 9】図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 3 0】図 3 3 0 (A) は図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行される切断処理の手順の一例を示すフローチャート、図 3 3 0 (B) は図 3 1 7 (B) に示す外部機器通信処理で実行されるパスワード変更処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 3 1】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 3 3 2】図 3 3 1 に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一部の一例を示すブロック図。

【図 3 3 3】図 3 3 2 に示す記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。

【図 3 3 4】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 3 3 5】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 3 3 6】主制御装置で使用されるテーブル等の一例を示す図。

【図 3 3 7】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 3 8】図 3 3 7 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示す

10

20

30

40

50

フローチャート。

【図 3 3 9】図 3 3 8 の始動入賞処理で実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 0】図 3 3 7 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 1】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 2】図 3 4 1 のメイン処理で実行される賞球コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 3】図 3 4 1 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 4】図 3 4 3 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 5】図 3 4 3 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 6】図 3 4 1 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 7】図 3 4 1 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 8】図 3 4 7 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 4 9】図 3 4 7 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 0】図 3 4 1 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 1】図 3 4 1 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 2】図 3 4 1 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 3】図 3 4 1 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 4】図 3 4 1 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 5】図 3 3 1 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 6】図 3 5 5 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 7】図 3 5 5 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 8】図 3 5 5 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 5 9】特図遊技において実行される背景演出を説明するための図。

【図 3 6 0】大当たり遊技において実行される大当たり演出を説明するための図。

【図 3 6 1】大当たり遊技の開閉実行モードのインターバルにおいて実行されるインターバル演出を説明するための図。

【発明を実施するための形態】

【0007】

以下、添付図面を参照しながら、本発明の各実施形態について説明し、本発明の理解に供する。また、以下の各実施形態は、本発明を具体化した一例であって、本発明の技術的範囲を限定するものではない。

【0008】

10

20

30

40

50

[第 1 の実施形態]

まず、図 1 ~ 図 5 4 を参照しつつ、本発明の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 について説明する。

【 0 0 0 9 】

[遊技機 1 0 の概略構成]

ここで、図 1 は遊技機 1 0 の外観斜視図、図 2 及び図 3 は遊技機 1 0 の展開図、図 4 ~ 図 6 は遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図 1 ~ 図 3 に示されている前後方向 D 1、上下方向 D 2、及び左右方向 D 3 により定義されるものとする。

【 0 0 1 0 】

図 1 ~ 図 3 に示すように、遊技機 1 0 は、前面枠 1 1、内枠 1 2、裏パックユニット 1 3、及び外枠 1 4 を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠 1 4 が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【 0 0 1 1 】

[前面枠 1 1 の構成]

前面枠 1 1 は、外枠 1 4 で左端部が回動可能に支持されることにより外枠 1 4 に対して開閉可能である。また、内枠 1 2 は、前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット 1 3 は、内枠 1 2 で左端部が回動可能に支持されることにより内枠 1 2 に対して開閉可能である。

【 0 0 1 2 】

前面枠 1 1 は、操作ボタン 2 0、選択決定部 2 1、発射ハンドル 2 2、上皿 2 3、下皿 2 4、パネル 2 5、スピーカ 2 6、及び電飾部 2 7 などを備える。

【 0 0 1 3 】

操作ボタン 2 0 は、上皿 2 3 の前方に設けられている。操作ボタン 2 0 は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える操作スイッチ 2 0 a（図 7 参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、操作ボタン 2 0 の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン 2 0 は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【 0 0 1 4 】

なお、操作ボタン 2 0 の設置位置は、上皿 2 3 の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠 1 1 の任意の位置であってよい。また、操作ボタン 2 0 は、一つに限らず二つ以上であってもよい。また、操作ボタン 2 0 は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。この場合、ジョグダイヤルに対する操作によって、各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）、例えば演出ステージ（背景演出）、キャラクタ及び大当たり遊技時の楽曲の他、所定演出の選択頻度や大当たり期待度などの遊技設定から所望とする項目を仮選択でき、操作ボタン 2 0 に対する操作によって仮選択された選択肢（項目）を選択することが可能になる。

【 0 0 1 5 】

また、操作ボタン 2 0 などの遊技者による操作を受け付ける操作手段は、1 つでもよいが複数設けてもよい。前記操作手段としては、操作ボタン 2 0 の他に、例えば回転可能なハンドル、回動可能なレバー、前後や上下などに進退（往復移動）可能な押し込み部材、後述の図柄表示部 3 4 1 やサブ可動表示部 3 8 に設けられるタッチパネル、又はこれらの操作手段の 2 以上の組み合わせ（例えば回転と進退が可能な操作手段）などが挙げられ、これらの操作手段に操作ボタン 2 0 を設けたもの（例えばハンドルやレバーに操作ボタン 2 0 やタッチパネルを設けた操作手段）であってもよい。

10

20

30

40

50

【 0 0 1 6 】

選択決定部 2 1 は、遊技者により操作されるものであり、例えば遊技が実行されていない待機状態において遊技者の押下操作を受け付け、遊技者による各種遊技設定を行う場合に利用される押しボタンである。各種遊技設定としては、例えば遊技演出において登場するキャラクタの設定、ボタン演出などの各種演出の実行頻度の設定や、各種演出の大当たり期待度の設定などが挙げられる。この選択決定部 2 1 は、複数の選択ボタン 2 1 A 及び決定ボタン 2 1 B を含む。

【 0 0 1 7 】

複数の選択ボタン 2 1 A は、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢（項目）から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン 2 1 B が操作されることによって仮選択された内容が確定される（RAM 5 1 2 に記憶される）状態であることを意味する。これらの選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4 のそれぞれは、図 7 に示すように音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ 2 1 1 a、下選択操作スイッチ 2 1 1 b、左選択操作スイッチ 2 1 1 c、及び右選択操作スイッチ 2 1 1 d を備える。これらのスイッチ 2 1 1 a ~ 2 1 1 d は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F に接続されている。そのため、音声ランプ制御装置 5 では、各スイッチ 2 1 1 a ~ 2 1 1 d の入力信号に基づいて、各選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4 に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【 0 0 1 8 】

また、本実施形態では、各選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4 に対する操作が開始されたことが検出される場合に、各選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4 に対する操作が行われたと判断される。もちろん、各選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4 に対する操作が継続していること、又は操作が終了したことが検出される場合に、各選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4 に対する操作が行われたと判断されるようにしてもよい。

【 0 0 1 9 】

一方、決定ボタン 2 1 B は、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、決定ボタン 2 1 B は、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える決定操作スイッチ 2 1 B a を備える。決定操作スイッチ 2 1 B a は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F に接続されている。そのため、音声ランプ制御装置 5 では、決定操作スイッチ 2 1 B a の入力信号に基づいて、決定操作スイッチ 2 1 B a に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【 0 0 2 0 】

また、複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）及び決定ボタン 2 1 B に代えて、後述の図柄表示部 3 4 1 やサブ可動表示部 3 8 を遊技者の操作を受け付けるタッチパネルを備えるものとし、そのタッチパネルを操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン 2 1 A（2 1 1 ~ 2 1 4）に代えて、ジョグダイヤルなどの回転部材を設けることも考えられる。また、選択操作スイッチ 2 1 1 a ~ 2 1 1 d 及び決定操作スイッチ 2 1 B a（図 7 参照）は、接点式スイッチなどであるが、遊技者による操作の有無を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。

【 0 0 2 1 】

発射ハンドル 2 2 は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 3 2 から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 が操作されている状況では、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構 3 2 が駆動制御される。

【 0 0 2 2 】

上皿 2 3 は、パネル 2 5 の下方に配置されており、後述の払出機構 1 3 0 の払出装置 1 3 2 から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を 1 列に整列させた状態で

10

20

30

40

50

遊技球発射機構 3 2 に導くために用いられる。また、下皿 2 4 は、上皿 2 3 のさらに下方に設けられており、上皿 2 3 で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【 0 0 2 3 】

パネル 2 5 は、遊技者が遊技機 1 0 の前方から内枠 1 2 の遊技盤 3 1 を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ 2 6 は、前面枠 1 1 の上端部の左右に設けられた一对のスピーカであり、音声を出力する音声出力演出を実行する。なお、スピーカ 2 6 の設置位置は、前面枠 1 1 の上端部に限らない。また、電飾部 2 7 は、表示ランプ、LED などの光源を内蔵しており、点灯色、点灯又は消灯などの点滅態様によりランプ演出を実行する。

【 0 0 2 4 】

10

[内枠 1 2 の構成]

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 を備える。内枠 1 2 は、上述のように前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。そのため、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 は、前面枠 1 1 に対して開閉可能である。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 3 1 の盤面上の記載を省略している。

【 0 0 2 5 】

制御ユニット 3 3 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられており、メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 を有する。なお、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 の詳細については後段で詳述する。

20

【 0 0 2 6 】

図 4 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、サブ可動表示部 3 8、及び可動役物部材 3 9 が設けられている。

【 0 0 2 7 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技球発射機構 3 2 から発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。

30

【 0 0 2 8 】

ここで、遊技球発射機構 3 2 は、図 2 に示すように、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、遊技球が遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 に発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

40

【 0 0 2 9 】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、及びアウト口 3 1 8 には、遊技盤 3 1 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤 3 1 の背面側には、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可

50

能な入球センサ 3 1 3 a , 3 1 4 a , 3 1 5 a , 3 1 6 a (図 7 参 照) が 設 け ら れ て い る 。 又 た 、 一 般 入 賞 口 3 1 3 、 第 1 入 賞 口 3 1 4 、 第 2 入 賞 口 3 1 5 、 及 び ア ウ ト 口 3 1 8 の 開 口 部 を 通 過 し た 遊 技 球 は 、 遊 技 盤 3 1 の 背 面 側 に 集 め ら れ る こ と で 後 述 の ア ウ ト 玉 セ ン サ 3 1 8 a (図 7 参 照) に よ っ て 検 出 さ れ る 。 ス ル ー ゲ ー ト 3 1 7 L , 3 1 7 R は 、 遊 技 球 が 通 過 し 得 る 上 下 に 貫 通 し た ゲ ー ト で あり 、 ス ル ー ゲ ー ト 3 1 7 L , 3 1 7 R を 通 過 す る 遊 技 球 を 個 別 に 検 出 可 能 な 入 球 セ ン サ 3 1 7 L a , 3 1 7 R a (図 7 参 照) を 有 す る 。 遊 技 盤 3 1 で は 、 遊 技 盤 3 1 の 左 側 領 域 に 打 ち 出 さ れ た 遊 技 球 が ス ル ー ゲ ー ト 3 1 7 L を 通 過 す る 可 能 性 が あり 、 遊 技 盤 3 1 の 右 側 領 域 に 打 ち 出 さ れ た 遊 技 球 が ス ル ー ゲ ー ト 3 1 7 R を 通 過 す る 可 能 性 が あり 。 そ し て 、 入 球 セ ン サ 3 1 7 L a , 3 1 7 R a (図 7 参 照) で の 遊 技 球 の 通 過 が 検 出 さ れ る こ と を 契 機 と し て 第 2 入 賞 口 3 1 5 を 開 放 す る か 否 か の 普 通 当 たり 抽 選 が 実 行 さ れ る 。 そ し て 、 普 通 当 たり 抽 選 で の 抽 選 結 果 が 当 たり である 場 合 に は 、 後 述 の 電 動 役 物 3 1 5 b の 開 放 に よ っ て 第 2 入 賞 口 3 1 5 に 遊 技 球 が 入 球 可 能 と さ れ る 。 即 ち 、 遊 技 機 1 0 で は 、 確 変 遊 技 状 態 (高 確 率 モ ー ド か つ 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド) 及 び 時 短 遊 技 状 態 (低 確 率 モ ー ド か つ 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド) だ け で なく 、 遊 技 盤 3 1 の 左 側 領 域 に 遊 技 球 を 打 ち 出 す こ と で 、 通 常 遊 技 状 態 (低 確 率 モ ー ド か つ 低 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド) に お い て も 第 2 入 賞 口 3 1 5 に 遊 技 球 を 入 球 さ せ る こ と が 可 能 である 。

10

【 0 0 3 0 】

な お 、 高 確 率 モ ー ド は 大 当 たり 抽 選 の 結 果 の 大 当 たり と な る 大 当 たり 確 率 が 高 く (図 9 (B) 参 照) 、 大 当 たり 遊 技 が 実 行 さ れ る 大 当 たり 遊 技 状 態 に 移 行 さ れ 易 い モ ー ド である の に 対 し て 、 低 確 率 モ ー ド は 大 当 たり 抽 選 の 結 果 の 大 当 たり と な る 大 当 たり 確 率 が 低 く (図 9 (A) 参 照) 、 大 当 たり 遊 技 が 実 行 さ れ る 大 当 たり 遊 技 状 態 に 移 行 さ れ 難 い モ ー ド である 。 又 た 、 高 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド は 普 通 当 たり 抽 選 の 結 果 の 普 通 当 たり と な る 普 通 当 たり 確 率 が 高 く (図 1 2 (B) 参 照) 、 後 述 の 電 動 役 物 3 1 5 b の 作 動 頻 度 が 高 い た め に 第 2 入 賞 口 3 1 5 へ の 遊 技 球 の 入 球 が 許 容 さ れ 易 い モ ー ド である の に 対 し て 、 低 頻 度 サ ポ ー ト モ ー ド は 普 通 当 たり 抽 選 の 結 果 の 普 通 当 たり と な る 普 通 当 たり 確 率 が 低 く (図 1 2 (A) 参 照) 、 電 動 役 物 3 1 5 b の 作 動 頻 度 が 低 い た め に 第 2 入 賞 口 3 1 5 へ の 遊 技 球 の 入 球 が 許 容 さ れ 難 い モ ー ド である 。

20

【 0 0 3 1 】

入 球 セ ン サ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、 及 び ア ウ ト 玉 セ ン サ 3 1 8 a (図 7 参 照) は メ ー ン 制 御 ユ ニ ッ ト 3 3 1 に 電 気 的 に 接 続 さ れ て お り 、 入 球 セ ン サ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、 及 び ア ウ ト 玉 セ ン サ 3 1 8 a の 検 出 結 果 は メ ー ン 制 御 ユ ニ ッ ト 3 3 1 に 入 力 さ れ る 。 メ ー ン 制 御 ユ ニ ッ ト 3 3 1 (M P U 4 1) は 、 入 球 セ ン サ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a で の 検 出 結 果 に 応 じ て 払 出 制 御 装 置 7 に 遊 技 球 の 払 出 し を 行 わ せ る コ マ ン ド を 送 信 す る 。 以 下 、 入 球 セ ン サ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a に よ り 遊 技 球 の 入 球 が 検 出 さ れ る こ と を 入 賞 と 称 す る こ と が あり 。 又 た 、 メ ー ン 制 御 ユ ニ ッ ト 3 3 1 (M P U 4 1) は 、 ア ウ ト 玉 セ ン サ 3 1 8 a で の 検 出 結 果 に 基 づ い て ア ウ ト 玉 数 を カ ウ ン ト す る 。 こ こ で カ ウ ン ト さ れ る ア ウ ト 玉 数 は 、 遊 技 球 発 射 機 構 3 2 に よ っ て 遊 技 盤 3 1 に 打 ち 出 さ れ た 発 射 遊 技 球 数 と 一 致 す る 。

30

【 0 0 3 2 】

な お 、 入 球 セ ン サ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、 及 び ア ウ ト 玉 セ ン サ 3 1 8 a は 、 例 え ば 電 磁 誘 導 型 の 近 接 セ ン サ である が 、 他 の 検 出 手 法 に よ り 遊 技 球 の 入 球 を 個 別 に 検 知 す る こ と が 可 能 な 任 意 の セ ン サ であ っ て も よ い 。

40

【 0 0 3 3 】

又 た 、 第 2 入 賞 口 3 1 5 に は 、 遊 技 球 の 第 2 入 賞 口 3 1 5 へ の 入 球 の 制 限 の 有 無 を 切 り 換 え る 電 動 役 物 (電 役) 3 1 5 b が 設 け ら れ て い る 。 電 動 役 物 3 1 5 b は 、 遊 技 盤 3 1 の 背 面 側 に 設 け ら れ た ソ レ ノ イ ド な の 駆 動 手 段 に よ っ て 開 閉 さ れ る 。 そ し て 、 遊 技 盤 3 1 で は 、 電 動 役 物 3 1 5 b が 開 く こ と に よ り 第 2 入 賞 口 3 1 5 へ の 遊 技 球 の 入 球 が 可 能 と な り 、 電 動 役 物 3 1 5 b が 閉 じ る こ と に よ り 第 2 入 賞 口 3 1 5 へ の 遊 技 球 の 入 球 が 制 限 さ れ る 。

【 0 0 3 4 】

50

さらに、可変入賞口 3 1 6 には、遊技球の可変入賞口 3 1 6 への入球の制限の有無を切り換える開閉扉 3 1 9 が設けられている。開閉扉 3 1 9 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤 3 1 では、開閉扉 3 1 9 が開くことにより可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が可能となり、開閉扉 3 1 9 が閉じることにより可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が制限される。なお、開閉扉 3 1 9 は、大当たり遊技における開閉実行モードでのラウンド遊技において可変入賞口 3 1 6 を開放する位置に移動され、それ以外では可変入賞口 3 1 6 を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口 3 1 6 には、大当たり遊技でのラウンド遊技において遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。

【 0 0 3 5 】

遊技機 1 0 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が入球センサ 3 1 4 a 又は入球センサ 3 1 5 a によって検出されると、メイン制御ユニット 3 3 1 により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部 3 6 の表示を制御する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 による抽選結果は、サブ制御ユニット 3 3 2 に送信され、サブ制御ユニット 3 3 2 は、抽選結果に従って可変表示ユニット 3 4 の表示などを制御する。

【 0 0 3 6 】

また、遊技機 1 0 では、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a によって検出されると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 1 0 個、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 に入球した場合の賞球数は 1 0 個である。特に、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 で行われた抽選結果が大当たりである場合に大当たり遊技状態に移行し、可変入賞口 3 1 6 が開放される後述のラウンド遊技が所定回数（例えば 5 回又は 1 6 回）繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【 0 0 3 7 】

また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が実行される。そして、抽選結果が当選である場合は通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、5 R 大当たり遊技状態（5 R 通常大当たり遊技状態及び 5 R 確変大当たり遊技状態）、及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態が含まれる。5 R 大当たり遊技状態は、所定時間が経過するまで、又は可変入賞口 3 1 6 に上限数（例えば 9 個）以上の遊技球が入賞するまで可変入賞口 3 1 6 が開放されるラウンド遊技が 5 回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。1 6 R 確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が 1 6 回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、5 R 大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、5 R 大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

【 0 0 3 8 】

図 4 に示すように、可変表示ユニット 3 4 は、遊技盤 3 1 の略中央部に形成されている開口 3 1 A を通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部 3 4 1 を有している。この図柄表示部 3 4 1 は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部 3 4 1 の表示内容は、サブ制御ユニット 3 3 2 によって制御される。具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入球に応じてメイン制御ユニット 3 3 1 により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた飾り図柄の変動表示演出、及び変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が行われる。また、図柄表示部 3 4 1 は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機 EL ディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機 EL ディスプレイとを組み合わせただけのものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【 0 0 3 9 】

例えば、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示演出は、例えば「 1 」 ~ 「 9 」

10

20

30

40

50

の数字が付された複数種類の飾り図柄が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄の種類が「1」～「9」の9種類である。

【0040】

遊技機10では、特図遊技において、図柄表示部341における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての飾り図柄の変動が停止するように飾り図柄の変動表示が実行される。より具体的に、飾り図柄の変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って飾り図柄が全て変動し、複数の飾り図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける飾り図柄の変動が停止して所定時間が経過すると、当該飾り図柄の変動表示が終了する。

10

【0041】

図柄表示部341における飾り図柄の変動表示が終了すると、図柄表示部341では、1又は複数の有効ラインに飾り図柄が並んだ状態が表示されることになる。このとき、飾り図柄の停止状態が、メイン制御ユニット331による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄が有効ラインに並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち16R確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「777」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「777」以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め5R確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「333」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「777」や「333」などの16R確変大当たり又は5R確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5R通常大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「222」や「444」などの確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「323」又は「723」など）が表示される。

20

30

【0042】

また、図柄表示部341には、特図遊技において飾り図柄の変動表示と共に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する特図遊技演出が表示される。なお、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合に16R確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、5R確変大当たり又は5R通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が16R確変大当たりであることを明示する昇格演出が実行される。同様に、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合に確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、5R通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が5R確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。

40

【0043】

さらに、図柄表示部341には、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。

50

【 0 0 4 4 】

サブ可動表示部 3 8 は、液晶ディスプレイなどの表示装置 3 8 1 を備え、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部 3 8 では、表示制御装置 6 の入出力 I / F 6 2 を介して M P U 6 1 に接続されており（図 7 参照）、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、M P U 6 1 の制御によって特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部 3 4 1 と共に、表示装置 3 8 1 において画像演出が実行される。

【 0 0 4 5 】

なお、表示装置 3 8 1 は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機 E L ディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機 E L ディスプレイとを組み合わせただのもであってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 は、表示装置 3 8 1 に加えて、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【 0 0 4 6 】

また、サブ可動表示部 3 8 は、図 5 に仮想線で示す待機位置（図 4 に示す位置）と、図 5 に実線で示す作動位置との間で左右方向 D 3 に移動可能である。

【 0 0 4 7 】

ここで、図 7 に示すように、遊技機 1 0 は、サブ可動表示部 3 8 に駆動力を供給するモーター 3 8 a、及びサブ可動表示部 3 8 が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部 3 8 b を有する。モーター 3 8 a は、ステッピングモーター、D C モーターなどであり、復帰検出部 3 8 b は、光学式センサ、接点式センサなどである。サブ可動表示部 3 8 とモーター 3 8 a とは、不図示の駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して連結されており、モーター 3 8 a の回転方向に応じてサブ可動表示部 3 8 を待機位置（図 4 参照）から作動位置（図 5 の実線位置）に向けた右方向（作動方向）、又は作動位置（図 5 の実線位置）から待機位置（図 4 参照）に向けた左方向（復帰方向）に移動させる。例えば、サブ可動表示部 3 8 は、モーター 3 8 a が正方向に回転されることで待機位置（図 4 参照）から作動位置（図 5 の実線位置）に移動され、これとは逆に、モーター 3 8 a が逆方向に回転されることで作動位置（図 5 の実線位置）から待機位置（図 4 参照）に移動される。

【 0 0 4 8 】

また、遊技機 1 0 は、モーター 3 8 a 及び復帰検出部 3 8 b が接続されるモータードライバ 3 8 c を備える。モータードライバ 3 8 c は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に接続されている。そして、モータードライバ 3 8 c は、音声ランプ制御装置 5 からの制御指示に従ってモーター 3 8 a を制御する。また、モータードライバ 3 8 c は、復帰検出部 3 8 b による検出結果を取得して音声ランプ制御装置 5 に伝達することが可能である。なお、モータードライバ 3 8 c を省略し、モーター 3 8 a 及び復帰検出部 3 8 b が、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に直接接続され、音声ランプ制御装置 5 によって制御されてもよい。

【 0 0 4 9 】

このようなサブ可動表示部 3 8 は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、サブ可動表示部 3 8 は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、サブ可動表示部 3 8 は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【 0 0 5 0 】

なお、サブ可動表示部 3 8 の待機位置や作動位置は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側

10

20

30

40

50

領域に限らず他の位置であってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 の数は、1 つに限らず複数であってもよく、複数のサブ可動表示部 3 8 は協動、連動、従動、追動するものであってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 は、左右方向 D 3 に加えて、又は代えて、他の方向に移動可能であってもよい。例えば、サブ可動表示部 3 8 は、上下方向 D 2、斜め方向などに移動可能であってもよく、さらに、時計回り方向や反時計回り方向などに回転可能であってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 は省略可能であり、サブ可動表示部 3 8 に代えて、移動不能な 1 以上の表示装置を設けてもよい。

【 0 0 5 1 】

図 4 に示すように、メイン表示部 3 6 は、遊技盤 3 1 の右上部に配置された普通図柄表示部 3 6 1、第 1 特別図柄表示部 3 6 2、第 2 特別図柄表示部 3 6 3、第 1 特図保留数表示部 3 6 4 及び第 2 特図保留数表示部 3 6 5 を備える。

10

【 0 0 5 2 】

普通図柄表示部 3 6 1 は、普通図柄（普図）としての LED 対を含み、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R への入賞を契機として実行される電動役物 3 1 5 b を開放するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、LED 対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット 3 3 1（MPU 4 1）は、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R への入賞を契機として LED 対を点滅（普通図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各 LED を点灯又は消灯（普通図柄を停止表示）させることによって普図当たり抽選の結果を表示させる。なお、普通図柄（普図）の変動表示及び停止表示により普図当たり抽選での抽選結果を表示することを「普通図柄遊技」又は「普図遊技」と称する。

20

【 0 0 5 3 】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 は、第 1 特別図柄（第 1 特図）としての 7 セグメント表示装置を含み、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第 1 特別図柄抽選（第 1 特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、7 セグメント表示装置における 7 つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット 3 3 1（MPU 4 1）は、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機として 7 セグメント表示装置の 7 つのセグメントを点滅（第 1 特別図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯（第 1 特別図柄を停止表示）させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第 1 特別図柄（第 1 特図）の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第 1 特別図柄遊技」又は「第 1 特図遊技」と称する。

30

【 0 0 5 4 】

第 2 特別図柄表示部 3 6 3 は、第 2 特別図柄（第 2 特図）としての 7 セグメント表示装置を含み、第 2 入賞口 3 1 5 への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第 2 特別図柄抽選（第 2 特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、7 セグメント表示装置における 7 つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット 3 3 1（MPU 4 1）は、第 2 入賞口 3 1 5 への入賞を契機として 7 セグメント表示装置の 7 つのセグメントを点滅（第 2 特別図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯（第 2 特別図柄を停止表示）させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第 2 特別図柄（第 2 特図）の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第 2 特別図柄遊技」又は「第 2 特図遊技」と称する。

40

【 0 0 5 5 】

なお、以下においては、第 1 特別図柄（第 1 特図）及び第 2 特別図柄（第 2 特図）を「特別図柄」又は「特図」と称することがあり、第 1 特別図柄遊技（第 1 特図遊技）及び第 2 特別図柄遊技（第 2 特図遊技）を「特別図柄遊技」又は「特図遊技」と称することがある。

【 0 0 5 6 】

第 1 特図保留数表示部 3 6 4 は、4 つ LED からなる LED 群を含み、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞により生じた第 1 特図遊技を実行する権利の保留数である第 1 特図保留数 N を

50

、4つLEDの点灯個数によって表示する。

【0057】

第2特図保留数表示部365は、4つLEDからなるLED群を含み、第2入賞口315への入賞により生じた第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数Mを、4つLEDの点灯個数によって表示する。

【0058】

可動役物部材39は、図柄表示部341の上方に位置する予め定められた図4に示す待機位置(図6に仮想線で示す位置)と、待機位置よりも下方に設定される図6に実線で示す作動位置との間で、図柄表示部341の表面に沿って上下方向に移動可能である。作動位置(図6の実線参照)は、待機位置(図4参照)に比べて、図柄表示部341の中央に近い位置である。また、可動役物部材39は、作動位置(図6の実線参照)にある場合、待機位置(図4参照)にある場合に比べて、図柄表示部341の表面に対する被覆率が高い。また、可動役物部材39は、周縁部に複数のランプ391が円環状に配置されている。本実施形態では、可動役物部材39には15個のランプ391が配置されており、各ランプ391は個別に点灯及び消灯可能である。また、複数のランプ391のそれぞれは、例えばLEDランプであり、白色、黄色、緑色、赤色、又はこれらの混合色などを含む複数色に点灯可能である。このように、各ランプ391は個別に点灯及び消灯を可能とし、また複数色に点灯可能であることで、例えば可動役物部材39が作動された場合に各ランプ391の点灯パターン、点灯色、点灯個数によって、当該特図遊技の契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度(大当たり期待度)を示唆し、又は抽選結果を大当たりであることを明示することが可能になる。例えば、点灯色に関しては、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるようにすることができ、また、点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することでも大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出を実行することも可能である。また、本実施形態では、可動役物部材39が待機位置(図4参照)において開口31Aから露出しているが、開口31Aから露出した部分のランプ391を利用して大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出が実行されるようにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する4つのランプ391が開口31Aから露出しているため(図4参照)、これらのランプ391のうちいずれのランプ391が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する4つのランプ391に加えて、図柄表示部341に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。

【0059】

なお、可動役物部材39は、待機位置において開口31Aから露出することなく、全体が隠れたものであってもよい。また、遊技機10は、可動役物部材39を複数備えていてもよい。さらに、可動役物部材39は、分離された複数の可動部材が組み合わされるもの、2以上の形態に変形可能なもの、液晶表示装置などのディスプレイを備えるものであってもよい。もちろん、可動役物部材39は図柄表示部341の表示画面の一部を覆うものに限らず、表示画面の全体を覆うものであってもよい。また、可動役物部材39の中央部は、点灯及び消灯可能な電飾部として構成してもよい。この場合、電飾部を点灯又は点滅させることで大当たり期待度を示唆し、又は大当たりを明示する演出を実行することが可能になる。

【0060】

このような可動役物部材39は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、可動役物部材39は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、可動役物部材39は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出(大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大

10

20

30

40

50

当たりへの昇格演出)に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【0061】

図7に示すように、遊技機10は、可動役物部材39に駆動力を供給するモーター39a、及び可動役物部材39が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部39bを有する。モーター39aは、ステッピングモーター、DCモーターなどであり、復帰検出部39bは、光学式センサ、接点式センサなどである。可動役物部材39とモーター39aとは、不図示の駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して連結されており、モーター39aの回転方向に応じて可動役物部材39を待機位置(図4参照)から作動位置(図6の実線参照)に向けた下方向(作動方向)、又は作動位置(図6の実線参照)から待機位置(図4参照)に向けた上方向(復帰方向)に移動させる。例えば、可動役物部材39は、モーター39aが正方向に回転されることで待機位置(図4参照)から作動位置(図6の実線参照)に移動され、これとは逆に、モーター39aが逆方向に回転されることで作動位置(図6の実線参照)から待機位置(図4参照)に移動される。

10

【0062】

また、遊技機10は、モーター39a及び復帰検出部39bが接続されるモータードライバ39cを備える。モータードライバ39cは、音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に接続されている。そして、モータードライバ39cは、音声ランプ制御装置5からの制御指示に従ってモーター39aを制御する。また、モータードライバ39cは、復帰検出部39bによる検出結果を取得して音声ランプ制御装置5に伝達することが可能である。なお、モータードライバ39cを省略し、モーター39a及び復帰検出部39bが、音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に直接接続され、音声ランプ制御装置5によって制御されてもよい。

20

【0063】

また、可動役物部材39の各ランプ391は、音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に個別に接続されており、音声ランプ制御装置5によって、各ランプ391が個別に点灯及び消灯され、また複数色に点灯可能である。

【0064】

また、遊技盤31には、磁石センサや電波センサ(共に不図示)を設けることも考えられる。磁石センサは、例えば第1入賞口314や可変入賞口316の周辺に設けられる。磁石センサは、メイン制御ユニットに電氣的に接続され、磁石センサの検知結果はメイン制御ユニット331に入力される。これにより、磁石を用いて不正に第1入賞口314や可変入賞口316に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。一方、電波センサは、例えば第1入賞口314や第2入賞口315の周辺に設けられる。電波センサは、メイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、電波センサの検知結果はメイン制御ユニット331に入力される。これにより、不正に入球センサ314a, 315aに電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサは、例えば50MHz~3GHzの電波を検知可能である。

30

40

【0065】

[裏パックユニット13]

図3に示すように、裏パックユニット13は、払出機構130及び周辺制御ユニット140を備える。

【0066】

払出機構130は、遊技ホールの島設備(不図示)から供給される球技球を貯留するタンク131と、タンク131から上皿23に向けて遊技球を払い出す払出装132とを備える。なお、上皿23の遊技球が飽和している場合、払出装132から払い出される遊技球は下皿24に払い出される。

【0067】

50

周辺制御ユニット140は、払出制御装置7、発射制御装置8、及び電源制御装置9を備える。払出制御装置7は、払出装132による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置8は、発射ハンドル22の操作に応じて遊技球発射機構32を制御する。電源制御装置9は、遊技機10が接続された島設備(不図示)から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機10内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

【0068】

[遊技機10のシステム構成]

次に、図7～図16を参照しつつ、遊技機10のシステム構成について説明する。

【0069】

[メイン制御ユニット331]

図7に示すように、メイン制御ユニット331は、遊技機10における遊技の主たる制御を実行する主制御装置4を備える。主制御装置4は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置4は、MPU41、入出力I/F42及び性能情報表示装置4Aを備える。

【0070】

MPU41は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU41には、ROM411及びRAM412が内蔵されている。MPU41は、ROM411などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置4で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【0071】

入出力I/F42は、主制御装置4に信号を入力し、主制御装置4から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力I/F42には、入球センサ313a～316a、317La、317Ra、及びアウト玉センサ318aなどが接続されている。そして、MPU41は、入球センサ313a～316a、317La、317Raからの検出信号に基づいて一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、及び可変入賞口316への遊技球の入球の有無、スルーゲート317L、317Rへの遊技球の通過の有無を判断する。また、MPU41は、アウト玉センサ318aからの検出信号に基づいてアウト玉数(発射玉数)をカウントする。さらに、入出力I/F42には、音声ランプ制御装置5、払出制御装置7、発射制御装置8、及び電源制御装置9などが接続されている。

【0072】

そして、MPU41は、音声ランプ制御装置5に、普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第1特図保留コマンド、第2特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドを出力する。

【0073】

普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間(普図変動パターン)及び普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。普図変動パターンコマンドは、メイン表示部36の普通図柄表示部361における普通図柄の変動表示を開始する際に、後述の普図保留格納エリア412c(図11参照)に記憶されている情報に基づいて、後述の図24の普図変動開始処理でのステップS1709において設定される。なお、普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間(普図変動パターン)のみを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであってもよい。この場合、普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置5に通知するコマンドは、普図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【0074】

10

20

30

40

50

電動役物開放コマンドは、電動役物 3 1 5 b が開放（作動）されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。電動役物開放コマンドは、電動役物 3 1 5 b を開放（作動）する際に、後述の図 2 5 の普図当たり遊技制御処理でのステップ S 1 8 0 9 において設定される。

【 0 0 7 5 】

電動役物閉鎖コマンドは、電動役物 3 1 5 b が閉鎖（復帰）されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。電動役物閉鎖コマンドは、電動役物 3 1 5 b を閉鎖（復帰）する際に、後述の図 2 5 の普図当たり遊技制御処理でのステップ S 1 8 1 6 において設定される。

【 0 0 7 6 】

特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。特図変動パターンコマンドは、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄の変動表示を開始する際に、後述の特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 5 において設定される。なお、特図変動パターンコマンドは、変動が開始される特別図柄の種別を特定可能な情報を含むが、第 1 特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドと、第 2 特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドとを別の特図変動コマンドとして設定してもよい。また、特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及びのみを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドは、特図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

【 0 0 7 7 】

第 1 特図保留コマンド及び第 2 特図保留コマンドは、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球によって、後述の特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）に記憶される第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）、及び第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。第 1 特図保留コマンド及び第 2 特図保留コマンドは、第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M の増加があった場合に、後述の特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図 1 8 の始動入賞処理でのステップ S 1 1 0 5 の第 1 特図保留コマンド設定処理（後述の図 1 9 の第 1 特図保留コマンド設定処理のステップ S 1 2 0 7 又は S 1 2 0 9）又はステップ S 1 1 1 0 の第 2 特図保留コマンド設定処理において設定される。

【 0 0 7 8 】

特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4（図 8 参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。特図シフトコマンドは、後述の図 2 7 の特図データ設定処理でのステップ S 2 0 0 8 において設定される。

【 0 0 7 9 】

大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技状態に移行する際に、後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 0 4 において設定される。

【 0 0 8 0 】

10

20

30

40

50

オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技のオープニングを開始する際に、後述の図 29 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 0 8 において設定される。なお、オープニング開始コマンドは、大当たり遊技開始コマンドによって大当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知することが可能であるため、省略することができる。

【 0 0 8 1 】

オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技のオープニングを終了する際に、後述の図 30 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 1 4 において設定される。

10

【 0 0 8 2 】

開閉実行モード開始コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技の開閉実行モードを開始する際に、後述の図 30 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 1 6 において設定される。

【 0 0 8 3 】

ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、各ラウンド遊技を開始する際に、後述の図 30 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 1 7 において設定される。なお、ラウンド遊技開始コマンドとは別に、ラウンド遊技開始時に、これから開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドを設定し、そのコマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。

20

【 0 0 8 4 】

ラウンド遊技終了コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、当ラウンド遊技を終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、各ラウンド遊技を終了する際に、後述の図 31 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 2 9 において設定される。

【 0 0 8 5 】

インターバル開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、インターバルを開始する際に、後述の図 31 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 3 3 において設定される。

30

【 0 0 8 6 】

インターバル終了コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、ラウンド遊技間のインターバルを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、インターバルを終了する際に、後述の図 32 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 3 9 において設定される。

【 0 0 8 7 】

開閉実行モード終了コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、開閉実行モードを終了する際に、後述の図 31 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 1 において設定される。

40

【 0 0 8 8 】

エンディング開始コマンドは、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、エンディングを開始する際に、後述の図 31 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 2 において設定される。

【 0 0 8 9 】

エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、エンディングを終了する際に、後述の図 32 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 8 において設定される。

50

【 0 0 9 0 】

大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技を終了する際に、後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 5 0 において設定される。

【 0 0 9 1 】

遊技設定値変更コマンドは、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、遊技設定値が変更された際に、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理でのステップ S 2 4 0 8 において設定される。

【 0 0 9 2 】

なお、前述のコマンド以外のコマンドが主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 に出力されることがあるがそれらの説明は省略する。 10

【 0 0 9 3 】

また、主制御装置 4 には、M P U 4 1 に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更して M P U 4 1 に入力する。具体的に、M P U 4 1 によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

【 0 0 9 4 】

本実施形態では、分周回路から M P U 4 1 に、予め設定された間隔（例えば 4 m s e c ）でクロック信号が供給され、M P U 4 1 が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 及び周辺制御ユニット 1 4 0 にクロック信号が供給されてもよい。 20

【 0 0 9 5 】

R O M 4 1 1 は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。R A M 4 1 2 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 4 1 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、R A M 4 1 2 は、音声ランプ制御装置 5 などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、R A M 4 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。 30

【 0 0 9 6 】

ここで、図 8 を参照しつつ、遊技機 1 0 の主制御装置 4 の M P U 4 1 が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a、特図保留格納エリア 4 1 2 b 及び普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【 0 0 9 7 】

抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 が記憶されている。大当たり乱数カウンタ C 1 は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される。リーチ乱数カウンタ C 3 は、大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用される。また、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び特図変動種別カウンタ C S 1 が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタ C S 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される。さらに、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、普通 40 50

当たり乱数カウンタ C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5、普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2、及び普図変動種別カウンタ C S 2 が記憶されている。普通当たり乱数カウンタ C 4 は、第 2 入賞口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される。普通当たり種別乱数カウンタ C 5 は、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される。普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 は、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタ C S 2 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。

【 0 0 9 8 】

そして、各抽選用カウンタ C 1 ~ C 5 , C I N 1 , C I N 2 , C S 1 , C S 2 は、M P U 4 1 によって短時間間隔で前回値に 1 が加算され、予め設定された最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタ C 1 ~ C 5 , C I N 1 , C I N 2 , C S 1 , C S 1 には更新後の値が記録され、大当たり抽選結果、特図の変動表示時間、大当たり種別及び外れ種別の設定や、普図当たり抽選結果、普通図柄の変動表示時間及び普図当たり種別の設定などの際に M P U 4 1 によって参照される。

10

【 0 0 9 9 】

特図保留格納エリア 4 1 2 b は、第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B 及び特図実行エリア A E を備える。第 1 特図保留格納エリア R E A は、第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4、及び第 1 特図保留数記憶エリア N A A を含む。第 2 特図保留格納エリア R E B は、第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B を含む。

20

【 0 1 0 0 】

そして、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 に対応する情報が、大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれかに格納される。また、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 に対応する情報が、大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに格納される。なお、第 1 特図保留格納エリア R E A 及び第 2 特図保留格納エリア R E B ごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a（大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 など）が個別に設けられてもよい。

30

【 0 1 0 1 】

このように、遊技機 1 0 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に加えて、特図変動種別カウンタ C S 1 が第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに格納される。

40

【 0 1 0 2 】

そのため、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、特図遊技における第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄（図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄）に対する変動表示時間（特図変動パターン）を事前に判断することが可能である。

【 0 1 0 3 】

具体的に、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第 1 特図保留

50

格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4 の優先順位で空いている領域に格納される。第 1 特図保留数記憶エリア N A A には、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち特図当否情報が記憶されている数が第 1 特図保留数 N として格納される。

【 0 1 0 4 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4 の優先順位で空いている領域に格納される。第 2 特図保留数記憶エリア N A B には、第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち特図当否情報が記憶されている数が第 2 特図保留数 M として格納される。

10

【 0 1 0 5 】

即ち、遊技機 1 0 では、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の最大保留数に対応する合計 8 つの記憶領域により、第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大 4 つまで保留することが可能である。

【 0 1 0 6 】

なお、第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 に共通して最大保留数が 8 つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大 8 つまで入賞履歴としての特図当否情報を保留することが可能である。特図当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することにより M P U 4 1 によって実行される。

20

【 0 1 0 7 】

特図実行エリア A E は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄の変動表示が開始される際に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の特図当否情報が優先して特図実行エリア A E に移動され、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に特図当否情報が存在せず第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶される第 2 特図保留数 M が 0 である場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 の特図当否情報が特図実行エリア A E に移動される。即ち、遊技機 1 0 では、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技に優先して実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することで、主として第 2 特図遊技が実行される。

30

【 0 1 0 8 】

なお、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N と第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M との差が 2 以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリア A E に移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の特図当否情報が交互に特図実行エリア A E に移動されることも他の実施形態として考えられる。

40

【 0 1 0 9 】

そして、M P U 4 1 は、1 回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリア A E に特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 が特図実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に格納された特図当否情報は第 1 保留エリア R E A 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E A 3 に格納された特図当否情報は第 2 保留エリア R E A 2 にシフトし、第 4 保留エリア R E A 4 に格納された特図当否情報は第 3 保留エリア R

50

E A 3 にシフトする。

【 0 1 1 0 】

同じく、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 が特図実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E B 2 に格納された特図当否情報は第 1 保留エリア R E B 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E B 3 に格納された特図当否情報は第 2 保留エリア R E B 2 にシフトし、第 4 保留エリア R E B 4 に格納された特図当否情報は第 3 保留エリア R E B 3 にシフトする。

【 0 1 1 1 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、後述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ~ 6 3 7 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様に更新されるループカウンタである。そして、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される。

【 0 1 1 2 】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 4 1 1 における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して 2 種類設定されている。ここで、図 9 (A) は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図 9 (B) は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【 0 1 1 3 】

図 9 (A) 及び図 9 (B) に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率 (大当たり確率) が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対応してそれぞれ 6 つの当否テーブルを含む。遊技設定値 6、遊技設定値 5、遊技設定値 4、遊技設定値 3、遊技設定値 2 及び遊技設定値 1 の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【 0 1 1 4 】

遊技設定値 1 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 0 6 個 (0 ~ 2 0 5)、高確率モード当否テーブルについては 8 2 1 個 (0 ~ 8 2 0) である。つまり、遊技設定値 1 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 3 1 8 . 1$ ($2 0 6 / 6 5 5 3 6$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 7 9 . 9$ ($8 2 0 / 6 5 5 3 6$) である。

【 0 1 1 5 】

遊技設定値 2 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 1 2 個 (0 ~ 2 1 1)、高確率モード当否テーブルについては 8 4 5 個 (0 ~ 8 4 4) である。つまり、遊技設定値 2 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 3 0 9 . 1$ ($2 1 2 / 6 5 5 3 6$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 7 7 . 6$ ($8 4 5 / 6 5 5 3 6$) である。

【 0 1 1 6 】

遊技設定値 3 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 1 8 個 (0 ~ 2 1 7)、高確率モード当否テーブルについては 8 6 9 個 (0 ~ 8 6 8) である。つまり、遊技設定値 3 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 3 0 0 . 6$ ($2 1 8 /$

10

20

30

40

50

6 5 5 3 6) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 75.4$ ($869 / 65536$) である。

【 0 1 1 7 】

遊技設定値 4 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 2 4 個 (0 ~ 2 2 3)、高確率モード当否テーブルについては 8 9 3 個 (0 ~ 8 9 2) である。つまり、遊技設定値 4 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 292.6$ ($224 / 65536$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 73.4$ ($893 / 65536$) である。

【 0 1 1 8 】

遊技設定値 5 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 3 0 個 (0 ~ 2 2 9)、高確率モード当否テーブルについては 9 1 7 個 (0 ~ 9 1 6) である。つまり、遊技設定値 5 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 284.9$ ($230 / 65536$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 71.5$ ($917 / 65536$) である。

【 0 1 1 9 】

遊技設定値 6 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 3 6 個 (0 ~ 2 3 5)、高確率モード当否テーブルについては 9 4 1 個 (0 ~ 9 4 0) である。つまり、遊技設定値 6 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 277.7$ ($236 / 65536$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 69.6$ ($941 / 65536$) である。

【 0 1 2 0 】

なお、大当たり乱数カウンタ C 1 の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【 0 1 2 1 】

ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一遊技設定値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとなる乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。

【 0 1 2 2 】

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6 段階の遊技設定値に応じて 6 つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも 1 つあればよい。つまり、遊技設定値は 6 段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定値に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを 1 つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設け、高確率モードに対しては段階的な遊技設定値を設けず、大当たり確率を一樣とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一樣とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。

【 0 1 2 3 】

大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 1 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングで特図保留格納エリア 4 1 2 b に格納される。遊技機 1 0 では、ROM 4 1 1 における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの 2 種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタ C 2 の値が設定されている。

【 0 1 2 4 】

ここで、図 9 (C) は振分テーブルの一例を示す図である。図 9 (C) に示す例では、特図遊技の種別が第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機とする第 1 特図遊技である場合、5 R

10

20

30

40

50

確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、特図遊技の種別が第2入賞口315への入賞を契機とする第2特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は5～14の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。即ち、遊技機10では、第1特図遊技及び第2特図遊技における確変大当たりの確率が75%で同一に設定されているが、第1特別図柄遊技に比べて第2特別図柄遊技における16R確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物315bの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

10

【0125】

そして、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機10では確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数に上限値が設定されておらず、遊技機10が、いわゆるループ確変機として構成されている。

【0126】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機10では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短遊技回数）に上限値（本実施形態では100回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、100回に限らず、他の回数であってもよい。

20

【0127】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。この場合、所定回数の特図遊技が実行されるまでは、確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）しないようにし、確変遊技状態で実行される特図遊技の最低回数として当該所定回数に保証することも考えられる。これにより、確変遊技状態実行される特図遊技の回数が著しく少なくなることが防止される。

30

【0128】

なお、本実施形態では、入賞により第1特別図柄遊技を実行する契機となる第1入賞口314、及び入賞により第2特別図柄遊技を実行する契機となる第2入賞口315ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第1入賞口314及び第2入賞口315のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第1特別図柄遊技と第2特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機10は、ループ確変機に限らず、V-ST機を含むST機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

40

【0129】

そして、MPU41は、特図実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1及び大当たり種別カウンタC2の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」、「5R通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【0130】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口316が所定態様で開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が16R確変

50

大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口316の開放態様としては、例えば可変入賞口316を1回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口316を複数回開放させることも考えられる。

【0131】

5R確変大当たり又は16R確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、MPU41によって大当たり抽選での抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

10

【0132】

一方、5R通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば100回などの予め設定された規定回数の大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

【0133】

また、特図遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態への転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、確変遊技状態から大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機10が5R確変大当たり、16R確変大当たり及び5R通常大当たりの3種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば2ラウンド確変大当たり、2ラウンド通常大当たり、16R通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

20

【0134】

また、リーチ乱数カウンタC3は、後述の図17の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0~238の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREA2の第1~第4保留エリアREA1~REA4、REB1~REB4には、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタC3の値が格納される。

30

【0135】

遊技機10では、リーチ乱数カウンタC3によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部341で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ROM411における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの3種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタC3の値が設定されている。

40

【0136】

ここで、図9(D)は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図9(D)に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は0~8であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は9~38であり、完全外れとなる乱数の値は39~238である。なお、MPU41は、5R確変大当たり、16R確変大当たり又は5R通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【0137】

ここに、リーチとは、図柄表示部341における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせ

50

になり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部 3 4 1 における有効ライン上の飾り図柄の 3 つの停止位置のうち 2 つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの 1 つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部 3 4 1 におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部 3 4 1 における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【 0 1 3 8 】

特図変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタ C S 1 は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄（図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。このように、特図変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置 5 では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）のマルチリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別（演出パターン）が、特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）に応じて決定される。特図変動種別カウンタ C S 1 は、M P U 4 1 により後述する図 2 1 のメイン処理が 1 回実行されるごとにステップ S 1 4 0 2 において少なくとも 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップ S 1 4 1 4 において繰り返し更新される。そして、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される。

【 0 1 3 9 】

そして、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 と、大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図 1 0 (A) ~ 図 1 0 (C) 参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、M P U 4 1 は、R O M 4 1 1 の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図 1 0 (A) 参照）、確変大当たり変動テーブル（図 1 0 (B) 参照）、又は外れ変動テーブル（図 1 0 (C) 参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【 0 1 4 0 】

ここで、図 1 0 (A)、図 1 0 (B) 及び図 1 0 (C) は、変動テーブルの一例を示す図である。図 1 0 (A) に示す通常大当たり変動テーブル、図 1 0 (B) に示す確変大当たり変動テーブル、図 1 0 (C) に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、M P U 4 1 は、大当たり抽選での抽選結果が「5 R 通常大当たり」である場合は図 1 0 (A) に示す通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「5 R 確変大当たり」又は「1 6 R 確変大当たり」である場合は図 1 0 (B) に示す確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は図 1 0 (C) に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

【 0 1 4 1 】

より具体的に、図 1 0 (A) 及び図 1 0 (B) に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターン「0 1」~「0 3」のいずれかが選択される。ここに、特図変動パターン「0 1」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 3 0 s であるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1

などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

10

【0142】

図10(C)に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタC3の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタCS1と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「04」又は「05」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「04」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が7sであるリーチなし演出パターン（7秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて7秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「05」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が10sであるリーチなし演出パターン（10秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて10秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。

20

【0143】

例えば、遊技機10では、特図変動パターン「04」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機10では、特図変動パターン「05」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「05」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン20の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

30

【0144】

なお、特図変動パターンの種別は、図10(A)、図10(B)及び図10(C)に示す例には限定されない。

40

【0145】

例えば、遊技機10では、特図変動パターン「01」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

【0146】

同じく、遊技機10では、特図変動パターン「02」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変

50

動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【0147】

さらに、遊技機10では、特図変動パターン「03」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やス

10

【0148】

なお、特図変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン20に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン20の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン20の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。

【0149】

そして、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部341における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する。具体的に、MPU41は、抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の前に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した特図変動パターンコマンド「A01」～「A03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の前に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した特図変動パターンコマンド「B01」～「B03」のいずれかを出力する。さらに、MPU41は、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の前に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した特図変動パターンコマンド「C01」～「C03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「01」～「05」の前に外れである旨を示す「D」を付した特図変動パターンコマンド「D01」～「D05」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置5では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部341などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置5は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部341において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ26によって音声演出を実行し、電飾部27によって電飾演出（ランプ演出）を実行させる。

20

30

40

【0150】

このように、遊技機10では、主制御装置4のMPU41は、特図変動種別カウンタCS1及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部341における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機10のMPU41が8ビットマイコンで構成される場合であっても、そのMPU41により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部341に表示される飾り図柄の変動態様

50

の詳細は音声ランプ制御装置 5 で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【 0 1 5 1 】

図 1 0 (A) ~ 図 1 0 (C) に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

10

【 0 1 5 2 】

ここで、図 1 1 は図 8 に示す主制御装置 4 の記憶領域の普図保留格納エリア 4 1 2 c の一例を示すブロック図である。図 1 1 に示すように、普図保留格納エリア 4 1 2 c は、普図第 1 保留エリア S E 1、普図第 2 保留エリア S E 2、普図第 3 保留エリア S E 3、普図第 4 保留エリア S E 4、普図変動保留数記憶エリア S N A 及び普図実行エリア S A E を含む。

20

【 0 1 5 3 】

普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 は、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R を遊技球が通過した場合に普図当たり抽選で用いられる普図当否情報として取得される普通当たり乱数カウンタ C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を格納する記憶領域である。

【 0 1 5 4 】

普図変動保留数記憶エリア S N A は、普図当否情報が格納されている普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリア S N A は、普図遊技を実行する権利の保留の数を記憶する記憶領域である。

【 0 1 5 5 】

普図実行エリア S A E は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第 1 保留エリア S E 1 の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、M P U 4 1 は、1 回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリア S A E に普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタ C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図 1 2 (A) 及び図 1 2 (B) 参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図 1 2 (C) 及び図 1 2 (D) 参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第 1 保留エリア S E 1 に格納された普図当否情報が普図実行エリア S A E に移動された場合には、普図第 2 保留エリア S E 2 に格納された普図当否情報が普図第 1 保留エリア S E 1 にシフトされ、普図第 3 保留エリア S E 3 に格納された普図当否情報が普図第 2 保留エリア S E 2 にシフトされ、普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普図当否情報が普図第 3 保留エリア S E 3 にシフトされる。

30

40

【 0 1 5 6 】

普通当たり乱数カウンタ C 4 は、後述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ~ 2 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値によって電動役物 3 1 5 b を所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当

50

り抽選が行われる。

【 0 1 5 7 】

ここで、図 1 2 (A) 及び図 1 2 (B) は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 1 2 (A) に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図 1 2 (B) に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

【 0 1 5 8 】

図 1 2 (A) に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 2 (A) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、普図当たり確率が $1 / 3 0 0$ に設定されており、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が低くされている。

【 0 1 5 9 】

図 1 2 (B) に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 2 (B) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に普図当たり設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり確率が $2 9 9 / 3 0 0$ に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高くされている。

【 0 1 6 0 】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図 1 2 (A) 及び図 1 2 (B) に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【 0 1 6 1 】

普通当たり種別乱数カウンタ C 5 は、後述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が格納される。また、普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が普図当たりである場合に、普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物 3 1 5 b の開放時間が設定される。

【 0 1 6 2 】

ここで、図 1 2 (C) 及び図 1 2 (D) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 1 2 (C) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図 1 2 (D) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。

【 0 1 6 3 】

ここで、短開放普図当たりの場合には、電動役物 3 1 5 b が短時間（例えば 0 . 1 秒）

10

20

30

40

50

開放されることによって第2入賞口315に遊技球が短時間（例えば0.1秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物315bの開放時間が短いために第2入賞口315に遊技球が入球し難く、多くの場合、第2入賞口315に遊技球が入球しない。

【0164】

一方、長開放普図当たりの場合、電動役物315bが短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば6秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも第2入賞口315に遊技球が長時間（例えば6秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物315bの開放時間が長いために第2入賞口315に遊技球が入球し易く、第2特図遊技を実行する権利を上限数（例えば4個）まで保留することが可能である。

10

【0165】

図12(C)に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図12(C)に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタC5の値が0~99の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタC5の値が100~199の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が1:1に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも1:1である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタC5の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタC5の値が1個又は2個）に設定することも可能である。

20

【0166】

図12(D)に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図12(D)に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタC5の値が0の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタC5の値が1~199の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図12(D)に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタC5の値がゼロ個）に設定することも可能である。

30

【0167】

なお、電動役物315bの開放は、1回の普図当たり遊技につき1回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、1回の普図当たり遊技での電動役物315bの各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、1種類であっても複数種であってもよい。

40

【0168】

普図変動種別カウンタCS2は、例えば0~99の範囲内で順に1ずつ加算されることで、後述の図21のメイン処理が1回実行されるごとにステップS1402において少なくとも1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップS1414において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4には、スルーゲート317L, 317Rに遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタCS2の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア412cに格納された普図変動種別カウンタCS2の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。

【0169】

50

普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタCS2の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の變動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の變動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての變動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての變動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。

10

【0170】

なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブルを設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルのうち少なくとも一方の普図変動表示テーブルに設定される普図変動表示時間は1種類であってもよい。また、普図変動保留数Xに応じて普図変動表示時間が設定されるようにしてもよく、例えば普図変動保留数Xが多いほど普図変動表示時間が短くなるように設定してよく、普図変動保留数Xが少ないほど普図変動表示時間が長くなるように設定してよい。

20

【0171】

ここで、図13は、図1に示す遊技機の主制御装置4のMPU41におけるRAM412に設定される遊技情報格納エリア412dの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア412dには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア412dには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」、「第2入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

30

【0172】

「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において遊技盤31に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図17の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理においてアウト玉センサ318aによって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

【0173】

「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において一般入賞口313への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ313aによって一般入賞口313への入賞が検出された場合に、後述の図21のメイン処理でのステップS1403の賞球コマンド設定処理において一般入賞口313への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

40

【0174】

「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第1入賞口314への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ314aによって第1入賞口314への入賞が検出された場合に、後述の図21のメイン処理でのステップS1403の賞球コマンド設定処理において第1入賞口314への入賞に応じた賞球数の払い出しを

50

払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【 0 1 7 5 】

「第 2 入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）において第 2 入賞口 3 1 5 への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第 2 入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ 3 1 5 a によって第 2 入賞口 3 1 5 への入賞が検出された場合に、後述の図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において第 2 入賞口 3 1 5 への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

10

【 0 1 7 6 】

「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において可変入賞口 3 1 6 への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ 3 1 6 a によって可変入賞口 3 1 6 への入賞が検出された場合に、後述の図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において可変入賞口 3 1 6 への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【 0 1 7 7 】

「遊技設定値」は、大当たり抽選（当否判定）で用いる低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照）を選択するためのものである。換言すれば、「遊技設定値」は、低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率を規定する。本実施形態では、後述のように 6 段階の設定値（大当たり確率の異なる 6 種類の低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照））が準備されている。「遊技設定値」は、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理において更新される。

20

【 0 1 7 8 】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第 1 入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」= $100 \times (\text{「一般入賞口払出玉数」} + \text{「第 1 入賞口払出玉数」}) / \text{「アウト玉数」}$ である。「ベース情報」は、現状ベース B L、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 に関する情報を含む。ここで、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 は、後述の図 3 6 の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達するごとに更新される（ステップ S 2 5 0 5 及び S 2 5 0 6）。具体的には、直近のアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に到達したときの「ベース」は前回 6 万玉ベース B 1 として、もう一つ前のアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に到達したときの「ベース」は前々回 6 万玉ベース B 2 として、それぞれ R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が 6 0 0 0 0 玉に到達するまでは現状ベース B L として演算され（ステップ S 1 8 0 4）、現状ベース B L が R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が 6 0 0 0 0 玉に到達するまでは現状ベース B L として演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第 1 入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第 1 入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

30

40

【 0 1 7 9 】

なお、本実施形態では、「ベース情報」が「現状ベース B L」、「前回 6 万玉ベース B 1」及び「前々回 6 万玉ベース B 2」を含んでおり、過去 2 回分の 6 万玉ベースが履歴として残されているが、過去 3 回分以上の 6 万玉ベースを履歴として残すようにしてもよい。また、「ベース情報」として、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてから現在に至るまでの累積ベースを含ませてもよい。

50

【 0 1 8 0 】

「連続役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 及び可変入賞口 3 1 6）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」= $100 \times \frac{\text{可変入賞口払出玉数}}{\text{総払出玉数}}$ である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図 3 6 の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積連続役物比率として記憶される。なお、「連続役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば 1 0 0 回））に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば 1 0 0 0 回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば 6 万玉）に達するまでの期間）に対する連続役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積連続役物比率と、一定数期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。

10

【 0 1 8 1 】

「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 及び可変入賞口 3 1 6）への入賞による総払出玉数において、第 2 入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」= $100 \times \left(\frac{\text{第 2 入賞口払出玉数} + \text{可変入賞口払出玉数}}{\text{総払出玉数}} \right)$ である。「役物比率情報」は、例えば後述の図 3 6 の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば 1 0 0 回））に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば 1 0 0 0 回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば 6 万玉）に達するまでの期間）に対する役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積役物比率と、一定数期間での役物比率との両方を含んでいてもよい。

20

【 0 1 8 2 】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機 1 0 の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機としてメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 6 でメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において第 1 特図又は第 2 特図の変動表示を開始させるごとに 1 ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機 1 0 の主電源のオフによって R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされる。

30

【 0 1 8 3 】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における一定数のマイナス差玉当たりの、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「2 5 0 玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第 1 入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで 1 0 0 0 円に対して 2 5 0 玉の貸玉を受けると、1 0 0 0 円平均の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図 3 6 の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大

40

50

当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定数期間での単位大当たり抽選回数との両方を遊技情報として記憶してもよい。

【0184】

「大当たり回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機10の起動が開始されてから現在に至るまでに行った大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった回数である。「大当たり回数」は、例えば後述の図29の大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を開始させるごとに1ずつ加算される。また、「大当たり回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dからクリアされる。

10

【0185】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に0回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図28の特図変動開始処理でのステップS2106でメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において第1特図又は第2特図の変動表示を開始させる場合に、ステップS2103での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば1ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に0回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機10の主電源のオフによってRAM412の遊技情報格納エリア412dからクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機10の主電源のオフによって遊技情報格納エリア412dからクリアされないようにしてもよい。

20

【0186】

図14の説明に戻り、性能情報表示装置4Aは、RAM412に設定される遊技情報格納エリア412dに遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」及び「設定値」を表示するものである。性能情報表示装置4Aは、性能表示モニタ43、性能表示スイッチ44、設定値表示部45、設定値変更操作部46及びROM47を備える。ここで、図15は、性能情報表示装置4Aの一例を模式的に示す図である。

【0187】

図15に示すように、性能表示モニタ43は、遊技機10での「ベース情報」を表示するものであり、内枠12を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図3参照）。性能表示モニタ43は、複数（本実施形態では4つ）の7セグメント表示器431～434により構成されており、4ケタ7セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ43は、主制御装置4に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット331における主制御装置4以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット331以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362及び/又は第2特別図柄表示部363を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

30

【0188】

7セグメント表示器431～434は、「0」～「9」の数字、及び「A」～「F」のアルファベットを表示可能である。なお、7セグメント表示器431～434では、アルファベットの「B」を表示する場合に数字の「8」と区別するためにドットが点灯されて「8・」と表示され、アルファベットの「D」を表示する場合に数字の「0」と区別するためにドットが点灯されて「0」と表示される。また、「A」～「F」のアルファベットのいずれのアルファベットを表示する場合においても、アルファベットであることを明示するためにドットを点灯させることも考えられる。

40

【0189】

性能表示モニタ43は、4つの7セグメント表示器431～434のうちの左2つの7セグメント表示器431, 432が「ベース種別」が略記号で表示される識別セグであり、右2つの7セグメント表示器433, 434がMPU41によって演算されるベース値

50

(%)が表示される比率セグである。例えば、現状ベースBLが31%であるある場合には、識別セグである左2つの7セグメント表示器431, 432において現状ベースBLの略記号である「BL」が「8.」、「L」として表示され、比率セグである右2つの7セグメント表示器433, 434においてベース値である「31」が「3」、「1」として表示される。つまり、4つの7セグメント表示器431~434では、左から順に、「8.」、「L」、「3」、「1」と表示される。

【0190】

性能表示スイッチ44は、押下操作によって性能表示モニタ43(4つの7セグメント表示器431~434)の電源のオンオフを一括して切り替えるものであり、内枠12を展開した状態において操作容易な位置に設けられる(図3参照)。図示した例では、性能表示スイッチ44の上半部が押下されることで電源がオンにされ、下半部が押下されることで電源がオフにされる。性能表示スイッチ44に対して電源をオンにする操作が行われると、4つの7セグメント表示器431~434に通電され、性能表示モニタ43でのベース情報の表示が可能にされる。一方、性能表示スイッチ44に対して電源をオフにする操作が行われると、4つの7セグメント表示器431~434への通電が遮断され、性能表示モニタ43でのベース情報が非表示にされる。なお、性能表示スイッチ44は、主制御装置4以外に設けられてもよい。

10

【0191】

ここで、図15(A)は、性能表示モニタ43での表示例である。図15(A)に示すように、性能表示スイッチ44がオフである場合、7セグメント表示器431~434が消灯状態であるため、ベース情報が非表示状態とされる。図15(B)~図15(D)に示すように、性能表示スイッチ44がオンにされると、性能表示スイッチ44がオフにされない限り、「ベース情報」として、現状ベースBL 前回6万玉ベースB1 前々回6万玉ベースB2 現状ベースBLに順にループして、各ベースが一定時間ごとに繰り返し表示される。図15(B)に示す例では現状ベースBLが28%であることを示し、図15(C)に示す例では前回6万玉ベースB1が34%であることを示し、図15(D)に示す例では前々回6万玉ベースB2が32%であることを示している。一方、図15(A)に示すように、性能表示スイッチ44がオフされた場合、7セグメント表示器431~434が消灯され、性能表示モニタ43でのベース情報が非表示とされる。

20

【0192】

なお、性能表示モニタ43に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラム、例えば現状ベースBL、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2を演算するプログラム、性能表示モニタ43に現状ベースBL、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2を一定時間ごとに順に表示させるプログラムなどは、主制御装置4にMPU41のROM412とは別に設けられるROM47に格納される。これにより、MPU41のROM411の負荷を軽減できる。但し、MPU41のROM411に容量的な余裕がある場合には、ROM411に性能表示モニタ43に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。また、主制御装置4にとは別に設けられるROMなどの記憶手段に性能表示モニタ43に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。

30

40

【0193】

また、性能表示モニタ43では、「ベース情報」に代えて、又は「ベース情報」に加えて、「連続役物比率情報」や「役物比率情報」などの遊技情報格納エリア412dに格納された他の性能情報を表示させてもよい。

【0194】

また、性能表示モニタ43は、7セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ELディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよい。

【0195】

図14の説明に戻り、設定値表示部45は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否

50

テーブル（図9（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図9（B）参照）を選択するための上述の遊技設定値を表示するものであり、7セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部45は、7セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ELディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ43を利用して遊技設定値を表示するようにしてもよい。

【0196】

設定値変更操作部46は、押下操作によって7セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、7セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部46は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替えられるロータリースイッチとしての機能とを有する。ここで、図16は、主制御装置4の設定値表示部45での表示例を示す図である。

10

【0197】

図16（A）に示すように、設定値表示部45が消灯状態である場合に設定値変更操作部46に対する押下操作がなされると、7セグメント表示器が通電されることで設定値表示部45に数字が表示される。このときに表示される数字は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「1」である。一方、設定値表示部45が点灯状態である場合に設定値変更操作部46に対する押下操作がなされると、7セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部45が消灯状態となる。

20

【0198】

図16（B）に示すように、設定値表示部45が点灯状態である場合に設定値変更操作部46に対する回転操作がなされると、設定値表示部45に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部45が右回転されることで設定値表示部45に表示される数字が大きくなり、設定値表示部45が左回転されることで設定値表示部45に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部45が回転されることで設定値表示部45に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値としてRAM412の遊技情報格納エリア412dに保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部45に表示させた状態で設定値変更操作部46を押下して7セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図9（A）参照）又は高確率モード当否テーブル（図9（B）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

30

【0199】

なお、設定値を変更する方法は、設定値変更操作部46を回転させてから設定値表示部45の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部46を回転させてから操作ボタン20（図1参照）を押下することで設定値を決定する方法、操作ボタン20（図1参照）を連打又は長押しすることで設定値表示部45に表示される数字を変更させてから設定値表示部45の電源をオフにする方法、主制御装置4などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで設定値表示部45に表示される数字を変更させてから鍵を抜く方法などであってもよい。

40

【0200】

ここで、設定値表示部45を備える性能情報表示装置4Aは、制御ユニット33におけるメイン制御ユニット331の主制御装置4に設けられている。また、制御ユニット33は、遊技盤31の背面側に設けられ、前面枠11に対して開閉可能である。そのため、設定値表示部45は、遊技盤31の背面側に設けられ、遊技盤31と共に制御ユニット33を前面枠11に対して開閉させることで、遊技機10の外部（前面枠11の正面側）から視認可能な状態と視認不能な状態とを選択可能である。即ち、遊技盤31（制御ユニット

50

33)を前面枠11に対して閉鎖することで設定値表示部45を視認できない一方で、遊技盤31(制御ユニット33)を前面枠11に対して開放することで設定値表示部45を視認できる。これにより、遊技者が遊技機10において遊技を実行する場合、遊技盤31が開放されない限り、設定値表示部45が視認されることがないため、設定値表示部45に表示される数字によって設定値が遊技者に把握されることが防止される。そして、設定値表示部45は、点灯状態である場合に設定値変更操作部46に対する押下操作がなされることで消灯状態とされる。そのため、遊技ホールの営業時間中に設定値表示部45の消灯状態を維持することで、遊技機10などでの玉詰まりなどにより遊技盤31を開放することで設定値表示部45が視認可能な状態とされても、設定値表示部45によって設定値が遊技者に把握されることを防止できる。

10

【0201】

一方、設定値表示部45は、消灯状態である場合に設定値変更操作部46に対する押下操作がなされることで点灯状態とされ、遊技設定値に対応する数字が非表示にされる。そのため、遊技ホールの営業時間外において、遊技盤31を前面枠11に対して開放し、設定値変更操作部46に対する押下操作を行うことで、設定値表示部45が点灯状態とされることによって設定値表示部45に表示される数字に基づいて遊技設定値を確認することができ、さらに、設定値変更操作部46に対する回転操作によって遊技設定値を変更することができる。これにより、営業時間内での設定値の秘匿性を確保しつつ、簡易な作業によって営業時間外において設定値の変更が可能になる。

【0202】

20

なお、本実施形態では、性能情報表示装置4Aが主制御装置4に設けられているが、性能情報表示装置4Aは、メイン制御ユニット331において主制御装置4とは別に設けてもよく、制御ユニット33においてメイン制御ユニット331とは別に設けてもよい。

【0203】

[サブ制御ユニット332]

図7に示すように、サブ制御ユニット332は、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6を備えており、主制御ユニット331から入力される制御信号に基づいて図柄表示部341における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0204】

[音声ランプ制御装置5]

30

音声ランプ制御装置5は、MPU51及び入出力I/F52などを備える。MPU51は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU51には、ROM511及びRAM512が内蔵されている。

【0205】

ROM511は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、ROM511には、特図遊技演出、大当たり遊技演出などで使用される音声、ランプ点滅パターンなどの情報も記憶されている。RAM512は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU51によって実行される処理の一次記憶領域(作業領域)として使用される。なお、RAM512は、不揮発性の記憶部であってもよい。

40

【0206】

音声ランプ制御装置5は、ROM511に記憶されている制御プログラムに従った処理をMPU51によって実行することにより、主制御装置4から入力されるコマンド(制御信号)に基づいて、表示制御装置6にコマンド(制御信号)を入力し、図柄表示部341の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置5は、図柄表示部341の表示に合わせてスピーカ26からの再生音声出力及び電飾部27の点滅態様も制御する。例えば、MPU51は、後述の特図遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部341での画像表示、スピーカ26からの再生音声出力及び電飾部27の点滅態様を制御する。

【0207】

入出力I/F52は、音声ランプ制御装置5に信号を入力し、音声ランプ制御装置5か

50

ら制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力 I / F 5 2 には、主制御装置 4 及び表示制御装置 6 が接続されている。そして、主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 には、特図変動パターンコマンド、第 1 特図保留コマンド、第 2 特図保留コマンド、特図シフトコマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置 5 は、表示制御装置 6 に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置 6 が、主制御装置 4 からコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置 5 に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット 3 3 2 が、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【 0 2 0 8 】

また、入出力 I / F 5 2 には、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 が接続されている。そして、音声ランプ制御装置 5 では、M P U 5 1 が、主制御装置 4 から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ 2 6 から出力される音声、電飾部 2 7 の点滅態様が制御される。また、入出力 I / F 5 2 には、操作スイッチ 2 0 a が接続されている。これにより、M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 に対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部 3 4 1 で実行される画像遊技演出、スピーカ 2 6 から音声出力される音声出力演出、電飾部 2 7 の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

【 0 2 0 9 】

M P U 5 1 は、主制御装置 4 から入力される普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第 1 特図保留コマンド、第 2 特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。

【 0 2 1 0 】

具体的に、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドが入力された場合に、特図変動パターンコマンドに基づいて特図変動パターンを決定し、その特図変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 7 参照）、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部 3 4 1 では、特図変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

【 0 2 1 1 】

[表示制御装置 6]

表示制御装置 6 は、音声ランプ制御装置 5 から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部 3 4 1 の表示を制御する。具体的に、表示制御装置 6 は、音声ランプ制御装置 5 から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部 3 4 1 の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【 0 2 1 2 】

表示制御装置 6 は、M P U 6 1 及び入出力 I / F 6 2 などを備え、入出力 I / F 6 2 には音声ランプ制御装置 5 及び図柄表示部 3 4 1 が接続されている。なお、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 の間は双方向通信可能であってもよい。

【 0 2 1 3 】

M P U 6 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置であり、M P U 6 1 には、R O M 6 1 1 及び R A M 6 1 2 が内蔵されている。また、表示制御装置 6 には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。M P U 6 1 は、R O M 6 1 1 などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置 6 で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

10

20

30

40

50

【 0 2 1 4 】

R O M 6 1 1 には、制御プログラムの他、図柄表示部 3 4 1 の図柄変動表示で用いられる飾り図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部 3 4 1 に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、R O M 6 1 1 には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

10

【 0 2 1 5 】

R A M 6 1 2 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 6 1 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、R A M 6 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

【 0 2 1 6 】

[払出制御装置 7]

払出制御装置 7 には、M P U 7 1 及び入出力 I / F 7 2 などが搭載されている。M P U 7 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、M P U 7 1 には、R O M 7 1 1 及び R A M 7 1 2 が内蔵されている。

【 0 2 1 7 】

R O M 7 1 1 は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、R A M 7 1 2 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 7 1 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、R A M 7 1 2 は不揮発性の記憶部であってもよい。

20

【 0 2 1 8 】

入出力 I / F 7 2 は、払出制御装置 7 に信号を入力し、払出制御装置 7 から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力 I / F 7 2 には、払出装置 1 3 2 及び球貸装置 1 0 0 が接続されている。

【 0 2 1 9 】

払出装置 1 3 2 は、前述したように、タンク 1 3 1 から上皿 2 3 に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部 1 3 2 a と、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ 1 3 2 b とを備える。払出制御装置 7 は、払出センサ 1 3 2 b による検出結果に基づいて駆動部 1 3 2 a を制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置 7 には、状態復帰スイッチ 7 3 が設けられている。状態復帰スイッチ 7 3 は、例えば、払出装置 1 3 2 の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

30

【 0 2 2 0 】

球貸装置 1 0 0 は、遊技機 1 0 と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置 1 0 0 は、遊技機 1 0 の前面枠 1 1 に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球貸装置 1 0 0 に挿入されているカードなどの記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置 1 0 0 から払出制御装置 7 に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、M P U 7 1 により払出装置 1 3 2 が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えば I C チップを内蔵するコイン型、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置 1 0 0 は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。

40

【 0 2 2 1 】

[発射制御装置 8]

発射制御装置 8 は、遊技球発射機構 3 2 の駆動を制御する発射制御 I C 8 1 を備える。

50

具体的に、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 が回転操作されている間、遊技球発射機構 3 2 の球送り装置 3 2 2 を駆動させることにより、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を発射レール 3 2 1 上に供給させる。そして、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構 3 2 のソレノイド 3 2 3 を駆動させることにより、発射レール 3 2 1 上の遊技球を遊技盤 3 1 に向けて発射させる。このとき、発射制御 IC 8 1 は、予め設定された周期（例えば 0 . 6 s e c）で O N O F F が切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置 3 2 2 及びソレノイド 3 2 3 を駆動させる。これにより、遊技機 1 0 では、0 . 6 s e c ごとに 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【 0 2 2 2 】

また、発射ハンドル 2 2 には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じて電圧が発射制御 IC 8 1 に入力される。これにより、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル 2 2 の回転操作量が多いほど遊技球発射機構 3 2 からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド 3 2 3 への印加電圧を調整する。

【 0 2 2 3 】

さらに、発射ハンドル 2 2 には、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることを検出するためのタッチセンサ 2 1 a、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ 2 1 b が設けられている。発射制御 IC 8 1 は、タッチセンサ 2 1 a 及び球止めスイッチ 2 1 b を用いて、タッチセンサ 2 1 a により遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ 2 1 b が遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構 3 2 による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル 2 2 が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル 2 2 を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ 2 1 b を任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【 0 2 2 4 】

[電源制御装置 9]

電源制御装置 9 は、種々のセンサ、駆動部などを駆動するための + 1 2 V 電圧、制御装置で使用されるロジック用の + 5 V 電圧などを生成する。そして、電源制御装置 9 は、生成した + 1 2 V 又は + 5 V の電圧を、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、表示制御装置 6、払出制御装置 7、発射制御装置 8 などに供給する。

【 0 2 2 5 】

なお、電源制御装置 9 には、遊技機 1 0 の電源を O N O F F するための電源スイッチ 9 0、遊技機 1 0 を初期状態に戻す際に操作される R A M 消去スイッチ 9 1 が設けられている。遊技機 1 0 は、R A M 消去スイッチ 9 1 が O N の状態で電源スイッチ 9 0 が操作されて電源が投入された場合に初期化される。

【 0 2 2 6 】

また、電源制御装置 9 には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機 1 0 では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置に設けられた R A M の情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機 1 0 では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置が、二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

【 0 2 2 7 】

さらに、電源制御装置 9 は、電力供給が遮断されたと判断した場合に、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7 などに停電信号を入力する。例えば、電源制御装置 9 は、電源設備から供給される電力に基づいて予め設定された 2 4 V の直流電圧を出力する場合、その直流電圧が予め設定された 2 2 V 未満に達した場合に停電状態であると判断する。なお、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7 などは、電源制御

10

20

30

40

50

装置 9 から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定の N M I 割込処理を実行する。

【 0 2 2 8 】

[主制御装置 4 の処理]

次に、図 1 7 ~ 図 4 1 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機 1 0 において、M P U 4 1 は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行される N M I 割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、N M I 割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。また、立ち上げ処理では、R A M 4 1 2 が正常に動作しているか否かが確認され、R A M 4 1 2 が正常に動作していることを条件に主タイマ割込処理の実行が許可される。

10

【 0 2 2 9 】

[主制御装置 4 の主タイマ割込処理]

ここで、図 1 7 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば 2 m s e c ごとに実行される。以下、図 1 7 を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【 0 2 3 0 】

< ステップ S 1 0 0 1 >

図 1 7 に示すように、ステップ S 1 0 0 1 では、M P U 4 1 は、主制御装置 4 に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、アウト玉センサ 3 1 8 a などの検出状態を判断する。このとき、M P U 4 1 は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a のいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報として R A M 4 1 2 に保存する。また、M P U 4 1 は、アウト玉センサ 3 1 8 a によってアウト玉が検出された場合には、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に記憶されたアウト玉数に 1 加算して遊技情報格納エリア 4 1 2 d のアウト玉数を更新する。

20

【 0 2 3 1 】

< ステップ S 1 0 0 2 >

次に、ステップ S 1 0 0 2 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 の更新を実行する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 のカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。

30

【 0 2 3 2 】

< ステップ S 1 0 0 3 >

続いて、ステップ S 1 0 0 3 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 、普通当たり乱数カウンタ C 4 、及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の更新を実行する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 、大当たり種別カウンタ C 2 、リーチ乱数カウンタ C 3 、普通当たり乱数カウンタ C 4 、及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 でのカウンタ値にそれぞれ 1 を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。

40

【 0 2 3 3 】

< ステップ S 1 0 0 4 及び S 1 0 0 5 >

その後、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入賞に伴う始動入賞処理を実行し (ステップ S 1 0 0 4) 、発射制御処理を実行する (ステップ S 1 0 0 5) 。なお、始動入賞処理の詳細は、図 1 8 を参照して後述する。

【 0 2 3 4 】

発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていることがタッチセンサ 2 1 a により検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ 2 1 b が操作されていない

50

ことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル 2 2 に触れていないことがタッチセンサ 2 1 a により検出されている場合、又は球止めスイッチ 2 1 b が操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。MPU 4 1 は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置 8 に対して遊技球の発射指示をする。

【 0 2 3 5 】

< ステップ S 1 0 0 6 >

ステップ S 1 0 0 6 では、MPU 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R を遊技球が通過した場合に、MPU 4 1 によって、RAM 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納される情報を更新するスルーゲート処理を実行し、当該主タイマ割込処理を終了する。なお、スルーゲート処理の詳細は、図 2 0 を参照して後述する。

10

【 0 2 3 6 】

[始動入賞処理]

ここで、図 1 8 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 4 で MPU 4 1 により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 1 8 を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【 0 2 3 7 】

< ステップ S 1 1 0 1 >

図 1 8 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 では、MPU 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったと判断すると (ステップ S 1 1 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 1 1 0 2 に移行し、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞がなかったと判断すると (ステップ S 1 1 0 1 : N o)、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。

20

【 0 2 3 8 】

< ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、MPU 4 1 は、RAM 4 1 2 の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N が最大保留数 (本実施形態では 4) であるか否かを判断する。ここで、MPU 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数であれば (ステップ S 1 1 0 2 : Y e s)、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。一方、MPU 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数でなければ (ステップ S 1 1 0 2 : N o)、第 1 特図保留数 N に 1 を加算する処理を実行する (ステップ S 1 1 0 3)。

30

【 0 2 3 9 】

< ステップ S 1 1 0 4 >

ステップ S 1 1 0 4 では、MPU 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述の図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を RAM 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 0 2 4 0 】

< ステップ S 1 1 0 5 >

ステップ S 1 1 0 5 では、MPU 4 1 は、ステップ S 1 1 0 4 で取得された第 1 特図保留に対する特図当否情報が後述の図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 1 特図保留コマンドを RAM 4 1 2 に設定する第 1 特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第 1 特図保留コマンド設定処理の詳細は、図 1 9 を参照して後述する。

40

【 0 2 4 1 】

< ステップ S 1 1 0 6 >

ステップ S 1 1 0 6 では、MPU 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったか否

50

かを判断する。ここで、MPU41は、第2入賞口315に対する入賞があったと判断すると(ステップS1106: Yes)、処理をステップS1107に移行し、第2入賞口315に対する入賞がなかったと判断すると(ステップS1106: No)、当該始動入賞処理を終了する。

【0242】

<ステップS1107及びS1108>

ステップS1107では、MPU41は、RAM412の第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mが最大保留数(本実施形態では4)であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、第2特図保留数Mが最大保留数であれば(ステップS1107: Yes)、当該始動入賞処理を終了する。一方、MPU41は、第2特図保留数Mが最大保留数でなければ(ステップS1107: No)、第2特図保留数Mに1を加算する処理を実行する(ステップS1108)。

10

【0243】

<ステップS1109>

ステップS1109では、MPU41は、図17の主タイマ割込処理でのステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述の図21のメイン処理でのステップS1402及びS1414で更新される特図変動種別カウンタCS1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

20

【0244】

<ステップS1110>

ステップS1110では、MPU41は、ステップS1109で取得された第2特図保留に対する特図当否情報が後述の図28の特図変動開始処理でのステップS2102又はS2103において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第2特図保留コマンドをRAM412に設定する第2特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第2特図保留コマンド設定処理は、図19を参照して後述する第1特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第2特図保留コマンド設定処理は、図19の第1特図保留コマンド設定処理において、「第1特図保留コマンド」を「第2特図保留コマンド」と、「第1特図保留数N」を「第2特図保留数M」と読み替えればよい。

30

【0245】

[第1特図保留コマンド設定処理]

ここで、図19は、図18の始動入賞処理におけるステップS1105でMPU41により実行される第1特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第1特図保留コマンドには、当該コマンドが第1特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果(大当たり種別又は外れ)、特図変動表示時間及び第1特図保留数Nなどの情報とが含まれる。以下、図19を参照しつつ、第1特図保留コマンド設定処理を説明する。

【0246】

<ステップS1201>

図19に示すように、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAから第1特図保留数Nを読み出すと共に、それぞれの第1特図保留に対応する大当たり乱数カウンタC1の値をRAM412から読み出す(ステップS1201)。

40

【0247】

<ステップS1202>

ステップS1202では、MPU41は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合(ステップS1202: Yes)、処理をステップS1203に移行する。一方、MPU41は、高確率モードでない場合(ステップS1202: No)、即ち

50

低確率モードである場合、処理をステップ S 1 2 0 4 に移行する。例えば、M P U 4 1 は、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に図 3 4 のステップ S 2 3 1 7 でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図 3 3 のステップ S 2 3 0 9 でオフに設定される。

【 0 2 4 8 】

< ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4 >

ステップ S 1 2 0 3 では、M P U 4 1 は、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 1 0 で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップ S 1 2 0 1 で読み出された大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップ S 1 2 0 4 では、M P U 4 1 は、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 1 0 で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップ S 1 2 0 1 で読み出された大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

10

【 0 2 4 9 】

なお、ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4 では、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 1 0 で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップ S 1 2 0 3 又は S 1 2 0 4 において、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 0 8 で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

20

【 0 2 5 0 】

< ステップ S 1 2 0 5 >

ステップ S 1 2 0 5 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップ S 1 2 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 1 2 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合（ステップ S 1 2 0 5 : N o）、即ち外れである場合、処理をステップ S 1 2 0 8 に移行する。

30

【 0 2 5 1 】

< ステップ S 1 2 0 6 >

ステップ S 1 2 0 6 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から大当たり種別カウンタ C 2 及び特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。例えば、図 1 8 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 で特図当否情報が第 3 保留エリア R E A 3 に格納された場合には、その第 3 保留エリア R E A 3 に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタ C 2 及び特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値が読み出される。なお、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち図 1 8 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 で特図当否情報が格納された保留エリアは、第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている保留数 N の値によって判断可能である。

40

【 0 2 5 2 】

< ステップ S 1 2 0 7 >

ステップ S 1 2 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2、特図変動種別カウンタ C S 1 及び第 1 特図保留数 N を第 1 特図保留コマンドに設定する。このように、第 1 特図保留コマンドに、ステップ S 1 2 0 1 で読み出された第 1 特図保留数 N が含まれるため、第 1 特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 は、第 1 特図

50

保留コマンドに含まれる保留数 N を参照することにより、当該第 1 特図保留コマンドが第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれに格納された第 1 特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【 0 2 5 3 】

< ステップ S 1 2 0 8 及び S 1 2 0 9 >

ステップ S 1 2 0 8 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。次いで、M P U 4 1 は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、特図変動種別カウンタ C S 1 及び第 1 特図保留数 N を第 1 特図保留コマンドに設定する（ステップ S 1 2 0 9）。

【 0 2 5 4 】

なお、当該第 1 特図保留コマンド設定処理のステップ S 1 2 0 7 又は S 1 2 0 9 で設定される第 1 特図保留コマンドは、R A M 4 1 2 に記憶されており、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される後述の図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 1 において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置 5 に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第 1 特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置 5 において前記第 1 特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第 1 特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【 0 2 5 5 】

[スルーゲート処理]

ここで、図 2 0 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 6 で M P U 4 1 により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R を遊技球が通過した場合に、M P U 4 1 によって、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納される情報が更新される。以下、図 2 0 を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【 0 2 5 6 】

< ステップ S 1 3 0 1 >

図 2 0 に示すように、スルーゲート処理では、M P U 4 1 は、まず左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 1）。スルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行し、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : N o）、処理をステップ S 1 3 0 2 に移行する。

【 0 2 5 7 】

< ステップ S 1 3 0 2 >

M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : N o）、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 2）。スルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行し、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 2 : N o）、当該スルーゲート処理を終了する。

【 0 2 5 8 】

< ステップ S 1 3 0 3 >

M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s）、又は右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 2 : Y e s）、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c

10

20

30

40

50

に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 3）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数である場合（ステップ S 1 3 0 3 : Y e s）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 3 : N o）、処理をステップ S 1 3 0 4 に移行する。

【 0 2 5 9 】

<ステップ S 1 3 0 4 及び S 1 3 0 5 >

M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 3 : N o）、普図変動保留数 X に 1 を加算し（ステップ S 1 3 0 4）、図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において更新される普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 のカウンタ値、及び後述の図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 において更新される普図変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップ S 1 3 0 5）、当該スルーゲート処理を終了する。

【 0 2 6 0 】

[主制御装置 4 のメイン処理]

次に、図 2 1 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップ S 1 4 0 1 ~ S 1 4 1 1 の処理が、例えば 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、ステップ S 1 4 1 3 及び S 1 4 1 4 のカウンタ更新処理がステップ S 1 4 0 1 ~ S 1 4 1 1 の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【 0 2 6 1 】

<ステップ S 1 4 0 1 >

図 2 1 に示すように、ステップ S 1 4 0 1 では、M P U 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット 3 3 2 や周辺制御ユニット 1 4 0 などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、R A M 4 1 2 において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第 1 特図保留コマンド、第 2 特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置 5 にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において R A M 4 1 2 に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 7 に対して送信する。

【 0 2 6 2 】

<ステップ S 1 4 0 2 >

ステップ S 1 4 0 2 では、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。

【 0 2 6 3 】

<ステップ S 1 4 0 3 >

ステップ S 1 4 0 3 では、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 及びサブ制御ユニット 3 3 2 に出力する賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。具体的に、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6 などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、

入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをRAM 4 1 2に設定する。このとき、MPU 4 1は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）では、一般入賞口3 1 3又は第1入賞口3 1 4に入賞が発生している場合に、RAM 4 1 2の遊技情報格納エリア4 1 2 dに格納される一般入賞口払出玉数又は第1入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、MPU 4 1は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）又は確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、第2入賞口3 1 5に入賞が発生している場合に、RAM 4 1 2の遊技情報格納エリア4 1 2 dに格納される第2入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、MPU 4 1は、大当たり遊技状態では、可変入賞口3 1 6に入賞が発生している場合に、RAM 4 1 2の遊技情報格納エリア4 1 2 dに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

10

【0264】

<ステップS 1 4 0 4 >

ステップS 1 4 0 4では、MPU 4 1は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図2 2～図2 4を参照して後述する。

【0265】

<ステップS 1 4 0 5 >

ステップS 1 4 0 5では、MPU 4 1は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図2 5を参照して後述する。

20

【0266】

<ステップS 1 4 0 6 >

ステップS 1 4 0 6では、MPU 4 1は、特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図2 6～図2 8を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部3 4 1における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、MPU 4 1は、図1 7の主タイマ割込処理のステップS 1 0 0 3で更新される大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3、並びに本処理のステップS 1 4 0 2及びS 1 4 1 4で更新される特図変動種別カウンタCS 1の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドをRAM 4 1 2に設定する。

30

【0267】

<ステップS 1 4 0 7 >

ステップS 1 4 0 7では、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図2 9～図3 2を参照して後述する。

【0268】

<ステップS 1 4 0 8 >

ステップS 1 4 0 8では、MPU 4 1は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、遊技状態移行処理の詳細は、図3 3及び図3 4を参照して後述する。

40

【0269】

<ステップS 1 4 0 9 >

ステップS 1 4 0 9では、MPU 4 1は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部4 6に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア4 1 2 dに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、遊技設定値変更処理の詳細は、図3 5を参照して後述する。

【0270】

50

また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。

【 0 2 7 1 】

<ステップ S 1 4 1 0 >

ステップ S 1 4 1 0 では、MPU 4 1 は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細は、図 3 6 及び図 3 7 を参照して後述する。

10

【 0 2 7 2 】

<ステップ S 1 4 1 1 >

ステップ S 1 4 1 1 では、MPU 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理では、ステップ S 1 4 1 0 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ 4 3 に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理の詳細は、図 3 8 ~ 図 4 1 を参照して後述する。

【 0 2 7 3 】

<ステップ S 1 4 1 2 >

ステップ S 1 4 1 2 では、MPU 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判断する。ここで、MPU 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップ S 1 4 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 1 4 0 1 に移行させ、前述した S 1 4 0 1 以降の各処理を実行する。一方、MPU 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップ S 1 4 1 2 : N o ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップ S 1 4 1 2 : Y e s ）、ステップ S 1 4 1 3 及びステップ S 1 4 1 4 を繰り返し実行する。

20

【 0 2 7 4 】

<ステップ S 1 4 1 3 >

ステップ S 1 4 1 3 では、MPU 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 を更新する。具体的には、MPU 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にクリアする。

30

【 0 2 7 5 】

<ステップ S 1 4 1 4 >

ステップ S 1 4 1 4 では、MPU 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にクリアする。そして、MPU 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新した後、処理をステップ S 1 4 1 2 に戻す。

40

【 0 2 7 6 】

[普図遊技制御処理]

ここで、図 2 2 は、図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図 2 2 を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【 0 2 7 7 】

50

<ステップ S 1 5 0 1 >

図 2 2 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 1）。普図変動表示中フラグは、後述の図 2 4 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップ S 1 7 1 1 でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップ S 1 5 1 0 でオフに設定される。

【 0 2 7 8 】

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 2 に移行する。

10

【 0 2 7 9 】

<ステップ S 1 5 0 2 >

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 2）。電動役物開放中フラグは、後述の図 2 5 の普図当たり遊技制御処理において、電動役物 3 1 5 b を開放する場合にステップ S 1 8 1 1 でオンに設定され、電動役物 3 1 5 b を閉鎖する場合にステップ S 1 8 1 8 でオフに設定される。

20

【 0 2 8 0 】

M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 2 : Y e s）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 3 に移行する。

【 0 2 8 1 】

<ステップ S 1 5 0 3 >

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 3）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 2 でオフに設定される。

30

【 0 2 8 2 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。

【 0 2 8 3 】

もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタ C 4、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図 1 2（B）参照）、普図当たり種別テーブル（図 1 2（D）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊

40

50

技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図 1 2（A）参照）、普図当たり種別テーブル（図 1 2（C）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

【0284】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1503：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1504に移行する。

【0285】

<ステップS1504>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1503：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、RAM412の普図保留格納エリア412cに設定される普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xが0であるか否かを判断する（ステップS1504）。MPU41は、普図変動保留数Xが0である場合（ステップS1504：Yes）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Xが0でない場合は（ステップS1504：No）、処理をステップS1505に移行する。

10

【0286】

<ステップS1505>

普図変動保留数Xが0でない場合は（ステップS1504：No）、MPU41は、普図保留格納エリア412cに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップS1505）、処理をステップS1506に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図23を参照して後述する。

20

【0287】

<ステップS1506>

ステップS1506では、MPU41は、普図保留格納エリア412cに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部36の普通図柄表示部361に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図24を参照して後述する。

【0288】

<ステップS1507>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1501：Yes）、即ち普図遊技の実行中である場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1507）。大当たり遊技中フラグは、後述の図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2206でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS2252でオフに設定される。

30

【0289】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1507：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS1509に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1507：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1508に移行する。

40

【0290】

<ステップS1508>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1507：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップS1508）。即ち、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【0291】

MPU41は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップS1508：Yes）、即

50

ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 0 2 9 2 】

<ステップ S 1 5 0 9 ~ S 1 5 1 1 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 7 : Y e s ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップ S 1 5 0 9 ）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 5 1 0 ）。さらに、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 1 5 1 1 ）、当該普図遊技制御処理を終了する。

10

【 0 2 9 3 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 2 5 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 1 において、普図当たり遊技を開始（電動役物 3 1 5 b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

20

【 0 2 9 4 】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

30

【 0 2 9 5 】

[普図データ設定処理]

ここで、図 2 3 は、図 2 2 のステップ S 1 5 0 5 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 1 1 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶内容が更新される。以下、図 2 3 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【 0 2 9 6 】

<ステップ S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 3 >

図 2 3 に示すように、普図データ設定処理では、まず M P U 4 1 は、普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X を 1 減算し（ステップ S 1 6 0 1 ）、普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に普図当否情報を移動させる（ステップ S 1 6 0 2 ）。続いて、M P U 4 1 は、普図第 2 保留エリア S E 2 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納されている普図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 1 6 0 3 ）。具体的に、ステップ S 1 6 0 3 では、普図第 2 保留エリア S E 2 の普図当否情報を普図第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図第 3 保留エリア S E 3 の普図当否情報を普図第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図第 4 保留エリア S E 4 の普図当否情報を普図第 3 保留エリア S E 3 に移動させる。

40

【 0 2 9 7 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 2 4 は、図 2 2 のステップ S 1 5 0 6 において M P U 4 1 によって実行され

50

る普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 361 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 24 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【0298】

<ステップ S1701>

図 24 に示すように、普図変動開始処理では、MPU41 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S1701）。高頻度サポートモードフラグは、後述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図 34 のステップ S2313 でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図 33 のステップ S2307 で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図 34 のステップ S2326 でオフに設定される。

10

【0299】

MPU41 は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップ S1701：Yes）、即ち高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、処理をステップ S1702 に移行し、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップ S1701：No）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップ S1703 に移行する。

20

【0300】

<ステップ S1702 及び S1703>

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップ S1701：Yes）、MPU41 は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S1702）。具体的には、MPU41 は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 12（B）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 12（D）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 412c の普図実行エリア SAE に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。

30

【0301】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップ S1701：No）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S1703）。具体的には、MPU41 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 12（A）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 12（C）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 412c の普図実行エリア SAE に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C5 が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【0302】

<ステップ S1704 及び S1705>

MPU41 は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップ S1702 又は S1703）、当否判定の結果が、第 2 入賞口 315 が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S1704）。MPU41 は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップ S1704：Yes）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S1705）、処理をステップ S1708 に移行する。一方、MPU41 は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S1704：No）、処理をステップ S1706 に移行する。

40

【0303】

<ステップ S1706 及び S1707>

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S1704：No）、MPU

50

41は、当否判定の結果が、第2入賞口315が短開放される短開放普図当たりであるかを判断する(ステップS1706)。MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合(ステップS1706:Yes)、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し(ステップS1707)、処理をステップS1708に移行する。一方、MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合(ステップS1706:No)、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS1708に移行する。

【0304】

<ステップS1708及びS1709>

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合(ステップS1705)、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合(ステップS1707)、又は当否判定の結果が外れである場合(ステップS1706:No)、MPU41は、普図遊技におけるメイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル(不図示)を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル(不図示)は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

10

20

【0305】

そして、MPU41は、ステップS1708で設定される普図変動パターンに加え、ステップS1702又はS1703での当否判定の結果(普図当たり抽選の結果)と、サポートモードの種別(高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別)とを音声ランプ制御装置5に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し(ステップS1709)、処理をステップS1710に移行する。

【0306】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置5では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

30

【0307】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくとも普図変動パターンを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置5に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップS1702又はS1703において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置5に通知するようにしてもよい。

40

【0308】

<ステップS1710及びS1711>

ステップS1710では、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始する(ステップS1710)。そして、MPU41は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し(ステップS1711)、当該普図変動開始処理を終了する。

【0309】

50

なお、普図変動表示中フラグは、図 2 2 の普図遊技制御処理でのステップ S 1 5 0 1 において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【 0 3 1 0 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 5 は、図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物 3 1 5 b の開閉制御を行うことによって第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図 2 5 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

10

【 0 3 1 1 】

< ステップ S 1 8 0 1 >

図 2 5 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 1）。即ち、MPU 4 1 は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 2 2 の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップ S 1 5 1 1 でオンに設定される。

【 0 3 1 2 】

MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 0 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 1 8 1 3 に移行する。

20

【 0 3 1 3 】

< ステップ S 1 8 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 2）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 2 でオフに設定される。

30

【 0 3 1 4 】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 2 : Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

40

【 0 3 1 5 】

一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 2 : No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 8 0 3 に移行する。

【 0 3 1 6 】

< ステップ S 1 8 0 3 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 2 : No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 3）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長

50

開放普図当たりである場合に、図 2 4 の普図変動開始処理のステップ S 1 7 0 5 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 1 8 0 4 に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 3 : N o ）、処理をステップ S 1 8 0 6 に移行する。

【 0 3 1 7 】

< ステップ S 1 8 0 4 及び S 1 8 0 5 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 3 : Y e s ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、M P U 4 1 は、長開放普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 6 秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップ S 1 8 0 4 ）。開放時間カウンタは、電動役物 3 1 5 b の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 1 5 において参照される。そして、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 0 5 ）、処理をステップ S 1 8 0 9 に移行する。

10

【 0 3 1 8 】

< ステップ S 1 8 0 6 >

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 3 : N o ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 6 ）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図 2 4 の普図変動開始処理のステップ S 1 7 0 7 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 6 : Y e s ）、処理をステップ S 1 8 0 7 に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 6 : N o ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップ S 1 8 1 2 に移行する。

20

30

【 0 3 1 9 】

< ステップ S 1 8 0 7 及び S 1 8 0 8 >

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 6 : Y e s ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、M P U 4 1 は、短開放普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 0 . 1 秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップ S 1 8 0 7 ）。そして、M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 0 8 ）、処理をステップ S 1 8 0 9 に移行する。

【 0 3 2 0 】

< ステップ S 1 8 0 9 ~ S 1 8 1 1 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップ S 1 8 0 5 又は S 1 8 0 8 ）、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を作動させる（ステップ S 1 8 0 9 ）。これにより、第 2 入賞口 3 1 5 を開放し、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップ S 1 8 1 0 ）、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 8 1 1 ）、処理をステップ S 1 8 1 2 に移行する。

40

【 0 3 2 1 】

なお、電動役物開放コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2

50

1 参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これより、音声ランプ制御装置5は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部3 4 1などに対して電動役物3 1 5 bが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【0 3 2 2】

<ステップS 1 8 1 2>

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物3 1 5 bを開放させる処理などを実行した場合(ステップS 1 8 0 3~S 1 8 1 1)、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合(普図当たり抽選の結果が外れである場合)(ステップS 1 8 0 3及びステップS 1 8 0 6が共にNo)、MPU 4 1は、普通図柄が停止表示されたこと(普図遊技が終了したこと)を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し(ステップS 1 8 1 2)、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

10

【0 3 2 3】

<ステップS 1 8 1 3>

普図変動停止表示フラグがオフである場合(ステップS 1 8 0 1:No)、MPU 4 1は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS 1 8 1 1において電動役物3 1 5 bを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 1 8 1 3)。即ち、MPU 4 1は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU 4 1は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 8 1 3:Yes)、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップS 1 8 1 4に移行する。一方、MPU 4 1は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合(ステップS 1 8 1 3:No)、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

20

【0 3 2 4】

<ステップS 1 8 1 4及びS 1 8 1 5>

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 8 1 3:Yes)、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU 4 1は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS 1 8 0 4又はS 1 8 0 7においてセットされる開放時間カウンタの値から1減算し(ステップS 1 8 1 4)、減算後の開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS 1 8 1 5)。即ち、MPU 4 1は、電動役物3 1 5 bを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。MPU 4 1は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合(ステップS 1 8 1 5:Yes)、即ち電動役物3 1 5 bを復帰させるタイミングである場合、処理をステップS 1 8 1 6に移行する。一方、MPU 4 1は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合(ステップS 1 8 1 5:No)、即ち電動役物3 1 5 bを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0 3 2 5】

<ステップS 1 8 1 6~S 1 8 1 8>

減算後の開放時間カウンタの値が0である場合(ステップS 1 8 1 5:Yes)、即ち電動役物3 1 5 bを復帰させるタイミングである場合、MPU 4 1は、電動役物3 1 5 bを復帰させる(ステップS 1 8 1 6)。これにより、第2入賞口3 1 5が閉鎖され、第2入賞口3 1 5への遊技球の入球が制限される。そして、MPU 4 1は、電動役物3 1 5 bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に(ステップS 1 8 1 7)、電動役物3 1 5 bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し(ステップS 1 8 1 8)、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

40

【0 3 2 6】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU 4 1により実行される次回のメイン処理(図2 1参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部3 4 1などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了

50

させることができる。

【0327】

[特図遊技制御処理]

ここで、図26は、図21のメイン処理でのステップS1406において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新されると共に、第1特図遊技又は第2特図遊技の進行の制御、例えば第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図26を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【0328】

<ステップS1901>

図26に示すように、ステップS1901では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2206でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップS2252でオフに設定される。

【0329】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS1901:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【0330】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS1901:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1902に移行する。

【0331】

<ステップS1902>

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS1901:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(第1特図遊技又は第2特図遊技の実行中)であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1902)。特図変動表示中フラグは、後述の図28の特図変動開始処理において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS2107でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される場合にステップS1909でオフに設定される。

【0332】

MPU41は、特図変動表示中フラグがオンである場合(ステップS1902:Yes)、即ち特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)である場合、処理をステップS1906に移行する。一方、MPU41は、特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS1902:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)でない場合、処理をステップS1903に移行する。

【0333】

<ステップS1903>

特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS1902:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)でない場合、MPU41は、特図保留格納エリア412bの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数N、及び第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mの両方が0であるか否かを判断する(ステップS1903)。

【0334】

MPU41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mの両方が0である場合(ステップS1903:Yes)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MP

10

20

30

40

50

U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 3 : N o ）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 1 9 0 4 に移行する。

【 0 3 3 5 】

<ステップ S 1 9 0 4 >

第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 3 : N o ）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 9 0 4 ）、処理をステップ S 1 9 0 5 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 2 7 を参照して後述する。

10

【 0 3 3 6 】

<ステップ S 1 9 0 5 >

ステップ S 1 9 0 5 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示を開始（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図 2 8 を参照して後述する。

【 0 3 3 7 】

<ステップ S 1 9 0 6 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s ）、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から、後述の図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 4 の特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 6 ）。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

20

【 0 3 3 8 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 6 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 9 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 9 0 6 : N o ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

30

【 0 3 3 9 】

<ステップ S 1 9 0 7 ~ S 1 9 0 9 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 6 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップ S 1 9 0 7 ）。そして、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 1 9 0 8 ）、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 0 9 ）、当該特図遊技制御処理を終了する。

40

【 0 3 4 0 】

[特図データ設定処理]

ここで、図 2 7 は、図 2 6 のステップ S 1 9 0 4 において M P U 4 1 によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が

50

更新される。以下、図 27 を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【0341】

<ステップ S 2 0 0 1 >

図 27 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 では、MPU 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する。MPU 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Yes）、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がなく第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留がある場合（図 26 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 3 参照）、処理をステップ S 2 0 0 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : No）、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がある場合、処理をステップ S 2 0 0 5 に移行する。つまり、MPU 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断することで、第 1 特図遊技よりも第 2 特図遊技を優先して開始させる。

10

【0342】

なお、本実施形態では、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技よりも優先して開始されるが、第 1 特図遊技が第 2 特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが互いに独立して実行され、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

20

【0343】

<ステップ S 2 0 0 2 ~ S 2 0 0 4 >

第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Yes）、MPU 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア REA の第 1 特図保留数記憶エリア NAA に記憶されている第 1 特図保留数 N を 1 減算し（ステップ S 2 0 0 2）、第 1 特図保留格納エリア REA の第 1 保留エリア REA 1 から特図実行エリア AE に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 3）。続いて、MPU 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア REA の第 2 保留エリア REA 2 ~ 第 4 保留エリア REA 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 4）。具体的に、ステップ S 2 0 0 4 では、第 1 特図保留格納エリア REA の第 2 保留エリア REA 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア REA 1 に移動させ、第 3 保留エリア REA 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア REA 2 に移動させ、第 4 保留エリア REA 4 の特図当否情報を第 3 保留エリア REA 3 に移動させる。MPU 4 1 は、ステップ S 2 0 0 4 の処理が終了した場合、処理をステップ S 2 0 0 8 に移行する。

30

【0344】

<ステップ S 2 0 0 5 ~ S 2 0 0 7 >

第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : No）、MPU 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア REB の第 2 特図保留数記憶エリア NAB に記憶されている第 2 特図保留数 M を 1 減算し（ステップ S 2 0 0 5）、第 2 特図保留格納エリア REB の第 1 保留エリア REB 1 から特図実行エリア AE に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 6）。続いて、MPU 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア REB の第 2 保留エリア REB 2 ~ 第 4 保留エリア REB 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 7）。具体的に、ステップ S 2 0 0 7 では、第 2 保留エリア REB 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア REB 1 に移動させ、第 3 保留エリア REB 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア REB 2 に移動させ、第 4 保留エリア REB 4 の特図当否情報を第 3 保留エリア REB 3 に移動させる。MPU 4 1 は、ステップ S 2 0 0 7 の処理が終了した場合、処理をステップ S 2 0 0 8 に移行する。

40

【0345】

<ステップ S 2 0 0 8 >

ステップ S 2 0 0 8 では、MPU 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア REA の第 1 保留エリア REA 1 ~ 第 4 保留エリア REA 4、又は第 2 特図保留格納エリア REB の第 1 保留

50

エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 2 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される第 1 特図保留や第 2 特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【 0 3 4 6 】

[特図変動開始処理]

ここで、図 2 8 は、図 2 6 のステップ S 1 9 0 5 において M P U 4 1 によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示の開始により第 1 特別遊技又は第 2 特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図 2 8 を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【 0 3 4 7 】

< ステップ S 2 1 0 1 >

図 2 8 に示すように、ステップ S 2 1 0 1 では、M P U 4 1 は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図 3 4 のステップ S 2 3 1 7 で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図 3 3 のステップ S 2 3 0 9 で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【 0 3 4 8 】

M P U 4 1 は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 2 1 0 2 に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップ S 2 1 0 1 : N o ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップ S 2 1 0 3 に移行する。

【 0 3 4 9 】

< ステップ S 2 1 0 2 及び S 2 1 0 3 >

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理でのステップ S 2 4 1 0 において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップ S 2 1 0 2 ）。

【 0 3 5 0 】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップ S 2 1 0 1 : N o ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、M P U 4 1 は、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理でのステップ S 2 4 1 0 において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップ S 2 1 0 3 ）。

【 0 3 5 1 】

なお、ステップ S 2 1 0 2 及び S 2 1 0 3 では、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理でのステップ S 2 4 1 0 において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップ S 2 1 0 2 及び S 2 1 0 3 において、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 0 8 で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【 0 3 5 2 】

10

20

30

40

50

<ステップS 2 1 0 4 >

ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3において当否判定を行った場合、MPU 4 1は、当該特図遊技におけるメイン表示部 3 6の第1特別図柄表示部 3 6 2又は第2特別図柄表示部 3 6 3での第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する(ステップS 2 1 0 4)。

【0 3 5 3】

なお、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示時間(特図変動パターン)は、ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と通常大当たり変動テーブル(図10(A)参照)とに基づいて設定され、ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と確変大当たり変動テーブル(図10(B)参照)とに基づいて設定され、ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と外れ変動テーブル(図10(C)参照)とに基づいて設定される。

10

【0 3 5 4】

<ステップS 2 1 0 5 >

ステップS 2 1 0 5では、MPU 4 1は、ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS 2 1 0 4で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドをRAM 4 1 2に設定し、処理をステップS 2 1 0 6に移行する。特図変動パターンコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図21参照)のステップS 1 4 0 1において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1などでの特図遊技演出を実行することができる。

20

【0 3 5 5】

なお、前述したように、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A 0 1」～「A 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。また、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「5R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B 0 1」～「B 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。さらに、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「16R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C 0 1」～「C 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。また、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 8」に外れである旨を示す「D」を付した「D 0 1」～「D 0 8」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。また、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別(前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ)を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

30

【0 3 5 6】

<ステップS 2 1 0 6 >

ステップS 2 1 0 6では、MPU 4 1は、メイン表示部 3 6の第1特別図柄表示部 3 6 2又は第2特別図柄表示部 3 6 3での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップS 2 1 0 7に移行する。

40

【0 3 5 7】

なお、MPU 4 1は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、RAM 4 1 2に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 dに保存された「累積大当たり抽選回数」に1加算する。さらに、MPU 4 1は、ステップS 2 1 0 3での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア 4 1 2 dに保存された「連続外れ回数」に1加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を0回にクリアする。

【0 3 5 8】

50

<ステップS 2 1 0 7 >

ステップS 2 1 0 7では、MPU 4 1は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップS 2 1 0 8に移行する。特図変動表示中フラグは、図2 6の特図遊技制御処理におけるステップS 1 9 0 2において、メイン表示部3 6の第1特別図柄表示部3 6 2又は第2特別図柄表示部3 6 3において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【0 3 5 9】

<ステップS 2 1 0 8 >

ステップS 2 1 0 8では、MPU 4 1は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップS 2 1 0 9に移行する。特図変動停止フラグは、図2 6の特図遊技制御処理におけるステップS 1 9 0 8においてメイン表示部3 6の第1特別図柄表示部3 6 2又は第2特別図柄表示部3 6 3が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図2 9の大当たり遊技制御処理のステップS 2 2 0 2において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

10

【0 3 6 0】

<ステップS 2 1 0 9 >

ステップS 2 1 0 9では、MPU 4 1は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図3 4のステップS 2 3 2 1で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図3 3のステップS 2 3 1 0又は図3 4のステップS 2 3 2 5で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

20

【0 3 6 1】

MPU 4 1は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS 2 1 0 9：Yes）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップS 2 1 1 0に移行する。一方、MPU 4 1は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS 2 1 0 9：No）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【0 3 6 2】

<ステップS 2 1 1 0 >

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS 2 1 0 9：Yes）、即ち時短遊技状態である場合、MPU 4 1は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時短回数カウンタの値から1減算し（ステップS 2 1 1 0）、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、後述の図3 4の遊技状態移行処理でのステップS 2 3 2 0において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。

30

【0 3 6 3】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機1 0を、いわゆるST機として構成することもできる。

40

【0 3 6 4】

また、当該遊技機1 0は、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることに基いて実行される通常大当たり遊技が終了する場合、大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行することなく通常遊技状態に移行するように設定することも可能であり、この場合には、通常大当たり遊技の終了後には時短回数カウンタはセットされない。

【0 3 6 5】

[大当たり遊技制御処理]

50

ここで、図 29 ~ 図 32 は、図 21 のメイン処理でのステップ S 1407 において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口 316 に設けられる開閉扉 319 の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 29 ~ 図 32 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【0366】

<ステップ S 2201>

図 29 に示すように、ステップ S 2201 では、MPU 41 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップ S 2206 においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップ S 2252 においてオフに設定される。

10

【0367】

MPU 41 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2201：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 2211 に移行する。一方、MPU 41 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2201：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2202 に移行する。

【0368】

<ステップ S 2202>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2201：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 41 は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図 26 の特図遊技制御処理でのステップ S 1908 においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図 28 の特図変動開始処理でのステップ S 2108 においてオフに設定される。即ち、MPU 41 は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

20

【0369】

MPU 41 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2202：Yes）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップ S 2203 に移行する。一方、MPU 41 は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップ S 2202：No）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0370】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第 1 特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第 2 特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第 1 特図と第 2 特図との同時変動に変更可能とすることで、第 1 特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第 2 特図遊技が実行され、第 2 特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第 1 特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第 1 特図遊技に対する大当たり遊技と、第 2 特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第 1 特図遊技に対する大当たり遊技及び第 2 特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

40

【0371】

<ステップ S 2203>

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2202：Yes）、即ち特別図柄が停止表示された場合、MPU 41 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大

50

たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【0372】

MPU41は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS2203：Yes）、処理をステップS2204に移行する。一方、MPU41は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS2203：No）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【0373】

<ステップS2204>

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS2203：Yes）、MPU41は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップS2204）、処理をステップS2205に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

20

【0374】

<ステップS2205>

ステップS2205では、MPU41は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップS2206に移行する。大当たり遊技開始フラグは、後述の図33の遊技状態移行処理でのステップS2301において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

【0375】

<ステップS2206>

ステップS2206では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップS2207に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップS2201の他、図22の普図遊技制御処理のステップS1503及び図26の特図遊技制御処理のステップS1901において参照される。

30

【0376】

<ステップS2207>

ステップS2207では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、処理をステップS2208に移行する。具体的には、MPU41は、大当たり抽選の結果が5R確変大当たり及び5R通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「5」をセットし、大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「16」をセットする。

40

【0377】

<ステップS2208>

ステップS2208では、MPU41は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップS2209に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

50

【 0 3 7 8 】

<ステップ S 2 2 0 9 >

ステップ S 2 2 0 9 では、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップ S 2 2 1 0 に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 3 0 のステップ S 2 2 1 3 において参照される。

【 0 3 7 9 】

<ステップ S 2 2 1 0 >

ステップ S 2 2 1 0 では、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 1 において参照される。

10

【 0 3 8 0 】

<ステップ S 2 2 1 1 >

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 1 1 ）。

【 0 3 8 1 】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 1 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 3 0 のステップ S 2 2 1 2 に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 1 1 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 2 に移行する。

20

【 0 3 8 2 】

<ステップ S 2 2 1 2 及び S 2 2 1 3 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 1 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、図 3 0 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 2 2 1 2 ）、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 1 3 ）。即ち、M P U 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 0 3 8 3 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 1 3 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 1 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 1 3 : N o ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 0 3 8 4 】

<ステップ S 2 2 1 4 及び S 2 2 1 5 >

減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 1 3 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップ S 2 2 1 4 ）をオープニング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。

40

【 0 3 8 5 】

そして、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 1 5 ）、処理をステップ S 2 2 1 6 に移行する。

【 0 3 8 6 】

<ステップ S 2 2 1 6 >

50

ステップS 2 2 1 6では、MPU 4 1は、複数回（5回又は16回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップS 2 2 1 7に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図21参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

【0387】

<ステップS 2 2 1 7>

ステップS 2 2 1 7では、MPU 4 1は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップS 2 2 1 8に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図21参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

10

【0388】

なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の1つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

20

【0389】

<ステップS 2 2 1 8及びS 2 2 1 9>

ステップS 2 2 1 8では、MPU 4 1は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから1減算し、さらに、開閉扉3 1 9を作動することによって可変入賞口3 1 6を開放させ（ステップS 2 2 1 9）、処理をステップS 2 2 2 0に移行する。

【0390】

<ステップS 2 2 2 0及びS 2 2 2 1>

ステップS 2 2 2 0では、MPU 4 1は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップS 2 2 2 1）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉3 1 9を復帰させて可変入賞口3 1 6を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図31のステップS 2 2 2 4において参照される。

30

【0391】

<ステップS 2 2 2 2>

図29に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 1 1：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、MPU 4 1は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 2 2 2 2）。即ち、MPU 4 1は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

40

【0392】

MPU 4 1は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップS 2 2 2 2：Yes）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図31のステップS 2 2 2 3に移行する。一方、MPU 4 1は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 2 2：No）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップS 2 2 2 6に移行する。

【0393】

<ステップS 2 2 2 3及びS 2 2 2 4>

50

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 2 2 : Y e s ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図 3 1 に示すように、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から 1 減算する。そして、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 2 4 ）。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【 0 3 9 4 】

M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 2 4 : Y e s ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 2 4 : N o ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップ S 2 2 2 5 に移行する。

10

【 0 3 9 5 】

< ステップ S 2 2 2 5 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 2 4 : N o ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップ S 2 2 2 5 ）。可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、入球センサ 3 1 6 a への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

20

【 0 3 9 6 】

M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 2 2 2 5 : Y e s ）、処理をステップ S 2 2 2 6 に移行し、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップ S 2 2 2 5 : N o ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 0 3 9 7 】

< ステップ S 2 2 2 6 及び S 2 2 2 7 >

可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 2 2 2 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に 1 加算する（ステップ S 2 2 2 6 ）。そして、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達したか否か（ステップ S 2 2 2 7 ）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 0 3 9 8 】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合（ステップ S 2 2 2 7 : Y e s ）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達していない場合（ステップ S 2 2 2 7 : N o ）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 0 3 9 9 】

< ステップ S 2 2 2 8 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 2 4 : Y e s ）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 2 2 2 7 : Y e s ）、M P U 4 1 は、開閉扉 3 1 9 を復帰することによって可変入賞口を閉鎖し（ステップ S 2 2 2 8 ）、処理をステップ S 2 2 2 9 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過によ

50

り、又は可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口 3 1 6 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【 0 4 0 0 】

<ステップ S 2 2 2 9 ~ S 2 2 3 1 >

ステップ S 2 2 2 9 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

10

【 0 4 0 1 】

そして、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップ S 2 2 3 0 ）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 3 1 ）、処理をステップ S 2 2 3 2 に移行する。

【 0 4 0 2 】

<ステップ S 2 2 3 2 >

ステップ S 2 2 3 2 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが 0 であるか否か（ステップ S 2 2 3 2 ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

20

【 0 4 0 3 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 2 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 4 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 2 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップ S 2 2 3 3 に移行する。

【 0 4 0 4 】

<ステップ S 2 2 3 3 >

ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 2 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 3 3 ）、処理をステップ S 2 2 3 4 に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

30

【 0 4 0 5 】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技間のインターバルにおいてインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。

40

【 0 4 0 6 】

<ステップ S 2 2 3 4 及び S 2 2 3 5 >

ステップ S 2 2 3 4 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップ S 2 2 3 5 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図 3 2 のステップ S 2 2 3 8 において参照される。

【 0 4 0 7 】

<ステップ S 2 2 3 6 >

50

図 29 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 2 2 : N o ）
、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバル
の実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップ
S 2 2 3 6 ）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊
技制御処理での図 3 1 のステップ S 2 2 3 4 においてオンに設定され、インターバルを終
了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 3 2 のステップ S 2 2 4 0 においてオフに
設定される。

【 0 4 0 8 】

M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 3 6 : Y e s ）
、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図 3 2 のステップ S 2 2
3 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステッ
プ S 2 2 3 6 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステ
ップ S 2 2 4 5 に移行する。

10

【 0 4 0 9 】

< ステップ S 2 2 3 7 及び S 2 2 3 8 >

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 3 6 : Y e s ）、即ちラウン
ド間のインターバルの実行中である場合、図 3 2 に示すように、M P U 4 1 は、インター
バルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 2 2 3
7 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か
（ステップ S 2 2 3 8 ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミン
グであるか否かを判断する。

20

【 0 4 1 0 】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2
2 3 8 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングであ
る場合、処理をステップ S 2 2 3 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインター
バル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 8 : N o ）、即ちインターバ
ルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を
終了する。

【 0 4 1 1 】

< ステップ S 2 2 3 9 及び S 2 2 4 0 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 3 8 : Y e s
）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、M P U
4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終
了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次回
のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ
制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマ
ンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるインターバル演出を終了させ
ることができる。

30

【 0 4 1 2 】

そして、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すイン
ターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 4 0 ）、処理を前述のステップ S 2 2
1 7 に移行する。処理を前述の図 3 0 のステップ S 2 2 1 7 に移行することにより、ラウ
ンド遊技の開始に関するステップ S 2 2 1 7 ~ S 2 2 2 1 の処理を実行し、当該大当たり
遊技制御処理を終了する。

40

【 0 4 1 3 】

< ステップ S 2 2 4 1 >

図 3 1 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 2 : Y e s ）、
即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の開
閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマ
ンドを設定し（ステップ S 2 2 4 1 ）、処理をステップ S 2 2 4 2 に移行する。開閉実行

50

モード終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【0414】

<ステップS2242>

ステップS2242では、MPU41は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップS2243に移行する。エンディング開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

10

【0415】

<ステップS2243及びS2244>

ステップS2243では、MPU41は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップS2244）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図32でのステップS2247において参照される。

20

【0416】

<ステップS2245>

図29に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップS2236：No）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS2245）。

【0417】

MPU41は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップS2245：Yes）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図32のステップS2246に移行する。一方、MPU41は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップS2245：No）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップS2250に移行する。

30

【0418】

<ステップS2246及びS2247>

エンディング中フラグがオンである場合（ステップS2245：Yes）、即ちエンディングの実行中である場合、図32に示すように、MPU41は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から1減算する（ステップS2246）。そして、MPU41は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS2247）。即ち、MPU41は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

40

【0419】

MPU41は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合（ステップS2247：Yes）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップS2248に移行する。一方、MPU41は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2247：No）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0420】

<ステップS2248及びS2249>

減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合（ステップS2247：Yes

50

）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

【0421】

そして、MPU41は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップS2249）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【0422】

<ステップS2250>

図29に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップS2245：No）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、MPU41は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップS2250）、処理をステップS2251に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

20

【0423】

<ステップS2251及びS2252>

ステップS2251では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図34の遊技状態移行処理のステップS2312において参照される。

【0424】

そして、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップS2252）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0425】

[遊技状態移行処理]

ここで、図33及び図34は、図21のメイン処理のステップS1408で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図33及び図34を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【0426】

<ステップS2301>

図33に示すように、ステップS2301では、MPU41は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技開始フラグは、図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2205においてオンに設定され、大当たり遊技が終了される場合にステップS2252においてオフに設定される。

40

【0427】

MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS2301：Yes）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップS2302に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS2301：No）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理を図34のステップS2312に移行する。

50

【 0 4 2 8 】

< ステップ S 2 3 0 2 及び S 2 3 0 3 >

大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 2 3 0 2 ）、開始する大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する（ステップ S 2 3 0 3 ）。開始する大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E （図 8 参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。

【 0 4 2 9 】

M P U 4 1 は、確変大当たり遊技を開始する場合（ステップ S 2 3 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 2 3 0 4 に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合（ステップ S 2 3 0 3 : N o ）、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップ S 2 3 0 5 に移行する。

10

【 0 4 3 0 】

< ステップ S 2 3 0 4 >

確変大当たり遊技を開始する場合（ステップ S 2 3 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 2 3 0 4 ）、処理をステップ S 2 3 0 5 に移行する。確変大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図 3 4 のステップ S 2 3 1 5 において参照される。

20

【 0 4 3 1 】

< ステップ S 2 3 0 5 及び S 2 3 0 6 >

ステップ S 2 3 0 5 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。通常遊技状態フラグは、時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に当該遊技状態移行処理の図 3 4 のステップ S 2 3 2 4 においてオンに設定され、通常遊技状態から大当たり遊技状態（確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態）に移行する場合に、当該遊技状態移行処理のステップ S 2 3 0 6 においてオフに設定される。

【 0 4 3 2 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 0 5 : Y e s ）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 2 3 0 6 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 5 : N o ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、処理をステップ S 2 3 0 7 に移行する。

30

【 0 4 3 3 】

< ステップ S 2 3 0 7 >

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 5 : N o ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップ S 2 3 0 7 ）、処理をステップ S 2 3 0 8 に移行する。

40

【 0 4 3 4 】

< ステップ S 2 3 0 8 及び S 2 3 0 9 >

ステップ S 2 3 0 8 では、M P U 4 1 は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 1 7 においてオンに設定され、確変遊技状態から大当たり遊技状態（確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態）に移行する場合にステップ S 2 3 0 9 においてオフに設定される。

50

【 0 4 3 5 】

M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 0 8 : Y e s ）、即ち確変遊技状態である場合、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 2 3 0 9 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 8 : N o ）、即ち通常遊技状態でも確変遊技状態でもなく時短遊技状態である場合、処理をステップ S 2 3 1 0 に移行する。

【 0 4 3 6 】

< ステップ S 2 3 1 0 及び S 2 3 1 1 >

確変遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 8 : N o ）、即ち時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップ S 2 3 1 0 ）。そして、M P U 4 1 は、時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタをクリアし（ステップ S 2 3 1 1 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 0 4 3 7 】

< ステップ S 2 3 1 2 >

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、図 3 4 に示すように、大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 3 1 2 ）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図 2 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 1 においてオンに設定される。

20

【 0 4 3 8 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 1 2 : Y e s ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップ S 2 3 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 1 2 : N o ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 2 3 2 2 に移行する。

【 0 4 3 9 】

< ステップ S 2 3 1 3 及び S 2 3 1 4 >

大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 1 2 : Y e s ）、即ち大当たり遊技を終了する場合、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定すると共に（ステップ S 2 3 1 3 ）、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップ S 2 3 1 4 ）、処理をステップ S 2 3 1 5 に移行する。

30

【 0 4 4 0 】

< ステップ S 2 3 1 5 >

ステップ S 2 3 1 5 では、M P U 4 1 は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変遊技状態、通常遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態に移行される場合に図 3 3 のステップ S 2 3 0 4 においてオンに設定され、確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にステップ S 2 3 1 8 においてオフに設定される。

40

【 0 4 4 1 】

M P U 4 1 は、確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 1 5 : Y e s ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 2 3 1 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 1 5 : N o ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 2 3 1 9 に移行する。

【 0 4 4 2 】

< ステップ S 2 3 1 6 >

確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 1 5 : Y e s ）、即ち

50

確変大当たり遊技状態である場合、MPU41は、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知する確変遊技状態コマンドを設定し(ステップS2316)、処理をステップS2317に移行する。確変遊技状態コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。

【0443】

<ステップS2317>

ステップS2317では、MPU41は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し、処理をステップS2318に移行する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技を開始するときの遊技状態を特定するために、当該遊技状態移行処理での図33のステップS2308において参照される。

10

【0444】

<ステップS2318>

ステップS2318では、MPU41は、確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0445】

<ステップS2319>

確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合(ステップS2315:No)、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、MPU41は、時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知する時短遊技状態コマンドを設定し(ステップS2319)、処理をステップS2320に移行する。時短遊技状態コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて時短遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。

20

【0446】

<ステップS2320及びS2321>

ステップS2320では、MPU41は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタをセットする。具体的には、MPU41は、時短遊技状態において実行可能な特図回数の上限値(本実施形態では100回)を時短回数カウンタにセットする。時短回数カウンタは、時短遊技状態において特図遊技を開始するたびに図28の特図変動開始処理でのステップS2110において1ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理のステップS2323において参照される。

30

【0447】

そして、MPU41は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し(ステップS2321)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0448】

<ステップS2322>

大当たり遊技終了フラグがオフである場合(ステップS2312:No)、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、MPU41は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS2322)。

40

【0449】

MPU41は、時短遊技状態フラグがオンである場合(ステップS2322:Yes)、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップS2323に移行する。一方、MPU41は、時短遊技状態フラグがオフである場合(ステップS2322:No)、即ち時短遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0450】

50

<ステップS 2 3 2 3 >

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS 2 3 2 2 : Yes）、即ち時短遊技状態である場合、MPU 4 1は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS 2 3 2 3）。即ち、MPU 4 1は、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行するかどうかを判断する。

【0 4 5 1】

MPU 4 1は、時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS 2 3 2 3 : Yes）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップS 2 3 2 4に移行する。一方、MPU 4 1は、時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップS 2 3 2 3 : No）、即ち時短遊技状態から通常遊技状態に移行しない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【0 4 5 2】

<ステップS 2 3 2 4 ~ S 2 3 2 6 >

時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS 2 3 2 3 : Yes）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、MPU 4 1は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS 2 3 2 4）。そして、MPU 4 1は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップS 2 3 2 5）、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップS 2 3 2 6）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【0 4 5 3】

[遊技設定値変更処理]

ここで、図3 5は、図2 1のメイン処理のステップS 1 4 0 9で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部4 6に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア4 1 2 dに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。以下、図3 5を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。

【0 4 5 4】

<ステップS 2 4 0 1 >

図3 5に示すように、ステップS 2 4 0 1では、MPU 4 1は、設定値表示部4 5に遊技設定値が表示されていることを示す遊技設定値表示中フラグがオンであるか否かを判断する。遊技設定値表示中フラグは、設定値表示部4 5の電源がオフからオンに切り替えられることによって設定値表示部4 5に遊技設定値が表示される場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップS 2 4 0 5においてオンに設定され、設定値表示部4 5の電源がオンからオフに切り替えられることによって設定値表示部4 5に遊技設定値が非表示とされる場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップS 2 4 1 2においてオフに設定される。

30

【0 4 5 5】

MPU 4 1は、遊技設定値表示中フラグがオンである場合（ステップS 2 4 0 1 : Yes）、即ち設定値表示部4 5に遊技設定値が表示されている場合、処理をステップS 2 4 0 6に移行する。一方、MPU 4 1は、遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップS 2 4 0 1 : No）、即ち設定値表示部4 5に遊技設定値が表示されていない場合、処理をステップS 2 4 0 2に移行する。

40

【0 4 5 6】

<ステップS 2 4 0 2 >

遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップS 2 4 0 1 : No）、即ち設定値表示部4 5に遊技設定値が表示されていない場合、MPU 4 1は、設定値表示部4 5の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップS 2 4 0 2）、即ち設定値変更操作部4 6に対して設定値表示部4 5の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。

50

【 0 4 5 7 】

M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 2 4 0 2 : Y e s ）、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 の電源をオンにする操作がなされた場合、処理をステップ S 2 4 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられない場合（ステップ S 2 4 0 2 : N o ）、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 の電源をオンにする操作がなされない場合、当該遊技設定値変更処理を終了する。

【 0 4 5 8 】

< ステップ S 2 4 0 3 ~ S 2 4 0 5 >

設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 2 4 0 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されている遊技設定値を読み出し（ステップ S 2 4 0 3 ）、読み出した遊技設定値を示す数字を設定値表示部 4 5 に表示させる（ステップ S 2 4 0 4 ）。これにより、現在の遊技設定値を確認することができる。そして、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 に遊技設定値が表示されていることを示す設定値表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 2 4 0 5 ）、当該設定値変更処理を終了する。

10

【 0 4 5 9 】

< ステップ S 2 4 0 6 >

設定値表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 4 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転されたか否かを判断する（ステップ S 2 4 0 6 ）。即ち、M P U 4 1 は、遊技設定値を変更する回転操作がなされたか否かを判断する。M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合（ステップ S 2 4 0 6 : Y e s ）、処理をステップ S 2 4 0 7 に移行し、設定値変更操作部 4 6 が回転されていない場合（ステップ S 2 4 0 6 : N o ）、処理をステップ S 2 4 0 9 に移行する。

20

【 0 4 6 0 】

< ステップ S 2 4 0 7 及び S 2 4 0 8 >

設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合（ステップ S 2 4 0 6 : Y e s ）、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 での表示を変更する処理を実行する（ステップ S 2 4 0 7 ）。例えば、M P U 4 1 は、設定値変更操作部 4 6 が右方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字よりも 1 つ大きい数字を表示させ、これとは逆に、設定値変更操作部 4 6 が左方向に所定角度回転された場合に回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字よりも 1 つ小さい数字を表示させる。

30

【 0 4 6 1 】

なお、回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「 6 」である場合に右方向に設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合には設定値表示部 4 5 に表示される数字が「 1 」に変更され、回転前に設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「 1 」である場合に左方向に設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転された場合、設定値表示部 4 5 に表示される数字が「 6 」に変更される。また、設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「 6 」である場合に、それ以上右方向に回転しないようにし、設定値表示部 4 5 で表示されている数字が「 1 」である場合に、それ以上左方向に回転しないようにしてもよい。

40

【 0 4 6 2 】

そして、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 に表示中の数字を遊技設定値として R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d の遊技設定値に上書き保存し（ステップ S 2 4 0 8 ）、当該設定値変更処理を終了する。これにより、設定値変更操作部 4 6 の電源がオンからオフに切り替えられた場合に電源がオフにされる直前に R A M 4 1 2 に保存されている遊技設定値が有効な遊技設定値として最終的に R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、設定値変更操作部 4 6 が回転させることによって設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更することで、R A M 4 1 2 に保存される遊技設定値が変更される。そして、目的とする遊技設定値に対応する数字が設定値表示部 4 5 に表示された状態で設定値表示部 4 5 の電源をオフにすることで遊技設定値を確定させることができる。

50

【 0 4 6 3 】

なお、ステップ S 2 4 0 8 では、M P U 4 1 は、遊技設定値が変更されたこと、及び変更後の遊技設定値を音声ランプ制御装置 5 に通知する遊技設定値変更コマンドを設定する。

【 0 4 6 4 】

<ステップ S 2 4 0 9 >

設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転されていない場合（ステップ S 2 4 0 6 : N o ）
、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられたか否か（ステップ S 2 4 0 9 ）
、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 4 0 9 : Y e s ）
、処理をステップ S 2 4 1 0 に移行し、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップ S 2 4 0 9 : N o ）
、当該設定値変更処理を終了する。

【 0 4 6 5 】

<ステップ S 2 4 1 0 ~ S 2 4 1 2 >

設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 4 0 9 : Y e s ）
、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照）を選択して R A M 4 1 2 に保存する（ステップ S 2 4 1 0 ）。

【 0 4 6 6 】

ここで、ステップ S 2 4 1 0 では、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された遊技設定値に応じた低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照）が選択される。つまり、低確率モード当否テーブルと高確率モード当否テーブルとで同一遊技設定値の当否テーブルが選択されるため、遊技設定値の変更操作が容易である。但し、低確率モードでの設定値と高確率モードでの遊技設定値とを個別に変更可能としてもよい。この場合、例えば低確率モードの設定値を「1」とし、高確率モードの設定値を「6」とするなどように、低確率モードと高確率モードとで異なる段階（数値）の設定値とすることが可能になる。

【 0 4 6 7 】

そして、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 での遊技設定値に対応する数字を非表示とすると共に（ステップ S 2 4 1 1 ）
、設定値表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 4 1 2 ）
、当該設定値変更処理を終了する。

【 0 4 6 8 】

[特定性能情報更新処理]

ここで、図 3 6 は、図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 1 0 で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。特定性能情報更新処理では、ベース情報などの特定性能情報が更新される。また、図 3 7 は、図 3 6 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図 3 6 及び図 3 7 を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【 0 4 6 9 】

<ステップ S 2 5 0 1 ~ S 2 5 0 3 >

図 3 6 に示すように、ステップ S 2 5 0 1 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d から現状ベース演算用の各種払出玉数、例えば通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における「一般入賞口払出玉数」及び「第 1 入賞口払出玉数」を読み出し、さらに R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d から現状ベース演算用の通常遊技状態における「アウト玉数」を読み出す（ステップ S 2 5 0 2 ）
。そして、M P U 4 1 は、現状ベース演算用の通常遊技状態における「一般入賞口払出玉数」、「第 1 入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」に基づいて、通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第 1 入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である「現状ベース B L」を演算し、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に

保存される「現状ベースBL」を更新し(ステップS2503)、処理をステップS2504に移行する。

【0470】

<ステップS2504>

ステップS2504では、MPU41は、ステップS2502においてRAM412の遊技情報格納エリア412dから読み出した現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数が60000玉に達しているか否かを判断する。MPU51は、現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数が60000玉に達している場合(ステップS2504:Yes)、処理をステップS2505に移行し、当該アウト玉数が60000玉に達していない場合(ステップS2504:No)、処理をステップS2509に移行する

10

【0471】

<ステップS2505~S2508>

現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数60000玉に達している場合(ステップS2504:Yes)、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されている各種ベース情報を更新する(ステップS2505~S2507)。具体的には、図37(A)及び図37(B)に示すように、MPU41は、ベース情報において、前回6万玉ベースB1を前々回6万玉ベースにシフトさせ(ステップS2505)、現状ベースBLを前回6万玉ベースB1にシフトさせ(ステップS2506)、現状ベースBLを0にクリアする(ステップS2507)。

20

【0472】

そして、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dにおけるベース情報として記憶されるベース演算用の通常遊技状態の一般入賞口払出玉数、第1入賞口払出玉数及びアウト玉数を0玉にクリアし(ステップS2508)、処理をステップS2509に移行する。

【0473】

<ステップS2509>

RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されているベース情報を更新した場合(ステップS2505~S2508)、又はアウト玉数が60000玉に達していない場合(ステップS2504:No)、MPU51は、ベース情報以外の他の特定性能情報(例えば単位大当たり抽選回数、連続役物比率、役物比率)を、演算に必要な情報を遊技情報格納エリア412dから読み出した上で、読み出した情報に基づいて他の特定性能情報を演算し、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存される他の特定性能情報の値を更新し(ステップS2509)、当該特定性能情報更新処理を終了する。

30

【0474】

[性能表示モニタの表示制御処理]

ここで、図38~図41は、図21のメイン処理のステップS1411で実行される性能表示モニタ43の表示制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図38~図41を参照しつつ、性能表示モニタ43の表示制御処理を説明する。

【0475】

<ステップS2601>

図38に示すように、ステップS2601では、MPU41は、性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されていることを示すBL表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、BL表示中フラグは、性能表示モニタ43において現状ベースBLの表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述のステップS2606又は図41のステップS2630でオンに設定される。

40

【0476】

MPU41は、BL表示中フラグがオンに設定されている場合(ステップS2601:Yes)、即ち性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されている場合、処理を図39のステップS2608に移行する。一方、MPU41は、BL表示中フラグがオ

50

フに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 1 : N o）、即ち性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていない場合、処理をステップ S 2 6 0 2 に移行する。

【 0 4 7 7 】

<ステップ S 2 6 0 2 >

B L 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 1 : N o）、即ち性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていない場合、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示す B 1 表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 6 0 2）。ここで、B 1 表示中フラグは、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 の表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述の図 3 9 のステップ S 2 6 1 2 でオンに設定される。 10

【 0 4 7 8 】

M P U 4 1 は、B 1 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 2 : Y e s）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されている場合、処理を図 4 0 のステップ S 2 6 1 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、B 1 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 2 : N o）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていない場合、処理をステップ S 2 6 0 3 に移行する。

【 0 4 7 9 】

<ステップ S 2 6 0 3 >

B 1 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 2 : N o）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていない場合、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示す B 2 表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 6 0 3）。ここで、B 2 表示中フラグは、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 の表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述の図 4 0 のステップ S 2 6 2 1 でオンに設定される。 20

【 0 4 8 0 】

M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 3 : Y e s）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されている場合、処理を図 4 1 のステップ S 2 6 2 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 3 : N o）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていない場合、処理をステップ S 2 6 0 4 に移行する。 30

【 0 4 8 1 】

<ステップ S 2 6 0 4 >

B 2 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 3 : N o）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 2 6 0 4）。性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 2 6 0 5 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップ S 2 6 0 4 : N o）、当該表示制御処理を終了する。 40

【 0 4 8 2 】

<ステップ S 2 6 0 5 ~ S 2 6 0 7 >

性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 0 4 : Y e s）、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 2 6 0 5）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 3 7 (A) に示す例である場合には、現状ベース B L が 2 9 %であることを示す「 8 .」、「 L」、「 2」、「 9」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 3 7 (B) に示す例である場合には現状ベース B 50

Lが0%であることを示す「8.」、「L」、「0」、「0」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431~434に表示される。そして、MPU41は、性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されていることを示すBL表示中フラグをオンに設定する(ステップS2606)。さらに、MPU41は、現状ベースBLを性能表示モニタ43に一定時間表示させるために、性能表示モニタ43における現状ベースBLの残り表示時間を示すBL表示時間カウンタをセットし(ステップS2607)、当該表示制御処理を終了する。

【0483】

<ステップS2608及びS2609>

BL表示中フラグがオンに設定されている場合(ステップS2601:Yes)、即ち性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されている場合、図39に示すように、MPU41は、図38のステップS2607でセットされる性能表示モニタ43における現状ベースBLの残り表示時間を示すBL表示時間カウンタの値を1減算し(ステップS2608)、減算後のBL表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS2609)。即ち、MPU41は、性能表示モニタ43における表示を現状ベースBLから前回6万玉ベースB1に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

10

【0484】

MPU41は、減算後のBL表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS2609:Yes)、即ち性能表示モニタ43における表示を現状ベースBLから前回6万玉ベースB1に切り替えるタイミングである場合、処理をステップS2610に移行する。一方、MPU41は、減算後のBL表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS2609:No)、即ち性能表示モニタ43における表示を現状ベースBLから前回6万玉ベースB1に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップS2614に移行する。

20

【0485】

<ステップS2610~S2613>

減算後のBL表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS2609:Yes)、即ち性能表示モニタ43における表示を現状ベースBLから前回6万玉ベースB1に切り替えるタイミングである場合、MPU41は、性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されていることを示すBL表示中フラグをオフに設定し(ステップS2610)、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報に含まれる前回6万玉ベースB1を性能表示モニタ43に表示させる(ステップS2611)。例えば、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報が図37(A)に示す例である場合には前回6万玉ベースB1が33%であることを示す「8.」、「1」、「3」、「3」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431~434に表示され、ベース情報が図37(B)に示す例である場合には前回6万玉ベースB1が29%であることを示す「8.」、「1」、「2」、「9」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431~434に表示される。そして、MPU41は、性能表示モニタ43において前回6万玉ベースB1が表示されていることを示すB1表示中フラグをオンに設定する(ステップS2612)。さらに、MPU41は、前回6万玉ベースB1を性能表示モニタ43に一定時間表示させるために、性能表示モニタ43における前回6万玉ベースB1の残り表示時間を示すB1表示時間カウンタをセットし(ステップS2613)、当該表示制御処理を終了する。

30

40

【0486】

<ステップS2614>

減算後のBL表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS2609:No)、即ち性能表示モニタ43における表示を現状ベースBLから前回6万玉ベースB1に切り替えるタイミングでない場合、MPU41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する(ステップS2614)。MPU41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2614:Yes)、処理をステップS2615に移行し、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられていない

50

場合（ステップ S 2 6 1 4 : N o）、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 8 7 】

なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 1 4 : Y e s）、性能表示モニタ 4 3 では、7セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで現状ベース B L を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【 0 4 8 8 】

<ステップ S 2 6 1 5 及び S 2 6 1 6 >

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 1 4 : Y e s）、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていることを示す B L 表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 2 6 1 5）。さらに、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における現状ベース B L の残り表示時間を示す B L 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし（ステップ S 2 6 1 6）、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 8 9 】

<ステップ S 2 6 1 7 及び S 2 6 1 8 >

図 3 8 に戻り、B 1 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 2 : Y e s）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されている場合、図 4 0 に示すように、M P U 4 1 は、図 3 9 のステップ S 2 6 1 3 でセットされる性能表示モニタ 4 3 における前回 6 万玉ベース B 1 の残り表示時間を示す B 1 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 2 6 1 7）、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 6 1 8）。即ち、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【 0 4 9 0 】

M P U 4 1 は、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 6 1 8 : Y e s）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングである場合、処理をステップ S 2 6 1 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 6 1 8 : N o）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップ S 2 6 2 3 に移行する。

【 0 4 9 1 】

<ステップ S 2 6 1 9 ~ S 2 6 2 2 >

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 6 1 8 : Y e s）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングである場合、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示す B 1 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 6 1 9）、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる前々回 6 万玉ベース B 2 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 2 6 2 0）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 3 7 (A) に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 2 % であることを示す「 8 .」、「 2」、「 3」、「 2」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 3 7 (B) に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 3 % であることを示す「 8 .」、「 2」、「 3」、「 3」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示す B 2 表示中フラグをオンに設定する（ステップ S 2 6 2 1）。さらに、M P U 4 1 は、前々回 6 万玉ベース B 2 を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるために、性能表示モニタ 4 3 における前々回 6 万玉ベース B 2 の残り表示時間を示す B 2 表示時間カウンタをセットし（ステップ S 2 6 2 2）、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 9 2 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 2 6 2 3 >

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 6 1 8 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する (ステップ S 2 6 2 3)。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 2 3 : Y e s)、処理をステップ S 2 6 2 4 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合 (ステップ S 2 6 2 3 : N o)、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 9 3 】

なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 2 3 : Y e s)、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで前回 6 万玉ベース B 1 を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【 0 4 9 4 】

<ステップ S 2 6 2 4 及び S 2 6 2 5 >

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 2 3 : Y e s)、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示す B 1 表示中フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 2 6 2 4)、B 1 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし (ステップ S 2 6 2 5)、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 9 5 】

<ステップ S 2 6 2 6 及び S 2 6 2 7 >

図 3 8 に戻り、B 2 表示中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 2 6 0 3 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されている場合、図 4 1 に示すように、M P U 4 1 は、図 4 0 のステップ S 2 6 2 2 でセットされる性能表示モニタ 4 3 における前々回 6 万玉ベース B 2 の残り表示時間を示す B 2 表示時間カウンタの値を 1 減算し (ステップ S 2 6 2 6)、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 2 6 2 7)。即ち、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【 0 4 9 6 】

M P U 4 1 は、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 6 2 7 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングである場合、処理をステップ S 2 6 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 6 2 7 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップ S 2 6 3 2 に移行する。

【 0 4 9 7 】

<ステップ S 2 6 2 8 ~ S 2 6 3 1 >

減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 6 2 7 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングである場合、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示す B 2 表示中フラグをオフに設定し (ステップ S 2 6 2 8)、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に表示させる (ステップ S 2 6 2 9)。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 3 7 (A) に示す例である場合には現状ベース B L が 2 9 % であることを示す「 8 .」、「 L」、「 2」、「 9」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 3 7 (B) に示す例である場合には現状ベース B L が 0 % であることを示す「 8 .」、「 L」、「 0」、「 0」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの

10

20

30

40

50

7セグメント表示器431～434に表示される。そして、MPU41は、性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されていることを示すBL表示中フラグをオンに設定し(ステップS2630)、現状ベースBLを性能表示モニタ43に一定時間表示させるためのBL表示時間カウンタをセットし(ステップS2631)、当該表示制御処理を終了する。

【0498】

<ステップS2632>

減算後のB2表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS2627:No)、即ち性能表示モニタ43における表示を前々回6万玉ベースB2から現状ベースBLに切り替えるタイミングでない場合、MPU41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する(ステップS2632)。性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2632:Yes)、処理をステップS2633に移行し、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられていない場合(ステップS2632:No)、当該表示制御処理を終了する。

10

【0499】

なお、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2632:Yes)、性能表示モニタ43では、7セグメント表示器431～434への通電が遮断されることで前々回6万玉ベースB2を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【0500】

また、本実施形態では、性能表示スイッチ44のオンにより性能表示モニタ43にベース情報が表示され、性能表示スイッチ44のオフにより性能表示モニタ43でのベース情報が非表示とされるが、ベース情報は、遊技機10の電源がオンである間、性能表示モニタ43に常時表示されるようにしてもよく、前面枠11が開放されている間に性能表示モニタ43に表示されるようにしてもよい。

20

【0501】

<ステップS2633及びS2634>

性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2632:Yes)、MPU41は、性能表示モニタ43において前々回6万玉ベースB2が表示されていることを示すB2表示中フラグをオフに設定する(ステップS2633)。さらに、MPU41は、前々回6万玉ベースB2の残り表示時間を示すB2表示時間カウンタの値を0にクリアし(ステップS2634)、当該表示制御処理を終了する。

30

【0502】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図42～図54を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU51によって実行される処理について説明する。

【0503】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置5のMPU51が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置6のMPU61によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置5では、MPU51が、スピーカ26及び電飾部27の制御処理、音声ランプ制御装置5の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時のNMI割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

40

【0504】

[音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理]

ここで、図42は、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。MPU51は、例えば副タイマ割込処理を1msec周期の定期処理として実行する。

【0505】

図42に示すように、MPU51は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理(ステップS2701)、操作検出処理(ステップS2702)、コマンド判定処理(ステップS2703)、特図遊技演出制御処理(ステップS2704)、及び大当たり遊技演

50

出制御処理（ステップ S 2 7 0 5）を実行する。

【 0 5 0 6 】

[カウンタ更新処理]

カウンタ更新処理（ステップ S 2 7 0 1）では、M P U 5 1 は、演出パターン種別カウンタ、第 1 停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、M P U 5 1 は、演出種別カウンタ及び第 1 停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは 0 ~ 1 0 9 の間でループするループカウンタである。また、第 1 停止図柄種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第 1 停止図柄種別カウンタは 0 ~ 9 9 の間でループするループカウンタである。一方、M P U 5 1 は、変動表示カウンタを 1 減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部 3 4 1 の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が 0 になる場合に 0 になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部 3 4 1 の変動表示が終了したことなどを把握できる。

10

【 0 5 0 7 】

[操作検出処理]

次に、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 2 で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図 4 3 は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

20

【 0 5 0 8 】

図 4 3 に示すように、操作検出処理では、M P U 4 1 は、操作ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 1）、操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 2）、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 3）、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 4）、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 5）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 6）を実行する。

【 0 5 0 9 】

[操作ボタン操作検出処理]

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップ S 2 8 0 1）では、操作ボタン 2 0 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機 1 0 では、M P U 4 1 によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では 1 m s e c 間隔）で操作ボタン 2 0 の操作の有無が判断されることになる。ここで、図 4 4 は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 4 4 を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

30

【 0 5 1 0 】

< ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 >

図 4 4 に示すように、操作ボタン操作検出処理では、M P U 4 1 は、第 2 検出フラグの設定を第 1 検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップ S 2 9 0 1）。次いで、M P U 4 1 は、第 3 検出フラグの設定を第 2 検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップ S 2 9 0 2）。その後、M P U 4 1 は、操作スイッチ 2 0 a により検出される操作ボタン 2 0 の操作状態を第 3 検出フラグに設定（上書き）し（ステップ S 2 9 0 3）、当該操作検出処理を終了する。

40

【 0 5 1 1 】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 の処理が実行されることにより、操作ボタン 2 0 の操作履歴として 1 m s e c 間隔の直近の 3 回分の操作状態が第 1 検出フラグ ~ 第 3 検出フラグとして R A M 5 1 2 に記憶される。具体的

50

に、第 3 検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第 2 検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第 1 検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【 0 5 1 2 】

[操作検出パターン判定処理]

図 4 3 の説明に戻り、操作検出処理でのステップ S 2 8 0 2 の操作検出パターン判定処理では、第 1 操作検出フラグ、第 2 操作検出フラグ及び第 3 操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン 2 0 の操作履歴から操作ボタン 2 0 に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグからなり、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン 2 0 の操作状態を判定できる。例えば、第 1 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続されていると判定できる（図 4 6 (A) 参照）。また、第 2 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が開始されたと判定できる（図 4 6 (A) 参照）。また、第 3 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が終了したと判定できる（図 4 6 (A) 参照）。そして、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作がなされていないと判定できる（図 4 6 (A) 参照）。ここで、図 4 5 は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図 4 6 (A) は、操作ボタン 2 0 に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図 4 5 及び図 4 6 (A) を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【 0 5 1 3 】

< ステップ S 3 0 0 1 >

図 4 5 に示すように、操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、3 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 1 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 1）。ここで、M P U 4 1 は、第 1 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 2 に移行し、第 1 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 5 に移行する。

【 0 5 1 4 】

< ステップ S 3 0 0 2 >

第 1 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 2）。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 3 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 8 に移行する。

【 0 5 1 5 】

< ステップ S 3 0 0 3 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 3）。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 4 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

【 0 5 1 6 】

< ステップ S 3 0 0 4 >

第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 3 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 操作パターンフラグをオン、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（ステップ S 3 0 0 4）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O

N」の操作パターンが発生した場合に、第1操作パターンフラグをオンに設定し、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定する(図46(A)参照)。そして、第1操作パターンフラグは、操作ボタン20の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第1操作パターンフラグがオンに設定されている場合、MPU41は、操作ボタン操作継続コマンドをRAM412に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置5に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置5は、操作ボタン20に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン20が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置5は、操作ボタン20が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン20に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

10

【0517】

<ステップS3005>

第1操作検出フラグがオフである場合(ステップS3001:No)、MPU41は、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3005)。ここで、MPU41は、第2操作検出フラグがオンである場合(ステップS3005:Yes)、処理をステップS3006に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合(ステップS3005:No)、処理をステップS3010に移行する。

20

【0518】

<ステップS3006>

第2操作検出フラグがオンである場合(ステップS3005:Yes)、MPU41は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3006)。ここで、MPU41は、第3操作検出フラグがオンである場合(ステップS3006:Yes)、処理をステップS3007に移行し、第3操作検出フラグがオフである場合(ステップS3006:No)、処理をステップS3010に移行する。

【0519】

<ステップS3007>

第3操作検出フラグがオンである場合(ステップS3006:Yes)、MPU41は、第2操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定する(ステップS3007)。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し(図46(A)参照)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第2操作パターンフラグは、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを(操作ボタン20の操作が開始されたか否か)を判断するための指標として利用される。このように、第2操作パターンフラグを用いて、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン20の3回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン20の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン20の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

30

40

【0520】

<ステップS3008>

第2操作検出フラグがオフである場合(ステップS3002:No)、MPU41は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3008)。ここで、MPU41は、第3操作検出フラグがオンである場合(ステップS3008:Yes)、処理をステップS3010に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合(ステップS3008:No)、処理をステップS3009に移

50

行する。

【0521】

<ステップS3009>

第2操作検出フラグがオフである場合(ステップS3008:No)、MPU41は、第3操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定し(ステップS3009)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定する(図46(A)参照)。そして、第3操作パターンフラグは、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化したか否かを(操作ボタン20の操作が終了したか否か)を判断するための指標として利用することができる。

10

【0522】

<ステップS3010>

第3操作検出フラグがオフである場合(ステップS3003:No)、第2操作検出フラグがオフである場合(ステップS3005:No)、第3操作検出フラグがオフである場合(ステップS3006:No)、又は第3操作検出フラグがオンである場合(ステップS3008:Yes)、MPU41は、第1操作パターンフラグ、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し(ステップS3010)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3操作パターンフラグの全てをオフに設定する(図46(A)参照)。なお、MPU41は、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン20が非操作状態であると判定する。

20

【0523】

[選択ボタン操作検出処理]

図43の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理(ステップS2803)では、MPU41は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【0524】

<上選択ボタン操作処理>

上選択ボタン操作処理では、MPU41は、上選択ボタン211の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えばよい。

30

【0525】

<下選択ボタン操作処理>

下選択ボタン操作処理では、MPU41は、下選択ボタン212の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えばよい。

40

【0526】

<左選択ボタン操作処理>

左選択ボタン操作処理では、MPU41は、左選択ボタン213の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えばよい。

50

【 0 5 2 7 】

< 右選択ボタン操作処理 >

右選択ボタン操作処理では、MPU41は、右選択ボタン214の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 0 5 2 8 】

[選択操作検出パターン判定処理]

図43の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップS2804）では、MPU41は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

【 0 5 2 9 】

< 上選択操作検出パターン判定処理 >

上選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1上選択操作検出フラグ、第2上選択操作検出フラグ及び第3上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン211の操作履歴から上選択ボタン211に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【 0 5 3 0 】

ここで、図46(B)に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 0 5 3 1 】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【 0 5 3 2 】

さらに、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第2上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 0 5 3 3 】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン211が非操作状態であると判定する。

【 0 5 3 4 】

< 下選択操作検出パターン判定処理 >

下選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1下選択操作検出フラグ、第2下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン212の操作履歴から下選択ボタン212に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【0535】

ここで、図46(C)に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0536】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0537】

さらに、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第2下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0538】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン212が非操作状態であると判定する。

【0539】

< 左選択操作検出パターン判定処理 >

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1左選択操作検出フラグ、第2左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン213の操作履歴から左選択ボタン213に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【0540】

ここで、図46(D)に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、

10

20

30

40

50

第1左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0541】

また、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0542】

さらに、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第2左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0543】

また、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン213が非操作状態であると判定する。

【0544】

<右選択操作検出パターン判定処理>

右選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1右選択操作検出フラグ、第2右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン214の操作履歴から右選択ボタン214に対する操作状態を判断するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替ればよい。

【0545】

ここで、図46(E)に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2右選択操作パターンフラグ及び第3右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン214の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0546】

また、MPU41は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1右選択操作パターンフラグ及び第3右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン214が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン214の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0547】

さらに、MPU41は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1右選択操作パターンフラグ及び第2右選択操作パターンフラグをオフ

10

20

30

40

50

に設定する。そして、第3右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン214が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン214の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0548】

また、MPU41は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン214が非操作状態であると判定する。

【0549】

[決定ボタン操作検出処理]

図43の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップS2805）では、MPU41は、決定ボタン21Bの操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図57の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替ればよい。

【0550】

[決定操作検出パターン判定処理]

決定操作検出パターン判定処理（ステップS2806）では、MPU41は、第1決定操作検出フラグ、第2決定操作検出フラグ及び第3決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン21Bの操作履歴から決定ボタン21Bに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替ればよい。

【0551】

ここで、図46（F）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてMPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1決定操作パターンフラグをオンに設定し、第2決定操作パターンフラグ及び第3決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0552】

また、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2決定操作パターンフラグをオンに設定し、第1決定操作パターンフラグ及び第3決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン21Bの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0553】

さらに、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3決定操作パターンフラグをオンに設定し、第1決定操作パターンフラグ及び第2決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン21Bの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0554】

また、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3決定操作

10

20

30

40

50

パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン21Bが非操作状態であると判定する。

【0555】

[コマンド判定処理]

次に、図42の副タイマ割込処理のステップS2703で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図47及び図48は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0556】

<ステップS3101>

図47に示すように、コマンド判定処理では、まずMPU51は、主制御装置4からコマンドを受信したか否かを判断する(ステップS3101)。ここで、MPU51は、コマンドを受信した場合(ステップS3101:Yes)、処理をステップS3102に移行する。一方、MPU51は、コマンドを受信していない場合(ステップS3101:No)、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【0557】

なお、主制御装置4から受信したコマンドは、RAM512の未処理コマンド記憶エリアに格納され、MPU51は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップS3101でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

20

【0558】

<ステップS3102>

コマンドを受信した場合(ステップS3101:Yes)、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する(ステップS3102)。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間(特図変動パターン)及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【0559】

ここで、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合(ステップS3102:Yes)、処理をステップS3103に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS3102:No)、処理をステップS3107に移行する。

30

【0560】

<ステップS3103及びS3104>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合(ステップS3102:Yes)、MPU51は、主制御装置4から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別(演出パターン)設定処理(ステップS3103)及び停止図柄組み合わせ設定処理(ステップS3104)を実行する。以下、変動種別(演出パターン)設定処理及び停止図柄組み合わせ設定処理の詳細を説明する。

【0561】

[変動種別(演出パターン)設定処理]

変動種別(演出パターン)設定処理では、特図遊技において各種演出手段(図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27、可動役物部材39、サブ可動表示部38)に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、MPU51は、特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル(図49参照)を参照して、変動種別(演出パターン)及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別(演出パターン)に応じた演出パターン種別選択テーブル(図50参照)に基づいて演出パターン種別を設定する。

40

【0562】

ここで、図49は、変動種別(演出パターン)を決定する際にMPU51によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【0563】

50

図 49 に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「01」である特図変動パターンコマンド「A01」には、変動表示時間「30s」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「5R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「02」である特図変動パターンコマンド「B02」には、変動表示時間「60s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「16R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「03」である特図変動パターンコマンド「C03」には変動表示時間「90s」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「04」である特図変動パターンコマンド「D04」には、変動表示時間「7s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「05」である特図変動パターンコマンド「D05」には、変動表示時間「10s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

10

【0564】

また、図 50 (A) ~ 図 50 (C) は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図 50 (A) は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図 50 (B) は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図 50 (C) は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

20

【0565】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が5種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は6種類以上であってよい。また、図 50 では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【0566】

図 50 (A) に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（5R 通常大当たり、5R 確変大当たり、16R 確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンX1」~「演出パターンX5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンX1~演出パターンX3は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

30

【0567】

また、図 50 (B) に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンY1」~「演出パターンY5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンY1~演出パターンY3は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後に

40

50

スーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【 0 5 6 8 】

さらに、図 5 0 (C) に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Z 1」～「演出パターン Z 5」が定められている。そして、M P U 5 1 は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン Z 1～演出パターン Z 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

10

【 0 5 6 9 】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で変動表示される複数の飾り図柄（例えば 3 つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、第 1 停止図柄選択テーブル（図 5 1 (B) 参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。

20

【 0 5 7 0 】

ここで、図 5 1 (A) は、飾り図柄種別と飾り図柄の色との関係を示す図である。図 5 1 (A) に示すように、本実施形態では、飾り図柄として数字の「 1 」～「 9 」が設定されており、これらの数字のうち、「 3 」及び「 7 」が赤色であり、「 1 」、「 5 」及び「 9 」が緑色であり、「 2 」、「 4 」、「 6 」及び「 8 」が赤色である。そして、本実施形態では、図柄表示部 3 4 1 に設定される 1 又は複数の有効ライン上に停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が報知される。例えば、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には有効ライン上に同じ数字の飾り図柄がゾロ目で停止表示され、大当たり抽選の結果が外れである場合には有効ライン上に飾り図柄がゾロ目以外で停止表示される。

30

【 0 5 7 1 】

また、飾り図柄の種別（数字、色）に遊技者の有利さに差を設けることも考えられる。例えば偶数よりも奇数のほうが遊技者に有利であり、奇数の中でも赤色の「 3 」及び「 7 」のほうが、緑色の「 1 」、「 5 」及び「 9 」よりも遊技者に有利に設定することが考えられる。この場合、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって大当たり種別を明示又は示唆してもよい。例えば、停止図柄組み合わせが「 7 7 7 」である場合に 1 6 R 確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが「 3 3 3 」である場合に確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが偶数のゾロ目である場合に 5 R 通常大当たりであることを示唆するようにしてもよい。また、大当たり抽選の結果が外れである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技の後に実行される特図遊技の特定の保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するようにしてもよい。例えば、特定の保留に対する特図遊技が実行されるまでの特図遊技において同色のバラケ目を、いわゆるチャンス目として停止表示させ、バラケ目（チャンス目）の色によって大当たり期待度を、いわゆる先読み演出として明示又は示唆するようにしてもよい。具体的には、特定の保留に対する特図遊技の大当たり期待度を、赤色のバラケ目（チャンス目）が最も高く、緑色のバラケ目（チャンス目）が次に高く、青色のバラケ目が最も低く設定し、特定の保留に対する特図遊技の変動パターンや当否情報に応じた色のバラケ目

40

50

(チャンス目)が停止表示されるようにしてもよい。

【0572】

本実施形態では、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、第1停止図柄、第2停止図柄及び最終停止図柄からなる。第1停止図柄は、図柄表示部341において最初に停止表示される飾り図柄であり、第2停止図柄は、2番目に停止表示される飾り図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。

【0573】

ここで、図51(B)は、第1停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図51(B)に示すように、第1停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部341において最初に停止表示させる飾り図柄(第1停止図柄)が定められている。なお、図51(B)は、飾り
10
図柄が「1」～「9」であり、「333」が確変大当たり(5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれか)であることを示す図柄組み合わせ、「777」が16R確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「333」及び「777」以外のゾロ目が5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

【0574】

抽選結果が「5R通常大当たり」には、第1停止図柄として「3」及び「7」の振り分けはなく、「3」及び「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R通常大当たり」の場合、5R確変大当たり又は16R確
20
変大当たり(確変大当たり)であることを示す「333」又は「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

【0575】

また、抽選結果が「5R確変大当たり」には、第1停止図柄として「7」の振り分けはなく、「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、5R確変大当たりであることを示す「333」の図柄組み合わせ以外
30
のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R通常大当たりを示唆する「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」を除く「3」以外の飾り図柄が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において5R確変大当たりであることを明示する5R確変昇格演出を実行させる。

【0576】

さらに、抽選結果が「16R確変大当たり」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、16R確
40
変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせ以外
のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりを示唆する「777」の図柄組み合わせ以外
のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において16R確変大当たりであることを明示する16R確変昇格演出を実行させる。

【0577】

そして、MPU51は、抽選結果が大当たりである場合に第1停止図柄を決定すると、第2停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第1停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部341の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

【0578】

10

20

30

40

50

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。そして、MPU51は、抽選結果が「外れ」である場合に第1停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図9（D）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第1停止図柄に基づいて第2停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第1停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第2停止図柄が第1停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第2停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

10

【0579】

<ステップS3105>

図47のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップS3105では、MPU51は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図42の副タイマ割込処理でのステップS2701のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU51は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

20

【0580】

<ステップS3106>

ステップS3106では、MPU51は、当該コマンド判定処理のステップS3103で設定された演出パターン種別、及びステップS3104で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部341における変動表示及び演出表示を実行する。

30

【0581】

具体的に、図柄表示部341では、表示制御装置6のMPU61は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば3つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などで実行される。

40

【0582】

また、MPU51は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

【0583】

<ステップS3107>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS3102：No）、MPU51は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップS3107）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によっ

50

て第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 (図 8 参照) での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【 0 5 8 4 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合 (ステップ S 3 1 0 7 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 0 8 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合 (ステップ S 3 1 0 7 : N o)、処理をステップ S 3 1 1 0 に移行する。

【 0 5 8 5 】

< ステップ S 3 1 0 8 及び S 3 1 0 9 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合 (ステップ S 3 1 0 7 : Y e s)、M P U 5 1 は、特図データ設定処理 (ステップ S 3 1 0 8) 及び特図データ画像表示処理 (ステップ S 3 1 0 9) を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 5 8 6 】

ここで、ステップ S 3 1 0 8 で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図当否情報のデータ (特図データ) をシフト (更新) する処理である。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b (図 8 参照) に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア 4 1 2 b と同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E (図 8 参照) のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第 1 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 (図 8 参照) に対応する第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略)、第 1 特図保留数記憶エリア (図 8 参照) に対応する第 1 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第 2 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 1 ~ R E B 4 (図 8 参照) に対応する第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域、第 2 特図保留数記憶エリア (図 8 参照) に対応する第 2 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

【 0 5 8 7 】

一方、ステップ S 3 1 0 9 で実行される特図データ画像表示処理は、ステップ S 3 1 0 8 においてシフト (更新) された R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データに関する画像 (特図データ画像) (図 5 2 及び図 5 3 参照) をシフトする処理である。

【 0 5 8 8 】

ここで、図 5 2 は、特図シフトコマンドの受信前後での図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図 5 2 (A 1) 及び図 5 2 (A 2) は特図シフトコマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図 5 2 (B 1) は図 5 2 (A 1) に示す特図データ画像の表示状態において第 1 特図遊技に対する特図シフトコマンドを受信した後の特図データ画像の例であり、図 5 2 (B 2) は図 5 2 (A 2) に示す特図データ画像の表示状態において第 2 特図遊技に対する特図シフトコマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

【 0 5 8 9 】

図 5 2 (A 1) 及び図 5 2 (A 2) に示すように、特図データ画像は、図柄表示部 3 4 1 に設定される特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 に表示される。特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 は、R A M 5 1 2 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域 (図示略) の特図実行エリア対応領域 (図示略)、第 1 特図保留格納エリア対応領域、及び第 2 特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域 7 5、第 1 特

10

20

30

40

50

図保留画像表示領域 7 6 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 を含む。

【 0 5 9 0 】

当該特図変動画像表示領域 7 5 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E (図 8 参照) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域 7 5 には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。

10

【 0 5 9 1 】

なお、図 5 2 (A 1) 及び図 5 2 (A 2) に示す例では、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されており、当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像 (クロスハッチングを施した丸部分) が表示されている状態を示している。

【 0 5 9 2 】

第 1 特図保留画像表示領域 7 6 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A (図 8 参照) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留画像を表示する領域である。この第 1 特図保留画像表示領域 7 6 は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) に対応して、第 1 特図第 1 保留画像表示領域 7 6 1、第 1 特図第 2 保留画像表示領域 7 6 2、第 1 特図第 3 保留画像表示領域 7 6 3、及び第 1 特図第 4 保留画像表示領域 7 6 4 を含む。そして、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 には、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) のいずれかに特図データが格納されている場合に第 1 特図保留画像が表示される一方、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) のいずれにも特図データが格納されていない場合に第 1 特図保留画像が表示されない。即ち、第 1 特図保留画像は、第 1 特図遊技に対する保留がある場合には、第 1 特図保留数 N に対応する数だけ表示され、第 1 特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第 1 特図保留画像の表示数に基づいて、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が明示される。

20

30

【 0 5 9 3 】

なお、図 5 2 (A 1) に示す例では、第 1 特図第 1 ~ 第 3 保留画像表示領域 7 6 1 ~ 7 6 3 に第 1 特図保留画像が表示され、第 1 特図第 4 保留画像表示領域 7 6 4 には第 1 特図保留画像が表示されていない。つまり、図 5 2 (A 1) に示す例では、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) のうちの第 1 特図第 1 ~ 第 3 保留エリア対応領域に特図データが格納され、第 1 特図第 4 保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が 3 個であることを示している。

【 0 5 9 4 】

第 2 特図保留画像表示領域 7 7 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B (図 8 参照) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留画像を表示する領域である。この第 2 特図保留画像表示領域 7 7 は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) に対応して、第 2 特図第 1 保留画像表示領域 7 7 1、第 2 特図第 2 保留画像表示領域 7 7 2、第 2 特図第 3 保留画像表示領域 7 7 3、及び第 2 特図第 4 保留画像表示領域 7 7 4 を含む。そして、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 には、第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) のいずれかに特図データが格納されている場合に第 2 特図保留画像が表示される一方

40

50

、第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第2特図保留画像が表示されない。即ち、第2特図保留画像は、第2特図遊技に対する保留がある場合には、第2特図保留数Mに対応する数だけ表示され、第2特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第2特図保留画像の表示数に基づいて、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが明示される。

【0595】

なお、図52（A2）に示す例では、第2特図第1～第2保留画像表示領域771～772に第2特図保留画像が表示され、第2特図第3～第4保留画像表示領域773～774には第2特図保留画像が表示されていない。つまり、図52（A2）に示す例では、第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のうちの第2特図第1～第2保留エリア対応領域に特図データが格納され、第2特図第3～第4保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが2個であることを示している。

10

【0596】

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第1特図に対するものである場合、即ち第1特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第1特図保留画像表示領域76に第1特図保留画像を表示する。例えば、図52（A1）に示す第1特図に対する第1特図保留数Nが3個で第2特図に対する第2特図保留数Mが0個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第1特図遊技が開始される場合、図52（B1）に示すように、当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像が表示されると共に、第1特図保留画像表示領域76の第1特図第1～第2保留画像表示領域761～762に第1特図保留画像を表示する。即ち、図52（A1）及び図52（B1）に示すように、新たな第1特図遊技が開始されることによって、当該第1特図遊技の開始前に第1特図保留画像表示領域76の第1特図第1保留画像表示領域761に表示されていた第1特図保留画像が当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第1特図遊技の開始前に第1特図保留画像表示領域76の第1特図第2～第3保留画像表示領域762～763に表示されていた第1特図保留画像のそれぞれが第1特図保留画像表示領域76の第1特図第1～第2保留画像表示領域761～762にシフトされる。

20

30

【0597】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第2特図に対するものである場合、即ち第2特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第2特図保留画像表示領域77に第2特図保留画像を表示する。例えば、図52（A2）に示す第2特図に対する第1特図保留数Nが1個で第2特図に対する第2特図保留数Mが2個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第2特図遊技が開始される場合、図52（B2）に示すように、当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像が表示されると共に、第2特図保留画像表示領域77の第2特図第1保留画像表示領域771に第2特図保留画像を表示する。即ち、図52（A2）及び図52（B2）に示すように、新たな第2特図遊技が開始されることによって、当該第2特図遊技の開始前に第2特図保留画像表示領域77の第2特図第1保留画像表示領域771に表示されていた第2特図保留画像が当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第2特図遊技の開始前に第2特図保留画像表示領域77の第2特図第2保留画像表示領域772に表示されていた第2特図保留画像が第2特図保留画像表示領域77の第2特図第1保留画像表示領域771にシフトされる。

40

50

【 0 5 9 8 】

なお、特図データ画像表示部 75, 76, 77 における特図データ画像は、当該特図遊技の開始から当該特図遊技の終了まで継続表示してもよいが、当該特図遊技の実行中の一部期間において非表示状態としてもよい。例えば、当該特図遊技においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されている間、これらの演出の視認を阻害しないように特図データ画像を非表示としてもよい。この場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の終了前や終了後から特図データ画像を再表示してもよく、そのまま非表示状態を継続してもよい。また、特図データ画像が非表示とされる場合、特図データ画像が非表示とされる間、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N や第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M を明示する数字などの画像を表示することも考えられる。

10

【 0 5 9 9 】

特図データ画像表示部 75, 76, 77 における特図データ画像は、その表示態様によって、当該特図遊技や保留された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するものであってもよい。例えば、特図データ画像として大当たり期待度に対応させた複数の表示態様（色、形状、柄、エフェクト、これらの 2 以上の組み合わせなどの形態）を設定し、大当たり抽選の結果に基づいて複数の表示態様から特図データ画像に対する所定の表示態様を設定するようにしてもよい。そして、特図データ画像の表示態様に基づいて大当たり期待度を明示又は示唆する場合、特図データ画像に対する特図遊技が終了するまでの間で特図データ画像の表示態様を変化（いわゆる保留変化）させるようにしてもよい。この場合、特図データ画像の表示態様の变化は、例えば大当たり期待度が同等又は高くなる（昇格する）ように実行され、大当たり期待度が低くなる（降格する）変化は実行されない。もちろん、大当たり期待度が低くなる特図データ画像の表示態様の变化（降格変化）が実行される場合に、大当たり期待度が逆に高くなるようにすることも考えられる。また、特図データ画像の表示態様を変化させるタイミングは、特に制限はなく、当該特図遊技の開始時（特図データ画像がシフトするタイミング）、当該特図遊技の開始から一定期間経過後（例えば当該特図遊技の開始からリーチ演出が開始されるまで、リーチ演出の実行中、より大当たり期待度が高いリーチ演出への発展前後）などが考えられる。

20

【 0 6 0 0 】

また、図 5 2 に示す例では、特図データ画像表示部 75, 76, 77 として、当該特図変動画像表示領域 75、第 1 特図保留画像表示領域 76 及び第 2 特図保留画像表示領域 77 の 3 種類が設定されているが、遊技状態に応じて特図データ画像表示部 75, 76, 77 の表示内容を変化させることも考えられる。例えば、通常遊技状態では、第 2 特図保留画像表示領域 77 を表示せず、当該特図変動画像表示領域 75 と第 1 特図保留画像表示領域 76 とを表示し、確変遊技状態及び時短遊技状態では、第 1 特図保留画像表示領域 76 を表示せず、当該特図変動画像表示領域 75 と第 2 特図保留画像表示領域 77 とを表示することも考えられる。

30

【 0 6 0 1 】

< ステップ S 3 1 1 0 >

図 4 7 の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 3 1 0 7 : No）、MPU 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 1 0）。第 1 特図保留コマンドは、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が増加することを示す情報と、増加後の第 1 特図保留数 N に関する情報と、増加する第 1 保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

40

【 0 6 0 2 】

MPU 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合（ステップ S 3 1 1 0 : Yes）、処理をステップ S 3 1 1 1 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 3 1 1 0 : No）、処理をステップ S 3 1 1 3 に移行す

50

る。

【0603】

<ステップS3111及びS3112>

受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合(ステップS3110:Yes)、MPU51は、第1特図保留情報更新処理(ステップS3111)及び第1特図保留画像表示処理(ステップS3112)を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【0604】

ここで、ステップS3111で実行される第1特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域(図示略)に特図当否情報のデータ(特図データ)を追加(更新)する処理である。具体的には、第1特図保留情報更新処理では、主制御装置4のRAM412における特図保留格納エリア412bの第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4(図8参照)のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4に対応して設定される第1特図第1~第4保留エリア対応領域(図示略)に格納される。例えば、特図保留格納エリア412bにおける第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2(図8参照)に特図当否情報が格納された場合には、第2保留エリアREA2に対応して設定される第1特図第2保留エリア対応領域(図示略)に特図データが格納される。また、第1特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留数記憶エリア対応領域(図示略)に記憶される第1特図保留数Nに1加算される。

10

20

【0605】

一方、ステップS3112で実行される第1特図保留画像表示処理は、ステップS3112において第1特図保留格納エリア対応領域(図示略)に追加(更新)された特図データに基づいて、第1特図保留画像表示領域76に第1特図保留画像を追加する処理が実行される。

【0606】

ここで、図53は、第1特図保留コマンド又は第2特図保留コマンドの受信前後での図柄表示部341に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図53(A)は第1特図保留コマンド又は第2特図保留コマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図53(B)は図53(A)に示す特図データ画像の表示状態において第1特図遊技に対する第1特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

30

【0607】

図53(A)では、当該特図変動画像が表示され、第1特図保留画像が1つ、第2特図保留画像が2つ表示された状態を示している。つまり、図53(A)に示す例では、当該特図遊技が実行中であり、第1特図遊技に対する第1特図保留数Nが1個、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが2個であることを示している。

【0608】

そして、図53(A)に示す特図データの表示状態において第1特図保留コマンドを受信した場合に実行される第1特図保留画像表示処理では、即ち第1特図遊技に対する保留が増加して2個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第1特図保留格納エリア対応領域の第1特図第2保留エリア対応領域(図示略)に格納された特図データに基づいて、図53(B)に示すように、第1特図保留画像表示領域76の第1特図第2保留画像表示領域762に第1特図保留画像を表示する。

40

【0609】

<ステップS3113>

受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合(ステップS3110:No)、MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドであるか否かを判断する(ステップS3113)。第2特図保留コマンドは、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが増加することを示す情報と、増加後の第2特図保留数Mに関する情報と、増加する第2保

50

留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【0610】

MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3113：Yes）、処理をステップS3114に移行し、受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS3113：No）、処理をステップS3116に移行する。

【0611】

<ステップS3114及びS3115>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3113：Yes）、MPU51は、第2特図保留情報更新処理（ステップS3114）及び第2特図保留画像表示処理（ステップS3115）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【0612】

ここで、ステップS3114で実行される第2特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第2特図保留情報更新処理では、主制御装置4のRAM412における特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4（図8参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4に対応して設定される第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア412bにおける第2特図保留格納エリアREBの第3保留エリアREB3（図8参照）に特図当否情報が格納された場合には、第3保留エリアREB3に対応して設定される第1特図第3保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第2特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第2特図保留数Mに1加算される。

20

【0613】

一方、ステップS3115で実行される第2特図保留画像表示処理は、ステップS3114において第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第2特図保留画像表示領域77に第2特図保留画像を追加する処理が実行される。

30

【0614】

ここで、図53（C）は図53（A）に示す特図データ画像の表示状態において第2特図遊技に対する第2特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

【0615】

図53（A）に示す特図データの表示状態において第2特図保留コマンドを受信した場合に実行される第2特図保留画像表示処理では、即ち第2特図遊技に対する保留が増加して3個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第2特図保留格納エリア対応領域の第2特図第3保留エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図53（C）に示すように、第2特図保留画像表示領域77の第2特図第3保留画像表示領域773に第2特図保留画像を表示する。

40

【0616】

<ステップS3116>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS3113：No）、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3116）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図29の大当たり遊技制御処理でのステップS2204において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【0617】

MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS

50

3 1 1 6 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 1 7 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 1 6 : N o)、処理をステップ S 3 1 1 9 に移行する。

【 0 6 1 8 】

< ステップ S 3 1 1 7 及び S 3 1 1 8 >

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合 (ステップ S 3 1 1 6 : Y e s)、M P U 5 1 は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に (ステップ S 3 1 1 7)、大当たり遊技中フラグをオンに設定し (ステップ S 3 1 1 8)、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 6 1 9 】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出 (ラウンド遊技演出及びインターバル演出) 及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。

10

【 0 6 2 0 】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 0 1 において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【 0 6 2 1 】

< ステップ S 3 1 1 9 >

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 1 6 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 1 9)。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 0 8 においてオープニングを開始する場合に設定される。

20

【 0 6 2 2 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合 (ステップ S 3 1 1 9 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 2 0 に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 1 9 : N o)、処理をステップ S 3 1 2 1 に移行する。

30

【 0 6 2 3 】

< ステップ S 3 1 2 0 >

オープニング開始コマンドを受信した場合 (ステップ S 3 1 1 9 : Y e s)、M P U 5 2 は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し (ステップ S 3 1 2 0)、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 0 2 において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【 0 6 2 4 】

< ステップ S 3 1 2 1 >

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 1 9 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 2 1)。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 4 においてオープニングを終了する場合に設定される。

40

【 0 6 2 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合 (ステップ S 3 1 2 1 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 2 2 に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 2 1 : N o)、処理を図 4 8 のステップ S 3 1 2 3 に移行する。

50

【 0 6 2 6 】

< ステップ S 3 1 2 2 >

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 2 ）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 0 5 において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

【 0 6 2 7 】

< ステップ S 3 1 2 3 >

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 1 : N o ）、図 4 8 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 3 ）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 7 において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【 0 6 2 8 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 2 4 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 3 : N o ）、処理をステップ S 3 1 2 6 に移行する。

【 0 6 2 9 】

< ステップ S 3 1 2 4 及び S 3 1 2 5 >

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 4 ）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報を R A M 5 1 2 にセットし（ステップ S 3 1 2 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 0 8 において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【 0 6 3 0 】

< ステップ S 3 1 2 6 >

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 3 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 6 ）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 2 9 においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【 0 6 3 1 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 2 7 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 6 : N o ）、処理をステップ S 3 1 2 8 に移行する。

【 0 6 3 2 】

< ステップ S 3 1 2 7 >

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 1 においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 0 6 3 3 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 1 2 8 >

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 6 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 8）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 3 においてインターバルを開始させる場合に設定される。

【0634】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 2 9 に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 8 : N o）、処理をステップ S 3 1 3 0 に移行する。

10

【0635】

<ステップ S 3 1 2 9 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 8 : Y e s）、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 9）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 4 においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【0636】

20

<ステップ S 3 1 3 0 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 8 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 3 0）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 9 においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【0637】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 1 に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 0 : N o）、処理をステップ S 3 1 3 2 に移行する。

30

【0638】

<ステップ S 3 1 3 1 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 3 1）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 7 においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【0639】

40

<ステップ S 3 1 3 2 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 0 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 3 2）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 4 2 においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【0640】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 3 3 に移行し、受信したコマンドが

50

エンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 2 : N o ）、処理をステップ S 3 1 3 4 に移行する。

【 0 6 4 1 】

<ステップ S 3 1 3 3 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 3 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 0 においてエンディング演出を開始するかどうかを判断する場合に参照される。

【 0 6 4 2 】

<ステップ S 3 1 3 4 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 2 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるかどうかを判断する（ステップ S 3 1 3 4 ）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 4 8 においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【 0 6 4 3 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 3 5 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 4 : N o ）、処理をステップ S 3 1 3 6 に移行する。

【 0 6 4 4 】

<ステップ S 3 1 3 5 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 4 : Y e s ）、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 3 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 3 においてエンディング演出を終了するかどうかを判断する場合に参照される。

【 0 6 4 5 】

<ステップ S 3 1 3 6 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 4 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるかどうかを判断する（ステップ S 3 1 3 6 ）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 0 において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【 0 6 4 6 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 3 7 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 6 : N o ）、処理をステップ S 3 1 3 9 に移行する。

【 0 6 4 7 】

<ステップ S 3 1 3 7 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 1 3 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 6 4 8 】

<ステップ S 3 1 3 8 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 6 : N o

10

20

30

40

50

）、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップS3138）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0649】

[大当たり遊技演出制御処理]

次に、図42の副タイマ割込処理のステップS2705で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図47のコマンド判定処理でのステップS3117の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が実行される。ここで、図54は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図54を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

10

【0650】

<ステップS3201>

図54に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まずMPU51は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3201）。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図47のコマンド判定処理でのステップS3118において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、大当たり遊技の実行中であることを判断する。

【0651】

MPU51は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3201：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS3202に移行する。一方、MPU51は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3201：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

20

【0652】

<ステップS3202>

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3201：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、MPU51は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3202）をオープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図47のコマンド判定処理でのステップS3120において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

30

【0653】

MPU51は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3202：Yes）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS3203に移行する。一方、MPU51は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3202：No）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3205に移行する。

40

【0654】

<ステップS3203及びS3204>

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3202：Yes）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、MPU51は、図47のコマンド判定処理でのステップS3117の大当たり遊技演出設定処理において設定されるオープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップS3203）。そして、MPU51は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップS3204）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0655】

<ステップS3205>

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3202：No

50

）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3205）をオープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図47のコマンド判定処理でのステップS3122において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【0656】

MPU51は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3205：Yes）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS3206に移行する。一方、MPU51は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3205：No）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップS3208に移行する。

10

【0657】

<ステップS3206及びS3207>

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3205：Yes）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップS3206）。そして、MPU51は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップS3207）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0658】

<ステップS3208>

オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3205：No）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3208）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図48のコマンド判定処理でのステップS3124において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

20

【0659】

MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3208：Yes）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS3209に移行する。一方、MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3208：No）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3211に移行する。

30

【0660】

<ステップS3209及びS3210>

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3208：Yes）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、MPU51は、図47のコマンド判定処理でのステップS3117の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップS3209）。そして、MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップS3210）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

40

【0661】

<ステップS3211>

ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3208：No）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3211）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図48のコマンド判定処理でのステップS3127において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、ラウンド遊技演出を終了

50

するタイミングであるか否かを判断する。

【0662】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 1 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : N o ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 1 4 に移行する。

【0663】

<ステップ S 3 2 1 2 及び S 3 2 1 3 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 3 2 1 2 ）。そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 3 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

10

【0664】

<ステップ S 3 2 1 4 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : N o ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 1 4 ）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 9 において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

20

【0665】

M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 4 : Y e s ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 1 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 4 : N o ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 1 7 に移行する。

【0666】

<ステップ S 3 2 1 5 及び S 3 2 1 6 >

インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 4 : Y e s ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 3 2 1 5 ）。そして、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 6 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

30

【0667】

<ステップ S 3 2 1 7 >

インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 4 : N o ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 1 7 ）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 3 1 において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

40

【0668】

M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 7 : Y e s ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 1 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオフ

50

に設定されている場合（ステップ S 3 2 1 7 : N o）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 2 0 に移行する。

【 0 6 6 9 】

<ステップ S 3 2 1 8 及び S 3 2 1 9 >

インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 7 : Y e s）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 3 2 1 8）。そして、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 9）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 7 0 】

<ステップ S 3 2 2 0 >

インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 7 : N o）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 2 0）。エンディング演出開始フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を開始させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 3 3 において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 0 6 7 1 】

M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 2 0 : Y e s）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 2 1 に移行する。一方、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 2 0 : N o）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 2 3 に移行する。

【 0 6 7 2 】

<ステップ S 3 2 2 1 及び S 3 2 2 2 >

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 2 0 : Y e s）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 3 2 2 1）。そして、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 2 2）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 7 3 】

<ステップ S 3 2 2 3 >

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 2 0 : N o）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 2 3）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 3 5 において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 0 6 7 4 】

M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 2 3 : Y e s）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 2 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 2 3 : N o）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 7 5 】

<ステップ S 3 2 2 4 及び S 3 2 2 5 >

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 2 3 : Y e

10

20

30

40

50

s)、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、エンディング演出を終了させる処理を実行する(ステップS3224)。そして、MPU51は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し(ステップS3225)、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0676】

[他の実施形態]

以下、本発明に係る遊技機10の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第1の実施形態で説明した遊技機10と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては説明を省略する。なお、前述の第1の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

10

【0677】

[第2の実施形態]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動入球手段としての「始動入球部」を備え、また当否抽選手段としての「抽選処理」を備え、また特定演出としての「表示演出」を備え、また表示制御手段としての「表示制御処理」を備え、また可動手段としての「可動体」を備え、また可動制御手段としての「可動体制御処理」を備え、また特定情報としての「情報」を備え、また一連の特定動作としての「連続的動作」を備え、また第1位置としての「戻り側位置」を備え、また第2位置としての「駆動側位置」を備え、また終了条件としての「終了判定条件」を備え、また判定手段としての「終了判定」を備える。

20

【0678】

始動入球手段は、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能なものであればよい。始動入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球を契機として特図遊技を発生させる入球口、遊技球の入球を契機として第1特図遊技を発生させる入球口(第1入賞口)、遊技球の入球を契機として第2特図遊技を発生させる入球口(第2入賞口)、遊技球の入球を契機として普図遊技を発生させる入球口(スルーゲート)、遊技球の入球を契機として可動体(電動役物、羽根物)を作動させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

【0679】

当否抽選手段は、各種抽選を実行する処理であればよい。当否抽選手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、可動体(電動役物、羽根物など)を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

40

【0680】

特定演出は、各種抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出であればよい。特定演出としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、プラズマディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、有機ELディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、大当たり遊技を発生させるか否かの当たり抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、可動体(電動役物、羽根物など)を高頻

50

度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第1特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第2特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が通常大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープニング演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手段で実行されるラウンド遊技演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【0681】

表示制御手段は、複数の演出表示態様の中から演出を決定して実行する処理であればよい。表示制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、プラズマディスプレイを備える表示手段で実

行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、有機ELディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの大当たり抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第1特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第2特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が通常大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープニング演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出を複数の演出表示態様

10

20

30

40

50

の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手段で実行されるラウンド遊技演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【0682】

可動手段は、遊技領域に設けられ、演出の表示中に動作可能なものであればよい。可動手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）における演出の表示中に動作されるもの、大当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、小当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、普図当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、直線的経路を移動可能なもの、非直線的経路を移動可能なもの、曲線的経路を移動可能なもの、2つの位置の間を往復移動可能なもの、回転可能なもの、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動することで回動可能なもの、形態変化が可能なもの、複数の可動部材が結合又は分離するもの、少なくとも一部が拡大可能又は縮小可能なもの、液晶ディスプレイなどの表示部を備えるもの、発光可能な発光部を備えるもの、演出として動作されるもの、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での演出として動作されるもの、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知するために動作されるもの、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆するために動作されるもの、確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、遊技球の入球により特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において動作されるもの、大当たり遊技において動作されるもの、大当たり遊技のオープニングにおいて動作されるもの、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技において動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルにおいて動作されるもの、大当たり遊技のエンディングにおいて動作されるもの、ラウ

30

40

50

ンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、遊技球の流路を切り替えるために動作されるもの、遊技球を発射させるために可動される発射槌、遊技球を発射槌によって発射可能な位置に移動させる球送り装置、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【0683】

可動制御手段は、可動手段の可動態様を決定して実行する処理であればよい。可動制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、大当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、小当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、普図当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、可動手段が直線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を直線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が非曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を非曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が2つの位置の間を往復移動する経路を決定して可動手段を2つの位置の間を往復移動させる処理、可動手段が回転する可動態様を決定して可動手段を回転させる処理、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動する可動態様を決定して可動手段を回動させる処理、可動手段の形態を変化させる可動態様を決定して可動手段の形態を変化させる処理、複数の可動部材を結合又は分離させる可動態様を決定して複数の可動部材を結合又は分離させる処理、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる可動態様を決定して可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる処理、液晶ディスプレイなどの表示部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、発光可能な発光部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段の演出としての可動態様を決定して演出として可動手段を可動させる処理、可動手段を特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での演出としての可動態様を決定して可動手段を特図遊技で可動させる処理、可動手段を特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するための可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段を先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆する可動態様で可動手段を可動させる可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での可動手段の可動態様を決定して特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技での可動手

20

30

40

50

段の可動態様を決定して大当たり遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のオープニングでの可動手段の可動態様を決定してオープニングにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技の開閉実行モードでの可動手段の可動態様を決定して開閉実行モードにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技での可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルでの可動手段の可動態様を決定してインターバルにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のエンディングでの可動手段の可動態様を決定してエンディングにおいて可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、可動手段による入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して動かせる処理、遊技球の流路を切り替える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【0684】

特定情報は、可動手段の各種可動態様に対応して1回の設定処理で設定され、1回の設定処理で設定された情報によって可動手段が一連の動作を実行可能なデータ群であればよい。特定情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるタスクテーブル（駆動データ1）、複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるために可動手段の駆動源（例えばモーター）を制御するタスクテーブル（駆動データ1）、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、大当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、小当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、普図当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、直線的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、非線形的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、曲線的経路に沿った可動態様で可動手段を動作させる情報、2つの位置の間で可動手段を少なくとも1回往復させる可動態様で可動手段を動作させる情報、可動手段を各種可動態様で回転させる情報、支点を中心として可動手段の先端部を円弧状経路に沿った可動態様で動作させることで可動手段を回動させる情報、可動手段を形態変化させる各種可動態様に対応する情報、複数の可動部材を結合又は分離させる各種可動態様に対応する情報、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる各種可動態様に対応する情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により特図遊技を実行する契機を付与する入賞口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で複数回繰り返し開閉させる情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉さ

せる情報、可動手段の1の可動態様の全体又は一部の動作に対応して設定される情報、複数の可動態様に共通する可動手段の動作に対応する情報、可動手段の1の可動態様の全体又は一部の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）、複数の可動態様に共通する可動手段の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）に対応する情報、可動手段の1の可動態様における全体又は一部の可動時間に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様における全体又は一部の可動回数に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様に含まれる繰り返し動作の回数の全体又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様のうちの次の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって繰り返し開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【0685】

一連の特定動作は、可動手段の可動範囲において実行される動作であればよい。一連の特定動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の可動範囲において実行される連続的動作、起点（戻り側位置）と折り返し位置（駆動側位置）との間で可動手段が少なくとも1回往復される動作、可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）と可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））との間で可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置と最大可動位置との間の中間位置を起点（戻り側位置）又は折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置を起点（戻り側位置）とし中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、中間位置を起点（戻り側位置）とし最大可動位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、互いに異なる中間位置のうち的一方の中間位置を起点（戻り側位置）とし他方の中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも1回含む動作、最大可動位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも1回含む動作、待機位置側に向けた方向に可動手段を移動させて待機位置（戻り側位置）又はその近傍に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側に向けた方向に可動手段を移動させて最大可動位置（駆動側位置）又はその近傍に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、待機位置側（戻り側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側（駆動側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、所定位置での可動手段の回転動作、待機位置（戻り側位置）での可動手段の回転動作、最大可動位置（駆動側位置）での可動手段の回転動作、中間位置での可動手段の回転動作、可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、大当たり遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少な

くとも1回開閉する動作、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、大当たり遊技のラウンド遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、小当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、普図当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【0686】

第1位置及び第2位置は、可動手段の可動範囲内に設定される互いに異なる位置であればよい。第1位置及び第2位置としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）、可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））、待機位置と最大可動位置（待機位置から最も離れた位置）との間に設定される中間位置、当該中間位置のうちの最大可動位置よりも待機位置に近い位置、当該中間位置のうちの待機位置の近傍位置、当該中間位置のうちの待機位置よりも最大可動位置に近い位置、当該中間位置のうちの最大可動位置の近傍位置、可動手段が往復動作を行う場合の起点（戻り側位置）、可動手段が往復動作を行う場合の折り返し位置（駆動側位置）、可動手段が回転動作を行う場合の回転位置、可動手段が拡大動作又は縮小動作を行う位置、複数の可動部材の結合動作又は分離動作を行う位置、遊技球の入球が可能な入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、遊技球の入球を契機として特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【0687】

終了条件は、可動手段の一連の特定動作を終了させる条件であればよい。終了条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過すること、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の最大可動回数が経過すること、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了すること、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であること、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作されること、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過すること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過

10

20

30

40

50

すること、大当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作にエラーが発生していること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【0688】

判定手段は、終了条件が成立しているか否かの判定であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の最大可動時間が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了しているか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であるか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作された否かの判定、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、大当たり遊技で

の可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作にエラーが発生しているか否かの判定、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【0689】

ところで、遊技機においては、各種遊技において駆動される可動体が設けられている。可動体は、例えば入賞口への遊技球の入球を契機して実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技や、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において、往復動作などの連続的動作を含む可動形態で可動される。そして、可動体の制御においては、より効率の良い制御で可動体の動作制御、終了制御を実行することが望まれる。

【0690】

遊技機では、表示手段での表示演出の実行中に可動体を可動させている。可動体の可動態様としては、興趣向上のために複数の可動形態が設けられている。ここで言う可動形態には、可動体の動作軌跡、動作回数、動作量などが含まれ、また、その組み合わせも当然に含まれる。そして、可動体は、所定の初期位置から可動限界位置の間で各種動作を行う。このとき、可動体を制御する制御部では、制御の簡略化やデータ量の削減のため共通する可動態様に対する制御やデータを共用することで、より好適に可動体を制御することが求められている。これにより、1の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの回数（制御負担）が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【 0 6 9 1 】

しかしながら、共通する可動態様を実行する場合であっても、実行する可動態様によって共通する可動態様を終了して次動作に移行する終了条件や終了タイミングが異なる場合がある。このため、従来の可動体制御においては、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行えていなかった。

【 0 6 9 2 】

これに対し、本発明は、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行うことを目的としている。

【 0 6 9 3 】

具体的には、遊技機では、例えば各種遊技における表示手段での表示演出の実行中に、可動体の1種である演出用役物を可動させることによって演出性を高め、遊技の興趣の向上が図られている。例えば、可動体は、表示手段での表示演出の実行中に、特図遊技においてスーパーリーチ（SPリーチ）やスペシャルリーチ（SPSPリーチ）に発展することを示唆するために駆動され、また特図遊技において通常大当たりであることを告知した後に、当該特図遊技や当該特図遊技の終了後に実行される大当たり遊技において、確変大当たりであることを示唆するために駆動される。この場合、可動体は、往復動作等の連続的動作の後に、その後の告知内容に従って、遊技者に有利な告知を行う動作が実行され、又は遊技者に不利な告知を行う動作が実行される（あるいは可動体が動作されない）。

【 0 6 9 4 】

また、可動体の1種である演出用役物の制御において、複数の可動態様から決定される1の可動態様で可動体が可動される場合、それらの可動態様における共通の動作（例えば前述の往復動作のような連続的動作）に対して共通の1つの駆動データ（図94参照）が利用される。この駆動データは、ROMに記憶され、各種可動態様の可動体の共通の動作に対応してROMから読み出されてRAMに1回の設定処理で設定（一時記憶）され、1回の設定処理で設定された情報によって可動体の共通の連続的動作を複数の処理によって実行させるデータ群である。具体的には、本実施形態における当該駆動データは、複数の可動態様に共通の連続的動作として可動体の動作量や動作軌跡の異なる3種類の往復動作を実行させるためにステップモーターを制御するタスクテーブルとして設定されており、このタスクテーブルによって規定される処理を順次実行することで、表示手段の上部から中央部に向けて可動体が往復動作を行いつつ徐々に進出した後に初期位置に復帰する連続的動作が実行される。このように、複数の可動態様における共通の連続的動作に対して共通の1つの駆動データが設定されることで、1の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにROMのメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際のROMからの駆動データの読み出しやRAMへの設定（一時記憶）などの制御負担が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【 0 6 9 5 】

一方、可動体の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間において遊技者による操作ボタン20に対する操作が有効とされることがある。この場合においても、操作ボタン20に対する操作が実行されたタイミングではなく、共通の駆動パターンデータに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して個別に設定される駆動パターンデータに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【 0 6 9 6 】

しかしながら、操作ボタン20に対する操作が有効とされる所定期間において操作ボタン20が操作されるタイミングは画一的ではなく不定である。そのため、操作ボタン20が操作されてから、共通の駆動データに基づく可動体の制御処理が終了するまでの時間が画一的ではなく不定となる。即ち、操作ボタン20が操作によって複数の可動態様における共通の連続的動作に対する終了判定条件が成立してから、当該共通の連続的動作に対す

10

20

30

40

50

る可動体の終了制御を即座に実行でないことがある。そのため、可動体の共通の動作後に実行される次の動作が開始されるまでの時間が不均一となることで、当該共通の連続的動作から次動作への可動体の動作移行が円滑に行えないことがある。その結果、可動体の動作移行が円滑に行えないことに、遊技者が違和感を覚えることがある。特に、例えば操作ボタン20に対する操作が有効とされる所定期間の開始直後に操作ボタン20が操作された場合には、当該所定期間の終了直前に操作ボタン20が操作される場合に比べて、可動体による次の動作が実行されるまでの時間が長く、操作ボタン20が操作されてから即座に次の動作に移行することができないことから、遊技者は、操作ボタン20が操作されてから即座に次の動作に移行されないことに違和感を覚えやすい。そして、可動体は、前述のように特図遊技や大当たり遊技での表示演出の実行中に、各種告知を行うか否かの演出のために動作されることがあることから、この場合には、可動体の動作に対して遊技者が覚える違和感が、可動体による演出効果を低下させる原因となる。

10

【0697】

これに対して、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での1の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する1の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

【0698】

さらに、本発明では、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第1位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第1位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第1位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第1位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第1位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第1位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

20

30

40

50

【 0 6 9 9 】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置 6 での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部 3 4 1 において表示演出が実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材 3 7 の可動態様が複数の可動態様 A ~ D から決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材 3 7 が複数の可動態様 A ~ D から決定される 1 の可動態様に基づいて可動される。

10

【 0 7 0 0 】

また、本実施形態では、複数の可動態様 A ~ D における連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン A ~ C での動作に関しては 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材 3 7 が可動され、駆動パターン A ~ C での動作の終了後には、各可動態様 A ~ D に応じた個別の駆動データ 2 ~ 5 の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターン D ~ G のいずれかで可動体としての可動回転役物部材 3 7 が可動される。このように、複数の可動態様 A ~ D における共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作に関しては 1 つの駆動データ 1 の情報に基づいて可動回転役物部材 3 7 が可動されることで、1 の可動態様 A ~ D に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材 3 7 を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

20

【 0 7 0 1 】

そして、本実施形態では、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 3 7 の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン A ~ C での動作が 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置 1 又は中間作動位置 2 から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置 1 に、可動回転役物部材 3 7 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン 2 0 の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 3 7 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 3 7 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が継続される。一方、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 3 7 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立している場合 (遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作がある場合) には、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づく可動回転役物部材 3 7 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の途中であっても、可動回転役物部材 3 7 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様 A ~ D に応じた個別の駆動データ 2 ~ 5 の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターン D ~ G での動作で可動体としての可動回転役物部材 3 7 が可動される。

30

40

【 0 7 0 2 】

このように、本実施形態では、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 3 7 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材 3 7 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否か (遊技者により操作ボタン 2 0 の操作が行われたか否か) が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 3 7 の動作において、可動回

50

転役物部材 37 が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合（遊技者による操作ボタン 20 に対する操作があったと判断される場合）、戻り側位置に位置する可動回転役物部材 37 の可動が停止されて共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作の実行中に共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材 37 の可動を停止して共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了させることができる。その結果、駆動パターン A ~ C での共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材 37 の駆動パターン A ~ C での共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様 A ~ D の終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材 37 の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材 37 の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材 37 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

【0703】

以下、本実施形態について、図 55 ~ 図 115 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第 1 の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【0704】

[遊技機 10 の構成]

まず、図 55 ~ 図 59 を参照しつつ、遊技機 10 の構成について説明する。ここで、図 55 ~ 図 57 は本実施形態に係る遊技機 10 の遊技盤 31 の一例を示す正面図、図 58 は遊技盤 31 に設けられる可動回転役物部材 37 の作動例を示す正面図、図 59 は可動回転役物部材 37 の周辺を、一部を破断して示す側面図である。

【0705】

[前面枠 11 の構成]

図 1 ~ 図 3 に示すように、前面枠 11 は、操作ボタン 20、選択決定部 21、発射ハンドル 22、上皿 23、下皿 24、パネル 25、スピーカ 26、及び電飾部 27などを備える。

【0706】

操作ボタン 20 は、上皿 23 の前方に設けられている。操作ボタン 20 は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える操作スイッチ 20a（図 7 参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、後述のように、操作ボタン 20 の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である（図 8 1 及び図 8 2 参照）。この操作ボタン 20 は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン 20 に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出（図 10 2 参照）などを実行させるために操作される。

【0707】

発射ハンドル 22 は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機 10 では、遊技者による発射ハンドル 22 に対する所定の遊技操作として回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 32 から遊

技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作に応じて、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させて第 1 特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート 3 1 7 R 及び始動入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口 3 1 6 に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル 2 2 に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

10

【0708】

[内枠 1 2 の構成]

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技球発射機構 3 2、遊技盤 3 1 などを備える。

【0709】

図 2 に示すように、遊技球発射機構 3 2 は、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体の連続的動作である往復動作を実行することで、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体である発射槌に連続的動作である往復動作を実行させることで、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

20

【0710】

図 5 5 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1 と、外レール 3 1 2 と、一般入賞口 3 1 3 と、始動入球手段としての第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 と、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、及び可動手段としての可動回転役物部材 3 7 が設けられている。

30

【0711】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。一方、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 10 個、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 に入球した場合の賞球数は 10 個である。

40

【0712】

また、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R に遊技球が入球することを契機として当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技では、可動体である電動役物 3 1 5 b が作動されることで、始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 が開放される。つまり、電動役物 3 1 5 b に対する可動制御処理が実行されることで、複数の

50

可動態様（0.1秒の短開放、6秒の長開放）から1の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、1の可動態様に依じて、電動役物315bが、第2入賞口315を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第2入賞口315を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される連続的動作が実行される。このように、普図当たり遊技において第2入賞口315が開放されることで第2入賞口315への遊技球の入球が可能になる。

【0713】

ここで、本実施形態では、第2入賞口315が0.1秒開放され、第2入賞口315への遊技球の入球が不能又は困難な可動態様、及び第2入賞口315が6秒開放され、第2入賞口315への遊技球の入球が容易な可動態様の2つの可動態様が設定されている（図65（C）及び図65（D）参照）。そのため、電動役物315bに対する可動制御処理では、第2入賞口315への遊技球の容易さが異なり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る2つの可動態様から1の可動態様が決定され、決定された1の可動態様で電動役物315bの連続的動作が実行される。

10

【0714】

また、始動入球部としての第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入球することを契機として、当否抽選手段を実行するメイン制御ユニット331（主制御装置4のMPU41）により、当否抽選処理としての大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット331で行われた大当たり抽選の結果は、特図（第1特図又は第2特図）が変動表示される特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）によって報知され、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数（例えば5回又は16回）のラウンド遊技が繰り返し実行される、各ラウンド遊技では、可動体である開閉扉319が、可変入賞口316を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口316を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される。つまり、開閉実行モードでは、開閉扉319に対する可動制御処理として、複数のラウンド遊技数（例えば5回又は16回）から大当たり抽選の結果に応じて、ラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉319が繰り返し往復移動される連続的動作が実行される。このように、大当たり遊技では、開閉扉319の連続的動作によって可変入賞口316が繰り返し開放されるため、多量の賞球の払い出しが期待できる。

20

【0715】

図55～図59に示すように、可動体である可動回転役物部材37は、詳細は後述するが、役物駆動機構37a（図60参照）によって、上下動、回転、及び拡縮可能であり、特図遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために動作される。ここで、本実施形態では、可動回転役物部材37が、所定の演出（スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されるか否かを遊技者に告知するために、又は大当たり抽選の結果が5R通常大当たり又は5R確変大当たりであることを示唆した後に16R確変大当たりであることを遊技者に告知するために、複数の可動態様から決定される1の可動態様で動作される。また、本実施形態では、後述のように、可動回転役物部材37の可動態様によって遊技者に各種の告知が実行され、告知内容に対応させて4つの可動態様が設定されている。具体的には、4つの可動態様として、スーパーリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様A（SP発展告知）、スペシャルリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様B（SPSP発展告知）、確変大当たりであることを遊技者に告知する可動態様C（確変昇格告知）、及び所定の演出（スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されないこと、又は大当たり抽選の結果が確変大当たりでないこと（通常大当たり）を告知する可動態様D（発展無し告知、確変昇格無し告知）が設定されている（図91参照）。

30

40

【0716】

なお、可動体である可動回転役物部材37は、大当たり遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために可動されてもよい。例えば、特図遊技において大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを明示した場合、可動回転役物部材37は、大当た

50

り遊技において、大当たり抽選の結果が確変大当たりである告知する確変昇格演出として可動されてもよい。また、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの告知（いわゆる保留連荘の告知）のために、大当たり遊技において可動回転役物部材 37 が可動されてもよい。

【0717】

また、特図遊技において可動回転役物部材 37 を可動させることで、その可動態様に応じて、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるが否か、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高いか否かなどを告知するようにしてもよい。

10

【0718】

可動回転役物部材 37 は、縮小状態の正面視において花を模した形状を有しており、図柄表示部 341 の前面側に配置されている。なお、可動回転役物部材 37 の設置場所は、図柄表示部 341 の前面側に限らず変更可能であり、可動回転役物部材 37 が可動可能であり、遊技者に視認可能である場所であればよい。そして、可動回転役物部材 37 は、複数の板状部材 370、回転軸 372 及び複数の拡縮ガイド機構 373 を備える。

【0719】

複数の板状部材 370 は、花びらを模した同一又は略同一の形状を有し、例えば全体が樹脂により形成されている。もちろん、複数の板状部材 370 は、少なくとも 1 つが異なる形状であってもよい。また、複数の板状部材 370 は、必ずしも花びらを模した形状である必要もない。

20

【0720】

回転軸 372 は、後述の役物駆動機構 37a（図 60 参照）から回転駆動力が入力される部分であり、図柄表示部 341 に向けて遊技盤 31 の前後方向に延びている。回転軸 372 は、MPU51 の制御に従って役物駆動機構 37a から回転力が入力されることによって回転状態とされ、MPU51 の制御に従って役物駆動機構 37a から回転力の入力が停止されることによって非回転状態とされる。

【0721】

なお、回転状態での回転軸 372（複数の板状部材 370）の回転速度、即ち可動回転役物部材 37 の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

30

【0722】

回転軸 372 には、複数の拡縮ガイド機構 373 が正面視において放射状に固定されている。そのため、複数の拡縮ガイド機構 373 は、回転軸 372 が回転されることによって回転軸 372 を中心に回転可能である。回転軸 372 は、昇降シャフト 374 に固定された支持リング 375 に回転可能に支持されており、規制リング 376 によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト 374 は、回転軸 372 を上下方向に移動させるものであり、後述の役物駆動機構 37a（図 60 参照）から入力される駆動力によって回転軸 372 を上下方向に移動させる。これにより、可動回転役物部材 37 は、回転軸 372 が上下方向への移動されることによって、全体が上下方向に移動可能である。

40

【0723】

各拡縮ガイド機構 373 は、板状部材 370 を 1 つずつ支持しており、支持した板状部材 370 を回転軸 372 の半径方向に沿ってスライド移動させることが可能である。各拡縮ガイド機構 373 は、例えば後述の役物駆動機構 37a（図 60 参照）から入力される回転力を直進力に変換することで、支持した板状部材 370 を回転軸 372 の半径方向に沿ってスライド移動させる。各拡縮ガイド機構 373 としては、回転力を直進力に変換する公知の機構を採用することができる。具体的には、各拡縮ガイド機構 373 としては、ラック、スクリーシャフト、ボールねじ、無端ベルト、ワイヤ、チェーン、平歯車や傘歯車などの各種歯車、ローラなどの構成要素を 1 以上含むアクチュエータが挙げられる。また、各拡縮ガイド機構 373 は、磁力や電磁力を利用したものであってもよい。

50

【 0 7 2 4 】

このように、可動回転役物部材 3 7 では、回転軸 3 7 2 が昇降シャフト 3 7 4 に回転可能に支持され、回転軸 3 7 2 から放射状に配置された複数の拡張ガイド機構 3 7 3 に 1 つずつ板状部材 3 7 0 , 3 7 1 がスライド移動可能に支持されている。そのため、第 1 の回転役物部材 3 7 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側において、上下方向に移動可能であり、回転軸 3 7 2 を中心に回転可能であり、回転軸 3 7 2 を中心に拡張可能である。

【 0 7 2 5 】

ここで、図 6 0 は遊技機 1 0 のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。

【 0 7 2 6 】

図 6 0 に示すように、可動回転役物部材 3 7 は、MPU 5 1 によって制御される役物駆動機構 3 7 a を介して、上下動、回転及び拡張が制御される。役物駆動機構 3 7 a は、入出力 I / F 5 2 を介して音声ランプ制御装置 5 の MPU 5 1 に接続されている。この役物駆動機構 3 7 a は、例えば複数のモーター、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【 0 7 2 7 】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、DCモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、可動回転役物部材 3 7 の回転軸 3 7 2、複数の拡張ガイド機構 3 7 3 及び昇降シャフト 3 7 4 に連結されており、回転軸 3 7 2、複数の拡張ガイド機構 3 7 3 及び昇降シャフト 3 7 4 に駆動力が入力される。可動回転役物部材 3 7 は、昇降シャフト 3 7 4 の駆動力が入力されることによって、可動回転役物部材 3 7 が開口 3 1 A から露出する予め定められた図 5 5 に示す戻り側位置である待機位置（図 5 6 に仮想線で示す位置）と、可動回転役物部材 3 7 が下方に最も可動された位置であり、可動回転役物部材 3 7 の全体が露出する図 5 6 に実線で示す駆動側位置である作動位置との間で、図柄表示部 3 4 1 の正面側において上下方向に移動可能である。また、図 5 8 に示すように、可動回転役物部材 3 7 は、回転軸 3 7 2 に回転力が入力されることによって、図柄表示部 3 4 1 の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、可動回転役物部材 3 7 の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、可動回転役物部材 3 7 は作動位置において回転される。さらに、可動回転役物部材 3 7 は、拡張ガイド機構 3 7 3 に駆動力が入力されることによって、図柄表示部 3 4 1 の正面側において、回転軸 3 7 2 の半径方向に各板状部材 3 7 0 がスライド移動されることで拡張可能である。そして、可動回転役物部材 3 7 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側において、縮小状態（図 5 8 (A) 参照）及び拡大状態（図 5 8 (B) 参照）のいずれにおいても回転可能である。

【 0 7 2 8 】

また、役物駆動機構 3 7 a は、モータードライバが音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置 5 からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置 5 に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に直接接続され、音声ランプ制御装置 5 によって制御されてもよい。

【 0 7 2 9 】

なお、可動回転役物部材 3 7 を上下動、回転及び拡張させる構成は、特に制限はない。例えば、可動回転役物部材 3 7 を回転・拡張させる駆動力としては、モーターによって付与されるものに限らず、ソレノイドなどの他の駆動源によって付与されるものであってもよい。

【 0 7 3 0 】

ここで、図 6 1 を参照しつつ、遊技機 1 0 の主制御装置 4 の MPU 4 1 が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、MPU 4 1 は、RAM 4 1 2 の抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a、特図保留格納エリア 4 1 2 b 及び普

図保留格納エリア 4 1 2 c に格納されるカウンタ情報を用いて、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行及び特図の変動表示時間の設定や、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【 0 7 3 1 】

抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される大当たり種別カウンタ C 2、及び大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用されるリーチ乱数カウンタ C 3 が記憶されている。

10

【 0 7 3 2 】

また、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用される大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1、及びメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される特図変動種別カウンタ C S 1 が記憶されている。

【 0 7 3 3 】

さらに、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、第 2 入賞口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される普通当たり乱数カウンタ C 4、及び普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が記憶されている。

20

【 0 7 3 4 】

また、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用される普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2、及びメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される普図変動種別カウンタ C S 2 が記憶されている。

【 0 7 3 5 】

そして、各抽選用カウンタ C 1 ~ C 5、C I N 1、C I N 2、C S 1、C S 2 は、M P U 4 1 によって短時間間隔で前回値に 1 が加算され、予め設定された最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタ C 1 ~ C 5、C I N 1、C I N 2、C S 1、C S 1 には更新後の値が記録され、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行、特図の変動表示時間の設定及び大当たり種別及び外れ種別の設定や、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行、普通図柄の変動表示時間の設定及び普図当たり種別の設定などの際に M P U 4 1 によって参照される。

30

【 0 7 3 6 】

特図保留格納エリア 4 1 2 b は、第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B 及び特図実行エリア A E を備える。第 1 特図保留格納エリア R E A は、第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4、及び第 1 特図保留数記憶エリア N A A を含む。第 2 特図保留格納エリア R E B は、第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B を含む。

40

【 0 7 3 7 】

そして、始動入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 に対応する情報が、大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれかに格納される。また、始動入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カ

50

ウンタCS1に対応する情報が当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のいずれかに格納される。なお、第1特図保留格納エリアREA及び第2特図保留格納エリアREBごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア412a(当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び特図変動種別カウンタCS1など)が個別に設けられてもよい。

【0738】

このように、遊技機10では、当たり乱数カウンタC1、当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に加えて、特図変動種別カウンタCS1が第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のいずれかに格納される。

10

【0739】

そのため、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図遊技に対する当たり抽選の抽選結果に加えて、特図遊技における第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄(図柄表示部341での飾り図柄)に対する変動表示時間(特図変動パターン)を事前に判断することが可能である。

【0740】

具体的に、始動入球部としての第1入賞口314に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1、第2保留エリアREA2、第3保留エリアREA3、第4保留エリアREA4の優先順位で空いている領域に格納される。第1特図保留数記憶エリアNAAには、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のうち特図当否情報が記憶されている数が第1特図保留数Nとして格納される。

20

【0741】

また、始動入球部としての第2入賞口315に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1、第2保留エリアREB2、第3保留エリアREB3、第4保留エリアREB4の優先順位で空いている領域に格納される。第2特図保留数記憶エリアNABには、第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち特図当否情報が記憶されている数が第2特図保留数Mとして格納される。

30

【0742】

即ち、遊技機10では、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の最大保留数に対応する合計8つの記憶領域により、始動入球部としての第1入賞口314及び第2入賞口315への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大4つまで保留することが可能である。

【0743】

なお、始動入球部としての第1入賞口314及び第2入賞口315に共通して最大保留数が8つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大8つまで入賞履歴としての特図当否情報を保留することが可能である。特図当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりMPU41によって実行される。

40

【0744】

特図実行エリアAEは、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄の変動表示が開始される際に、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1の特図当否情報が優先し

50

て特図実行エリア A E に移動され、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に特図当否情報が存在せず第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶される第 2 特図保留数 M が 0 である場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 の特図当否情報が特図実行エリア A E に移動される。即ち、遊技機 1 0 では、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技に優先して実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することで、主として第 2 特図遊技が実行される。

【 0 7 4 5 】

なお、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N と第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M との差が 2 以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリア A E に移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の特図当否情報が交互に特図実行エリア A E に移動されることも他の実施形態として考えられる。

【 0 7 4 6 】

そして、M P U 4 1 は、1 回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリア A E に特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 が特図実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に格納された特図当否情報は第 1 保留エリア R E A 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E A 3 に格納された特図当否情報は第 2 保留エリア R E A 2 にシフトし、第 4 保留エリア R E A 4 に格納された特図当否情報は第 3 保留エリア R E A 3 にシフトする。

【 0 7 4 7 】

同じく、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 が特図実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E B 2 に格納された特図当否情報は第 1 保留エリア R E B 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E B 3 に格納された特図当否情報は第 2 保留エリア R E B 2 にシフトし、第 4 保留エリア R E B 4 に格納された特図当否情報は第 3 保留エリア R E B 3 にシフトする。

【 0 7 4 8 】

大当たり乱数カウンタ C 1 は、前述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ~ 6 3 7 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。また、大当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 の値が当該大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 と同様に更新されるループカウンタである。そして、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が始動入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される。

【 0 7 4 9 】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 4 1 1 における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して 2 種類設定されている。ここで、図 6 2 (A) は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図 6 2 (B) は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【 0 7 5 0 】

図 6 2 (A) 及び図 6 2 (B) に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率 (大当たり確率) が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対

10

20

30

40

50

応してそれぞれ6つの当否テーブルを含む。遊技設定値6、遊技設定値5、遊技設定値4、遊技設定値3、遊技設定値2及び遊技設定値1の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【0751】

遊技設定値1では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては206個（0～205）、高確率モード当否テーブルについては821個（0～820）である。つまり、遊技設定値1では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/318.1$ （ $206/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/79.9$ （ $820/65536$ ）である。

10

【0752】

遊技設定値2では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては212個（0～211）、高確率モード当否テーブルについては845個（0～844）である。つまり、遊技設定値2では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/309.1$ （ $212/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/77.6$ （ $845/65536$ ）である。

【0753】

遊技設定値3では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては218個（0～217）、高確率モード当否テーブルについては869個（0～868）である。つまり、遊技設定値3では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/300.6$ （ $218/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/75.4$ （ $869/65536$ ）である。

20

【0754】

遊技設定値4では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては224個（0～223）、高確率モード当否テーブルについては893個（0～892）である。つまり、遊技設定値4では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/292.6$ （ $224/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/73.4$ （ $893/65536$ ）である。

30

【0755】

遊技設定値5では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては230個（0～229）、高確率モード当否テーブルについては917個（0～916）である。つまり、遊技設定値5では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/284.9$ （ $230/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/71.5$ （ $917/65536$ ）である。

【0756】

遊技設定値6では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては236個（0～235）、高確率モード当否テーブルについては941個（0～940）である。つまり、遊技設定値6では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/277.7$ （ $236/65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/69.6$ （ $941/65536$ ）である。

40

【0757】

なお、大当たり乱数カウンタC1の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【0758】

ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一遊技設定

50

値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとなる乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。

【0759】

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値に応じて6つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも1つあればよい。つまり、遊技設定値は6段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定値に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを1つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設け、高確率モードに対しては段階的な遊技設定値を設けず、大当たり確率を一様とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一様とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。

10

【0760】

大当たり種別カウンタC2は、0～19の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで特図保留格納エリア412bに格納される。遊技機10では、ROM411における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの2種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタC2の値が設定されている。

【0761】

ここで、図62(C)は振分テーブルの一例を示す図である。図62(C)に示す例では、特図遊技の種別が始動入球部としての第1入賞口314への入賞を契機とする第1特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、特図遊技の種別が始動入球部としての第2入賞口315への入賞を契機とする第2特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は5～14の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。

20

【0762】

また、遊技機10では、第1特図遊技及び第2特図遊技における確変大当たりの確率が75%で同一に設定されているが、第1特別図柄遊技に比べて第2特別図柄遊技における16R確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物315bの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

30

【0763】

そして、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機10では確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数に上限値が設定されておらず、遊技機10が、いわゆるループ確変機として構成されている。

40

【0764】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機10では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短遊技回数）に上限値（本実施形態では100回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、100回に限らず、他の回数であってもよい。

50

【 0 7 6 5 】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。この場合、所定回数の特図遊技が実行されるまでは、確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）しないようにし、確変遊技状態で実行される特図遊技の最低回数として当該所定回数に保証することも考えられる。これにより、確変遊技状態実行される特図遊技の回数が著しく少なくなることが防止される。

【 0 7 6 6 】

また、本実施形態では、入賞により第1特別図柄遊技を実行する契機となる始動入球部としての第1入賞口314、及び入賞により第2特別図柄遊技を実行する契機となる始動入球部としての第2入賞口315ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第1入賞口314及び第2入賞口315のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第1特別図柄遊技と第2特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機10は、ループ確変機に限らず、V-ST機を含むST機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

10

【 0 7 6 7 】

そして、MPU41は、特図実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1及び大当たり種別カウンタC2の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」、「5R通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

20

【 0 7 6 8 】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりの場合は、5R大当たりに対して設定される可動体である開閉扉319の可動体態様に基づいて、大当たり遊技において可変入賞口316が所定態様で開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が16R確変大当たりの場合は、16R大当たりに対して設定される可動体である開閉扉319の可動体態様に基づいて、大当たり遊技においてラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。つまり、大当たり遊技では、抽選処理における大当たり抽選の結果に応じて決定される大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じた可動体態様に対応する情報が設定され、当該情報に基づいて、大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じて可動体である開閉扉319が、可変入賞口316を閉鎖する戻り側位置である待機位置と、可変入賞口316を開放する駆動側位置である作動位置との間で連続的動作によって往復移動される。

30

【 0 7 6 9 】

また、各ラウンド遊技は、後述のように、可変入賞口316の最大開放時間が経過した場合、又は遊技者による発射ハンドル22に対する適切な所定の遊技操作がなされることによって当該最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合に終了するため、各ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定となり得る。そして、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、各ラウンド遊技において可動体である開閉扉319が駆動側位置である作動位置に可動される期間が不定となる。即ち、開閉扉319の連続的動作が実行される開閉実行モードでは、開閉扉319が駆動側位置である作動位置に可動される期間として、少なくとも第1の期間（例えば可変入賞口316の最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合）と、第1の期間より長時間の第2の期間（例えば可変入賞口316の最大開放時間が経過した場合）と、を含む。

40

【 0 7 7 0 】

さらに、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、開閉実行モード（大当たり遊技）の終了タイミングも不定となり得る結果、開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間も不定となり得る。つまり、開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間として、大当たり遊技の種別に応じて、少なくとも5R確変大当たり遊技及び5R通常大当たり遊技の開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間に対応する第1の期間と、16R確

50

変大当たり遊技の開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間に対応する第1の期間より長期間の第2の期間と、を含む。

【0771】

なお、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における1回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉319が可変入賞口316を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口316を開放する作動位置（駆動側位置）との間で1回往復移動されるが、1回の大当たり遊技において実行される複数回のラウンド遊技のうち少なくとも1回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉319が可変入賞口316を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口316を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複数回往復移動され、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の可動態様を採用することで、大当たり遊技に対する可変入賞口316の開閉態様（可動体である開閉扉319の可動態様）を複数設定することも考えられる。

10

【0772】

また、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における各ラウンド遊技での可変入賞口の最大開放時間が均一であるが、各ラウンド遊技における可変入賞口の最大開放時間を複数設定することで、大当たり遊技に対する可変入賞口316の開閉態様（可動体である開閉扉319の可動態様）を複数設定することも考えられる。

【0773】

また、5R確変大当たり又は16R確変大当たりの場合には、可動体である開閉扉319が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第1の制御によって大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ可動体である電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、MPU41により実行される抽選処理での大当たり抽選の結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

20

【0774】

一方、5R通常大当たりの場合には、可動体である開閉扉319が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第2の制御によって大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ可動体である電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば100回などの予め設定された規定回数の抽選処理での大当たりの抽選の結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に抽選処理での大当たりの抽選の結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

30

【0775】

また、特図遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態へ転落させるか否かの抽選処理を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、抽選処理による大当たり抽選の結果が外れの場合には、確変遊技状態から大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機10が5R確変大当たり、16R確変大当たり及び5R通常大当たりの3種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば2ラウンド確変大当たり、2ラウンド通常大当たり、16R通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

40

【0776】

また、リーチ乱数カウンタC3は、前述の図17の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREA2の第1～第4保留エリアREA1～REA4、REB1～REB4には、遊技球が始動入球部である第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタC3の値が格納される。

【0777】

50

遊技機 10 では、リーチ乱数カウンタ C 3 によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部 3 4 1 で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ROM 4 1 1 における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの 3 種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタ C 3 の値が設定されている。

【0778】

ここで、図 6 2 (D) は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図 6 2 (D) に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は 0 ~ 8 であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は 9 ~ 3 8 であり、完全外れとなる乱数の値は 3 9 ~ 2 3 8 である。なお、MPU 4 1 は、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たり に当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生と判断する。

10

【0779】

ここに、リーチとは、図柄表示部 3 4 1 における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たり に当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部 3 4 1 における有効ライン上の飾り図柄の 3 つの停止位置のうち 2 つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの 1 つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部 3 4 1 におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部 3 4 1 における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

20

【0780】

特図変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタ C S 1 は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄 (図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄) の変動表示時間を示す特図変動パターン種別 (特別図柄の変動表示時間) を決定するものである。特図変動パターン種別 (特別図柄の変動表示時間) は、メイン制御ユニット 3 3 1 による大当たり抽選の結果と共に、音声ランプ制御装置 5 に特図変動パターンコマンドとして送信される。音声ランプ制御装置 5 では、特図変動パターンコマンドに基づいて、表示制御処理や可動制御処理を実行することで、特図遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) や大当たり遊技での、可変表示ユニット 3 4 (図柄表示部 3 4 1) での表示演出や可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作などを制御する。具体的には、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って表示制御処理を実行することで、特図遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に表示制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が大当たり遊技において図柄表示部 3 4 1 で実行される。また、この大当たり遊技が実行される表示演出の中にスピーカ 2 6 での音声演出及び電飾部 2 7 でのランプ演出が実行される。また、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って可動制御処理を実行することで、特図遊技で実行される可動回転役物部材 3 7 の連続的動作が複数の可動状態様から決定され得り、可動回転役物部材 3 7 の連続的動作が決定された場合には、特図遊技において可動回転役物部材 3 7 の連続的動作が実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に可動制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され得り、可動回転役物部材 3 7 の連続的動作が決定された場合には、大当たり遊技において可動回転役物部材 3 7 の連続的動作が

30

40

50

実行される。

【0781】

また、特図変動種別カウンタCS1は、MPU41により後述する図66のメイン処理が1回実行されるごとにステップS1402において少なくとも1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップS1414において繰り返し更新される。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREA2の第1～第4保留エリアREA1～REA4、REB1～REB4には、遊技球が始動入球部である第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタCS1の値が格納される。

【0782】

そして、MPU41は、特図変動種別カウンタCS1と、抽選処理による大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル(図63(A)～図63(C)参照)とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、MPU41は、ROM411の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル(図63(A)参照)、確変大当たり変動テーブル(図63(B)参照)、又は外れ変動テーブル(図63(C)参照)を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

【0783】

ここで、図63(A)、図63(B)及び図63(C)は、変動テーブルの一例を示す図である。図63(A)に示す通常大当たり変動テーブル、図63(B)に示す確変大当たり変動テーブル、図63(C)に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU41は、抽選処理による大当たり抽選での抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は図63(A)に示す通常大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「5R確変大当たり」又は「16R確変大当たり」である場合は図63(B)に示す確変大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「外れ」である場合は図63(C)に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

【0784】

より具体的に、図63(A)及び図63(B)に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。

【0785】

ここで、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。

【0786】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様C(図91(C)参照)又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様D(図91(D)参照)が決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が可動態様C(図91(C)参照)又は可動態様D(図91(D)参照)で動作される。

10

20

30

40

50

【 0 7 8 7 】

また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「02」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。

【 0 7 8 8 】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「02」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様A（図91（A）参照）と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様C（図91（C）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様D（図91（D）参照）とが決定され、図柄表示部341でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様A（図91（A）参照）と、可動態様C（図91（C）参照）又は可動態様D（図91（D）参照）で動作される。

【 0 7 8 9 】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「03」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【 0 7 9 0 】

また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「03」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様A（図91（A）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様B（図91（B）参照）と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様C（図91（C）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様D（図91（D）参照）とが決定され、図柄表示部341でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様A（図91（A）参照）と、可動態様B（図91（B）参照）と、可動態様C（図91（C）参照）又は可動態様D（図91（D）参照）で動作される。

【 0 7 9 1 】

図63（C）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタC3の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタCS1と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。そして、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される場合、前述の通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される場合と同様に、サブ制御ユニット332による

10

20

30

40

50

可動制御処理により、変動種別（演出パターン）として、特図変動パターン「01」～「03」の種別に応じて所定のリーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて所定のリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。

【0792】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様D（図91（D）参照）が決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様D（図91（D）参照）で動作される。

10

【0793】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「02」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様A（図91（A）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様D（図91（D）参照）とが決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様A（図91（A）参照）と可動態様D（図91（D）参照）とで動作される。

20

【0794】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「03」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様A（図91（A）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様B（図91（B）参照）とが決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様A（図91（A）参照）と可動態様B（図91（B）参照）とで動作される。

30

【0795】

一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「04」又は「05」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「04」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が7sであるリーチなし演出パターン（7秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて7秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「05」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が10sであるリーチなし演出パターン（10秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて10秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。なお、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、可動回転役物部材37が可動されない。

40

【0796】

例えば、遊技機10では、特図変動パターン「04」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機10では、特図変動パターン「05」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「05」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン2

50

0の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

【0797】

なお、特図変動パターンの種別は、図63(A)、図63(B)及び図63(C)に示す例には限定されない。

【0798】

例えば、遊技機10では、特図変動パターン「01」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

【0799】

同じく、遊技機10では、特図変動パターン「02」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率(期待度)が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率(期待度)が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【0800】

さらに、遊技機10では、特図変動パターン「03」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率(期待度)が高いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【0801】

なお、特図変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン20に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン20の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン20の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。

【0802】

なお、本実施形態では、後述のように、16R確変大当たりであるか否かを遊技者に告知する場合に単発操作演出が実行される。具体的には、16R確変大当たりであることを告知するために可動回転役物部材37の可動態様として、可動態様C(図91(C)参照)又は可動態様D(図91(D)参照)が設定された場合、可動態様C及び可動態様Dの共通の動作である駆動パターンA~Cの動作の実行中に設定される有効期間の終了判定条件(操作ボタン20の操作又は有効期間の経過)が成立したと終了判定されるまで、図柄表示部341においてボタン操作演出が実行される(図102(C)参照)。

【0803】

そして、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄の変動表示時間(図柄表示部341における飾り図柄の変動表示時間)を特定すると、その特図変動表示時間、及び抽選処理による大当たり抽選の結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する。具体的に、MPU41は、大当たり抽選の結果が「5R通常大当たり」である場合は、特図変動パターンコマンド「A01」~「A03」の前に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した特図変動パターンコマンド「A01」~「A03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「5R確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」~「03」の前に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した特図変動パターンコマンド「

10

20

30

40

50

B 0 1」～「B 0 3」のいずれかを出力する。さらに、M P U 4 1は、大当たり抽選の結果が「1 6 R 確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「0 1」～「0 3」の前に1 6 R 確変大当たりである旨を示す「C」を付した特図変動パターンコマンド「C 0 1」～「C 0 3」のいずれかを出力する。また、M P U 4 1は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「0 1」～「0 5」の前に外れである旨を示す「D」を付した特図変動パターンコマンド「D 0 1」～「D 0 5」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、抽選処理による大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置5では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部3 4 1などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置5は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部3 4 1において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ2 6によって音声演出を実行し、電飾部2 7によって電飾演出（ランプ演出）を実行させ、必要に応じて、可動回転役物部材3 7を所定の可動態様A～Dで可動させる。

10

【0 8 0 4】

このように、遊技機1 0では、主制御装置4のM P U 4 1は、特図変動種別カウンタC S 1及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部3 4 1における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機1 0のM P U 4 1が8ビットマイコンで構成される場合であっても、そのM P U 4 1により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部3 4 1に表示される飾り図柄の変動態様の詳細は音声ランプ制御装置5で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

20

【0 8 0 5】

図6 3（A）～図6 3（C）に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

30

【0 8 0 6】

ここで、図6 4は図6 1に示す主制御装置4の記憶領域の普図保留格納エリア4 1 2 cの一例を示すブロック図である。図6 4に示すように、普図保留格納エリア4 1 2 cは、普図第1保留エリアS E 1、普図第2保留エリアS E 2、普図第3保留エリアS E 3、普図第4保留エリアS E 4、普図変動保留数記憶エリアS N A及び普図実行エリアS A Eを含む。

40

【0 8 0 7】

普図第1保留エリアS E 1～普図第4保留エリアS E 4は、スルーゲート3 1 7 L、3 1 7 Rを遊技球が通過した場合に普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で用いられる普図当否情報として取得される普通当たり乱数カウンタC 4、普通当たり種別乱数カウンタC 5及び普図変動種別カウンタC S 2を格納する記憶領域である。

【0 8 0 8】

50

普図変動保留数記憶エリア S N A は、普図当否情報が格納されている普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリア S N A は、普図遊技を実行する権利の保留の数を記憶する記憶領域である。

【 0 8 0 9 】

普図実行エリア S A E は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第 1 保留エリア S E 1 の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、M P U 4 1 は、1 回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリア S A E に普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタ C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図 6 5（A）及び図 6 5（B）参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図 6 5（C）及び図 6 5（D）参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第 1 保留エリア S E 1 に格納された普図当否情報が普図実行エリア S A E に移動された場合には、普図第 2 保留エリア S E 2 に格納された普図当否情報が普図第 1 保留エリア S E 1 にシフトされ、普図第 3 保留エリア S E 3 に格納された普図当否情報が普図第 2 保留エリア S E 2 にシフトされ、普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普図当否情報が普図第 3 保留エリア S E 3 にシフトされる。

【 0 8 1 0 】

普通当たり乱数カウンタ C 4 は、前述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ~ 2 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値によって電動役物 3 1 5 b を所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当たり抽選が行われる。

【 0 8 1 1 】

ここで、図 6 5（A）及び図 6 5（B）は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 6 5（A）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図 6 5（B）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選での普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

【 0 8 1 2 】

図 6 5（A）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 6 5（A）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、普図当たり確率が 1 / 3 0 0 に設定されており、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が低くされている。

【 0 8 1 3 】

図 6 5（B）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 6 5（B）に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に普図当たり設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり確率が 2 9 9

10

20

30

40

50

／ 3 0 0 に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高くされている。

【 0 8 1 4 】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図 6 5 (A) 及び図 6 5 (B) に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【 0 8 1 5 】

普通当たり種別乱数カウンタ C 5 は、前述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が格納される。また、普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が普図当たりである場合に、普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物 3 1 5 b の開放時間が設定される。

【 0 8 1 6 】

ここで、図 6 5 (C) 及び図 6 5 (D) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 6 5 (C) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図 6 5 (D) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。また、本実施形態では、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の最大開放時間が 2 種類設定されることで、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の開閉態様（可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様）として終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る 2 種類の開閉態様が設定されている。もちろん、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の開閉態様は 3 種類以上であってもよい。

【 0 8 1 7 】

ここで、短開放普図当たりの場合には、可動体である電動役物 3 1 5 b が短時間（例えば 0 . 1 秒）開放されることによって始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が短時間（例えば 0 . 1 秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間（例えば 0 . 1 秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物 3 1 5 b の開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が短いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難く、多くの場合、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球しない。

【 0 8 1 8 】

一方、長開放普図当たりの場合、可動体である電動役物 3 1 5 b が短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば 6 秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が長時間（例えば 6 秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間（例えば 6 秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物 3 1 5 b の開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が長いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易く、第 2 特図遊技を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留する

ことが可能である。

【 0 8 1 9 】

図 6 5 (C) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 6 5 (C) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ~ 9 9 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 0 0 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たり設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が 1 : 1 に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも 1 : 1 である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 個又は 2 個）に設定することも可能である。

10

【 0 8 2 0 】

図 6 5 (D) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 6 5 (D) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たり設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図 6 5 (D) に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）に設定することも可能である。

20

【 0 8 2 1 】

なお、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様は、1 回の普図当たり遊技につき 1 回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、1 回の普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、1 種類であっても複数種であってもよい。つまり、普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の可動態様は、前述の短開放及び長開放の 2 種類に限らず、種々に変更可能である。

30

【 0 8 2 2 】

普図変動種別カウンタ C S 2 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで、後述の図 6 6 のメイン処理が 1 回実行されるごとにステップ S 1 4 0 2 において少なくとも 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップ S 1 4 1 4 において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、始動入球部であるスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R に遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタ C S 2 の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納された普図変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。

40

【 0 8 2 3 】

普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタ C S 2 の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図

50

変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。

【0824】

なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブルを設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルのうち少なくとも一方の普図変動表示テーブルに設定される普図変動表示時間は1種類であってもよい。また、普図変動保留数Xに応じて普図変動表示時間が設定されるようにしてもよく、例えば普図変動保留数Xが多いほど普図変動表示時間が短くなるように設定してよく、普図変動保留数Xが少ないほど普図変動表示時間が長くなるように設定してよい。

10

【0825】

また、本実施形態では、後述のように、普図当たり遊技において、可動体である電動役物315bが第2入賞口315を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第2入賞口315を開放する作動位置（駆動側位置）との間で1回往復移動されるが、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物315bが第2入賞口315を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第2入賞口315を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複数回往復移動される連続的動作の可動態様を採用することで、普図当たり遊技に対する第2入賞口315の開閉態様（可動体である電動役物315bの可動態様）として、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の開閉態様を設定することも考えられる。

20

【0826】

[主制御装置4の処理]

次に、図66～図77を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機10において、MPU41は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるNMI割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、メイン処理について説明する。

30

【0827】

[主制御装置4のメイン処理]

次に、図66を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップS1401～S1411の処理が、例えば4msec周期の定期処理として実行され、ステップS1413及びS1414のカウンタ更新処理がステップS1401～S1411の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【0828】

<ステップS1401>

図66に示すように、ステップS1401では、MPU41は、図17の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット332や周辺制御ユニット140などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、RAM412において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第1特図保留コマンド、第2特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には

40

50

、音声ランプ制御装置 5 にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において R A M 4 1 2 に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 7 に対して送信する。

【 0 8 2 9 】

<ステップ S 1 4 0 2 >

ステップ S 1 4 0 2 では、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。

【 0 8 3 0 】

<ステップ S 1 4 0 3 >

ステップ S 1 4 0 3 では、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 及びサブ制御ユニット 3 3 2 に出力する賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。具体的には、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6 などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。このとき、M P U 4 1 は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）では、一般入賞口 3 1 3 又は第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納される一般入賞口払出玉数又は第 1 入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、M P U 4 1 は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）又は確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、第 2 入賞口 3 1 5 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納される第 2 入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態では、可変入賞口 3 1 6 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【 0 8 3 1 】

<ステップ S 1 4 0 4 >

ステップ S 1 4 0 4 では、M P U 4 1 は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図 6 7 ~ 図 6 9 を参照して後述する。

【 0 8 3 2 】

<ステップ S 1 4 0 5 >

ステップ S 1 4 0 5 では、M P U 4 1 は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図 7 0 を参照して後述する。

【 0 8 3 3 】

<ステップ S 1 4 0 6 >

ステップ S 1 4 0 6 では、M P U 4 1 は、特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図 7 1 ~ 図 7 3 を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、M P U 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3、並びに本処理のステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。

【 0 8 3 4 】

<ステップ S 1 4 0 7 >

ステップ S 1 4 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に

10

20

30

40

50

実行される大当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図 7 4 ~ 図 7 7 を参照して後述する。

【 0 8 3 5 】

< ステップ S 1 4 0 8 >

ステップ S 1 4 0 8 では、M P U 4 1 は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、本実施形態の遊技状態移行処理は、図 3 3 及び図 3 4 を参照して説明した前述の第 1 の実施形態の遊技状態移行処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

10

【 0 8 3 6 】

< ステップ S 1 4 0 9 >

ステップ S 1 4 0 9 では、M P U 4 1 は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部 4 6 に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、本実施形態の遊技設定値変更処理は、図 3 5 を参照して説明した前述の第 1 の実施形態の遊技設定値変更処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 0 8 3 7 】

また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでに限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。

20

【 0 8 3 8 】

< ステップ S 1 4 1 0 >

ステップ S 1 4 1 0 では、M P U 4 1 は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、本実施形態の特定性能情報更新処理は、図 3 6 及び図 3 7 を参照して説明した前述の第 1 の実施形態の特定性能情報更新処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

30

【 0 8 3 9 】

< ステップ S 1 4 1 1 >

ステップ S 1 4 1 1 では、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理では、ステップ S 1 4 1 0 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ 4 3 に表示させる処理が実行される。なお、本実施形態の性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理は、図 3 8 ~ 図 4 1 を参照して説明した前述の第 1 の実施形態の性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 0 8 4 0 】

< ステップ S 1 4 1 2 >

ステップ S 1 4 1 2 では、M P U 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップ S 1 4 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 1 4 0 1 に移行させ、前述した S 1 4 0 1 以降の各処理を実行する。一方、M P U 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップ S 1 4 1 2 : N o ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップ S 1 4 1 2 : Y e s ）、ステップ S 1 4 1 3 及びステップ S 1 4 1 4 を繰り返し実行する。

40

50

【 0 8 4 1 】

< ステップ S 1 4 1 3 >

ステップ S 1 4 1 3 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にクリアする。

【 0 8 4 2 】

< ステップ S 1 4 1 4 >

ステップ S 1 4 1 4 では、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にクリアする。そして、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新した後、処理をステップ S 1 4 1 2 に戻す。

10

【 0 8 4 3 】

[普図遊技制御処理]

ここで、図 6 7 は、図 6 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図 6 7 を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

20

【 0 8 4 4 】

< ステップ S 3 2 0 1 >

図 6 7 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 1）。普図変動表示中フラグは、後述の図 6 9 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップ S 3 4 1 1 でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップ S 3 2 1 0 でオフに設定される。

【 0 8 4 5 】

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 2 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 2 に移行する。

30

【 0 8 4 6 】

< ステップ S 3 2 0 2 >

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、可動体である電動役物 3 1 5 b が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 2）。電動役物開放中フラグは、後述の図 7 0 の可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理において、可動体である電動役物 3 1 5 b を開放する場合（可動体である電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置に位置された場合）にステップ S 3 5 1 1 でオンに設定され、電動役物 3 1 5 b を閉鎖する場合（可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置に位置された場合）にステップ S 3 5 1 8 でオフに設定される。

40

【 0 8 4 7 】

M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 2 : Y e s）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 3 に移行する。

50

【 0 8 4 8 】

< ステップ S 3 2 0 3 >

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 3）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 7 4 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 9 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 9 5 2 でオフに設定される。

【 0 8 4 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 3 : Y e s 10）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。

【 0 8 5 0 】

もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタ C 4、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が 20 実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図 6 5（B）参照）、普図当たり種別テーブル（図 6 5（D）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図 6 5（A）参照）、普図当たり種別テーブル（図 6 5（C）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

【 0 8 5 1 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 4 に移行する。 30

【 0 8 5 2 】

< ステップ S 3 2 0 4 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 4）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 3 2 0 4 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 3 2 0 4 : N o）、処理をステップ S 3 2 0 5 に移行する。 40

【 0 8 5 3 】

< ステップ S 3 2 0 5 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 3 2 0 4 : N o）、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップ S 3 2 0 5）、処理をステップ S 3 2 0 6 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 6 8 を参照して後述する。

【 0 8 5 4 】

< ステップ S 3 2 0 6 >

ステップ S 3 2 0 6 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されてい 50

る情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 6 9 を参照して後述する。

【 0 8 5 5 】

<ステップ S 3 2 0 7 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 1 : Y e s ）、即ち普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 7 ）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 7 4 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 9 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 9 5 2 でオフに設定される。

10

【 0 8 5 6 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 7 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 7 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 8 に移行する。

【 0 8 5 7 】

<ステップ S 3 2 0 8 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 7 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 8 ）。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

20

【 0 8 5 8 】

M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 3 2 0 8 : N o ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

30

【 0 8 5 9 】

<ステップ S 3 2 0 9 ~ S 3 2 1 1 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 1 : Y e s ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 7 : Y e s ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップ S 3 2 0 9 ）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 3 2 1 0 ）。さらに、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 3 2 1 1 ）、当該普図遊技制御処理を終了する。

40

【 0 8 6 0 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 7 0 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 5 0 1 において、普図当たり遊技を開始（可動体である電動役物 3 1 5 b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 0 8 6 1 】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図

50

遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【 0 8 6 2 】

[普図データ設定処理]

ここで、図 6 8 は、図 6 7 のステップ S 3 2 0 5 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 6 4 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶内容が更新される。以下、図 6 8 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

10

【 0 8 6 3 】

< ステップ S 3 3 0 1 ~ S 3 3 0 3 >

図 6 8 に示すように、普図データ設定処理では、まず M P U 4 1 は、普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X を 1 減算し（ステップ S 3 3 0 1 ）、普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に普図当否情報を移動させる（ステップ S 3 3 0 2 ）。続いて、M P U 4 1 は、普図第 2 保留エリア S E 2 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納されている普図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 3 3 0 3 ）。具体的に、ステップ S 3 3 0 3 では、普図第 2 保留エリア S E 2 の普図当否情報を普図第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図第 3 保留エリア S E 3 の普図当否情報を普図第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図第 4 保留エリア S E 4 の普図当否情報を普図第 3 保留エリア S E 3 に移動させる。

20

【 0 8 6 4 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 6 9 は、図 6 7 のステップ S 3 2 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 6 9 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【 0 8 6 5 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 6 9 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1 ）。高頻度サポートモードフラグは、前述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 1 3 でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図 3 3 のステップ S 2 3 0 7 で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 2 6 でオフに設定される。

30

【 0 8 6 6 】

M P U 4 1 は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、即ち高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行し、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

40

【 0 8 6 7 】

< ステップ S 3 4 0 2 及び S 3 4 0 3 >

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 3 4 0 2 ）。具体的には、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード普図当

50

たり当否テーブル（図 6 5（B）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 6 5（D）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードである場合、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。

【 0 8 6 8 】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 3 4 0 3 ）。具体的には、M P U 4 1 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 6 5（A）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 6 5（C）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、M P U 4 1 は、低頻度サポートモードである場合、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。

10

【 0 8 6 9 】

<ステップ S 3 4 0 4 及び S 3 4 0 5 >

M P U 4 1 は、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たりの当否判定を行った場合（ステップ S 3 4 0 2 又は S 3 4 0 3 ）、当否判定の結果が、始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 4 ）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 0 5 ）、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o ）、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。

20

【 0 8 7 0 】

<ステップ S 3 4 0 6 及び S 3 4 0 7 >

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o ）、M P U 4 1 は、当否判定の結果が、始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 6 ）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップ S 3 4 0 6 : Y e s ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 0 7 ）、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 6 : N o ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。

30

【 0 8 7 1 】

<ステップ S 3 4 0 8 及び S 3 4 0 9 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 3 4 0 5 ）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 3 4 0 7 ）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップ S 3 4 0 6 : N o ）、M P U 4 1 は、普図遊技におけるメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テ

40

50

ブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【 0 8 7 2 】

そして、MPU41は、ステップS3408で設定される普図変動パターンに加え、ステップS3402又はS3403での普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置5に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップS3409）、処理をステップS3410に移行する。

10

【 0 8 7 3 】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図66参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置5では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【 0 8 7 4 】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくとも普図変動パターンを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置5に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップS3402又はS3403において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置5に通知するようにしてもよい。

20

【 0 8 7 5 】

< ステップS3410及びS3411 >

ステップS3410では、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始する（ステップS3410）。そして、MPU41は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS3411）、当該普図変動開始処理を終了する。

30

【 0 8 7 6 】

なお、普図変動表示中フラグは、図67の普図遊技制御処理でのステップS3201において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【 0 8 7 7 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図70は、図66のメイン処理でのステップS1405において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、可動体である電動役物315bの連続的動作による開閉制御を行うことによって始動入球部である第2入賞口315への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える可動体制御処理が実行される。以下、図70を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

40

【 0 8 7 8 】

< ステップS3501 >

図70に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3501）。即ち、MPU41は、可動体である電動役物315bに連続的動作を実行させる普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否

50

かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 6 7 の普図遊技制御処理において普図柄が停止表示される場合にステップ S 3 2 1 1 でオンに設定される。

【 0 8 7 9 】

M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 3 5 1 3 に移行する。

【 0 8 8 0 】

< ステップ S 3 5 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 2 ）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 7 4 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 9 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 9 5 2 でオフに設定される。

【 0 8 8 1 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【 0 8 8 2 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行する。

【 0 8 8 3 】

< ステップ S 3 5 0 3 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 3 ）。長開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図 6 9 の普図変動開始処理のステップ S 3 4 0 5 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 0 4 に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o ）、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行する。

【 0 8 8 4 】

< ステップ S 3 5 0 4 及び S 3 5 0 5 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s ）、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、長開放普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 6 秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様として長開放を実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップ S 3 5 0 4 ）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の

10

20

30

40

50

ステップ S 3 5 1 5 において参照される。そして、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 5 ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

【 0 8 8 5 】

< ステップ S 3 5 0 6 >

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 6 ）。短開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図 2 4 の普図変動開始処理のステップ S 1 7 0 7 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 6 : N o ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

10

【 0 8 8 6 】

< ステップ S 3 5 0 7 及び S 3 5 0 8 >

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 6 : Y e s ）、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、短開放普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 0 . 1 秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様として短開放を実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップ S 3 5 0 7 ）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 5 1 5 において参照される。そして、M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 8 ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

20

【 0 8 8 7 】

< ステップ S 3 5 0 9 ~ S 3 5 1 1 >

抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップ S 3 5 0 5 又は S 3 5 0 8 ）、M P U 4 1 は、戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動体である電動役物 3 1 5 b を作動させる可動体制御処理を実行する（ステップ S 3 5 0 9 ）。これにより、始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 を開放し、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップ S 3 5 1 0 ）、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 1 1 ）、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

30

40

【 0 8 8 8 】

なお、電動役物開放コマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 6 6 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などに対して電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【 0 8 8 9 】

< ステップ S 3 5 1 2 >

抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に可動体である電動役物 3 1 5 b を開放させる可動体制御処理などを実行した場合（ステップ S 3 5 0 3 ~ S 3 5 1 1

50

）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（抽選処理による普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップS3503及びステップS3506が共にNo）、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップS3512）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0890】

<ステップS3513>

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS3501：No）、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS3511において電動役物315bを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3513）。即ち、MPU41は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU41は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3513：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップS3514に移行する。一方、MPU41は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3513：No）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

10

【0891】

<ステップS3514及びS3515>

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3513：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS3504又はS3507においてセットされる開放時間カウンタの値から1減算し（ステップS3514）、減算後の開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3515）。即ち、MPU41は、可動体制御処理として、終了判定条件の成立により、可動体である電動役物315bを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングであるか否かの終了判定を行う。

20

【0892】

MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS3515：Yes）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、処理をステップS3516に移行する。一方、MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3515：No）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0893】

<ステップS3516～S3518>

減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS3515：Yes）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、MPU41は、可動体である電動役物315bを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させる（ステップS3516）。これにより、始動入球部である第2入賞口315が閉鎖され、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41は、電動役物315bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップS3517）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップS3518）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

40

【0894】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図6参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部341などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【0895】

50

また、本実施形態では、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物315bを駆動側位置に1回だけ駆動される場合(第2入賞口315が1回開放される場合)について説明したが、1回の普図当たり遊技において電動役物315bを駆動側位置に複数回駆動されてもよく(第2入賞口315が複数回開放されてもよく)、この場合には、第2入賞口315の閉鎖時(可動体としての電動役物315bが戻り側位置である待機位置にある場合)に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定が行われ、第2入賞口315の開放時に普図当たり遊技の終了判定条件を設定して第2入賞口315の開放時に終了判定を実行しない。これは、第2入賞口315の開放中は普図当たり遊技を終了することができないので、制御上、普図当たり遊技が終了しているのに第2入賞口315が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、第2入賞口315の閉鎖時(可動体としての電動役物315bが戻り側位置である待機位置にある場合)に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である電動役物315bの可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。もちろん、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物315bを駆動側位置に1回だけ駆動される場合においても、第2入賞口315の閉鎖時に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うようにしてもよい。

10

【0896】

[特図遊技制御処理]

ここで、図71は、図66のメイン処理でのステップS1406において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新されると共に、第1特図遊技又は第2特図遊技の進行の制御、例えば第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図71を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

20

【0897】

<ステップS3601>

図71に示すように、ステップS3601では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図74の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS3906でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップS3552でオフに設定される。

30

【0898】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS3601:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【0899】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3601:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3602に移行する。

40

【0900】

<ステップS3602>

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3601:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(第1特図遊技又は第2特図遊技の実行中)であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3602)。特図変動表示中フラグは、後述の図73の特図変動開始処理において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS3807でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される場合にステップS3609でオフに設定される。

【0901】

50

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 3 6 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。

【 0 9 0 2 】

<ステップ S 3 6 0 3 >

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M の両方が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3）。

10

【 0 9 0 3 】

M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M の両方が 0 である場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 3 6 0 3 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行する。

20

【 0 9 0 4 】

<ステップ S 3 6 0 4 >

第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 3 6 0 3 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップ S 3 6 0 4）、処理をステップ S 3 6 0 5 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 7 2 を参照して後述する。

【 0 9 0 5 】

<ステップ S 3 6 0 5 >

ステップ S 3 6 0 5 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示を開始（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図 7 3 を参照して後述する。

30

【 0 9 0 6 】

<ステップ S 3 6 0 6 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s）、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特図遊技の変動表示の開始から、後述の図 7 3 の特図変動開始処理でのステップ S 3 8 0 4 の特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 6）。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

40

【 0 9 0 7 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 6 0 6 : Y e s）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 3 6 0 6 : N o）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

50

【0908】

<ステップS3607～S3609>

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップS3606：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップS3607）。そして、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップS3608）、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS3609）、当該特図遊技制御処理を終了する。

10

【0909】

[特図データ設定処理]

ここで、図72は、図71のステップS3604においてMPU41によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新される。以下、図72を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【0910】

<ステップS3701>

図72に示すように、ステップS3701では、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する。MPU41は、第2特図保留数Mが0である場合（ステップS3701：Yes）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく第1特図遊技に対する第1特図保留がある場合（図71の特図遊技制御処理でのステップS3603参照）、処理をステップS3702に移行する。一方、MPU41は、第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS3701：No）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある場合、処理をステップS3705に移行する。つまり、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

20

【0911】

なお、本実施形態では、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して開始されるが、第1特図遊技が第2特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、始動入球部である第1入賞口314又は第2入賞口315に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

30

【0912】

<ステップS3702～S3704>

第2特図保留数Mが0である場合（ステップS3701：Yes）、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算し（ステップS3702）、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる（ステップS3703）。続いて、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS3704）。具体的に、ステップS3704では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。MPU41は、ステップS3704の処理が終了した場合、処理をステップS3708に移行する。

40

【0913】

50

<ステップS 3 7 0 5 ~ S 3 7 0 7 >

第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS 3 7 0 1 : No)、MPU 4 1は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し(ステップS 3 7 0 5)、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB 1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる(ステップS 3 7 0 6)。続いて、MPU 4 1は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB 2 ~ 第4保留エリアREB 4の特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS 3 7 0 7)。具体的に、ステップS 3 7 0 7では、第2保留エリアREB 2の特図当否情報を第1保留エリアREB 1に移動させ、第3保留エリアREB 3の特図当否情報を第2保留エリアREB 2に移動させ、第4保留エリアREB 4の特図当否情報を第3保留エリアREB 3に移動させる。MPU 4 1は、ステップS 3 7 0 7の処理が終了した場合、処理をステップS 3 7 0 8に移行する。

10

【0914】

<ステップS 3 7 0 8 >

ステップS 3 7 0 8では、MPU 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA 1 ~ 第4保留エリアREA 4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB 1 ~ 第4保留エリアREB 4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM 4 1 2に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図66参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

20

【0915】

[特図変動開始処理]

ここで、図73は、図71のステップS 3 6 0 5においてMPU 4 1によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第1特別図柄表示部3 6 2での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部3 6 3での第2特別図柄の変動表示の開始により第1特別遊技又は第2特図遊技(特図遊技)が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図73を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

30

【0916】

<ステップS 3 8 0 1 >

図73に示すように、ステップS 3 8 0 1では、MPU 4 1は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図34のステップS 2 3 1 7で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図33のステップS 2 3 0 9で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

40

【0917】

MPU 4 1は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合(ステップS 3 8 0 1 : Yes)、処理をステップS 3 8 0 2に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合(ステップS 3 8 0 1 : No)、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップS 3 8 0 3に移行する。

【0918】

<ステップS 3 8 0 2 及びS 3 8 0 3 >

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合(ステップS 3 8 0 1 : Yes)、MPU 4 1は、前述の図35の遊技設定値変更処理でのステップS 2 4 1 0において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル(図62(B)参照)を読み出

50

し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS3802）。

【0919】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS3801：No）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、MPU41は、前述の図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図62（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS3803）。

【0920】

なお、ステップS3802及びS3803では、前述の図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップS3802及びS3803において、前述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2408で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【0921】

<ステップS3804>

ステップS3802又はS3803において当否判定を行った場合、MPU41は、当該特図遊技におけるメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップS3804）。

【0922】

なお、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップS3802又はS3803での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS1と通常大当たり変動テーブル（図63（A）参照）とに基づいて設定され、ステップS3802又はS3803での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS1と確変大当たり変動テーブル（図63（B）参照）とに基づいて設定され、ステップS3802又はS3803での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタCS1と外れ変動テーブル（図63（C）参照）とに基づいて設定される。

【0923】

<ステップS3805>

ステップS3805では、MPU41は、ステップS3802又はS3803での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS3804で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをRAM412に設定し、処理をステップS3806に移行する。特図変動パターンコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図66参照）のステップS1401において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などでの特図遊技演出を実行することができる。

【0924】

なお、前述したように、MPU41は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A01」～「A03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「5R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B01」～「B03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。さらに、MPU41は、大当たり抽選の結果が「16R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C01」～「C03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM

10

20

30

40

50

M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 8」に外れである旨を示す「D」を付した「D 0 1」～「D 0 8」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【0 9 2 5】

<ステップ S 3 8 0 6 >

ステップ S 3 8 0 6 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップ S 3 8 0 7 に移行する。

10

【0 9 2 6】

なお、M P U 4 1 は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、R A M 4 1 2 に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された「累積大当たり抽選回数」に 1 加算する。さらに、M P U 4 1 は、ステップ S 3 8 0 3 での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された「連続外れ回数」に 1 加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を 0 回にクリアする。

【0 9 2 7】

<ステップ S 3 8 0 7 >

ステップ S 3 8 0 7 では、M P U 4 1 は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 8 0 8 に移行する。特図変動表示中フラグは、図 7 1 の特図遊技制御処理におけるステップ S 3 6 0 2 において、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

20

【0 9 2 8】

<ステップ S 3 8 0 8 >

ステップ S 3 8 0 8 では、M P U 4 1 は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップ S 3 8 0 9 に移行する。特図変動停止フラグは、図 7 1 の特図遊技制御処理におけるステップ S 3 6 0 8 においてメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図 7 4 の大当たり遊技制御処理のステップ S 3 9 0 2 において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

30

【0 9 2 9】

<ステップ S 3 8 0 9 >

ステップ S 3 8 0 9 では、M P U 4 1 は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図 3 4 のステップ S 2 3 2 1 で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図 3 3 のステップ S 2 3 1 0 又は図 3 4 のステップ S 2 3 2 5 で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

40

【0 9 3 0】

M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【0 9 3 1】

<ステップ S 3 8 1 0 >

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時

50

短回数カウンタの値から1減算し(ステップS3810)、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、前述の図34の遊技状態移行処理でのステップS2320において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。

【0932】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機10を、いわゆるST機として構成することもできる。

10

【0933】

また、当該遊技機10は、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることに基いて実行される通常大当たり遊技が終了する場合、大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行することなく通常遊技状態に移行するように設定することも可能であり、この場合には、通常大当たり遊技の終了後には時短回数カウンタはセットされない。

【0934】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図74~図77は、図66のメイン処理でのステップS1407において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口316に設けられる可動体である開閉扉319を開閉する可動体制御処理などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図74~図77を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

20

【0935】

<ステップS3901>

図74に示すように、ステップS3901では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップS3906においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップS3952においてオフに設定される。

【0936】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS3901:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS3911に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3901:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3902に移行する。

30

【0937】

<ステップS3902>

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3901:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図71の特図遊技制御処理でのステップS3608においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図73の特図変動開始処理でのステップS3808においてオフに設定される。即ち、MPU41は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

40

【0938】

MPU41は、特図変動停止フラグがオンである場合(ステップS3902:Yes)、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップS3903に移行する。一方、MPU41は、特図変動停止フラグがオフである場合(ステップS3902:No)、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

50

【 0 9 3 9 】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第1特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第2特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第1特図と第2特図との同時変動に変更可能とすることで、第1特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第2特図遊技が実行され、第2特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第1特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第1特図遊技に対する大当たり遊技と、第2特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第1特図遊技に対する大当たり遊技及び第2特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

10

【 0 9 4 0 】

<ステップS 3 9 0 3 >

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップS 3 9 0 2 : Y e s）、即ち特別図柄が停止表示された場合、M P U 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばR A M 4 1 2に設定される特図保留格納エリア4 1 2 bの特図実行エリアA Eに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

20

【 0 9 4 1 】

M P U 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS 3 9 0 3 : Y e s）、処理をステップS 3 9 0 4に移行する。一方、M P U 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS 3 9 0 3 : N o）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 0 9 4 2 】

<ステップS 3 9 0 4 >

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS 3 9 0 3 : Y e s）、M P U 4 1は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップS 3 9 0 4）、処理をステップS 3 9 0 5に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理（図6 6参照）のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた図柄表示部3 4 1で実行される表示演出などの大当たり遊技演出を実行することができる。

30

【 0 9 4 3 】

<ステップS 3 9 0 5 >

ステップS 3 9 0 5では、M P U 4 1は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップS 3 9 0 6に移行する。大当たり遊技開始フラグは、前述の図3 3の遊技状態移行処理でのステップS 2 3 0 1において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

40

【 0 9 4 4 】

<ステップS 3 9 0 6 >

ステップS 3 9 0 6では、M P U 4 1は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップS 3 9 0 7に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制

50

御処理のステップ S 3 9 0 1 の他、図 6 7 の普図遊技制御処理のステップ S 3 2 0 3 及び図 7 1 の特図遊技制御処理のステップ S 3 6 0 1 において参照される。

【 0 9 4 5 】

<ステップ S 3 9 0 7 >

ステップ S 3 9 0 7 では、MPU 4 1 は、大当たり種別に応じて、開閉実行モードで実行される最大ラウンド遊技回数に対応して設定した情報（ラウンド数情報）に基づいて、残りのラウンド遊技回数を示す減算式のラウンド数カウンタをセットする可動体制御処理を実行し、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行する。具体的には、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり及び 5 R 通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「5」をセットし、大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「16」をセットする。これにより、ラウンド遊技では、大当たり種別に対応してラウンド数カウンタとして設定される情報に基づいて、可動体である開閉扉 3 1 9 が大当たり種別に応じた数だけ戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復移動され、大当たり種別によって終了判定条件の成立タイミングが不定である連続的動作が実行される可動体制御処理が実行される。

10

【 0 9 4 6 】

なお、本実施形態では、ラウンド数カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド数カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド数カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばラウンド数カウンタの値が最大ラウンド遊技回数に対応した数値となった場合に、開閉実行モードの終了判定条件が成立し、MPU 5 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に開閉実行モードが終了される。つまり、成立タイミングが不定である開閉実行モードの終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に、MPU 4 1 によって可動体である開閉扉 3 1 9 の連続的動作が終了される可動体制御処理が実行される。

20

【 0 9 4 7 】

<ステップ S 3 9 0 8 >

ステップ S 3 9 0 8 では、MPU 4 1 は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 9 0 9 に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのオープニング演出を開始させることができる。

30

【 0 9 4 8 】

<ステップ S 3 9 0 9 >

ステップ S 3 9 0 9 では、MPU 4 1 は、大当たり遊技において実行される最大オープニング時間に対応して設定した情報（オープニング時間情報）に基づいて、オープニングの残り時間を示す情報としての減算式のオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップ S 3 9 1 0 に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 7 5 のステップ S 3 9 1 3 において参照される。

40

【 0 9 4 9 】

なお、本実施形態では、オープニング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、オープニング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。オープニング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばオープニング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、オープニングの終了判定条件が成立し、MPU 4 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にオープニングが終了される。

【 0 9 5 0 】

<ステップ S 3 9 1 0 >

50

ステップS 3 9 1 0では、MPU 4 1は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップS 3 9 1 1において参照される。

【0 9 5 1】

<ステップS 3 9 1 1>

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS 3 9 0 1：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、MPU 4 1は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 9 1 1）。

【0 9 5 2】

MPU 4 1は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップS 3 9 1 1：Yes）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図7 5のステップS 3 9 1 2に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップS 3 9 1 1：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップS 3 9 2 2に移行する。

【0 9 5 3】

<ステップS 3 9 1 2及びS 3 9 1 3>

オープニング中フラグがオンである場合（ステップS 3 9 1 1：Yes）、即ちオープニングの実行中である場合、図7 5に示すように、MPU 4 1は、オープニングの残り時間を示す情報としてのオープニング時間カウンタの値から1減算し（ステップS 3 9 1 2）、減算後のオープニング時間カウンタの値がオープニングの終了判定条件である0であるか否かの終了判定を行う（ステップS 3 9 1 3）。即ち、MPU 4 1は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【0 9 5 4】

MPU 4 1は、減算後のオープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS 3 9 1 3：Yes）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、処理をステップS 3 9 1 4に移行する。一方、MPU 4 1は、減算後のオープニング時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 3 9 1 3：No）、即ちオープニングの終了判定条件が成立していないとの判定に基づいてオープニングを終了するタイミングでないと判断される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0 9 5 5】

<ステップS 3 9 1 4及びS 3 9 1 5>

減算後のオープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS 3 9 1 3：Yes）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、MPU 4 1は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップS 3 9 1 4）オープニング終了コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図6 6参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1において実行される表示演出などのオープニング演出を終了させることができる。

【0 9 5 6】

そして、MPU 4 1は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップS 3 9 1 5）、処理をステップS 3 9 1 6に移行する。

【0 9 5 7】

<ステップS 3 9 1 6>

ステップS 3 9 1 6では、MPU 4 1は、複数回（5回又は16回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されること、即ち可動体である開閉扉3 1 9の連続的動作である開閉扉3 1 9の開閉が大当たり種別に応じて決定される可動態様で実行されることを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステ

10

20

30

40

50

ップS 3 9 1 7に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図6 6参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1において実行される表示演出などの開閉実行モード演出を開始させることができる。

【0 9 5 8】

<ステップS 3 9 1 7>

ステップS 3 9 1 7では、MPU 4 1は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップS 3 9 1 8に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図6 6参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を開始させることができ、また各ラウンド遊技において図柄表示部3 4 1にラウンド数を表示することができる。

10

【0 9 5 9】

なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の1つの表示演出などを実行し、各ラウンド遊技において当該表示演出に加えてラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出が実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

20

【0 9 6 0】

<ステップS 3 9 1 8及びS 3 9 1 9>

ステップS 3 9 1 8では、MPU 4 1は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としての減算式のラウンド数カウンタの値から1減算し、さらに可動体である開閉扉3 1 9を戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動させることによって可変入賞口3 1 6を開放させる可動体制御処理を実行し（ステップS 3 9 1 9）、処理をステップS 3 9 2 0に移行する。

【0 9 6 1】

<ステップS 3 9 2 0及びS 3 9 2 1>

ステップS 3 9 2 0では、MPU 4 1は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の最大時間（可動体である開閉扉3 1 9の最大可動時間）に対応して設定したラウンド遊技時間の情報に基づいて、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としての減算式のラウンド遊技時間カウンタをセットする可動体制御処理を実行し（ステップS 3 9 2 1）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、可動体制御処理において規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉3 1 9を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を実行するために、当該大当たり遊技制御処理の図7 6のステップS 3 9 2 4において参照される。

30

40

【0 9 6 2】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド遊技時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド遊技時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、ラウンド遊技時間カウンタの値が最大ラウンド遊技時間に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、MPU 4 1によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。

【0 9 6 3】

<ステップS 3 9 2 2>

図7 4に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップS 3 9 1 1：No）

50

、即ちオープニングの実行中でない場合、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3922）。即ち、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であることを判断する。

【0964】

MPU41は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップS3922：Yes）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図76のステップS3923に移行する。一方、MPU41は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップS3922：No）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップS3926に移行する。

【0965】

<ステップS3923及びS3924>

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップS3922：Yes）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図76に示すように、MPU41は、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としてのラウンド遊技時間カウンタの値から1減算する。そして、MPU41は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3924）。即ち、MPU41は、可動体制御処理として、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉319を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

【0966】

MPU41は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0である場合（ステップS3924：Yes）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉319を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の成立によりラウンド遊技を終了させると判定される場合、処理をステップS3928に移行する。一方、MPU41は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3924：No）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉319を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、処理をステップS3925に移行する。

【0967】

<ステップS3925>

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3924：No）、即ち終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉319を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、MPU41は、可変入賞口316に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップS3925）。可変入賞口316に対する遊技球の入球があったか否かは、図17の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理において、入球センサ316aへの遊技球の入球が検出された場合にRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【0968】

MPU41は、可変入賞口316に対する遊技球の入球があった場合（ステップS3925：Yes）、処理をステップS3926に移行し、可変入賞口316に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップS3925：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0969】

<ステップS3926及びS3927>

可変入賞口316に対する遊技球の入球があった場合（ステップS3925：Yes）、MPU41は、当該ラウンド遊技での可変入賞口316への遊技球の入球数を示す情報としての加算式の入球数カウンタの値に1加算する（ステップS3926）。そして、MPU41は、加算後の入球数カウンタの値が10に達したか否か（ステップS3927）

10

20

30

40

50

、即ち可動体制御処理として、可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。即ち、ラウンド遊技の終了判定条件は、規定時間の経過及び可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球であり、ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定であるため、ラウンド遊技の実行中は、これらの終了判定条件のいずれかが成立しているか否かの終了判定が実行される。

【 0 9 7 0 】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合（ステップ S 3 9 2 7 : Y e s ）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップ S 3 9 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達していない場合（ステップ S 3 9 2 7 : N o ）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 0 9 7 1 】

なお、本実施形態では、入球数カウンタが加算式のカウンタとして設定されるが、入球数カウンタは減算式のカウンタとして設定してもよい。入球数カウンタが減算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、入球数カウンタの値が最大入球数に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、M P U 4 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。

20

【 0 9 7 2 】

< ステップ S 3 9 2 8 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 2 4 : Y e s ）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 3 9 2 7 : Y e s ）、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、可動体としての開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップ S 3 9 2 8 ）、処理をステップ S 3 9 2 9 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、可動体制御処理での終了判定によりラウンド遊技を終了させる終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口 3 1 6 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

30

【 0 9 7 3 】

< ステップ S 3 9 2 9 ~ S 3 9 3 1 >

ステップ S 3 9 2 9 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を終了させることができる。

40

【 0 9 7 4 】

そして、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す情報としての入球数カウンタをクリアする共に（ステップ S 3 9 3 0 ）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 3 0 ）、処理をステップ S 3 9 3 2 に移行する。

【 0 9 7 5 】

50

<ステップS 3 9 3 2 >

ステップS 3 9 3 2では、MPU 4 1は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数
を示す情報としてのラウンド数カウンタが0であるか否か（ステップS 3 9 3 2）、即ち
可動体制御処理として、開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているか否か
の終了判定を行う。

【0976】

MPU 4 1は、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップS 3 9 3 2：Yes）、
即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立
している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、処理をステップS 3 9 4 1
に移行する。一方、MPU 4 1は、ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS 3 9
3 2：No）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了
判定条件が成立していない（未実行のラウンド遊技がある）と判定される場合、処理をス
テップS 3 9 3 3に移行する。

10

【0977】

ここで、可変入賞口3 1 6の開放時（可動体としての開閉扉3 1 9が駆動側位置である
作動位置にある場合）に、開閉実行モードの終了判定条件を設定（5 R目又は1 6 R目の
開放）して可変入賞口3 1 6の開放時に終了判定を実行しないのは、可変入賞口3 1 6の
開放中は開閉実行モードを終了することができないので、制御上、開閉実行モードが終了
しているのに可変入賞口3 1 6が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、
この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、可変入賞口3
1 6の閉鎖時（可動体としての開閉扉3 1 9が戻り側位置である待機位置にある場合）に
開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効
率良く可動体である開閉扉3 1 9の可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。

20

【0978】

<ステップS 3 9 3 3 >

ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS 3 9 3 2：No）、即ち可動体制御処
理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない（未実
行のラウンド遊技がある）と判定される場合、MPU 4 1は、ラウンド遊技間のインター
バルを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するインターバル開始コマンドを設定
し（ステップS 3 9 3 3）、処理をステップS 3 9 3 4に移行する。インターバル開始コ
マンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図6 6参照）でのステップS
1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声
ランプ制御装置5は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1において
実行される表示演出などのインターバル演出を開始させることができる。

30

【0979】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技間のインターバルにおいて表示演出などのインタ
ーバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実
行されたラウンド遊技に対する表示演出などのラウンド遊技演出を継続して実行してもよ
く、また次に実行されるラウンド遊技に対する表示演出などのラウンド遊技演出を実行し
てもよい。

40

【0980】

<ステップS 3 9 3 4 及びS 3 9 3 5 >

ステップS 3 9 3 4では、MPU 4 1は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であ
ることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、MPU 4 1は、インター
バルの残り時間を示す情報として減算式のインターバル時間カウンタをセットし（ステッ
プS 3 9 3 5）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、
可動体制御処理として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件
が成立しているか否か終了判定を行うために、当該大当たり遊技制御処理での図7 7のス
テップS 3 9 3 8において参照される。

【0981】

50

<ステップ S 3 9 3 6 >

図 7 4 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 2 2 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップ S 3 9 3 6 ）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 7 6 のステップ S 3 9 3 4 においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 7 7 のステップ S 3 9 4 0 においてオフに設定される。

【 0 9 8 2 】

M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 3 6 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図 7 7 のステップ S 3 9 3 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 3 6 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 4 5 に移行する。

10

【 0 9 8 3 】

<ステップ S 3 9 3 7 及び S 3 9 3 8 >

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 3 6 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 7 7 に示すように、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示す情報としてのインターバル時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 9 3 7 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か（ステップ S 3 9 3 8 ）、即ち可動体制御処理での終了判定として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立しているか否かを判定する。

20

【 0 9 8 4 】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 3 8 : Y e s ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップ S 3 9 3 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 3 8 : N o ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 0 9 8 5 】

<ステップ S 3 9 3 9 及び S 3 9 4 0 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 3 8 : Y e s ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、M P U 4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 6 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのインターバル演出を終了させることができる。

40

【 0 9 8 6 】

そして、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 4 0 ）、処理を前述のステップ S 3 9 1 7 に移行する。処理を前述の図 7 5 のステップ S 3 9 1 7 に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップ S 3 9 1 7 ~ S 3 9 2 1 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 0 9 8 7 】

<ステップ S 3 9 4 1 >

50

図 7 6 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 9 3 2：Y e s）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップ S 3 9 4 1）、処理をステップ S 3 9 4 2 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 6 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

10

【 0 9 8 8 】

<ステップ S 3 9 4 2 >

ステップ S 3 9 4 2 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 9 4 3 に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 6 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのエンディング演出を開始させることができる。

20

【 0 9 8 9 】

<ステップ S 3 9 4 3 及び S 3 9 4 4 >

ステップ S 3 9 4 3 では、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示す情報として減算式のエンディング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 9 4 4）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）の終了判定条件の成立によりエンディング（大当たり遊技）を終了させるか否かの終了判定のため、当該大当たり遊技制御処理の図 7 7 でのステップ S 3 9 4 7 において参照される。

【 0 9 9 0 】

なお、本実施形態では、エンディング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、エンディング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。エンディング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばエンディング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、エンディングの終了判定条件が成立し、M P U 4 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にエンディングが終了される。

30

【 0 9 9 1 】

<ステップ S 3 9 4 5 >

図 7 4 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 3 6：N o）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 5）。

40

【 0 9 9 2 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 4 5：Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 7 7 のステップ S 3 9 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 4 5：N o）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 5 0 に移行する。

【 0 9 9 3 】

<ステップ S 3 9 4 6 及び S 3 9 4 7 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 4 5：Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、図 7 7 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時

50

間を示す情報としてのエンディング時間カウンタの値から1減算する(ステップS3946)。そして、MPU41は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3947)。即ち、MPU41は、エンディングの終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

【0994】

MPU41は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合(ステップS3947: Yes)、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップS3948に移行する。一方、MPU41は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0でない場合(ステップS3947: No)、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【0995】

<ステップS3948及びS3949>

減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合(ステップS3947: Yes)、即ちエンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図66参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのエンディング演出を終了させることができる。

20

【0996】

そして、MPU41は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し(ステップS3949)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0997】

<ステップS3950>

図74に戻り、エンディング中フラグがオフである場合(ステップS3945: No)、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、MPU41は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し(ステップS3950)、処理をステップS3951に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図66参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などの大当たり遊技演出を終了させることができる。

30

【0998】

<ステップS3951及びS3952>

ステップS3951では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)に移行するか否かを判断するために、前述の図34の遊技状態移行処理のステップS2312において参照される。

40

【0999】

そして、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し(ステップS3952)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【1000】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図78~図115を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU51によって実行される処理について説明する。

【1001】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置5のMPU51が実行する処理の一部又は全部

50

が、表示制御装置 6 の M P U 6 1 によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置 5 では、M P U 5 1 が、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 の制御処理、音声ランプ制御装置 5 の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時の N M I 割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

【 1 0 0 2 】

[音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理]

ここで、図 7 8 は、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。M P U 5 1 は、例えば副タイマ割込処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

【 1 0 0 3 】

図 7 8 に示すように、M P U 5 1 は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップ S 2 7 0 1）、操作検出処理（ステップ S 2 7 0 2）、コマンド判定処理（ステップ S 2 7 0 3）、特図遊技演出制御処理（ステップ S 2 7 0 4）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップ S 2 7 0 5）を実行する。

【 1 0 0 4 】

[カウンタ更新処理]

カウンタ更新処理（ステップ S 2 7 0 1）では、M P U 5 1 は、演出パターン種別カウンタ、第 1 停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、M P U 5 1 は、演出種別カウンタ及び第 1 停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは 0 ~ 1 0 9 の間でループするループカウンタである。また、第 1 停止図柄種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第 1 停止図柄種別カウンタは 0 ~ 9 9 の間でループするループカウンタである。一方、M P U 5 1 は、変動表示カウンタを 1 減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部 3 4 1 の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が 0 になる場合に 0 になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部 3 4 1 の変動表示が終了したことなどを把握できる。

【 1 0 0 5 】

[操作検出処理]

次に、図 7 8 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 2 で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図 7 9 は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 0 0 6 】

図 7 9 に示すように、操作検出処理では、M P U 4 1 は、操作ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 1）、操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 2）、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 3）、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 4）、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 5）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 6）を実行する。

【 1 0 0 7 】

[操作ボタン操作検出処理]

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップ S 4 0 0 1）では、操作ボタン 2 0 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機 1 0 では、M P U 4 1 によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では 1 m s e c 間隔）で操作ボタン 2 0 の操作の有無が判断されることになる。ここで、図 8 0 は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 8 0 を参照しつつ操

10

20

30

40

50

作ボタン操作検出処理を説明する。

【1008】

<ステップS4101～S4103>

図80に示すように、操作ボタン操作検出処理では、MPU41は、第2検出フラグの設定を第1検出フラグにシフト(上書き)させる(ステップS4101)。次いで、MPU41は、第3検出フラグの設定を第2検出フラグにシフト(上書き)させる(ステップS4102)。その後、MPU41は、操作スイッチ20aにより検出される操作ボタン20の操作状態を第3検出フラグに設定(上書き)し(ステップS4103)、当該操作検出処理を終了する。

【1009】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップS4101～S4103の処理が実行されることにより、操作ボタン20の操作履歴として1ms間隔の直近の3回分の操作状態が第1検出フラグ～第3検出フラグとしてRAM512に記憶される。具体的に、第3検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第2検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第1検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【1010】

[操作検出パターン判定処理]

図79の説明に戻り、操作検出処理でのステップS4002の操作検出パターン判定処理では、第1操作検出フラグ、第2操作検出フラグ及び第3操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン20の操作履歴から操作ボタン20に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第1～第3操作パターンフラグからなり、第1～第3操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン20の操作状態を判定できる。例えば、第1操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が継続されていると判定できる(図82(A)参照)。また、第2操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が開始されたと判定できる(図82(A)参照)。また、第3操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が終了したと判定できる(図82(A)参照)。そして、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作がなされていないと判定できる(図82(A)参照)。ここで、図81は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図82(A)は、操作ボタン20に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図81及び図82(A)を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【1011】

<ステップS4201>

図81に示すように、操作検出パターン判定処理では、MPU41は、3回前の操作ボタン20の操作状態を示す第1操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4201)。ここで、MPU41は、第1操作検出フラグがオンである場合(ステップS4201:Yes)、処理をステップS4202に移行し、第1操作検出フラグがオフである場合(ステップS4201:No)、処理をステップS4205に移行する。

【1012】

<ステップS4202>

第1操作検出フラグがオンである場合(ステップS4201:Yes)、MPU41は、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4202)。ここで、MPU41は、第2操作検出フラグがオンである場合(ステップS4202:Yes)、処理をステップS4203に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合(ステップS4202:No)、処理をステップS4208に移行する。

【1013】

10

20

30

40

50

<ステップ S 4 2 0 3 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 2 : Y e s)、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 3)。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 3 : Y e s)、処理をステップ S 4 2 0 4 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 3 : N o)、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

【 1 0 1 4 】

<ステップ S 4 2 0 4 >

第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 3 : Y e s)、M P U 4 1 は、第 1 操作パターンフラグをオン、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し (ステップ S 4 2 0 4)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 1 操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する (図 8 2 (A) 参照)。そして、第 1 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第 1 操作パターンフラグがオンに設定されている場合、M P U 4 1 は、操作ボタン操作継続コマンドを R A M 4 1 2 に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン 2 0 に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

【 1 0 1 5 】

<ステップ S 4 2 0 5 >

第 1 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 1 : N o)、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 5)。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 5 : Y e s)、処理をステップ S 4 2 0 6 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 5 : N o)、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

【 1 0 1 6 】

<ステップ S 4 2 0 6 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 5 : Y e s)、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 6)。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 6 : Y e s)、処理をステップ S 4 2 0 7 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 6 : N o)、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

【 1 0 1 7 】

<ステップ S 4 2 0 7 >

第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 6 : Y e s)、M P U 4 1 は、第 2 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する (ステップ S 4 2 0 7)。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 2 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し (図 8 2 (A) 参照)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第 2 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化

したか否かを（操作ボタン20の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第2操作パターンフラグを用いて、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン20の3回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン20の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン20の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

【1018】

<ステップS4208>

第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS4202：No）、MPU41は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS4208）。ここで、MPU41は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS4208：Yes）、処理をステップS4210に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS4208：No）、処理をステップS4209に移行する。

10

【1019】

<ステップS4209>

第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS4208：No）、MPU41は、第3操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定し（ステップS4209）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定する（図82（A）参照）。そして、第3操作パターンフラグは、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン20の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

20

【1020】

<ステップS4210>

第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS4203：No）、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS4205：No）、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS4206：No）、又は第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS4208：Yes）、MPU41は、第1操作パターンフラグ、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し（ステップS4210）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図82（A）参照）。なお、MPU41は、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン20が非操作状態であると判定する。

30

【1021】

[選択ボタン操作検出処理]

図79の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップS4003）では、MPU41は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

40

【1022】

<上選択ボタン操作処理>

上選択ボタン操作処理では、MPU41は、上選択ボタン211の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図80の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図80の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【1023】

50

< 下選択ボタン操作処理 >

下選択ボタン操作処理では、MPU41は、下選択ボタン212の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図80の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図80の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えばよい。

【1024】

< 左選択ボタン操作処理 >

左選択ボタン操作処理では、MPU41は、左選択ボタン213の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図80の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図80の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えばよい。

10

【1025】

< 右選択ボタン操作処理 >

右選択ボタン操作処理では、MPU41は、右選択ボタン214の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図80の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図80の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えばよい。

20

【1026】

[選択操作検出パターン判定処理]

図79の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップS4004）では、MPU41は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

【1027】

< 上選択操作検出パターン判定処理 >

上選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1上選択操作検出フラグ、第2上選択操作検出フラグ及び第3上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン211の操作履歴から上選択ボタン211に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図81の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図81の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えばよい。

30

【1028】

ここで、図82(B)に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

40

【1029】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【1030】

50

さらに、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第2上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【1031】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン211が非操作状態であると判定する。

【1032】

<下選択操作検出パターン判定処理>

下選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1下選択操作検出フラグ、第2下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン212の操作履歴から下選択ボタン212に対する操作状態を判断するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図81の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図81の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【1033】

ここで、図82(C)に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【1034】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【1035】

さらに、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第2下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【1036】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン212が非操作状態であると判定する。

【1037】

<左選択操作検出パターン判定処理>

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1左選択操作検出フラグ、第2左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン213の操作履歴から左選択ボタン213に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図81の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図81の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替ればよい。

【1038】

ここで、図82(D)に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

10

【1039】

また、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

20

【1040】

さらに、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第2左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【1041】

また、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン213が非操作状態であると判定する。

30

【1042】

< 右選択操作検出パターン判定処理 >

右選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1右選択操作検出フラグ、第2右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン214の操作履歴から右選択ボタン214に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図81の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図81の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替ればよい。

40

【1043】

ここで、図82(E)に示すように、右選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2右選択操作パターンフラグ及び第3右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、

50

第 1 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 1 0 4 4 】

また、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【 1 0 4 5 】

さらに、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 2 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 1 0 4 6 】

また、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態であると判定する。

【 1 0 4 7 】

[決定ボタン操作検出処理]

図 7 9 の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 5）では、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図 8 0 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図 8 0 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 1 0 4 8 】

[決定操作検出パターン判定処理]

決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 6）では、MPU 4 1 は、第 1 決定操作検出フラグ、第 2 決定操作検出フラグ及び第 3 決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン 2 1 B の操作履歴から決定ボタン 2 1 B に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図 8 0 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図 8 0 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 1 0 4 9 】

ここで、図 8 2（F）に示すように、決定操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 1 0 5 0 】

また、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。

10

20

30

40

50

そして、第2決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン21Bの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【1051】

さらに、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3決定操作パターンフラグをオンに設定し、第1決定操作パターンフラグ及び第2決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン21Bの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【1052】

また、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン21Bが非操作状態であると判定する。

【1053】

[コマンド判定処理]

次に、図78の副タイマ割込処理のステップS2703で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図83及び図84は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1054】

<ステップS4301>

図83に示すように、コマンド判定処理では、まずMPU51は、主制御装置4からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップS4301）。ここで、MPU51は、コマンドを受信した場合（ステップS4301：Yes）、処理をステップS4302に移行する。一方、MPU51は、コマンドを受信していない場合（ステップS4301：No）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1055】

なお、主制御装置4から受信したコマンドは、RAM512の未処理コマンド記憶エリアに格納され、MPU51は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップS4301でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【1056】

<ステップS4302>

コマンドを受信した場合（ステップS4301：Yes）、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップS4302）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【1057】

ここで、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップS4302：Yes）、処理をステップS4303に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS4302：No）、処理をステップS4307に移行する。

【1058】

<ステップS4303及びS4304>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップS4302：Yes）、MPU51は、主制御装置4から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、停止図柄組み合わせ設定処理（ステップS4303）及び変動種別（演出パターン）設定処理（ステップS4304）を実行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、

10

20

30

40

50

図 8 5 及び図 8 6 を参照し、特図遊技演出設定処理の詳細は、図 8 7 ~ 図 1 0 2 を参照して説明する。

【 1 0 5 9 】

<ステップ S 4 3 0 5 >

図 8 3 のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップ S 4 3 0 5 では、M P U 5 1 は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 7 8 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、M P U 5 1 は、変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

10

【 1 0 6 0 】

<ステップ S 4 3 0 6 >

ステップ S 4 3 0 6 では、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 3 0 3 で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容、及びステップ S 4 3 0 4 で設定された演出パターン種別を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部 3 4 1 における変動表示及び演出表示などの表示演出を実行する。

20

【 1 0 6 1 】

具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の M P U 6 1 は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば 3 つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7 などで実行される。

【 1 0 6 2 】

また、M P U 5 1 は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

30

【 1 0 6 3 】

<ステップ S 4 3 0 7 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 3 0 2 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 7 ）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4（図 6 1 参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

40

【 1 0 6 4 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 3 0 7 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 0 8 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 3 0 7 : N o ）、処理をステップ S 4 3 1 0 に移行する。

【 1 0 6 5 】

<ステップ S 4 3 0 8 及び S 4 3 0 9 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 3 0 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、特図データ設定処理（ステップ S 4 3 0 8 ）及び特図データ画像表示処理

50

(ステップ S 4 3 0 9) を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 0 6 6 】

ここで、ステップ S 4 3 0 8 で実行される特図データ設定処理は、音声ランブ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図当否情報のデータ (特図データ) をシフト (更新) する処理である。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b (図 6 1 参照) に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア 4 1 2 b と同等の特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E (図 6 1 参照) のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第 1 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 (図 6 1 参照) に対応する第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略)、第 1 特図保留数記憶エリア (図 6 1 参照) に対応する第 1 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第 2 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 1 ~ R E B 4 (図 6 1 参照) に対応する第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域、第 2 特図保留数記憶エリア (図 6 1 参照) に対応する第 2 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

10

【 1 0 6 7 】

一方、ステップ S 4 3 0 9 で実行される特図データ画像表示処理は、ステップ S 4 3 0 8 においてシフト (更新) された R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データに関する画像 (特図データ画像) をシフトする処理である。

20

【 1 0 6 8 】

ここで、特図データ画像は、図柄表示部 3 4 1 に設定される特図データ画像表示部に表示される (図示略)。特図データ画像表示部は、R A M 5 1 2 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域 (図示略) の特図実行エリア対応領域 (図示略)、第 1 特図保留格納エリア対応領域、及び第 2 特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域、第 1 特図保留画像表示領域及び第 2 特図保留画像表示領域を含む。

30

【 1 0 6 9 】

当該特図変動画像表示領域は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E (図 6 1 参照) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。

40

【 1 0 7 0 】

第 1 特図保留画像表示領域 7 6 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A (図 6 1 参照) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留画像を表示する領域である。この第 1 特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) に対応して、第 1 特図第 1 保留画像表示領域、第 1 特図第 2 保留画像表示領域、第 1 特図第 3 保留画像表示領域、及び第 1 特図第 4 保留画像表示領域を含む。そして、第 1 特図保留画像表示領

50

域には、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第 1 特図保留画像が表示される一方、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第 1 特図保留画像が表示されない。即ち、第 1 特図保留画像は、第 1 特図遊技に対する保留がある場合には、第 1 特図保留数 N に対応する数だけ表示され、第 1 特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第 1 特図保留画像の表示数に基づいて、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が明示される。

【 1 0 7 1 】

第 2 特図保留画像表示領域は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B（図 6 1 参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留画像を表示する領域である。この第 2 特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第 2 特図第 1 保留画像表示領域、第 2 特図第 2 保留画像表示領域、第 2 特図第 3 保留画像表示領域、及び第 2 特図第 4 保留画像表示領域を含む。そして、第 2 特図保留画像表示領域には、第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第 2 特図保留画像が表示される一方、第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第 2 特図保留画像が表示されない。即ち、第 2 特図保留画像は、第 2 特図遊技に対する保留がある場合には、第 2 特図保留数 M に対応する数だけ表示され、第 2 特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第 2 特図保留画像の表示数に基づいて、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が明示される。

【 1 0 7 2 】

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第 1 特図に対するものである場合、即ち第 1 特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第 1 特図保留画像表示領域 7 6 に第 1 特図保留画像を表示する。

【 1 0 7 3 】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第 2 特図に対するものである場合、即ち第 2 特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に第 2 特図保留画像を表示する。

【 1 0 7 4 】

< ステップ S 4 3 1 0 >

図 8 3 の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 3 0 7 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 1 0）。第 1 特図保留コマンドは、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が増加することを示す情報と、増加後の第 1 特図保留数 N に関する情報と、増加する第 1 保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【 1 0 7 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 3 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 1 1 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 3 1 0 : N o）、処理をステップ S 4 3 1 3 に移行する。

【 1 0 7 6 】

<ステップ S 4 3 1 1 及び S 4 3 1 2 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 4 3 1 0 : Y e s)、M P U 5 1 は、第 1 特図保留情報更新処理 (ステップ S 4 3 1 1) 及び第 1 特図保留画像表示処理 (ステップ S 4 3 1 2) を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 0 7 7 】

ここで、ステップ S 4 3 1 1 で実行される第 1 特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に特図当否情報のデータ (特図データ) を追加 (更新) する処理である。具体的には、第 1 特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 (図 6 1 参照) のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 に対応して設定される第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 (図 6 1 参照) に特図当否情報が格納された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に対応して設定される第 1 特図第 2 保留エリア対応領域 (図示略) に特図データが格納される。また、第 1 特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域 (図示略) に記憶される第 1 特図保留数 N に 1 加算される。

10

【 1 0 7 8 】

一方、ステップ S 4 3 1 2 で実行される第 1 特図保留画像表示処理は、ステップ S 4 3 1 2 において第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に追加 (更新) された特図データに基づいて、第 1 特図保留画像表示領域に第 1 特図保留画像を追加する処理が実行される。

20

【 1 0 7 9 】

<ステップ S 4 3 1 3 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 1 0 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 4 3 1 3)。第 2 特図保留コマンドは、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が増加することを示す情報と、増加後の第 2 特図保留数 M に関する情報と、増加する第 2 保留に対する特図変動パターン (特図変動表示時間) 及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

30

【 1 0 8 0 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 4 3 1 3 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 1 4 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 1 3 : N o)、処理をステップ S 4 3 1 6 に移行する。

【 1 0 8 1 】

<ステップ S 4 3 1 4 及び S 4 3 1 5 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 4 3 1 3 : Y e s)、M P U 5 1 は、第 2 特図保留情報更新処理 (ステップ S 4 3 1 4) 及び第 2 特図保留画像表示処理 (ステップ S 4 3 1 5) を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【 1 0 8 2 】

ここで、ステップ S 4 3 1 4 で実行される第 2 特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に特図当否情報のデータ (特図データ) を追加 (更新) する処理である。具体的には、第 2 特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 (図 6 1 参照) のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 に対応して

50

設定される第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア412bにおける第2特図保留格納エリアREBの第3保留エリアREB3（図61参照）に特図当否情報が格納された場合には、第3保留エリアREB3に対応して設定される第1特図第3保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第2特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第2特図保留数Mに1加算される。

【1083】

一方、ステップS4315で実行される第2特図保留画像表示処理は、ステップS4314において第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第2特図保留画像表示領域77に第2特図保留画像を追加する処理が実行される。

10

【1084】

<ステップS4316>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS4313：No）、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS4316）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図74の大当たり遊技制御処理でのステップS3904において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【1085】

MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS4316：Yes）、処理をステップS4317に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS4316：No）、処理をステップS4319に移行する。

20

【1086】

<ステップS4317及びS4318>

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS4316：Yes）、MPU51は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップS4317）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップS4318）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1087】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。オープニング演出及びエンディング演出は、可動体である開閉扉319によって可変入賞口316が閉鎖された状態で開閉扉319とは異なる制御対象である図柄表示部341において表示制御処理により実行される表示演出である。具体的には、オープニング演出は可動体制御処理によって開閉扉319の開閉が開始される前に図柄表示部341において実行され、エンディング演出は可動体制御処理によって開閉扉319の開閉が終了された後に図柄表示部341において実行される。開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）は、可動体制御処理による開閉扉319の可動によって可変入賞口316が開閉される状態において実行される表示演出である。つまり、開閉扉319による可変入賞口316の開閉は、図柄表示部341における表示演出としての開閉実行モード演出の表示中に実行される。

30

40

【1088】

この大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）及びエンディングにおいて図柄表示部341で実行される表示演出を設定する表示制御処理が実行され、さらに、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）及びエンディングにおいて実行されるスピーカ26での音声演出及び電飾部27でのランプ演出を設定する処理が実行される。また、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）での演出の実行中に、可動体である開閉扉319が開閉動作される。

【1089】

50

なお、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出は、1種類でも複数種類であってもよい。例えば、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を複数種類設定する場合、確変大当たりである場合の演出、通常大当たりである場合の演出、確変遊技状態が継続する場合の演出などを設定することが考えられる。

【1090】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図114の大当たり遊技演出制御処理でのステップS5201において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【1091】

<ステップS4319>

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS4316：No）、MPU51は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS4319）オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図74の大当たり遊技制御処理でのステップS3908においてオープニングを開始する場合に設定される。

【1092】

MPU51は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップS4319：Yes）、処理をステップS4320に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップS4319：No）、処理をステップS4321に移行する。

【1093】

<ステップS4320>

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップS4319：Yes）、MPU52は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップS4320）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図114の大当たり遊技演出制御処理でのステップS5202において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【1094】

<ステップS4321>

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップS4319：No）、MPU51は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS4321）オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図75の大当たり遊技制御処理でのステップS3914においてオープニングを終了する場合に設定される。

【1095】

MPU51は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップS4321：Yes）、処理をステップS4322に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップS4321：No）、処理を図84のステップS4323に移行する。

【1096】

<ステップS4322>

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップS4321：Yes）、MPU41は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップS4322）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図114の大当たり遊技演出制御処理でのステップ

10

20

30

40

50

S 5 2 0 5において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

【 1 0 9 7 】

<ステップS 4 3 2 3 >

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップS 4 3 2 1 : N o）、図 8 4 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS 4 3 2 3）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 7 5 の大当たり遊技制御処理でのステップS 3 9 1 7において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

10

【 1 0 9 8 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップS 4 3 2 3 : Y e s）、処理をステップS 4 3 2 4に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップS 4 3 2 3 : N o）、処理をステップS 4 3 2 6に移行する。

【 1 0 9 9 】

<ステップS 4 3 2 4 及びS 4 3 2 5 >

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS 4 3 2 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS 4 3 2 4）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をR A M 5 1 2にセットし（ステップS 4 3 2 5）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図 1 1 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップS 5 2 0 8において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

20

【 1 1 0 0 】

<ステップS 4 3 2 6 >

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップS 4 3 2 3 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS 4 3 2 6）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 7 6 の大当たり遊技制御処理でのステップS 3 9 2 9においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

30

【 1 1 0 1 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップS 4 3 2 6 : Y e s）、処理をステップS 4 3 2 7に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS 4 3 2 6 : N o）、処理をステップS 4 3 2 8に移行する。

【 1 1 0 2 】

<ステップS 4 3 2 7 >

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップS 4 3 2 6 : Y e s）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップS 4 3 2 7）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図 1 1 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップS 5 2 1 1においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

40

【 1 1 0 3 】

<ステップS 4 3 2 8 >

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS 4 3 2 6 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS 4 3 2 8）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U

50

41によって実行される図76の大当たり遊技制御処理でのステップS3933においてインターバルを開始させる場合に設定される。

【1104】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップS4328：Yes）、処理をステップS4329に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS4328：No）、処理をステップS4330に移行する。

【1105】

<ステップS4329>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップS4328：Yes）、MPU51は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップS4329）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図114の大当たり遊技演出制御処理でのステップS5214においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【1106】

<ステップS4330>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS4328：No）、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS4330）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図77の大当たり遊技制御処理でのステップS3939においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【1107】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS4330：Yes）、処理をステップS4331に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップS4330：No）、処理をステップS4332に移行する。

【1108】

<ステップS4331>

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS4330：Yes）、MPU51は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップS4331）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図114の大当たり遊技演出制御処理でのステップS5217においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【1109】

<ステップS4332>

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップS4330：No）、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS4332）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図76の大当たり遊技制御処理でのステップS3942においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【1110】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップS4332：Yes）、処理をステップS4333に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップS4332：No）、処理をステップS4334に移行する。

【1111】

<ステップS4333>

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップS4332：Yes） 50

s)、MPU51は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し(ステップS4333)、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図114の大当たり遊技演出制御処理のステップS5220においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【1112】

<ステップS4334>

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合(ステップS4332:No)、MPU51は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する(ステップS4334)。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図77の大当たり遊技制御処理でのステップS3948においてエンディングを終了させる場合に設定される。

10

【1113】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合(ステップS4334:Yes)、処理をステップS4335に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合(ステップS4334:No)、処理をステップS4336に移行する。

【1114】

<ステップS4335>

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合(ステップS4334:Yes)、MPU51は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し(ステップS4335)、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図114の大当たり遊技演出制御処理のステップS5223においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

20

【1115】

<ステップS4336>

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合(ステップS4334:No)、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する(ステップS4336)。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図74の大当たり遊技制御処理でのステップS3950において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

30

【1116】

ここで、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合(ステップS4336:Yes)、処理をステップS4337に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合(ステップS4336:No)、処理をステップS4339に移行する。

【1117】

<ステップS4337>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合(ステップS4336:Yes)、MPU51は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し(ステップS4337)、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【1118】

<ステップS4338>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合(ステップS4336:No)、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し(ステップS4338)、当該コマンド判定処理を終了する。

【1119】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

次に、図83のコマンド処理のステップS4303で実行される停止図柄組み合わせ設

50

定処理の手順の一例を説明する。停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で変動表示される複数の飾り図柄（例えば 3 つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、MPU 5 1 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、後述の第 1 停止図柄選択テーブル（図 8 5 参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。ここで、図 8 5 は第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図であり、図 8 6 は停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 8 5 及び図 8 6 を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理を説明する。

【 1 1 2 0 】

図 8 5 に示すように、第 1 停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部 3 4 1 において最初に停止表示させる飾り図柄（第 1 停止図柄）が定められている。なお、図 8 5 は、飾り図柄が「 1 」～「 9 」であり、「 3 3 3 」が確変大当たり（ 5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「 7 7 7 」が 1 6 R 確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「 3 3 3 」及び「 7 7 7 」以外のゾロ目が 5 R 通常大当たり、 5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

10

【 1 1 2 1 】

抽選結果が「 5 R 通常大当たり」には、第 1 停止図柄として「 3 」及び「 7 」の振り分けはなく、「 3 」及び「 7 」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第 1 停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「 5 R 通常大当たり」の場合、 5 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「 3 3 3 」又は「 7 7 7 」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

20

【 1 1 2 2 】

また、抽選結果が「 5 R 確変大当たり」には、第 1 停止図柄として「 7 」の振り分けはなく、「 7 」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第 1 停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「 5 R 確変大当たり」の場合、 1 6 R 確変大当たりであることを示す「 7 7 7 」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「 5 R 確変大当たり」の場合であっても、 5 R 確変大当たりであることを示す「 3 3 3 」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「 5 R 確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が 5 R 通常大当たりを示唆する「 3 3 3 」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。

30

【 1 1 2 3 】

さらに、抽選結果が「 1 6 R 確変大当たり」には、「 1 」～「 9 」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「 1 」～「 9 」の飾り図柄から予め定められた確率で第 1 停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「 1 6 R 確変大当たり」の場合であっても、 1 6 R 確変大当たりであることを示す「 7 7 7 」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「 1 6 R 確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が 5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりを示唆する「 7 7 7 」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。

【 1 1 2 4 】

そして、MPU 5 1 は、抽選結果が大当たりである場合に第 1 停止図柄を決定すると、第 2 停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第 1 停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部 3 4 1 の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

40

【 1 1 2 5 】

一方、抽選結果が「外れ」には、「 1 」～「 9 」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「 1 」～「 9 」の飾り図柄から予め定められた確率で第 1 停止図柄決定される。そして、MPU 5 1 は、抽選結果が「外れ」である場合に第 1 停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図 6 2（D）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第 1 停止図柄に基づいて第 2 停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第 2 停止図柄が第 1 停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第 1 停

50

止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第1停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第2停止図柄が第1停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第2停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

【1126】

ここで、図86は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図86を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を説明する。

【1127】

<ステップS4401～S4403>

図86に示すように、第1停止図柄選択テーブルでは、MPU51は、まず第1停止図柄種別カウンタの値を特定すると共に(ステップS4401)、大当たり抽選の結果を特定する(ステップS4402)。そして、MPU51は、ステップS4401において特定される第1停止図柄種別カウンタの値と、ステップS4402において特定される大当たり抽選の結果とに基づいて、停止図柄組み合わせを設定し(ステップS4403)、処理をステップS4404に移行する。

【1128】

<ステップS4404>

ステップS4404では、MPU51は、ステップS4402において特定される大当たり抽選の結果が16R確変大当たりであるか否かを判断する。そして、MPU51は、大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合(ステップS4404:Yes)、処理をステップS4405に移行し、大当たり抽選の結果が16R確変大当たりでない場合(ステップS4404:No)、処理をステップS4406に移行する。

【1129】

<ステップS4405>

大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合(ステップS4404:Yes)、MPU51は、ステップS4403において設定される停止図柄組み合わせが16R確変大当たりであることを告知する「777」であるか否かを判断する。そして、MPU51は、停止図柄組み合わせが「777」である場合(ステップS4405:Yes)、処理をステップS4406に移行し、停止図柄組み合わせが「777」でない場合(ステップS4405:No)、処理をステップS4407に移行する。

【1130】

<ステップS4406>

大当たり抽選の結果が16R確変大当たりでない場合(ステップS4404:No)、又は停止図柄組み合わせが「777」である場合(ステップS4405:Yes)、MPU51は、16R確変非昇格フラグをオンに設定し(ステップS4406)、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。16R確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37を駆動パターンG(図91(D)及び図99参照)で可動させることによる16R確変昇格演出を実行させると共に、この16R確変昇格演出の実行前にボタン演出(図102参照)を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図106のステップS4945又は図107のステップS4953において可動回転役物部材37を駆動パターンG(図91(D)及び図99参照)で可動させるか否かを判断するために、又は後述の図101のボタン演出設定処理でのステップS4702においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【1131】

<ステップS4407>

ステップS4403において設定される停止図柄組み合わせが16R確変大当たりであ

10

20

30

40

50

ることを告知する「777」でない場合（ステップS4405：No）、MPU51は、16R確変昇格フラグをオンに設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。16R確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37を駆動パターンF（図91（C）及び図97参照）で可動させることによる16R確変昇格演出を実行させると共に、この16R確変昇格演出の実行前にボタン演出（図102参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図106のステップS4942又は図107のステップS4950において可動回転役物部材37を駆動パターンF（図91（C）及び図97参照）で可動させる駆動データ4をセットするか否かを判断するために、又は後述の図101のボタン演出設定処理でのステップS4701においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

10

【1132】

[変動種別（演出パターン）設定処理]

次に、図83のコマンド処理のステップS4304で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を説明する。変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27、可動回転役物部材37）に実行させる特図遊技演出が設定される。以下、図87～図102を参照しつつ変動種別（演出パターン）設定処理を説明する。

【1133】

< ステップS4501 >

図87に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理では、MPU51は、まず特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図88参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間を設定し、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図89参照）に基づいて演出パターン種別を設定する（ステップS4501）。

20

【1134】

ここで、図88は、変動種別（演出パターン）を決定する際にMPU51によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【1135】

図88に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「01」である特図変動パターンコマンド「A01」には、変動表示時間「30s」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「5R確変大当たり」であり特図変動パターンが「02」である特図変動パターンコマンド「B02」には、変動表示時間「60s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「16R確変大当たり」であり特図変動パターンが「03」である特図変動パターンコマンド「C03」には変動表示時間「90s」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「04」である特図変動パターンコマンド「D04」には、変動表示時間「7s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「05」である特図変動パターンコマンド「D05」には、変動表示時間「10s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

30

40

【1136】

また、図89（A）～図89（C）は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図89（A）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図89（B）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図89（C）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照される

50

スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

【 1 1 3 7 】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が 5 種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は 6 種類以上であってよい。また、図 8 9 では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【 1 1 3 8 】

図 8 9 (A) に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果 (5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり、及び外れ) に応じて、演出パターン種別カウンタのカウント値に対応する演出パターン種別として「演出パターン X 1」～「演出パターン X 5」が定められている。そして、MPU51 は、変動種別 (演出パターン) がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウント値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン X 1 ~ 演出パターン X 3 は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【 1 1 3 9 】

また、図 8 9 (B) に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウント値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Y 1」～「演出パターン Y 5」が定められている。そして、MPU51 は、変動種別 (演出パターン) がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウント値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン Y 1 ~ 演出パターン Y 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【 1 1 4 0 】

さらに、図 8 9 (C) に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウント値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Z 1」～「演出パターン Z 5」が定められている。そして、MPU51 は、変動種別 (演出パターン) がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウント値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン Z 1 ~ 演出パターン Z 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【 1 1 4 1 】

< ステップ S 4 5 0 2 及び S 4 5 0 3 >

図 8 7 の説明に戻り、ステップ S 4 5 0 2 では、MPU51 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンであるか否かを判断する。MPU51 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンである場合 (ステップ S 4 5 0 2 : Y e s) のマルリーチフラグを設定し (ス

10

20

30

40

50

テップ S 4 5 0 3)、処理をステップ S 4 5 0 8 に移行する。ノーマルリーチフラグは、後述の図 1 0 0 の役物作動演出設定処理のステップ S 4 6 0 1 において参照される。一方、MPU 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合 (ステップ S 4 5 0 2 : No)、処理をステップ S 4 5 0 4 に移行する。

【 1 1 4 2 】

< ステップ S 4 5 0 4 及び S 4 5 0 5 >

ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合 (ステップ S 4 5 0 2 : No)、MPU 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンであるか否かを判断する (ステップ S 4 5 0 4)。MPU 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンである場合 (ステップ S 4 5 0 4 : Yes)、スーパーリーチフラグを設定し (ステップ S 4 5 0 5)、処理をステップ S 4 5 0 8 に移行する。スーパーリーチフラグは、後述の図 1 0 0 の役物作動演出設定処理のステップ S 4 6 0 6 において参照される。一方、MPU 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合 (ステップ S 4 5 0 4 : No)、処理をステップ S 4 5 0 6 に移行する。

10

【 1 1 4 3 】

< ステップ S 4 5 0 6 及び S 4 5 0 7 >

ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合 (ステップ S 4 5 0 4 : No)、MPU 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンであるか否かを判断する (ステップ S 4 5 0 6)。MPU 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンである場合 (ステップ S 4 5 0 6 : Yes)、スペシャルリーチフラグを設定し (ステップ S 4 5 0 7)、処理をステップ S 4 5 0 8 に移行する。スペシャルリーチフラグは、後述の図 1 0 0 の役物作動演出設定処理のステップ S 4 6 1 4 において参照される。一方、MPU 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンでない場合 (ステップ S 4 5 0 6 : No)、処理をステップ S 4 5 0 8 に移行する。

20

【 1 1 4 4 】

< ステップ S 4 4 0 8 >

ステップ S 4 4 0 8 では、MPU 5 1 は、役物作動演出設定処理を実行し、処理をステップ S 4 4 0 9 に移行する。役物作動演出設定処理では、詳細は後述するが、特図遊技演出においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出や実行される場合、抽選処理での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に、特図遊技演出における可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作を設定する可動体制御処理が実行される。

30

【 1 1 4 5 】

< ステップ S 4 4 0 9 >

ステップ S 4 4 0 9 では、MPU 5 1 は、ボタン演出設定処理を実行し、当該特図遊技設定処理を終了する。ボタン演出設定処理は、詳細は後述するが、特図遊技演出の実行期間中に飾り図柄を有効ラインにゾロ目で仮停止表示させてから飾り図柄を確定停止表示させるまでの間において、可動回転役物部材 3 7 の動作によって 1 6 R 確変大当たりに昇格させるか否かを遊技者に告知する前に操作ボタン 2 0 に対する遊技者の操作を促す演出が設定される。

40

【 1 1 4 6 】

[役物作動演出設定処理]

次に、図 8 7 の特図遊技演出設定処理のステップ S 4 5 0 8 において実行される役物作動演出設定処理について説明するが、その前に、可動体である可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングや可動態様について先に説明する。

【 1 1 4 7 】

50

ここで、図 90 は、可動体である可動回転役物部材 37 の作動タイミングの一例を示す図である。本実施形態では、可動回転役物部材 37 は、スーパーリーチ演出に発展することの告知、スーパーリーチ演出に発展しないことの告知、スペシャルリーチ演出に発展することの告知、スペシャルリーチ演出に発展しないことの告知、16R 確変大当たりであることを告知、16R 確変大当たりであることの告知のために作動される。

【1148】

図 90 に示すように、可動回転役物部材 37 の作動タイミングは、図 87 の特図遊技演出設定処理のステップ S4501 において設定される演出種別（演出パターン）に応じて設定される。

【1149】

具体的には、演出種別（演出パターン）が完全外れ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 37 の作動タイミングは設定されていない。即ち、演出種別（演出パターン）が完全外れである場合には、可動回転役物部材 37 が作動されない。

【1150】

演出種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 37 の作動タイミングとして役物作動タイミング A が設定される。役物作動タイミング A は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T1 が経過した時点で開始される。

【1151】

そして、ノーマルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング A では、可動体である可動回転役物部材 37 が、抽選処理での大当たり抽選の結果が 16R 確変大当たりである場合には 16R 確変大当たりであること（16R 確変昇格）を告知する後述の可動態様 C（図 91（C）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が 5R 確変大当たり又は 5R 通常大当たりである場合には 16R 確変大当たりでないこと（16R 確変非昇格）を告知する後述の可動態様 D（図 91（D）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（SP 非発展）を告知する後述の可動態様 D（図 91（D）参照）で作動される。

【1152】

演出種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 37 の作動タイミングとして役物作動タイミング A 及び役物作動タイミング B が設定される。役物作動タイミング A は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T1 が経過した時点で開始される。役物作動タイミング B は、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T2 が経過した時点で開始される。

【1153】

そして、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング A では、可動体である可動回転役物部材 37 が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること（SP 発展）を告知する後述の可動態様 A（図 91（A）参照）で作動される。

【1154】

また、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング B では、可動体である可動回転役物部材 37 が、抽選処理での大当たり抽選の結果が 16R 確変大当たりである場合には 16R 確変大当たりであること（16R 確変昇格）を告知する後述の可動態様 C（図 91（C）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が 5R 確変大当たり又は 5R 通常大当たりである場合には 16R 確変大当たりでないこと（16R 確変非昇格）を告知する後述の可動態様 D（図 91（D）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（SPSP 非発展）を告知する可動態様 D（図 91（D）参照）で作動される。

【1155】

演出種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 37 の作動タイミングとして役物作動タイミング A、役物作動タイミング B 及び

10

20

30

40

50

役物作動タイミングCが設定される。役物作動タイミングAは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間T1が経過した時点で開始される。役物作動タイミングBは、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間T2が経過した時点で開始される。役物作動タイミングCは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間T3が経過した時点で開始される。

【1156】

そして、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングAでは、可動体である可動回転役物部材37が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること(SP発展)を告知する後述の可動態様A(図91(A)参照)で作動される。

10

【1157】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングBでは、可動体である可動回転役物部材37が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スペシャルリーチに発展すること(SPSP発展)を告知する後述の可動態様A(図91(A)参照)で作動される。

【1158】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングCでは、可動体である可動回転役物部材37が、抽選処理での大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりであること(16R確変昇格)を告知する後述の可動態様C(図91(C)参照)で作動され、大当たり抽選の結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりである場合には16R確変大当たりでないこと(16R確変非昇格)を告知する後述の可動態様D(図91(D)参照)で作動される。

20

【1159】

ここで、図91(A)~図91(D)は、可動体である可動回転役物部材37の可動態様などの一例を示す図である。図91(A)~図91(D)に示すように、本実施形態では、可動回転役物部材37の可動態様として、可動態様A、可動態様B、可動態様C及び可動態様Dが設定されている。

【1160】

図91(A)に示す可動態様Aは、スーパーリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様Aでの可動回転役物部材37の制御の終了後には可動回転役物部材37とは異なる制御対象である図柄表示部341において表示制御処理によって表示演出としてスーパーリーチ演出を表示する制御が実行される。図91(B)に示す可動態様Bは、スペシャルリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様Bでの可動回転役物部材37の制御の終了後には可動回転役物部材37とは異なる制御対象である図柄表示部341において表示制御処理によって表示演出としてスペシャルリーチ演出を表示する制御が実行される。図91(C)に示す可動態様Cは、16R確変大当たりであることを告知するものであり、例えば可動体制御処理による可動態様Cでの可動回転役物部材37の制御の終了後には可動回転役物部材37とは異なる制御対象である図柄表示部341において16R確変大当たりであることを告知する表示演出を表示する制御が実行される。

30

40

【1161】

一方、図91(D)に示す可動態様Dは、スーパーリーチ演出に発展しないこと、スペシャルリーチ演出に発展しないこと、又は16R確変大当たりでないことを告知するものである。この場合においても、可動体制御処理による可動態様Dでの可動回転役物部材37の制御の終了後には可動回転役物部材37とは異なる制御対象である図柄表示部341において表示制御処理によって表示演出を表示する制御を実行してもよい。

【1162】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材37の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材37とは異なる制御対象を含む。このように、可動回転役物部材37の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動

50

回転役物部材 37とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材 37の一連の特定動作の終了後に、可動回転役物部材 37とは異なる制御対象において可動回転役物部材 37によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動回転役物部材 37の動作を見逃した場合や、可動回転役物部材 37の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動回転役物部材 37とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材 37の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材 37とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材 37の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動回転役物部材 37の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 1 1 6 3 】

可動態様 A、可動態様 B、可動態様 C 及び可動態様 D は、可動体である可動回転役物部材 37の動作として共通の連続的動作を含む。この共通の連続的動作では、後述の駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C に従って可動回転役物部材 37が可動される。そして、図 9 1 (A) に示す可動態様 A では、可動回転役物部材 37が、共通の連続的動作 (駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C) の後に、後述の駆動パターン D に従って可動される。図 9 1 (B) に示す可動態様 B では、可動回転役物部材 37が、共通の連続的動作 (駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C) の後に、後述の駆動パターン E に従って可動される。図 9 1 (C) に示す可動態様 C では、可動回転役物部材 37が、共通の連続的動作 (駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C) の後に、後述の駆動パターン F に従って可動される。図 9 1 (D) に示す可動態様 D では、可動回転役物部材 37が、共通の連続的動作 (駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C) の後に、後述の駆動パターン G に従って可動される。

【 1 1 6 4 】

また、図 9 1 (E) に示すように、音声ランプ制御装置 5 の ROM 5 1 1 には、可動体である可動回転役物部材 37の所定の可動態様で動作させるための情報として駆動データを格納した駆動データ記憶エリアが設定されている。この駆動データ記憶エリアには、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1)、駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2)、駆動データ 3 (役物動作シナリオデータ 3)、駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) 及び駆動データ 5 (役物動作シナリオデータ 5) が格納されている。駆動データ 1 に基づいて可動体である可動回転役物部材 37の動作を制御する場合、ROM 5 1 1 に設定された駆動データ記憶エリアから、可動回転役物部材 37の可動態様に対応する駆動データが読み出され、読み出された駆動データが RAM 5 1 2 に設けられた一時記憶領域に設定される。そして、MPU 5 1 は、RAM 5 1 2 の一時記憶領域に設定された駆動データ 1 に基づいて可動体である可動回転役物部材 37の動作を制御する。ここで、ROM 5 1 1 は不揮発メモリであるために駆動データを格納するには好適であるが、読み出し速度が遅いため、ROM 5 1 1 から駆動データを直接読み出して可動回転役物部材 37の動作制御を行うには不向きである。そのため、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データを RAM 5 1 2 の一時記憶領域に設定して可動回転役物部材 37の動作を制御することで、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから駆動データを直読みして可動回転役物部材 37の動作を制御する場合に比べて、可動回転役物部材 37の動作速度を向上させることが可能になる。

【 1 1 6 5 】

駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) は、その内容の詳細は図 9 4 を参照して後述するが、可動体である可動回転役物部材 37の可動態様 A ~ D において、可動回転役物部材 37に対して共通の連続的動作を実行させる情報である。即ち、可動態様 A ~ D で可動体である可動回転役物部材 37を動作させることが決定された場合には、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データ 1 を RAM 5 1 2 の一時記憶領域に 1

回設定するだけで、可動回転役物部材 37 に対して共通の連続的動作を実行させることが可能になる。また、駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作が制御されることで、可動回転役物部材 37 の制御の簡略化やデータ量の削減することが可能になる。これにより、1 の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体である可動回転役物部材 37 を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。そして、可動回転役物部材 37 が共通の駆動データ 1 に基づいて動作される場合、共通の駆動データ 1 に基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動回転役物部材 37 の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データ 2 ~ 5 に基づいて可動回転役物部材 37 の次の動作が実行される。

10

【 1 1 6 6 】

駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) は、その内容の詳細は図 9 5 (B) を参照して後述するが、スーパーリーチに発展すること (S P 発展) を告知する可動回転役物部材 37 の可動態様 A において、共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン D (図 9 5 (A) 参照) で可動回転役物部材 37 を可動させる情報である。

【 1 1 6 7 】

駆動データ 3 (役物動作シナリオデータ 3) は、その内容の詳細は図 9 6 (B) を参照して後述するが、スペシャルリーチに発展すること (S P S P 発展) を告知する可動回転役物部材 37 の可動態様 B において、共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン E (図 9 6 (A) 参照) で可動回転役物部材 37 を可動させる情報である。

20

【 1 1 6 8 】

駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) は、その内容の詳細は図 9 8 を参照して後述するが、1 6 R 確変大当たりであること (1 6 R 確変昇格) を告知する可動回転役物部材 37 の可動態様 C において、共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン F (図 9 7 参照) で可動回転役物部材 37 を可動させる情報である。

【 1 1 6 9 】

駆動データ 5 (役物動作シナリオデータ 5) は、その内容の詳細は図 9 9 (B) を参照して後述するが、スーパーリーチに発展しないこと (S P 非発展)、スペシャルリーチに発展しないこと (S P S P 非発展)、又は 1 6 R 確変大当たりでないこと (1 6 R 確変非昇格) を告知する可動回転役物部材 37 の可動態様 D において、共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン G (図 9 9 (A) 参照) で可動回転役物部材 37 を可動させる情報である。

30

【 1 1 7 0 】

このように、可動態様 A、可動態様 B、可動態様 C 及び可動態様 D は、可動体である可動回転役物部材 37 の動作として共通の連続的動作を含む。そして、可動態様 A ~ D のうち、可動態様 A、可動態様 B 及び可動態様 C は、可動回転役物部材 37 の動作によって遊技者に有利な告知を行うものである。一方、可動態様 A ~ D のうち、可動態様 D は、可動回転役物部材 37 の動作によって遊技者に不利な告知を行うものである。即ち、本実施形態では、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材 37 の制御の終了後に、可動態様 A ~ C では遊技者に有利な告知を行う第 1 の制御が実行され、可動態様 D では遊技者に不利な告知を行う第 2 の制御が実行される。

40

【 1 1 7 1 】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作の終了時には、可動体である可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動が停止される。即ち、本実施形態では、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材 37 の制御の終了後に、可動態様 A ~ C では遊技者に有利な告知を行う第 1 の制御が実行される場合、及び可動態様 D では遊技者に不利な告知を

50

行う第2の制御が実行される場合のいずれにおいても、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動回転役物部材37の動作が開始される。そのため、可動態様A～Dに共通の連続的動作が終了した場合に、その後の可動回転役物部材37に対する制御が第1の制御及び第2の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動回転役物部材37に対する制御を開始させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、当該連続的動作から、第1の制御及び第2の制御によって実行される駆動パターンD～Gによる次動作に移行させることができる。

【1172】

ここで、図92(A)は可動体である可動回転役物部材37の共通の連続的動作である駆動パターンAでの可動回転役物部材37の動作の一例を示す図であり、図92(B)は可動体である可動回転役物部材37の共通の連続的動作である駆動パターンBでの可動回転役物部材37の動作の一例を示す図であり、図93は可動体である可動回転役物部材37の共通の連続的動作である駆動パターンCでの可動回転役物部材37の動作の一例を示す図である。

10

【1173】

図92(A)に示すように、可動回転役物部材37の共通の連続的動作である駆動パターンAは、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置(図92(A1)参照)と、駆動側位置である中間作動位置1(図92(A2)参照)との間で2往復される駆動パターンである(図92(A3)参照)。なお、中間作動位置1は、可動回転役物部材37の待機位置と最大作動位置(待機位置から最も離れた位置)との間における待機位置よりの位置(待機位置の近傍)に設定される。

20

【1174】

図92(B)に示すように、可動回転役物部材37の共通の連続的動作である駆動パターンBは、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置(図92(B1)参照)と、駆動側位置である中間作動位置2(図92(B2)参照)との間で2往復される駆動パターンである(図92(B3)参照)。なお、中間作動位置2は、可動回転役物部材37の待機位置と最大作動位置(待機位置から最も離れた位置)との間における中間作動位置1よりも最大作動位置よりの位置に設定される。

30

【1175】

図93に示すように、可動回転役物部材37の共通の連続的動作である駆動パターンCは、可動回転役物部材37が、待機位置(図93(A1)参照)から中間作動位置1(図93(A2)参照)に可動された後、戻り側位置である中間作動位置1(図93(A2)参照)と、駆動側位置である中間作動位置2(図93(A3)参照)との間で2往復され、その後に中間作動位置1(図93(A2)参照)から待機位置に復帰される駆動パターンである(図93(A4)参照)。

40

【1176】

前述のように、可動体である可動回転役物部材37の共通の連続的動作(駆動パターンA～C)は、音声ランプ制御装置5のRAM512に設定された駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に基づいて実現される。ここで、図94は、駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)の一例を示す図である。なお、図94に示す駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)は、可動体である可動回転役物部材37の共通の連続的動作を行わせる制御内容と制御順序を規定したデータ群であり、可動回転役物部材37の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

40

【1177】

図94に示すように、駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)は、処理No.01～処理No.29に従って駆動パターンA～Cで可動回転役物部材37を動作させるものであり、処理No.01～処理No.29のうち、処理No.01～処理No.09が駆動パターンAに対する処理に対応し、処理No.10～処理No.17が駆動パターンB

50

に対する処理に対応し、処理 No. 18 ~ 処理 No. 29 が駆動パターン C に対する処理に対応する。

【 1 1 7 8 】

連続的動作である駆動パターン A に対する処理 No. 01 ~ 処理 No. 09 の処理では、まず駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) が RAM 512 の一時記憶領域に設定されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態を 200 msec 維持した後 (処理 No. 01)、昇降用のステップングモーターを正方向に 12 ステップ回転させる (処理 No. 02)。これにより、可動回転役物部材 37 が下方方向に 12 mm 移動され、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である中間作動位置 1 に位置される。そして、昇降用のステップングモーター回転停止状態が 12 msec 維持した後 (処理 No. 03)、昇降用のステップングモーターを逆方向に 12 ステップ回転させる (処理 No. 04)。これにより、中間作動位置 1 での可動回転役物部材 37 の停止状態が 12 msec 維持された後に可動回転役物部材 37 が上方方向に 12 mm 移動されることで、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置 1 との間で 1 往復される。その後、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 40 msec 維持した後 (処理 No. 05)、処理 No. 06 ~ 処理 No. 09 の処理を実行することで、前述の処理 No. 02 ~ 処理 No. 05 の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置 1 との間で 1 往復される。その結果、処理 No. 01 ~ 処理 No. 09 の処理を実行することによって、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 9 2 (A 1) 参照) と駆動側位置である中間作動位置 1 (図 9 2 (A 2) 参照) との間で 2 往復される駆動パターン A の動作が実行される。

【 1 1 7 9 】

連続的動作である駆動パターン B に対する処理 No. 10 ~ 処理 No. 17 の処理では、まず昇降用のステップングモーターを正方向に 36 ステップ回転させる (処理 No. 10)。これにより、可動回転役物部材 37 が下方方向に 36 mm 移動され、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である中間作動位置 2 に位置される。そして、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を 36 msec 維持した後 (処理 No. 11)、昇降用のステップングモーターを逆方向に 36 ステップ回転させ (処理 No. 12)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を 40 msec 維持する (処理 No. 13)。これにより、可動回転役物部材 37 が上方方向に 36 mm 移動され、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置されることで、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置 2 との間で 1 往復される。さらに、処理 No. 14 ~ 処理 No. 17 の処理を実行することで、前述の処理 No. 10 ~ 処理 No. 13 の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置 2 との間で 1 往復される。その結果、処理 No. 10 ~ 処理 No. 17 の処理を実行することによって、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 9 2 (B 1) 参照) と駆動側位置である中間作動位置 2 (図 9 2 (B 2) 参照) との間で 2 往復される駆動パターン B の動作が実行される。

【 1 1 8 0 】

連続的動作である駆動パターン C に対する処理 No. 18 ~ 処理 No. 29 の処理では、まず昇降用のステップングモーターを正方向に 12 ステップ回転させ (処理 No. 18)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を 40 msec 維持する (処理 No. 19)。これにより、可動回転役物部材 37 が下方方向に 12 mm 移動され、可動回転役物部材 37 が待機位置 (図 9 3 (A 1) 参照) から中間作動位置 1 (図 9 3 (A 2) 参照) に位置される。前述のように、駆動パターン C での中間作動位置 1 は、駆動パターン C での中間作動位置 1 と中間作動位置 2 との間の往復動作での戻り側位置となる。そして、昇降用のステップングモーターを正方向にさらに 24 ステップ回転させ (処理 No. 20)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を 24 msec 維持する (処理 No. 21)。これにより、可動回転役物部材 37 が下方方向にさらに 24 mm 移動され、可動回転

役物部材 37 が中間作動位置 2 に位置される (図 9 2 (A 3) 参照)。前述のように、駆動パターン C での中間作動位置 2 は、駆動パターン C での中間作動位置 1 と中間作動位置 2 との間の往復動作での駆動側位置となる。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向に 24 ステップ回転させ (処理 No. 22)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を 40 msec 維持する (処理 No. 23)。これにより、可動回転役物部材 37 が上方向に 24 mm 移動され、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である中間作動位置 1 (図 9 3 (A 2) 参照) に位置されることで、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である中間作動位置 1 と駆動側位置である中間作動位置 2 との間で 1 往復される。その後、処理 No. 24 ~ 処理 No. 27 の処理を実行することで、前述の処理 No. 20 ~ 処理 No. 23 の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である中間作動位置 1 (図 9 3 (A 2) 参照) と駆動側位置である中間作動位置 2 (図 9 3 (A 3) 参照) との間で 1 往復される。その結果、処理 No. 20 ~ 処理 No. 27 の処理を実行することによって、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である中間作動位置 1 (図 9 3 (A 2) 参照) と駆動側位置である中間作動位置 2 (図 9 3 (A 3) 参照) との間で 2 往復される。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向にさらに 12 ステップ回転させ (処理 No. 28)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を 40 msec 維持する (処理 No. 29)。これにより、可動回転役物部材 37 が待機位置に復帰される (図 9 3 (A 1) 参照)。その結果、処理 No. 18 ~ 処理 No. 29 の処理が実行されることで、可動回転役物部材 37 に対する駆動パターン C の動作が実行される。

10

20

【1181】

ここで、駆動データ 1 では、可動体である可動回転役物部材 37 が駆動パターン A で動作される場合の駆動側位置である中間作動位置 1 において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材 37 の往復動作における上動及び下動のステップ数 (12 ステップ) に対応して 12 msec に設定されている。また、駆動データ 1 では、可動体である可動回転役物部材 37 が駆動パターン B で動作される場合の駆動側位置である中間作動位置 2 において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材 37 の往復動作における上動及び下動のステップ数 (36 ステップ) に対応して 36 msec に設定されている。さらに、駆動データ 1 では、可動体である可動回転役物部材 37 が駆動パターン C で動作される場合の駆動側位置である中間作動位置 2 において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材 37 の往復動作における上動及び下動のステップ数 (24 ステップ) に対応して 24 msec に設定されている。即ち、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作では、可動回転役物部材 37 の往復動作の移動量に応じて、駆動側位置での停止時間が設定され、往復動作の移動量が大きいかほど駆動側位置での停止時間が長く設定されている。つまり、本実施形態では、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置に可動されている期間として、少なくとも第 1 の期間と、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含む 3 種類が設定されている。そして、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作において往復動作の移動量が大きいかほど駆動側位置での停止時間が長く設定されることで、連続的動作での往復動作における可動回転役物部材 37 の移動量が大きいかほど、可動回転役物部材 37 がゆったりと動作する駆動パターンとなる。つまり、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置に可動されている期間が複数設定されることで、例えば少なくとも第 1 の期間と、当該連続的動作において、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含むことで、多様な態様の駆動パターンで可動回転役物部材 37 を動作させることができるため、当該連続的動作を多様化することが可能になる。これにより、可動回転役物部材 37 が図柄表示部 341 での表示演出の実行中に演出目的で可動される場合に、その演出性を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

30

40

【1182】

なお、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置に可動される期間は、少なくとも第 1 の期間と、第 1 の期間より長

50

時間の第2の期間とを含めばよく、往復動作における可動回転役物部材37の移動量と無関係に設定してもよい。

【1183】

また、本実施形態では、駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）において規定される処理No.05、処理No.09、処理No.13、処理No.17、処理No.23、処理No.27、及び処理No.29の処理が実行されている間、駆動データ1に基づく可動体である可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が実行される。即ち、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の開始から異なるタイミングで複数回の終了判定が実行される。そして、詳細は後述するが、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立しているとの終了判定がなされた場合には、当該連続的動作が終了される。つまり、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了タイミングは不定である。その結果、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の実行期間として、少なくとも第1の期間と当該第1の期間より長時間の第2の期間とを含む。

10

【1184】

一方、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作が特図遊技の実行時間は、特図の変動開始において設定される期間であり、特図の変動途中に変更されることはない。その結果、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の実行期間として、少なくとも第1の期間と当該第1の期間より長時間の第2の期間とを含む場合、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了後の期間、即ち特図遊技の残りの変動時間も不定となる。これにより、不定なる特図遊技の残りの変動時間に応じた表示演出を図柄表示部341において実行することが可能になる。例えば、特図遊技の残りの変動時間が長い場合の表示演出と、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出とを異ならせることが可能になる。そして、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン20に対する操作である場合、遊技者が操作ボタン20を操作するタイミングが早いほど、特図遊技の残りの変動時間が長くなる。そのため、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出、例えば遊技者が操作ボタン20を操作するタイミングが遅く連続的動作の実行期間が第1の期間より長時間の第2の期間である場合の表示演出として、デフォルトの表示演出を実行する一方で、特図遊技の残りの変動時間が長い場合、例えば遊技者が操作ボタン20を操作するタイミングが早く連続的動作の実行期間が第1の期間である場合の表示演出として、プレミアム演出を実行することが可能になる。これにより、表示演出としてプレミアム演出が実行されることを目的として、操作ボタン20を操作することを遊技者に促すことが可能になる。

20

30

【1185】

ここで、可動体には複数の動作からなる種々の可動態様があり、抽選などで実行すべき可動態様が決定される。一方、可動体の可動態様には共通した動作を有する。このとき、可動体の可動態様のうちの一動作（初期位置から少し下動する、その下動位置から初期位置に復帰するなど）毎に別々に駆動データを設定すると、一動作毎に、次に実行する一動作の特定、次に実行する一動作の駆動データのROMからの読み出し及びRAMへの設定、実行中の一動作の終了条件の設定及び終了判定といった一連の処理を行う必要がある。そして、可動体の可動態様は、複数の一動作を含んでいるため、前述の一連の処理を、実行中の可動態様に含まれる一動作毎に実行するとすると、処理工数が多くなるために制御負担が大きい。しかも、可動体の1の可動態様のうちの一動作が他の可動態様の一動作と共通するものである場合に、同じ駆動データを重複してROMに記憶しておくことはデータ量が多くなるため無駄である。そのため、可動体の複数の可動態様に共通する動作に対して共通の1つの駆動データ（データリスト、タスクデータ）としてROMに記憶しておくことで、ROMからの共通の1つの駆動データの1回の読み出し、及びRAMへの共通の1つの駆動データの1回の設定によって、可動体に共通の動作を実行させることが可能

40

50

になる。これにより、可動体に共通の動作を実行させる場合に、ROMに必要なデータ量を削減でき、ROMからの駆動データの読み出し、RAMへの駆動データの設定といった制御を簡略化できる。

【1186】

これに対して、本実施形態では、可動回転役物部材37に対して複数の可動態様（可動態様A～D）が設けられ、これらの可動態様A～Dのうちの駆動パターンA～Cの動作が共通する。そして、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作（駆動パターンA～C）に対する駆動データ1がROMに記憶されている。そのため、可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作が実行される場合には、ROMから駆動データ1が1回読み出され、RAMに駆動データ1が1回設定される。これにより、各可動態様A～Dを実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材37を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの制御負担が軽減される。

10

【1187】

ところで、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の1つの駆動データに基づいて実行される場合であっても、複数の可動態様の中に他の可動形態とは終了判定条件が異なるものが含まれることがある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る。例えば、終了判定条件として、共通の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間内に遊技者による操作手段に対する操作の実行が設定される場合がある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了タイミングや、共通の連続的動作から次の動作に移行するタイミングが不定となる。しかしながら、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の1つの駆動データに基づいて実行される場合、共通の1つの駆動データによって規定される全ての処理（動作）が終了するまで、共通の連続的動作を終了することができず、次の動作に移行することができない。

20

【1188】

また、不定なタイミングで成立する終了判定条件に対応するために、共通の連続的動作における一動作毎に終了判定条件が成立しているか否かの終了判定、次の一動作の特定、次の一動作に対する駆動データのROMからの読み出し、及び次の一動作に対する駆動データのRAMへの設定を行うとすると、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、終了判定条件が成立してから即座に次の動作に移行することができる反面、一動作毎に駆動データを設ける場合と同様に、制御及びデータ量の負担が大きくなる。

30

【1189】

これに対して、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材37を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンAで動作させる場合、処理No.05及び処理No.09の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図107の可動回転役物制御処理のステップS4948において処理No.05及び処理No.09の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップS4949において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン20に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理No.05又は処理No.09の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、駆動データ1によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理No.05又は処理No.09の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、可動体である可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ1に

40

50

基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作が終了される。

【 1 1 9 0 】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) に基づいて可動回転役物部材 37 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン B で動作させる場合、処理 No. 13 及び処理 No. 17 の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図 107 の可動回転役物制御処理のステップ S 4948 において処理 No. 13 及び処理 No. 17 の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップ S 4949 において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理 No. 13 又は処理 No. 17 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、駆動データ 1 によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 (昇降用のステッピングモーター) の制御が終了される。即ち、処理 No. 13 又は処理 No. 17 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作が終了される。

10

【 1 1 9 1 】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) に基づいて可動回転役物部材 37 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン C で動作させる場合、処理 No. 23 及び処理 No. 27 の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である中間作動位置 1 に位置される場合に、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図 107 の可動回転役物制御処理のステップ S 4948 において処理 No. 23 及び処理 No. 27 の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップ S 4949 において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理 No. 23 又は処理 No. 27 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、処理を処理 No. 28 に移行し、処理 No. 28 及び処理 No. 29 の処理を実行することで、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 (昇降用のステッピングモーター) の制御が終了される。即ち、処理 No. 23 又は処理 No. 27 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である中間作動位置 1 から、待機位置に復帰させた後に、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作が終了される。

20

30

【 1 1 9 2 】

つまり、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) に基づいて可動回転役物部材 37 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン A ~ C で動作させる場合、駆動データ 1 に基づいて実行される複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作は、終了判定条件がいずれのタイミングで成立する場合であっても、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置に位置された状態で終了される。

40

【 1 1 9 3 】

このように、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材 37 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作 (駆動パターン A ~ C) が、共通の 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) に対応する情報に基づいて実行される。そのため、各可動態様に含ま

50

れる一動作毎に駆動データを設定する場合に比べて、前述のように制御及びデータ量の負担を軽減できる。

【 1 1 9 4 】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターン A ~ C）が、1つの駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材 3 7 が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置 1 に位置される場合に、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材 3 7 の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材 3 7 を移動させる必要がないか、可動回転役物部材 3 7 の移動距離を小さくできる。また、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材 3 7 が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。

【 1 1 9 5 】

さらに、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができることで、複数の可動態様 A ~ D における共通の連続的動作から各可動態様 A ~ D の個別の次動作に移行される場合、共通の連続的動作と別の次動作との間の動作移行円滑を行うことができるため、先の動作移行に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 3 7 を動作させることが可能になる。

【 1 1 9 6 】

なお、本実施形態では、駆動データ 1 がステッピングモーターを制御するデータ群として構成され、駆動データ 1 において実行されている処理 No. を特定し、特定された処理 No. に基づいて終了判定を実行するタイミングであるか否かが判断されていたが、駆動データ 1 は終了判定を行う処理を実行させるデータ群として構成してもよい。例えば、図 1 2 5 に示すように、駆動データ 1 は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が往復動作の戻り側位置である待機位置に復帰されている間、即ち処理 No. 0 6、処理 No. 1 1、処理 No. 1 6、処理 No. 2 1、処理 No. 2 8、処理 No. 3 4、及び処理 No. 3 7 において終了判定が実行されるデータ群として構成することができる。このような駆動データ 1 においても、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に復帰される毎に終了判定が実行されるため、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、制御及びデータ量の負担を軽減しつつ、終了判定条件が成立してから即座に可動回転役物部材 3 7 の次の動作に移行することができる。加えて、駆動データ 1 において規定される順序で処理を実行するだけで、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うことができるため、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うために駆動データ 1 において実行されている処理 No. を特定する必要がないという利点がある。

10

20

30

40

50

【 1 1 9 7 】

ここで、図 9 5 (A) 及び図 9 5 (B) は、駆動パターン D を説明するための図である。駆動パターン D は、スーパーリーチに発展すること (S P 発展) を告知する可動態様 A において、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 9 5 (B) に示す駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) は、可動回転役物部材 3 7 の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

【 1 1 9 8 】

図 9 5 (A) に示すように、駆動パターン D は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、戻り側位置である待機位置 (図 9 5 (A 1) 参照) から駆動側位置である可動回転役物部材 3 7 の最大作動位置において一定時間 (例えば 2 秒) 停止させた後 (図 9 5 (A 2) 参照)、戻り側位置である待機位置に復帰 (図 9 5 (A 3) 参照) される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置に可動されて一定時間停止される動作が実行されることで、スーパーリーチに発展すること (S P 発展) が告知される。

【 1 1 9 9 】

図 9 5 (B) に示すように、駆動パターン D は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) は、処理 No . 0 1 ~ 処理 No . 0 5 に従って昇降用のステップングモーターを制御するためのものである。

【 1 2 0 0 】

処理 No . 0 1 では、駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される (図 9 5 (A 1) 参照)。

【 1 2 0 1 】

処理 No . 0 2 では、昇降用のステップングモーターが正方向に 7 2 ステップ回転される。さらに、処理 No . 0 3 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 2 0 0 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が下方向に 7 2 m m 移動されることで、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置に位置され、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置に位置された状態が 2 秒間維持される (図 9 5 (A 2) 参照)。

【 1 2 0 2 】

処理 No . 0 4 では、昇降用のステップングモーターが逆方向に 7 2 ステップ回転される。さらに、処理 No . 0 5 では、昇降用のステップングモーターの停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が上方向に 7 2 m m 移動されることで、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、駆動パターン D では、可動回転役物部材 3 7 が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である最大作動位置との間で 1 往復される。

【 1 2 0 3 】

ここで、図 9 6 (A) 及び図 9 6 (B) は、駆動パターン E を説明するための図である。駆動パターン E は、スペシャルリーチに発展すること (S P S P 発展) を告知する可動態様 B において、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 9 6 (B) に示す駆動データ 3 (役物動作シナリオデータ 3) は、可動回転役物部材 3 7 の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材 3 7 の拡張が拡張用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

【 1 2 0 4 】

図 9 6 (A) に示すように、駆動パターン E は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が

、戻り側位置である待機位置（図 9 6（A 1）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材 3 7 の最大作動位置において一定時間（例えば 2 秒）停止された後（図 9 5（A 2）～図 9 5（A 4）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図 9 5（A 5）参照）される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターン D と共通するが、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において一定時間（例えば 2 秒）停止されている間に拡張（図 9 5（A 2）～図 9 5（A 4）参照）される点で駆動パターン D とは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において拡張されることで、スペシャルリーチに発展すること（SPSP 発展）が告知される。

10

【1205】

図 9 6（B）に示すように、駆動パターン E は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、駆動データ 3（役物動作シナリオデータ 3）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 3（役物動作シナリオデータ 3）は、処理 No. 01～処理 No. 07 に従って昇降用のステップングモーター及び拡張用のステップングモーターを制御するためのものである。

【1206】

処理 No. 01 では、駆動データ 3（役物動作シナリオデータ 3）が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 10 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図 9 6（A 1）参照）。

20

【1207】

処理 No. 02 では、昇降用のステップングモーターが正方向に 72 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が下方方向に 72 mm 移動され、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置に位置される（図 9 6（A 2）参照）。

【1208】

なお、処理 No. 01 及び処理 No. 02 では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【1209】

処理 No. 03 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 2000 msec 維持されると共に、拡張用のステップングモーターが正方向に 50 ステップ回転される。さらに、処理 No. 04 では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が 1900 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態とされ、この拡大状態が維持される（図 9 6（A 3）参照）。

30

【1210】

処理 No. 05 では、拡張用のステップングモーターが逆方向に 50 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される（図 9 6（A 4）参照）。

【1211】

処理 No. 06 では、昇降用のステップングモーターが逆方向に 72 ステップ回転される。さらに、処理 No. 07 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 10 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に復帰される（図 9 6（A 5）参照）。

40

【1212】

なお、処理 No. 06 及び処理 No. 07 では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【1213】

ここで、図 9 7 及び図 9 8 は、駆動パターン F を説明するための図である。駆動パターン F は、抽選処理での大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりであること（確変昇格）を告知する可動態様 B において、各可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続

50

的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 9 8 に示す駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) は、可動回転役物部材 3 7 の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御され、可動回転役物部材 3 7 の拡張が拡張用のステッピングモーターによって制御され、可動回転役物部材 3 7 の回転が回転用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。

【 1 2 1 4 】

図 9 7 に示すように、駆動パターン F は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、戻り側位置である待機位置 (図 9 6 (A 1) 参照) から駆動側位置である可動回転役物部材 3 7 の最大作動位置において一定時間 (例えば 2 秒) 停止された後 (図 9 5 (A 2) ~ 図 9 5 (A 4) 参照)、戻り側位置である待機位置に復帰 (図 9 5 (A 5) 参照) される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターン D 及び駆動パターン E と共通するが、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において一定時間 (例えば 2 秒) 停止されている間に拡張及び回転 (図 9 5 (A 3) 及び図 9 5 (A 4) 参照) される点で駆動パターン D とは異なり、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において一定時間 (例えば 2 秒) 停止されている間に回転 (図 9 5 (A 3) 及び図 9 5 (A 4) 参照) される点で駆動パターン E とは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において拡張及び回転されることで、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであること (確変昇格) が告知される。

【 1 2 1 5 】

図 9 8 に示すように、駆動パターン F は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) は、処理 No . 0 1 ~ 処理 No . 0 7 に従って昇降用のステッピングモーター、拡張用のステッピングモーター及び回転用のステッピングモーターを制御するためのものである。

【 1 2 1 6 】

処理 No . 0 1 では、駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) が読み出されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される (図 9 8 (A 1) 参照)。

【 1 2 1 7 】

処理 No . 0 2 では、昇降用のステッピングモーターが正方向に 7 2 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が下方向に 7 2 m m 移動され、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置に位置される (図 9 7 (A 2) 参照)。

【 1 2 1 8 】

なお、処理 No . 0 1 及び処理 No . 0 2 では、拡張用のステッピングモーター及び回転用のステッピングモーターの回転停止状態が維持される。

【 1 2 1 9 】

処理 No . 0 3 では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が 2 0 0 0 m s e c 維持されると共に、拡張用のステッピングモーターが正方向に 5 0 ステップ回転され、回転用のステッピングモーターが正方向に 2 0 0 0 ステップ回転される。さらに、処理 No . 0 4 では、拡張用のステッピングモーターの回転停止状態が 1 9 0 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態で回転され、この拡大状態での回転が維持される (図 9 7 (A 3) 参照)。

【 1 2 2 0 】

処理 No . 0 5 では、拡張用のステッピングモーターが逆方向に 5 0 ステップ回転され、回転用のステッピングモーターの回転が停止される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で非回転の拡大状態とされる (図 9 7 (A 4) 参照)。

【 1 2 2 1 】

10

20

30

40

50

処理 No. 05 では、拡縮用のステッピングモーターが逆方向に 50 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される（図 96 (A4) 参照）。

【 1 2 2 2 】

処理 No. 06 では、昇降用のステッピングモーターが逆方向に 72 ステップ回転される。さらに、処理 No. 07 では、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態が 10 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に復帰される（図 97 (A5) 参照）。

【 1 2 2 3 】

なお、処理 No. 06 及び処理 No. 07 では、拡縮用のステッピングモーターの回転停止状態が維持される。 10

【 1 2 2 4 】

ところで、駆動パターン D は、可動態様 A において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 91 (A) 参照）、可動体である可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 95 (B) 参照）。駆動パターン E は、可動態様 B において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 91 (B) 参照）、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 96 (B) 参照）。駆動パターン F は、可動態様 C において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 91 (C) 参照）、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 98 参照）。駆動パターン G は、可動態様 D において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 91 (D) 参照）、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 99 (B) 参照）。つまり、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作の終了後に実行される個別の動作は、いずれも可動体である可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される 20

【 1 2 2 5 】

一方、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作は、前述のように可動体である可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態で終了される。つまり、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作を終了する場合の可動回転役物部材 37 の位置と、当該連続的動作の終了後に可動態様 A ~ D に応じて実行される個別の動作を開始する可動回転役物部材 37 の位置とが、いずれも待機位置で共通する。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作が終了した場合に、違和感なく円滑に、可動態様 A ~ D に応じて実行される個別の動作を開始させることができる。その結果、駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 37 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作を実行させる場合に、いずれのタイミングで終了判定条件の成立した場合であっても、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作から可動態様 A ~ D に固有に動作に移行させることができる。 30

【 1 2 2 6 】

ここで、図 99 (A) 及び図 99 (B) は、駆動パターン G を説明するための図である。駆動パターン G は、スーパーリーチに発展しないこと (SP 非発展)、スペシャルリーチに発展しないこと (SPSP 非発展)、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が 16R 確変大当たりでないこと (16R 確変非昇格) を告知する可動態様 D において、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 96 (B) に示す駆動データ 5 (役物動作シナリオデータ 5) は、可動回転役物部材 37 の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。 40

【 1 2 2 7 】

図 99 (A) に示すように、駆動パターン G は、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 99 (A1) 参照) から駆動側位置である中間作動位置 50

1において一定時間（例えば0.04秒）停止された後（図99（A2）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図99（A1）参照）される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材37が待機位置と中間作動位置1との間で往復されることで、つまり、可動回転役物部材37が最大可動位置まで可動されないことで、スーパーリーチに発展しないこと（SP非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（SPSP非発展）、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が16R確変大当たりでないこと（16R確変非昇格）が告知される。

【1228】

図99（B）に示すように、駆動パターンGは、可動体である可動回転役物部材37が、駆動データ5（役物動作シナリオデータ5）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ5（役物動作シナリオデータ5）は、処理No.01～処理No.05に従って昇降用のステップングモーターを制御するためのものである。

【1229】

処理No.01では、駆動データ5（役物動作シナリオデータ5）が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が10msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図99（A1）参照）。

【1230】

処理No.02では、昇降用のステップングモーターが正方向に12ステップ回転される。さらに、処理No.03では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が40msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が下方方向に12mm移動され、可動回転役物部材37が駆動側位置である中間作動位置1に位置される（図99（A2）参照）。

【1231】

処理No.04では、昇降用のステップングモーターが逆方向に12ステップ回転される。さらに、処理No.05では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が10msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に復帰される（図99（A1）参照）。

【1232】

ここで、図100は、図87の特図遊技演出設定処理のステップS4508で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の役物作動演出設定処理では、可動回転役物部材37の可動タイミング及び可動態様を設定する可動体制御処理が実行される。以下、図100を参照しつつ、本実施形態の役物作動演出設定処理の手順の一例を説明する。

【1233】

<ステップS4601>

図100に示すように、本実施形態の役物作動演出設定処理では、MPU51は、まず当該特図遊技に対する特図遊技演出としてノーマルリーチ演出パターンが設定されていることを示すノーマルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4601）のマルリーチフラグは、図87の特図遊技演出設定処理でのステップS4502においてノーマルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップS4503においてオンに設定される。

【1234】

MPU51は、ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップS4601：Yes）、処理をステップS4602に移行し、ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップS4601：No）、処理をステップS4606に移行する。

【1235】

<ステップS4602及びS4603>

ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップS4601：Yes）、

10

20

30

40

50

M P U 5 1 は、T 1 カウンタをセットし（ステップ S 4 6 0 2）、さらに、T 1 駆動フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 0 3）、処理をステップ S 4 6 0 4 に移行する。

【 1 2 3 6 】

T 1 カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 1 駆動フラグは、役物作動タイミング A の開始タイミングである時間 T 1 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。つまり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 1 駆動フラグがオンで T 1 カウンタの値が 0 である場合に可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始されることで、役物作動タイミング A において可動回転役物部材 3 7 が可動される（図 9 0 参照）。

10

【 1 2 3 7 】

< ステップ S 4 6 0 4 及び S 4 6 0 5 >

ステップ S 4 6 0 4 では、M P U 5 1 は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップ S 4 6 0 4 : Y e s）、スーパーリーチに発展しない外れ（ノーマルリーチ外れ）であることを示す S P 非発展フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 0 4）、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、S P 非発展フラグをオンに設定されることで、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミング A において、スーパーリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材 3 7 が可動される。

20

【 1 2 3 8 】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップ S 4 6 0 4 : N o）、即ち大当たりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合（大当たりである場合）には、大当たり種別に応じて、1 6 R 確変大当たりであることの告知、又は 1 6 R 確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミング A において可動回転役物部材 3 7 が可動される。

【 1 2 3 9 】

< ステップ S 4 6 0 6 >

ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスーパーリーチ演出パターンが設定されていることを示すスーパーリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 0 6）。スーパーリーチフラグは、図 8 7 の特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 4 においてスーパーリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 5 においてオンに設定される。

30

【 1 2 4 0 】

M P U 5 1 は、スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 4 6 0 7 に移行し、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 6 : N o）、処理をステップ S 4 6 1 4 に移行する。

【 1 2 4 1 】

< ステップ S 4 6 0 7 ~ S 4 6 0 9 >

スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 6 : Y e s）、M P U 5 1 は、T 1 カウンタをセットすると共に（ステップ S 4 6 0 7）、T 1 駆動フラグをオンに設定する（ステップ S 4 6 0 8）。さらに、M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展することを示す S P 発展フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 0 9）、処理をステップ S 4 6 1 0 に移行する。

40

【 1 2 4 2 】

T 1 カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 1 駆動フラグは、役物作動タイミング A の開始タイミングである時間 T 1 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開

50

始させるフラグである。SP発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材37の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図106の可動回転役物制御処理でのステップS4930において参照される。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、T1駆動フラグがオンでT1カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材37の駆動を開始されることで、役物作動タイミングAにおいてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材37が可動される(図90参照)。

【1243】

<ステップS4610及びS4611>

ステップS4610では、MPU51は、T2カウンタをセットし、さらに、T2駆動フラグをオンに設定し(ステップS4611)、処理をステップS4612に移行する。

10

【1244】

T2カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T2駆動フラグは、役物作動タイミングBの開始タイミングである時間T2において可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグである。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、T2駆動フラグがオンでT2カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材37の駆動を開始されることで、役物作動タイミングBにおいて可動回転役物部材37が可動される(図90参照)。

20

【1245】

<ステップS4612及びS4613>

ステップS4612では、MPU51は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。MPU51は、大当たり抽選の結果が外れである場合(ステップS4612:Yes)、SPSP非発展フラグをオンに設定し(ステップS4613)、当該役物作動演出設定処理を終了する。SPSP非発展フラグは、スペシャルリーチに発展しない外れ(スーパーリーチ外れ)であることを示すフラグであり、可動回転役物部材37の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図106の可動回転役物制御処理でのステップS4941において参照される。つまり、SPSP非発展フラグをオンに設定されることで、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミングBにおいて、スペシャルリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材37が可動される。

30

【1246】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合(ステップS4612:No)、即ちったりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合(大当たりである場合)には、大当たり種別に応じて、16R確変大当たりであることの告知、又は16R確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミングBにおいて可動回転役物部材37が可動される。

40

【1247】

<ステップS4614>

スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合(ステップS4606:No)、MPU51は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていることを示すスペシャルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4614)。スペシャルリーチフラグは、図87の特図遊技演出設定処理でのステップS4506においてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップS4507においてオンに設定される。

【1248】

MPU51は、スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合(ステップS46

50

14 : Yes)、処理をステップS4615に移行する。一方、MPU51は、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合(ステップS4614 : No)、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、リーチ演出パターンでない非リーチ演出パターンが設定されている場合には、可動体である可動回転役物部材37を作動させるフラグがオンに設定されず、可動回転役物部材37を作動させるタイミングも設定されないこと。これにより、非リーチ演出パターンでは、可動回転役物部材37が可動されない。

【1249】

<ステップS4615~S4617>

スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合(ステップS4614 : Yes)、MPU51は、T1カウンタをセットすると共に(ステップS4615)、T1駆動フラグをオンに設定する(ステップS4616)。さらに、MPU51は、スーパーリーチに発展することを示すSP発展フラグをオンに設定し(ステップS4617)、処理をステップS4618に移行する。

10

【1250】

T1カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T1駆動フラグは、役物作動タイミングAの開始タイミングである時間T1において可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグである。SP発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材37の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図106の可動回転役物制御処理でのステップS4930において参照される。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T1駆動フラグがオンでT1カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材37の駆動を開始されることで、役物作動タイミングAにおいてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材37が可動される(図90参照)。

20

【1251】

<ステップS4618~S4620>

ステップS4618では、MPU51は、T2カウンタをセットする。さらに、MPU51は、T2駆動フラグをオンに設定すると共に(ステップS4619)、スペシャルリーチに発展することを示すSPSP発展フラグをオンに設定し(ステップS4620)、処理をステップS4621に移行する。

30

【1252】

T2カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T2駆動フラグは、役物作動タイミングBの開始タイミングである時間T2において可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T2駆動フラグがオンでT2カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材37の駆動を開始されることで、役物作動タイミングBにおいてスペシャルリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材37が可動される(図90参照)。

【1253】

<ステップS4621及びS4622>

ステップS4621では、MPU51は、T3カウンタをセットする。さらに、MPU51は、T3駆動フラグをオンに設定し(ステップS4622)、当該役物作動演出設定処理を終了する。

40

【1254】

T3カウンタは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T3駆動フラグは、役物作動タイミングCの開始タイミングである時間T3において可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T3駆動フラグがオンでT3カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材37の駆動を開始されることで、役物作動タイミングCにおいて可動回転役物部材37が可動

50

される（図 90 参照）。

【 1 2 5 5 】

[ボタン演出設定処理]

次に、図 87 の特図遊技演出設定処理のステップ S 4 5 0 9 において実行されるボタン演出設定処理について説明する。ここで、図 101 は、本実施形態のボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 101 を参照しつつ本実施形態のボタン演出設定処理について説明する。

【 1 2 5 6 】

< ステップ S 4 7 0 1 >

図 101 に示すように、本実施形態のボタン演出設定処理では、MPU 51 は、まず 16 R 確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 7 0 1）。16 R 確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 37 を駆動パターン F（図 91（F）及び図 97 参照）で可動させることによる 16 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 16 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 102 参照）を実行させるフラグである。この 16 R 確変昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「777」以外が設定される場合に、図 86 の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップ S 4 4 0 7 においてオンに設定される。

10

【 1 2 5 7 】

MPU 51 は、16 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 1 : Yes）、処理をステップ S 4 7 0 3 に移行し、16 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 1 : No）、処理をステップ S 4 7 0 2 に移行する。

20

【 1 2 5 8 】

< ステップ S 4 7 0 2 >

16 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 1 : No）、MPU 51 は、16 R 確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 7 0 2）。16 R 確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 37 を駆動パターン G（図 91（D）及び図 99 参照）で可動させることによる 16 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 16 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 102 参照）を実行させるフラグである。この 16 R 確変非昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり若しくは 5 R 通常大当たりである場合、又は大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「777」以外が設定される場合に、図 86 の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップ S 4 4 0 6 においてオンに設定される。

30

【 1 2 5 9 】

MPU 51 は、16 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 2 : Yes）、処理をステップ S 4 7 0 3 に移行し、16 R 確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 2 : No）、当該ボタン演出設定処理を終了する。

【 1 2 6 0 】

< ステップ S 4 7 0 3 及び S 4 7 0 4 >

16 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 1 : Yes）、又は 16 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 2 : Yes）、MPU 51 は、T3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 7 0 3）。T3 駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C の開始タイミングである時間 T3（図 90 参照）において、可動体である可動回転役物部材 37 の駆動を開始させるフラグであり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図 100 の役物作動演出設定処理でのステップ S 4 6 2 2 においてオンに設定される。即ち、MPU 51 は、図 100 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 37 を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の

40

50

終盤に設定される役物作動タイミングCであるか否かを判断する。

【1261】

M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 7 0 3 : Y e s ）、即ち図100の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCである場合、T 3 ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップS 4 7 0 4 ）、当該ボタン演出設定処理を終了する。T 3 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間T 3 が経過した役物作動タイミングC（図90参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図112のボタン演出設定処理でのステップS 5 1 0 7 において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

10

【1262】

一方、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 7 0 3 : N o ）、即ち図100の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCでない場合、処理をステップS 4 7 0 5 に移行する。

【1263】

ここで、ボタン演出は、可動体である可動回転役物部材37の可動による16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される場合に、16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される役物作動タイミングA～C（図90参照）において、遊技者に操作ボタン20に対する操作を促すために図柄表示部341に所定の画像が表示される表示演出を含む。ボタン演出は、操作ボタン20に対する所定の遊技操作としての押下操作が有効とされる期間（ボタン操作有効期間）において実行される、ボタン操作有効期間は、16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される役物作動タイミングA～C（図90参照）に設定される。また、ボタン演出は、ボタン操作有効期間が開始した場合に開始され、ボタン操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン20が押下操作された場合、又はボタン操作有効期間の経過により終了する。例えば、図102に示すように、ボタン演出では、図柄表示部341において、操作ボタン20を模した画像と、ボタン操作有効期間の残り期間を示す画像と、が表示される。もちろん、図102に示すボタン演出での画像は一例であり、種々に変更可能である。

20

【1264】

また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作として押下操作がなされた場合、可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件の成立によって当該連続的動作が終了され、その後、可動体である可動回転役物部材37が可動されることによって16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される。また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン20が操作されなかった場合、ボタン操作有効期間の経過後に可動体である可動回転役物部材37が可動されることによって16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される。

30

【1265】

<ステップS 4 7 0 5 及びS 4 7 0 6 >

T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 7 0 3 : N o ）、即ち図100の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCでない場合、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 7 0 3 ）。T 2 駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBの開始タイミングである時間T 2 （図90参照）において、可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグであり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に、図100の役物作動演出設定処理でのステップS 4 6 1 1 においてオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、図100の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤

40

50

に設定される役物作動タイミング B であるか否かを判断する。

【 1 2 6 6 】

M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 5 : Y e s ）、即ち図 1 0 0 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B である場合、T 2 ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップ S 4 7 0 5 ）、当該ボタン演出設定処理を終了する。T 2 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 2 が経過した役物作動タイミング B（図 9 0 参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図 1 1 2 のボタン演出設定処理でのステップ S 5 1 0 4 において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

10

【 1 2 6 7 】

一方、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 5 : N o ）、即ち図 1 0 0 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B でない場合、処理をステップ S 4 7 0 7 に移行する。

【 1 2 6 8 】

< ステップ S 4 7 0 7 及び S 4 7 0 8 >

T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 5 : N o ）、即ち図 1 0 0 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B でない場合、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 7 0 7 ）。T 1 駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A の開始タイミングである時間 T 1（図 9 0 参照）において、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグであり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図 1 0 0 の役物作動演出設定処理でのステップ S 4 6 0 3 においてオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、図 1 0 0 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A であるか否かを判断する。

20

【 1 2 6 9 】

M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 7 : Y e s ）、即ち図 1 0 0 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A である場合、T 1 ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップ S 4 7 0 8 ）、当該ボタン演出設定処理を終了する。T 1 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 1 が経過した役物作動タイミング A（図 9 0 参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図 1 1 2 のボタン演出設定処理でのステップ S 5 1 0 1 において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

30

【 1 2 7 0 】

一方、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 7 : N o ）、即ち図 1 0 0 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A でない場合、当該ボタン演出設定処理を終了する。

40

【 1 2 7 1 】

[特図遊技演出制御処理]

次に、図 5 3 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 4 において実行される特図遊技演出制御処理を説明する。本実施形態の特図遊技演出制御処理では、図 8 7 の特図遊技演出設定処理において設定された特図遊技演出に基づいて、特図遊技において実行される特図遊技演出が制御される。ここで、図 1 0 3 は、特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 1 0 3 を参照しつつ特図遊技演出制御処理の一例を説明する。

50

【 1 2 7 2 】

< ステップ S 4 8 0 1 >

本実施形態の特図遊技演出制御処理では、MPU51は、まず図100の可動体制御処理としての役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、特図遊技における可動体である可動回転役物部材37の動作を制御する可動体制御処理としての可動回転役物制御処理が実行される（ステップS4801）。なお、可動回転役物制御処理の詳細は、図104～図111を参照しつつ後述する。

【 1 2 7 3 】

< ステップ S 4 8 0 2 >

ステップS4802では、MPU51は、図101のボタン演出設定処理において設定されたボタン演出に基づいて、特図遊技におけるボタン演出の実行を制御するボタン演出制御処理が実行される。なお、ボタン演出制御処理の詳細は、図112及び図113を参照しつつ後述する。

【 1 2 7 4 】

< ステップ S 4 8 0 3 >

ステップS4803では、MPU51は、特図遊技において、役物作動演出及びボタン演出以外の演出に関するその他の演出制御処理を実行する。

【 1 2 7 5 】

[可動回転役物制御処理]

次に、図103の特図遊技演出制御処理のステップS4801で実行される可動回転役物制御処理の一例を説明する。本実施形態の可動回転役物制御処理では、図100の役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、可動体である可動回転役物部材37の動作を制御する可動体制御処理が実行される。ここで、図104～図111は、可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図104～図111を参照しつつ可動回転役物制御処理を説明する。

【 1 2 7 6 】

< ステップ S 4 9 0 1 及び S 4 9 0 2 >

図104に示すように、本実施形態の可動回転役物制御処理では、まずMPU51は、T1駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4901）。T1駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングA（図90参照）の開始タイミングである時間T1において可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグである。

【 1 2 7 7 】

MPU51は、T1駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップS4901：Yes）、役物作動タイミングAが開始されるまでの残り時間を示すT1カウンタの値から1減算し（ステップS4902）、処理をステップS4903に移行する。一方、MPU51は、T1駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS4901：No）、処理をステップS4903に移行する。

【 1 2 7 8 】

< ステップ S 4 9 0 3 及び S 4 9 0 4 >

ステップS4903では、MPU51は、T2駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4903）。T2駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングB（図90参照）の開始タイミングである時間T2において可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグである。

【 1 2 7 9 】

MPU51は、T2駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップS4903：Yes）、役物作動タイミングBが開始されるまでの残り時間を示すT2カウンタの値から1減算し（ステップS4904）、処理をステップS4905に移行する。一方、MPU51は、T2駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS4903：No）、処理をステップS4905に移行する。

10

20

30

40

50

【 1 2 8 0 】

< ステップ S 4 9 0 5 及び S 4 9 0 6 >

ステップ S 4 9 0 5 では、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 0 5）。T 3 駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C（図 9 0 参照）の開始タイミングである時間 T 3 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。

【 1 2 8 1 】

M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 5 : Y e s）、役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 4 9 0 6）、処理をステップ S 4 9 0 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 5 : N o）、処理をステップ S 4 9 0 7 に移行する。

10

【 1 2 8 2 】

< ステップ S 4 9 0 7 >

ステップ S 4 9 0 7 では、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : N o）、処理をステップ S 4 9 1 0 に移行する。

【 1 2 8 3 】

< ステップ S 4 9 0 8 及び S 4 9 0 9 >

T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 0 8）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

20

【 1 2 8 4 】

M P U 5 1 は、T 1 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 0 8 : Y e s）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 1 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 0 8）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 0 8 : N o）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

30

【 1 2 8 5 】

< ステップ S 4 9 1 0 >

T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : N o）、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 0）。M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 1 1 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : N o）、処理をステップ S 4 9 1 3 に移行する。

40

【 1 2 8 6 】

< ステップ S 4 9 1 1 及び S 4 9 1 2 >

T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 1）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 1 2 8 7 】

M P U 5 1 は、T 2 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 2 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 1 2）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P

50

U 5 1 は、T 2 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 1 1 : N o）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 1 2 8 8 】

< ステップ S 4 9 1 3 >

T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : N o）、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 3）。M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 3 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 1 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 3 : N o）、処理を図 1 0 5 のステップ S 4 9 2 0 に移行する。

10

【 1 2 8 9 】

< ステップ S 4 9 1 4 及び S 4 9 1 5 >

T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 4）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 1 2 9 0 】

M P U 5 1 は、T 3 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 1 4 : Y e s）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 3 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 1 5）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 1 4 : N o）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

20

【 1 2 9 1 】

< ステップ S 4 9 1 6 >

可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、M P U 5 1 は、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）（図 9 4 参照）をセットする（ステップ S 4 9 1 6）。駆動データ 1 は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A ~ D において、可動回転役物部材 3 7 に対して共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）を実行させる情報である。即ち、M P U 5 1 は、可動態様を問わず、共通の駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する。

30

【 1 2 9 2 】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）が、共通の 1 つの駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に対応する情報に基づいて実行される。また、前述のように、駆動データ 1 は、R O M に記憶されており、可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作が実行される場合には、R O M から駆動データ 1 が 1 回読み出され、R A M に駆動データ 1 が 1 回設定される。そして、可動回転役物部材 3 7 は、R O M からの駆動データ 1 の 1 回の読み出し、及び R A M への駆動データ 1 の 1 回の設定により、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作によって可動される。これにより、各可動態様 A ~ D を実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材 3 7 を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

40

【 1 2 9 3 】

< ステップ S 4 9 1 7 ~ S 4 9 1 9 >

ステップ S 4 9 1 7 では、M P U 5 1 は、駆動データ 1（図 9 4 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 に連続的動作（駆動パターン A ~ C）を実行させるために駆動データ 1 シナリオタイマをセットすると共に（ステップ S 4 9 1 7）、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動

50

データ1セットフラグをオンに設定する(ステップS4918)。そして、MPU51は、駆動データ1(図94参照)の処理No.1を開始させ(ステップS4919)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1294】

<ステップS4920>

T3駆動フラグがオフに設定されている場合(ステップS4913:No)、図105に示すように、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ1がセットされていることを示す駆動データ1セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4920)。

【1295】

MPU51は、駆動データ1セットフラグがオンに設定されている場合(ステップS4920:Yes)、処理をステップS4921に移行し、駆動データ1セットフラグがオフに設定されている場合(ステップS4920:No)、処理を図108のステップS4961に移行する。

【1296】

<ステップS4921~S4923>

駆動データ1セットフラグがオンに設定されている場合(ステップS4920:Yes)、MPU51は、駆動データ1シナリオタイマを更新し(ステップS4921)、更新後の駆動データ1シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する(ステップS4922)。

【1297】

MPU51は、駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングである場合(ステップS4922:Yes)、駆動データ1に規定される次の処理を開始し(ステップS4923)、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図94に示すように、駆動データ1における処理No.5を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理No.6に移行することで昇降用のステッピングモーターを正方向に12ステップ回転させる処理が実行される。

【1298】

このように、ステップS4921において更新される駆動データ1シナリオタイマを参照し、駆動データ1における次の処理を順次実行することで、駆動データ1における処理No.1~処理No.29の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A~Dに共通の連続的動作(駆動パターンA~C)が実行される。

【1299】

一方、MPU51は、駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合(ステップS4922:No)、ステップS4924に移行する。

【1300】

<ステップS4924>

駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合(ステップS4922:No)、MPU51は、処理No.28実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4924)。処理No.28実行フラグは、駆動データ1における処理No.28(図94参照)を実行させるフラグであり、可動体である可動回転役物部材37が戻り側位置である中間作動位置1において停止状態とされている間に、複数の可動態様A~Dに共通の連続的動作の終了判定条件が成立していると判断される場合(操作ボタン20に対する操作があったと判断される場合)に、当該可動回転役物制御処理の後述の図107のステップS4959においてオンに設定される。つまり、処理No.28実行フラグは、可動回転役物部材37が中間作動位置1において停止状態とされている間に可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる場合に、駆動データ1の処理No.28に処理をスキップすることで、可動回転役物部材37が待機位置に復帰された状態で連続的動作を終了させるフラグである。これにより、可動回転役物部材37が待機位置に

10

20

30

40

50

ない状態であっても、即座に可動回転役物部材 37 を待機位置に復帰させて連続的動作を終了させることができる。

【1301】

そして、MPU51 は、処理 No. 28 実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S4924：Yes）、処理をステップ S4925 に移行し、処理 No. 28 実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S4924：No）、処理を図 106 のステップ S4927 に移行する。

【1302】

<ステップ S4925 及び S4926 >

処理 No. 28 実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S4924：Yes）、MPU51 は、駆動データ 1 の処理 No. 28 の処理を実行する（ステップ S4925）。そして、MPU51 は、駆動データ 1 シナリオタイマを再セットし（ステップ S4926）、当該可動回転役物制御処理を終了する。具体的には、MPU51 は、駆動データ 1 シナリオタイマの値として、駆動データ 1 の全ての処理を実行する場合の処理 No. 28 が開始されるときに値にセットする。これにより、駆動データ 1 の処理 No. 28 及び処理 No. 29（図 94 参照）の処理を順次実行し、可動回転役物部材 37 が待機位置に復帰された状態で駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の処理を終了することができる。

10

【1303】

<ステップ S4927 >

駆動データ 1 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S4922：No）、図 106 に示すように、MPU51 は、駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップ S4927）。即ち、MPU51 は、駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

20

【1304】

MPU51 は、駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S4927：Yes）、即ち駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップ S4928 に移行する。一方、MPU51 は、駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S4927：No）、即ち駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングでないとして終了判定される場合、処理を図 107 のステップ S4948 に移行する。

30

【1305】

<ステップ S4928 及び S4929 >

駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S4927：Yes）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、MPU51 は、駆動データ 1（図 94 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 37 に連続的動作（駆動パターン A～C）を実行させるための駆動データ 1 シナリオタイマをクリアする（ステップ S4948）。そして、MPU51 は、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動データ 1 セットフラグをオフに設定し（ステップ S4929）、処理をステップ S4930 に移行する。即ち、駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S4927：Yes）、可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる。

40

【1306】

<ステップ S4930 >

50

ステップ S 4 9 3 0 では、M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展することを示す S P 発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【 1 3 0 7 】

M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展することを示す S P 発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 0 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 3 1 に移行し、S P 発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 0 : N o ）、処理をステップ S 4 9 3 3 に移行する。

【 1 3 0 8 】

< ステップ S 4 9 3 1 及び S 4 9 3 2 >

スーパーリーチに発展することを示す S P 発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 0 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 2 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 3 1 ）。駆動データ 2 未セットフラグは、駆動データ 2 をセットさせるフラグであり、後述の図 1 0 8 のステップ S 4 9 6 1 において駆動データ 2 をセットするか否かを判断するために参照される。

10

【 1 3 0 9 】

なお、駆動データ 2 は、スーパーリーチに発展すること（S P 発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン D （図 9 1 （ A ）及び図 9 5 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 1 3 1 0 】

そして、M P U 5 1 は、S P 発展フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 3 2 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

20

【 1 3 1 1 】

< ステップ S 4 9 3 3 >

スーパーリーチに発展することを示す S P 発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 0 : N o ）、M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展しないことを示す S P 非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 3 3 ）。

【 1 3 1 2 】

M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展しないことを示す S P 非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 3 4 に移行し、S P 非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 3 : N o ）、処理をステップ S 4 9 3 6 に移行する。

30

【 1 3 1 3 】

< ステップ S 4 9 3 4 及び S 4 9 3 5 >

スーパーリーチに発展しないことを示す S P 非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 3 4 ）。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 1 1 1 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 1 3 1 4 】

なお、駆動データ 5 は、スーパーリーチに発展しないこと（S P 非発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン G （図 9 1 （ D ）及び図 9 9 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

40

【 1 3 1 5 】

そして、M P U 5 1 は、S P 非発展フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 3 5 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 1 3 1 6 】

< ステップ S 4 9 3 6 >

S P 非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 3 : N o ）、M P U

50

5 1 は、スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 3 6）。

【 1 3 1 7 】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 6 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 3 7 に移行し、S P S P 発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 6 : N o ）、処理をステップ S 4 9 3 9 に移行する。

【 1 3 1 8 】

< ステップ S 4 9 3 7 及び S 4 9 3 8 >

スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 3 7）。駆動データ 3 未セットフラグは、駆動データ 3 をセットさせるフラグであり、後述の図 1 0 9 のステップ S 4 9 7 4 において駆動データ 3 をセットするか否かを判断するために参照される。

10

【 1 3 1 9 】

なお、駆動データ 3 は、スペシャルリーチに発展すること（S P S P 発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 B において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン E（図 9 1（B）及び図 9 6 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 1 3 2 0 】

そして、M P U 5 1 は、S P S P 発展フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 3 8）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

20

【 1 3 2 1 】

< ステップ S 4 9 3 9 >

S P S P 発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 6 : N o ）、M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 3 9）。

【 1 3 2 2 】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 9 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 4 0 に移行し、S P S P 非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 9 : N o ）、処理をステップ S 4 9 4 2 に移行する。

30

【 1 3 2 3 】

< ステップ S 4 9 4 0 及び S 4 9 4 1 >

スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 9 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 4 0）。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 1 1 1 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 1 3 2 4 】

なお、駆動データ 5 は、スペシャルリーチに発展しないこと（S P S P 非発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン G（図 9 1（D）及び図 9 9 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

40

【 1 3 2 5 】

そして、M P U 5 1 は、S P S P 非発展フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 4 1）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 1 3 2 6 】

< ステップ S 4 9 4 2 >

S P S P 非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 9 : N o ）、M

50

P U 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 4 2）。1 6 R 確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F（図 9 1（C）及び図 9 7 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 1 0 2 参照）を実行させるフラグである。

【 1 3 2 7 】

M P U 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 4 3 に移行し、1 6 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : N o）、処理をステップ S 4 9 4 5 に移行する。

【 1 3 2 8 】

< ステップ S 4 9 4 3 及び S 4 9 4 4 >

1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、駆動データ 4 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 4 3）。駆動データ 4 未セットフラグは、駆動データ 4 をセットさせるフラグであり、後述の図 1 1 0 のステップ S 4 9 8 7 において駆動データ 4 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 1 3 2 9 】

なお、駆動データ 4 は、スペシャルリーチに発展しないこと（S P S P 非発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 C において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン F（図 9 1（C）及び図 9 7 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 1 3 3 0 】

そして、M P U 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 4 4）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 1 3 3 1 】

< ステップ S 4 9 4 5 >

1 6 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : N o）、M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 4 5）。1 6 R 確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G（図 9 1（D）及び図 9 9 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 1 0 2 参照）を実行させるフラグである。

【 1 3 3 2 】

M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 4 6 に移行し、1 6 R 確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : N o）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 1 3 3 3 】

< ステップ S 4 9 4 6 及び S 4 9 4 7 >

1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : Y e s）、M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 4 6）。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 1 1 1 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 1 3 3 4 】

なお、駆動データ 5 は、1 6 R 確変大当たり昇格しないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン G（図 9 1（D）及び図 9 9 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 1 3 3 5 】

10

20

30

40

50

そして、MPU51は、16R確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップS4947）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1336】

<ステップS4948>

駆動データ1シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップS4927：No）、図107に示すように、MPU51は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングであるか否かを判断する（ステップS4948）。具体的には、MPU51は、駆動データ1に基づいて実行される処理のうち、処理No.05、処理No.09、処理No.5、処理No.13、処理No.17、処理No.23、処理No.27及び処理No.29（図94参照）のいずれかであるか否かを判断する。

10

【1337】

MPU51は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップS4948：Yes）、処理をステップS4949に移行し、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングでない場合（ステップS4948：No）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1338】

ここで、図94に示すように、駆動データ1に基づいて実行される、処理No.05、処理No.09、処理No.5、処理No.13、処理No.17、処理No.23、処理No.27及び処理No.29（図94参照）の処理は、駆動データ1に基づいて実行される駆動パターンA～Cでの連続的動作である可動体である可動回転役物部材37の往復動作のうち駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置1に位置されるタイミングで実行される。即ち、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作（駆動パターンA～C）が、1つの駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置1に位置される場合に、駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材37の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材37を移動させる必要がないか、可動回転役物部材37の移動距離を小さくできる。また、駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、終了判定において終了判定条件の成立が判断されてから、また終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材37の動作を終了させることができる。従って、駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了後に引き続いて、各可動態様A～Dに固有の駆動パターンD～Gでの可動回転役物部材37の個別の動作が実行される場合、複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作から、他の各可動態様A～Dの個別の動作に円滑に移行できるため、各可動態様A～Dにおいて可動回転役物部材37が可動される場合に、複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作から、他の各可動態様A～Dの個別の動作に移行される場合に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材37が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回

20

30

40

50

転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

【 1 3 3 9 】

なお、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材 37 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作において戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置 1 に位置される場合に、当該連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われるが、当該連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われず、これは、可動回転役物部材 37 が駆動側位置側に可動されている間に即座に可動回転役物部材 37 を可動停止すると、連続的動作の次の動作を開始させるために次の動作の開始時に可動回転役物部材 37 を次の動作の開始位置に可動させるか、連続的動作における終了判定時の駆動側位置側の可動停止位置を開始して次の動作での可動回転役物部材 37 の可動を開始させる必要がある結果、無駄な制御や複雑な制御を行う必要があり、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えないおそれがあるからである。そのため、当該連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われず、無駄な制御や複雑な制御を行う必要がないために連続的動作における可動回転役物部材 37 の終了制御を適切に行うことができ、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えるために可動回転役物部材 37 の可動制御を好適に行うことができる。

10

【 1 3 4 0 】

< ステップ S 4 9 4 9 >

図 9 4 の説明に戻り、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップ S 4 9 4 8 : Yes）、MPU 51 は、遊技者によって操作ボタン 20 に対して所定の遊技操作である押下操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 4 9 4 9）。即ち、MPU 51 は、駆動データ 1 に基づく可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の実行中に、遊技者による操作ボタン 20 に対する所定の遊技操作である押下操作に基づく終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。なお、遊技者によって操作ボタン 20 に対する操作がなされたか否かは、図 8 1 の操作検出パターン判定処理において、操作ボタン 20 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。

20

【 1 3 4 1 】

このように、駆動データ 1 に基づく可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン 20 に対する所定の遊技操作である押下操作である。一方、前述のように、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングは、駆動データ 1 に基づいて実行される、処理 No. 05、処理 No. 09、処理 No. 5、処理 No. 13、処理 No. 17、処理 No. 23、処理 No. 27 及び処理 No. 29（図 9 4 参照）の処理の実行中であり、駆動データ 1 に基づいて実行される駆動パターン A ~ C での連続的動作である可動体である可動回転役物部材 37 の往復動作のうち駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置 1 に位置されるタイミングである。そのため、遊技者による操作ボタン 20 に対する押下操作によって可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合であっても、戻り側位置である待機位置又は中間作動位置 1 に可動回転役物部材 37 が位置される場合に連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の遊技者による操作ボタン 20 に対する押下操作によって可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件の成立後に可動回転役物部材 37 が待機位置又は中間作動位置 1 に位置された段階で、連続的動作を終了させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立した場合に、即座に可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させることができるため、連続的動作の終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させることができる。従って、可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了後に引き続き次の動

30

40

50

作（駆動パターンC又は駆動パターンDの動作）が実行される場合、連続的動作から次の動作に円滑に移行できるため、連続的動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、図柄表示部341での表示演出の表示中に、可動回転役物部材37が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材37を動作させることが可能になる。

【1342】

M P U 5 1 は、遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた（ステップS4949：Yes）、処理をステップS4950に移行し、M P U 5 1 は、遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作である押下操作がなされていない場合（ステップS4949：No）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

10

【1343】

<ステップS4950>

遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた場合（ステップS4949：Yes）、M P U 5 1 は、16R確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4950）。16R確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37を駆動パターンF（図91（C）及び図97参照）で可動させることによる16R確変昇格演出を実行させると共に、この16R確変昇格演出の実行前にボタン演出（図102参照）を実行させるフラグである。

【1344】

M P U 5 1 は、16R確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4950：Yes）、処理をステップS4951に移行し、16R確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS4950：No）、処理をステップS4953に移行する。

20

【1345】

<ステップS4951及びS4952>

16R確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4950：Yes）、M P U 5 1 は、駆動データ4未セットフラグをオンに設定する（ステップS4951）。駆動データ4未セットフラグは、駆動データ4をセットさせるフラグであり、後述の図110のステップS4987において駆動データ4をセットするか否かを判断するために参照される。

【1346】

なお、駆動データ4は、16R確変大当たりであること（16R確変昇格）を告知する可動回転役物部材37の可動態様Cにおいて、駆動データ1に基づく共通の連続的動作（駆動パターンA～C）の後に、個別の動作として駆動パターンF（図91（C）及び図97参照）で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

30

【1347】

そして、M P U 5 1 は、16R確変昇格フラグをオフに設定し（ステップS4952）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1348】

<ステップS4953>

16R確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS4950：No）、M P U 5 1 は、16R確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4953）。16R確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37を駆動パターンG（図91（D）及び図99参照）で可動させることによる16R確変昇格演出を実行させると共に、この16R確変昇格演出の実行前にボタン演出（図102参照）を実行させるフラグである。

40

【1349】

M P U 5 1 は、16R確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4953：Yes）、処理をステップS4954に移行し、16R確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS4953：No）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

50

【 1 3 5 0 】

< ステップ S 4 9 5 4 及び S 4 9 5 5 >

1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 5 3 : Y e s ）
、 M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 5 4 ）
。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図
1 1 1 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために
参照される。

【 1 3 5 1 】

なお、駆動データ 5 は、1 6 R 確変大当たり昇格しないこと（1 6 R 確変非昇格）を
告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続
的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン G （図 9 1 （ D ）
及び図 9 9 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

10

【 1 3 5 2 】

そして、M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 5 5
）、処理をステップ S 4 9 5 6 に移行する。

【 1 3 5 3 】

< ステップ S 4 9 5 6 >

ステップ S 4 9 5 6 では、M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処
理 N o . 0 5、N o . 0 9、N o . 1 3、N o . 1 7 （図 9 4 参照）のいずれかであるか
否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材
3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操
作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が待機位置にお
いて停止状態とされているか否かを判断する。

20

【 1 3 5 4 】

M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 N o . 0 5、N o . 0 9
、N o . 1 3、N o . 1 7 のいずれかである場合（ステップ S 4 9 5 6 : Y e s ）、即ち
複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判
定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイ
ミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が待機位置において停止状態とされている場
合、処理をステップ S 4 9 5 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、終了判定を行った駆
動データ 1 の
処理が、処理 N o . 0 5、N o . 0 9、N o . 1 3、N o . 1 7 のいずれかでない場合（
ステップ S 4 9 5 6 : N o ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7
の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操
作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が待機位置
において停止状態とされていない場合、処理をステップ S 4 9 5 9 に移行する。

30

【 1 3 5 5 】

< ステップ S 4 9 5 7 及び S 4 9 5 8 >

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 N o . 0 5、N o . 0 9、N o . 1 3、
N o . 1 7 のいずれかである場合（ステップ S 4 9 5 6 : Y e s ）、即ち複数の可動態様
A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立して
いる（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可
動回転役物部材 3 7 が待機位置において停止状態とされている場合、M P U 5 1 は、駆
動データ 1 （図 9 4 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 に連続
的動作（駆動パターン A ~ C ）を実行させるための駆動データ 1 シナリオタイマをク
リアする（
ステップ S 4 9 5 7 ）。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御す
るために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動データ 1 セットフラグを
オフに設
定し（ステップ S 4 9 5 8 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、可動体
である可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立して
いる（操
作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回
転役物部材 3 7 が待機位置において停止状態とされている場合には、駆動データ 1
セットフラグをオ

40

50

フに設定することで駆動データ 1 に基づく処理を終了し、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に停止された状態で複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる。

【 1 3 5 6 】

<ステップ S 4 9 5 9 >

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 0 5、No . 0 9、No . 1 3、No . 1 7 のいずれかでない場合（ステップ S 4 9 5 6 : No ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が待機位置において停止状態とされていない場合、M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 2 3、No . 2 7（図 9 4 参照）のいずれかであるか否かを判断する（ステップ S 4 9 5 9）。即ち、M P U 5 1 は、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされているか否かを判断する。

10

【 1 3 5 7 】

M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 2 3、No . 2 7（図 9 4 参照）のいずれかである場合（ステップ S 4 9 5 9 : Y e s ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされている場合、処理をステップ S 4 9 6 0 に移行する。

20

【 1 3 5 8 】

一方、M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 2 3、No . 2 7（図 9 4 参照）のいずれでもない場合（ステップ S 4 9 5 9 : No ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされていない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 1 3 5 9 】

<ステップ S 4 9 6 0 >

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 2 3、No . 2 7（図 9 4 参照）のいずれかである場合（ステップ S 4 9 5 9 : Y e s ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされている場合、M P U 5 1 は、処理 No . 2 8 実行フラグがオンに設定し（ステップ S 4 9 6 0）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

30

【 1 3 6 0 】

ここで、前述のように、処理 No . 2 8 実行フラグは、駆動データ 1 における処理 No . 2 8（図 9 4 参照）を実行させることで、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に復帰された状態で、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるフラグであり、当該可動回転役物制御処理の図 1 0 5 のステップ S 4 9 2 4 において、中間作動位置 1 において停止状態とされている可動体である可動回転役物部材 3 7 を待機位置に復帰させて、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるか否かを判断するために参照される。

40

【 1 3 6 1 】

<ステップ S 4 9 6 1 >

駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 4 9 2 7 : No ）、即ち駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判

50

定条件の不成立により、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、図108に示すように、MPU51は、駆動データ2未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4961)。駆動データ2未セットフラグは、駆動データ2をセットさせるフラグである。

【1362】

MPU51は、駆動データ2未セットフラグがオンに設定されている場合(ステップS4961: Yes)、処理をステップS4962に移行し、駆動データ2未セットフラグがオフに設定されている場合(ステップS4961: No)、処理をステップS4967に移行する。

【1363】

10

<ステップS4962~S4966>

駆動データ2未セットフラグがオンに設定されている場合(ステップS4961: Yes)、MPU51は、駆動データ2未セットフラグをオフに設定すると共に(ステップS4962)、駆動データ2(役物動作シナリオデータ2)(図95(B)参照)をセットする(ステップS4963)。駆動データ2は、スーパーリーチに発展すること(SP発展)を告知する可動回転役物部材37の可動態様A(図91(A)参照)において、共通の連続的動作(駆動パターンA~C)の後に、個別の動作として駆動パターンD(図95(A)参照)で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

【1364】

そして、MPU51は、駆動データ2(図95(B)参照)に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンDで可動させるために駆動データ2シナリオタイマをセットすると共に(ステップS4964)、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ2がセットされていることを示す駆動データ2セットフラグをオンに設定する(ステップS4965)。さらに、MPU51は、駆動データ2の処理No.1を開始させ(ステップS4966)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

20

【1365】

<ステップS4967>

駆動データ2未セットフラグがオフに設定されている場合(ステップS4961: No)、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ2がセットされていることを示す駆動データ2セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4967)。

30

【1366】

MPU51は、駆動データ2セットフラグがオンに設定されている場合(ステップS4967: Yes)、処理をステップS4968に移行し、駆動データ2セットフラグがオフに設定されている場合(ステップS4967: No)、処理を図109のステップS4974に移行する。

【1367】

<ステップS4968~S4970>

駆動データ2セットフラグがオンに設定されている場合(ステップS4967: Yes)、MPU51は、駆動データ2シナリオタイマを更新し(ステップS4968)、更新後の駆動データ2シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ2に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する(ステップS4969)。

40

【1368】

MPU51は、駆動データ2に規定される次の処理に移行するタイミングである場合(ステップS4969: Yes)、駆動データ2に規定される次の処理を開始し(ステップS4970)、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図95(B)に示すように、駆動データ2における処理No.3を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理No.4に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に72ステップ回転させる処理が実行される。

【1369】

50

このように、ステップ S 4 9 6 8 において更新される駆動データ 2 シナリオタイマを参照し、駆動データ 2 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 2 における処理 No. 0 1 ~ 処理 No. 0 5 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対して個別の動作として駆動パターン D (図 9 5 (A) 参照) で可動回転役物部材 3 7 の動作が実行される。

【 1 3 7 0 】

一方、MPU 5 1 は、駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4 9 6 9 : No)、処理をステップ S 4 9 7 1 に移行する。

【 1 3 7 1 】

< ステップ S 4 9 7 1 >

駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4 9 6 9 : No)、MPU 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する (ステップ S 4 9 7 1)。即ち、MPU 5 1 は、駆動データ 2 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【 1 3 7 2 】

MPU 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値である場合 (ステップ S 4 9 7 1 : Yes)、即ち駆動データ 2 (図 9 5 (B) 参照) によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップ S 4 9 7 2 に移行する。一方、MPU 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値でない場合 (ステップ S 4 9 7 1 : No)、即ち駆動データ 2 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 1 3 7 3 】

< ステップ S 4 9 7 2 及び S 4 9 7 3 >

駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値である場合 (ステップ S 4 9 7 1 : Yes)、即ち終了判定条件の成立により駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、MPU 5 1 は、駆動データ 2 (図 9 5 (B) 参照) に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン D で可動させるために駆動データ 2 シナリオタイマをクリアする (ステップ S 4 9 7 2)。そして、MPU 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 2 がセットされていることを示す駆動データ 2 セットフラグをオフに設定し (ステップ S 4 9 7 3)、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値である場合 (ステップ S 4 9 7 1 : Yes)、可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる。

【 1 3 7 4 】

< ステップ S 4 9 7 4 >

駆動データ 2 セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 6 7 : No)、図 1 0 9 に示すように、MPU 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 7 4)。駆動データ 3 未セットフラグは、駆動データ 3 をセットさせるフラグである。

【 1 3 7 5 】

MPU 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 7 4 : Yes)、処理をステップ S 4 9 7 5 に移行し、駆動データ 3 未セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 7 4 : No)、処理をステップ S 4 9 8 0 に移行する。

【 1 3 7 6 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 4 9 7 5 ~ S 4 9 7 9 >

駆動データ 3 未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 7 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 9 7 5）、駆動データ 3（役物動作シナリオデータ 3）（図 9 6（B）参照）をセットする（ステップ S 4 9 7 6）。駆動データ 3 は、スペシャルリーチに発展すること（S P S P 発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 B（図 9 1（B）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン E（図 9 6（A）参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 1 3 7 7 】

そして、M P U 5 1 は、駆動データ 3（図 9 6（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン E で可動させるために駆動データ 3 シナリオタイマをセットすると共に（ステップ S 4 9 7 7）、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 3 がセットされていることを示す駆動データ 3 セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 7 8）。さらに、M P U 5 1 は、駆動データ 3 の処理 N o . 1 を開始させ（ステップ S 4 9 7 9）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

10

【 1 3 7 8 】

<ステップ S 4 9 8 0 >

駆動データ 3 未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 7 4 : N o）、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 3 がセットされていることを示す駆動データ 3 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 8 0）。

20

【 1 3 7 9 】

M P U 5 1 は、駆動データ 3 セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 8 1 に移行し、駆動データ 3 セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 0 : N o）、処理を図 1 1 0 のステップ S 4 9 8 7 に移行する。

【 1 3 8 0 】

<ステップ S 4 9 8 1 ~ S 4 9 8 3 >

駆動データ 3 セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、駆動データ 3 シナリオタイマを更新し（ステップ S 4 9 8 1）、更新後の駆動データ 3 シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 4 9 8 2）。

30

【 1 3 8 1 】

M P U 5 1 は、駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップ S 4 9 8 2 : Y e s）、駆動データ 3 に規定される次の処理を開始し（ステップ S 4 9 8 3）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 9 6（B）に示すように、駆動データ 3 における処理 N o . 2 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理 N o . 3 に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。

【 1 3 8 2 】

このように、ステップ S 4 9 8 1 において更新される駆動データ 3 シナリオタイマを参照し、駆動データ 3 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 3 における処理 N o . 0 1 ~ 処理 N o . 0 7 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対して個別の動作として駆動パターン E（図 9 6（A）参照）で可動回転役物部材 3 7 の動作が実行される。

40

【 1 3 8 3 】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 4 9 8 2 : N o）、処理をステップ S 4 9 8 4 に移行する。

【 1 3 8 4 】

<ステップ S 4 9 8 4 >

50

駆動データ3に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS4982：No）、MPU51は、駆動データ3シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップS4984）。即ち、MPU51は、駆動データ3によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ3に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【1385】

MPU51は、駆動データ3シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS4984：Yes）、即ち駆動データ3（図96（B）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ3に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップS4985に移行する。一方、MPU51は、駆動データ3シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップS4984：No）、即ち駆動データ3によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ3に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1386】

<ステップS4985及びS4986>

駆動データ3シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS4984：Yes）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ3に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、MPU51は、駆動データ3（図96（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンEで可動させるために駆動データ3シナリオタイマをクリアする（ステップS4985）。そして、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ3がセットされていることを示す駆動データ3セットフラグをオフに設定し（ステップS4986）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ3シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS4984：Yes）、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる。

【1387】

<ステップS4987>

駆動データ3セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS4980：No）、図110に示すように、MPU51は、駆動データ4未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4987）。駆動データ4未セットフラグは、駆動データ4をセットさせるフラグである。

【1388】

MPU51は、駆動データ4未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS4987：Yes）、処理をステップS4988に移行し、駆動データ4未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS4987：No）、処理をステップS4993に移行する。

【1389】

<ステップS4988～S4992>

駆動データ4未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS4987：Yes）、MPU51は、駆動データ4未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップS4988）、駆動データ4（役物動作シナリオデータ4）（図98参照）をセットする（ステップS4989）。駆動データ4は、16R確変大当たりであること（16R確変昇格）を告知する可動回転役物部材37の可動態様C（図91（C）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンA～C）の後に、個別の動作として駆動パターンF（図97参照）で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

【1390】

そして、MPU51は、駆動データ4（図98参照）に規定される処理手順に従って可

10

20

30

40

50

動回転役物部材 37 を駆動パターン F で可動させるために駆動データ 4 シナリオタイマをセットすると共に (ステップ S 4 9 9 0)、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 4 がセットされていることを示す駆動データ 4 セットフラグをオンに設定する (ステップ S 4 9 9 1)。さらに、MPU 5 1 は、駆動データ 4 の処理 No. 1 を開始させ (ステップ S 4 9 9 2)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1391】

<ステップ S 4 9 9 3>

駆動データ 4 未セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 8 7 : No)、MPU 5 1 は、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 4 がセットされていることを示す駆動データ 4 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 9 3)。

10

【1392】

MPU 5 1 は、駆動データ 4 セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 9 3 : Yes)、処理をステップ S 4 9 9 4 に移行し、駆動データ 4 セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 9 3 : No)、処理を図 1 1 1 のステップ S 5 0 0 0 に移行する。

【1393】

<ステップ S 4 9 9 4 ~ S 4 9 9 6>

駆動データ 4 セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 9 3 : Yes)、MPU 5 1 は、駆動データ 4 シナリオタイマを更新し (ステップ S 4 9 9 4)、更新後の駆動データ 4 シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ 4 に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 4 9 9 5)。

20

【1394】

MPU 5 1 は、駆動データ 4 に規定される次の処理に移行するタイミングである場合 (ステップ S 4 9 9 5 : Yes)、駆動データ 4 に規定される次の処理を開始し (ステップ S 4 9 9 6)、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 9 8 に示すように、駆動データ 4 における処理 No. 2 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理 No. 3 に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。

【1395】

このように、ステップ S 4 9 9 4 において更新される駆動データ 4 シナリオタイマを参照し、駆動データ 4 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 4 における処理 No. 0 1 ~ 処理 No. 0 7 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 37 に対して個別の動作として駆動パターン F (図 9 7 参照) で可動回転役物部材 37 の動作が実行される。

30

【1396】

一方、MPU 5 1 は、駆動データ 4 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4 9 9 5 : No)、処理をステップ S 4 9 9 7 に移行する。

【1397】

<ステップ S 4 9 9 7>

駆動データ 4 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4 9 9 5 : No)、MPU 5 1 は、駆動データ 4 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する (ステップ S 4 9 9 7)。即ち、MPU 5 1 は、駆動データ 4 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 4 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

40

【1398】

MPU 5 1 は、駆動データ 4 シナリオタイマの値が最大値である場合 (ステップ S 4 9 9 7 : Yes)、即ち駆動データ 4 (図 9 8 参照) によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 4 に基づく可動回転役物部材

50

37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップS4998に移行する。一方、MPU51は、駆動データ4シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップS4997：No）、即ち駆動データ4によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ4に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1399】

<ステップS4998及びS4999>

駆動データ4シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS4997：Yes）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ4に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、MPU51は、駆動データ4（図98参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンFで可動させるために駆動データ4シナリオタイマをクリアする（ステップS4998）。そして、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ4がセットされていることを示す駆動データ4セットフラグをオフに設定し（ステップS4999）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ4シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS4997：Yes）、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる。

10

【1400】

<ステップS5000>

駆動データ4セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS4993：No）、図111に示すように、MPU51は、駆動データ5未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5000）。駆動データ5未セットフラグは、駆動データ5をセットさせるフラグである。

20

【1401】

MPU51は、駆動データ5未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS5000：Yes）、処理をステップS5001に移行し、駆動データ5未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS5000：No）、処理をステップS5006に移行する。

【1402】

<ステップS5001～S5005>

駆動データ5未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS5000：Yes）、MPU51は、駆動データ5未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップS5001）、駆動データ5（役物動作シナリオデータ5）（図99（B）参照）をセットする（ステップS5002）。駆動データ5は、スーパーリーチに発展しないこと（SP非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（SPSP非発展）、又は16R確変大当たりでないこと（16R確変非昇格）を告知する可動回転役物部材37の可動態様D（図91（D）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンA～C）の後に、個別の動作として駆動パターンG（図99（A）参照）で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

30

40

【1403】

そして、MPU51は、駆動データ5（図99（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンFで可動させるために駆動データ5シナリオタイマをセットすると共に（ステップS5003）、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ5がセットされていることを示す駆動データ5セットフラグをオンに設定する（ステップS5004）。さらに、MPU51は、駆動データ5の処理No.1を開始させ（ステップS5005）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1404】

<ステップS5006>

駆動データ5未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS5000：No

50

）、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ5がセットされていることを示す駆動データ5セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5006）。

【1405】

MPU51は、駆動データ4セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS5006：Yes）、処理をステップS5007に移行し、駆動データ5セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS5006：No）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1406】

<ステップS5007～S5009>

駆動データ5セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS5006：Yes）、MPU51は、駆動データ5シナリオタイマを更新し（ステップS5007）、更新後の駆動データ5シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ5に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップS5008）。

【1407】

MPU51は、駆動データ5に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップS5008：Yes）、駆動データ5に規定される次の処理を開始し（ステップS5009）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図99（B）に示すように、駆動データ5における処理No.03を実行している場合には、即ち昇降用のステップモーターが停止状態の場合、処理を処理No.04に移行することで昇降用のステップモーターを逆方向に12ステップ回転させる。

【1408】

このように、ステップS5007において更新される駆動データ5シナリオタイマを参照し、駆動データ5における次の処理を順次実行することで、駆動データ5における処理No.01～処理No.05の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材37に対して個別の動作として駆動パターンG（図99（B）参照）で可動回転役物部材37の動作が実行される。

【1409】

一方、MPU51は、駆動データ5に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS5008：No）、処理をステップS5010に移行する。

【1410】

<ステップS5010>

駆動データ5に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS5008：No）、MPU51は、駆動データ5シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップS5010）。即ち、MPU51は、駆動データ5によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ5に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【1411】

MPU51は、駆動データ5シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS5010：Yes）、即ち駆動データ5（図99（B）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ5に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させると終了判定される場合、処理をステップS5011に移行する。一方、MPU51は、駆動データ5シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップS5010：No）、即ち駆動データ5によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ5に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【1412】

<ステップS5011及びS5012>

10

20

30

40

50

駆動データ5シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS5010：Yes）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ5に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、MPU51は、駆動データ5（図99（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンGで可動させるために駆動データ5シナリオタイマをクリアする（ステップS5011）。そして、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ5がセットされていることを示す駆動データ5セットフラグをオフに設定し（ステップS5012）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ5シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS5010：Yes）、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる。

10

【1413】

[ボタン演出制御処理]

ここで、図112及び図113は、本実施形態のボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図112及び図113を参照しつつボタン演出制御処理を説明する。

【1414】

<ステップS5101>

図112に示すように、本実施形態のボタン演出制御処理では、MPU51は、まずT1ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5101）。T1ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間T1が経過した役物作動タイミングA（図90参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミングAにおいて16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される場合に、図101のボタン演出設定処理でのステップS4708において、オンに設定される。

20

【1415】

MPU51は、T1ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップS5101：Yes）、即ち役物作動タイミングA（図90参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップS5102に移行する。一方、MPU51は、T1ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップS5101：No）、即ち役物作動タイミングA（図90参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップS5104に移行する。

30

【1416】

<ステップS5102及びS5103>

T1ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップS5101：Yes）、即ち役物作動タイミングA（図90参照）においてボタン演出を実行させる場合、MPU51は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAが開始されるまでの残り時間を示すT1カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS5102）。即ち、MPU51は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【1417】

MPU51は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAが開始されるまでの残り時間を示すT1カウンタの値が0である場合（ステップS5102：Yes）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T1ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップS5103）、処理を図113のステップS5110に移行する。

40

【1418】

一方、MPU51は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAが開始されるまでの残り時間を示すT1カウンタの値が0でない場合（ステップS5102：No）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【1419】

<ステップS5104>

T1ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップS5101：No）、即

50

ち役物作動タイミング A (図 90 参照) においてボタン演出を実行させない場合、MPU 51 は、T2 ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 5104)。T2 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T2 が経過した役物作動タイミング B (図 90 参照) においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミング B において 16R 確変昇格演出又は 16R 確変非昇格演出が実行される場合に、図 101 のボタン演出設定処理でのステップ S 4706 において、オンに設定される。

【1420】

MPU 51 は、T2 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5104 : Yes)、即ち役物作動タイミング B (図 90 参照) においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップ S 5105 に移行する。一方、MPU 51 は、T2 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5104 : No)、即ち役物作動タイミング B (図 90 参照) においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップ S 5107 に移行する。

10

【1421】

<ステップ S 5105 及び S 5106 >

T2 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5104 : Yes)、即ち役物作動タイミング B (図 90 参照) においてボタン演出を実行させる場合、MPU 51 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T2 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 5105)。即ち、MPU 51 は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

20

【1422】

MPU 51 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T2 カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 5105 : Yes)、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T2 ボタン演出フラグをオフに設定し (ステップ S 5106)、処理を図 113 のステップ S 5110 に移行する。

【1423】

一方、MPU 51 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T2 カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 5105 : No)、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

30

【1424】

<ステップ S 5107 >

T2 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5104 : No)、即ち役物作動タイミング B (図 90 参照) においてボタン演出を実行させない場合、MPU 51 は、T3 ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 5107)。T3 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T3 が経過した役物作動タイミング C (図 90 参照) においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミング C において 16R 確変昇格演出又は 16R 確変非昇格演出が実行される場合に、図 101 のボタン演出設定処理でのステップ S 4702 において、オンに設定される。

【1425】

MPU 51 は、T3 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5107 : Yes)、即ち役物作動タイミング C (図 90 参照) においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップ S 5108 に移行する。一方、MPU 51 は、T3 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5107 : No)、即ち役物作動タイミング C (図 90 参照) においてボタン演出を実行させない場合、処理を図 113 のステップ S 5114 に移行する。

40

【1426】

<ステップ S 5108 及び S 5109 >

T3 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5107 : Yes)、即ち役物作動タイミング C (図 90 参照) においてボタン演出を実行させる場合、MPU

50

51は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCが開始されるまでの残り時間を示すT3カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS5108)。即ち、MPU51は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【1427】

MPU51は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCが開始されるまでの残り時間を示すT3カウンタの値が0である場合(ステップS5108: Yes)、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T3ボタン演出フラグをオフに設定し(ステップS5109)、処理を図113のステップS5110に移行する。

【1428】

一方、MPU51は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCが開始されるまでの残り時間を示すT3カウンタの値が0でない場合(ステップS5108: No)、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

10

【1429】

<ステップS5110及びS5111>

ボタン演出を開始させるタイミングである場合、図113に示すように、MPU51は、ボタン演出を開始させるボタン演出開始コマンドを設定し(ステップS5110)、このボタン演出開始コマンドを表示制御装置6に送信する(ステップS5111)。これにより、図柄表示部341では、表示制御装置6の制御によって表示演出としてのボタン演出が開始される。

20

【1430】

<ステップS5112及びS5113>

ステップS5112では、MPU51は、遊技者による操作ボタン20に対する操作が有効とされる期間(ボタン操作有効期間)に対応したボタン操作有効期間タイマを設定する。そして、MPU51は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオンに設定し(ステップS5113)、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【1431】

<ステップS5114>

ステップS5114では、MPU51は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合(ステップS5114: Yes)、処理をステップS5115に移行する。一方、MPU51は、操作有効期間タイマフラグがオフに設定されている場合(ステップS5114: No)、当該ボタン演出制御処理を終了する。

30

【1432】

<ステップS5115及びS5116>

操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合(ステップS5114: Yes)、MPU51は、ボタン操作有効期間タイマから1減算し(ステップS5115)、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0であるか否かを判断する(ステップS5116)。即ち、ボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了するか否かを判断する。

40

【1433】

MPU51は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0である場合(ステップS5116: Yes)、即ちボタン操作有効期間が経過した場合、処理をステップS5119に移行する。一方、MPU51は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0でない場合(ステップS5116: No)、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、処理をステップS5117に移行する。

【1434】

<ステップS5117及びS5118>

減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0でない場合(ステップS5116: No)

50

、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、MPU51は、遊技者により操作ボタン20が操作されたか否かを判断する(ステップS5117)。遊技者により操作ボタン20が操作されたか否かは、図81の操作検出パターン判定処理において、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。

【1435】

MPU51は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン20が操作された場合(ステップS5117:Yes)、ボタン操作有効期間タイマをクリアし(ステップS5118)、処理をステップS5119に移行する。一方、MPU51は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン20が操作されていない場合(ステップS5117:No)、当該ボタン演出制御処理を終了する。

10

【1436】

<ステップS5119~S5121>

減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0である場合(ステップS5116:Yes)、即ちボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了する場合、又はボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン20が操作された場合(ステップS5117:Yes)、MPU51は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオフに設定する(ステップS5119)。

【1437】

そして、MPU51は、ボタン演出を終了されるボタン演出終了コマンドを設定すると共に(ステップS5120)、このボタン演出終了コマンドを表示制御装置6に送信し(ステップS5121)、当該ボタン演出制御処理を終了する。これにより、図柄表示部341では、表示制御装置6の制御によって表示演出としてのボタン演出が終了される。

20

【1438】

[大当たり遊技演出制御処理]

次に、図78の副タイマ割込処理のステップS2705で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図83のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が実行される。ここで、図114は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図114を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

30

【1439】

<ステップS5201>

図114に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まずMPU51は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS5201)。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図83のコマンド判定処理でのステップS4318において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。

【1440】

MPU51は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合(ステップS5201:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS5202に移行する。一方、MPU51は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合(ステップS5201:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

40

【1441】

<ステップS5202>

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合(ステップS5201:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、MPU51は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS5202)をオープニング演出開始フラグ

50

は、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 0 において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 4 4 2 】

M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : Y e s ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : N o ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 0 5 に移行する。

10

【 1 4 4 3 】

< ステップ S 5 2 0 3 及び S 5 2 0 4 >

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : Y e s ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、オープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 5 2 0 3 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【 1 4 4 4 】

そして、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 0 4 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

20

【 1 4 4 5 】

< ステップ S 5 2 0 5 >

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : N o ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 5 ）をオープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 2 において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 1 4 4 6 】

M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : N o ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 0 8 に移行する。

【 1 4 4 7 】

< ステップ S 5 2 0 6 及び S 5 2 0 7 >

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 5 2 0 6 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

40

【 1 4 4 8 】

そして、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 0 7 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 1 4 4 9 】

50

<ステップ S 5 2 0 8 >

オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : N o）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 8）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図 8 4 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 4 において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 4 5 0 】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 8 : Y e s）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 8 : N o）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 1 1 に移行する。

10

【 1 4 5 1 】

<ステップ S 5 2 0 9 及び S 5 2 1 0 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 8 : Y e s）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 5 2 0 9）。具体的には、M P U 5 1 は、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

20

【 1 4 5 2 】

そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 1 0）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 1 4 5 3 】

<ステップ S 5 2 1 1 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 8 : N o）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 1 1）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図 8 4 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 7 において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 1 4 5 4 】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 1 : Y e s）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 1 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 1 : N o）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 1 4 に移行する。

40

【 1 4 5 5 】

<ステップ S 5 2 1 2 及び S 5 2 1 3 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 1 : Y e s）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 5 2 1 2）。具体的には、M P U 5 1 は、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

50

【 1 4 5 6 】

そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 1 3 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 1 4 5 7 】

<ステップ S 5 2 1 4 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 1 : N o ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 1 4 ）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図 8 4 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 9 において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 1 4 5 8 】

M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 4 : Y e s ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 1 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 4 : N o ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 1 7 に移行する。

【 1 4 5 9 】

<ステップ S 5 2 1 5 及び S 5 2 1 6 >

インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 4 : Y e s ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 5 2 1 5 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

20

【 1 4 6 0 】

そして、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 1 6 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

30

【 1 4 6 1 】

<ステップ S 5 2 1 7 >

インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 4 : N o ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 1 7 ）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図 8 4 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 3 1 において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 4 6 2 】

M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 7 : Y e s ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 1 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 7 : N o ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 2 0 に移行する。

40

【 1 4 6 3 】

<ステップ S 5 2 1 8 及び S 5 2 1 9 >

インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 7 : Y e s ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 5 2 1 8 ）。具体的には、M P U 5 1

50

は、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【 1 4 6 4 】

そして、MPU 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 1 9 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 1 4 6 5 】

<ステップ S 5 2 2 0 >

インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 7 : N o ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、MPU 5 1 は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 2 0 ）。エンディング演出開始フラグは、エンディング演出を開始させるフラグであり、図 8 4 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 3 3 において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU 5 1 は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 4 6 6 】

MPU 5 1 は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 2 0 : Y e s ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 2 1 に移行する。一方、MPU 5 1 は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 2 0 : N o ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 2 3 に移行する。

【 1 4 6 7 】

<ステップ S 5 2 2 1 及び S 5 2 2 2 >

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 2 0 : Y e s ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、MPU 5 1 は、大当たり遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 5 2 2 1 ）。具体的には、MPU 5 1 は、図 8 3 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【 1 4 6 8 】

ここで、エンディング演出は、大当たり遊技において、可動体である開閉扉 3 1 9 が大当たり種別に対応するラウンド遊技回数に応じて、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復動作される一連の特定動作が実行される開閉実行モードの終了後に、開閉扉 3 1 9 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出である。このエンディング演出では、例えば当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報、当該大当たり遊技での出玉数、大当たりの連荘回数、大当たり連荘中の総出玉数を表示することができる。また、エンディング演出では、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報を表示してもよい。例えば、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別が、確変大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行されること）、又は通常大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行されること）を特定可能な情報を表示してもよい。前者の情報は、例えば可動体である開閉扉 3 1 9 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉 3 1 9 が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第 1 の制御を行うことで「 R U S H 突入」などの文字画像によって表示される。一方、後者の情報は、例えば可動体である開閉扉 3 1 9 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉 3 1 9 が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第 2 の制御を行うことで「 チャンスモード突入」などの文字画像によって表示される。このように、エンディング演出において当該大当たり遊技が実行さ

10

20

30

40

50

れる契機となった大当たり種別を特定可能な情報が表示されることで、当該大当たり種別を遊技者が失念した場合であっても、当該大当たり種別をエンディング演出によって再認識することが可能になる。

【1469】

そして、MPU51は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップS5222）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【1470】

<ステップS5223>

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS5220：No）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5223）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであり、図84のコマンド判定処理でのステップS4335において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

10

【1471】

MPU51は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS5223：Yes）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS5224に移行する。一方、MPU51は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS5223：No）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

20

【1472】

<ステップS5224及びS5225>

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS5223：Yes）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、エンディング演出を終了させる処理を実行する（ステップS5224）。具体的には、MPU51は、図83のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部341での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ26での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部27でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

30

【1473】

そして、MPU51は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し（ステップS5225）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【1474】

以上のように、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での1の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する1の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

【1475】

さらに、本発明では、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第1位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第1位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第1位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によ

40

50

って終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第1位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第1位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第1位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【1476】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第1特図遊技又は第2特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置6での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部341において表示演出が実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材37の可動態様が複数の可動態様A～Dから決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材37が複数の可動態様A～Dから決定される1の可動態様に基づいて可動される。

【1477】

また、本実施形態では、複数の可動態様A～Dにおける連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンA～Cでの動作に関しては1つの駆動データ1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材37が可動され、駆動パターンA～Cでの動作の終了後には、各可動態様A～Dに応じた個別の駆動データ2～5の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターンD～Gのいずれかで可動体としての可動回転役物部材37が可動される。このように、複数の可動態様A～Dにおける共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作に関しては1つの駆動データ1の情報に基づいて可動回転役物部材37が可動されることで、1の可動態様A～Dに対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材37を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【1478】

そして、本実施形態では、複数の可動態様A～Dにおける可動回転役物部材37の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンA～Cでの動作が1つの駆動データ1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置1又は中間作動位置2から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置1に、可動回転役物部材37が復帰されるタイミングで、共通の動作であ

る駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン 20 の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が継続される。一方、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立している場合（遊技者による操作ボタン 20 に対する操作がある場合）には、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づく可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の途中であっても、可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様 A ~ D に応じた個別の駆動データ 2 ~ 5 の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターン D ~ G での動作で可動体としての可動回転役物部材 37 が可動される。

10

【 1 4 7 9 】

このように、本実施形態では、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が 1 つの駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材 37 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否か（遊技者により操作ボタン 20 の操作が行われたか否か）が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合（遊技者による操作ボタン 20 に対する操作があったと判断される場合）、戻り側位置に位置する可動回転役物部材 37 の可動が停止されて共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作の実行中に共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材 37 の可動を停止して共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了させることができる。その結果、駆動パターン A ~ C での共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材 37 の駆動パターン A ~ C での共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様 A ~ D の終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材 37 の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材 37 の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材 37 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

20

30

40

【 1 4 8 0 】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 1 4 8 1 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 1 4 8 2 】

50

[第 3 の実施形態]

遊技機では、利益状態の異なる各種の遊技状態が設定されることで、遊技に対する興趣の向上が図られている。遊技機においては、各遊技状態の移行制御を好適に行うと共に、遊技者に不要な不利益を与えることが無いよう制御されることが望まれている。

【 1 4 8 3 】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、
発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段を備え、
第 1 方向に遊技球を発射して行う第 1 の遊技と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に遊技球を発射して行う第 2 の遊技と、を実行可能であり、

10

図柄の変動遊技を実行可能な表示手段と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段と、

前記変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の流路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第 1 入球手段と、

20

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段と、特定入球領域とを備える第 2 入球手段と、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第 2 入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特定期間遊技実行手段と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態に前記制御状態を変更することを行っている。

30

【 1 4 8 4 】

利益遊技は、遊技者に何らかの利益を付与し得る遊技であればよい。利益遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）が開放される遊技、大入賞口に設けられる V 入賞口が開放され得る遊技、大当たり遊技、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる確変大当たり遊技、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる時短大当たり遊技、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる通常大当たり遊技、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる潜伏確変大当たり遊技、大入賞口に設けられる V 入賞口への遊技球の入球により確変遊技状態を発生させる大当たり遊技、大入賞口に設けられる V 入賞口への遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる大当たり遊技、大当たり遊技における大入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口に設けられる V 入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口が短時間開放される小当たり遊技、大入賞口に設けられる V 入賞口への遊技球の入球により大当たりを発生させる小当たり遊技、大入賞口（可変入賞口）外に設けられる特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、特電始動口に遊技球が入球することに基づいて実行される特電入賞口が開放される特電始動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される特別図柄の変動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される飾り図柄の変動遊技、スル

40

50

ーゲートに遊技球が入球することに基づいて実行される普通図柄の変動遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 4 8 5 】

特別遊技は、変動遊技の結果が所定結果である場合に付与され得る遊技であればよい。特別遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）が開放される遊技、大入賞口に設けられるV入賞口が開放され得る遊技、大当たり遊技、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる確変大当たり遊技、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる時短大当たり遊技、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる通常大当たり遊技、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる潜伏確変大当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により確変遊技状態を発生させる大当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる大当たり遊技、大当たり遊技における大入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口に設けられるV入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口が短時間開放される小当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により大当たりを発生させる小当たり遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【 1 4 8 6 】

特定期間遊技は、特別遊技とは異なる遊技であって、開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技であればよい。特定期間遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）外に設けられる特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、特電始動口に遊技球が入球することに基づいて実行される特電大入賞口が開放される特電始動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される特別図柄の変動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される飾り図柄の変動遊技、スルーゲートに遊技球が入球することに基づいて実行される普通図柄の変動遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【 1 4 8 7 】

特定遊技状態は、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（b時短遊技状態）、上限回数が規定された確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

【 1 4 8 8 】

所定遊技状態は、特定遊技状態とは異なる遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、潜伏確変遊

50

技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）、通常遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態、大当たり遊技の終了後に移行される時短遊技状態（a時短遊技状態）、通常遊技状態から移行される時短遊技状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（b時短遊技状態）、特別図柄又は飾り図柄の変動遊技において特定の図柄が停止した場合に移行される時短遊技状態（c時短遊技状態）、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態、a時短遊技状態から移行される通常遊技状態、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される大当たり遊技状態、潜伏確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される大当たり遊技状態、確変遊技状態から移行される小当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される小当たり遊技状態、潜伏確変遊技状態から移行される小当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される小当たり遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【1489】

第1制御状態は、始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態が特定遊技状態に対応していない制御状態であればよい。第1制御状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、潜伏確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助

20

30

40

50

手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される時短遊技状態（a時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、a時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、a時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、a時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態から移行される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（b時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、b時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、b時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、b時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別図柄又は飾り図柄の変動遊技において特定の図柄が停止した場合に移行される時短遊技状態（c時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、c時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、c時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、c時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対

10

20

30

40

50

する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、a時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、a時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、a時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、a時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 4 9 0 】

第2制御状態は、始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態が特定遊技状態に対応した制御状態であればよい。第2制御状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数に

なった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（b時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、b時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、b時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回

10

20

30

40

50

数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【1491】

30

ところで、遊技機においては、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく通常遊技状態での特図変動の回数が規定回数に到達した場合に、時短遊技状態（第1利益遊技状態制御としての、いわゆるb時短遊技状態）に移行するものがある。b時短遊技状態は、特図大当たり遊技が実行されるか、特図大当たり遊技が実行されること上限回数の特図遊技が実行された場合に終了する。また、特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行されることでb時短遊技状態が終了する場合には通常遊技状態に移行する。

【1492】

しかしながら、遊技機では、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態では、当該通常遊技状態に移行されてから特図大当たり遊技が実行されることなく特図変動の回数が規定回数に到達した場合であっても、再びb時短遊技状態に移行されることはない。即ち、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態ではb時短遊技状態が発生せず（第1補助状態制御）、特図大当たり遊技の終了後や確変遊技状態の終了後に移行される通常遊技状態ではb時短遊技状態が発生し得る（第2補助状態制御）。そのため、先に特図大当たり遊技が実行されてから、次に特図大当たり遊技が実行されるまでの間では、b時短遊技状態が1回しか発生し得ない。

40

【1493】

これに対して、本発明では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技とし

50

ての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第2制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

【1494】

より具体的には、本実施形態では、遊技者に対して遊技利益として大利益遊技である特図大当たり遊技及び小利益遊技であるV入賞大当たり遊技が付与され得る。大利益遊技としての特図大当たり遊技は、始動手段としての第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、可変入賞口316が複数回開閉されることで多量の遊技球の獲得が可能な遊技者にとっての利益が大きい遊技である。一方、小利益遊技としてV入賞大当たり遊技は、第1入球手段としての特電始動口37への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第2入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉382の作動によって開放される第2入球手段が備える特定入球領域としての特電V入賞口383に遊技球が入球した場合に実行され、特電大入賞口381への遊技球の入球が可能であるが、特電大入賞口381への遊技球の入球によって獲得可能な遊技球が少なく遊技者にとっての利益が小さい遊技である。また、本実施形態では、特電始動口37、特電大入賞口381及び特電V入賞口383は、遊技盤31の右側領域に設定される特定の流路としての第2流路392を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。つまり、小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技は、第2流路392に遊技球を打ち出すことで実行され得る。

【1495】

さらに、本実施形態では、小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技が終了した場合、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させることが可能な変動遊技としての特図遊技の回数として最大値がセットされる。ここで、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態は、第2入賞口315を開閉する補助手段としての電動役物315bの開閉頻度（電動役物315bによる第2入賞口315への入球サポート頻度）が低い第2補助状態制御である低頻度サポートモードにおいて、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく所定回数（例えば1000回）の特図遊技が実行される場合に移行される上限回数（例えば1000回）が規定された時短遊技状態である。つまり、本実施形態では、遊技者が第2流路392に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態に移行させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされる。

【1496】

そして、本実施形態では、遊技者が第2流路392に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされることで、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態において大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行された場合にb時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態が発生しない第1補助状態制御となった場合であっても、遊技者が第2流路392に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生可能な第2補助状態制御である状態を遊技者の意図によって発生させることができる。このように、本実施形態では、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させることが可能な第2補助状態制御である状態を遊技者が発生させることができるため、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態が終了した遊技機に対する稼働率を向上さ

10

20

30

40

50

せることが可能になる。

【 1 4 9 7 】

また、本実施形態では、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされるため、遊技者が第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で遊技を終了する場合には、遊技者が遊技を終了する前に第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することで小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技を実行させることによって、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しの継続により、遊技者の意図によって防止することができる。

10

【 1 4 9 8 】

以下、本実施形態について、図 1 1 6 ~ 図 1 5 2 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第 1 の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

20

【 1 4 9 9 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、利益遊技としての「遊技利益」を備え、また特別遊技としての「大利益遊技」を備え、また特定期間遊技としての「小利益遊技」を備え、また特定遊技状態としての「第 1 利益遊技状態制御」を備え、また所定遊技状態としての「第 2 利益遊技状態制御」を備え、また第 1 制御状態としての「第 1 補助状態制御」を備え、また第 2 制御状態としての「第 2 補助状態制御」を備える。

【 1 5 0 0 】

[遊技機 1 0 の構成]

まず、図 1 1 6 ~ 図 1 1 8 を参照しつつ遊技機 1 0 の構成について説明する。ここで、図 1 1 6 は本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図、図 1 1 7 及び図 1 1 8 は図 1 1 6 に示す遊技機 1 0 の特電大入賞装置 3 8 を説明するための図である。

30

【 1 5 0 1 】

[前面枠 1 1 の構成]

図 1 ~ 図 3 に示すように、前面枠 1 1 は、操作ボタン 2 0、選択決定部 2 1、発射ハンドル 2 2、上皿 2 3、下皿 2 4、パネル 2 5、スピーカ 2 6、及び電飾部 2 7などを備える。

【 1 5 0 2 】

発射ハンドル 2 2 は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対するとして回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで発射手段としての遊技球発射機構 3 2 から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作に応じて、第 1 方向である遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す第 1 の遊技としての左打ち遊技、及び第 2 方向である遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す第 2 の遊技としての右打ち遊技を実行することができる。また、本実施形態では、右打ち遊技として、後述の分離部 3 9 3 よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技と、分離部 3 9 3 よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技とを実行可能である。

40

【 1 5 0 3 】

そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動手段としての第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させて変動遊技としての第 1 特図遊技を実行するために左打ち遊技が奨励され

50

る。また、確変遊技状態及び各種時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態）では、スルーゲート317及び始動手段としての第2入賞口315に遊技球を入球させて変動遊技としての第2特図遊技を実行するために強右打ち遊技が奨励され、遊技者としての遊技利益である大利益遊技としての特図大当たり遊技では、後述の第1流路391に遊技球を流下させて可変入賞口316に遊技球を入球させるために強右打ち遊技が奨励される。また、後述の特電始動口37に遊技球を入球させて特電始動遊技を実行させ、後述の特電大入賞装置38の特電V入賞口383に遊技球を入球させてV入賞大当たり遊技を実行させるために弱右打ち遊技が奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル22に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【1504】

[内枠12の構成]

図116に示すように、遊技盤31には、内レール311と、外レール312と、左右の一般入賞口313と、始動手段としての第1入賞口314及び第2入賞口315と、スルーゲート317と、アウト口318と、表示手段としての図柄表示部341と、表示手段としての第1特別図柄表示部362及び第2特別図柄表示部363を有するメイン表示部36と、特電始動口37と、特電大入賞装置38と、可変入賞口316と、第1流路391と、特定の経路としての第2流路392と、が設けられている。

【1505】

内レール311及び外レール312は、発射された遊技球を遊技盤31の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール311及び外レール312から発射された後、遊技盤31の左側領域を流下する遊技球は、左側の一般入賞口313及び第1入賞口314に入球可能であり、遊技盤31の右側領域を流下する遊技球は、右側の一般入賞口313、第2入賞口315、可変入賞口316、スルーゲート317、特電始動口37、特電大入賞装置38に入球可能である。一方、左右の一般入賞口313、第1入賞口314、特定入球領域である第2入賞口315、可変入賞口316、特電始動口37又は特電大入賞装置38に入球しなかった遊技球はアウト口318から排出される。そして、左右の一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、可変入賞口316、特電始動口37又は特電大入賞装置38に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、図119(B)に示すように、左右の一般入賞口313に入球した場合の賞球数は10個、第1入賞口314又は第2入賞口315に入球した場合の賞球数は3個、可変入賞口316に入球した場合の賞球数は10個、特電始動口37に入球した場合の賞球数は1個、特電大入賞装置38（後述の特定入賞領域としての特電V入賞口383又は特電通常入賞口384）に入球した場合の賞球数は1個である。なお、スルーゲート317に遊技球が入球された場合の賞球数は0個である。

【1506】

また、第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入球することに基づいて、メイン制御ユニット331（主制御装置4のMPU41）により、特図大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット331によって特図大当たり抽選を行った場合、遊技者に対する遊技利益として、大利益遊技とは異なる特定期間の小利益遊技としての特図遊技を実行し、特図大当たり抽選の結果を報知する。具体的には、第1入賞口314に遊技球が入球することを契機とする特図大当たり抽選の結果は、第1特別図柄表示部362において第1特図が変動表示される小利益遊技としての特定期間の第1特図遊技において報知される。一方、スルーゲート317に遊技球が入球することを契機として開閉実行手段により開閉手段である電動役物315bが所定期間開放されることで開状態とされた第2入賞口315に遊技球が入球することに基づいて実行される特図大当たり抽選の結果は、特定期間遊技実行手段によって、第2特別図柄表示部363において第2特図が変動表示される小利益遊技としての特定期間の第2特図遊技において報知される。

【1507】

また、特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、小利益遊技としての当該特

10

20

30

40

50

図遊技の終了後に、遊技者に対する遊技利益として大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行される。この特図大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数（例えば5回又は16回）のラウンド遊技が繰り返し実行される。各ラウンド遊技では、開閉手段である開閉扉319が、可変入賞口316を閉状態とする待機位置と、可変入賞口316を開状態とする作動位置との間で切り替えられる。つまり、開閉実行モードでは、複数のラウンド遊技数（例えば5回又は16回）から大当たり抽選の結果に応じてラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉319が繰り返し作動される。このように、特図大当たり遊技では、開閉扉319によって可変入賞口316が繰り返し開放されるため、特図大当たり遊技は、遊技利益として多量の賞球の払い出しが期待できる大利益遊技である。

10

【1508】

ここで、第2の遊技としての右打ち遊技を実行可能とする遊技盤31の右側領域は、樹脂製などの分離部393によって2つの遊技領域に分離されている。なお、分離部393は、複数の釘を打設することによって設けることもできる。遊技盤31の右側領域における2つの遊技領域は、右打ち遊技において遊技球が流下する特定の経路を規定するものであり、各遊技領域には、第1入球手段及び第2入球手段が設けられている。

【1509】

遊技盤31の右側領域における分離部393の右側に設定される遊技領域としての第1領域には、特定の経路として第1流路391が規定される。また、第1領域には、第1入球手段としてスルーゲート317が設けられ、第2入球手段が備える特定入球領域として第2入賞口315が設けられている。そのため、右打ち遊技において第1流路391を流下する遊技球は、スルーゲート317及び第2入賞口315に入球可能である。また、第2入賞口315には、第2入球手段が備える開閉手段として電動役物315bが設けられている。この電動役物315bは、第2入賞口315を閉状態と開状態とに切り替えるものである。

20

【1510】

スルーゲート317に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート317に遊技球が入球することを契機として普図当たり抽選に関する処理が実行され、普図柄が変動表示されることで、普図当たり抽選の結果を報知する利益遊技としての普図遊技が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、開閉実行手段により第2入賞口315が所定期間開放される利益遊技としての普図当たり遊技に対する処理が実行される。この普図当たり遊技では、電動役物315bが作動されることで、第2入賞口315が開放される。つまり、電動役物315bに対する開閉制御処理が実行されることで、複数の可動態様（例えば0.1秒の短開放、6秒の長開放（図12（A）及び図12（B）参照））から1の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、1の可動態様に依りて、電動役物315bが、第2入賞口315が閉鎖される待機位置と、第2入賞口315が開放される作動位置との間で作動されることで、第2入賞口315の閉状態と開状態とが切り替えられる。このように、普図当たり遊技において第2入賞口315が開放されることで第2入賞口315への遊技球の入球が可能になる。

30

【1511】

また、スルーゲート317の上方には複数の釘が打設され、スルーゲート317に遊技球が入球可能な流路と、スルーゲート317に遊技球が入球不能な流路とが設定されており、遊技盤31の右側領域に打ち出されて第1流路391を流下する遊技球の一部が、スルーゲート317に入球する。また、第2入賞口315の上方には複数の釘が打設され、第2入賞口315に遊技球が入球可能な流路と、第2入賞口315に遊技球が入球不能な流路とが設定されており、遊技盤31の右側領域に打ち出されて第1流路391を流下する遊技球の一部が、スルーゲート317への遊技球の入球に基づいて第2入賞口315が開放された場合に第2入賞口315に入球する。前述のように、スルーゲート317に遊技球が入球した場合の賞球数は0個である。また、前述のように、第2入賞口315に遊技球が入球した場合の賞球数は3個であり（図119（B）参照）、第2入賞口315が

40

50

開状態となる時間は、短開放で0.1秒、長開放で6秒である(図119(C)及び図119(D)参照)。そして、本実施形態では、高頻度サポートモード(確変遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態)及び低頻度サポートモード(通常遊技状態)のいずれにおいても、第1の遊技として、遊技球を遊技盤31の右側領域に打ち出して遊技球を特定の経路である第1流路391において流下させる遊技を実行する場合、連続的な遊技球の打ち出しによって特定数の遊技球を第1流路391において流下させると、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が前記特定数よりも少なくなるように構成されている。これにより、高頻度サポートモード(確変遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態)及び低頻度サポートモード(通常遊技状態)において、遊技球を第1流路391に流下させることで遊技球が増加することが防止される。つまり、遊技球の流下領域は、遊技者による発射ハンド

10
ドル22に対する回転操作量によって自由に調整可能であるため、遊技者はいつでも自由に特定の経路である第1流路391において遊技球が流下されるように遊技球の打ち出しを行うことが可能であるが、遊技球を第1流路391に流下させても遊技者の持ち球が増加しないように構成されていることで、遊技球を第1流路391に流下させる打ち出し方法が攻略打法となることが防止される。

【1512】

遊技盤31の右側領域における分離部393の左側に設定される遊技領域としての第2領域には、特定の経路として第2流路392が規定される。また、第2領域には、第1入球手段として特電始動口37が設けられ、特電始動口37の下方には第2入球手段として特電大入賞装置38が設けられている。そのため、右打ち遊技において第2流路392を

20
流下する遊技球は、特電始動口37及び特電大入賞装置38に入球可能である。

【1513】

特電始動口37は、遊技球の入球によって特電大入賞装置38を作動させるものであり、後述の特電大入賞装置38の特電V入賞口383に遊技球が入球可能な特電始動遊技を実行する契機を与えるものである。特電始動口37には、特電始動口37に遊技球が入球したことを検知する入球センサ37a(図119参照)が設けられている。

【1514】

なお、特電始動遊技において特電V入賞口383に遊技球が入球された場合、即ち入球センサ37a(図119参照)によって遊技球が検知された場合、遊技利益として小利益遊技である後述のV入賞大当たり遊技が実行される。

30

【1515】

ここで、図57(A)は、特電大入賞装置38の正面図であり、図57(B)は、特電大入賞装置38の縦断面図であり、図57(C)は、図57(A)のX1-X1線に沿う特電大入賞装置38の断面図であり、図57(D)は、図57(A)のX2-X2線に沿う特電大入賞装置38の断面図であり、図58(A)は、特電大入賞装置38の特電開閉扉382が開放され特電V入賞口383に遊技球が入球可能な状態での図57(C)に対応する断面図であり、図58(B)は、特電大入賞装置38の特電開閉扉382が開放され特電V入賞口383に遊技球が入球不能な状態での図57(C)に対応する断面図であり、図58(C)は、特電大入賞装置38の特電開閉扉382が開放され特電V入賞口383に遊技球が入球不能な状態での図57(D)に対応する断面図である。

40

【1516】

図57(A)及び図57(B)に示すように、特電大入賞装置38は、特電大入賞口381、特電開閉扉382、特定入球領域である特電V入賞口383、特電通常入賞口384、及び開閉手段であるV入賞口開閉扉385を備える。

【1517】

特電大入賞口381は、遊技盤31の前面側に開放している。特電開閉扉382は、図57(C)及び図57(D)に示す特電大入賞口381に遊技球が入球不能な閉状態と、図57(A)及び図57(C)に示す特電大入賞口381に遊技球が入球可能な開状態とを切り替える。

【1518】

図 5 7 (A) に示すように、特電 V 入賞口 3 8 3 には、開閉手段である V 入賞口開閉扉 3 8 5 によって特電 V 入賞口 3 8 3 が開状態とされる場合に、特電大入賞口 3 8 1 から入球された遊技球の入球が可能である。また、特電 V 入賞口 3 8 3 には、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを検知する入球センサ 3 8 3 a (図 1 1 9 参照) が設けられている。

【 1 5 1 9 】

また、図 5 7 (B) に示すように、特電 V 入賞口 3 8 3 には、V 入賞口開閉扉 3 8 5 によって特電 V 入賞口 3 8 3 が閉状態とされる場合に、特電大入賞口 3 8 1 から入球された遊技球の入球が不能である一方、図 5 7 (C) に示すように、特電通常入賞口 3 8 4 には、特電大入賞口 3 8 1 から入球された遊技球の入球が可能である。また、特電通常入賞口 3 8 4 には、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを検知する入球センサ 3 8 4 a (図 1 1 9 参照) が設けられている。

10

【 1 5 2 0 】

特電大入賞装置 3 8 は、第 1 入球手段である特電始動口 3 7 に遊技球が入球されることに基づいて、小利益遊技である特電始動遊技を実行するために作動される。この特電始動遊技では、特電大入賞口 3 8 1 が特電開閉扉 3 8 2 によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口 3 8 1 に遊技球が入球可能である。

【 1 5 2 1 】

また、特電大入賞装置 3 8 は、特電始動遊技において特電大入賞装置 3 8 の特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球されることに基づいて、小利益遊技である V 入賞大当たり遊技を実行するために作動される。この V 入賞大当たり遊技では、特電大入賞口 3 8 1 が特電開閉扉 3 8 2 によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口 3 8 1 に遊技球が入球可能である。

20

【 1 5 2 2 】

ここで、特電始動口 3 7 の上方には複数の釘が打設され、特電始動口 3 7 に遊技球が入球可能な流路と、特電始動口 3 7 に遊技球が入球不能な流路とが設定されている。そのため、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて第 2 流路 3 9 2 を流下する遊技球の一部が、特電始動口 3 7 に入球する。前述のように、特電始動口 3 7 に遊技球が入球した場合の賞球数は 1 個である (図 1 1 9 (B) 参照) 。そのため、特電始動遊技を発生させるために特電始動口 3 7 に向けて遊技球を打ち出す場合、特電始動遊技を発生させるために必要な遊技球の打ち出し数に比べて、遊技者が獲得可能な遊技球数が少なくなる。

30

【 1 5 2 3 】

また、前述のように、特電大入賞口 3 8 1 から入球された遊技球が特電 V 入賞口 3 8 3 に入球した場合の賞球数は 1 個であり、特電大入賞口 3 8 1 から入球された遊技球が特電通常入賞口 3 8 4 に入球した場合の賞球数は 1 個である (図 1 1 9 (B) 参照) 。そのため、特電始動遊技及び V 入賞大当たり遊技では、遊技者の遊技球の増加が見込めない。

【 1 5 2 4 】

このように、特電始動遊技を発生させるために特電始動口 3 7 に向けて遊技球を打ち出す場合、特電始動遊技を発生させるために必要な遊技球の打ち出し数 (特定球数) に比べて、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が少なくなり、特電始動遊技及び V 入賞大当たり遊技では、遊技者の遊技球の増加が見込めない。そのため、本実施形態では、高頻度サポートモード (確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態) 及び低頻度サポートモード (通常遊技状態) のいずれにおいても、第 1 の遊技として、遊技球を遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出して遊技球を特定の経路である第 2 流路 3 9 2 において流下させる遊技を実行する場合、連続的な遊技球の打ち出しによって特定球数の遊技球を第 2 流路 3 9 2 において流下させると、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が前記特定球数よりも少なくなるように構成されている。これにより、高頻度サポートモード (確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態) 及び低頻度サポートモード (通常遊技状態) において、遊技球を第 2 流路 3 9 2 に流下させることで遊技球が増加することが防止される。つまり、遊技球の流下領域は、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する回転操作量によって自由に調整可能で

40

50

あるため、遊技者はいつでも自由に特定の経路である第2流路392において遊技球が流下されるように遊技球の打ち出しを行うことが可能であるが、遊技球を第2流路392に流下させても遊技者の持ち球が増加しないように構成されていることで、遊技球を第2流路392に流下させる打ち出し方法が攻略打法となることが防止される。

【1525】

図1に示すように、特定入球領域としての可変入賞口316は、遊技盤31の右側領域における2つの遊技領域に設けられる第1入球手段及び第2入球手段の下方に設けられている。また、可変入賞口316は、開閉手段である開閉扉319が設けられている。この開閉扉319は、前述のように特図大当たり遊技において可変入賞口316の開状態と開状態とを繰り返し切り替える。つまり、可変入賞口316及び開閉扉は、第1入球手段及び第2入球手段とは異なる第3入球手段である。この可変入賞口316には、第2の遊技として遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す右打ち遊技を実行することで遊技球が入球可能である。具体的には、可変入賞口316には、遊技盤31の右側領域における分離部393の右側の遊技領域、及び分離部393の左側の遊技領域のいずれに遊技球を打ち出しても遊技球が入球可能である。

10

【1526】

このように、可変入賞口316及び開閉扉を備える第3入球手段が第1入球手段及び第2入球手段とは異なることで、大利益遊技である特図大当たり遊技を、小利益遊技である普図大当たり遊技やV入賞大当たり遊技とは異なる遊技利益として遊技者に付与することが可能になる。また、第3入球手段が第1入球手段及び第2入球手段とは異なることで、特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技をそれぞれ独立して実行することが可能であるため、特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技を同時に実行し、これとは逆に、特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技の2以上の遊技を同時に実行しない遊技性を実現することが可能になる。例えば、大利益遊技の実行中に小利益遊技が実行されないようにし、小利益遊技の実行中に大利益遊技を実行可能とするようにし、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技が実行されないようにし、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技を実行可能とすることが考えられる。具体的には、特図大当たり遊技の実行中において開閉手段としての特電開閉扉382が作動されないようにすることで、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技であるV入賞大当たり遊技が開始されないようにし、特図大当たり遊技の実行中において開閉手段としての電動役物315bが作動されないことで、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技である普図大当たり遊技の開始されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に小利益遊技である開閉手段としての特電開閉扉382が作動されないようにすることで、V入賞大当たり遊技が実行されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての特電開閉扉382を作動可能とすることで、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技が開始されるようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての電動役物315bが作動されないようにすることで、小利益遊技である普図大当たり遊技が実行されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての電動役物315bを作動可能とすることで小利益遊技である普図大当たり遊技が開始されるようにすることもできる。

20

30

40

【1527】

このように、大利益遊技の実行中に小利益遊技が実行されないようにし、また小利益遊技の実行中に大利益遊技を実行可能とするようにすることで、遊技利益として大利益遊技の利益を確実に得られる遊技性を実現できる。さらに、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技が実行されないようにすることで、遊技利益として1種類の小利益遊技の利益を得られる遊技性を実現できる。また、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技を実行可能とすることで、遊技利益として複数の小利益遊技の利益を得られる遊技性を実現できる。

【1528】

[遊技システム]

まず、図119(A)及び図119(C)を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機10

50

を含む遊技システムを説明する。ここで、図 1 1 9 (A) は図 1 1 6 に示す遊技機のシステム構成の一部の一例を示すブロック図であり、図 1 1 9 (C) は遊技機の外部に出力される信号種別を示す図である。

【 1 5 2 9 】

図 1 1 9 (A) に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、遊技機 1 0、ホールコンピュータ 1 0 2 及びデータ表示器 1 0 3 を含む。

【 1 5 3 0 】

遊技機 1 0 は、当該遊技機 1 0 の遊技情報をホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に信号出力する信号出力手段としての外部出力端子板 1 0 1 を備える。この外部出力端子板 1 0 1 は、例えば複数の出力端子部 (図示略) を有し、各出力端子部 (図示略) は、主制御装置 4 の M P U 4 1 との間でデータ通信を行う入出力 I / F 4 2 に対して、配線 (図示略) によりデータ通信 (受信) 可能に接続されている。これにより、遊技機 1 0 の遊技情報が、対応する外部出力端子板 1 0 1 の出力端子部 (図示略) を介して各種信号として遊技機 1 0 の外部に出力される。また、各出力端子部 (図示略) は、外部に対して予め定められた 1 種類の信号を出力可能である。即ち、出力端子部 (図示略) の種別と、外部に出力可能な信号種別とが 1 対 1 で対応している。例えば、図 1 1 9 (C) に示すように、複数の出力端子部 (図示略) のうち、1 番端子は特別信号として大当たり信号 1 を出力可能であり、2 番端子は大当たり信号 2 を出力可能であり、3 番端子は識別信号として V 入賞大当たり遊技信号を出力可能であり、4 番端子は識別信号として特図変動停止信号を出力可能である。

【 1 5 3 1 】

図 1 2 0 (A) に示すように、大当たり信号 1 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に継続して出力される信号である。この大当たり信号 1 により、特図大当たり遊技の実行中であることを識別できる。

【 1 5 3 2 】

図 1 2 0 (B) に示すように、大当たり信号 2 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中、及び大当たり遊技の終了に移行される高頻度サポートモード (確変遊技状態、a 時短遊技状態) の実行中に継続して出力される信号である。この大当たり信号 2 により、特図大当たり遊技の実行中、又は特図大当たり遊技の終了に移行される高頻度サポートモードであることを識別できる。また、大当たり信号 1 と大当たり信号 2 とを比較することで、例えば大当たり信号 1 と大当たり信号 2 との両方が出力されている場合に、特図大当たり遊技の実行中であることが識別でき、大当たり信号 1 が出力されず大当たり信号 2 が出力されている場合に、特図大当たり遊技の終了後に移行される高頻度サポートモードであることが識別できる。

【 1 5 3 3 】

図 1 2 1 (A) に示すように、V 入賞大当たり遊技信号は、小利益遊技である V 入賞大当たり遊技の実行中に継続して出力される信号である。この V 入賞大当たり遊技信号により、V 入賞大当たり遊技の実行中であることが識別できる。なお、V 入賞大当たり遊技信号は、V 入賞大当たり遊技の開始時のみ出力されるパルス信号であってもよく、この場合には V 入賞大当たり遊技信号により、V 入賞大当たり遊技が開始されたことが識別できる。また、V 入賞大当たり遊技信号は、V 入賞大当たり遊技の終了時のみ出力されるパルス信号であってもよい。この場合には V 入賞大当たり遊技信号により、V 入賞大当たり遊技が終了されたことが識別できる。

【 1 5 3 4 】

ここで、本実施形態では、大当たり遊技として、特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大利益遊技としての特図大当たり遊技と、特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合に実行される小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技とを含む。そして、本実施形態では、特図大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号 1 及び大当たり信号 2 が出力され、大当たり信号 1 及び大当たり信号 2 とは異なる V 入賞大当たり遊技信号が出

力されない一方、V入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号1及び大当たり信号2が出力されず、V入賞大当たり遊技信号が出力される。

【1535】

このように、V入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号1及び大当たり信号2が出力されないことで、遊技ホールは、ホールコンピュータ102において遊技者が自由に発生させることが可能なV入賞大当たり遊技が特図大当たり遊技として認識されることが防止される。これにより、遊技ホールは、ホールコンピュータ102において特図大当たり遊技の実行回数を正確に管理し、また特図大当たり遊技の実行回数をデータ表示器103に正確に表示させることができる。

【1536】

また、V入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号1及び大当たり信号2とは異なるV入賞大当たり遊技信号が出力されることで、遊技ホールは、ホールコンピュータ102において、V入賞大当たり遊技が実行されたこと、即ちb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットされたことを把握することができる。これにより、遊技ホールは、ホールコンピュータ102において、V入賞大当たり遊技が実行された場合であっても、先の通常大当たり遊技の終了からb時短遊技状態が発生させるまでに必要な残りの特図遊技の実行回数を把握することが可能になる。そのため、遊技ホールは、ホールコンピュータ102から把握されるb時短遊技状態が発生させるまでに必要な残りの特図遊技の実行回数に基づいて、遊技ホールの営業前にRAMクリアによりb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数を最大値にリセットするか否かを判断するための参考とすることができる。

【1537】

図121(B)に示すように、特図変動停止信号は、特図が停止表示された場合に出力されるパルス信号である。この特図変動停止信号により、特図遊技が終了したことが識別できる。そのため、特図変動停止信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。なお、特図変動停止信号に代えて、特図の変動表示が開始された場合に特図変動開始信号としてパルス信号を出力してもよい。この特図変動開始信号により、特図遊技が開始されたことが識別できるため、特図変動開始信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。また、特図変動停止信号に代えて、特図の変動表示中に継続して特図変動信号を出力してもよい。この特図変動信号により、特図遊技の実行中であることが識別できるため、特図変動信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。

【1538】

図119(A)に示すように、複数の出力端子部(図示略)は、遊技ホール側のホールコンピュータ102に配線などによりデータ通信(送信)可能に接続されている。これにより、ホールコンピュータ102は、遊技機10の各出力端子部(図示略)から出力された各種信号に基づいて当該遊技機10の遊技状況や遊技状態などに応じた遊技情報を入手可能である。その結果、遊技ホール側は、ホールコンピュータ102が受信した各種信号に基づいて、各遊技機10の遊技状況や遊技状態などを把握することが可能である。また、遊技ホール側は、複数の出力端子部(図示略)から必要な出力端子部を選択して配線などを介してホールコンピュータ102に接続することが可能である。これにより、遊技ホール側は、ホールコンピュータ102に接続する出力端子部(図示略)を選択することで、遊技ホール側で管理する遊技情報を選択的に得ることができたため、必要な遊技情報を効率良く管理することができ、また必要な遊技情報をデータ表示器103に表示させることができる。

【1539】

ここで、遊技機10からホールコンピュータ102に信号出力される遊技情報としては、例えば、遊技中であること、大当たり遊技が開始されたこと(大当たり遊技中であること)、高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)であること、低頻度サポートモード(通常遊技状態)であること、特図遊技が開始されたこと(特図遊技中であること)、遊技球の発射数(アウト玉数)、出玉数、差玉数などが挙げられる。そのため、遊

10

20

30

40

50

技ホール側は、遊技機 10 からホールコンピュータ 102 に信号出力される遊技情報に基づいて、ホールコンピュータによって、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉などを管理することができ、また、各遊技機 10 の遊技状況や遊技状態、例えば遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなどを管理することができる。

【1540】

データ表示器 103 は、例えば遊技機 10 の遊技状況や遊技状態などを表示するものであり、遊技ホールの島設備において、例えば各遊技機 10 の上方に設けられる。このデータ表示器 103 は、ホールコンピュータ 102 に配線などによりデータ通信（受信）可能に接続されており、ホールコンピュータ 102 によって管理される遊技情報を受信することで、この遊技情報に基づいて遊技状況や遊技状態を直接的又は間接的に表示可能である。具体的には、データ表示器 103 では、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉、遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなど直接的又は間接的に表示することができる。

【1541】

[主制御装置 4 の処理]

次に、図 122 ~ 図 146 を参照しつつ、主制御装置 4 の MPU 41 によって実行される処理について説明する。

【1542】

[主タイマ割込み処理]

本実施形態の主タイマ割込み処理は、本実施形態のスルーゲート 317 が遊技盤 31 の右側領域にのみ設けられていることから、前述の第 1 の実施形態とはスルーゲート処理の一部の手順が異なる。

【1543】

[スルーゲート処理]

ここで、図 122 は、図 17 の主タイマ割込処理におけるステップ S1006 で MPU 41 により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート 317 を遊技球が通過した場合に、MPU 41 によって、RAM 412 の普図保留格納エリア 412c（図 11 参照）に格納される情報が更新される。以下、図 122 を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【1544】

<ステップ S1301>

図 122 に示すように、本実施形態のスルーゲート処理では、MPU 41 は、まず第 1 入球手段であるスルーゲート 317 を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップ S1301）。スルーゲート 317 を遊技球が通過したか否かは、図 17 の主タイマ割込処理におけるステップ S1001 のセンサ検出処理において RAM 412 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。MPU 41 は、スルーゲート 317 L を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S1301：Yes）、処理をステップ S1302 に移行し、スルーゲート 317 L を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップ S1301：No）、当該スルーゲート処理を終了する。

【1545】

<ステップ S1302>

10

20

30

40

50

M P U 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s ）、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が最大保留数（本実施形態では 4 ）であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 2 ）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数である場合（ステップ S 1 3 0 2 : Y e s ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 2 : N o ）、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行する。

【 1 5 4 6 】

< ステップ S 1 3 0 3 及び S 1 3 0 4 >

M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 2 : N o ）、普図変動保留数 X に 1 を加算し（ステップ S 1 3 0 3 ）、図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において更新される普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 のカウンタ値、及び後述の図 1 2 5 のメイン処理のステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 において更新される普図変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップ S 1 3 0 4 ）、当該スルーゲート処理を終了する。

【 1 5 4 7 】

[主制御装置 4 のメイン処理]

次に、図 1 2 5 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理について説明する。本実施形態のメイン処理は、特図遊技回数管理処理（ステップ S 1 4 0 6 - 1 ）、特電始動遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 7 - 2 ）、V 入賞大当たり遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 7 - 3 ）、及び信号出力処理（ステップ S 1 4 0 8 - 1 ）が実行される点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、これらの処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【 1 5 4 8 】

主制御装置 4 のメイン処理を説明する前に、本実施形態での遊技状態の移行について図 1 2 3 を参照して説明する。ここで、図 1 2 3 は、遊技状態の移行例を示す図である。

【 1 5 4 9 】

図 1 2 3 (A) に示すように、本実施形態では、基本的な遊技状態として、通常遊技状態、確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び特図大当たり遊技状態を含み、所定の条件が成立する場合に遊技状態が移行される。

【 1 5 5 0 】

通常遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図 9 (A) 参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、通常遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が低く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難い低頻度サポートモードである。そのため、通常遊技状態では、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させて第 1 特図遊技を実行すべく、第 1 方向である遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す第 1 の遊技としての左打ち遊技が奨励される。この通常遊技状態には、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数の特図遊技が実行された場合に移行する。具体的には、通常遊技状態には、a 時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく、例えば 1 0 0 回の特図遊技が実行されることで移行し、又は b 時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく、例えば 1 0 0 0 回の特図遊技が実行されることで移行する。そして、a 時短遊技状態から移行する通常遊技状態は、通常大当たり遊技の終了後から特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数（例えば 1 0 0 0 回）の特図遊技が実行されることによって b 時短遊技状態に移行し得る第 2 補助状態制御である。一方、b 時短遊技状態から移行する通常遊技状態は、当該通常遊技への移行後から特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数（例えば 1 0 0 0 回）の特図遊技が実行されても b 時短遊技状態に移行しない第 1 補助状態制御で

10

20

30

40

50

ある。

【 1 5 5 1 】

確変遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が高い高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される高確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され易いモードである。また、確変遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、確変遊技状態では、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行すべく、第 2 方向である遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 よりも右側に遊技球を打ち出す第 2 の遊技である強右打ち遊技が奨励される。この確変遊技状態には、大利益遊技である確変大当たり遊技の終了後に確変大当たり遊技状態から移行する。

10

【 1 5 5 2 】

a 時短遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、a 時短遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、a 時短遊技状態では、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行すべく、スルーゲート 3 1 7 及び第 2 入賞口 3 1 5 が設けられた遊技領域、即ち遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 よりも右側の遊技領域に遊技球を強右打ち遊技が奨励される。この a 時短遊技状態には、大利益遊技である通常大当たり遊技の終了後に通常大当たり遊技状態から移行する。

20

【 1 5 5 3 】

b 時短遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、b 時短遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、b 時短遊技状態では、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行すべく、スルーゲート 3 1 7 及び第 2 入賞口 3 1 5 が設けられた遊技領域、即ち遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 よりも右側の遊技領域に遊技球を強右打ち遊技が奨励される。この b 時短遊技状態には、大利益遊技である通常大当たり遊技の終了後から、特図大当たり遊技状態に移行されることなく規定回数（例えば 1 0 0 0 回）の特図遊技が実行されることによって移行する。

30

【 1 5 5 4 】

特図大当たり遊技状態は、第 3 入球手段としての可変入賞口 3 1 6 が、所定時間が経過するまで、又は上限数（例えば 9 個）以上の遊技球が入賞するまで開放されるラウンド遊技が所定回数行われる大利益遊技である特図大当たり遊技が実行される遊技状態である。特図大当たり遊技状態は、5 R 通常大当たり遊技状態、5 R 確変大当たり遊技状態、及び 1 6 R 確変大当たり遊技状態を含む。5 R 通常大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が 5 回行われる 5 R 通常大当たり遊技が実行され、この 5 R 通常大当たり遊技の終了後に a 時短遊技状態に移行される遊技状態である。5 R 確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が 5 回行われる 5 R 確変大当たり遊技が実行され、この 5 R 確変大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行される遊技状態である。1 6 R 確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が 1 6 回行われる 1 6 R 確変大当たり遊技が実行され、この 1 6 R 確変大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行される遊技状態である。

40

【 1 5 5 5 】

図 1 2 3（B）に示すように、本実施形態では、遊技状態として、V 入賞大当たり遊技状態をさらに含む。この V 入賞大当たり遊技状態は、小利益遊技である V 入賞大当たり遊技が実行される遊技状態である。V 入賞大当たり遊技は、通常遊技状態、確変遊技状態、a 時短遊技状態及び b 時短遊技状態において、第 1 入球手段としての特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第 2 入球手段が備える開閉手

50

段としての特電開閉扉 3 8 2 の作動によって開放される第 2 入球手段が備える特定入球領域としての特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合に実行される。つまり、小利益遊技である特図遊技の実行中（特図の変動中）において特電始動口 3 7 に遊技球が入球した場合には特電始動遊技が実行され、特電開閉扉 3 8 2 の作動によって特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球可能とされることで、V 入賞大当たり遊技が発生可能とされる。そのため、特図遊技の実行中（特図の変動中）には、当該特図遊技と同時に V 入賞大当たり遊技が実行され得る。その結果、V 入賞大当たり遊技状態は、通常遊技状態、確変遊技状態、a 時短遊技状態及び b 時短遊技状態とは別に、これらの遊技状態とは独立して発生される。

【 1 5 5 6 】

そして、本実施形態では、V 入賞大当たり遊技の開始前と終了後において、同一の遊技状態とされる。具体的には、通常遊技状態において V 入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、V 入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間も通常遊技状態が維持され、確変遊技状態において V 入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、V 入賞大当たり遊技の開始前から終了後も確変遊技状態が維持され、a 時短遊技状態において V 入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、V 入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間も a 時短遊技状態が維持され、b 時短遊技状態において V 入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、V 入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間も b 時短遊技状態が維持される。つまり、小利益遊技である V 入賞大当たり遊技の実行前後では、遊技状態が変更することはない、遊技者の遊技利益が変更されることはない。

【 1 5 5 7 】

このように、V 入賞大当たり遊技の実行前後で遊技状態が変更されないことで、V 入賞大当たり遊技によって遊技者が不利益を受けることが防止され、V 入賞大当たり遊技を実行する前の遊技者の既得の利益が、V 入賞大当たり遊技の実行後において引き続き保護される。具体的には、V 入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が確変遊技状態である場合には、V 入賞大当たり遊技の実行後においても、特図大当たり抽選の特図大当たり確率が高い高確率モードが維持され、普図当たり抽選の普図当たり確率が高い高頻度サポートモードが維持される。また、V 入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態である場合には、V 入賞大当たり遊技の実行後においても、普図当たり抽選の普図当たり確率が高い高頻度サポートモードが維持され、残りの時短遊技回数に影響を与えない。そのため、遊技者が意図的に V 入賞大当たり遊技を発生させた場合に遊技者が不利益を受けることが防止され、既得の利益が保護される。

【 1 5 5 8 】

ここで、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態）において、第 1 流路 3 9 1 に遊技球を流下させることで、スルーゲート 3 1 7 及び第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行させることが可能である。そのため、高頻度サポートモードでは、遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技が奨励される。ところが、遊技者が強右打ち遊技の実行を意図して遊技球を打ち出した場合であっても、遊技球の発射不良や遊技球の相互干渉等により、遊技者の意に反して第 2 流路 3 9 2 を遊技球が流下することが想定される。この場合に第 2 流路 3 9 2 を遊技球が流下する遊技球は、遊技者の意に反して特電始動口 3 7 に入球することで特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球可能な特電始動遊技が実行され、さらに特電始動遊技において特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球されることで V 入賞大当たり遊技が実行されることが想定される。そして、遊技者の意に反して第 2 流路 3 9 2 を遊技球が流下することに基づいて特電 V 入賞口 3 8 3 が実行されることで b 時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットされた場合に、当該 V 入賞大当たり遊技の実行の前後で遊技状態が変更されるとすると、遊技者に大きな不利益を与えることとなる。例えば、遊技者に最も有利な確変遊技状態において V 入賞大当たり遊技が実行されることで他の遊技状態、つまり確変遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態（特図大当たり抽選が低確率モード）に移行されるとすると、遊技者は特図大当たり抽選が高確率モードであることの利益を失うことになるため遊技者に大きな不利益を与えるこ

10

20

30

40

50

とになる。これに対して、本実施形態では、V入賞大当たり遊技の実行の前後で遊技状態が変更されないようにすることで、高頻度サポートモードや高確率モードであることの遊技者の利益を、V入賞大当たり遊技の実行後も引き続き維持することができ、遊技者に大きな不利益を与えることが防止される。

【1559】

なお、本実施形態では、V入賞大当たり遊技状態が、通常遊技状態、確変遊技状態、a時短遊技状態及びb時短遊技状態とは別に（同時に）発生するが、V入賞大当たり遊技状態が、通常遊技状態、確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態と同時に発生しないようにし、V入賞大当たり遊技の実行によっても遊技状態が移行されないようにしてもよい。この場合においても、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行前後において遊技者の遊技利益が変更されることはなく、V入賞大当たり遊技の実行前の遊技利益がV入賞大当たり遊技の実行後においても維持される。

10

【1560】

また、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が通常遊技状態である場合には、V入賞大当たり遊技の実行後においても通常遊技状態が維持されるが、V入賞大当たり遊技の実行後において、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数としての最大値がセットされる。

【1561】

そして、V入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が、b時短遊技状態から移行された第1補助状態制御の通常遊技状態、即ちb時短遊技状態が発生不能な第2利益遊技状態制御の通常遊技状態である場合には、b時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数として最大値がセットされることで、b時短遊技状態を発生可能な第2補助状態制御に変更される。つまり、本実施形態では、b時短遊技状態から移行されたb時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態である場合にV入賞大当たり遊技が実行されることで、当該V入賞大当たり遊技の実行後にb時短遊技状態を発生可能な通常遊技状態に変更される。また、V入賞大当たり遊技は、第1入球手段である特電始動口37に遊技球を入球させて第2入球手段である特電大入賞装置38の特定入球領域である特電V入賞口383に遊技球を入球させることで実行される。そして、特電始動口37及び特電大入賞装置38は、遊技盤31の右側領域における分離部393の左側に設定される遊技領域としての第2領域に設けられている。そのため、遊技者は、第2領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることで、V入賞大当たり遊技を意図的に実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、b時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態において第2領域に向けて遊技球を打ち出すことによって、b時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態に変更することができる。その結果、特図大当たり遊技が実行されることなくb時短遊技状態が終了することによってb時短遊技状態が発生不能な遊技機において遊技を開始させる動機付けを遊技者に与えることができ、遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

20

30

【1562】

一方、V入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が、a時短遊技状態から移行された第2補助状態制御の通常遊技状態、即ちb時短遊技状態が発生可能な通常遊技状態である場合には、V入賞大当たり遊技の実行後において、通常遊技状態において第2補助状態制御が維持されるが、b時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態と同様に、V入賞大当たり遊技の実行後に、b時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数として最大値がセットされる。そのため、遊技者がb時短遊技状態を発生可能な状態において遊技を終了する場合には、遊技者が第2領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることで、V入賞大当たり遊技を実行させることによって、b時短遊技状態を発生可能な状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、b時短遊技状態を発生可能な状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、b時短遊技状態を発生可能な状態で実行された特図遊技の回

40

50

数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第2領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることで、遊技者の意図によって防止することができる。

【1563】

また、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中において特電始動口37に遊技球が入球した場合には、特電始動遊技が実行されず特電大入賞装置38の特電開閉扉382も作動されない。このように、特図大当たり遊技の実行中において特電V入賞口383に遊技球が入球することがなく、V入賞大当たり遊技が発生しないことで、特図大当たり遊技状態からV入賞大当たり遊技状態には移行されない。このように、特図大当たり遊技の実行中にV入賞大当たり遊技が発生しないことで、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技によって大利益遊技である特図大当たり遊技によって遊技者が得られる利益が消失されることが防止される。

10

【1564】

なお、V入賞大当たり遊技の実行中は、特図大当たり遊技が実行可能である。このように、V入賞大当たり遊技の実行中は、特図大当たり遊技が実行可能であることで、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技が実行されていることを理由に、大利益遊技である特図大当たり遊技の利益が得られなくなることが防止され、特図大当たり遊技の利益を適切に得ることができる。

【1565】

ここで、図124は、主制御装置4で使用されるテーブルの一例を示す図である。具体的には、図124(A)は特電始動当否テーブルの一例を示す図であり、図124(B)は低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルの一例を示す図であり、図124(C)は高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルの一例を示す図であり、図124(D)はV入賞大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

20

【1566】

図124(A)に示すように、特電始動当否テーブルは、第1入球手段である特電始動口37への遊技球の入球に基づいて第2入球手段である特電大入賞装置38が作動される特電始動遊技を実行するか否かを判断するために、主制御装置4のMPU41によって参照されるテーブルであり、主制御装置4におけるMPU41のROM411に記憶されている。この特電始動当否テーブルでは、0~15の16個の特電始動乱数カウンタが設定されており、全ての特電始動乱数カウンタの値が当たりである。即ち、特電始動口37への遊技球の入球に基づいて当否判定が実行された場合には、特電大入賞装置38が作動される小利益遊技としての特電始動遊技を実行される。

30

【1567】

但し、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に特電始動口37への遊技球の入球があった場合には、当否判定が実行されない。そのため、特図大当たり遊技の実行中は特電始動遊技が実行されず、その結果、特図大当たり遊技の実行中はV入賞大当たり遊技も実行されない。また、本実施形態では、特電始動口37への遊技球の入球に基づく特電始動遊技を実行するか否かの当否判定の結果は、1/1で当たりとなるが、1/1以外の所定確率で当たりとなるように設定することも考えられ、遊技状態などに応じて、当該当否判定の結果が当たりとなる確率が異なるように設定することも考えられる。

40

【1568】

ここで、特電始動遊技は、第2入球手段である特電大入賞装置38の特電大入賞口381が開閉手段である特電開閉扉382によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口381に遊技球が入球可能である。また、特電始動遊技において特電大入賞口381が開放される場合、特定入球領域である特電V入賞口383への遊技球の入球が可能とされる。そのため、特電始動遊技が実行されることで、特定期間遊技として特電V入賞口383への遊技球の入球に基づくV入賞大当たり遊技が実行可能とされる。そして、本実施形態では、特電始動遊技として、特電大入賞口381及び特電V入

50

賞口 3 8 3 の最大開放時間が異なる 2 種類が設定されている (図 1 2 4 (B) 及び 図 1 2 4 (C) 参照) 。 具体的には、本実施形態では、特電始動遊技として、特電大入賞口 3 8 1 及び特電 V 入賞口 3 8 3 の最大開放時間が 0 . 1 秒であり、特電大入賞口 3 8 1 及び特電 V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球が困難な短開放特電始動遊技、及び特電大入賞口 3 8 1 及び特電 V 入賞口 3 8 3 の最大開放時間が 1 . 2 秒であり、特電大入賞口 3 8 1 及び特電 V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球が容易な長開放特電始動遊技とを含む。短開放特電始動遊技は、特電 V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球が困難であるため、当該短開放特電始動遊技の実行を契機としては V 入賞大当たり遊技が発生し難い。一方、長開放特電始動遊技は、特電 V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球が容易であるため、当該長開放特電始動遊技の実行を契機として V 入賞大当たり遊技が発生し易い。

10

【 1 5 6 9 】

図 1 2 4 (B) に示す低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル、及び図 1 2 4 (C) に示す高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に、特電始動遊技の種別を振り分けるために、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって参照されるテーブルであり、主制御装置 4 における M P U 4 1 の R O M 4 1 1 に記憶されている。

【 1 5 7 0 】

低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に特電始動遊技の種別を振り分けるため使用される。この低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルでは、0 ~ 4 9 の特電始動種別乱数カウンタの値の全てが長開放特電始動遊技である。即ち、通常遊技状態における特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づく特電始動遊技は、特電 V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球が容易で、V 入賞大当たり遊技を発生させ易い。そのため、第 1 方向である遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す第 1 の遊技としての左打ち遊技が奨励される通常遊技状態では、左打ち遊技から、第 2 方向である遊技盤 3 1 の右側領域の分離部 3 9 3 よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技に変更することで、容易に V 入賞大当たり遊技を発生させて b 時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更することが可能になる。

20

【 1 5 7 1 】

一方、高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態における特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に特電始動遊技の種別を振り分けるため使用される。この高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルでは、0 ~ 4 9 の特電始動種別乱数カウンタの値の全てが短開放特電始動遊技である。即ち、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態における特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づく特電始動遊技は、特電 V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球が困難で、V 入賞大当たり遊技を発生させ難い。

30

【 1 5 7 2 】

ところで、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態では、第 2 方向である遊技盤 3 1 の右側領域の分離部 3 9 3 よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技が奨励される。一方、V 入賞大当たり遊技は、第 2 方向である遊技盤 3 1 の右側領域の分離部 3 9 3 よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技により発生し得る。しかしながら、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態において奨励される強右打ち遊技を実行しようとする場合であっても、流れ玉などが分離部 3 9 3 の左側を流下することが十分にあり得る。この場合、特電始動口 3 7 に遊技球が入球することで特電始動遊技が実行され、この特電始動遊技において特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球することで遊技者の意に反して V 入賞大当たり遊技が実行されることもあり得る。そのため、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態において V 入賞大当たり遊技を発生させ難くすることで、遊技者の意に反して b 時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を最大値に変

40

50

更されることが防止される。

【 1 5 7 3 】

なお、本実施形態では、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとに応じて、即ち奨励される遊技球の打ち出しが左打ちか右打ちかに応じて、異なる2種類の特電始動種別振分テーブルが設定されているが、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで、即ち奨励される遊技球の打ち出しが左打ちと右打ちとで同じテーブルを使用するようにしてもよく、また遊技状態に応じて3種類以上のテーブルを設定してもよい。

【 1 5 7 4 】

図124(D)に示すように、V入賞大当たり種別振分テーブルは、特電始動遊技での特電V入賞口383への遊技球の入球に基づいて実行されるV入賞大当たり遊技の種別を振り分けるために、主制御装置4のMPU41によって参照されるテーブルであり、主制御装置4におけるMPU41のROM411に記憶されている。このV入賞大当たり種別振分テーブルでは、0~19の大当たり種別乱数カウンタの値の全てが大当たりに設定されており、外れが設定されていない。そのため、特電始動遊技における特電大入賞装置38のV入賞大当たり遊技への遊技球の入球時には100%の確率でV入賞大当たり遊技が実行される。このV入賞大当たり遊技では、第2入球手段である特電大入賞装置38の特電大入賞口381が開閉手段である特電開閉扉382によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口381に遊技球が入球可能であるが、第2入球手段である特電大入賞装置38の特定入球領域である特電V入賞口383は開放されない。そのため、V入賞大当たり遊技では、特電V入賞口383への遊技球の入球が不能とされており、特電V入賞口383への遊技球の入球に基づく新たなV入賞大当たり遊技の発生が制限されている。もちろん、V入賞大当たり遊技において特電V入賞口383への遊技球の入球が可能とされるようにしてもよく、その場合には、特電V入賞口383への遊技球の入球によっても新たなV入賞大当たり遊技が発生されないように構成される。

【 1 5 7 5 】

ところで、第2入球手段である特電大入賞装置38には、特電V入賞口383及び特電通常入賞口384に遊技球が入球された場合の賞球数は1個である。そのため、V入賞大当たり遊技における遊技球の回収率の最大値は、打ち出した遊技球の全てが特電V入賞口383及び特電通常入賞口384に入球された場合の100%(差玉が0個)であるため、V入賞大当たり遊技では遊技球の増加が見込めない。また、第2入球手段である特電始動口37に遊技球が入球した場合の賞球数も1個である。そして、特電始動口37には遊技盤31の右側領域における分離部393よりも左側の遊技領域に遊技球を打ち出す第2遊技としての弱右打ち遊技を実行することで第2流路392を流下する遊技球の一部が入球する。その結果、弱右打ち遊技を実行することで第2流路392に遊技球を流下させる場合には、遊技者の遊技球の増加が見込めず、遊技者の持ち球が減少する。そのため、遊技球を第2流路392に流下させることが攻略打法となることが防止される。

【 1 5 7 6 】

なお、本実施形態のV入賞大当たり種別振分テーブルでは、大当たりの振り分けが100%に設定されていたが、大当たりの振り分けが100%に設定されているが、大当たりの振り分けは100%以外であってもよい。

【 1 5 7 7 】

[普図遊技制御処理]

ここで、図126は、図125のメイン処理でのステップS1404において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理は、小利益遊技である普図遊技に関する処理である。この普図遊技制御処理では、メイン表示部36の表示手段としての普通図柄表示部361での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図126を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【 1 5 7 8 】

< ステップS1501 >

図126に示すように、普図遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が変動表

10

20

30

40

50

示中（利益遊技としての普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1501）。普図変動表示中フラグは、後述の図128の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップS1711でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップS1510でオフに設定される。

【1579】

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1501：Yes）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップS1507に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1501：No）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップS1502に移行する。

10

【1580】

<ステップS1502>

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1501：No）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bが開放中（利益遊技としての普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1502）。電動役物開放中フラグは、後述の図129の普図当たり遊技制御処理において、電動役物315bを開放する場合にステップS1811でオンに設定され、電動役物315bを閉鎖する場合にステップS1818でオフに設定される。

【1581】

M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップS1502：Yes）、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップS1502：No）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1503に移行する。

20

【1582】

<ステップS1503>

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップS1502：No）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1503）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図135の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップS3406でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップS3452でオフに設定される。

30

【1583】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1503：Yes）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には利益遊技としての普図遊技が開始されない。そのため、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には利益遊技としての普図当たり遊技も開始されない。そのため、第1入球手段であるスルーゲート317に遊技球が入球された場合であっても、特図大当たり遊技の実行中は、第2入球手段における開閉手段である電動役物315bが閉状態から開状態に切り替えられることはなく、第2入球手段における第2入賞口315の閉状態が維持される。

40

【1584】

もちろん、大当たり遊技の実行中に小利益遊技である普図遊技及び小利益遊技である普図当たり遊技が開始されるようにしてもよい。この場合の普図遊技では、大利益遊技である特図大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち特図大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアS E 1から普図実行エリアS A Eに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタC4、普図当たり種別乱数カウンタC5及び普図変動種別カウンタC S 2の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当

50

否判定が実行される。つまり、特図大当たり遊技が実行される前の遊技状態が第1補助状態制御である高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態）である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図12（B）参照）、普図当たり種別テーブル（図12（D）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、特図大当たり遊技が実行される前の遊技状態が第2補助状態制御である低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図12（A）参照）、普図当たり種別テーブル（図12（C）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

10

【1585】

一方、MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1503：No）、即ち大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1504に移行する。

【1586】

<ステップS1504>

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1503：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、RAM412の普図保留格納エリア412cに設定される普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xが0であるか否かを判断する（ステップS1504）。MPU41は、普図変動保留数Xが0である場合（ステップS1504：Yes）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Xが0でない場合は（ステップS1504：No）、処理をステップS1505に移行する。

20

【1587】

<ステップS1505>

普図変動保留数Xが0でない場合は（ステップS1504：No）、MPU41は、普図保留格納エリア412cに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップS1505）、処理をステップS1506に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図127を参照して後述する。

30

【1588】

<ステップS1506>

ステップS1506では、MPU41は、普図保留格納エリア412cに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部36の普通図柄表示部361に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図127を参照して後述する。

【1589】

<ステップS1507>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1501：Yes）、即ち小利益遊技である普図遊技の実行中である場合、MPU41は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1507）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図135の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップS3406でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップS3452でオフに設定される。

40

【1590】

MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1507：Yes）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS1509に移行する。一方、MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1507：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1508に

50

移行する。

【 1 5 9 1 】

< ステップ S 1 5 0 8 >

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 7 : N o ）、即ち大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 8 ）。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の表示手段としての普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【 1 5 9 2 】

M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 1 5 9 3 】

< ステップ S 1 5 0 9 ~ S 1 5 1 1 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）に特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 7 : Y e s ）、即ち普図遊技の実行中に特図大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップ S 1 5 0 9 ）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 5 1 0 ）。さらに、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 1 5 1 1 ）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 1 5 9 4 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 1 2 9 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 1 において、利益遊技としての普図当たり遊技を開始（電動役物 3 1 5 b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 1 5 9 5 】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に特図大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、遊技利益としての普図遊技は、特図大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、特図大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【 1 5 9 6 】

[普図データ設定処理]

ここで、図 1 2 7 は、図 1 2 6 のステップ S 1 5 0 5 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 1 1 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶内容が更新される。以下、図 1 2 7 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【 1 5 9 7 】

< ステップ S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 3 >

図 1 2 7 に示すように、普図データ設定処理では、まず M P U 4 1 は、普図変動保留数

10

20

30

40

50

記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X を 1 減算し (ステップ S 1 6 0 1) 、普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に普図当否情報を移動させる (ステップ S 1 6 0 2) 。続いて、M P U 4 1 は、普図第 2 保留エリア S E 2 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納されている普図当否情報を 1 つずつシフトさせる (ステップ S 1 6 0 3) 。具体的に、ステップ S 1 6 0 3 では、普図第 2 保留エリア S E 2 の普図当否情報を普図第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図第 3 保留エリア S E 3 の普図当否情報を普図第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図第 4 保留エリア S E 4 の普図当否情報を普図第 3 保留エリア S E 3 に移動させる。

【 1 5 9 8 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 1 2 8 は、図 1 2 6 のステップ S 1 5 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 1 2 8 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【 1 5 9 9 】

< ステップ S 1 7 0 1 >

図 1 2 8 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、第 2 入球手段の開閉手段である電動役物 3 1 5 b が第 1 補助状態制御である第 1 利益遊技状態制御としての高頻度サポートモード (確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態) であるか否かを判断する (ステップ S 1 7 0 1) 。高頻度サポートであるか否かは、確変遊技状態フラグ、a 時短遊技状態フラグ及び b 時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かによって判断される。

【 1 6 0 0 】

なお、確変遊技状態フラグは、後述の図 1 4 1 ~ 図 1 4 5 を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、確変遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。また、a 時短遊技状態は、後述の図 1 4 1 ~ 図 1 4 5 を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態から a 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、a 時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。また、b 時短遊技状態フラグは、後述の図 1 4 1 ~ 図 1 4 5 を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態から b 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、b 時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【 1 6 0 1 】

M P U 4 1 は、高頻度サポートモードである場合 (ステップ S 1 7 0 1 : Y e s) 、即ち確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 1 7 0 2 に移行し、高頻度サポートモードでない場合 (ステップ S 1 7 0 1 : N o) 、即ち第 2 入球手段の開閉手段である電動役物 3 1 5 b が第 2 補助状態制御である第 2 利益遊技状態制御としての低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップ S 1 7 0 3 に移行する。

【 1 6 0 2 】

< ステップ S 1 7 0 2 及び S 1 7 0 3 >

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合 (ステップ S 1 7 0 1 : Y e s) 、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う (ステップ S 1 7 0 2) 。具体的には、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル (図 1 2 (B) 参照) 及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル (図 1 2 (D) 参照) に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。

10

20

30

40

50

【 1 6 0 3 】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 1 7 0 3 ）。具体的には、M P U 4 1 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 1 2（A）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 1 2（C）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【 1 6 0 4 】

< ステップ S 1 7 0 4 及び S 1 7 0 5 >

10

M P U 4 1 は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 ）、当否判定の結果が、第 2 入球手段における特定入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 4 ）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップ S 1 7 0 4 : Y e s ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 5 ）、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 4 : N o ）、処理をステップ S 1 7 0 6 に移行する。

【 1 6 0 5 】

< ステップ S 1 7 0 6 及び S 1 7 0 7 >

20

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 4 : N o ）、M P U 4 1 は、当否判定の結果が、第 2 入球手段における特定入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 6 ）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップ S 1 7 0 6 : Y e s ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 7 ）、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。

【 1 6 0 6 】

< ステップ S 1 7 0 8 及び S 1 7 0 9 >

30

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 1 7 0 5 ）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 1 7 0 7 ）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o ）、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 における表示手段である普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示 40
 テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて、スルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与される普図遊技が実行される時間が短くなる。

【 1 6 0 7 】

そして、M P U 4 1 は、ステップ S 1 7 0 8 で設定される普図変動パターンに加え、ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置 5 に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップ S 1 7 0 9 ）、処理をステップ S 1 7 1 0 に移行する。

50

【 1 6 0 8 】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図125参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置5では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【 1 6 0 9 】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくとも普図変動パターンを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置5に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップS1702又はS1703において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置5に通知するようにしてもよい。

【 1 6 1 0 】

<ステップS1710及びS1711>

ステップS1710では、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始することで小利益遊技である普図遊技を開始する（ステップS1710）。そして、MPU41は、普通図柄が変動表示されていること、即ちスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与された普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS1711）、当該普図変動開始処理を終了する。

【 1 6 1 1 】

なお、普図変動表示中フラグは、図125の普図遊技制御処理でのステップS1501において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【 1 6 1 2 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図129は、図125のメイン処理でのステップS1405において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理は、利益遊技である普図当たり遊技に関する処理である。この普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの開閉制御を行うことによって、第2入球手段の特定入球領域である第2入賞口315への遊技球の入球を制限する閉状態と、第2入賞口315への遊技球の入球を許容する開状態とを切り替える処理が実行される。以下、図129を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【 1 6 1 3 】

<ステップS1801>

図129に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1801）。即ち、MPU41は、小利益遊技である普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図129の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップS1511でオンに設定される。

【 1 6 1 4 】

MPU41は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS1802に移行する。一方、MPU41は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS1801：No）、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊

10

20

30

40

50

技利益として付与される普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップS 1 8 1 3に移行する。

【 1 6 1 5 】

<ステップS 1 8 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS 1 8 0 1 : Y e s ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 1 8 0 2 ）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図 1 3 5 の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップS 3 4 0 6 でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップS 3 4 5 2 でオフに設定される。

10

【 1 6 1 6 】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS 1 8 0 2 : Y e s ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中である場合には、第 1 入球手段であるスルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球することに基づく普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても、小利益遊技である普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中は、普図当たり遊技が開始されることはなく、第 2 入球手段の開閉手段である電動役物 3 1 5 b によって、第 2 入球手段の特定入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 が閉状態と開状態との間で切り替えられることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技や普図当たり遊技を開始させてもよい。これに対して、特図遊技の実行中には普図当たり遊技が開始され得り、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能である。これにより、特図遊技の実行中での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球によって第 2 特図遊技を実行する権利が保留され得るため、高頻度サポートモード（確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態）において遊技者に過度なストレスを与えることなく繰り返し第 2 特図遊技を実行することが可能になる。

20

【 1 6 1 7 】

一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS 1 8 0 2 : N o ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS 1 8 0 3に移行する。

30

【 1 6 1 8 】

<ステップS 1 8 0 3 >

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS 1 8 0 2 : N o ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 1 8 0 3 ）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図 1 2 9 の普図変動開始処理のステップS 1 7 0 5 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した小利益遊技である普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS 1 8 0 3 : Y e s ）、処理をステップS 1 8 0 4に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 1 8 0 3 : N o ）、処理をステップS 1 8 0 6に移行する。

40

【 1 6 1 9 】

<ステップS 1 8 0 4 及びS 1 8 0 5 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS 1 8 0 3 : Y e s ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、M P U 4 1 は、遊技利益として付与される長開放普図当たり遊技における第 2 入球手段の開閉手段である電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入球手段の特定入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 6 秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS 1 8 0 4 ）。開放時間カウンタは、電動役物 3 1 5 b の復

50

帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS 1 8 1 5において参照される。そして、M P U 4 1は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS 1 8 0 5）、処理をステップS 1 8 0 9に移行する。

【1620】

<ステップS 1 8 0 6 >

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 1 8 0 3：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、M P U 4 1は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 1 8 0 6）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図129の普図変動開始処理のステップS 1 7 0 7においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1は、終了した小利益遊技である普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS 1 8 0 6：Yes）、処理をステップS 1 8 0 7に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 1 8 0 6：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS 1 8 1 2に移行する。

10

【1621】

<ステップS 1 8 0 7及びS 1 8 0 8 >

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS 1 8 0 6：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、M P U 4 1は、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される短開放普図当たり遊技における第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの開放時間（第2入球手段の特定入球領域である第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である0.1秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS 1 8 0 7）。そして、M P U 4 1は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS 1 8 0 8）、処理をステップS 1 8 0 9に移行する。

20

【1622】

<ステップS 1 8 0 9～S 1 8 1 1 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップS 1 8 0 5又はS 1 8 0 8）、M P U 4 1は、開閉手段である電動役物315bを作動させる（ステップS 1 8 0 9）。これにより、特定入球領域である第2入賞口315は閉状態から開状態に切り替えられ、第2入賞口315への遊技球の入球が許容される。そして、M P U 4 1は、電動役物315bが開放されていることを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップS 1 8 1 0）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップS 1 8 1 1）、処理をステップS 1 8 1 2に移行する。

30

【1623】

なお、電動役物開放コマンドは、M P U 4 1により実行される次回のメイン処理（図125参照）のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これより、音声ランプ制御装置5は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば表示手段としての図柄表示部341などに対して電動役物315bが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

40

【1624】

<ステップS 1 8 1 2 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物315bを開放させる処理などを実行した場合（ステップS 1 8 0 3～S 1 8 1 1）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップS 1 8 0 3及びステップS 1 8 0 6が共にNo）、M P U 4 1は、

50

普通図柄が停止表示されたこと（スルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与される普通図柄遊技が終了したこと）を示す普通図柄変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 1 2）、当該普通図柄当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 6 2 5 】

< ステップ S 1 8 1 3 >

普通図柄変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : N o）、M P U 4 1 は、当該普通図柄当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 1 1 において電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 3）。即ち、M P U 4 1 は、小利益遊技である普通図柄当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : Y e s）、即ち普通図柄当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 1 8 1 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : N o）、即ち普通図柄当たり遊技が実行中でない場合、当該普通図柄当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 1 6 2 6 】

< ステップ S 1 8 1 4 及び S 1 8 1 5 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : Y e s）、即ち普通図柄当たり遊技が実行中である場合、M P U 4 1 は、当該普通図柄当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 4 又は S 1 8 0 7 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 1 8 1 4）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 5）。即ち、M P U 4 1 は、第 2 入球手段の開閉手段である電動役物 3 1 5 b を復帰させて第 2 入球手段の特定入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 を開状態から閉状態に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 1 5 : Y e s）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 1 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 8 1 5 : N o）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、当該普通図柄当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 1 6 2 7 】

< ステップ S 1 8 1 6 ~ S 1 8 1 8 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 1 5 : Y e s）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を復帰させる（ステップ S 1 8 1 6）。これにより、特定入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 を開状態から閉状態に切り替えられ、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。そして、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b の閉鎖されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップ S 1 8 1 7）、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 1 8）、当該普通図柄当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 1 6 2 8 】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

40

【 1 6 2 9 】

[特図遊技制御処理]

ここで、図 1 3 0 は、図 1 2 5 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理は、小利益遊技である特図遊技に関する処理である。この特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に

50

、第1特図遊技又は第2特図遊技の進行の制御、例えば表示手段である第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は表示手段である第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図130を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【1630】

<ステップS1901>

図130に示すように、ステップS1901では、MPU41は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技中フラグは、後述の図135の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップS3406でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップS3452でオフに設定される。

10

【1631】

MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS1901:Yes)、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中である場合には、小利益遊技である特図遊技が開始されない。もちろん、特図大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【1632】

一方、MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS1901:No)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1902に移行する。

20

【1633】

<ステップS1902>

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS1901:No)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(第1特図遊技又は第2特図遊技の実行中)であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1902)。特図変動表示中フラグは、後述の図132の特図変動開始処理において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS2107でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される場合にステップS1910でオフに設定される。

30

【1634】

MPU41は、特図変動表示中フラグがオンである場合(ステップS1902:Yes)、即ち特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)である場合、処理をステップS1906に移行する。一方、MPU41は、特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS1902:No)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)でない場合、処理をステップS1903に移行する。

【1635】

<ステップS1903>

特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS1902:No)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)でない場合、MPU41は、特図保留格納エリア412bの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数N、及び第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mの両方が0であるか否かを判断する(ステップS1903)。

40

【1636】

MPU41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mの両方が0である場合(ステップS1903:Yes)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は(ス

50

トップ S 1 9 0 3 : N o)、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 1 9 0 4 に移行する。

【 1 6 3 7 】

<ステップ S 1 9 0 4 >

第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は (ステップ S 1 9 0 3 : N o)、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている特図当否情報のデータ (特図データ) に関する特図データ設定処理を実行し (ステップ S 1 9 0 4)、処理をステップ S 1 9 0 5 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 1 3 1 を参照して後述する。

10

【 1 6 3 8 】

<ステップ S 1 9 0 5 >

ステップ S 1 9 0 5 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示を開始 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技を実行) させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図 1 3 2 を参照して後述する。

【 1 6 3 9 】

<ステップ S 1 9 0 6 >

特図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 9 0 2 : Y e s)、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中 (特図遊技の実行中) である場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から、後述の図 1 3 2 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 4 の特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する (ステップ S 1 9 0 6)。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて小利益遊技である特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

20

【 1 6 4 0 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合 (ステップ S 1 9 0 6 : Y e s)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 9 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合 (ステップ S 1 9 0 6 : N o)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

30

【 1 6 4 1 】

<ステップ S 1 9 0 7 ~ S 1 9 1 0 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合 (ステップ S 1 9 0 6 : Y e s)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の表示手段である第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する特図大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる (ステップ S 1 9 0 7)。そして、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 1 9 0 8)、特図遊技回数カウンタフラグをオンに設定する (ステップ S 1 9 0 9)。この特図遊技回数カウンタフラグは、後述の図 1 3 3 の特図遊技回数管理処理のステップ S 3 3 0 1 において、a 時短遊技状態や b 時短遊技状態での残りの特図遊技回数や、b 時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を減算するか否かを判断するために参照される。さらに、M P U 4 1 は、特図変動停止信号出力フラグをオンに設定する (ステップ S 1 9 0 9)。この特図変動停止信号出力フラグは、後述の信号出力処理のステップ S 3 8 1 9 において、外部出力端子板 1 0 1 (図 1 1 9 (A) 参照) の複数の出力端子部 (図示略) における 4 番端子を介して遊技機 1 0 の外部に識別信号として特図変動停止信号を出力するか否かを判断す

40

50

るために参照される。そして、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS1910）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【1642】

[特図データ設定処理]

ここで、図131は、図130の特図遊技制御処理のステップS1904においてMPU41によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新される。以下、図131を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

10

【1643】

<ステップS2001>

図131に示すように、ステップS2001では、MPU41は、小利益遊技である第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する。MPU41は、第2特図保留数Mが0である場合（ステップS2001：Yes）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく小利益遊技である第1特図遊技に対する第1特図保留がある場合（図130の特図遊技制御処理でのステップS1903参照）、処理をステップS2002に移行する。一方、MPU41は、第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS2001：No）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある場合、処理をステップS2005に移行する。つまり、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

20

【1644】

なお、本実施形態では、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して開始されるが、第1特図遊技が第2特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第1入賞口314又は第2入賞口315に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行されるようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【1645】

<ステップS2002～S2004>

第2特図保留数Mが0である場合（ステップS2001：Yes）、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算し（ステップS2002）、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる（ステップS2003）。続いて、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS2004）。具体的に、ステップS2004では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。MPU41は、ステップS2004の処理が終了した場合、処理をステップS2008に移行する。

30

40

【1646】

<ステップS2005～S2007>

第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS2001：No）、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し（ステップS2005）、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる（ステップS2006）。続いて、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS2007

50

）。具体的に、ステップS 2 0 0 7では、第2保留エリアRE B 2の特図当否情報を第1保留エリアRE B 1に移動させ、第3保留エリアRE B 3の特図当否情報を第2保留エリアRE B 2に移動させ、第4保留エリアRE B 4の特図当否情報を第3保留エリアRE B 3に移動させる。MP U 4 1は、ステップS 2 0 0 7の処理が終了した場合、処理をステップS 2 0 0 8に移行する。

【1647】

<ステップS 2 0 0 8>

ステップS 2 0 0 8では、MP U 4 1は、第1特図保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A 1～第4保留エリアRE A 4、又は第2特図保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B 1～第4保留エリアRE B 4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM 4 1 2に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、MP U 4 1により実行される次のメイン処理（図125参照）のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【1648】

[特図変動開始処理]

ここで、図132は、図130の特図遊技制御処理のステップS 1 9 0 5においてMP U 4 1によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、表示手段である第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により小利益遊技である第1特別遊技又は第2特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図132を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【1649】

<ステップS 2 1 0 1>

図132に示すように、ステップS 2 1 0 1では、MP U 4 1は、遊技状態が高確率モードであるか否かを判断する。高確率モードは、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの制御状態が第1補助状態制御の高頻度サポートモードである確変遊技状態である。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図141のステップS 3 7 2 2で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図141のステップS 3 7 1 3で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【1650】

MP U 4 1は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップS 2 1 0 1：Yes）、処理をステップS 2 1 0 2に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS 2 1 0 1：No）、即ち遊技状態が低確率モードであるa時短遊技状態、b時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップS 2 1 0 3に移行する。

【1651】

なお、a時短遊技状態及びb時短遊技状態は、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの制御状態が第1補助状態制御の高頻度サポートモードである。一方、通常遊技状態は、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの制御状態が第2補助状態制御の低頻度サポートモードである。

【1652】

<ステップS 2 1 0 2及びS 2 1 0 3>

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップS 2 1 0 1：Yes）、MP U 4 1は、図35の遊技設定値変更処理でのステップS 2 4 1 0において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図9（B）参照）を読み出し、その

10

20

30

40

50

高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS 2 1 0 2）。

【1 6 5 3】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS 2 1 0 1：No）、即ち遊技状態が低確率モードであるa時短遊技状態、b時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、MPU 4 1は、図3 5の遊技設定値変更処理でのステップS 2 4 1 0において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図9（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS 2 1 0 3）。

【1 6 5 4】

このように、本実施形態では、特図大当たり抽選（当否判定）は、特図遊技が開始される際の特図大当たり抽選に関するモードが高確率モードであるか、低確率モードであるかに基づいて実行される。つまり、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果大当たりとなる確率（特図大当たり確率）として高確率と低確率が設定されているが、特図大当たり確率は、特定期間遊技の実行、例えば特電始動遊技、V入賞大当たり遊技、普図大当たり遊技の実行による影響を受けることはない。そのため、本実施形態では、特図大当たり確率に関して、特定期間遊技の実行によって遊技者の不利益が発生することが防止される。

【1 6 5 5】

なお、ステップS 2 1 0 2及びS 2 1 0 3では、図3 5の遊技設定値変更処理でのステップS 2 4 1 0において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップS 2 1 0 2及びS 2 1 0 3において、図3 5の遊技設定値変更処理におけるステップS 2 4 0 8で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【1 6 5 6】

<ステップS 2 1 0 4>

ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3において当否判定を行った場合、MPU 4 1は、当該特図遊技におけるメイン表示部3 6の第1特別図柄表示部3 6 2又は第2特別図柄表示部3 6 3での第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップS 2 1 0 4）。

【1 6 5 7】

なお、小利益遊技である第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と通常大当たり変動テーブル（図1 0（A）参照）とに基づいて設定され、ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と確変大当たり変動テーブル（図1 0（B）参照）とに基づいて設定され、ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と外れ変動テーブル（図1 0（C）参照）とに基づいて設定される。

【1 6 5 8】

<ステップS 2 1 0 5>

ステップS 2 1 0 5では、MPU 4 1は、ステップS 2 1 0 2又はS 2 1 0 3での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS 2 1 0 4で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドをRAM 4 1 2に設定し、処理をステップS 2 1 0 6に移行する。特図変動パターンコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図1 2 5参照）のステップS 1 4 0 1において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンドに基づいて、表示手段である図柄表示部3 4 1などでの特図遊技演出を実行することができる。

【1 6 5 9】

なお、前述したように、MPU 4 1は、特図大当たり抽選の結果が「通常大当たり」で

10

20

30

40

50

ある場合、特図変動パターン「01」～「03」に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A01」～「A03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、特図大当たり抽選の結果が「5R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B01」～「B03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。さらに、MPU41は、特図大当たり抽選の結果が「16R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C01」～「C03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、特図大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「01」～「08」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D08」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、特図大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

10

【1660】

<ステップS2106>

ステップS2106では、MPU41は、メイン表示部36における表示手段である第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄の変動表示を開始させることで小利益遊技である特図遊技を開始させ、処理をステップS2107に移行する。

20

【1661】

<ステップS2107>

ステップS2107では、MPU41は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、当該特図変動開始処理を終了する。特図変動表示中フラグは、図130の特図遊技制御処理におけるステップS1902において、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【1662】

[特図遊技回数管理処理]

ここで、図133は、図125のメイン処理でのステップS1406-1において実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技回数管理処理では、小利益遊技である特図遊技の実行に基づいて、時短遊技状態（a時短遊技状態及びb時短遊技状態）における残りの時短遊技回数や、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させるまでの第2補助状態制御である残りの特図遊技回数を管理する処理が実行される。以下、図133を参照しつつ、特図遊技回数管理処理を説明する。

30

【1663】

<ステップS3301及びS3302>

図133に示すように、本実施形態の特図遊技回数管理処理では、まずMPU41は、特図変動カウントフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3301）。特図変動カウントフラグは、図130の特図遊技制御処理におけるステップS1909においてメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363が停止表示される場合にオンに設定される。

40

【1664】

MPU41は、特図変動カウントフラグがオンに設定されている場合（ステップS3301:Yes）、特図変動カウントフラグをオフに設定し（ステップS3302）、処理をステップS3303に移行する。一方、MPU41は、特図変動カウントフラグがオフに設定されている場合（ステップS3301:No）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【1665】

50

<ステップS 3 3 0 3 >

ステップS 3 3 0 3では、MPU 4 1は、変動が停止された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであるか否かを判断する。MPU 4 1は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ステップS 3 3 0 3:Yes）、処理をステップS 3 3 0 4に移行し、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（ステップS 3 3 0 3:No）、処理をステップS 3 3 1 1に移行する。

【1666】

<ステップS 3 3 0 4 及びS 3 3 0 5 >

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（S 3 3 0 3:Yes）、MPU 4 1は、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタの値として最大値である1000をセットする（ステップS 3 3 0 4）。即ち、本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後に第2補助状態制御とされ、通常大当たり遊技の終了後から、特図大当たり遊技が実行されることなく（特図大当たり遊技状態に移行されることなく）、1000回の特図遊技が小利益遊技として実行された場合にb時短遊技状態が発生される。また、MPU 4 1は、天井発動残回数カウンタがセットされていること（第2補助状態制御であること）を示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップS 3 3 0 5）、処理をステップS 3 3 0 6に移行する。

10

【1667】

20

<ステップS 3 3 0 6 及びS 3 3 0 7 >

ステップS 3 3 0 6では、MPU 4 1は、第2利益遊技状態制御としてのa時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数を示すa時短残回数カウンタの値として最大値である100をセットする。即ち、本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後に遊技利益として付与されるa時短遊技状態に移行され、大利益遊技である特図大当たり遊技が実行されることなく（特図大当たり遊技状態に移行されることなく）、100回の特図遊技が実行された場合にa時短遊技状態を終了して第1利益遊技状態制御としての通常遊技状態に移行する。また、MPU 4 1は、a時短残回数カウンタがセットされていることを示すa時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップS 3 3 0 7）、処理をステップS 3 3 0 8に移行する。

30

【1668】

<ステップS 3 3 0 8 >

ステップS 3 3 0 8では、MPU 4 1は、b時短残回数カウンタがセットされていることを示すb時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU 4 1は、b時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 3 0 8:Yes）、処理をステップS 3 3 0 9に移行し、b時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 3 0 8:No）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【1669】

<ステップS 3 3 0 9 及びS 3 3 1 0 >

b時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 3 0 8:Yes）、MPU 4 1は、第1利益遊技状態制御としてのb時短遊技状態において実行可能な残りのb時短残回数カウンタの値をクリアすると共に（ステップS 3 3 0 9）、b時短残回数カウンタがセットされていることを示すb時短残回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップS 3 3 1 0）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

40

【1670】

<ステップS 3 3 1 1 >

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（S 3 3 0 3:No）、MPU 4 1は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たり（5R確変大当たり又は16R確変大当たり）であるか否かを

50

判断する（ステップS3311）。MPU41は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（S3311:Yes）、処理をステップS3312に移行し、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（S3311:No）、処理を図134のステップS3318に移行する。

【1671】

<ステップS3312>

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（S3311:Yes）、MPU41は、天井発動残回数カウンタがセットされた第2補助状態制御であることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3312）。この天井発動残回数カウンタセットフラグは、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりであることで（ステップS3303:Yes）、天井発動残回数カウンタがセットされた第2補助状態制御とされた場合（ステップS3304）、当該特図遊技回数管理処理のステップS3305においてオンに設定される。

10

【1672】

MPU41は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップS3312:Yes）、処理をステップS3313に移行し、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップS3312:No）、処理をステップS3315に移行する。

20

【1673】

<ステップS3313及びS3314>

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップS3312:Yes）、MPU41は、b時短遊技状態が発生するまでに実行が必要な残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタをクリアすると共に（ステップS3313）、天井発動残回数カウンタがセットされた第2補助状態制御であることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップS3314）、処理をステップS3315に移行する。

【1674】

<ステップS3315>

天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定した場合（ステップS3314）、又は天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップS3311:No）、MPU41は、a時短残回数カウンタがセットされていることを示すa時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3315:Yes）。

30

【1675】

MPU41は、a時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3315:Yes）、処理をステップS3316に移行する。一方、a時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3315:No）、前述のステップS3308～S3310の処理を実行し、b時短残回数カウンタがセットされている場合には、b時短残回数カウンタをクリアすると共に、b時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し、当該特図変動回数管理処理を終了する。

40

【1676】

<ステップS3316及びS3317>

a時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3315:Yes）、MPU41は、a時短遊技状態において実行可能な残りのa時短残回数カウンタの値をクリアすると共に（ステップS3316）、a時短残回数カウンタがセットされていることを示すa時短残回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップS3317）、前述のステップS3308～S3310の処理を実行することで、b時短残回数カウンタがセットされている場合には、b時短残回数カウンタをクリアすると共に、b時短残回

50

数カウンタセットフラグをオフに設定し、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【1677】

<ステップS3318>

変動が停止された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（ステップS3311:No）、図134に示すように、天井発動残回数カウンタがセットされていることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3318）。

【1678】

M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップS3318:Yes）、処理をステップS3319に移行し、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップS3318:No）、処理をステップS3325に移行する。

10

【1679】

<ステップS3319及びS3320>

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップS3312:Yes）、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタの値から1減算し（ステップS3319）、減算後の天井発動残回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3320）。即ち、M P U 4 1 は、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させるか否かを判断する。

【1680】

M P U 4 1 は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が0である場合（ステップS3320:Yes）、即ちb時短遊技状態を発生させる場合、処理をステップS3321に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3320:No）、即ちb時短遊技状態を発生させない場合、処理をステップS3325に移行する。

20

【1681】

<ステップS3321～S3324>

減算後の天井発動残回数カウンタの値が0である場合（ステップS3320:Yes）、即ちb時短遊技状態を発生させる場合、M P U 4 1 は、b時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数を示すb時短残回数カウンタの値として最大値である1000をセットする（ステップS3321）。即ち、本実施形態では、b時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数として1000回が設定される。そして、M P U 4 1 は、b時短残回数カウンタがセットされていることを示すb時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定する（ステップS3322）。

30

【1682】

さらに、M P U 4 1 は、遊技状態をb時短遊技状態に移行させるためのb時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップS3323）。このb時短遊技状態移行フラグは、後述の図142の遊技状態移行処理のステップS3726において、b時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップS3324）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

40

【1683】

<ステップS3325>

天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップS3318:No）、又は減算後の天井発動残回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3320:Yes）、即ちb時短遊技状態を発生させない場合、M P U 4 1 は、a時短残回数カウンタがセットされていることを示すa時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3325）。

【1684】

M P U 4 1 は、a時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップS33

50

25:Yes)、処理をステップS3326に移行し、a時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合(ステップS3325:No)、処理をステップS3330に移行する。

【1685】

<ステップS3326及びS3327>

a時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合(ステップS3325:Yes)、MPU41は、a時短残回数カウンタの値から1減算し(ステップS3326)、減算後のa時短残回数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3327)。即ち、MPU41は、a時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。

10

【1686】

MPU41は、減算後のa時短残回数カウンタの値が0である場合(ステップS3327:Yes)、即ちa時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、処理をステップS3328に移行する。一方、MPU41は、減算後のa時短残回数カウンタの値が0でない場合(ステップS3327:No)、即ちa時短遊技状態を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【1687】

<ステップS3328及びS3329>

減算後のa時短残回数カウンタの値が0である場合(ステップS3327:Yes)、即ちa時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、MPU41は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する(ステップS3328)。この通常遊技状態移行フラグは、後述の図143の遊技状態移行処理のステップS3731において、通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、MPU41は、a時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し(ステップS3329)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

20

【1688】

<ステップS3330>

a時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合(ステップS3325:No)、MPU41は、b時短残回数カウンタがセットされていることを示すb時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3330)。

30

【1689】

MPU41は、b時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合(ステップS3330:Yes)、処理をステップS3331に移行し、b時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合(ステップS3325:No)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【1690】

<ステップS3331及びS3332>

b時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合(ステップS3330:Yes)、MPU41は、b時短残回数カウンタの値から1減算し(ステップS3331)、減算後のb時短残回数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3332)。即ち、MPU41は、b時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。

40

【1691】

MPU41は、減算後のb時短残回数カウンタの値が0である場合(ステップS3332:Yes)、即ちb時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる場合、処理をステップS3333に移行する。一方、MPU41は、減算後のb時短残回数カウンタの値が0でない場合(ステップS3332:No)、即ちb時短遊技状態を終了させない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【1692】

<ステップS3333及びS3334>

50

減算後の b 時短残回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 3 3 2 : Y e s ）、即ち b 時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップ S 3 3 3 3 ）。この通常遊技状態移行フラグは、後述の遊技状態移行処理の図 1 4 3 のステップ S 3 7 3 1、又は図 1 4 4 のステップ S 3 7 3 7 において、通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、M P U 4 1 は、b 時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 3 4 ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 1 6 9 3 】

なお、本実施形態では、天井発動残回数カウンタが、大当たり抽選の結果が通常大当たりである特図変動（特図遊技）が終了する場合にセットされるが、天井発動残回数カウンタは、大当たり抽選の結果が確変大当たりである特図変動（特図遊技）が終了する場合にもセットしてもよい。また、天井発動残回数カウンタは、特図変動（特図遊技）の終了時ではなく、通常大当たり遊技の終了時（大当たり遊技状態から a 時短遊技状態への移行時）にセットしてもよい。

10

【 1 6 9 4 】

[特図大当たり遊技制御処理]

ここで、図 1 3 5 ~ 図 1 3 8 は、図 1 2 5 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 1 において実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図大当たり遊技制御処理では、可変入賞口 3 1 6 に設けられる開閉扉 3 1 9 の開閉制御などの特図大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 1 3 5 ~ 図 1 3 8 を参照しつつ、特図大当たり遊技制御処理を説明する。

20

【 1 6 9 5 】

< ステップ S 3 4 0 0 >

図 1 3 5 に示すように、本実施形態の特図大当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 0 ）。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技を開始する場合に当該特図大当たり遊技制御処理のステップ S 3 4 0 6 においてオンに設定され、特図大当たり遊技を終了する場合に当該特図大当たり遊技制御処理のステップ S 3 4 5 2 においてオフに設定される。

30

【 1 6 9 6 】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 0 : Y e s ）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 4 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 0 : N o ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 4 0 1 に移行する。

【 1 6 9 7 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 0 : N o ）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1 ）。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図 1 3 0 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 8 においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図 1 3 2 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 8 においてオフに設定される。即ち、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技の実行中でない場合に開始された小利益遊技としての特図遊技が終了したか否かを判断することで、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

40

【 1 6 9 8 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示されたために特図大当たり遊技を開始可能である場合、処理を

50

ステップS 3 4 0 2に移行する。一方、M P U 4 1は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップS 3 4 0 1：N o）、即ち特別図柄が変動表示中であるために特図大当たり遊技を開始できない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【1 6 9 9】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（小利益遊技としての特図遊技の実行中）である場合には大利益遊技としての特図大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に特図大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第1特図の変動表示中に特図大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第2特図の変動表示中に特図大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第1特図と第2特図との同時変動に変更可能とすることで、第1特図遊技に対する特図大当たり遊技の実行中に第2特図遊技が実行され、第2特図遊技に対する特図大当たり遊技の実行中に第1特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第1特図遊技に対する特図大当たり遊技と、第2特図遊技に対する特図大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第1特図遊技に対する特図大当たり遊技及び第2特図遊技に対する特図大当たり遊技のうち一方の特図大当たり遊技の実行中に他方の特図大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の特図大当たり遊技の終了後に他方の特図大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

10

【1 7 0 0】

<ステップS 3 4 0 2>

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップS 3 4 0 1：Y e s）、即ち特別図柄が停止表示された場合、M P U 4 1は、特図変動停止フラグをオフに設定し（ステップS 3 4 0 2）、処理をステップS 3 4 0 3に移行する。

20

【1 7 0 1】

<ステップS 3 4 0 3>

ステップS 3 4 0 3では、M P U 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりであるか否かは、例えばR A M 4 1 2に設定される特図保留格納エリア4 1 2 bの特図実行エリアA Eに格納されている特図大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【1 7 0 2】

M P U 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりである場合（ステップS 3 4 0 3：Y e s）、処理をステップS 3 4 0 4に移行する。一方、M P U 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりでない場合（ステップS 3 4 0 3：N o）、即ち特図大当たり抽選の結果が外れである場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【1 7 0 3】

<ステップS 3 4 0 4>

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が特図大当たりである場合（ステップS 3 4 0 3：Y e s）、M P U 4 1は、特図大当たり遊技を開始すること、及び特図大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置5に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップS 3 4 0 4）、処理をステップS 3 4 0 5に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理（図1 2 5参照）のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、特図大当たり遊技種別に応じた特図大当たり遊技演出を実行することができる。

40

【1 7 0 4】

<ステップS 3 4 0 5>

ステップS 3 4 0 5では、M P U 4 1は、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始することを示す特図大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップS 3 4 0 6

50

に移行する。特図大当たり遊技開始フラグは、後述の図 1 4 1 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 7 0 1 において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

【 1 7 0 5 】

<ステップ S 3 4 0 6 >

ステップ S 3 4 0 6 では、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理のステップ S 3 4 0 0 の他、図 1 2 6 の普図遊技制御処理のステップ S 1 5 0 3 及び S 1 5 0 7、図 1 2 9 の普図大当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 2、図 1 3 0 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 1 において参照される。

10

【 1 7 0 6 】

<ステップ S 3 4 0 7 >

ステップ S 3 4 0 7 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。具体的には、M P U 4 1 は、特図大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり及び 5 R 通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「 5 」をセットし、特図大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「 1 6 」をセットする。

【 1 7 0 7 】

<ステップ S 3 4 0 8 >

ステップ S 3 4 0 8 では、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。オープニング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて特図大当たり遊技のオープニング演出を開始させることができる。

20

【 1 7 0 8 】

<ステップ S 3 4 0 9 >

ステップ S 3 4 0 9 では、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図 1 3 6 のステップ S 3 4 1 3 において参照される。

30

【 1 7 0 9 】

<ステップ S 3 4 1 0 >

ステップ S 3 4 1 0 では、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 1 1 において参照される。

【 1 7 1 0 】

<ステップ S 3 4 1 1 >

特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 0 : Y e s ）、即ち大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 1 ）。

40

【 1 7 1 1 】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 1 1 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 1 3 7 のステップ S 3 4 1 2 に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 1 1 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 4 2 2 に移行する。

50

【 1 7 1 2 】

< ステップ S 3 4 1 2 及び S 3 4 1 3 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 1 1 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、図 1 3 7 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 4 1 2 ）、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 3 ）。即ち、M P U 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 7 1 3 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 1 3 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 1 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 1 3 : N o ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 1 7 1 4 】

< ステップ S 3 4 1 4 及び S 3 4 1 5 >

減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 1 3 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップ S 3 4 1 4 ）。オープニング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される特図大当たり遊技のオープニング演出を終了させることができる。

20

【 1 7 1 5 】

そして、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 1 5 ）、処理をステップ S 3 4 1 6 に移行する。

【 1 7 1 6 】

< ステップ S 3 4 1 6 >

ステップ S 3 4 1 6 では、M P U 4 1 は、複数回（5 回又は 1 6 回）のラウンド遊技が実行される遊技利益としての開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 4 1 7 に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される特図大当たり遊技の開閉実行モード演出を開始させることができる。

30

【 1 7 1 7 】

< ステップ S 3 4 1 7 >

ステップ S 3 4 1 7 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 4 1 8 に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてラウンド数表示などを含む特図大当たり遊技の各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

40

【 1 7 1 8 】

なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の 1 つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出

50

として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

【 1 7 1 9 】

< ステップ S 3 4 1 8 及び S 3 4 1 9 >

ステップ S 3 4 1 8 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数
を示すラウンド数カウンタから 1 減算し、さらに、開閉扉 3 1 9 を作動することによって
可変入賞口 3 1 6 を開放させ（ステップ S 3 4 1 9 ）、処理をステップ S 3 4 2 0 に移行
する。

【 1 7 2 0 】

< ステップ S 3 4 2 0 及び S 3 4 2 1 >

ステップ S 3 4 2 0 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウ
ンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技
時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 2 1 ）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了
する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉
3 1 9 を復帰させて可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、
当該特図大当たり遊技制御処理の図 1 3 7 のステップ S 3 4 2 4 において参照される。

10

【 1 7 2 1 】

< ステップ S 3 4 2 2 >

図 1 3 5 に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 1 1 : N o
）、即ちオープニングの実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中である
ことを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S
3 4 2 2 ）。即ち、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

20

【 1 7 2 2 】

M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 2 2 : Y e s
）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図 1 3 7 のステップ S 3 4 2 3 に移行
する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 2
2 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 4 3 6 に移行す
る。

【 1 7 2 3 】

< ステップ S 3 4 2 3 及び S 3 4 2 4 >

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 2 2 : Y e s ）、即ちラウン
ド遊技の実行中である場合、図 1 3 7 に示すように、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の残り
時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から 1 減算する。そして、M P U 4 1 は、減算
後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 4
）。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰
により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 1 7 2 4 】

M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3
4 2 4 : Y e s ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰
により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行
する。一方、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ス
テップ S 3 4 2 4 : N o ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1
9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 2
5 に移行する。

40

【 1 7 2 5 】

< ステップ S 3 4 2 5 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 2 4 : N o
）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口
を閉鎖）するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の
入球があったか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 5 ）。可変入賞口 3 1 6 に対する遊技
球の入球があったか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ

50

検出処理において、入球センサ 3 1 6 a への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【 1 7 2 6 】

M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 3 4 2 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 2 6 に移行し、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップ S 3 4 2 5 : N o ）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 7 2 7 】

< ステップ S 3 4 2 6 及び S 3 4 2 7 >

可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 3 4 2 5 : Y e s ）
、 M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に 1 加算する（ステップ S 3 4 2 6 ）。そして、 M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達したか否か（ステップ S 3 4 2 7 ）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 1 7 2 8 】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合（ステップ S 3 4 2 7 : Y e s ）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行する。一方、 M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達していない場合（ステップ S 3 4 2 7 : N o ）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 1 7 2 9 】

< ステップ S 3 4 2 8 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 2 4 : Y e s ）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 3 4 2 7 : Y e s ）、即ちラウンド遊技の終了タイミングである場合、 M P U 4 1 は、開閉扉 3 1 9 を復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップ S 3 4 2 8 ）、処理をステップ S 3 4 2 9 に移行する。即ち、 M P U 4 1 は、規定時間の経過により、又は可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口 3 1 6 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

30

【 1 7 3 0 】

< ステップ S 3 4 2 9 ~ S 3 4 3 1 >

ステップ S 3 4 2 9 では、 M P U 4 1 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、 M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される特図大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させることができる。

40

【 1 7 3 1 】

そして、 M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップ S 3 4 3 0 ）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 3 1 ）、処理をステップ S 3 4 3 2 に移行する。

【 1 7 3 2 】

< ステップ S 3 4 3 2 >

ステップ S 3 4 3 2 では、 M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが 0 であるか否か（ステップ S 3 4 3 2 ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

50

【 1 7 3 3 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 4 3 2 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 4 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 4 3 2 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップ S 3 4 3 3 に移行する。

【 1 7 3 4 】

< ステップ S 3 4 3 3 >

ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 4 3 2 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 3 3 ）、処理をステップ S 3 4 3 4 に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて特図大当たり遊技のインターバル演出を開始させることができる。

【 1 7 3 5 】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技間のインターバルにおいてインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。

【 1 7 3 6 】

< ステップ S 3 4 3 4 及び S 3 4 3 5 >

ステップ S 3 4 3 4 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 3 5 ）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理での図 1 3 8 のステップ S 3 4 3 8 において参照される。

【 1 7 3 7 】

< ステップ S 3 4 3 6 >

図 1 3 5 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 2 2 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップ S 3 4 3 6 ）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該特図大当たり遊技制御処理での図 1 3 7 のステップ S 3 4 3 4 においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該特図大当たり遊技制御処理での図 1 3 8 のステップ S 3 4 4 0 においてオフに設定される。

【 1 7 3 8 】

M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 3 6 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図 1 3 8 のステップ S 3 4 3 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 3 6 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップ S 3 4 4 5 に移行する。

【 1 7 3 9 】

< ステップ S 3 4 3 7 及び S 3 4 3 8 >

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 3 6 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 1 3 8 に示すように、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 4 3 7 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か（ステップ S 3 4 3 8 ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミ

10

20

30

40

50

ングであるか否かを判断する。

【1740】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0である場合（ステップ S 3 4 3 8 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 3 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0でない場合（ステップ S 3 4 3 8 : N o ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【1741】

<ステップ S 3 4 3 9 及び S 3 4 4 0 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が0である場合（ステップ S 3 4 3 8 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、M P U 4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される大当たり遊技のインターバル演出を終了させることができる。

【1742】

そして、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 4 0 ）、処理を前述のステップ S 3 4 1 7 に移行する。処理を前述の図 1 3 6 のステップ S 3 4 1 7 に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップ S 3 4 1 7 ~ S 3 4 2 1 の処理を実行し、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【1743】

<ステップ S 3 4 4 1 >

図 1 3 7 に戻り、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップ S 3 4 3 2 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップ S 3 4 4 1 ）、処理をステップ S 3 4 4 2 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されると特図大当たり遊技のラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【1744】

<ステップ S 3 4 4 2 >

ステップ S 3 4 4 2 では、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 4 4 3 に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて特図大当たり遊技のエンディング演出を開始させることができる。

【1745】

<ステップ S 3 4 4 3 及び S 3 4 4 4 >

ステップ S 3 4 4 3 では、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 4 4 ）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（特図大当たり遊技

10

20

30

40

50

)を終了するタイミングであるかを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図138でのステップS3447において参照される。

【1746】

<ステップS3445>

図135に戻り、インターバル中フラグがオフである場合(ステップS3436:No)、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3445)。

【1747】

M P U 4 1は、エンディング中フラグがオンである場合(ステップS3445:Yes)、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図138のステップS3446に移行する。一方、M P U 4 1は、エンディング中フラグがオフである場合(ステップS3445:No)、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップS3450に移行する。

10

【1748】

<ステップS3446及びS3447>

エンディング中フラグがオンである場合(ステップS3445:Yes)、即ちエンディングの実行中である場合、図138に示すように、M P U 4 1は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から1減算する(ステップS3446)。そして、M P U 4 1は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3447)。即ち、M P U 4 1は、エンディング(特図大当たり遊技)を終了するタイミングであるか否かを判断する。

20

【1749】

M P U 4 1は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合(ステップS3447:Yes)、即ちエンディング(特図大当たり遊技)を終了するタイミングである場合、処理をステップS3448に移行する。一方、M P U 4 1は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0でない場合(ステップS3447:No)、即ちエンディング(特図大当たり遊技)を終了するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【1750】

<ステップS3448及びS3449>

減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合(ステップS3447:Yes)、即ちエンディング(特図大当たり遊技)を終了するタイミングである場合、M P U 4 1は、特図大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理(図125参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される特図大当たり遊技のエンディング演出を終了させることができる。

30

【1751】

そして、M P U 4 1は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し(ステップS3449)、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

40

【1752】

<ステップS3450>

図135に戻り、エンディング中フラグがオフである場合(ステップS3445:No)、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、M P U 4 1は、特図大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する特図大当たり遊技終了コマンドを設定し(ステップS3450)、処理をステップS3451に移行する。特図大当たり遊技終了コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理(図125参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図大当

50

り遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される特図大当たり遊技演出を終了させることができる。

【 1 7 5 3 】

< ステップ S 3 4 5 1 及び S 3 4 5 2 >

ステップ S 3 4 5 1 では、特図大当たり遊技が終了することを示す特図大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。特図大当たり遊技終了フラグは、特図大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図 1 4 1 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 1 7 において参照される。

【 1 7 5 4 】

そして、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 5 2）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 7 5 5 】

[特電始動遊技制御処理]

ここで、図 1 3 9 は、図 1 2 5 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 2 において実行される特電始動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特電始動遊技制御処理では、第 1 入球手段としての特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて、第 2 入球手段である特電大入賞装置 3 8 が作動される小利益遊技としての特電始動遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 1 3 9 を参照しつつ、本実施形態の特電始動遊技制御処理を説明する。

【 1 7 5 6 】

< ステップ S 3 5 0 1 >

図 1 3 9 に示すように、本実施形態の特電始動遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、特電始動口 3 7 に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 1）。特電始動口 3 7 に遊技球が入球したか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、入球センサ 3 7 a への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【 1 7 5 7 】

M P U 4 1 は、特電始動口 3 7 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行し、特電始動口 3 7 に遊技球が入球していない場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

【 1 7 5 8 】

< ステップ S 3 5 0 2 >

特電始動口 3 7 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 2）。特図大当たり遊技中フラグは、図 1 3 5 の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 4 0 6 でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 4 5 2 でオフに設定される。

【 1 7 5 9 】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。つまり、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。このように、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技としての特電始動遊技が開始されないようにすることで、小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技が開始されることが防止され、小利益遊技の実行によって大利益遊技によって得られる利益が阻害されることが防止される。

【 1 7 6 0 】

ここで、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、b 時短遊技状態を発生させるまでに必要な残りの特図遊技回数（天井発動残回数カウンタの値

10

20

30

40

50

)が最大値である1000にセットされ、通常大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態が発生される。即ち、特図大当たり遊技の終了後は、天井発動残回数カウンタの値が最大値である1000にセットされたa時短遊技状態が発生される。

【1761】

一方、本実施形態では、天井発動残回数カウンタの値は、通常大当たり時だけでなく、特電始動口37への遊技球の入球を契機とし、特電始動遊技において特電V入賞口383に遊技球が入球することに基づいて実行されるV入賞大当たり遊技の終了後に最大値である1000にセットされる。つまり、特電始動遊技やV入賞大当たり遊技は、天井発動残回数カウンタの値を最大値である1000にセットするために実行される。

【1762】

そうすると、天井発動残回数カウンタの値が最大値である1000にセットされたa時短遊技状態が発生されることが予定されている状況、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合においては、天井発動残回数カウンタの値を最大値である1000にセットするための特電始動遊技やV入賞大当たり遊技を実行することの意味がない。それどころか、特図大当たり遊技の実行中である場合に、特電始動遊技や特図大当たり遊技を開始することは、特電始動遊技を実行する処理、V入賞大当たり遊技を実行する処理、天井発動残回数カウンタの値を最大値である1000にセットする処理を無駄に実行する必要があるために、遊技の進行に必要な処理が複雑化するというデメリットがある。

【1763】

これに対して、本実施形態では、天井発動残回数カウンタの値が最大値である1000にセットされたa時短遊技状態が発生されることが予定されている特図大当たり遊技の実行中には、特電始動遊技が開始されない。そのため、特電始動遊技を実行する処理、V入賞大当たり遊技を実行する処理、天井発動残回数カウンタの値を最大値である1000にセットする処理が無駄に実行されることが防止され、遊技の進行に必要な処理が複雑化することが防止される。

【1764】

一方、MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3502:No)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3503に移行する。

【1765】

<ステップS3503>

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3502:No)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行中であることを示すV入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3503)。V入賞大当たり遊技中フラグは、後述の図140のV入賞大当たり遊技制御処理において、V入賞大当たり遊技が開始される場合にステップS3606でオンに設定され、V入賞大当たり遊技が終了する場合にステップS3620でオフに設定される。

【1766】

MPU41は、V入賞大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS3503:Yes)、即ちV入賞大当たり遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。即ち、本実施形態では、V入賞大当たり遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。一方、MPU41は、V入賞大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3503:No)、即ちV入賞大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3504に移行する。

【1767】

<ステップS3504>

V入賞大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3503:No)、即ちV入賞大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、小利益遊技である特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する

10

20

30

40

50

(ステップS3504)。特電始動遊技中フラグは、後述の当該特電始動遊技制御処理において、特電始動遊技が開始される場合にステップS3507でオンに設定され、特電始動遊技が終了する場合にステップS3516でオフに設定される。

【1768】

M P U 4 1 は、特電始動遊技中フラグがオンである場合（ステップS3504：Yes）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。即ち、本実施形態では、特電始動遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。一方、M P U 4 1 は、特電始動遊技中フラグがオフである場合（ステップS3504：No）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、処理をステップS3505に移行する。

【1769】

<ステップS3505>

特電始動遊技中フラグがオフである場合（ステップS3504：No）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第2入球手段である特電大入賞装置38の開閉手段である特電開閉扉382を作動させることよって特電大入賞口381が閉状態から開状態に切り替えられる（ステップS3505）。これにより、特電大入賞口381に遊技球が入球可能な状態とされる。また、M P U 4 1 は、第2入球手段である特電大入賞装置38の開閉手段であるV入賞口開閉扉385を作動させることよって特定入球領域である特電V入賞口383が閉状態から開状態に切り替えられる（ステップS3506）。これにより、特電V入賞口383に遊技球が入球可能な状態とされ、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技を開始させることが可能になる。

【1770】

さらに、M P U 4 1 は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグをオンに設定し（ステップS3507）、処理をステップS3508に移行する。特電始動遊技中フラグは、特電始動遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップS3504又はS3515、後述の図140のV入賞大当たり遊技制御処理のステップS3802で参照される。

【1771】

このように、特電始動遊技は、特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技、又は特電始動遊技の実行中には開始されず、V入賞大当たり遊技も特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技、又は特電始動遊技の実行中には開始されない。一方、特電始動遊技及びV入賞大当たり遊技は、特図遊技の実行中には開始され得る。これにより、特図遊技の終了を待たずして特電始動遊技及びV入賞大当たり遊技を開始させることができるため、b時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットしたい場合に、即座にリセットすることができる。例えば、特図遊技を実行する権利の保留がある場合や、リーチ演出が実行される場合には、全ての特図遊技が終了するまでに多くの時間を費やすことがあるが、そのような場合でも即座にb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットすることができる。また、b時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数を即座にリセットできることで、特図遊技の実行中にリセットされた場合には当該特図遊技もリセット後に実行された特図遊技の回数としてカウントすることができ、さらには特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、当該リセット後に実行される保留に係る特図遊技の回数も、リセット後に実行された特図遊技の回数としてカウントすることができる。そのため、例えばb時短遊技状態が発生したことでb時短遊技状態が発生しない状態において、遊技者によってb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数がリセットされて新たにb時短遊技状態が発生可能な状態となった場合に、遊技者が発生させた特図遊技を実行する権利を無駄なく有効に、b時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技回数としてカウントすることができる。

【1772】

<ステップS3508>

ステップS3508では、M P U 4 1 は、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bが第1補助状態制御である第2利益遊技状態制御としての高頻度サポートモード（確

10

20

30

40

50

変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態)であるか否かを判断する(ステップS3508)。高頻度サポートであるか否かは、確変遊技状態フラグ、a時短遊技状態フラグ及びb時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かによって判断される。

【1773】

M P U 4 1 は、高頻度サポートモードである場合(ステップS3508:Yes)、即ち確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態である場合、処理をステップS3509に移行し、高頻度サポートモードでない場合(ステップS3508:No)、処理をステップS3509に移行する。

【1774】

<ステップS3509>

高頻度サポートモードである場合(ステップS3508:Yes)、即ち確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタをセットし(ステップS3509)、当該特電始動遊技制御処理を終了する。具体的には、M P U 4 1 は、特電作動時間カウンタの値として、高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル(図124(C)参照)に基づいて設定される時間に対応した値、即ち0.1秒に対応した値を設定する。

【1775】

なお、特電作動時間カウンタは、特電大入賞口381を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップS3514において参照される。

【1776】

<ステップS3510>

高頻度サポートモードでない場合(ステップS3508:No)、M P U 4 1 は、低頻度サポートモード(通常遊技状態)であるか否かを判断する(ステップS3510)。即ち、M P U 4 1 は、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bが第2補助状態制御である第1利益遊技状態制御としての低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップS1703に移行する。

【1777】

M P U 4 1 は、低頻度サポートモードである場合(ステップS3510:Yes)、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップS3511に移行し、低頻度サポートモードでない場合(ステップS3510:No)、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【1778】

<ステップS3511>

低頻度サポートモードである場合(ステップS3510:Yes)、即ち通常遊技状態である場合、M P U 4 1 は、特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタをセットし(ステップS3511)、当該特電始動遊技制御処理を終了する。具体的には、M P U 4 1 は、特電作動時間カウンタの値として、低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル(図124(B)参照)に基づいて設定される時間に対応した値、即ち1.2秒に対応した値を設定する。

【1779】

なお、特電作動時間カウンタは、特電大入賞口381を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップS3514において参照される。

【1780】

<ステップS3512>

特電始動口37に遊技球が入球していない場合(ステップS3501:No)、M P U 4 1 は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定され

10

20

30

40

50

ているか否かを判断する（ステップS3512）。即ち、MPU41は、特電始動遊技の実行中であるか否かを判断する。なお、特電始動遊技中フラグは、当該特電始動遊技制御処理において、特電始動遊技が開始される場合にステップS3507においてオンに設定され、特電始動遊技が終了される場合にステップS3516においてオフに設定される。

【1781】

MPU41は、特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3512:Yes）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、処理をステップS3513に移行する。一方、MPU41は、特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3512:No）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

10

【1782】

<ステップS3513及びS3514>

特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3512:Yes）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、MPU41は、特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタの値から1減算し（ステップS3513）、減算後の特電作動時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3514）。即ち、MPU41は、特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【1783】

20

MPU41は、減算後の特電作動時間カウンタの値が0である場合（ステップS3514:Yes）、即ち特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるタイミングである場合、処理をステップS3519に移行する。一方、減算後の特電作動時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3514:No）、即ち特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップS3515に移行する。

【1784】

<ステップS3515>

減算後の特電作動時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3514:No）、即ち特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるタイミングでない場合、特電V入賞口383に遊技球が入球したことを示すV入賞口フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3515）。V入賞口フラグは、特電V入賞口383に遊技球が入球した場合に、当該特電始動遊技制御処理のステップS3517においてオンに設定される。

30

【1785】

MPU41は、特電V入賞口383に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS3515:Yes）、当該特電始動遊技制御処理を終了し、V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS3515:No）、処理をステップS3516に移行する。

【1786】

40

<ステップS3516>

V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS3515:No）、MPU41は、特電V入賞口383に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップS3516）。特電V入賞口383に遊技球が入球したか否かは、図17の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理において、入球センサ383a（図119参照）への遊技球の入球が検出された場合にRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【1787】

MPU41は、特電V入賞口383に遊技球が入球した場合（ステップS3516:Yes）、処理をステップS3517に移行し、特電V入賞口383に遊技球が入球してい

50

ない場合（ステップ S 3 5 1 6 : N o ）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【 1 7 8 8 】

< ステップ S 3 5 1 7 及び S 3 5 1 8 >

特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 5 1 6 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 5 1 7 ）、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置 5 に通知するための V 入賞コマンドを設定し（ステップ S 3 5 1 8 ）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【 1 7 8 9 】

なお、V 入賞コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、V 入賞コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して、特図始動遊技において特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを遊技者に明示する演出を実行させる。

【 1 7 9 0 】

< ステップ S 3 5 1 9 ~ S 3 5 2 1 >

減算後の特電作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 4 : Y e s ）、即ち特電開閉扉 3 8 2 を復帰させて特電大入賞口 3 8 1 を開状態から閉状態に切り替えるタイミングである場合、M P U 4 1 は、特電開閉扉 3 8 2 を復帰させて特電大入賞口 3 8 1 を開状態から閉状態に切り替ると共に（ステップ S 3 5 1 9 ）、V 入賞口開閉扉 3 8 5 を復帰させて V 入賞口 3 8 3 を開状態から閉状態に切り替る（ステップ S 3 5 2 0 ）。さらに、M P U 4 1 は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 2 1 ）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【 1 7 9 1 】

[V 入賞大当たり遊技制御処理]

ここで、図 1 4 0 は、図 1 2 5 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 3 において実行される V 入賞大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の V 入賞大当たり遊技制御処理では、第 2 入球手段である特電大入賞装置 3 8 が作動される小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 1 4 0 を参照しつつ、本実施形態の V 入賞大当たり遊技制御処理を説明する。

【 1 7 9 2 】

< ステップ S 3 6 0 1 >

図 1 4 0 に示すように、本実施形態の V 入賞大当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技が実行されていることを示す V 入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 1 ）。V 入賞大当たり遊技中フラグは、V 入賞大当たり遊技が開始される場合に当該 V 入賞大当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 0 6 においてオンに設定され、V 入賞大当たり遊技が終了される場合に当該 V 入賞大当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 2 0 においてオフに設定される。

【 1 7 9 3 】

M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 1 1 に移行し、V 入賞大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o ）、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行する。

【 1 7 9 4 】

< ステップ S 3 6 0 2 >

V 入賞大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、小利益遊技としての特電始動遊技が実行されていることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 2 ）。特電始動遊技中フラグは、特電始動遊技が開始される場合に、図 1 3 9 の特電始動遊技制御処理のステップ S 3 5 0 7 においてオンに設定され、特電始動遊技が終了される場合に、

図 1 3 9 の特電始動遊技制御処理のステップ S 3 5 2 1 においてオフに設定される。

【 1 7 9 5 】

M P U 4 1 は、特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2： Y e s ）、即ち特電始動遊技の実行中である場合には、V 入賞大当たり遊技を開始することなく、当該 V 入賞大当たり遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2： N o ）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合には、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。

【 1 7 9 6 】

< ステップ S 3 6 0 3 >

特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2： Y e s ）、M P U 4 1 は、小利益遊技としての特電始動遊技において第 2 入球手段である特電大入賞装置 3 8 の特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3 ）。V 入賞フラグは、特電始動遊技において特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合に、図 1 3 9 の特電始動遊技制御処理のステップ S 3 5 1 7 においてオンに設定される。

10

【 1 7 9 7 】

M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3： Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3： N o ）、当該 V 入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 7 9 8 】

< ステップ S 3 6 0 4 ~ S 3 6 0 7 >

V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3： Y e s ）、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技が開始されることを示す V 入賞大当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 0 4 ）。

20

【 1 7 9 9 】

なお、V 入賞大当たり遊技開始フラグは、図 1 4 5 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 4 1 において V 入賞大当たり遊技状態を発生させる否かを判断するために参照される。

【 1 8 0 0 】

そして、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値として 2 をセットする（ステップ S 3 6 0 5 ）。即ち、本実施形態の V 入賞大当たり遊技では、前述のように 2 回のラウンド遊技が実行される（図 1 2 4（D）参照）。

30

【 1 8 0 1 】

また、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技が実行されていることを示す V 入賞大当たり遊技中フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 0 6 ）、特電始動遊技において特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 7 ）、処理をステップ S 3 6 0 8 に移行する。

【 1 8 0 2 】

< ステップ S 3 6 0 8 ~ S 3 6 1 0 >

ステップ S 3 6 0 8 では、M P U 4 1 は、第 2 入球手段である特電大入賞装置 3 8 の特電開閉扉 3 8 2 を作動させて特電大入賞口 3 8 1 を閉状態から開状態に切り替えて特電大入賞口 3 8 1 を開放し（ステップ S 3 6 0 8 ）、さらに V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 6 0 9 ）。そして、M P U 4 1 は、特電大入賞口 3 8 1 の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタをセットし（ステップ S 3 6 1 0 ）、当該 V 入賞大当たり遊技制御処理を終了する。なお、本実施形態では、特電大入賞口開放時間カウンタの値として、3 0 秒に対応する値がセットされる（図 1 2 4（D）参照）。

40

【 1 8 0 3 】

< ステップ S 3 6 1 1 及び S 3 6 1 2 >

V 入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1： Y e

50

s)、即ちV入賞大当たり遊技の実行中である場合、MPU41は、特電大入賞口381の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタの値から1減算し(ステップS3611)、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3612)。即ち、MPU41は、特電大入賞口381の最大開放時間が経過しているか否かを判断する。

【1804】

MPU41は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が0である場合(ステップS3612:Yes)、即ち特電大入賞口381の最大開放時間が経過している場合、処理をステップS3618に移行する。一方、MPU41は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が0でない場合(ステップS3612:No)、即ち特電大入賞口381の最大開放時間が経過していない場合、処理をステップS3613に移行する。

10

【1805】

<ステップS3613>

減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が0でない場合(ステップS3612:No)、即ち特電大入賞口381の最大開放時間が経過していない場合、MPU41は、第2入球手段である特電大入賞装置38の特電通常入賞口384に遊技球が入球したか否かを判断する(ステップS3613)。特電通常入賞口384に遊技球が入球したか否かは、図17の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理において、特電通常入賞口384に設けられる入球センサ384a(図119(A)参照)への遊技球の入球が検出された場合にRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

20

【1806】

なお、V入賞大当たり遊技では、特電始動遊技とは異なり、特電大入賞装置38の特電V入賞口383が開放されず、特電V入賞口383には遊技球が入球されない。そのため、当該V入賞大当たり遊技制御処理では、特電V入賞口383への遊技球の入球を確認する処理は実行されない。

【1807】

MPU41は、特電通常入賞口384に遊技球が入球した場合(ステップS3613:Yes)、処理をステップS3614に移行し、特電通常入賞口384に遊技球が入球していない場合(ステップS3613:No)、当該V入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【1808】

<ステップS3614及びS3615>

特電通常入賞口384に遊技球が入球した場合(ステップS3613:Yes)、MPU41は、特電通常入賞口384への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に1加算する(ステップS3614)。そして、MPU41は、加算後の入球数カウンタの値が10であるか否かを判断する(ステップS3615)。即ち、V入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口384への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口384に入球したか否かを判断する。

【1809】

MPU41は、加算後の入球数カウンタの値が10である場合(ステップS3614:Yes)、V入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口384への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口384に入球した場合、処理をステップS3616に移行する。一方、加算後の入球数カウンタの値が10でない場合(ステップS3615:No)、当該V入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

40

【1810】

<ステップS3616及びS3617>

加算後の入球数カウンタの値が10である場合(ステップS3614:Yes)、V入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口384への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口384に入球した場合、MPU41は、入球数カウンタの値をクリアすると共に(ステップS3616)、特電大入賞口381の残りの開放時間を示す

50

特電大入賞口開放時間カウンタをクリアし（ステップ S 3 6 1 7）、処理をステップ S 3 6 1 8 に移行する。

【 1 8 1 1 】

<ステップ S 3 6 1 8 >

ステップ S 3 6 1 8 では、M P U 4 1 は、第 2 入球手段である特電大入賞装置 3 8 の特電開閉扉 3 8 2 を復帰させて特電大入賞口 3 8 1 を開状態から閉状態に切り替えて特電大入賞口 3 8 1 を閉鎖し（ステップ S 3 6 1 8）、処理をステップ S 3 6 1 9 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が 0 である場合（特電大入賞口 3 8 1 の最大開放時間が経過している場合）（ステップ S 3 6 1 2: Y e s）、又は特電通常入賞口 3 8 4 への遊技球の入球により入球数カウンタの値が 1 0 である場合（V 入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口 3 8 4 への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口 3 8 4 に入球した場合）（ステップ S 3 6 1 4: Y e s）、特電大入賞口 3 8 1 を閉鎖することで、V 入賞大当たり遊技のラウンド遊技を終了する。

10

【 1 8 1 2 】

<ステップ S 3 6 1 9 >

ステップ S 3 6 1 9 では、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が 0 であるか否か、即ち V 入賞大当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 8 1 3 】

M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 1 9: Y e s）、即ち V 入賞大当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 2 0 に移行する。

20

【 1 8 1 4 】

一方、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 1 9: N o）、即ち V 入賞大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 6 0 8 に移行し、次のラウンド遊技を実行する。

【 1 8 1 5 】

<ステップ S 3 6 2 0 及び S 3 6 2 1 >

V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 1 9: Y e s）、即ち V 入賞大当たり遊技を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技が実行されていることを示す V 入賞大当たり遊技中フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 6 2 0）、V 入賞大当たり遊技が終了することを示す V 入賞大当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 2 1）、当該 V 入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 1 8 1 6 】

[遊技状態移行処理]

ここで、図 1 4 1 ~ 図 1 4 5 は、図 1 2 5 のメイン処理のステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図 1 4 1 ~ 図 1 4 5 を参照しつつ、本実施形態の遊技状態移行処理を説明する。

40

【 1 8 1 7 】

<ステップ S 3 7 0 1 >

図 1 4 1 に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、まず M P U 4 1 は、特図大当たり遊技を開始することを示す特図大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 1）。特図大当たり遊技開始フラグは、図 1 3 5 の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 4 0 5 においてオンに設定され、特図大当たり遊技が終了される場合にステップ S 3 4 5 1 において

50

オフに設定される。

【1818】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s ）、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 7 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o ）、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 7 1 6 に移行する。

【1819】

<ステップ S 3 7 0 2 及び S 3 7 0 3 >

特図大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s ）、即ち特図大当たり遊技を開始する場合、M P U 4 1 は、特図遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 0 2 ）。特図大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図 1 4 1 のステップ S 3 7 1 6 において、特図大当たり遊技状態であるか否かを判断するために参照される。

10

【1820】

また、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 1 番端子から特別信号としての大当たり信号 1（図 1 2 0（A）参照）の出力を開始させる大当たり信号 1 出力開始フラグをオンに設定する（ステップ S 3 7 0 3 ）。大当たり信号 1 出力開始フラグは、図 1 4 6 の信号出力処理のステップ S 3 8 0 1 において、大当たり信号 1 の出力を開始させるか否かを判断するために参照される。

20

【1821】

そして、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 0 4 ）、処理をステップ S 3 7 0 5 に移行する。

【1822】

<ステップ S 3 7 0 5 >

ステップ S 3 7 0 5 では、M P U 4 1 は、開始する特図大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する。開始する特図大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E（図 8 参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。

【1823】

M P U 4 1 は、確変大当たり遊技を開始する場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合（ステップ S 3 7 0 5 : N o ）、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップ S 3 7 0 7 に移行する。

30

【1824】

<ステップ S 3 7 0 6 >

確変大当たり遊技を開始する場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、当該確変大当たり遊技の終了後に確変大当たり遊技状態に移行させる確変遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 0 6 ）、処理をステップ S 3 7 0 7 に移行する。確変遊技状態移行フラグは、特図大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図 1 4 1 のステップ S 3 7 2 1 において参照される。

40

【1825】

<ステップ S 3 7 0 7 及び S 3 7 0 8 >

ステップ S 3 7 0 7 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。通常遊技状態フラグは、他の遊技状態から通常遊技状態に移行する場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図 1 4 3 のステップ S 3 7 3 2 又は図 1 4 4 のステップ S 3 7 3 8 ）、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図 1 4 1 のステップ S 3 7 0 8 又は図 1 4 2 のステップ S 3 7 2 8 ）。

50

【 1 8 2 6 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 7 : Y e s ）
、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 0
8 ）、処理をステップ S 3 7 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグ
がオフである場合（ステップ S 3 7 0 7 : N o ）、即ち通常遊技状態でない高頻度サポ
ートモード（確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態）である場合、処理をステ
ップ S 3 7 0 9 に移行する。

【 1 8 2 7 】

< ステップ S 3 7 0 9 及び S 3 7 1 0 >

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 7 : N o ）、即ち第 2 補助状
態制御である高頻度サポートモードの通常遊技状態でなく、第 1 利益遊技状態制御である
高頻度サポートモード（確変遊技状態、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態）である場合
、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンであるか
否かを判断する（ステップ S 3 7 0 9 ）。b 時短遊技状態フラグは、通常遊技状態から b
時短遊技状態に移行する場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図 1 4 2 のステ
ップ S 3 7 2 7 ）、b 時短遊技状態から通常遊技状態又は特図大当たり遊技状態に移行す
る場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図 1 4 1 のステップ S 3 7 1 0 又は
図 1 4 4 のステップ S 3 7 3 9 ）。

10

【 1 8 2 8 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 9 : Y e s
）、即ち b 時短遊技状態である場合、b 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S
3 7 1 0 ）、処理をステップ S 3 7 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状
態フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 9 : N o ）、即ち b 時短遊技状態でない場
合、処理をステップ S 3 7 1 2 に移行する。

20

【 1 8 2 9 】

< ステップ S 3 7 1 1 >

ステップ S 3 7 1 1 では、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から大当
り信号 2（図 1 2 0（A）参照）の出力を開始させる大当たり信号 2 出力開始フラグをオ
ンに設定する。大当たり信号 2 出力開始フラグは、図 1 4 6 の信号出力処理のステップ S
3 8 0 4 において、大当たり信号 2 の出力を開始させるか否かを判断するために参照され
る。

30

【 1 8 3 0 】

ここで、ステップ S 3 7 1 1 には、通常遊技状態又は b 時短遊技状態において開始され
た特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合
に移行される。つまり、本実施形態では、通常遊技状態又は b 時短遊技状態において開始
された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである
場合、当該特図遊技の終了時（特図大当たり遊技の開始時）に大当たり信号 2 の出力を
開始させる。

【 1 8 3 1 】

なお、確変遊技状態及び a 時短遊技状態では、大当たり信号 2 の出力中であるため（図
1 2 0（B）参照）、確変遊技状態又は a 時短遊技状態において開始された特図遊技が、
特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合であっても、当
該特図遊技の終了時（特図大当たり遊技の開始時）に大当たり信号 2 の出力を開始させ
ることはない。

40

【 1 8 3 2 】

< ステップ S 3 7 1 2 及び S 3 7 1 3 >

b 時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 9 : N o ）、即ち b 時短遊
技状態でない場合、M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオンであるか否か、即ち確変遊
技状態であるか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技状態から確変遊
技状態に移行される場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図 1 4 1 のステップ S

50

3722参照)、確変遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される(当該遊技状態移行処理の図141のステップS3713参照)。

【1833】

M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオンである場合(ステップS3712:Yes)、即ち確変遊技状態である場合、確変遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3713)、処理を図145のステップS3741に移行する。一方、M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオフである場合(ステップS3712:No)、即ち確変遊技状態でない場合、処理をステップS3714に移行する。

【1834】

<ステップS3714及びS3715>

確変遊技状態フラグがオフである場合(ステップS3712:No)、即ち確変遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、a時短遊技状態フラグがオンであるか否か(ステップS3714)、即ちa時短遊技状態であるか否かを判断する。a時短遊技状態フラグは、大当たり遊技状態からa時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され(当該遊技状態移行処理の図141のステップS3724参照)、a時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される(当該遊技状態移行処理の図141のステップS3715又は図143のステップS3734参照)。

【1835】

M P U 4 1 は、a時短遊技状態フラグがオンである場合(ステップS3714:Yes)、即ちa時短遊技状態である場合、a時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3715)、処理を図145のステップS3741に移行する。一方、M P U 4 1 は、a時短遊技状態フラグがオフである場合(ステップS3714:No)、即ちa時短遊技状態でない場合、処理を図145のステップS3741に移行する。

【1836】

<ステップS3716>

特図大当たり遊技開始フラグがオフである場合(ステップS3701:No)、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3716)。特図大当たり遊技状態フラグは、特図大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図141のステップS3702においてオンに設定される。

【1837】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技状態フラグがオンである場合(ステップS3716:Yes)、即ち特図大当たり遊技状態である場合(特図大当たり遊技の実行中である場合)、処理をステップS3717に移行する。一方、特図大当たり遊技状態フラグがオフである場合(ステップS3716:No)、即ち特図大当たり遊技状態でない場合(特図大当たり遊技の実行中でない場合)、処理を図142のステップS3725に移行する。

【1838】

<ステップS3717>

特図大当たり遊技状態フラグがオンである場合(ステップS3716:Yes)、即ち特図大当たり遊技状態である場合(特図大当たり遊技の実行中である場合)、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技を終了することを示す特図大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3717)。特図大当たり遊技終了フラグは、特図大当たり遊技が終了する場合に、図135の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3451においてオンに設定される。

【1839】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技終了フラグがオンである場合(ステップS3717:Yes)、即ち特図大当たり遊技を終了する場合、処理をステップS3718に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技終了フラグがオフである場合(ステップS3717:No)、即ち特図大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図145のステップS3741に移行する。

10

20

30

40

50

【 1 8 4 0 】

<ステップ S 3 7 1 8 ~ S 3 7 2 0 >

特図大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 1 7 : Y e s ）、即ち特図大当たり遊技を終了する場合、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 1 番端子から出力中の大当たり信号 1（図 1 2 0（A）参照）の出力を停止させる大当たり信号 1 出力停止フラグをオンに設定する（ステップ S 3 7 1 8）。大当たり信号 1 出力停止フラグは、図 1 4 6 の信号出力処理のステップ S 3 8 0 7 において、大当たり信号 1 の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

【 1 8 4 1 】

そして、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 7 1 9）、特図大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 2 0）、処理をステップ S 3 7 2 1 に移行する。

10

【 1 8 4 2 】

<ステップ S 3 7 2 1 ~ S 3 7 2 4 - 1 >

ステップ S 3 7 2 1 では、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技の終了後に特図大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行させる確変遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。確変遊技状態移行フラグは、確変大当たり遊技が開始される場合に、当該遊技状態移行処理の図 1 4 1 のステップ S 3 7 0 6 においてオンに設定される。

【 1 8 4 3 】

M P U 4 1 は、確変遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 1 : Y e s ）、即ち特図大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行させる場合、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 7 2 2）、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する確変遊技状態コマンドを設定する（ステップ S 3 7 2 2 - 1）。

20

【 1 8 4 4 】

確変遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる（図 1 5 1（B 1）参照）。

30

【 1 8 4 5 】

さらに、M P U 4 1 は、確変遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 2 3）、処理を図 1 4 5 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

【 1 8 4 6 】

一方、M P U 4 1 は、確変遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 1 : N o ）、即ち特図大当たり遊技状態から、確変遊技状態ではなく a 時短遊技状態に移行させる場合、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 7 2 4）、a 時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する a 時短遊技状態コマンドを設定し（ステップ S 3 7 2 4 - 1）、処理を図 1 4 5 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

40

【 1 8 4 7 】

a 時短遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、a 時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて a 時短遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる（図 1 5 1（B 2）参照）。

【 1 8 4 8 】

<ステップ S 3 7 2 5 >

特図大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 1 6 : N o ）、即ち特

50

図大当たり遊技状態でない場合（特図大当たり遊技の実行中でない場合）、図142に示すように、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3725）。

【1849】

MPU41は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3725:Yes）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップS3726に移行する。一方、MPU41は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3725:No）、即ち通常遊技状態でない場合、処理を図143のステップS3730に移行する。

【1850】

10

<ステップS3726>

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3725:Yes）、即ち通常遊技状態である場合、MPU41は、遊技状態をb時短遊技状態に移行させるためのb時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3726）。b時短遊技状態移行フラグは、通常大当たり遊技が終了する場合に、当該遊技状態移行処理の図141のステップS3323においてオンに設定される。

【1851】

MPU41は、b時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3726:Yes）、処理をステップS3727に移行し、b時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3726:No）、処理を図145のステップS3741に移行する。

20

【1852】

<ステップS3727～S3729>

b時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3726:Yes）、MPU41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3727）、b時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知するb時短遊技状態コマンドを設定する（ステップS3727-1）。

【1853】

b時短遊技状態コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図125参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、b時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてb時短遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる（図152（B1）参照）。

30

【1854】

そして、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップS3728）、b時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップS3729）、処理を図145のステップS3741に移行する。

【1855】

<ステップS3730>

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3725:No）、即ち通常遊技状態でない場合、図143に示すように、MPU41は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3730）。

40

【1856】

MPU41は、a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3730:Yes）、即ちa時短遊技状態である場合、処理をステップS3731に移行する。一方、MPU41は、a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3731:No）、即ちa時短遊技状態でない場合、処理を図144のステップS3736に移行する。

【1857】

50

<ステップ S 3 7 3 1 >

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 0:Y e s）、即ち a 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 3 1）。通常遊技状態移行フラグは、a 時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行させる場合に、図 1 3 4 の特図遊技回数管理処理のステップ S 3 3 2 8 においてオンに設定される。

【1 8 5 8】

M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 1:Y e s）、処理をステップ S 3 7 3 2 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 1:N o）、処理を図 1 4 5 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

10

【1 8 5 9】

<ステップ S 3 7 3 2 ~ S 3 7 3 3 >

通常遊技状態 b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 1:Y e s）、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 7 3 2）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態コマンドを設定する（ステップ S 3 7 3 2 - 1）。

【1 8 6 0】

通常遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 2 5 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて通常遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる。

20

【1 8 6 1】

そして、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から出力中の大当たり信号 2（図 1 2 0（B）参照）の出力を停止させる大当たり信号 2 出力停止フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 3 3）、処理をステップ S 3 7 3 4 に移行する。大当たり信号 2 出力停止フラグは、図 1 4 6 の信号出力処理のステップ S 3 8 1 0 において、大当たり信号 2 の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

【1 8 6 2】

<ステップ S 3 7 3 4 ~ S 3 7 3 5 >

ステップ S 3 7 3 4 では、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 3 5）、処理を図 1 4 5 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

30

【1 8 6 3】

<ステップ S 3 7 3 6 >

a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 0:N o）、即ち a 時短遊技状態でない場合、図 1 4 4 に示すように、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 3 6）。

40

【1 8 6 4】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 6:Y e s）、即ち b 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 7 3 7 に移行する。

一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 6:N o）、即ち b 時短遊技状態でない場合、処理を図 1 4 5 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

【1 8 6 5】

<ステップ S 3 7 3 7 >

b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 6:Y e s）、即ち b 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるた

50

めの通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 7 3 7）。通常遊技状態移行フラグは、b時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行させる場合に、図1 3 4の特図遊技回数管理処理のステップS 3 3 3 3においてオンに設定される。

【1 8 6 6】

M P U 4 1は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 7 3 7 : Y e s）、処理をステップS 3 7 3 8に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 7 3 7 : N o）、処理を図1 4 5のステップS 3 7 4 1に移行する。

【1 8 6 7】

<ステップS 3 7 3 8及びS 3 7 3 8 - 1>

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 7 3 7 : Y e s）、M P U 4 1は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS 3 7 3 8）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知する通常遊技状態コマンドを設定し（ステップS 3 7 3 8 - 1）、処理をステップS 3 7 3 9に移行する。

【1 8 6 8】

通常遊技状態コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理（図1 2 5参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、通常遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいて通常遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる。

【1 8 6 9】

<ステップS 3 7 3 9及びS 3 7 4 0>

ステップS 3 7 3 9では、M P U 4 1は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップS 3 7 4 0）、処理を図1 4 5のステップS 3 7 4 1に移行する。

【1 8 7 0】

<ステップS 3 7 4 1>

ステップS 3 7 4 1では、M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技が開始されることを示すV入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。V入賞大当たり遊技開始フラグは、V入賞大当たり遊技が開始される場合に、図1 4 0のV入賞大当たり遊技制御処理のステップS 3 6 0 4においてオンに設定される。

【1 8 7 1】

M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 7 4 1 : Y e s）、処理をステップS 3 7 4 2に移行し、V入賞大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 7 4 1 : N o）、処理をステップS 3 7 4 4に移行する。

【1 8 7 2】

<ステップS 3 7 4 2及びS 3 7 4 3>

V入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 7 4 1 : Y e s）、M P U 4 1は、外部出力端子板1 0 1の3番端子から識別信号としてV入賞大当たり遊技信号の出力を開始させるV入賞大当たり遊技信号出力開始フラグをオンに設定する（ステップS 3 7 4 2）。そして、M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS 3 7 4 3）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1 8 7 3】

<ステップS 3 7 4 4>

V入賞大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 7 4 1 : N o）、M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技の実行中であることを示すV入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 7 4 4）。V入賞大当たり遊技実行中フラグは、図1 4 0のV入賞大当たり遊技制御処理のステップS 3 6

10

20

30

40

50

06において、V入賞大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。

【1874】

M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3744:Yes）、処理をステップS3745に移行し、V入賞大当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3744:No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1875】

<ステップS3745>

V入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3744:Yes）、M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技が終了されることを示すV入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3745）。V入賞大当たり遊技終了フラグは、図140のV入賞大当たり遊技制御処理のステップS3621において、V入賞大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【1876】

M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3745:Yes）、処理をステップS3746に移行し、V入賞大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3745:No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1877】

<ステップS3746>

V入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3745:Yes）、M P U 4 1は、外部出力端子板101の3番端子から識別信号として出力されているV入賞大当たり遊技信号の出力を停止させるV入賞大当たり遊技信号出力停止フラグをオンに設定し（ステップS3746）、処理をステップS3747に移行する。

【1878】

<ステップS3747及びS3748>

ステップS3747では、M P U 4 1は、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタの値として最大値である1000をセットする。即ち、本実施形態では、V入賞大当たり遊技が終了した場合には、天井発動残回数カウンタを最大値である1000にリセットする。また、M P U 4 1は、天井発動残回数カウンタがセットされていることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップS3748）、処理をステップS3749に移行する。

【1879】

このように、本実施形態では、V入賞大当たり遊技が終了した場合、天井発動残回数カウンタの値が最大値である1000にリセットされ、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されることで、b時短遊技状態が発生不能な第1補助状態制御である通常遊技状態では、b時短遊技状態が発生可能な第2補助状態制御である通常遊技状態とすることができる。これにより、遊技者は、V入賞大当たり遊技を実行させることで、第2補助状態制御の通常遊技状態を発生させることができ、新たにb時短遊技状態を発生させることが可能になるため、遊技者に、b時短遊技状態が発生不能な第1補助状態制御である通常遊技状態において遊技を開始させる動機付けを与えることができる。一方、b時短遊技状態が発生可能な第2補助状態制御である通常遊技状態では、b時短遊技状態が発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更することができる。これにより、b時短遊技状態が発生可能な第2補助状態制御である通常遊技状態などにおいて遊技機を終了する場合にV入賞大当たり遊技を実行させることで、遊技終了時までに行った特図遊技の回数が、b時短遊技状態が発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に反映されることはなく遊技を終了することができ、いわゆる他者のハイエナ行為の対象とされることが防止される。

【1880】

<ステップS3749及びS3750>

10

20

30

40

50

ステップS 3 7 4 9では、MPU 4 1は、天井発動残回数がリセットされたことを音声ランプ制御装置5に通知する天井発動残回数カウンタリセットコマンドを設定する(ステップS 3 7 4 9)。天井発動残回数カウンタリセットコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図1 2 5参照)でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、天井発動残回数カウンタリセットコマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいて天井発動残回数がリセットされたことに対応する特図演出を実行することができる(図1 5 2(B 2)参照)。

【1 8 8 1】

さらに、MPU 4 1は、V入賞大当たり遊技終了フラグをオフに設定し(ステップS 3 7 5 0)、当該遊技状態移行処理を終了する。 10

【1 8 8 2】

[信号出力処理]

ここで、図1 4 6は、図1 2 5のメイン処理のステップS 1 4 0 8 - 1で実行される信号出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の信号出力処理では、遊技機1 0の外部に各種信号を出力させるための処理が実行される。以下、図1 4 6を参照しつつ、本実施形態の信号出力処理を説明する。

【1 8 8 3】

<ステップS 3 8 0 1>

図1 4 6に示すように、本実施形態の信号出力処理では、まずMPU 4 1は、外部出力端子板1 0 1の1番端子から特別信号としての大当たり信号1(図1 2 0(A)参照)の出力を開始させる大当たり信号1出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 8 0 1)。大当たり信号1出力開始フラグは、図1 4 1の遊技状態移行処理のステップS 3 7 0 3において、特図大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。 20

【1 8 8 4】

MPU 4 1は、大当たり信号1出力開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 8 0 1: Yes)、処理をステップS 3 8 0 2に移行し、大当たり信号1出力開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 8 0 1: No)、処理をステップS 3 8 0 4に移行する。 30

【1 8 8 5】

<ステップS 3 8 0 2及びS 3 8 0 3>

大当たり信号1出力開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 8 0 1: Yes)、MPU 4 1は、外部出力端子板1 0 1の1番端子から特別信号としての大当たり信号1(図1 2 0(A)参照)の出力を開始させる(ステップS 3 8 0 2)。そして、MPU 4 1は、大当たり信号1出力開始フラグをオフに設定し(ステップS 3 8 0 3)、当該信号出力処理を終了する。

【1 8 8 6】

<ステップS 3 8 0 4>

大当たり信号1出力開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 8 0 1: No)、MPU 4 1は、外部出力端子板1 0 1の1番端子から出力されている特別信号としての大当たり信号1(図1 2 0(A)参照)の出力を停止させる大当たり信号1出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 8 0 4)。大当たり信号1出力停止フラグは、図1 4 1の遊技状態移行処理のステップS 3 7 1 8において、特図大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。 40

【1 8 8 7】

MPU 4 1は、大当たり信号1出力停止フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 8 0 4: Yes)、処理をステップS 3 8 0 5に移行し、大当たり信号1出力停止フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 8 0 4: No)、処理をステップS 3 8 0 7に移行する。 50

【 1 8 8 8 】

<ステップ S 3 8 0 5 及び S 3 8 0 6 >

大当たり信号 1 出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 4 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 1 番端子から出力されている特別信号としての大当たり信号 1（図 1 2 0（ A ）参照）の出力を停止させる（ステップ S 3 8 0 5 ）。そして、 M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 6 ）、当該信号出力処理を終了する。

【 1 8 8 9 】

<ステップ S 3 8 0 7 >

大当たり信号 1 出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 4 : N o ））、 M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から大当たり信号 2（図 1 2 0（ B ）参照）の出力を開始させる大当たり信号 2 出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 7 ）。大当たり信号 2 出力開始フラグは、図 1 4 1 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 1 1 において、通常遊技状態又は b 時短遊技状態において開始された特図遊技によって報知される特図大当たりである場合、当該特図遊技が終了される場合にオンに設定される。

【 1 8 9 0 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 2 出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 0 8 に移行し、大当たり信号 2 出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 7 : N o ）、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。

【 1 8 9 1 】

<ステップ S 3 8 0 8 及び S 3 8 0 9 >

大当たり信号 2 出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 7 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から大当たり信号 2（図 1 2 0（ B ）参照）の出力を開始させる（ステップ S 3 8 0 8 ）。そして、 M P U 4 1 は、大当たり信号 2 出力開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 9 ）、当該信号出力処理を終了する。

【 1 8 9 2 】

<ステップ S 3 8 1 0 >

大当たり信号 2 出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 7 : N o ）、 M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から出力されている大当たり信号 2（図 1 2 0（ B ）参照）の出力を停止させる大当たり信号 2 出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 0 ）。大当たり信号 2 出力停止フラグは、図 1 4 3 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 3 3 において、 a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【 1 8 9 3 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 2 出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 1 1 に移行し、大当たり信号 2 出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 0 : N o ）、処理をステップ S 3 8 1 3 に移行する。

【 1 8 9 4 】

<ステップ S 3 8 1 1 及び S 3 8 1 2 >

大当たり信号 2 出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 0 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から出力されている大当たり信号 2（図 1 2 0（ B ）参照）の出力を停止させる（ステップ S 3 8 1 1 ）。そして、 M P U 4 1 は、大当たり信号 2 出力停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 1 2 ）、当該信号出力処理を終了する。

【 1 8 9 5 】

<ステップ S 3 8 1 3 >

10

20

30

40

50

大当たり信号2出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップS3810：No）、MPU41は、外部出力端子板101の3番端子から識別信号としてV入賞大当たり遊技信号（図121（A）参照）の出力を開始させるV入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3813）。V入賞大当たり遊技信号出力開始フラグは、図141の遊技状態移行処理のステップS3742において、V入賞大当たり遊技が開始される場合（V入賞大当たり遊技状態が発生される場合）にオンに設定される。

【1896】

MPU41は、V入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3813：Yes）、処理をステップS3814に移行し、V入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3813：No）、処理をステップS3816に移行する。

【1897】

<ステップS3814及びS3815>

V入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3813：Yes）、MPU41は、外部出力端子板101の3番端子から識別信号としてV入賞大当たり遊技信号（図121（A）参照）の出力を開始させる（ステップS3814）。そして、MPU41は、V入賞大当たり遊技信号出力開始フラグをオフに設定し（ステップS3815）、当該信号出力処理を終了する。

【1898】

<ステップS3816>

V入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3813：No）、MPU41は、外部出力端子板101の3番端子から出力されている識別信号としてV入賞大当たり遊技信号（図121（A）参照）の出力を停止させるV入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3816）。V入賞大当たり遊技信号出力停止フラグは、図141の遊技状態移行処理のステップS3746において、V入賞大当たり遊技が終了される場合（V入賞大当たり遊技状態が終了される場合）にオンに設定される。

【1899】

MPU41は、V入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップS3816：Yes）、処理をステップS3817に移行し、V入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップS3816：No）、処理をステップS3819に移行する。

【1900】

<ステップS3817及びS3818>

V入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップS3816：Yes）、MPU41は、外部出力端子板101の3番端子から出力されている識別信号としてV入賞大当たり遊技信号（図121（A）参照）の出力を停止させる（ステップS3817）。そして、MPU41は、V入賞大当たり遊技信号出力停止フラグをオフに設定し（ステップS3818）、当該信号出力処理を終了する。

【1901】

<ステップS3819>

V入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップS3816：No）、MPU41は、外部出力端子板101の4番端子から識別信号として特図変動停止信号を出力させる特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3819）。特図変動停止信号出力フラグは、図130の特図遊技制御処理のステップS1909において、特図遊技が終了させる場合にオンに設定される。

【1902】

MPU41は、特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されている場合（ステップS

10

20

30

40

50

3819: Yes)、処理をステップS3820に移行し、特図変動停止信号出力フラグがオフに設定されている場合(ステップS3819: No)、処理をステップS3823に移行する。

【1903】

<ステップS3820>

特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されている場合(ステップS3819: Yes)、MPU41は、特図変動停止信号が出力されていることを示す特図変動停止信号出力中フラグをオンに設定し(ステップS3820)、処理をステップS3821に移行する。特図変動停止信号出力中フラグは、当該信号出力処理のステップS3823において、特図変動停止信号の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

10

【1904】

<ステップS3821及びS3822>

ステップS3821では、MPU41は、外部出力端子板101の4番端子から識別信号として特図変動停止信号の出力を開始させる(ステップS3821)。そして、MPU41は、特図変動停止信号出力フラグをオフに設定し(ステップS3822)、当該信号出力処理を終了する。

【1905】

<ステップS3823>

特図変動停止信号出力フラグがオフに設定されている場合(ステップS3819: No)、MPU41は、特図変動停止信号が出力されていることを示す特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3823)。

20

【1906】

MPU41は、特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3823: Yes)、処理をステップS3824に移行し、特図変動停止信号出力中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3823: No)、当該信号出力処理を終了する。

【1907】

<ステップS3824及びS3825>

特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3823: Yes)、MPU41は、外部出力端子板101の4番端子から出力されている識別信号として特図変動停止信号の出力を停止させる(ステップS3824)。そして、MPU41は、特図変動停止信号出力中フラグをオフに設定し(ステップS3825)、当該信号出力処理を終了する。即ち、本実施形態では、特図変動停止信号は、先に実行された信号出力処理のステップS3820の処理が実行されてから、次に実行される信号出力処理のステップS3824が実行されるまで出力される。つまり、特図変動停止信号の出力期間は、図125のメイン処理の実行周期に対応又は略対応しており、特図変動停止信号は、例えば2msec又は略2msecのパルス幅を有するパルス信号として出力される。

30

【1908】

もちろん、特図変動停止信号は、パルス信号として出力する場合のパルス幅は2msec又は略2msecとする必要はなく、他のパルス幅、例えば図125のメイン処理の実行周期の2以上の整数倍又は略整数倍であってもよい。また、特図変動停止信号は、パルス信号以外の信号として出力してもよい。

40

【1909】

[音声ランプ制御装置5の処理]

本実施形態では、音声ランプ制御装置5によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第1の実施形態とは異なる。

【1910】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理では、特図遊技において表示手段としての図柄表示部341に飾り図柄の背後に表示される遊技状態情報として各種遊技状態(例えば大当たり遊

50

技状態、確変遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態、通常遊技状態)に対応した背景演出(ステージ演出)を実行するための処理が実行され、またV入賞大当たり遊技が終了した場合に、表示手段としての図柄表示部341に遊技状態情報として天井発動残回数リセットされたことを示す天井残回数リセット演出を実行するための処理が実行される。ここで、図147~図149は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図柄表示部341が出力情報として画像を表示する際の出力方式は主に動画像の表示である。

【1911】

<ステップS3901>

図147に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU51は、まずコマンドを受信したか否かを判断する(ステップS3901)。MPU51は、コマンドを受信した場合(ステップS3901:Yes)、処理をステップS3902に移行し、コマンドを受信していない場合(ステップS3901:No)、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【1912】

<ステップS3902>

コマンドを受信した場合(ステップS3901:Yes)、MPU51は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する(ステップS3902)。特図大当たり遊技開始コマンドは、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図135の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3404において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

20

【1913】

MPU51は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドである場合(ステップS3902:Yes)、処理をステップS3903に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合(ステップS3902:No)、処理をステップS3905に移行する。

【1914】

<ステップS3903及びS3904>

特図大当たり遊技開始コマンドを受信した場合(ステップS3902:Yes)、MPU51は、特図大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に(ステップS3903)、特図大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し(ステップS3904)、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【1915】

なお、大当たり遊技中フラグは、図42の副タイマ割込処理のステップS2705において実行される大当たり遊技演出制御処理において大当たり遊技演出を制御するために参照される(図54のステップS3201参照)。なお、本実施形態の大当たり遊技演出制御処理は、前述の第1の実施形態の大当たり遊技演出制御処理(図54参照)と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【1916】

ここで、図150は、表示手段としての図柄表示部341において表示される特図大当たり遊技演出の一例を示す図である。

40

【1917】

図150(A)は、図柄表示部341において表示される特図大当たり遊技演出のオープニング演出の一例を示す図である。図150(A)に示すように、オープニング演出では、図柄表示部341において、特図が特定期間変動表示される特定期間遊技としての小利益遊技である特図遊技が終了した場合、当該特図遊技によって報知される特図大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて、新たに設定される遊技状態が特図大当たり遊技状態であることに対応した報知表示が実行される。具体的には、本実施形態のオープニング演出では、図柄表示部341において、遊技状態情報である「大当たり」の文字画

50

像が表示され、また大当たり連荘回数（「X回目」の文字画像）が表示される。

【1918】

図150(B)は、図柄表示部341において表示される特図大当たり遊技演出のラウンド遊技演出の一例を示す図である。図150(B)に示すように、ラウンド遊技演出では、図柄表示部341において、ラウンド遊技が実行されていること、及び当該ラウンド遊技が開閉実行モードにおける何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示す報知表示が実行される。具体的には、本実施形態のラウンド遊技演出では、図柄表示部341において、当該大当たり遊技において実行されているラウンド数を示す「ラウンドX」の文字画像が表示され、また当該大当たり遊技において払い出された遊技球数（出玉数）に関する画像（当該大当たり遊技において獲得可能な出玉に対する現在の出玉数を示す「800/1200」、及び当該大当たり遊技を含む大当たり連荘における総出玉数を示す「計3800発」の文字画像）が表示される。

10

【1919】

図150(C)は、図柄表示部341において表示される特図大当たり遊技演出のエンディング演出の一例を示す図である。図150(C)に示すように、エンディング演出では、図柄表示部341において、大当たり遊技が終了することと共に、当該大当たり遊技終了後の遊技状態の移行先が明示される。具体的には、本実施形態のエンディング演出では、図柄表示部341において、確変遊技状態に移行される場合には遊技状態情報として「RUSH突入」の文字画像の報知表示がなされ、a時短遊技状態に移行される場合には遊技状態情報として「xxモード突入」の文字画像の報知表示がなされる。なお、エンディング演出では、図示した例に代えて、又は加えて、当該大当たり遊技が終了することを示す「大当たり終了」の文字画像、当該大当たり遊技を含む大当たり遊技回数を示す「RUSH X回」の文字画像、及び当該大当たり遊技を含む大当たり連荘における総出玉数を示す「出玉 発」の文字画像などを表示してもよい。

20

【1920】

<ステップS3905>

受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS3902：No）、MPU51は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3905）。オープニング開始コマンドは、特図大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図135の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3408においてオープニングを開始する場合に設定される。

30

【1921】

MPU51は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップS3905：Yes）、処理をステップS3906に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップS3905：No）、処理をステップS3907に移行する。

【1922】

<ステップS3906>

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップS3905：Yes）、MPU52は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3906）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大利益遊技としての特図大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図54の大当たり遊技演出制御処理のステップS3202において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

40

【1923】

<ステップS3907>

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップS3905：No）、MPU51は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3907）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニング

50

を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図136の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3414においてオープニングを終了する場合に設定される。

【1924】

MPU51は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップS3907：Yes）、処理をステップS3908に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップS3907：No）、処理をステップS3909に移行する。

【1925】

<ステップS3908>

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップS3907：Yes）、MPU51は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3908）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3205において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

【1926】

<ステップS3909>

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップS3907：No）、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3909）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図136の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3417において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【1927】

MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップS3909：Yes）、処理をステップS3910に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップS3909：No）、処理をステップS3912に移行する。

【1928】

<ステップS3910及びS3911>

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS3909：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3910）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報をRAM512にセットし（ステップS3911）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、図54の大当たり遊技演出制御処理のステップS3208において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【1929】

<ステップS3912>

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップS3909：No）、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3912）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図137の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3429においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【1930】

MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップS3912：Yes）、処理をステップS3913に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS3912：No）、処理をステップS3914に移行する。

10

20

30

40

50

【 1 9 3 1 】

< ステップ S 3 9 1 3 >

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 1 2 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 1 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 1 においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 1 9 3 2 】

< ステップ S 3 9 1 4 >

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 1 2 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 1 4 ）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 3 7 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 3 3 においてインターバルを開始させる場合に設定される。

10

【 1 9 3 3 】

ここで、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 1 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 1 5 に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 1 4 : N o ）、処理をステップ S 3 9 1 6 に移行する。

20

【 1 9 3 4 】

< ステップ S 3 9 1 5 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 1 4 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 1 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 4 においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【 1 9 3 5 】

< ステップ S 3 9 1 6 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 1 4 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 1 6 ）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 3 8 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 3 9 においてインターバルを終了させる場合に設定される。

30

【 1 9 3 6 】

ここで、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 1 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 1 7 に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 1 6 : N o ）、処理を図 1 4 8 のステップ S 3 9 1 8 に移行する。

40

【 1 9 3 7 】

< ステップ S 3 9 1 7 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 1 6 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 1 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 7 においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 1 9 3 8 】

< ステップ S 3 9 1 8 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 1 6 : N o ）、

50

）、図 1 4 8 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 1 8）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 4 2 においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【 1 9 3 9 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 1 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 1 9 に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 1 8 : N o ）、処理をステップ S 3 9 2 0 に移行する。

【 1 9 4 0 】

< ステップ S 3 9 1 9 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 1 8 : Y e s ）、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 1 9 ）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 0 においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【 1 9 4 1 】

< ステップ S 3 9 2 0 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 1 8 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 0）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 3 8 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 4 8 においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【 1 9 4 2 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 2 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 2 1 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 2 0 : N o ）、処理をステップ S 3 9 2 2 に移行する。

【 1 9 4 3 】

< ステップ S 3 9 2 1 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 2 0 : Y e s ）、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 2 1 ）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 3 においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 1 9 4 4 】

< ステップ S 3 9 2 2 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 2 0 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 2）。特図大当たり遊技終了コマンドは、特図大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 3 5 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 5 0 において特図大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【 1 9 4 5 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 2 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 2 3 に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 2 2 : N o ）、処理をステップ S 3 9 2 4 に移行する。

10

20

30

40

50

【 1 9 4 6 】

< ステップ S 3 9 2 3 >

受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 2 2 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 2 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 4 7 】

< ステップ S 3 9 2 4 及び S 3 9 2 5 >

受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 2 2 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが確変遊技状態に移行したことを示す確変遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 4 ）。確変遊技状態コマンドは、確変遊技状態に移行した場合に、図 1 4 1 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 7 2 2 - 1 において設定される。

10

【 1 9 4 8 】

M P U 5 1 は、確変遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 2 4 : Y e s ）、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 2 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 4 : N o ）、処理をステップ S 3 9 2 6 に移行する。

【 1 9 4 9 】

< ステップ S 3 9 2 6 及び S 3 9 2 7 >

確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 4 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 利益遊技状態制御としての a 時短遊技状態に移行したことを示す a 時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 6 ）。 a 時短遊技状態コマンドは、 a 時短遊技状態に移行した場合に、図 1 4 1 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 7 2 4 - 1 において設定される。

20

【 1 9 5 0 】

M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 2 6 : Y e s ）、 a 時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 2 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 6 : N o ）、処理をステップ S 3 9 2 8 に移行する。

30

【 1 9 5 1 】

< ステップ S 3 9 2 8 ~ S 3 9 3 0 >

a 時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 6 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態に移行したことを示す b 時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 8 ）。 b 時短遊技状態コマンドは、 b 時短遊技状態に移行した場合に、図 1 4 2 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 7 2 7 - 1 において設定される。

【 1 9 5 2 】

M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 2 8 : Y e s ）、 b 時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 9 2 9 ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 3 0 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 8 : N o ）、処理をステップ S 3 9 3 1 に移行する。

40

【 1 9 5 3 】

< ステップ S 3 9 3 1 ~ S 3 9 3 3 >

b 時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 8 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 利益遊技状態制御である通常遊技状態に移行したことを

50

示す通常遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップS3931）。通常遊技状態コマンドは、通常遊技状態に移行した場合に、遊技状態移行処理での図143のステップS3732-1又は図144のステップS3738-1において設定される。

【1954】

M P U 5 1 は、通常遊技状態コマンドを受信した場合（ステップS3931：Yes）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3932）、当該通常遊技状態に移行する前の遊技状態に対応する他の遊技状態フラグ（a時短遊技状態フラグ又はb時短遊技状態）をオフに設定し（ステップS3933）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1955】

一方、M P U 5 1 は、通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップS3931：No）、処理を図149のステップS3934に移行する。

【1956】

<ステップS3934及びS3919>

通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップS3931：No）、図149に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップS3934）。特図変動パターンコマンドは、開始される特図遊技における特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などを含むコマンドであり、特図変動が開始（特図遊技が開始）される場合に、図132の特図変動開始処理でのステップS2105において設定される。

【1957】

M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS3934：Yes）、処理をステップS3935に移行する。一方、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップS3934：No）、処理をステップS3943に移行する。

【1958】

<ステップS3935>

特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS3934：Yes）、M P U 5 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3935）。通常遊技状態フラグは、通常遊技状態に移行された場合に、当該コマンド判定処理での図149のステップS3932でオンに設定される。

【1959】

M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3935：Yes）、処理をステップS3936に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3935：No）、処理をステップS3937に移行する。

【1960】

<ステップS3936>

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3935：Yes）、M P U 5 1 は、通常遊技状態に対応した通常遊技状態演出設定処理を実行し（ステップS3936）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1961】

ここで、通常遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理でのステップS3103～S3106と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、通常遊技状態演出設定処理では、通常遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定される。そのため、遊技者は、通常遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいて通常遊技状態であることが識別可能である。

【1962】

10

20

30

40

50

<ステップS 3 9 3 7及びS 3 9 3 8>

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 9 3 5 : N o)、M P U 5 1は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 9 3 7)。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態に移行された場合に、当該コマンド判定処理での図1 4 8のステップS 3 9 2 5でオンに設定される。

【1 9 6 3】

M P U 5 1は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 9 3 7 : Y e s)、確変遊技状態演出設定処理を実行し(ステップS 3 9 3 8)、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 9 3 7 : N o)、処理をステップS 3 9 3 9に移行する。

10

【1 9 6 4】

ここで、確変遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第1の実施形態における図4 7のコマンド判定処理でのステップS 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、確変遊技状態演出設定処理では、確変遊技状態であることを示す固有の背景画像(背景演出、ステージ演出)が設定され、確変遊技状態中であることを示す文字画像(例えば「R U S H」の文字画像)が設定される(図1 5 1 (B 1)参照)。そのため、遊技者は、確変遊技状態に固有の背景画像(背景演出、ステージ演出)や確変遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいて確変遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部3 4 1で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

20

【1 9 6 5】

また、前述のように、確変大当たり遊技には、第1入賞口3 1 4への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート3 1 7への遊技球の入球に基づいて電動役物3 1 5 bが作動されることでの第2入賞口3 1 5への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部3 4 1では、確変大当たり遊技のエンディング画像(図1 5 1 (A 1)参照)として遊技状態情報が報知表示されてから、確変遊技状態に移行した場合に確変遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される(図1 5 1 (B 1)参照)。

30

【1 9 6 6】

<ステップS 3 9 3 9及びS 3 9 4 0>

確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 9 3 7 : N o)、M P U 5 1は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 9 3 9)。a時短遊技状態フラグは、a時短遊技状態に移行された場合に、遊技状態移行処理での図1 4 1のステップS 3 7 2 4でオンに設定される。

40

【1 9 6 7】

M P U 5 1は、a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 9 3 9 : Y e s)、a時短遊技状態演出設定処理を実行し(ステップS 3 9 4 0)、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1は、a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 9 3 9 : N o)、処理をステップS 3 9 4 1に移行する。

【1 9 6 8】

ここで、a時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第1の実施形態における図4 7のコマンド判定処理でのステップS 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、a時短遊技状

50

態演出設定処理では、a時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、a時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「××モード」の文字画像）の他、a時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数（例えば「残り時短100回」の文字画像）などが設定される（図151（B2）参照）。そのため、遊技者は、a時短遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）やa時短遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいてa時短遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部341で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

【1969】

また、前述のように、通常大当たり遊技には、第1入賞口314への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて電動役物315bが作動されることでの第2入賞口315への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部341では、通常大当たり遊技のエンディング画像（図151（A2）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、a時短遊技状態に移行した場合にa時短遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図151（B2）参照）。

【1970】

また、a時短遊技状態演出設定処理では、a時短遊技状態での最後の特図遊技であるかが判断され、a時短遊技状態での最後の特図遊技である場合には、当該特図遊技によって報知される特図大当たり抽選の結果が外れである場合には、特定期間遊技としての当該特図遊技の終了時に、図柄表示部341においてa時短遊技状態が終了することを示す遊技状態情報としてa時短終了表示が報知表示される（図152（A）参照）。本実施形態では、例えばa時短遊技状態が終了することを示す「RUSH終了」の文字画像が表示される。さらに、本実施形態では、a時短終了表示は、大当たり連荘でのリザルト画面としても利用され、大当たり連荘回数を示す「RUSH Y回」の文字画像や当該大当たり連荘での出玉数を示す「7500 玉」の文字画像などの大当たり連荘での結果が表示される。

【1971】

<ステップS3941及びS3942>

a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3939：No）、MPU51は、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3941）。b時短遊技状態フラグは、b時短遊技状態に移行された場合に、遊技状態移行処理での図142のステップS3727でオンに設定される。

【1972】

MPU51は、b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3941：Yes）、b時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップS3942）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3941：No）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1973】

ここで、b時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理でのステップS3103～S3106と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、b時短遊技状態演出設定処理では、b時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、b時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「天井RUSH」の文字画像）の他、b時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数（例えば「残り1000回」の文字画像）などが設定される（図152（B1）参照）。そのため、遊

10

20

30

40

50

技者は、b時短遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）やb時短遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいてb時短遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部341で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

【1974】

また、前述のように、通常大当たり遊技には、第1入賞口314への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて電動役物315bが作動されることでの第2入賞口315への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部341では、通常大当たり遊技のエンディング画像（図151（A2）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、a時短遊技状態に移行した場合にa時短遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図151（B2）参照）。

10

【1975】

<ステップS3943及びS3944>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS3934：No）、MPU51は、受信したコマンドが、天井発動残回数カウンタがセットされたことを示す天井発動残回数カウンタリセットコマンドであるか否かを判断する（ステップS3943）。天井発動残回数カウンタリセットコマンドは、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行に基づいて、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタがリセットされた場合に、遊技状態移行処理での図145のステップS3748で設定される。

20

【1976】

MPU51は、受信したコマンドが、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタがリセットされたことを示す天井発動残回数カウンタリセットコマンドである場合（ステップS3943：Yes）、処理をステップS3944に移行する。一方、MPU51は、受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドでない場合（ステップS3941：No）、処理をステップS3945に移行する。

30

【1977】

<ステップS3944>

受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドである場合（ステップS3943：Yes）、MPU51は、図柄表示部341において天井発動残回数がリセットされたことを示す天井発動残回数リセット表示を実行する（ステップS3944）。例えば、本実施形態では、図柄表示部341において「天井残回数リセット」の文字画像が表示される（図152（B2）参照）。そのため、遊技者は、遊技状態情報として天井発動残回数がリセットされたことを示す天井発動残回数リセット表示が報知表示されることに基づいて、天井発動残回数がリセットされたことを識別可能である。

40

【1978】

ここで、天井発動残回数カウンタは、小利益遊技である特定期間遊技としてV入賞大当たり遊技の終了後にリセットされる。また、V入賞大当たり遊技は、第1入球手段としての特電始動口37への遊技球の入球に基づく特電始動遊技において、第2入球手段としての特電入球領域としての特電V入賞口383に基づいて実行される。つまり、遊技者は、第2方向である遊技盤31の右側領域の分離部393よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技を実行することで、V入賞大当たり遊技を発生させて天井発動残回数を意図的にリセットでき、天井発動残回数がリセットされたことを図柄表示部341において遊技状態情報としての天井発動残回数リセット表示に基づいて確認することができる。

【1979】

なお、天井発動残回数リセット表示は、少なくともV入賞大当たり遊技が終了後の一定

50

期間表示されるようにすることが考えられる。また、天井発動残回数リセット表示は、特図遊技及び特図大当たり遊技などの遊技がいずれも実行されていない場合に移行される待機画面（デモ画面）において表示することも考えられ、また遊技者による操作ボタン20や選択ボタン21Aに対する所定の操作により表示されるようにすることも考えられる。このようにすることで、遊技者は、当該遊技機10において遊技を開始する前に、天井発動残回数がリセットされたことを把握することが可能になる。

【1980】

ここで、遊技機10の機能や遊技方法に対する遊技者の知識や理解度には差が生じ得り、例えば、当該遊技機10が、所定回数の特図遊技の実行によって高頻度サポートモードであるb時短遊技状態が発生される天井機能を有すること、b時短遊技状態が発生されるまでに必要な特図遊技回数を、特電大入賞装置38の特電V入賞口383への遊技球の入球により最大値にセットする天井発動残回数リセット機能を有すること、この天井発動残回数リセット機能が弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることによって発動可能であることの全てを理解している遊技者が存在し得るのに対し、当該遊技機10の一部の機能や遊技方法を理解していない遊技者が存在することが想定される。天井機能については、広く普及されているために理解しているものが多いものと考えられ、遊技ホールにおいても「游タイム」などの表記によって天井機能を有する遊技機であることが明示することが広く行われている。一方、当該遊技機10は、弱右打ち遊技による天井発動残回数リセット機能を有するが、そのような特徴的な機能については、遊技者に広く普及するまでは遊技者は直ぐには理解し難く、天井発動残回数リセット機能や天井発動残回数リセット方法を知らずに遊技を行うものも存在し得る。

【1981】

本実施形態では、遊技機10では、天井発動残回数のリセットは、分離部393よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることで、遊技者の意思により自由に実行することが可能である一方で、遊技者の意に反して、遊技球の発射不良や遊技球相互の干渉等によって第2流路392を遊技球が流下し、天井発動残回数がリセットされることが起こり得る。そのため、遊技機10の天井発動残回数リセット機能や天井発動残回数リセット方法を理解していない遊技者は、天井発動残回数リセット表示（図152（B2）参照）のみでは、何が起こったのかを理解できない。その結果、b時短遊技状態を発生させるために必要な残りの特図遊技の実行回数を天井発動残回数リセット前の回数であると勘違いしたまま遊技を継続する可能性がある。その場合、遊技者が想定した特図遊技を実行したにも関わらず天井が発動（b時短遊技状態が発生）しないことになるため、遊技者は遊技機10や、データ表示器103の表示（先に通常大当たり遊技を終了してからの特図遊技の実行回数の表示）に対して不信感を抱き、遊技機10に対する興味が低下し、また、遊技ホールに対する不信感を抱く結果となりかねないために好ましくない。そこで、このような問題を解決すべく、天井発動残回数リセット表示（図152（B2）参照）に代えて、又は加えて、遊技者自身の行為によって天井発動残回数がリセットされたことを、例えば図柄表示部341において行うのが好ましい。具体的には、図柄表示部341において、特電大入賞装置38の特電V入賞口383に遊技球が入球したことに基づいて天井発動残回数がリセットされたことを、文字画像による説明文や、特電大入賞装置38を模した画像を含む動画像や静止画像によって明示することが考えられる。また、天井発動残回数がリセットされた場合に限らず、特図遊技の実行中や遊技非実行中のデモ画面において、特電大入賞装置38の特電V入賞口383に遊技球が入球したことに基づいて天井発動残回数がリセットされることの遊技説明を予め行うことも考えられる。

【1982】

<ステップS3945>

受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドでない場合（ステップS3941：No）、MPU51は、他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップS3945）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 1 9 8 3 】

以上のように、本発明では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第2制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

10

【 1 9 8 4 】

より具体的には、本実施形態では、遊技者に対して遊技利益として大利益遊技である特図大当たり遊技及び小利益遊技であるV入賞大当たり遊技が付与され得る。大利益遊技としての特図大当たり遊技は、始動手段としての第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、第3入球手段としての可変入賞口316が複数回開閉されることで多量の遊技球の獲得が可能な遊技者にとっての利益が大きい遊技である。一方、小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技は、第1入球手段としての特電始動口37への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第2入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉382の作動によって開放される第2入球手段が備える特定入球領域としての特電V入賞口383に遊技球が入球した場合に実行され、特電大入賞口381への遊技球の入球が可能であるが、特電大入賞口381への遊技球の入球によって獲得可能な遊技球が少なく遊技者にとっての利益が小さい遊技である。また、本実施形態では、特電始動口37、特電大入賞口381及び特電V入賞口383は、遊技盤31の右側領域に設定される特定の流路としての第2流路392を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。つまり、小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技は、第2流路392に遊技球を打ち出すことで実行され得る。

20

30

【 1 9 8 5 】

さらに、本実施形態では、小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技が終了した場合、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させることが可能な変動遊技としての特図遊技の回数として最大値がセットされる。ここで、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態は、第2入賞口315を開閉する補助手段としての電動役物315bの開閉頻度（電動役物315bによる第2入賞口315への入球サポート頻度）が低い第2補助状態制御である低頻度サポートモードにおいて、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく所定回数（例えば1000回）の特図遊技が実行される場合に移行される上限回数（例えば1000回）が規定された時短遊技状態である。つまり、本実施形態では、遊技者が第2流路392に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態に移行させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされる。

40

【 1 9 8 6 】

そして、本実施形態では、遊技者が第2流路392に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされることで、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態において大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行された場合にb時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態が発生しない第1補助状態制御となった場合であっても、遊技者が第2流路392に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第1利益遊技

50

状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態を遊技者の意図によって発生させることができる。このように、本実施形態では、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な第 2 補助状態制御である状態を遊技者が発生させることができるため、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態が終了した遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

【 1 9 8 7 】

また、本実施形態では、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされるため、遊技者が第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で遊技を終了する場合には、遊技者が遊技を終了する前に第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することで小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技を実行させることによって、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しの継続により、遊技者の意図によって防止することができる。

【 1 9 8 8 】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 及び第 2 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 1 9 8 9 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 1 9 9 0 】

[第 4 の実施形態]

所定遊技状態における所定の計数情報の更新が規定回数に到達した場合に価値付与状態に移行可能な遊技機において、遊技者に対する報知方法の改善が望まれている。

【 1 9 9 1 】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と、

を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、

特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定の利益を発生させる利益発生手段と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段を備えている。

【1992】

特定情報は、所定の図柄の変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新される情報であればよい。特定情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えばRAMに設定される各種カウンタ、各種コマンド、各種フラグ、特図遊技を実行する権利の保留に関する当否情報や保留数情報、普図変動を実行する権利に関する情報、RAMの所定アドレスに記憶される各種情報、各種バッファに格納される情報、予め定められた一連のデータ群、データ群における更新位置を把握するためのポインタ、時短遊技状態の残りの最大時短回数に対応する時短回数カウンタ（a時短回数カウンタ、b時短回数カウンタ、c時短回数カウンタ）、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数に対応するカウンタ（天井発動残回数カウンタ）、大当たり乱数カウンタ、大当たり種別カウンタ、リーチ乱数カウンタ、特図変動種別カウンタ、大当たり乱数初期値カウンタ、普図当たり乱数カウンタ、普図当たり種別乱数カウンタ、普図変動種別乱数カウンタ、普図当たり乱数値初期値カウンタ、電動役物の残りの開放時間を示す開放時間カウンタ、大当たり遊技の残りのラウンド数に対応するラウンド数カウンタ、大当たり遊技のオープニングの残り時間に対応するオープニング時間カウンタ、ラウンド遊技の最大残り時間に対応するラウンド遊技時間カウンタ、大当たり遊技のエンディングの残り時間に対応するエンディング時間カウンタ、特図変動パターンコマンド、停止種別コマンド、保留球数コマンド、確定表示コマンド、特図シフトコマンド、第1特図保留コマンド、第2特図保留コマンド、小当たり遊技開始コマンド、得表示OPコマンド、損表示OPコマンド、小当たりオープニング開始コマンド、小当たりオープニング終了コマンド、可動羽部作動開始コマンド、小当たり遊技終了コマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、特図変動表示中フラグ、特図変動停止フラグ、普図変動表示中フラグ、普図変動停止表示フラグ、電動役物開放中フラグ、大当たり遊技開始フラグ、大当たり遊技中フラグ、オープニング中フラグ、ラウンド遊技中フラグ、インターバル中フラグ、エンディング中フラグ、大当たり遊技終了フラグ、小当たり遊技開始フラグ、小当たりオープニングフラグ、V入賞口開閉部作動フラグ、可動羽部作動フラグ、V入賞フラグ、小当たり遊技フラグ、確変遊技状態フラグ、通常遊技状態フラグ、大当たり遊技状態フラグ、小当たり遊技状態フラグ、通常遊技状態フラグ、時短遊技状態フラグ（a時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態フラグ、c時短遊技状態フラグ）、第1特図遊技を実行する権利の保留に対する第1特図保留エリアに格納される特図当否情報、第1特図遊技の保留数に関する情報、第2特図遊技を実行する権利の保留に対する第2特図保留エリアに格納される特図当否情報、第2特図遊技の保留数に関する情報、当該特図変動に特図実行エリアに格納される特図当否情報、普図変動を実行する権利の保留に対する普図保留格納エリアに格納される普図当否情報や普図変動保留数に関する情報、特図遊技を実行する場合に1回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、大当たり遊技を実行する場合に1回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、小当たり遊技を実行する場合に1回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、特図遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、大当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、小当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、表示データテーブルバッファに格納される情報（表示データテーブル）、追加データテーブルバッファに格納される情報（追加データテーブル）、

10

20

30

40

50

転送データテーブルバッファに格納される情報（転送データテーブル）、フレームバッファに格納された描画情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 9 9 3 】

更新手段は、特定情報を更新する処理であればよい。更新手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えばソフトウェアによる処理、上書き制御処理、書き込み制御処理、ロード処理、ハード回路による処理、RAMに設定される各種カウンタを更新（加算、減算、初期化、クリア）する処理、各種コマンドを更新（設定）する処理、各種フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、特図遊技を実行する権利の保留に関する当否情報や保留数情報を更新する処理、普図変動を実行する権利に関する情報を更新する処理、RAMの所定アドレスに記憶される各種情報を更新する処理、各種バッファに格納される情報を更新する処理、予め定められた一連のデータ群をバッファなどの所定の記憶エリアに格納する処理、データ群における更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、時短遊技状態の残りの最大時短回数に対応する時短回数カウンタ（a時短回数カウンタ、b時短回数カウンタ、c時短回数カウンタ）を更新（減算、加算、初期化、クリア）する処理、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数に対応するカウンタ（天井発動残回数カウンタ）を更新（減算又は加算）する処理、大当たり乱数カウンタを更新する処理、大当たり種別カウンタを更新する処理、リーチ乱数カウンタを更新する処理、特図変動種別カウンタを更新する処理、大当たり乱数初期値カウンタを更新する処理、普図当たり乱数カウンタを更新する処理、普図当たり種別乱数カウンタを更新する処理、普図変動種別乱数カウンタを更新する処理、普図当たり乱数値初期値カウンタを更新する処理、電動役物の残りの開放時間に対応する開放時間カウンタを更新（減算、加算又はクリア）する処理、大当たり遊技の残りのラウンド数に対応するラウンド数カウンタを更新（減算又は加算）する処理、大当たり遊技のオープニングの残り時間に対応するオープニング時間カウンタを更新（減算又は加算）する処理、ラウンド遊技の最大残り時間に対応するラウンド遊技時間カウンタを更新（減算、加算、又はクリア）する処理、大当たり遊技のエンディングの残り時間に対応エンディング時間カウンタを更新（減算又は加算）する処理、特図変動パターンコマンドを更新（設定）する処理、停止種別コマンドを更新（設定）する処理、保留球数コマンドを更新（設定）する処理、確定表示コマンドを更新（設定）する処理、特図シフトコマンドを更新（設定）する処理、第1特図保留コマンドを更新（設定）する処理、第2特図保留コマンドを更新（設定）する処理、小当たり遊技開始コマンドを更新（設定）する処理、得表示OPコマンドを更新（設定）する処理、損表示OPコマンドを更新（設定）する処理、小当たりオープニング開始コマンドを更新（設定）する処理、小当たりオープニング終了コマンドを更新（設定）する処理、可動羽部作動開始コマンドを更新（設定）する処理、小当たり遊技終了コマンドを更新（設定）する処理、大当たり遊技開始コマンドを更新（設定）する処理、オープニング開始コマンドを更新（設定）する処理、オープニング終了コマンドを更新（設定）する処理、ラウンド遊技開始コマンドを更新（設定）する処理、ラウンド遊技終了コマンドを更新（設定）する処理、インターバル開始コマンドを更新（設定）する処理、インターバル終了コマンドを更新（設定）する処理、エンディング開始コマンドを更新（設定）する処理、エンディング終了コマンドを更新（設定）する処理、大当たり遊技終了コマンドを更新（設定）する処理、特図変動表示中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、特図変動停止フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、普図変動表示中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、普図変動停止表示フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、電動役物開放中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、大当たり遊技開始フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、大当たり遊技中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、オープニング中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、ラウンド遊技中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、インターバル中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、エンディング中フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、大当たり遊技終了フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、小当たり遊技

10

20

30

40

50

開始フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、小当たりオープニングフラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、V入賞口開閉部作動フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、可動羽部作動フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、小当たり遊技フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、V入賞フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、確変遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、通常遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、大当たり遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、小当たり遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、通常遊技状態フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、時短遊技状態フラグ（a時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態フラグ、c時短遊技状態フラグ）を更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、第1特図遊技を実行する権利の保留に対する第1特図保留エリアに格納される特図当否情報（追加又はシフト）を更新する処理、第1特図遊技の保留数に関する情報を更新（加算又は減算）する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留に対する第2特図保留エリアに格納される特図当否情報を更新（追加又はシフト）する処理、第2特図遊技の保留数に関する情報を更新（加算又は減算）する処理、特図実行エリアに格納される特図当否情報を更新（上書き）する処理、普図変動を実行する権利の保留に対する普図保留格納エリアに格納される普図当否情報や普図変動保留数に関する情報を更新する処理、特図遊技を実行する場合に1回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新（ワークRAMに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）する処理、大当たり遊技を実行する場合に1回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新（ワークRAMに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）する処理、小当たり遊技を実行する場合に1回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新（ワークRAMに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）する処理、特図遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、大当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、小当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、表示データテーブルバッファに格納される情報（表示データテーブル）を更新する処理、追加データテーブルバッファに格納される情報（追加データテーブル）を更新する処理、転送データテーブルバッファに格納される情報（転送データテーブル）を更新する処理、フレームバッファに格納された描画情報を更新する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1994】

特定の遊技状態は、遊技に関する状態であればよい。特定の遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態）、大当たり遊技の開始又は終了によりa時短遊技状態での特図遊技の実行回数が初期化された状態、大当たり遊技の開始又は終了によりb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数が初期化された状態、遊技機のRAMクリアによりb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数が初期化された状態、a時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、b時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、c時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、大当たり遊技終了から次に大当たり遊技が開始されるまでの状態、確変遊技状態、小当たり遊技状態、小当たり遊技においてオープニングが実行されている状態、小当たり遊技においてV入賞口が開放されている状態、大当たり遊技状態、大当たり遊技においてオープニングが実行されている状態、大当たり遊技において開閉実行モードが実行されている状態、大当たり遊技において各ラウンド遊技が実行されている状態、大当たり遊技においてエンディングが実行されている状態、普図当たり遊技が開始されてから普図当たり遊技が終了するまでの状態、普通電動役物が作動（第2入賞口が開放）している状態、所定の図柄の変動状態（所定の図柄の変動が開始されてか

ら変動が終了するまでの状態)、特別図柄(第1特図、第2特図)の変動状態(特別図柄の変動が開始されてから変動が終了するまでの状態)、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動状態、大当たり抽選の結果が外れである場合の特別図柄の変動状態、普通図柄の変動状態(普通図柄の変動が開始されてから変動が終了するまでの状態)、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動状態、普図当たり抽選の結果が外れである場合の普通図柄の変動状態、遊技盤に設けられる可動体が作動している状態、各種演出の実行状態、大当たり遊技において演出が実行されている状態、特図遊技において演出が実行されている状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1995】

所定の更新状態は、所定図柄の変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報が更新された結果、遊技者に何らかの利益を付与可能な状態であればよい。所定の更新状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を開始可能な状態、大当たり遊技を終了可能な状態、小当たり遊技を開始可能な状態、小当たり遊技を終了可能な状態、普図当たり遊技を開始可能な状態、普図当たり遊技を終了可能な状態、確変遊技状態を開始可能な状態、確変遊技状態を終了可能な状態、a時短遊技状態を開始可能な状態、a時短遊技状態を終了可能な状態、b時短遊技状態を開始可能な状態、b時短遊技状態を終了可能な状態、c時短遊技状態を開始可能な状態、c時短遊技状態を終了可能な状態、所定の図柄の変動表示を開始可能な状態、所定の図柄の変動表示を終了可能な状態、特別図柄(第1特図、第2特図)の変動表示を開始可能な状態、特別図柄(第1特図、第2特図)の変動表示を終了可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動表示を開始可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動表示が開始された状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動表示中の状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動表示が停止された状態、飾り図柄の変動表示を開始可能な状態、飾り図柄の変動表示を終了可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の飾り図柄の変動表示を開始可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の飾り図柄の変動表示が開始された状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の飾り図柄の変動表示中の状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の飾り図柄の変動表示が停止された状態、普通図柄の変動表示を開始可能な状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示が開始された状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示中の状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示が停止された状態、各種カウンタが0になった状態、各種カウンタが所定値以上になった状態、b時短遊技状態を発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に対応する減算式のカウンタ(天井発動残回数カウンタ)が0になることに基づくb時短遊技状態を発生可能な状態、b時短遊技状態を発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に対応する加算式のカウンタ(天井発動残回数カウンタ)が所定値以上になることに基づくb時短遊技状態を発生可能な状態、大当たり乱数カウンタの値が大当たりに対応する値になった状態、大当たり乱数カウンタの値が小当たりに対応する値になった状態、普図当たり乱数カウンタの値が当たりに対応する値になった状態、確変大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが0となることに基づく確変遊技状態を発生可能な状態、確変大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づく確変遊技状態を発生可能な状態、時短大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが0となることに基づくa時短遊技状態を発生可能な状態、時短大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づくa時短遊技状態を発生可能な状態、通常大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが0となることに基づくa時短遊技状態を発生可能な状態、通常大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づくa時短遊技状態を発生可能な状態、小当たり遊技の実行中にV入

10

20

30

40

50

賞口への遊技球が入球した場合の小当たり遊技の残り時間に対応する減算式時間カウンタの値が0になった状態、小当たり遊技の実行中にV入賞口への遊技球が入球した場合の小当たり遊技の残り時間に対応する加算式時間カウンタの値が所定値以上になった状態、特図遊技を実行する場合に1回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リストが更新（ワークRAMに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）された状態、特図遊技を実行する場合に1回の特図遊技の全体に対して設定された一連の描画リストを最後まで実行した状態（特図遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、大当たり遊技を実行する場合に1回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを最後まで実行した状態（大当たり遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、小当たり遊技を実行する場合に1回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを最後まで実行した状態（小当たり遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、特図遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、大当たり遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、小当たり遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1996】

所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与する状態であればよい。所定の利益状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば賞球が付与され易い状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態、確率遊技状態、電動役物が作動し易い状態、普図当たり抽選の結果が当たりとなり易い状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態、小当たり遊技においてV入賞させるほうがV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値が高い状態、小当たり遊技においてV入賞させるよりもV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態、特図遊技において特定の演出が実行される状態、特図遊技において大当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において確変大当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において小当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において出玉期待値が有利な遊技方法に関する演出が実行される状態、特図遊技において小当たり時にV入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、特図遊技において小当たり時にV入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、大当たり遊技において特定の演出が実行される状態、大当たり遊技において確変昇格演出が実行される状態、大当たり遊技において保留連荘演出が実行される状態、小当たり遊技においてV入賞させるほうがV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、小当たり遊技においてV入賞させるよりもV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1997】

報知態様は、所定の報知に対応した態様であればよい。報知態様としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば画像による報知態様、光による報知態様、音声による報知態様、遊技者の利益を報知する態様、遊技者の不利益を報知する態様、将来的に発生する事象を報知する態様、賞球が付与され易い状態であることを報知する態様、大当たり遊技状態であることを報知する態様、小当たり遊技状態であることを報知する態様、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態であることを報知する態様、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態であることを報知する態様、確率遊技状態であることを報知する態様、電動役物が作動し易い状態であることを報知する態様、普図当たり抽選の結果が当たりとなり易い状態であることを報知する態様、a時短遊技状態であることを報知する態様、b時短遊技状態であることを報知する態様、c時短遊技状態であることを報知する態様、小当たり遊技においてV入賞させるほうがV入賞させずにb時短遊技状態が発生させ

るよりも出玉期待値が高い状態であることを報知する態様、小当たり遊技においてV入賞させるよりもV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態であることを報知する態様、特図遊技において小当たり時にV入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様、特図遊技において小当たり時にV入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様、特図遊技におけるリーチ演出の表示態様（リーチ演出種別）、特図遊技における将来的発生するリーチ演出種別を報知する態様（例えば演出ストック）、特図遊技に何かの演出が発生することを報知する態様（例えばタイマー演出）、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が外れであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が外れであることを報知してからの大当たりであることを報知する態様（例えば復活演出）、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知してからの大当たりの種別が遊技者により有利（確変大当たり、RUSH突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する態様（例えば昇格演出）、特図遊技における所定の図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技における特別図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技において大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において確変大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において通常当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において時短大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において小当たりであることを報知する停止態様、特図遊技において外れであることを報知する停止態様、特図遊技における飾り図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技において大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばゾロ目停止）、特図遊技において確変大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば7図柄のゾロ目停止）、特図遊技において通常大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば偶数図柄のゾロ目）、特図遊技において時短大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において小当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば非ゾロ目停止）、特図遊技において前後外れリーチであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において前後外れ以外リーチであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において完全外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばバラケ目停止）、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば非ゾロ目停止状態）から特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えばゾロ目停止状態）に変化する態様、特図遊技において大当たりことを報知する飾り図柄の停止状態（例えば偶数ゾロ目停止状態）から遊技者により有利な大当たり（確変大当たり、RUSH突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば7ゾロ目停止状態）に変化する態様、普図遊技における普通図柄の停止態様（停止種別）、普図遊技において当たりであることを報知する普通図柄の停止態様、普図遊技において外れであることを報知する普通図柄の停止態様、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1998】

報知制御手段は、報知態様を制御する処理であればよい。報知制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば画像による報知態様を制御する処理、光による報知態様を制御する処理、音声による報知態様を制御する処理、遊技者の利益を報知する態様に制御する処理、遊技者の不利益を報知する態様に制御する処理、将来的に発生する事象を報知する態様に制御する処理、賞球が付与され易い状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態であることを報知する態様に制御する処理、確率遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、電動役物が作動し易い状態であることを報知する態様に制御する処理、a時短遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、b時短遊技状態であるこ

とを報知する態様に制御する処理、c時短遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技においてV入賞させるほうがV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値が高い状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技においてV入賞させるよりもV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技において小当たり時にV入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技において小当たり時にV入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技おけるリーチ演出の表示態様（リーチ演出種別）を制御する処理、特図遊技における将来的発生するリーチ演出種別を報知する態様（例えば演出ストック）に制御する処理、特図遊技に何かの演出が発生することを報知する態様（例えばタイマー演出）に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が外れであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が外れであることを報知してからの大当たりであることを報知する態様（例えば復活演出）に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知してからの大当たりの種別が遊技者により有利（確変大当たり、RUSH突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する態様（例えば昇格演出）に制御する処理、特図遊技における所定の図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、特図遊技における特別図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、特図遊技において大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において確変大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において通常当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において時短大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において小当たりであることを報知する停止態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する停止態様に制御する処理、特図遊技における飾り図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、特図遊技において大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばゾロ目停止）に制御する処理、特図遊技において確変大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば7図柄のゾロ目停止）に制御する処理、特図遊技において通常大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば偶数図柄のゾロ目）に制御する処理、特図遊技において時短大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において小当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば非ゾロ目停止）態様に制御する処理、特図遊技において前後外れリーチであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において前後外れ以外リーチであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において完全外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばバラケ目停止）態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば非ゾロ目停止状態）から特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えばゾロ目停止状態）に変化する態様に制御する処理、特図遊技において大当たりことを報知する飾り図柄の停止状態（例えば偶数ゾロ目停止状態）から遊技者により有利な大当たり（確変大当たり、RUSH突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば7ゾロ目停止状態）に変化する態様に制御する処理、普図遊技における普通図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、普図遊技において当たりであることを報知する普通図柄の停止態様に制御する処理、普図遊技において外れであることを報知する普通図柄の停止態様に制御する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1999】

所定の遊技条件は、判定手段により実行された所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に遊技者による所定の遊技操作に基づいて成立する条件であればよい。所定の遊技条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選の結果が大当たり

である場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が確変当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が時短当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が外れである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技においてV入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技においてV入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が時短大当たりである場合に実行される時短大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に実行される通常大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技においてV入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、操作ボタンに対する操作に基づいて成立する条件、遊技盤の正面側へのタッチ操作に基づいて成立する条件、遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することにより成立する条件、遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、発射ハンドルに対する操作に基づいて遊技球を遊技盤の左側領域に発射することにより成立する条件、発射ハンドルに対する所定の操作に基づいて遊技球を遊技盤の右側領域に発射することにより成立する条件、発射ハンドルに対する所定の操作に基づいて遊技球を遊技盤の右側領域に発射することにより成立する条件、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2000】

特定の利益は、所定の遊技条件が成立した場合に付与される利益であればよい。特定の利益としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選の結果が特定結果である場合に付与される利益、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に付与される利益、大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づく確変遊技状態の発生、時短大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づくa時短遊技状態の発生、通常大当たり遊技の実行、通常大当たり遊技の実行に基づくa時短遊技状態の発生、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に付与される利益、小当たり遊技の実行、小当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり遊技の実行、大当たり抽選の結果が外れである場合に付与される利益、大当たり抽選の結果が外れである場合におけるb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数の減算、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に付与される利益、普図当たり遊技の実行、所定の入賞口への遊技球の入球により付与される利益、所定の入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、一般入賞口（普通入賞口）への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第1特図遊技を開始させる契機を与える第1入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第2特図遊技を開始させる契機を与える第2入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、大当たり遊技における可変入賞口（大

入賞口)への遊技球の入球に基づく賞球の付与、小当たり遊技における可変入賞口(大入賞口)への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第1入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行、第1入賞口への遊技球の入球に基づく第1特図遊技の実行、第2入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行、第2入賞口への遊技球の入球に基づく第2特図遊技の実行、スルーゲートへの遊技球の入球(通過)に基づく普図当たり抽選の実行、スルーゲートへの遊技球の入球(通過)に基づく普図当たり遊技の実行、特定演出の実行、特図遊技での特定演出の実行、特図遊技での大当たり確定演出の実行、特図遊技での昇格演出の実行、特図遊技での復活演出の実行、大当たり遊技での特定演出の実行、大当たり遊技での昇格演出の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2001】

利益発生手段は、特定の利益を発生させる処理であればよい。利益発生手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選の結果が特定結果である場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づく確変遊技状態を発生させる処理、時短大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づきa時短遊技状態を発生させる処理、通常大当たり遊技を実行する処理、通常大当たり遊技の実行に基づきa時短遊技状態を発生させる処理、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、小当たり遊技を実行する処理、小当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり遊技を実行する処理、大当たり抽選の結果が外れである場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり抽選の結果が外れである場合におけるb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を減算する処理、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、普図当たり遊技を実行する処理、所定の入賞口への遊技球の入球により付与される利益を発生させる処理、所定の入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、一般入賞口(普通入賞口)への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第1特図遊技を開始させる契機を与える第1入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第2特図遊技を開始させる契機を与える第2入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、大当たり遊技における可変入賞口(大入賞口)への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、小当たり遊技における可変入賞口(大入賞口)への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第1入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり抽選を実行する処理、第1入賞口への遊技球の入球に基づき第1特図遊技を実行する処理、第2入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり抽選を実行する処理、第2入賞口への遊技球の入球に基づき第2特図遊技を実行する処理、スルーゲートへの遊技球の入球(通過)に基づき普図当たり抽選を実行する処理、スルーゲートへの遊技球の入球(通過)に基づき普図当たり遊技を実行する処理、特定演出を実行する処理、特図遊技において特定演出を実行する処理、特図遊技において大当たり確定演出を実行する処理、特図遊技において昇格演出を実行する処理、特図遊技において復活演出を実行する処理、大当たり遊技において特定演出を実行する処理、大当たり遊技において昇格演出を実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2002】

ところで、昨今の遊技機では、例えば低確率モード(大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低確率である遊技中状態)のような所定の遊技状態において、例えば更新情報としての特図変動の回数(例えばb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技に実行回数に対応するカウンタ)が規定回数に到達した場合に所定の利益状態として時短遊技状態(いわゆる利益遊技状態であるb時短遊技状態、天井時短遊技状態)に移行するものがある。それに対する報知は、例えば前記規定回数に到達するまでに必要な特図遊技の残回数を報知するのみであったり、前記規定回数まで同じ内容を表示するなど、単調なものであり、更なる工夫が求められる。例えば、具体的には、利益遊技状態であるb時短遊技状態では、高頻度で電動役物が作動することによって大当たり抽選を実行する契機を与え

10

20

30

40

50

る第2入賞口が高頻度で開放される。そのため、b時短遊技状態では、第2入賞口への遊技球の入球に基づく特典付与として、賞球付与と大当たり抽選を受け易い。その結果、b時短遊技状態では、遊技者は、遊技球の減少を抑制しつつ大当たり抽選を受けられることができるため、第2入賞口への遊技球の入球が不要又は困難な通常遊技状態に比べて、特典付与として大当たり遊技を発生させるために必要な遊技球数を低減することができる。

【2003】

また、昨今の遊技機では、第1入賞口への遊技球の入球を契機として特典付与として大当たり遊技が発生される場合に比べて、第2入賞口への遊技球の入球を契機として特典付与として大当たり遊技が発生される場合のほうが、遊技者に付与される利益が大きく設定される傾向がある。例えば、第2入賞口への遊技球の入球を契機とするほうが、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする場合に比べて、大当たり遊技が発生し易い状態（いわゆるRUSH状態）への突入率が優遇されることがある。一例において、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする場合のRUSH突入率が50%に設定されるのに対して、第2入賞口への遊技球の入球を契機とする場合のRUSH突入率が100%に設定される。そのため、利益遊技状態であるb時短遊技状態は、通常遊技状態に比べてRUSH突入率が高く、その結果、低確率モード（大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低確率である遊技中状態）である通常遊技状態において最初の大当たり遊技が発生する場合に比べて、遊技中状態が低確率モードのb時短遊技状態において最初の大当たり遊技が発生する場合のほうが、最初の大当たり遊技の発生以降の出玉期待値（遊技者に得られる賞球の合計の平均値）が高くなる。このように、出玉期待値は、最初の大当たり遊技の発生が通常遊技状態に比べてb時短遊技状態のほうが高くなる。

10

20

【2004】

ここで、通常遊技状態からb時短遊技状態に移行されるには、b時短遊技状態よりも遊技球が減少する通常遊技状態において規定回数の特図遊技を実行する必要がある。その結果、通常遊技状態におけるマイナス差玉（総賞球数から遊技球の発射球数を差分したものの）が所定数に到達するまでは、通常遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させた場合の差玉期待値（総賞球数から遊技球の発射球数を差分したものの平均値）が、b時短遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させる場合に比べて高くなる。一方、通常遊技状態におけるマイナス差玉が所定数に到達してからは、b時短遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させた場合の差玉期待値が、通常遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させる場合に比べて高くなる。このように、差玉期待値の観点からは、通常遊技状態において大当たり遊技を発生させるほうが遊技者に有利な状態と、通常遊技状態において大当たり遊技を発生させずにb時短遊技状態に移行させてから大当たり遊技を発生させるほうが遊技者に有利な状態とが存在する。

30

【2005】

しかしながら、遊技機では、大当たり遊技を発生させるタイミングをコントロールすることができない。そのため、通常遊技状態における差玉期待値がマイナスであるタイミング、例えばb時短遊技状態に移行する直前において大当たり遊技が発生することがある。そして、通常遊技状態では、第1入賞口への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される結果、RUSHに突入しないことがある。この場合、遊技者は、RUSH突入の恩恵を受けることができず、遊技に対する興味や興味が低下しかねない。

40

【2006】

これに対して、本発明では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第1報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられる。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第1報知態様により報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられることで、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイ

50

ミングが、所定タイミングに到達する前であるか、特定タイミングに到達して以降であるかを判断することができる。これにより、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、特定判定結果となったことに基づく特定の利益を受けることが有利であるか否か、即ち所定の遊技条件を成立させるか否かを判断することができる。その結果、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受け、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けかを選択することができるため、自身によって有利であると判断されるタイミングで特定の利益を受ける可能性がある。従って、遊技者は、特定の利益を受けることが不利であると判断される場合に特定の利益を受けることを回避できるため、自身にとって不利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

10

【2007】

より具体的には、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である0となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第1報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第2報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、段階での遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオープニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態であるb時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によってb時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため遊技の興趣が向上される。

20

30

【2008】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実にを行うことが可能になる。

40

【2009】

以下、本実施形態について、図153～図216を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第1の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【2010】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、特定情報としての「更新情報」を備え、また更新手段としての「更新処理」を備え、また特定の遊技状態としての「遊技中状態」を備え、また所定の更新状態としての「更新終了状態」を備え、また所定の利益状態としての「利益遊技状態」を備え、また報知態様としての「報知表示」を備え、また報知制御手段としての「報知表示制御」を備え、また所定の遊技条件としての「特典付与条件」を備

50

え、また特定の利益としての「特典付与」を備え、また利益発生手段としての「特典付与制御」を備える。

【2011】

[遊技機10の構成]

まず、前述の図1～図3に加え、図153～図155を参照しつつ、遊技機10の構成について説明する。ここで、図153は本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図、図154及び図155は図153に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図である。

【2012】

[前面枠11の構成]

図1～図3に示すように、前面枠11は、操作ボタン20、選択決定部21、発射ハンドル22、上皿23、下皿24、パネル25、スピーカ26、及び電飾部27などを備える。

【2013】

操作ボタン20は、上皿23の前方に設けられている。操作ボタン20は、押下操作の有無に応じて、音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える操作スイッチ20a（図7参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置5では、前述のように、操作ボタン20の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である（図45及び図46参照）。この操作ボタン20は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン20に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出を実行させ、また特図遊技演出での背景演出（背景ステージ）の切り替えの他、所定演出の発生頻度やキャラクタ選択などの遊技カスタマイズのために操作される。

【2014】

発射ハンドル22は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機10では、遊技者による発射ハンドル22に対する所定の遊技操作として回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構32から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル22に対する所定の遊技操作に応じて、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態においては、通常遊技状態では、始動入球領域としての第1入賞口314に遊技球を入球させて第1特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、所定の利益状態では、右打ちが奨励される。具体的には、例えば利益遊技状態である時短遊技状態（a時短遊技状態及びb時短遊技状態）では、始動入球領域としての第2入賞口315やスルーゲート317への遊技球の入球により特典付与条件を成立させて特典付与として第2特図遊技を実行させるために右打ちが奨励され、利益遊技状態である小当たり遊技状態では、特典付与条件としての羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入球を成立させて特典付与として大当たり遊技を発生させるために右打ちが奨励され、利益遊技状態である大当たり遊技状態では、特典付与条件としての可変入賞口316への遊技球の入球を成立させて特典付与として多量の賞球の付与を受けるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル22に対して実行することで適切な特典付与を受けることができる。

【2015】

[内枠12の構成]

図2及び図3に示すように、内枠12は、発射手段としての遊技球発射機構32、遊技球が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤31などを備える。

【2016】

図2に示すように、遊技球発射機構32は、発射レール321、球送り装置322、及びソレノイド323を備える。発射レール321は、遊技球発射機構32から遊技盤31の内レール311及び外レール312に向けて形成されており、遊技球発射機構32から

10

20

30

40

50

発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【2017】

10

図 1 5 3 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1 と、外レール 3 1 2 と、一般入賞口 3 1 3 と、始動入球領域としての第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 と、小当たり遊技において作動される後述の羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4、大当たり遊技において作動される可変入球手段としての可変入賞口 3 1 6、始動入球領域としてのスルーゲート 3 1 7、アウト口 3 1 8、表示手段としての可変表示ユニット 3 4、表示手段としてのメイン表示部 3 6、及び羽役物装置 8 3 が設けられている。

【2018】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された遊技球は、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。一方、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 又は可変入賞口 3 1 6 に入球すると、特典付与制御として賞球付与処理が実行されることで、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、特典付与制御として賞球付与処理では、一般入賞口 3 1 3 への遊技球の入球に対して 10 個の賞球付与が実行され、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に対して 3 個の賞球付与が実行され、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 又は可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球に対して 10 個の賞球付与が実行される。

20

30

【2019】

また、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、特典付与条件としてスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球が成立することを契機として、特典付与として当否抽選処理である普図当たり抽選に関する特典付与制御が実行される。そして、特典付与条件として普図当たり抽選の結果について普図当たりが成立する場合には、特典付与として普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技では、特典付与制御として電動役物 3 1 5 b が作動されることで、始動入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 が開放される特典付与が実行される。このように、普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能になる。

40

【2020】

また、始動入球領域としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することを契機として特典付与条件が成立する場合、特典付与として特図大当たり抽選が実行される。この特図大当たり抽選は、メイン制御ユニット 3 3 1 (主制御装置 4 の MPU 4 1) による特典付与制御の実行により実現される。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 で行われた特図大当たり抽選の結果は、表示手段であるメイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において所定の図柄である特図 (第 1 特図又は第 2 特図) が変動表示される特図遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) が実行されることによって報知される。同時に、特図大当たり抽選の結果は、所定の図柄である飾り図柄の変動表示が表示手段である可変表示ユニット 3 4 の図柄表示部 3 4 1 において実行されることによっても報知される

50

【 2 0 2 1 】

さらに、特図大当たり抽選の結果が小当たりであることで特典付与条件が成立する場合、当該特図遊技の終了後に特典付与として小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、特典付与制御として羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 及び V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動され、V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 への遊技球の入球が可能になる。また、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 に入球することで特典付与条件が成立する場合、特典付与として賞球が付与される。また、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が V 入賞口 8 3 3 に入球することで特典付与条件が成立する場合、特典付与として当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生される。このように、小当たり遊技では、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としての V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与としての賞球付与を受けることができ、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としての V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与としての大当たり遊技を発生させることが可能になる。これとは逆に、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作がなされなかった場合には、特典付与条件としての V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 への入球が成立せずに特典付与を受けられず、当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生しないため、当該小当たり遊技の終了後に第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく特図遊技の実行が可能な状態とされる。

10

20

【 2 0 2 2 】

また、前述のように、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が V 入賞口 8 3 3 に入球することで特典付与条件が成立する場合、当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生される。この大当たり遊技では、特典付与制御として開閉実行モードにおいて所定回数（例えば 5 回又は 1 6 回）のラウンド遊技が繰り返し実行される、各ラウンド遊技では、開閉扉 3 1 9 が、可変入球手段としての可変入賞口 3 1 6 を閉鎖する位置と、可変入賞口 3 1 6 を開放する位置との間で作動される。つまり、開閉実行モードでは、開閉扉 3 1 9 に対する特典付与制御が実行されることで、複数のラウンド遊技数（例えば 5 回又は 1 6 回）から大当たり抽選の結果に応じて決定される数のラウンド遊技が実行される。このように、大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて可変入球手段としての可変入賞口 3 1 6 が繰り返し開放されるため、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としての可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与としての多量の賞球付与を受けることが期待できる。これとは逆に、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作がなされなかった場合には、特典付与条件としての可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が成立せずに特典付与を受けられず、当該大当たり遊技の終了後に第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく特図遊技の実行が可能な状態とされる。

30

40

【 2 0 2 3 】

[羽役物装置 8 3]

本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく 1 種 2 種混合機として構成されており、前述のように羽役物装置 8 3 を備える。羽役物装置 8 3 は、大当たり抽選の結果が小当たりとなることで特典付与条件が成立した場合に特典付与される小当たり遊技において作動されるものである。この小当たり遊技において羽役物装置 8 3 が作動される場合、特典付与条件としての後述の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与として 2 種大当たり遊技が実行される。

【 2 0 2 4 】

羽役物装置 8 3 は、可変入球手段としての可変入賞口 3 1 6 の上方かつ表示手段として

50

の図柄表示部 3 4 1 の右側に設けられている。図 1 5 4 に示すように、羽役物装置 8 3 は、遊技球 9 9 を羽役物装置 8 3 の内部に導入する導入口 8 3 1、及びこの導入口 8 3 1 を閉鎖する閉鎖位置（図 1 5 4 の実線の位置）と導入口 8 3 1 を開放する開放位置（図 1 5 4 の一点鎖線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部 8 3 2 を有する。可動羽部 8 3 2 が待機位置にあることで可動羽部 8 3 2 によって導入口 8 3 1 が閉鎖された状態では、遊技球 9 9 が羽役物装置 8 3 の内部に導入されることはない。一方、図 1 5 5（A）及び図 1 5 5（B）に示すように、可動羽部 8 3 2 が開放位置にあることで導入口 8 3 1 が開放された状態では、可動羽部 8 3 2 によって遊技球 9 9 の受け取りが可能である。可動羽部 8 3 2 によって受け取られた遊技球 9 9 は、導入口 8 3 1 を介して羽役物装置 8 3 の内部に導入され得る。可動羽部 8 3 2 は、始動入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の結果が小当たり（図 1 6 6（A）参照）である場合に開放位置に作動され、導入口 8 3 1 を所定時間、例えば羽役物装置 8 3 に 1～3 個の遊技球 9 9 が入球する時間（1.8 秒以下）だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口 8 3 1 の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

10

【2025】

羽役物装置 8 3 の内部には、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 及び V 入賞口開閉部 8 3 5 が設けられている。V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 には、それぞれ入球センサ 8 3 3 a、8 3 4 a（図 1 5 6 参照）が設けられており、これらの入球センサ 8 3 3 a、8 3 4 a によって V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 に遊技球が入球したことが検知される。そして、V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 の入球センサ 8 3 3 a、8 3 4 a によって遊技球が入球したことが検知されることで特典付与条件が成立した場合、特典付与制御が実行されることで特典付与として賞球付与が実行される。

20

【2026】

V 入賞口開閉部 8 3 5 は、V 入賞口 8 3 3 を閉鎖状態とする閉鎖位置（図 1 5 5（A）参照）と V 入賞口 8 3 3 を開放する開放位置（図 1 5 5（B）参照）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、通常は V 入賞口 8 3 3 を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、V 入賞口 8 3 3 が開放される。

30

【2027】

なお、本実施形態では、羽役物装置 8 3 の内部に V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 が設けられているが、通常入賞口 8 3 4 が省略してもよい。また、本実施形態では、羽役物装置 8 3 が可変入球手段としての t 口 3 1 6 とは別に設けられているが、可変入賞口 3 1 6 を省略し、羽役物装置 8 3 を大当たり遊技において作動する可変入球手段として利用してもよい。

【2028】

[遊技機 10 のシステム構成]

次に、図 1 5 6～図 1 6 9 を参照しつつ、本実施形態の遊技機 10 のシステム構成や遊技機 10 の主制御装置 4 において使用される各種テーブル等について説明する。

【2029】

40

ここで、図 1 5 6 は、遊技機 10 のシステム構成の一例を示すブロック図である。図 1 5 6 に示すように、遊技機 10 のシステム構成は、基本的に前述の第 1 の実施形態と同様であるが、羽役物装置 8 3 が設けられることで、V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を検知する入球センサ 8 3 3 a、及び通常入賞口 8 3 4 への遊技球の入球を検知する入球センサ 8 3 4 a が設けられている点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【2030】

[表示制御装置 6 の電氣的構成]

次に、図 1 5 7 を参照して、表示制御装置 6 の電氣的構成について説明する。図 1 5 7 は、図 1 5 3 に示す遊技機の表示制御装置のシステム構成の一例を示すブロック図である。図 1 5 7 に示すように、表示制御装置 6 は、MPU 6 3 1 と、ワーク RAM 6 3 3 と、

50

キャラクタROM 634と、常駐用ビデオRAM 635と、通常用ビデオRAM 636と、画像コントローラ637と、入力ポート638と、出力ポート639と、バスライン640, 641とを有している。

【2031】

入力ポート638の入力側には音声ランプ制御装置5の出力側が接続され、入力ポート638の出力側には、MPU631、ワークRAM633、キャラクタROM634、画像コントローラ637がバスライン640を介して接続されている。画像コントローラ637には、常駐用ビデオRAM635及び通常用ビデオRAM636が接続されると共に、バスライン641を介して出力ポート639が接続されている。また、出力ポート639の出力側には、図柄表示部341が接続されている。

10

【2032】

以下では、先にMPU631、キャラクタROM634、画像コントローラ637、常駐用ビデオRAM635、通常用ビデオRAM636について説明し、次いで、ワークRAM633について説明する。

【2033】

まず、MPU631は、主制御装置4の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置5から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341の表示内容を制御するものである。MPU631は、更新処理によってアドレス指定先が更新(移動)される命令ポインタ631aを内蔵しており、命令ポインタ631aで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。MPU631には、電源投入(停電からの復電を含む。以下、同じ。)直後に、電源制御装置9からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ631aは、MPU631のハードウェアによって自動的に実行される更新処理によって更新情報としての命令ポインタ631aの値が「0000H」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、更新情報としての命令ポインタ631aの値が更新処理により1ずつ加算される。また、MPU631が命令ポインタ631aの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示された更新情報としてのポインタの値が命令ポインタ631aにセットされる。

20

【2034】

なお、本実施形態では、MPU631によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、図柄表示部341に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM634に記憶させている。もちろん、MPU631によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、専用のプログラムROMを設けて記憶させてもよい。

30

【2035】

キャラクタROM634は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ634aによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタROM634に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置6における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

40

【2036】

一方で、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の1ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、NAND型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、MPU631が直接キャラクタROM634から

50

制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、MPU631として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置6の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【2037】

そこで、本実施形態では、MPU631のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタROM634のNAND型フラッシュメモリ634aに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークRAM633に転送して格納する。そして、MPU631はワークRAM633に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークRAM633は、後述するようにDRAM(Dynamic RAM)によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、MPU631は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置6において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部341を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

10

【2038】

キャラクタROM634は、MPU631において実行される制御プログラムや、図柄表示部341に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、MPU631とバスライン640を介して接続されている。MPU631は、バスライン640を介してシステムリセット解除後にキャラクタROM634に直接アクセスし、そのキャラクタROM634の後述する第2プログラム記憶エリア634a1に記憶された制御プログラムを、ワークRAM633のプログラム格納エリア633aへ転送する。また、バスライン640には画像コントローラ637も接続されており、画像コントローラ637はキャラクタROM634の後述するキャラクタ記憶エリア634a2に格納された画像データを、画像コントローラ637に接続されている常駐用ビデオRAM635や通常用ビデオRAM636へ転送する。

20

【2039】

このキャラクタROM634は、NAND型フラッシュメモリ634a、ROMコントローラ634b、バッファRAM634c、NOR型ROM634dをモジュール化して構成されている。

【2040】

NAND型フラッシュメモリ634aは、キャラクタROM634におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、MPU631によって実行される制御プログラムの大部分や図柄表示部341を駆動させるための固定値データを記憶する第2プログラム記憶エリア634a1と、図柄表示部341に表示させる画像(キャラクタ等)のデータを格納するキャラクタ記憶エリア634a2とを少なくとも有している。

30

【2041】

ここで、NAND型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタROM634を容易に大容量化することができる。これにより、本遊技機10において、例えば2ギガバイトの容量を持つNAND型フラッシュメモリ634aを用いることにより、図柄表示部341に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア634a2に記憶させることができる。よって、遊技者の興味をより高めるために、図柄表示部341に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

40

【2042】

また、NAND型フラッシュメモリ634aは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア634a2に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第2プログラム記憶エリア634a1に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、専用のプログラムROMを設けて記憶させることなく、図柄表示部341に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM634に記憶させることができるので、表示制御装置6における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

50

【2043】

ROMコントローラ634bは、キャラクタROM634の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン640を介してMPU631や画像コントローラ637から伝達されたアドレスに基づいて、NAND型フラッシュメモリ634a等から該当するデータを読み出し、バスライン640を介してMPU631又は画像コントローラ637へ出力する。

【2044】

ここで、NAND型フラッシュメモリ634aは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ROMコントローラ634bは、NAND型フラッシュメモリ634aから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてNAND型フラッシュメモリ634aへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。

【2045】

このROMコントローラ634bにより、エラービットを含むNAND型フラッシュメモリ634aから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタROM634としてNAND型フラッシュメモリ634aを用いたとしても、誤ったデータに基づいてMPU631が処理を行ったり、画像コントローラ637が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【2046】

また、ROMコントローラ634bによってNAND型フラッシュメモリ634aの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU631や画像コントローラ637は、個々のNAND型フラッシュメモリ634aで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタROM634へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタROM634にNAND型フラッシュメモリ634aを用いても、キャラクタROM634へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【2047】

バッファRAM634cは、NAND型フラッシュメモリ634aから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU631や画像コントローラ637からバスライン640を介してキャラクタROM634に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ634bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば2キロバイト）のデータがバッファRAM634cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていない場合は、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分（例えば、2キロバイト）のデータをNAND型フラッシュメモリ634a（又はNOR型ROM634d）より読み出してバッファRAM634cに一旦セットする。そして、ROMコントローラ634bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン640を介してMPU631や画像コントローラ637に出力する。

【2048】

このバッファRAM634cは、2バンクで構成されており、1バンク当たりNAND型フラッシュメモリ634aの1ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ROMコントローラ634bは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、NAND型フラッシュメモリ634aのデータを外部に出力したり、MPU631や画像コントローラ637より指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ634aから一方のバンクに転送してセットする処理と、MPU631や画像コントローラ637によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してMPU631や画像コントローラ637に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタROM634の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

10

20

30

40

50

【2049】

NOR型ROM634dは、キャラクタROM634におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ634aを補完することを目的にそのNAND型フラッシュメモリ634aよりも極めて小容量（例えば、2キロバイト）に構成されている。このNOR型ROM634dには、キャラクタROM634に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ634aの第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU631においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第1プログラム記憶エリア634d1が少なくとも設けられている。

【2050】

ブートプログラムは、図柄表示部341に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置6を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にMPU631が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置6において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第1プログラム記憶エリア634d1は、このブートプログラムのうち、バッファRAM634cの1バンク分（即ち、NAND型フラッシュメモリ634aの1ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にMPU631によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、1ページの容量が2キロバイトであれば、1024ワード（1ワード＝2バイト）分の命令）を格納する。なお、第1プログラム記憶エリア634d1に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファRAM634cの1バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置6の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【2051】

MPU631は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって更新情報としての命令ポインタ631aの値を「0000H」に設定すると共に、バスライン640に対して命令ポインタ631aにて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタROM634のROMコントローラ634bは、バスライン640にアドレス「0000H」が指定されたことを検知すると、NOR型ROM634dの第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM634cの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をMPU631へ出力する。

【2052】

MPU631は、キャラクタROM634から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、更新情報としての命令ポインタ631aを1だけ加算する更新処理を実行し、命令ポインタ631aにて示されるアドレスをバスライン640に対して指定する。そして、キャラクタROM634のROMコントローラ634bは、バスライン640によって指定されたアドレスがNOR型ROM634dに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にNOR型ROM634dからバッファRAM634cにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファRAM634cより読み出して、MPU631に対して出力する。

【2053】

ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てNAND型フラッシュメモリ634aに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU631によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM634dに格納するのは、次の理由による。即ち、NAND型フラッシュメモリ634aは、上述したように、最初の1ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というNAND型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【2054】

このようなNAND型フラッシュメモリ634aに対して制御プログラムを全て格納す

10

20

30

40

50

ると、システムリセット解除後にMPU631が最初に行うべき命令コードをフェッチするためにMPU631からバスライン640を介してアドレス「0000H」が指定された場合、キャラクタROM634はアドレス「0000H」に対応するデータ(命令コード)を含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ634aから読み出してバッファRAM634cにセットしなければならない。そして、NAND型フラッシュメモリ634aの性質上、その読み出しからバッファRAM634cへのセットに多大な時間を要することになるので、MPU631は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、MPU631の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置6における図柄表示部341の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。 10

【2055】

これに対し、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU631によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をNOR型ROM634dに格納することによって、システムリセット解除後にMPU631からバスライン640を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM634は即座にNOR型ROM634dの第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM634cにセットして、対応するデータ(命令コード)をMPU631へ出力することができる。よって、MPU631は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができ、MPU631の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aで構成されたキャラクタROM634に制御プログラムを格納しても、表示制御装置6における図柄表示部341の制御を即座に開始することができる。 20

【2056】

さて、ブートプログラムは、NAND型フラッシュメモリ634aの第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM634dの第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ(例えば、後述する表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブルなど)を、所定量(例えば、NAND型フラッシュメモリ634aの1ページ分の容量)ずつワークRAM633のプログラム格納エリア633aやデータテーブル格納エリア633bへ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU631は、まず、システムリセット解除後に第1プログラム記憶エリア634d1から読み出したブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムを、第1プログラム記憶エリア634d1のブートプログラムがセットされているバッファRAM634cのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア633aに転送し、格納する。 30

【2057】

ここで、第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM634cの1バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第1プログラム記憶エリア634d1のブートプログラムがバッファRAM634cにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM634cの一方のバンクにのみセットされる。よって、第1プログラム記憶エリア634d1のブートプログラムに従って、第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア633aに転送する場合は、バッファRAM634cの一方のバンクにセットされた第1プログラム記憶エリア634d1のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第1プログラム記憶エリア634d1のブートプログラムを再度バッファRAM634cにセットし直すといっ 40 50

た処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【2058】

第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されているブートプログラムは、第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア633aに転送すると、命令ポインタ631aをプログラム格納エリア633a内の第1の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU631によって第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア633aに転送されると、命令ポインタ631aがプログラム格納エリア633aの第1の所定番地に設定される。

【2059】

よって、第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア633aに格納されると、MPU631は、そのプログラム格納エリア633aに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、MPU631は、第2プログラム記憶エリア634a1を有するNAND型フラッシュメモリ634aから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア633aを有するワークRAM633に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークRAM633はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによって構成されるキャラクタROM634に記憶させた場合であっても、MPU631は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【2060】

ここで、第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムには、第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されているブートプログラムは、ワークRAM633のプログラム格納エリア633aに所定量だけ第2プログラム記憶エリア634a1から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア633aに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第1の所定番地として命令ポインタ631aを設定するようにプログラミングされている。

【2061】

これにより、MPU631は、第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されているブートプログラムによって、第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア633aに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

【2062】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア633aに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第2プログラム記憶エリア634a1から所定量ずつプログラム格納エリア633a又はデータテーブル格納エリア633bに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ631aをプログラム格納エリア633a内の第2の所定番地に設定する。具体的には、この第2の所定番地として、プログラム格納エリア633aに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図202のステップS4101参照）の終了後に実行される初期化処理（図202のステップS4102参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

【2063】

MPU631は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラ

10

20

30

40

50

ム格納エリア 6 3 3 a 又はデータテーブル格納エリア 6 3 3 b に転送される。そして、ブートプログラムが MPU 6 3 1 により最後まで実行されると、命令ポインタ 6 3 1 a が第 2 の所定番地に設定され、以後、MPU 6 3 1 は、NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を参照することなく、プログラム格納エリア 6 3 3 a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【 2 0 6 4 】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a によって構成されるキャラクタ ROM 6 3 4 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワーク RAM 6 3 3 のプログラム格納エリア 6 3 3 a に転送することで、MPU 6 3 1 は、読み出し速度が高速な DRAM によって構成されるワーク RAM から制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置 6 において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部 3 4 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

10

【 2 0 6 5 】

また、上述したように、NOR 型 ROM 6 3 4 d にブートプログラムを全て格納せず、システムリセット解除後に MPU 6 3 1 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に記憶させても、第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア 6 3 3 a に転送することができる。よって、キャラクタ ROM 6 3 4 は、極めて小容量の NOR 型 ROM 6 3 4 d を追加するだけで、MPU 6 3 1 の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタ ROM 6 3 4 のコスト増加を抑制することができる。

20

【 2 0 6 6 】

画像コントローラ 6 3 7 は、更新情報としての画像を描画する更新処理を実行し、その描画した画像を所定のタイミングで図柄表示部 3 4 1 に表示させるデジタル信号プロセッサ (DSP) である。画像コントローラ 6 3 7 は、MPU 6 3 1 から送信される後述の描画リスト (図 1 6 4 参照) に基づき更新情報としての 1 フレーム分の画像を描画する更新処理を実行して、後述する第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 及び第 2 フレームバッファ 6 3 6 c のいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された 1 フレーム分の画像情報を図柄表示部 3 4 1 へ出力することによって、図柄表示部 3 4 1 に画像を表示させる。画像コントローラ 6 3 7 は、この更新情報としての 1 フレーム分の画像の更新処理としての描画処理と 1 フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示部 3 4 1 における 1 フレーム分の画像表示時間 (本実施形態では、20 ミリ秒) の中で並列処理する。

30

【 2 0 6 7 】

画像コントローラ 6 3 7 は、更新情報としての 1 フレーム分の画像の更新処理としての描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に、MPU 6 3 1 に対して垂直同期割込信号 (以下、「V 割込信号」と称する) を送信する。MPU 6 3 1 は、この V 割込信号を検出する度に、V 割込処理 (図 2 0 3 (B) 参照) を実行し、画像コントローラ 6 3 7 に対して、更新情報としての次の 1 フレーム分の画像の描画 (更新) を指示する。この指示により、画像コントローラ 6 3 7 は、更新情報としての次の 1 フレーム分の画像の描画処理 (更新処理) を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる処理を実行する。

40

【 2 0 6 8 】

このように、MPU 6 3 1 は、画像コントローラ 6 3 7 からの V 割込信号に伴って V 割込処理を実行し、画像コントローラ 6 3 7 に対して描画指示を行うので、画像コントローラ 6 3 7 は、画像の描画処理及び表示処理間隔 (20 ミリ秒) 毎に、画像の描画指示を MPU 6 3 1 より受け取ることができる。よって、画像コントローラ 6 3 7 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないの

50

で、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【 2 0 6 9 】

画像コントローラ 6 3 7 は、また、M P U 6 3 1 からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 や通常用ビデオ R A M 6 3 6 に転送する処理も実行する。

【 2 0 7 0 】

なお、画像の描画は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 及び通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、M P U 6 3 1 からの指示に基づき、キャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 又は通常用ビデオ R A M 6 3 6 へ転送される。

10

【 2 0 7 1 】

ここで、N A N D 型フラッシュメモリは、R O M の大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他の R O M (マスク R O M や E E P R O M など) と比して遅い。これに対し、表示制御装置 6 では、M P U 6 3 1 が、キャラクタ R O M 6 3 4 に格納されている画像データのうちの一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送するように、画像コントローラ 6 3 7 に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

20

【 2 0 7 2 】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ 6 3 7 にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 6 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って図柄表示部 3 4 1 に描画した画像を表示することができる。

【 2 0 7 3 】

特に、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置 4 又は表示制御装置 6 によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタ R O M 6 3 4 を N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a で構成しても、図柄表示部 3 4 1 に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

30

【 2 0 7 4 】

また、表示制御装置 6 は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 に対して描画に必要な画像データを転送するように、M P U 6 3 1 が画像コントローラ 6 3 7 に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオ R A M 6 3 6 に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 6 3 4 から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って図柄表示部 3 4 1 に描画した画像を表示することができる。

40

【 2 0 7 5 】

また、通常用ビデオ R A M 6 3 6 にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオ R A M 6 3 5 を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

50

【2076】

画像コントローラ637は、NAND型フラッシュメモリ634aの1ブロック分の容量である132キロバイトのSRAMによって構成されたバッファRAM637aを有している。

【2077】

MPU631が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ637に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタROM634の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、転送先の情報(常駐用ビデオRAM635及び通常用ビデオRAM636のいずれに転送するかを示す情報)、及び転送先(常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636)の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

10

【2078】

画像コントローラ637は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタROM634の所定アドレスから更新情報としての1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM637aに格納する更新処理を実行し、常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636の未使用時に、バッファRAM637aに格納された画像データを常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

20

【2079】

これにより、キャラクタROM634から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM637aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM637aから常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタROM634から画像データが常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636へ転送される間に、常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオRAM635や通常用ビデオRAM636が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオRAM635, 636が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、図柄表示部341への表示が間に合わないことを防止することができる。

30

【2080】

また、バッファRAM637aから常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636への画像データへの転送は、画像コントローラ637によって行われるので、常駐用ビデオRAM635及び通常用ビデオRAM636が画像の描画処理や図柄表示部341への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

【2081】

常駐用ビデオRAM635は、キャラクタROM634より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア635a、背面画像エリア635c、キャラクタ図柄エリア635e、エラーメッセージ画像エリア635fが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア635b、飾り図柄エリア635dが少なくとも設けられている。

40

【2082】

電源投入時主画像エリア635aは、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM635に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に図柄表示部341に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア635bは、図柄表示部341に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第1入賞口314への入球が検出された場合に、主制御装置4において行われた抽選結果を特図遊技演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像デ

50

ータを格納する領域である。

【2083】

M P U 6 3 1 は、電源制御装置 9 から電源供給が開始されたときに、キャラクタ R O M 6 3 4 から電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア 6 3 5 a へ転送するように、画像コントローラ 6 3 7 へ転送指示を送信する（図 2 0 2 のステップ S 4 1 0 3 及び S 4 1 0 4 参照）。

【2084】

ここで、図 1 5 8 を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図 1 5 8 は、表示制御装置 6 が電源投入直後において、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に対して格納すべき画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から転送している間に、図柄表示部 3 4 1 にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

10

【2085】

表示制御装置 6 は、電源投入直後に、キャラクタ R O M 6 3 4 から電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア 6 3 5 a 及び電源投入時変動画像エリア 6 3 5 b へ転送すると、続いて、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に格納すべき残りの画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置 6 は、先に電源投入時主画像エリア 6 3 5 a に格納された画像データを用いて、図 1 5 8 (A) に示す電源投入時主画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる。

【2086】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置 4 からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置 5 から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置 6 は、図 1 5 8 (B) に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「 」図柄の電源投入時変動画像と、図 1 5 8 (C) に示すように、「 」図柄と同位置に「 x 」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置 4 からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置 5 から送信される表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置 4 にて行われた大当たり抽選の結果を判断し、「小当たり」である場合は図 1 5 8 (B) に示す画像を特図遊技演出の停止後に一定期間表示させ、「外れ」である場合は図 1 5 8 (C) に示す画像を特図遊技演出の停止後に一定期間表示させる。

20

30

【2087】

M P U 6 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に対して転送されるまで、画像コントローラ 6 3 7 に対し、電源投入時主画像エリア 6 3 5 a に格納された画像データを用いた電源投入時主画像の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送されている間、遊技者やホール関係者は、図柄表示部 3 4 1 に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置 6 は、電源投入時主画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき画像データがキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

40

【2088】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに図柄表示部 3 4 1 に表示されることによって、図柄表示部 3 4 1 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタ R O M 6 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を用いることにより動作チェック

50

の効率が悪化することを抑制できる。

【2089】

また、電源投入時主画像が図柄表示部341に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第1入賞口314に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア635bに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図158(B)及び図158(C)に示す画像が交互に図柄表示部341に表示されるように、MPU631から画像コントローラ637に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な特図遊技演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が図柄表示部341に表示されている間であっても、その簡単な特図遊技演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

10

【2090】

また、電源投入時主画像が図柄表示部341に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア635bに常駐されているので、電源投入時主画像が図柄表示部341に表示されている間に第1入賞口314に入球が検出された場合は、対応する特図遊技演出を図柄表示部341に即座に表示させることができる。

【2091】

図157に戻り、背面画像エリア635cは、図柄表示部341に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図159及び図160を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア635cに格納される背面画像の範囲について説明する。図159及び図160は、3種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオRAM635の背面画像エリア635cに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図159(A)は、「街中ステージ」に対応する背面Aに対して、図159(B)は、「空ステージ」に対応する背面Bに対して、図160は、「島ステージ」に対応する背面Cに対してそれぞれ示したものである。

20

【2092】

背面A～背面Cのうち、背面A及び背面Bに対応する背面画像は、図159に示すように、いずれも図柄表示部341において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタROM634に用意されている。画像コントローラ637は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が図柄表示部341に表示されるように、画像の描画を行う。

30

【2093】

各背面A及び背面Bに用意された画像(以下、「スクロール用画像」と称する。)は、いずれも位置a及び位置cのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置cから位置dの間の画像及び位置aから位置a'の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置cから位置dの間にある画像が表示領域として図柄表示部341に表示された後に、位置aから位置a'の間にある画像を表示領域として図柄表示部341に表示させると、図柄表示部341にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【2094】

遊技者によって操作ボタン20が操作されてステージが「街中ステージ」又は「空ステージ」に変更されると、MPU631は、対応する背面画像のまず位置aから位置a'の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が図柄表示部341に表示されるように、画像コントローラ637を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が図柄表示部341に表示されるように画像コントローラ637を制御し、更に、表示領域が位置cから位置dの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置aから位置a'の画像として図柄表示部341に表示されるように画像コントローラ637を制御する。よって、図柄表示部341には、位置a～位置cの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。

40

50

【2095】

一方、背面Cにおける背面画像は、図160に示すように、時間の経過とともに、図160の(A) (B) (C) (A)・・・の順で、図柄表示部341に表示される。具体的には、背面Cは、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で図柄表示部341に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【2096】

遊技者による操作ボタン20の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面Cの初期背面画像として、図160(A)に示す背面画像が表示される。この図160(A)に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図160(B)に示す背面画像が表示される。図160(B)に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図160(C)に示す背面画像が表示される。図160(C)に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図160(A)に示す背面画像に戻って、再び図160(A)～図160(C)の背面画像が図柄表示部341に表示される。

【2097】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア635cに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Aは、図159(A)に示すように、その背面Aの全範囲、即ち、位置aから位置dに対応する画像データが全て常駐用ビデオRAM635の背面画像エリア635cに格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面Aの画像データを全て背面画像エリア635cに常駐させておくことで、キャラクターROM634へのデータアクセス回数を減らすことができ、表示制御装置6にかかる負荷を軽減することができる。

【2098】

一方、空ステージに対応する背面Bは、図159(B)に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置aから位置bの間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオRAM635の背面画像エリア635cに格納する。また、島ステージに対応する背面Cは、図160(A)を含み、図160(B)を除く図160(A)～図160(B)の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオRAM635の背面画像エリア635cに格納され、常駐される。

【2099】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる操作ボタン20の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるため、任意のタイミングで操作ボタン20が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオRAM635に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオRAM635として非常に大きな容量のRAMを用いなければならない、コストの増大につながる恐れがある。

【2100】

これに対し、本遊技機10では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置aから位置a'の範囲又は図160(A)～図160(B)の範囲に固定し、その初期位置を含む位置aから位置bの間の画像又は図160(A)～図160(B)の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM635の背面画像エリア635cに格納しておくので、キャラクターROM634を読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aで構成しても、遊技者による操作ボタン20の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオRAM635の背面画像エリア635cに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Bや背

10

20

30

40

50

面 C の初期位置を図柄表示部 3 4 1 に表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示又は色調を変化させながら表示させることができる。また、背面 B 及び背面 C については、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【 2 1 0 1 】

また、背面 B は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置 b' から位置 d の画像に対応する画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送完了できるように、その位置 a から位置 b の範囲が設定されている。これにより、位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせる間に位置 b' から位置 d の画像データを通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 6 3 6 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置 b' から位置 d の範囲をスクロールさせて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

10

【 2 1 0 2 】

同様に、背面 C は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐された画像データを用いて図 1 6 0 (A) ~ 図 1 6 0 (B) の画像を表示させている間に、図 1 6 0 (B) ~ 図 1 6 0 (C) 及び図 1 6 0 (C) ~ 図 1 6 0 (A) に対応する画像の画像データがキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送が完了できるように、図 1 6 0 (A) ~ 図 1 6 0 (B) の範囲が設定されている。これにより、図 1 6 0 (A) ~ 図 1 6 0 (B) の画像を表示させる間に図 1 6 0 (B) ~ 図 1 6 0 (C) 及び図 1 6 0 (C) ~ 図 1 6 0 (A) の画像に対応する画像データを通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐された画像データを用いて図 1 6 0 (A) ~ 図 1 6 0 (B) の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 6 3 6 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、図 1 6 0 (B) ~ 図 1 6 0 (C) 及び図 1 6 0 (C) ~ 図 1 6 0 (A) の画像を時間経過とともに、順次、図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

20

【 2 1 0 3 】

なお、背面 B 及び背面 C において、通常用ビデオ RAM 6 3 6 に格納される画像データは、通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a (図 1 5 7 参照) に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

30

【 2 1 0 4 】

また、背面 B において、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納される画像データと、通常用ビデオ RAM 6 3 6 に格納される画像データとでは、位置 b' から位置 b の間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、MPU 6 3 1 による画像コントローラ 6 3 7 の制御により、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納された画像データを用いて位置 b までの画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させ、次いで、通常用ビデオ RAM 6 3 6 に格納された画像データを用いて位置 b' からの画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させることで、図柄表示部 3 4 1 にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

40

【 2 1 0 5 】

更に、MPU 6 3 1 は、通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像データを用いて、位置 c から位置 d の間の画像を表示領域として図柄表示部 3 4 1 に表示されるように画像コントローラ 6 3 7 を制御すると、次いで、MPU 6 3 1 は、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c の画像データを用いて、位置 a から位置 a' の間の画像を表示領域として図柄表示部 3 4 1 に表示されるように画像コントローラ 6 3 7 を制御する。これにより、図柄表示部 3 4 1 には、位置 a ~ 位置 c の間の画像が、左方向に向かって流れるように、

50

スムーズにつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【2106】

図157に戻って、説明を続ける。飾り図柄エリア635dは、表示手段としての図柄表示部341に表示される所定の図柄としての飾り図柄を常駐するためのエリアである。即ち、飾り図柄エリア635dには、飾り図柄である「1」から「9」の数字を付した9種類の飾り図柄（図169参照）に対応する画像データが常駐される。これにより、図柄表示部341にて特図遊技演出を行う場合、逐一キャラクターROM634から画像データを読み出す必要がないので、キャラクターROM634にNAND型フラッシュメモリ634aを用いても、図柄表示部341において素早く特図遊技演出を開始することができる。よって、始動入球領域としての第1入賞口314への入球が発生してから、表示手段としての第1特別図柄表示部362では第1特図の変動表示が開始されているにも関わらず、表示手段としての図柄表示部341において特図遊技演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

10

【2107】

また、飾り図柄エリア635dには、例えば「1」から「9」の数字が付されていない所定の図柄としての飾り図柄として、木箱といった後方図柄からなる飾り図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる飾り図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、例えば一の変動が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動が開始されない場合に、図柄表示部341に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が図柄表示部341に表示されると、そのデモ演出において、飾り図柄として数字の付されていない飾り図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない飾り図柄を図柄表示部341の表示画像から視認することによって、当該遊技機10がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

20

【2108】

キャラクター図柄エリア635eは、表示手段としての図柄表示部341に表示される各種演出で使用されるキャラクター図柄に対応する画像データを格納する領域である。本遊技機10では、例えば「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクター図柄エリア635eに常駐されることにより、表示制御装置6は、音声ランプ制御装置5より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクター図柄を変更する場合、キャラクターROM634から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM635のキャラクター図柄エリア635eに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ637にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクターROM634から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクターROM634に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aを用いても、キャラクター図柄を即座に変更することができる。

30

【2109】

エラーメッセージ画像エリア635fは、遊技機10内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本遊技機10では、遊技盤31の裏面に取り付けられた振動センサの出力から、音声ランプ制御装置5によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置5は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置6に通知する。また、音声ランプ制御装置5により、その他のエラーの発生、例えば磁石センサや電波センサによって磁力や電波が検出された場合にも、音声ランプ制御装置5は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置6へ通知する。表示制御装置6では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを図柄表示部341に表示させるように構成されている。

40

【2110】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点

50

から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本遊技機 10 では、エラーメッセージ画像エリア 6 3 5 f に、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置 6 は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 のエラーメッセージ画像エリア 6 3 5 f に予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ 6 3 7 にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクター R O M 6 3 4 から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクター R O M 6 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

【 2 1 1 1 】

通常用ビデオ R A M 6 3 6 は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるので、画像格納エリア 6 3 6 a、第 1 フレームバッファ 6 3 6 b、第 2 フレームバッファ 6 3 6 c が少なくとも設けられている。

【 2 1 1 2 】

画像格納エリア 6 3 6 a は、図柄表示部 3 4 1 に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア 6 3 6 a は、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【 2 1 1 3 】

M P U 6 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクター R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a に設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ 6 3 7 に対して指示をする。これにより、画像コントローラ 6 3 7 は、M P U 6 3 1 により指示された画像データをキャラクター R O M 6 3 4 から読み出し、バッファ R A M 6 3 7 a を介して、画像格納エリア 6 3 6 a の指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【 2 1 1 4 】

なお、画像データの転送指示は、M P U 6 3 1 が画像コントローラ 6 3 7 に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、M P U 6 3 1 は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ 6 3 7 に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【 2 1 1 5 】

第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 及び第 2 フレームバッファ 6 3 6 c は、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ 6 3 7 は、M P U 6 3 1 からの指示に従って描画した更新情報としての 1 フレーム分の画像を、第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 及び第 2 フレームバッファ 6 3 6 c のいずれか一方のフレームバッファに更新処理によって書き込むことによって、そのフレームバッファに 1 フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像情報を読み出し、この画像情報を駆動信号と共に図柄表示部 3 4 1 に対して送信することによって、図柄表示部 3 4 1 に 1 フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【 2 1 1 6 】

このように、フレームバッファとして、第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 及び第 2 フレームバッファ 6 3 6 c の 2 つを設けることによって、画像コントローラ 6 3 7 は、一方のフレームバッファに描画した更新情報としての 1 フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された 1 フレーム分の画像を読み出して、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 にその読み出した 1 フレーム分の画像を表示させることができる。

10

20

30

40

50

【 2 1 1 7 】

そして、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 に画像を表示させるために更新情報としての1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU 6 3 1 によって、それぞれ第1フレームバッファ 6 3 6 b 及び第2フレームバッファ 6 3 6 c のいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【 2 1 1 8 】

即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ 6 3 6 b が指定され、更新情報としての1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ 6 3 6 c が指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、更新情報としての1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ 6 3 6 c が指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ 6 3 6 b が指定される。これにより、先に第1フレームバッファ 6 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ 6 3 6 c に新たな画像が展開される。

10

【 2 1 1 9 】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ 6 3 6 b が指定され、更新情報としての1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ 6 3 6 c が指定される。これにより、先に第2フレームバッファ 6 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ 6 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ 6 3 6 b 及び第2フレームバッファ 6 3 6 c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、更新情報としての1フレーム分の画像の描画処理（更新処理）を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

20

【 2 1 2 0 】

ワークRAM 6 3 3 は、キャラクタROM 6 3 4 に記憶された制御プログラムや固定値データを格納し、またMPU 6 3 1 による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、DRAMによって構成される。このワークRAM 6 3 3 は、プログラム格納エリア 6 3 3 a でテーブル格納エリア 6 3 3 b、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f、ポインタ 6 3 3 g、描画リストエリア 6 3 3 h、計時カウンタ 6 3 3 i、格納画像判別フラグ 6 3 3 j、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k を少なくとも有している。

30

【 2 1 2 1 】

プログラム格納エリア 6 3 3 a は、MPU 6 3 1 によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。MPU 6 3 1 は、システムリセットが解除されると、キャラクタROM 6 3 4 から制御プログラムを読み出してワークRAM 6 3 3 へ転送し、このプログラム格納エリア 6 3 3 a に格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア 6 3 3 a に格納すると、以後、MPU 6 3 1 はプログラム格納エリア 6 3 3 a に格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークRAM 6 3 3 はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 6 3 4 a によって構成されるキャラクタROM 6 3 4 に記憶させた場合であっても、表示制御装置 6 において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部 3 4 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

40

50

【 2 1 2 2 】

データテーブル格納エリア 6 3 3 b は、主制御装置 4 からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い図柄表示部 3 4 1 に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、主制御装置 4 からのコマンドに基づく一の演出に追加して図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐されていない画像データの転送データ情報及び転送タイミングを規定した転送データテーブルと、が格納される領域である。

【 2 1 2 3 】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタ R O M 6 3 4 の N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a に設けられた第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後に M P U 6 3 1 によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタ R O M 6 3 4 からワーク R A M 6 3 3 へ転送され、このデータテーブル格納エリア 6 3 3 b に格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア 6 3 3 b に格納されると、以後、M P U 6 3 1 は、データテーブル格納エリア 6 3 3 b に格納されたデータテーブルを用いて図柄表示部 3 4 1 の表示を制御する。上述したように、ワーク R A M 6 3 3 は D R A M によって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a によって構成されるキャラクタ R O M 6 3 4 に記憶させた場合であっても、表示制御装置 6 において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部 3 4 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

10

20

【 2 1 2 4 】

ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置 4 からのコマンドに基づいて図柄表示部 3 4 1 に表示される各演出の演出態様毎に 1 つずつ用意されるもので、例えば、特図遊技演出、デモ演出、確定表示演出、再始動演出、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）（図 1 6 8 及び図 1 6 9 参照）に対応する表示データテーブルが用意されている。

【 2 1 2 5 】

なお、デモ演出は、上述したように、一の特図遊技演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の特図遊技演出が開始されない場合に、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 に表示される演出であり、「 1 」から「 9 」の数字が付されていない所定の図柄としての飾り図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。図柄表示部 3 4 1 にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該遊技機 1 0 において遊技が行われていないことを認識することができる。

30

【 2 1 2 6 】

また、確定表示演出は、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に図柄表示部 3 4 1 に表示される演出である。例えば、大当たり抽選の結果が外れである場合には、報知表示としての停止図柄が外れ図柄であることを強調する報知表示制御が行われ、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、報知表示としての停止図柄が小当たり図柄であることを強調する報知表示制御が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

40

【 2 1 2 7 】

なお、本実施形態の遊技機 1 0 は、1 種 2 種混合機として構成されているが、当該遊技機 1 0 をループ確変機、S T 機、V - S T 機として構成する場合、報知表示としての停止図柄が大当たりである場合には、大当たりが強調される報知表示制御が行われる。

【 2 1 2 8 】

また、再始動演出は、所定の図柄としての飾り図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置 4 から送信される確定コマンドが受信されない場合に、所定位置を中心

50

に飾り図柄を振動（揺動）させた画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出である。遊技者は、図柄表示部 3 4 1 において、飾り図柄の変動が停止表示された後にその飾り図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【 2 1 2 9 】

また、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）は、遊技中状態である特図遊技において、報知表示として所定の図柄である飾り図柄が停止表示されてから、飾り図柄が変更されて報知表示として確定表示される演出（表示）である。本実施形態では、再抽選演出（再抽選表示）としては、少なくとも復活演出（復活表示）（図 1 6 8（B）参照）、及び昇格演出（昇格表示）（図 1 6 8（C）参照）を含む。

10

【 2 1 3 0 】

本実施形態では、復活演出（復活表示）は、遊技中状態である特図遊技において、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、復活演出（復活表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから報知表示としてゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図 1 6 8（B）参照）。

【 2 1 3 1 】

本実施形態では、昇格演出（昇格表示）は、遊技中状態である特図遊技において、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 4 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 1 6 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、昇格演出（昇格表示）は、飾り図柄が報知表示として「7 7 7」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「7 7 7」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図 1 6 8（C）参照）。

20

【 2 1 3 2 】

なお、本実施形態の遊技機 1 0 は、1 種 2 種混合機として構成されているが、当該遊技機 1 0 をループ確変機、S T 機、V - S T 機として構成する場合においても、遊技中状態である特図遊技における特別演出である再抽選演出（再抽選表示）として、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行することが考えられる。この場合の昇格演出（昇格表示）としては、例えば遊技中状態である特図遊技において、通常大当たりから確変大当たりへの昇格を報知するものが考えられ、復活演出（復活表示）としては、例えば外れからの大当たりを報知するものが考えられる。

30

【 2 1 3 3 】

また、遊技中状態である特図遊技における再抽選演出（再抽選表示）は、遊技者に不利となる演出（表示）を含まない。例えば、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技回数減少の報知（降格）、確変大当たりの報知から通常大当たりの報知（降格）、大当たりや小当たりの報知から外れ報知（当たり取り消し）は、再抽選演出（再抽選表示）に含まれない。具体的には、例えば特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）の実行により、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 1 6 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることが報知された後には、少なくとも小当たり遊技が開始又は終了されるまでは、4 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであること、又は外れであることが報知されることはない。また、特図遊技における通常大当たりの報知表示からの確変大当たりへの報知表示への昇格を報知する特別演出としての昇格演出（昇格表示）の実行により、確変大当たりであることが報知された後には、少なくとも確変大当たり遊技が開始又は終了されるまでは、通常大当たりであること、又は外れであることが報知されることはない。このように、再抽選演出（再抽選表示）が遊技者に不利となる演出（表示）を含まないことで、特別演出である昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）の実行により遊技者が得られることが報知された利益が、減少又は取り消されるこ

40

50

とが防止されるため、理不尽な演出（表示）の実行に起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 2 1 3 4 】

データテーブル格納エリア 6 3 3 b には、デモ演出、確定表示演出、再始動演出及び再抽選演出（再抽選表示）に対応する表示データテーブルをそれぞれ 1 つずつ格納する。また、特図遊技演出用の表示データテーブルである変動用表示データテーブルは、例えば設定される演出パターンが 3 2 パターンあれば、1 演出パターンに 1 テーブル、合計で 3 2 テーブルが用意される。

【 2 1 3 5 】

更に、変動用表示データテーブルには、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より指示される演出パターンとその特図遊技演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、演出パターンが当たり用の演出パターンであった場合に外れの停止図柄が主制御装置 4 より指示された場合に用いられる、特殊変動用の表示パターンテーブルも用意されている。この特殊変動は、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄として外れを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「3」「4」「1」と表示される図柄）を確定させるものである。

【 2 1 3 6 】

音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より指示される演出パターンとその特図遊技演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置 6 では、主制御装置 4 において行われた抽選の結果を正しく反映させて特図遊技演出において確定表示を行うことができない恐れがある。これに対し、本遊技機 1 0 では、このような場合は特殊変動演出が行われ、変動表示後に特殊な外れを示す特殊停止図柄が図柄表示部 3 4 1 に確定表示されるので、主制御装置 4 における抽選の結果が外れであっても図柄表示部 3 4 1 に誤って大当たりの確定表示が行われてしまうことを防止することができる。また、図柄表示部 3 4 1 に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置 4 における抽選結果が小当たりであれば、実際の遊技機 1 0 における遊技状態は小当たり遊技状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。更に、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示が外れであっても、遊技機 1 0 が小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示が外れであるにも関わらず、遊技機 1 0 が小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【 2 1 3 7 】

[表示データテーブル]

ここで、図 1 6 1 を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図 1 6 1 は、表示データテーブルのうち、変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、表示手段である図柄表示部 3 4 1 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、2 0 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき更新情報である 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【 2 1 3 8 】

描画内容には、1 フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを図柄表示部 3 4 1 に描画させるための描画情報が規定されている。

【 2 1 3 9 】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき図柄表示部 3 4 1 上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大

率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が100%より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が100%未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。

【2140】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

10

【2141】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される更新情報である1フレーム分の描画内容として、1つの背面画像、9個の飾り図柄（図柄1、図柄2、・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1つ又は複数規定される。

20

【2142】

ここで、背面画像は、表示位置は図柄表示部341の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面A～背面Cのいずれかを表示させるか、背面A～背面Cとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面A～背面Cとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

30

【2143】

M P U 6 3 1は、この背面種別によって、背面A～背面Cのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面A～背面Cうち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面A～背面Cとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【2144】

なお、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 6 3 1は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

40

【2145】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部341の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 6 3 1は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、図柄表示部341の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、図柄表示部

50

3 4 1 の表示) が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【 2 1 4 6 】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報及び表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部 3 4 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別及び位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部 3 4 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【 2 1 4 7 】

飾り図柄（図柄 1、図柄 2、・・・）は、表示すべき飾り図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各飾り図柄に付された数字の差分を表す情報である。飾り図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、特図遊技演出における飾り図柄の表示は、1 つ前に行われた特図遊技演出での停止図柄及び今回行われる特図遊技演出での停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、1 つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1 つ前の特図遊技演出における停止図柄から特図遊技演出が開始される。

【 2 1 4 8 】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、特図遊技演出において、主制御装置 4 より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【 2 1 4 9 】

なお、各飾り図柄には固有の数字が付されているので、1 つ前の特図遊技演出における変動図柄や、主制御装置 4 より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その飾り図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各飾り図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき飾り図柄を特定することができる。

【 2 1 5 0 】

また、図柄オフセット情報において、1 つ前に行われた特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報から今回行われている特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、所定の図柄としての飾り図柄が高速で変動表示されている時間となるように設定されている。飾り図柄が高速で変動表示されている間は、その飾り図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を 1 つ前に行われた特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報から今回行われている特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、飾り図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【 2 1 5 1 】

表示データテーブルの先頭アドレスである「0 0 0 0 H」には、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図 1 6 1 の例では、「0 2 F 0 H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0 0 0 0 H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【 2 1 5 2 】

M P U 6 3 1 は、主制御装置 4 からコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送

信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等から特定される変動表示時間や大当たり抽選の結果に応じて、予め複数準備された表示データテーブルから使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア633bから読み出して、表示データテーブルバッファ633dに格納すると共に、ポインタ633gを初期化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理としてポインタ633gを1加算し、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ633gが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図164参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ637に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、更新処理によるポインタ633gの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に更新情報としての描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が図柄表示部341に表示される。

10

【2153】

このように、本遊技機10では、表示制御装置6において、主制御装置4からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置5から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、MPU631により実行すべきプログラムを変更するのではなく、更新情報である表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに適宜置き換える更新処理を実行するという単純な操作だけで、図柄表示部341に表示すべき演出画像を変更（更新）することができる。

【2154】

ここで、従来のパチンコ機のように、図柄表示部341に表示させる演出画像を変更する度にMPU631で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置6における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本遊技機10では、更新情報である表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに適宜置き換えるという単純な操作だけで、図柄表示部341に表示すべき演出画像を変更（更新）することができるので、表示制御装置6の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を表示手段である図柄表示部341に表示させることができる。

20

【2155】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、更新情報としての1フレームずつ描画リストを作成することができるのは、遊技機10では、始動入賞に基づいて行われる大当たり抽選による抽選結果及び変動時間に応じて、複数の演出パターンから予め図柄表示部341に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、更新処理により1フレームずつ更新情報としての描画リストを作成する構成は、遊技機10が、始動入賞に基づいて行われる大当たり抽選に基づき予め図柄表示部341に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

30

40

【2156】

[追加データテーブル]

次いで、図162を参照して、追加データテーブルの詳細について説明する。図162は、追加データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブルは、上述したように、主制御装置4からのコマンドに基づく一の演出に追加して図柄表示部341に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「一の演出に追加」とは、主制御装置4からのコマンドに基づく一の演出

50

の表示内容を変更することを意味し、例えば、一の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その一の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その一の演出における一部又は全部の色調を変化させたり、一の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

【2157】

即ち、追加データテーブルは、主制御装置4からのコマンドに基づき選定された表示データテーブルによって表示される一の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その一の演出における一部又は全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、一の演出において表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

10

【2158】

なお、本実施形態では、主制御装置4からの変動パターンコマンド(表示用変動パターンコマンド)に基づき選定された変動用表示データテーブルによって表示される特図遊技演出に対して追加して表示される連続予告演出を表示するための表示内容が、追加データテーブルによって規定される場合について説明する。

【2159】

即ち、追加データテーブルは、例えば、特図遊技演出に対して追加設定される連続予告演出に対応して用意されており、具体的には、連続予告演出の表示態様である「泡」、「タマゴ」、「ヒヨコ」、「ニワトリ」、「ニワトリ群」のそれぞれに対応した追加データテーブルがデータテーブル格納エリア633bに格納されている。

20

【2160】

この追加データテーブルでは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき1フレーム分の画像の内容(描画内容)が詳細に規定されている。描画内容には、1フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを図柄表示部341に描画させるための描画情報が規定されている。

【2161】

例えば、図162の例では、表示データテーブルにおいて規定されるアドレス「0097H」に対応付けて、2つのエフェクト(エフェクト1,エフェクト2)及び2つのキャラクタ(キャラクタ1,キャラクタ2)に対して、それぞれのスプライト種別(エフェクト種別,キャラクタ種別)、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブルでは、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味するNullデータが規定される(図162のアドレス「0001H」が該当)。

30

【2162】

なお、追加データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、追加データテーブルの最終アドレス(図162の例では、「00FDH」)には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その追加データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

40

【2163】

MPU631は、音声ランプ制御装置5から連続予告コマンドを受信すると、その連続予告コマンドにより示される連続予告態様に応じた追加データテーブルをデータテーブル格納エリア633bから読み出して、後述するワークRAM633の追加データテーブルバッファ633eに格納する。そして、ポインタ633gの更新毎に、表示データテーブ

50

ルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納された追加データテーブルとから、ポインタ 6 3 3 g が示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する更新情報としての描画リスト（図 1 6 4 参照）を作成する。

【 2 1 6 4 】

例えば、図 1 6 2 の例では、ポインタ 6 3 3 g が「 0 0 9 7 H 」となった場合に、M P U 6 3 1 は、表示データテーブルのアドレス「 0 0 9 7 H 」に規定された各種スプライトに、追加データテーブルのアドレス「 0 0 9 7 H 」に規定されたエフェクト 1、エフェクト 2、キャラクタ 1、キャラクタ 2 の各スプライトを追加して更新情報である描画リストを作成し、画像コントローラ 6 3 7 にその画像の描画を指示する。一方、ポインタ 6 3 3 g が「 0 0 0 1 H 」である場合、追加データテーブルのアドレス「 0 0 0 1 H 」には、N u l l データが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブルのアドレス「 0 0 0 1 H 」に規定された各種スプライトを基に更新情報である描画リストを生成する。また、追加データテーブルにおいてポインタ 6 3 3 g が示すアドレスで規定される情報が「 E n d 」情報であった場合、また、ポインタ 6 3 3 g が追加データテーブルに規定されていないアドレスを指示するものであった場合（例えば、図 1 6 2 の例では、ポインタ 6 3 3 g が「 0 0 F E H 」以降のアドレスを示すような場合）にも、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブルに規定された各種スプライトを基に更新情報である描画リストを生成する。

【 2 1 6 5 】

そして、画像コントローラ 6 3 7 に生成した描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、更新情報であるポインタ 6 3 3 g の更新処理に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブルで規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブルと追加データテーブルとで規定された通りの画像が図柄表示部 3 4 1 に表示される。

【 2 1 6 6 】

このように、本遊技機 1 0 では、表示制御装置 6 において、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて図柄表示部 3 4 1 に表示すべき演出画像（例えば、特図演出画像）に追加して、他の演出画像（例えば、連続予告演出画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブルを追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。これにより、例えば、元の演出画像が 3 2 種類あり、追加して表示させる他の演出画像が 5 種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、 $32 \times (1 + 5) = 192$ 種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本遊技機 1 0 のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブルとして別に規定することで、 $32 + 5 = 37$ 種類の表示及び追加データテーブルを用意すればよく、データテーブル格納エリア 6 3 3 b の容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア 6 3 3 b に用意された容量の中で多種態様な演出態様に対応したデータテーブルを格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

【 2 1 6 7 】

また、本遊技機 1 0 のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブルとして規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された表示データテーブルを変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブルを追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

【 2 1 6 8 】

10

20

30

40

50

また、追加データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定された追加データテーブルとから、時間毎にポインタ 6 3 3 g を更新しながらそのポインタに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定できると共に、これらから 1 つのフレームに対応する更新処理により 1 つの描画リストを更新情報として容易に生成することができる。よって、主制御装置 4 からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置 5 などによってその他の演出の表示を決定した場合であっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブルで規定することによって、少ないデータテーブルから多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

10

【 2 1 6 9 】

[転送データテーブル]

次いで、図 1 6 3 を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図 1 6 3 は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐されていない画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

20

【 2 1 7 0 】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア 6 3 3 b の容量増大を抑制することができる。

【 2 1 7 1 】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図 1 6 3 のアドレス「 0 0 0 1 H 」及び「 0 0 9 7 H 」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 6 3 6 a に格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

30

【 2 1 7 2 】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味する N u l l データが規定される（図 1 6 3 のアドレス「 0 0 0 2 H 」が該当）。

【 2 1 7 3 】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 6 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ R A M 6 3 6 ）の先頭アドレスが含まれる。

40

【 2 1 7 4 】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「 0 0 0 0 H 」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「 S t a r t 」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図 1 6 3 の例では、「 0 2 F 0 H 」）には、データテーブルの終了を示す「 E n d 」情報が記載されている。そして、「 S t a r t 」情報が記載されたアドレス「 0 0 0 0 H 」と「 E n d 」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

50

【 2 1 7 5 】

M P U 6 3 1 は、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から読み出して、後述するワーク R A M 6 3 3 の転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に格納する。そして、ポインタ 6 3 3 g の更新毎に、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納された追加データテーブルとから、ポインタ 6 3 3 g が示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する更新情報である描画リスト（図 1 6 4 参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

10

【 2 1 7 6 】

例えば、図 1 6 3 の例では、ポインタ 6 3 3 g が「 0 0 0 1 H 」や「 0 0 9 7 H 」となった場合に、M P U 6 3 1 は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル及び追加データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ 6 3 7 へ送信する。一方、ポインタ 6 3 3 g が「 0 0 0 2 H 」である場合、転送データテーブルのアドレス「 0 0 0 2 H 」には、N u l l データが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ 6 3 7 へ送信する。

20

【 2 1 7 7 】

そして、画像コントローラ 6 3 7 は、M P U 6 3 1 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクター R O M 6 3 4 から画像格納エリア 6 3 6 a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。

【 2 1 7 8 】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 6 3 6 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクター R O M 6 3 4 から画像格納エリア 6 3 6 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 6 3 6 a に格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア 6 3 6 a に格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。

30

【 2 1 7 9 】

これにより、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a によってキャラクター R O M 6 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクター R O M 6 3 4 から読み出し、通常用ビデオ R A M 6 3 6 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクター R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 へ転送することができる。

40

【 2 1 8 0 】

また、本遊技機 1 0 では、表示制御装置 6 において、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定す

50

るのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ633fに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636へ転送することができる。

【2181】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

10

【2182】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ633dに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオRAM636へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによってキャラクタROM634を構成しても、多種多様な演出画像を容易に図柄表示部341に表示させることができる。

20

【2183】

図157の説明に戻り、簡易画像表示フラグ633cは、図柄表示部341に、図158(A)~図158(C)に示す電源投入時画像(電源投入時主画像及び電源投入時変動画像)を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ633cは、電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオRAMの電源投入時主画像エリア635a又は電源投入時変動画像エリア635bに転送された後に、MPU631により実行されるメイン処理(図202参照)の中でオンに設定される(図202のステップS4105参照)。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオRAM635に格納された段階で、図柄表示部341に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される(図214(B)のステップS6105参照)。

30

【2184】

この簡易画像表示フラグ633cは、画像コントローラ637から送信されるV割込信号を検出する毎にMPU631によって実行されるV割込処理の中で参照され(図203のステップS4301参照)、簡易画像表示フラグ633cがオンである場合は、電源投入時画像が図柄表示部341に表示されるように、簡易コマンド判定処理(図203(B)のステップS4308参照)及び簡易表示設定処理(図203(B)のステップS4309参照)が実行される。一方、簡易画像表示フラグ633cがオフである場合は、主制御装置4からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置5から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理(図204~図208参照)及び表示設定処理(図209~図212参照)が実行される。

40

【2185】

また、簡易画像表示フラグ633cは、V割込処理の中でMPU631により実行される転送設定処理の中で参照され(図214(A)のステップS6001参照)、簡易画像表示フラグ633cがオンである場合は、常駐用ビデオRAM635に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635へ転送する常駐画像転送設定処理(図214(B)参照)を実行し、簡易画像表示フラグ633cがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636へ転送する通常画像転送設定処理

50

(図 2 1 5 参照) を実行する。

【 2 1 8 6 】

表示データテーブルバッファ 6 3 3 d は、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランブ制御装置 5 から送信されるコマンド等に応じて図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。MPU 6 3 1 は、その音声ランブ制御装置 5 から送信されるコマンド等に基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納する。そして、MPU 6 3 1 は、ポインタ 6 3 3 g を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 6 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト(図 1 6 4 参照)を生成する。これにより、図柄表示部 3 4 1 には、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

10

【 2 1 8 7 】

追加データテーブルバッファ 6 3 3 e は、音声ランブ制御装置 5 からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルによって図柄表示部 3 4 1 に表示される演出に追加して表示させる演出(連続予告演出など)に対応する追加データテーブルを格納するためのバッファである。MPU 6 3 1 は、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に追加して表示すべき表示物がないことを意味する Null データを書き込むことで、その内容をクリアする。

20

【 2 1 8 8 】

その後、MPU 6 3 1 は、音声ランブ制御装置 5 からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルによって図柄表示部 3 4 1 に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断し、追加して表示させる演出がある場合は、その演出態様に対応する追加データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から選定して、その選定された追加データテーブルを追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納する。

30

【 2 1 8 9 】

そして、MPU 6 3 1 は、更新処理によりポインタ 6 3 3 g を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納された追加データテーブルにおいてそのポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 6 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト(図 1 6 4 参照)を生成する。これにより、図柄表示部 3 4 1 には、表示データテーブルに対応する演出に、追加データテーブルに対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に追加データテーブルが格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e には Null データが格納されているので、図柄表示部 3 4 1 には、表示データテーブルに対応する演出がそのまま表示される。

40

【 2 1 9 0 】

転送データテーブルバッファ 6 3 3 f は、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランブ制御装置 5 から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。MPU 6 3 1 は、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に格納する。なお、表示データテーブルバッファ 6

50

33dに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオRAM635に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、MPU631は、転送データテーブルバッファ633fに転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【2191】

そして、MPU631は、更新処理によりポインタ633gを1ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ633gで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Nullデータが記載されていなければ）、1フレーム毎に生成される画像コントローラ637に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト（図164参照）に、その転送データ情報を追加する。

10

【2192】

これにより、画像コントローラ637は、MPU631より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM634から画像格納エリア636aの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア636aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM634から画像格納エリア636aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM635に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア636aに格納させておくことができる。

20

【2193】

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによってキャラクタROM634を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM634から読み出し、通常用ビデオRAM636へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部341に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM635に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636へ転送することができる。

30

【2194】

ポインタ633gは、表示データテーブルバッファ633d、追加データテーブルバッファ633e及び転送データテーブルバッファ633fの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル、追加データテーブル及び転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。MPU631は、表示データテーブルバッファ633dに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ633gを一旦0に初期化する。そして、画像コントローラ637から1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒ごとに送信されるV割込信号に基づいてMPU631により実行されるV割込処理の表示設定処理（図209のステップS4303参照）の中で、更新処理としてポインタ更新処理（図209のステップS5411参照）が実行され、更新情報であるポインタ633gの値が1ずつ加算される。

40

【2195】

MPU631は、このようなポインタ633gの更新処理が行われる毎に、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ633eに格納された追加データテーブルとから、ポインタ633gが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する更新情報である描画リスト（図209参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブ

50

ルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【2196】

これにより、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルに対応する演出が図柄表示部341に表示されると共に、追加データテーブルバッファ633eに追加データテーブルが格納されている場合は、その追加データテーブルに対応する演出が、表示データテーブルに対応する演出に追加して図柄表示部341に表示されることができる。よって、表示データテーブルバッファ633dに格納する表示データテーブルや、追加データテーブルバッファ633eに格納する追加データテーブルを変更するだけで、容易に図柄表示部341に表示させる演出を変更することができる。よって、表示制御装置6の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

10

【2197】

また、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオRAM635に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア636aに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによってキャラクターROM634を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクターROM634から読み出し、通常用ビデオRAM636へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部341に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM635に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクターROM634から通常用ビデオRAM636へ転送することができる。

20

【2198】

描画リストエリア633hは、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブル、追加データテーブルバッファ633eに格納された追加データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、1フレーム分の画像の描画を画像コントローラ637に指示する更新情報としての描画リストを格納するためのエリアである。

【2199】

[描画リスト]

ここで、図164を参照して、描画リストの詳細について説明する。図164は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。更新情報である描画リストは、画像コントローラ637に対して、1フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図164に示すように、1フレームの画像で使用する背面画像、所定の図柄である飾り図柄(図柄1、図柄2、・・・)、エフェクト(エフェクト1、エフェクト2、・・・)、キャラクター(キャラクター1、キャラクター2、・・・、保留球数図柄1、保留球数図柄2、・・・、エラー図柄)といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報(詳細情報)を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ637に対して所定の画像データをキャラクターROM634から通常用ビデオRAM636へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

30

40

【2200】

各スプライトの詳細な描画情報(詳細情報)には、対応するスプライト(表示物)の画像データが格納されているRAM種別(常駐用ビデオRAM635か、通常用ビデオRAM636か)を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ637は、そのRAM種別及びアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報(詳細情報)には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ637は、各種ビデオRAMより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し

50

、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ637により更新処理によって、描画対象バッファフラグ633kで指定される第1フレームバッファ636b又は第2フレームバッファ636cのいずれかに展開される。

【2201】

M P U 6 3 1 は、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブル及び追加データテーブルバッファ633eに格納された追加データテーブルにおいて、更新情報であるポインタ633gによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

10

【2202】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納RAM種別とアドレスとは、表示データテーブル及び追加データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM635のエリア、又は、通常用ビデオRAM636の画像格納エリア636aのサブエリアが固定されているので、M P U 6 3 1 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

20

【2203】

また、M P U 6 3 1 は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報）について、表示データテーブル及び追加データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【2204】

また、M P U 6 3 1 は、描画リストを生成するにあたり、1フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、所定の図柄である飾り図柄（図柄1、図柄2、・・・）、エフェクト（エフェクト1、エフェクト2、・・・）、キャラクタ（キャラクタ1、キャラクタ2、・・・、保留球数図柄1、保留球数図柄2、・・・、エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

30

【2205】

画像コントローラ637では、更新情報としての描画リストに記述された順番に従って、更新処理として各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

40

【2206】

また、M P U 6 3 1 は、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ633gによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタROM634における格納元先頭アドレス及び格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア636aに設けられたサブエリアの格納先頭アドレス）

50

を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ 637 は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクター ROM 634 の所定の領域（格納元先頭アドレス及び格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオ RAM 636 の画像格納エリア 636 a に設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【2207】

図 157 の説明に戻り、計時カウンタ 633 i は、表示データテーブルバッファ 633 d に格納された表示データテーブルにより図柄表示部 341 にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。MPU 631 は、表示データテーブルバッファ 633 d に一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を図柄表示部 341 における 1 フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、20 ミリ秒）で割った値である。

10

【2208】

そして、1 フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する 20 ミリ秒毎に画像コントローラ 637 から送信される V 割込信号に基づいて、MPU 631 により実行される V 割込処理（図 203（B）参照）の表示設定処理が実行される度に、更新情報である計時カウンタ 633 i が 1 ずつ減算される（図 209 のステップ S5413 参照）。その結果、計時カウンタ 633 i の値が 0 以下となった場合、MPU 631 は、表示データテーブルバッファ 633 d に格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

20

【2209】

格納画像判別フラグ 633 j は、対応する画像データが常駐用ビデオ RAM 635 に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオ RAM 636 の画像格納エリア 636 a に格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

【2210】

更新情報である格納画像判別フラグ 633 j は、電源投入時にメイン処理の中で MPU 631 により実行される初期設定処理（図 202 のステップ S4102 参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ 633 j は、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア 636 a に格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

30

【2211】

そして、格納画像判別フラグ 633 j の更新処理は、MPU 631 により実行される通常画像転送設定処理（図 215 参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新処理では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア 636 a に格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア 636 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

40

【2212】

また、MPU 631 は、常駐用ビデオ RAM 635 に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクター ROM 634 から通常用ビデオ RAM 636 へ転送する際に、格納画像判別フラグ 633 j を参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオ RAM 636 の画像格納エリア 636 a に格納されているか否かを判断する（図 215 のステップ S6215 参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア 636 a に格納されていないならば、その画像データの転送指示を設定し（図 215 のステップ S3216 参照）、画像コントローラ 637 に対して、その画像データをキャラクター ROM 634 から画像

50

格納エリア 6 3 6 a の所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア 6 3 6 a に格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクター ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 6 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 6 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【 2 2 1 3 】

描画対象バッファフラグ 6 3 3 k は、2 つのフレームバッファ（第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 及び第 2 フレームバッファ 6 3 6 c ）の中から、画像コントローラ 6 3 7 によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k が 0 である場合は描画対象バッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b を指定し、1 である場合は第 2 フレームバッファ 6 3 6 c を指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、更新情報である描画リストと共に画像コントローラ 6 3 7 に送信される（図 2 1 6 のステップ S 6 3 0 2 参照）。

10

【 2 2 1 4 】

これにより、画像コントローラ 6 3 7 は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ 6 3 7 は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に図柄表示部 3 4 1 に対して、その画像情報を転送することで、図柄表示部 3 4 1 に画像を表示させる表示処理を実行する。

20

【 2 2 1 5 】

描画対象バッファフラグ 6 3 3 k は、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ 6 3 7 に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k の値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第 1 フレームバッファ 6 3 6 b と第 2 フレームバッファ 6 3 6 c との間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1 フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する 20 ミリ秒毎に画像コントローラ 6 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、MPU 6 3 1 により実行される V 割込処理（図 2 0 3 参照）の描画処理が実行される度に行われる（図 2 1 6 のステップ S 6 3 0 2 参照）。

30

【 2 2 1 6 】

即ち、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 6 3 6 c が指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 6 3 6 c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b が指定される。これにより、先に第 1 フレームバッファ 6 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 6 3 6 c に新たな画像が展開される。

40

【 2 2 1 7 】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 6 3 6 c が指定される。これにより、先に第 2 フレームバッファ 6 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 6 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレーム

50

ムバッファ 636b 及び第 2 フレームバッファ 636c のいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【 2 2 1 8 】

[普図当たり当否テーブル]

ここで、図 165 (A) 及び図 165 (B) は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 165 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図 165 (B) に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技中状態が通常遊技状態である場合と、遊技中状態が時短遊技状態である場合とで、普図当たり

10

【 2 2 1 9 】

図 165 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技中状態としての通常遊技状態 (低頻度サポートモード、低確率モード) において、スルーゲート 317 に遊技球が通過することで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 165 (A) に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、更新情報である普図当たり乱数カウンタ C4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C4 の値が 1 ~ 299 の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態 (低頻度サポートモード) では、普図当たり確率が 1 / 300

20

【 2 2 2 0 】

図 165 (B) に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技中状態としての時短遊技状態 (a 時短遊技状態、b 時短遊技状態) において、スルーゲート 317 に遊技球が通過することで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 165 (B) に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、更新情報である普図当たり乱数カウンタ C4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C4 の値が 1 ~ 299 の場合に普図当たりに設定されている。つまり、時短遊技状態では、普図当たり確率が 299 / 300 に設定され、通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物 315b の作動頻度・作動確率が高くされている。

30

【 2 2 2 1 】

更新情報である普通当たり乱数カウンタ C4 は、図 17 の主タイマ割込処理のステップ S1003 の更新処理が実行されることで、例えば 0 ~ 299 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、普図保留格納エリア 412c の普図第 1 保留エリア SE1 ~ 普図第 4 保留エリア SE4 には、スルーゲート 317 に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタ C4 の値が格納される。

【 2 2 2 2 】

なお、通常遊技状態での普図当たり確率、及び時短遊技状態での普図当たり確率は、図 165 (A) 及び図 165 (B) に示される例には限定されず適宜変更可能である。

40

【 2 2 2 3 】

[普図当たり種別振分テーブル]

ここで、図 165 (C) 及び図 165 (D) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 165 (C) に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図 165 (D) に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技中状態が通常遊技状態である場合と、遊技中状態が時短遊技状態である場合とで、普図当たり種別 (短開放普図当たり及び長開放普図当たり) の振り分け確率が異なる。

50

【 2 2 2 4 】

ここで、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり遊技が短開放普図当たりの場合、電動役物 3 1 5 b が短時間（例えば 0 . 1 秒）作動されることで始動入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 の最大開放時間が短時間（例えば 0 . 1 秒）に設定される。この短開放普図当たり遊技は、電動役物 3 1 5 b の作動時間が短く第 2 入賞口 3 1 5 の開放時間が短いために、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難く、多くの場合、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球しない。

【 2 2 2 5 】

一方、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり遊技が長開放普図当たりの場合、電動役物 3 1 5 b が長時間（例えば 6 秒）作動されることで始動入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 の最大開放時間が長時間（例えば 6 秒）に設定される。この長開放普図当たり遊技は、電動役物 3 1 5 b の作動時間が長く第 2 入賞口 3 1 5 の開放時間が長いために、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易く、第 2 特図遊技を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留することが可能である。

【 2 2 2 6 】

図 1 6 5 (C) に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技中状態としての通常遊技状態において、普図当たり種別を振り分けるために使用されるテーブルである。図 1 6 5 (C) に示すように、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、更新情報である普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ~ 1 9 9 の場合に短開放普図当たりとなり、長開放普図当たりの振分がない。つまり、通常遊技状態では、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される短開放普図当たり遊技が実行される。そのため、通常遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難い遊技中状態として設定される。

【 2 2 2 7 】

図 1 6 5 (D) に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技中状態としての時短遊技状態（ a 時短遊技状態、 b 時短遊技状態）において、普図当たり種別を振り分けるために使用されるテーブルである。図 1 6 5 (D) に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、更新情報である普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たりとなり、短開放普図当たりの振分がない。つまり、時短遊技状態では、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される長開放普図当たり遊技が実行される。そのため、時短遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い遊技中状態として設定される。

【 2 2 2 8 】

更新情報である普通当たり種別乱数カウンタ C 5 は、図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 の更新処理が実行されることで、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が格納される。また、普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が普図当たりである場合に、普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物 3 1 5 b の作動時間（第 2 入賞口 3 1 5 の最大開放時間）が設定される。

【 2 2 2 9 】

もちろん、通常遊技状態及び時短遊技状態（ a 時短遊技状態、 b 時短遊技状態）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも前述の例には限定されず、適宜変更可能であり、例えば通常遊技状態において一定割合で長開放普図当たり遊技を発生可能にしてもよく、時短遊技状態において一定割合で短開放普図当たり遊技を発生可能に

10

20

30

40

50

してもよい。

【 2 2 3 0 】

また、電動役物 3 1 5 b の開放は、1 回の普図当たり遊技につき 1 回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、1 回の普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、1 種類であっても複数種であってもよい。

【 2 2 3 1 】

[大当たり当否テーブル]

次に、図 1 6 6 (A) ~ 図 1 6 6 (C) を参照し、特図大当たり抽選で使用される大当たり当否テーブルについて説明する。ここで、図 1 6 6 (A) は特 1 大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図 1 6 6 (B) は b 時短特 2 大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図 1 6 6 (C) は a 時短特 2 大当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図 1 6 6 (A) に示す第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特 1 大当たり当否テーブルと、図 1 6 6 (B) に示す b 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特 2 大当たり当否テーブルと、図 1 6 6 (C) に示す a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特 2 大当たり当否テーブルとが設定されている。

10

【 2 2 3 2 】

図 1 6 6 (A) に示すように、特 1 大当たり当否テーブルでは、更新状態である 0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ~ 2 0 5 の 2 0 6 個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約 $1 / 3 1 8 . 1 (2 0 6 / 6 5 5 3 6)$ に設定されている。即ち、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機としては、小当たり遊技が発生し難い。

20

【 2 2 3 3 】

ここで、遊技中状態としての通常遊技状態では、右打ちでの第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が困難であるため、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させるために左打ちが奨励される。そのため、特 1 大当たり当否テーブルは、主として、右打ちでの第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が困難で、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させるために左打ちが奨励される遊技中状態としての通常遊技状態において使用される。その結果、通常遊技状態では、遊技者により発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって奨励される左打ちが実行される場合、主として特 1 大当たり当否テーブルを使用した特図大当たり抽選が行われることで小当たり遊技が発生し難い結果、小当たり遊技での羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球に基づく大当たり遊技も発生し難い。

30

【 2 2 3 4 】

図 1 6 6 (B) に示すように、b 時短特 2 大当たり当否テーブルでは、更新状態である 0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ~ 2 0 5 の 2 0 6 個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約 $1 / 3 1 8 . 1 (2 0 6 / 6 5 5 3 6)$ に設定されている。即ち、b 時短特 2 大当たり当否テーブルでの小当たり確率は、特 1 大当たり当否テーブルと同一に設定されており、b 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機としては、小当たり遊技が発生し難い。つまり、遊技中状態としての b 時短遊技状態では、当該 b 時短遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選と、当該 b 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選とで、小当たり確率が同一に設定されている。そのため、b 時短遊技状態では、第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 のいずれの入賞口への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選であっても、小当たり遊技が発生し難い結果、大当たり遊技が発生し難い。

40

【 2 2 3 5 】

ここで、b 時短遊技状態は、大当たり遊技の終了後から次に大当たり遊技が実行される

50

までの遊技中状態において規定回数の特図遊技が実行された結果、特図遊技開始又は終了毎に実行される更新処理によって後述の更新情報としての天井発動残回数カウンタの値が更新終了状態（例えば0）となることで通常遊技状態から移行されるものであり、このb時短遊技状態では、第2入賞口315に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、b時短特2大当たり当否テーブルは、主として、遊技者により発射ハンドル22に対する所定の遊技操作によって奨励される右打ちが実行される場合に使用される。

【2236】

図166(C)に示すように、a時短特2大当たり当否テーブルでは、更新状態である0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値（乱数値）のうち、0~8483の8484個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約1/7.725(8484/65536)に設定されている。即ち、a時短特2大当たり当否テーブルでの小当たり確率は、特1大当たり当否テーブル（図166(A)参照）及びb時短特2大当たり当否テーブル（図166(C)参照）よりも著しく高く設定されている。

10

【2237】

ここで、a時短遊技状態は、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル22に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球がV入賞口833に入球することで特典付与条件が成立する場合、当該小当たり遊技の終了後に特典付与される大当たり遊技が終了した場合に移行される。そのため、大当たり遊技が終了した場合には、大当たり遊技が発生する契機となる小当たり遊技が発生し易い状態となる。

20

【2238】

なお、更新情報である大当たり乱数カウンタC1は、図17の主タイマ割込処理のステップS1003の更新処理が実行されることで、例えば0~65535の65536の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、特図保留格納エリア412bの第1特図保留エリアRE1の第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4、又は第2特図保留エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREABには、第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタC1の値が格納される。

【2239】

[大当たり種別振分テーブル]

次に、図166(D)及び図166(E)を参照し、特図大当たり抽選で使用される大当たり種別テーブルについて説明する。ここで、図166(D)は特1大当たり種別振分テーブルの一例を示す図であり、図166(E)は特2大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

30

【2240】

図166(D)に示すように、特1大当たり種別振分テーブルでは、更新状態である0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値（乱数値）のうち、0~18の19個の乱数値が4R時短大当たりであり、19の1個の乱数値が16R時短大当たりである。即ち、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置83のV入賞口833への遊技球99の入球に基づいて特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される大当たり遊技の種別が、特図大当たり抽選時に設定される。そして、本実施形態では、第1入賞口314への遊技球の入球による特図大当たり抽選では、5R時短大当たりの振り分けが95%であり、16R時短大当たりの振り分けが5%である。

40

【2241】

図166(E)に示すように、特2大当たり種別振分テーブルでは、更新状態である0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値（乱数値）のうち、0~4の5個の乱数値が4R時短大当たりであり、5~19の15個の乱数値が16R時短大当たりである。即ち、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置83のV入賞口833への遊技球99の入球に基づいて特典付与

50

条件が成立した場合に、特典付与として実行される大当たり遊技の種別が、特図大当たり抽選時に設定される。そして、本実施形態では、第1入賞口314への遊技球の入球による特図大当たり抽選では、5R時短大当たりの振り分けが25%であり、16R時短大当たりの振り分けが75%である。つまり、第2入賞口315への遊技球の入球を契機とする場合、第1入賞口314への遊技球の入球を契機とする場合に比べて、16R大当たり遊技が発生し易く、第2入賞口315への遊技球の入球を契機とする場合のほうが出玉期待値が高くなる。

【2242】

なお、更新情報である大当たり種別カウンタC2は、図17の主タイマ割込処理のステップS1003の更新処理が実行されることで、例えば0~19の20の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、特図保留格納エリア412bの第1特図保留エリアRE1の第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4、又は第2特図保留エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREABには、第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入賞したタイミングでの大当たり種別カウンタC2の値が格納される。また、大当たり乱数カウンタC1の値が小当たりである場合に、特図保留格納エリア412bの第1特図保留エリアRE1の第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4、又は第2特図保留エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREABに格納された大当たり種別カウンタC2の値によって、大当たりの種別(4R大当たり及び16R大当たり)、即ち大当たり遊技が実行される場合のラウンド遊技数が設定される。

【2243】

ここで、遊技中状態としての通常遊技状態には、a時短遊技状態において第2入賞口315に所定個数(5個又は9個)の遊技球が入球した場合にa時短遊技状態から移行する。つまり、通常遊技状態における特図大当たり抽選の結果が小当たりとなることに基づいて小当たり遊技が実行され、当該小当たり遊技において羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球したことに基づいて大当たり遊技が開始される場合、当該大当たり遊技は、いわゆる初当たりとなる。そして、本実施形態では、初当たりの大当たり遊技が終了した場合のa時短遊技状態での時短遊技回数は1回に設定され、また第2入賞口315への遊技球の入球に基づく第2特図遊技を実行する権利の保留数は最大で4個である。そのため、a時短遊技状態に開始された第2入賞口315の開放を契機として実行可能な特図大当たり抽選(第2特図遊技)の回数は、最大で5回と(時短1回+残保留4回)なる。その結果、通常遊技状態からの初当たりにおいて、a時短遊技状態での時短遊技回数は1回に設定されているため、大当たり遊技が連続して発生し易いRUSHに突入する確率は50%である。一方、a時短遊技状態又はb時短遊技状態において第2入賞口315に遊技球が入球したことに基づいて発生した大当たり遊技が終了した場合のa時短遊技状態での時短遊技回数は5回に設定されている。そのため、a時短遊技状態又はb時短遊技状態に開始された第2入賞口315の開放を契機として実行可能な特図大当たり抽選(第2特図遊技)の回数は、最大で9回(時短5回+残保留4回)となる。その結果、b時短遊技状態からの初当たりに対するRUSH突入率は100%であり、天井発動によるb時短遊技状態は利益遊技状態である。また、大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態におけるRUSH継続率は71.3%である。

【2244】

[変動テーブル]

次に、図167(A)及び図167(B)を参照し、特図遊技(第1特図遊技、第2特図遊技)での所定の図柄である特図(第1特図、第2特図)及び飾り図柄の変動パターン(変動表示時間)を設定するための変動テーブルについて説明する。ここで、図167(A)は外れ変動テーブルの一例を示す図であり、図167(B)は当たり変動テーブルの一例を示す図である。

【2245】

図167(A)に示すように、外れ変動テーブルは、特図大当たり抽選の結果が外れて

ある場合に、特図（第1特図、第2特図）及び飾り図柄の変動表示時間を設定するために使用される。この外れ変動テーブルとしては、外れ種別に応じて2種類のテーブルが規定されている。具体的には、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴うものである場合（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）と、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴わない場合（完全外れ）との2種類が設定されている。

【2246】

外れ種別が飾り図柄のリーチを伴うものである場合（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）、更新状態である0～199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）のうち、0～99の100個の乱数値の変動表示時間が30秒（特図変動パターン「01」）であり、100～149の50個の乱数値の変動表示時間が60秒（特図変動パターン「02」）であり、150～199の100個の乱数値の変動表示時間が90秒（特図変動パターン「03」）である。

10

【2247】

一方、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴わない場合（完全外れ）、更新状態である0～199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）のうち、0～149の150個の乱数値の変動表示時間が7秒（特図変動パターン「04」）であり、150～199の50個の乱数値の変動表示時間が10秒（特図変動パターン「05」）である。

【2248】

なお、更新情報である特図変動種別カウンタCS1は、図17の主タイマ割込処理のステップS1003及び図171のステップS1414での更新処理が実行されることで、例えば0～199の200の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、特図保留格納エリア412bの第1特図保留エリアRE1の第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREABには、第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタCS1の値が格納される。

20

【2249】

ここで、本実施形態では、外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「05」のいずれかが選択される。そして、特図変動パターン「01」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである（図167（C）参照）。また、特図変動パターン「02」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターンが実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである（図167（D）参照）。さらに、特図変動パターン「03」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターン、さらにスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである（図1

30

40

50

67(E)参照)。また、特図変動パターン「04」が選択された場合(完全外れが選択された場合)、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン)として変動表示時間が最も短い7sである非リーチ演出パターンが決定され、特図変動パターン「05」が選択された場合(完全外れが選択された場合)、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン)として変動表示時間が10sである非リーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいて非リーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。非リーチ演出パターンは、リーチ演出が実行されることなく高速変動演出(高速変動表示)が実行される演出パターンである(図167(F)参照)。

【2250】

図167(B)に示すように、当たり変動テーブルでは、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、特図(第1特図、第2特図)及び飾り図柄の変動表示時間を設定するために使用される。この当たり変動テーブルでは、更新状態である0~199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)のうち、0~19の20個の乱数値の変動表示時間が30秒(特図変動パターン「01」)であり、20~119の100個の乱数値の変動表示時間が60秒(特図変動パターン「02」)であり、120~199の70個の乱数値の変動表示時間が90秒(特図変動パターン「03」)である。

【2251】

なお、更新情報である特図変動種別カウンタCS1は、図17の主タイマ割込処理のステップS1003及び図171のステップS1414での更新処理が実行されることで、例えば0~199の200の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、特図保留格納エリア412bの第1特図保留エリアRE1の第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4、又は第2特図保留エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREABには、第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタCS1の値が格納される。

【2252】

ここで、本実施形態では、当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」~「03」のいずれかが選択される。そして、特図変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、高速変動演出(高速変動表示)の後にノーマルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、高速変動演出(高速変動表示)の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターンが実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン)として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、高速変動演出(高速変動表示)の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターン、さらにスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【2253】

このように、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、特図変動パターンとして「01」~「03」のいずれかが選択されることで、図柄表示部341では、音声ラ

10

20

30

40

50

ンプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン）としてリーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）が決定される。

【 2 2 5 4 】

また、本実施形態の当たり変動テーブルでは、外れ変動テーブルとは異なり、リーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）として、前述の特別演出である再抽選演出（再抽選表示）が実行されるリーチ演出パターンを含む。

【 2 2 5 5 】

ここで、図 1 6 8（A）は再抽選演出（再抽選表示）が実行される演出パターンの一例を説明するための図である。図 1 6 8（A）に示す演出パターンは、スペシャルリーチ演出パターンにおいて、スペシャルリーチ演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）が実行される場合の例である。

10

【 2 2 5 6 】

なお、図面は省略するが、スペシャルリーチ演出パターンとして、スペシャルリーチ演出の実行後に再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）のみが実行される演出パターンや、スペシャルリーチ演出の実行後に再抽選演出（再抽選表示）として昇格演出（昇格表示）のみが実行される演出パターンを含んでいてもよい。

【 2 2 5 7 】

また、再抽選演出（再抽選表示）が実行されるノーマル演出パターンでは、ノーマル演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）の少なくとも一方が実行される。また、再抽選演出（再抽選表示）が実行されるスペシャル演出パターンでは、スペシャル演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）の少なくとも一方が実行される。

20

【 2 2 5 8 】

なお、本実施形態の当たり変動テーブルは、外れ変動テーブルとは異なり、非リーチ演出パターンを含まないが、当たり変動テーブルに非リーチ演出パターンを含ませる場合、非リーチ演出パターンとして、再抽選演出（再抽選表示）が実行される演出パターンを設定してもよい。

【 2 2 5 9 】

次に、図 1 6 8（B）、図 1 6 8（C）及び図 1 6 9 を参照し、再抽選演出（再抽選表示）について説明する。ここで、図 1 6 8（B）、図 1 6 8（C）及び図 1 6 9 は再抽選演出（再抽選表示）を説明するための図である。

30

【 2 2 6 0 】

図 1 6 8（B）に示すように、遊技中状態である特図遊技における特別演出である復活演出（復活表示）は、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、復活演出（復活表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから、例えば一定期間はゾロ目以外で飾り図柄が完全に停止することなく揺動（振動）した後、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外からゾロ目に変更して確定表示される演出（表示）である。

40

【 2 2 6 1 】

図 1 6 8（C）に示すように、遊技中状態である特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）は、例えば小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 4 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 1 6 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、昇格演出（昇格表示）は、報知表示として飾り図柄が「7 7 7」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「7 7 7」以外の

50

ゾロ目（図169（A）参照）と、報知表示として「777」のゾロ目（図169（B）参照）とが交互に切り替え表示された後、報知表示として「777」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図169（C）参照）。なお、昇格演出（昇格表示）が実行されない場合には、報知表示として「777」以外のゾロ目（図169（A）参照）と、報知表示として「777」のゾロ目（図169（B）参照）とが交互に切り替え表示された後、報知表示として「777」以外のゾロ目が確定表示される（図169（D）参照）。

【2262】

このような遊技中状態である特図遊技における復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、前述のように1回の特図遊技に対して設定される特定の変動種別（演出パターン）に組み込まれた演出である。つまり、遊技中状態である特図遊技における復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、飾り図柄の変動表示時間や特図大当たり抽選の結果に応じて複数設定される変動種別（演出パターン）から、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）が実行される特定の変動種別（演出パターン）が設定された場合に、当該特図遊技演出の一部（飾り図柄の変動表示の一部）として実行される。そのため、復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、当該特図遊技に対して設定された特定の変動種別（演出パターン）に基づいて、更新情報である描画リストの更新処理を当該変動種別（演出パターン）に応じて規定される回数だけ繰り返すことで実行される。換言すれば、遊技中状態である特図遊技において、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態の所定期間前までの更新処理において復活前又は昇格前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新することで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。これにより、大当たりを報知する1回の特図遊技の遊技中状態において、図柄表示部341での飾り図柄の復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）を特別演出として円滑かつ確実に実行することが可能になる。

【2263】

[始動入賞処理]

次に、図170を参照して、図17の主タイマ割込処理におけるステップS1004でMPU41により実行される始動入賞処理を説明する。ここで、図170は、始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【2264】

< ステップS1101 >

図170に示すように、本実施形態の始動入賞処理では、まずMPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったか否かを判断する（ステップS1101）。ここで、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったと判断すると（ステップS1101：Yes）、処理をステップS1102に移行し、第1入賞口314に対する入賞がなかったと判断すると（ステップS1101：No）、処理をステップS1110に移行する。

【2265】

< ステップS1102及びS1103 >

ステップS1102では、MPU41は、RAM412の第1特図保留数記憶エリアNAに記憶されている第1特図保留球数Nが最大保留球数（本実施形態では4）であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1特図保留球数Nが最大保留球数であれば（ステップS1102：Yes）、処理をステップS1110に移行する。一方、MPU41は、第1特図保留球数Nが最大保留球数でなければ（ステップS1103：No）、第1特図保留球数Nに1を加算する処理を実行する（ステップS1103）。

【2266】

< ステップS1104 >

ステップS1104では、MPU41は、後述の図178の特図変動開始処理でのステップS2102において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認

し、この確認結果に基づいて更新情報としての保留球数コマンドをRAM 4 1 2に設定する。この保留球数コマンドは、図1 7 1のメイン処理でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部3 4 1に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）の更新処理を実行する（図5 3参照）。

【2 2 6 7】

<ステップS 1 1 0 5>

ステップS 1 1 0 5では、MPU 4 1は、図1 7の主タイマ割込処理でのステップS 1 0 0 3での更新処理により更新される更新情報としての大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3と、図1 7 1のメイン処理でのステップS 1 4 0 2及びS 1 4 1 4での更新処理により更新される更新情報としての特図変動種別カウンタCS 1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM 4 1 2における特図保留格納エリア4 1 2 bの第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA 1～第4保留エリアREA 4のうち最初の空き保留エリアに格納する。このとき、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA 1～第4保留エリアREA 4のうち最初の空き保留エリアには、第1入賞口3 1 4に対する入賞時の遊技状態（通常遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態）が格納される。

10

【2 2 6 8】

<ステップS 1 1 0 6及びS 1 1 0 7>

ステップS 1 1 0 6では、MPU 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA 1～第4保留エリアREA 4のうち最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、特1大当たり当否テーブル（図1 6 6（A）参照）を使用して当否判定を行い、当否判定の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップS 1 1 0 7）。MPU 4 1は、当否判定の結果が小当たりである場合（ステップS 1 1 0 6：Yes）、処理をステップS 1 1 0 8に移行し、当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップS 1 1 0 6：No）、処理をステップS 1 1 0 9に移行する。

20

【2 2 6 9】

<ステップS 1 1 0 8>

否判定の結果が小当たりである場合（ステップS 1 1 0 6：Yes）、MPU 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA 1～第4保留エリアREA 4のうち最初の空き保留エリアに格納された大当たり種別及び変動パターンを特定可能な第1特図保留コマンドをRAM 4 1 2に設定する。この第1特図保留コマンドは、図1 7 1のメイン処理でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、第1特図保留コマンドを受信した場合、RAM 5 1 2の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

30

【2 2 7 0】

<ステップS 1 1 0 9>

当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップS 1 1 0 6：No）、MPU 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA 1～第4保留エリアREA 4のうち最初の空き保留エリアに格納された外れ種別及び変動パターンを特定可能な第1特図保留コマンドをRAM 4 1 2に設定する。この第1特図保留コマンドは、図1 7 1のメイン処理でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、第1特図保留コマンドを受信した場合、RAM 5 1 2の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

40

【2 2 7 1】

<ステップS 1 1 1 0>

ステップS 1 1 1 0では、MPU 4 1は、第2入賞口3 1 5に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU 4 1は、第2入賞口3 1 5に対する入賞があったと判断す

50

ると(ステップS 1 1 1 0 : Y e s)、処理をステップS 1 1 1 1に移行し、第2入賞口3 1 5に対する入賞がなかったと判断すると(ステップS 1 1 1 0 : N o)、当該始動入賞処理を終了する。

【2 2 7 2】

<ステップS 1 1 1 1及びS 1 1 1 2>

ステップS 1 1 1 1では、MP U 4 1は、R A M 4 1 2の第2特図保留数記憶エリアN A Bに記憶されている第2特図保留球数Mが最大保留球数(本実施形態では4)であるかを判断する。ここで、MP U 4 1は、第2特図保留球数Mが最大保留球数であれば(ステップS 1 1 1 1 : Y e s)、当該始動入賞処理を終了する。一方、MP U 4 1は、第2特図保留球数Mが最大保留球数でなければ(ステップS 1 1 1 1 : N o)、更新処理として、第2特図保留球数Mに1を加算する処理を実行する(ステップS 1 1 1 2)。

10

【2 2 7 3】

<ステップS 1 1 1 3>

ステップS 1 1 1 3では、MP U 4 1は、後述の図1 7 8の特図変動開始処理でのステップS 2 1 0 2において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて更新情報としての保留球数コマンドをR A M 4 1 2に設定する。この保留球数コマンドは、図1 7 1のメイン処理でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部3 4 1に表示される特図データに関する画像(特図データ画像)の更新処理を実行する(図5 3参照)。

20

【2 2 7 4】

<ステップS 1 1 1 4>

ステップS 1 1 0 4では、MP U 4 1は、図1 7の主タイマ割込処理でのステップS 1 0 0 3での更新処理により更新される更新情報としての大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3と、図1 7 1のメイン処理でのステップS 1 4 0 2及びS 1 4 1 4での更新処理により更新される更新情報としての特図変動種別カウンタC S 1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をR A M 4 1 2における特図保留格納エリア4 1 2 bの第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1~第4保留エリアR E B 4のうち最初の空き保留エリアに格納する。このとき、第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1~第4保留エリアR E B 4のうち最初の空き保留エリアには、第2入賞口3 1 5に対する入賞時の遊技状態(通常遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態)が格納される。

30

【2 2 7 5】

<ステップS 1 1 1 5~S 1 1 1 7>

ステップS 1 1 1 5では、MP U 4 1は、利益遊技状態であるa時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンであるかを判断する。a時短遊技状態フラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態から移行される場合に図1 9 2の遊技状態移行処理のステップS 3 6 3 8においてオンに設定され、通常遊技状態に移行される場合などに図1 9 3の遊技状態移行処理のステップS 3 6 5 1においてオフに設定される。

【2 2 7 6】

MP U 4 1は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンである場合(ステップS 1 1 1 5 : Y e s)、第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1~第4保留エリアR E B 4のうち最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、a時短特2大当たり当否テーブル(図1 6 6 (B)参照)を使用して当否判定を行い(ステップS 1 1 1 6)、処理をステップS 1 1 1 8に移行する。一方、MP U 4 1は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオフである場合(ステップS 1 1 1 5 : Y e s)、第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1~第4保留エリアR E B 4のうち最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、b時短特2大当たり当否テーブル(図1 6 6 (C)参照)を使用して当否判定を行い(ステップS 1 1 1 7)、処理をステップS 1 1 1 8に移行する。

40

50

【 2 2 7 7 】

<ステップ S 1 1 1 8 >

ステップ S 1 1 1 8 では、M P U 4 1 は、当否判定の結果が小当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、当否判定の結果が小当たりである場合（ステップ S 1 1 1 8 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 1 9 に移行し、当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップ S 1 1 1 8 : N o）、処理をステップ S 1 1 2 0 に移行する。

【 2 2 7 8 】

<ステップ S 1 1 1 9 >

否判定の結果が小当たりである場合（ステップ S 1 1 1 8 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうちの最初の空き保留エリアに格納された大当たり種別及び変動パターンを特定可能な第 2 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。この第 2 特図保留コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、第 2 特図保留コマンドを受信した場合、R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

10

【 2 2 7 9 】

<ステップ S 1 1 2 0 >

当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップ S 1 1 1 8 : N o）、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうちの最初の空き保留エリアに格納された外れ種別及び変動パターンを特定可能な第 2 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。この第 2 特図保留コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、第 2 特図保留コマンドを受信した場合、R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

20

【 2 2 8 0 】

[メイン処理]

次に、図 1 7 1 ~ 図 1 9 3 を参照し、本実施形態の主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理を説明する。本実施形態のメイン処理は、特図遊技回数管理処理（図 1 7 1 のステップ S 1 4 0 6 - 1）及び小当たり遊技制御処理（図 1 7 1 のステップ S 1 4 0 6 - 2）が実行される点で、前述の第 1 の実施形態のメイン処理とは異なり、他の処理の一部も前述の第 1 の実施形態のメイン処理とは異なる。以下、本実施形態のメイン処理について、第 1 の実施形態のメイン処理との相違点を中心に説明する。

30

【 2 2 8 1 】

[普図遊技制御処理]

ここで、図 1 7 2 は、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 おける普通図柄（普図）の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図 1 7 2 を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

40

【 2 2 8 2 】

<ステップ S 1 5 0 1 >

図 1 7 2 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）の遊技中状態であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 1）。普図変動表示中フラグは、後述の図 1 7 4 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップ S 1 7 1 1 でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップ S 1 5 1 1 でオフに設定される。

【 2 2 8 3 】

50

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 2 に移行する。

【 2 2 8 4 】

<ステップ S 1 5 0 2 >

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b が開放中（普図当たり遊技の実行中）の遊技中状態であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 2）。電動役物開放中フラグは、後述の図 1 7 4 の普図当たり遊技制御処理において、電動役物 3 1 5 b を開放する場合にステップ S 1 8 1 1 でオンに設定され、電動役物 3 1 5 b を閉鎖する場合にステップ S 1 8 1 8 でオフに設定される。

10

【 2 2 8 5 】

M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 2 : Y e s）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 3 に移行する。

【 2 2 8 6 】

<ステップ S 1 5 0 3 >

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 3）。小当たり遊技状態フラグは、後述の図 1 9 1 の遊技状態移行処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 6 0 2 でオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 6 1 4 でオフに設定される。

20

【 2 2 8 7 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s）、小当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、小当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

30

【 2 2 8 8 】

<ステップ S 1 5 0 4 >

小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 1 9 1 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 5 0 7 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 5 5 4 でオフに設定される。

40

【 2 2 8 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

【 2 2 9 0 】

<ステップ S 1 5 0 5 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、即ち大当たり

50

遊技の実行中でない場合、MPU41は、RAM412の普図保留格納エリア412cに設定される普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xが0であるか否かを判断する(ステップS1505)。MPU41は、普図変動保留数Xが0である場合(ステップS1505:Yes)、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数Xが0でない場合は(ステップS1505:No)、処理をステップS1506に移行する。

【2291】

<ステップS1506>

普図変動保留数Xが0でない場合は(ステップS1505:No)、MPU41は、普図保留格納エリア412cに記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し(ステップS1506)、処理をステップS1507に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図173を参照して後述する。

10

【2292】

<ステップS1507>

ステップS1507では、MPU41は、普図保留格納エリア412cに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部36の普通図柄表示部361に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図174を参照して後述する。

【2293】

<ステップS1508>

普図変動表示中フラグがオンである場合(ステップS1501:Yes)、即ち普図遊技の実行中である場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1508)。大当たり遊技中フラグは、後述の図191の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS3507でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS3554でオフに設定される。

20

【2294】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS1508:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS1509に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS1508:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1509に移行する。

30

【2295】

<ステップS1509>

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS1508:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する(ステップS1509)。即ち、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361において変動表示される普通図柄を停止表示(普図遊技を終了)させるタイミングであるか否かを判断する。

【2296】

MPU41は、普図変動表示時間が経過した場合(ステップS1509:Yes)、即ちメイン表示部36の普通図柄表示部361において変動表示される普通図柄を停止表示(普図遊技を終了)させるタイミングである場合、処理をステップS1510に移行する。一方、MPU41は、普図変動表示時間が経過していない場合(ステップS1509:No)、即ちメイン表示部36の普通図柄表示部361において変動表示される普通図柄を停止表示(普図遊技を終了)させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

40

【2297】

<ステップS1510~S1512>

普図変動表示中フラグがオンである場合(ステップS1501:Yes)に大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS1508:Yes)、即ち普図遊技の実行中に

50

大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップS1508：Yes）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、MPU41は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップS1510）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップS1511）。さらに、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップS1512）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【2298】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図175の普図当たり遊技制御処理のステップS1801において、普図当たり遊技を開始（電動役物315bを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【2299】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【2300】

[普図データ設定処理]

ここで、図173は、図172のステップS1506においてMPU41によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図11の主制御装置4の記憶領域における普図保留格納エリア412cの記憶内容の更新処理が実行される。以下、図173を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【2301】

<ステップS1601～S1603>

図173に示すように、普図データ設定処理では、まずMPU41は、普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている更新情報である普図変動保留数Xを1減算する更新処理を実行し（ステップS1601）、普図第1保留エリアSE1から普図実行エリアSAEに普図当否情報を移動させる更新処理を実行する（ステップS1602）。続いて、MPU41は、普図第2保留エリアSE2～普図第4保留エリアSE4に格納されている普図当否情報を1つずつシフトさせる更新処理を実行する（ステップS1603）。具体的に、ステップS1603では、普図第2保留エリアSE2の普図当否情報を普図第1保留エリアSE1に移動させ、普図第3保留エリアSE3の普図当否情報を普図第2保留エリアSE2に移動させ、普図第4保留エリアSE4の普図当否情報を普図第3保留エリアSE3に移動させる更新処理が実行される。

【2302】

[普図変動開始処理]

ここで、図174は、図172のステップS1507においてMPU41によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて更新情報である各種のコマンドやフラグが設定する更新処理が実行される。以下、図174を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【2303】

<ステップS1701>

図174に示すように、普図変動開始処理では、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態がオンであるか否かを判断する（ステップS1701）。通常遊技

10

20

30

40

50

状態は、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に、図192のステップS3628、図193のステップS3649及びステップS3655でオンに設定され、遊技状態が通常遊技状態から他の遊技状態に移行する場合に、図191のステップS3604、図192のステップS3645でオフに設定される。

【2304】

MPU41は、通常遊技状態がオンである場合（ステップS1701：Yes）、処理をステップS1702に移行し、通常遊技状態がオフである場合（ステップS1701：No）、処理をステップS1705に移行する。

【2305】

<ステップS1702～S1704>

通常遊技状態がオンである場合（ステップS1701：Yes）、MPU41は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図165（A）参照）及び通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図165（C）参照）に基づいて、普図保留格納エリア412cの普図実行エリアSAEに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる更新情報である普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行う（ステップS1702）。そして、MPU41は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップS1703）。

【2306】

MPU41は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップS1703：Yes）、第2入賞口315が長開放される長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップS1704）、処理をステップS1708に移行する。一方、MPU41は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップS1703：No）、即ち外れである場合、処理をステップS1708に移行する。

【2307】

<ステップS1705～S1707>

通常遊技状態がオフである場合（ステップS1701：No）、即ち時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態）である場合、MPU41は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図165（B）参照）及び時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図165（D）参照）に基づいて、普図保留格納エリア412cの普図実行エリアSAEに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる更新情報である普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行う（ステップS1706）。そして、MPU41は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップS1707）。

【2308】

MPU41は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップS1706：Yes）、第2入賞口315が短開放される短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップS1707）、処理をステップS1708に移行する。一方、MPU41は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップS1706：No）、即ち外れである場合、処理をステップS1708に移行する。

【2309】

<ステップS1708及びS1709>

ステップS1708では、MPU41は、普図遊技におけるメイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。

【2310】

そして、MPU41は、ステップS1708で設定される普図変動パターンに加え、ステップS1702又はS1705での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）を音声ラ

10

20

30

40

50

ンプ制御装置 5 に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップ S 1 7 0 9）、処理をステップ S 1 7 1 0 に移行する。

【 2 3 1 1 】

なお、普図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【 2 3 1 2 】

<ステップ S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1 >

ステップ S 1 7 1 0 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 1 7 1 0）。そして、M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 1 1）、当該普図変動開始処理を終了する。

【 2 3 1 3 】

なお、普図変動表示中フラグは、図 1 7 2 の普図遊技制御処理でのステップ S 1 5 0 1 において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【 2 3 1 4 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図 1 7 5 は、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物 3 1 5 b の開閉制御を行うことによって第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図 1 7 5 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【 2 3 1 5 】

<ステップ S 1 8 0 1 >

図 1 7 5 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 1 7 2 の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップ S 1 5 1 2 でオンに設定される。

【 2 3 1 6 】

M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : N o）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 1 8 1 3 に移行する。

【 2 3 1 7 】

<ステップ S 1 8 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 2）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 1 8 7 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 5 0 7 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 5 5 4 でオフに設定される。

【 2 3 1 8 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 2 : Y e s

10

20

30

40

50

）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【2319】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1803に移行する。

【2320】

<ステップS1803>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1803）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図174の普図変動開始処理のステップS1704においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、処理をステップS1804に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、処理をステップS1806に移行する。

【2321】

<ステップS1804及びS1805>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、長開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である6秒に対応する値を更新情報として開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1804）。開放時間カウンタは、電動役物315bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS1815において参照される。そして、MPU41は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1805）、処理をステップS1809に移行する。

【2322】

<ステップS1806>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1806）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図24の普図変動開始処理のステップS1707においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1806：Yes）、処理をステップS1807に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1806：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS1812に移行する。

【2323】

<ステップS1807及びS1808>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1806：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、MPU41は、短開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口

10

20

30

40

50

3 1 5 への遊技球の入球可能時間)である0.1秒に対応する値を更新情報として開放時間カウンタの値としてセットする(ステップS 1 8 0 7)。そして、MPU 4 1は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し(ステップS 1 8 0 8)、処理をステップS 1 8 0 9に移行する。

【2 3 2 4】

<ステップS 1 8 0 9 ~ S 1 8 1 1 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ(長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ)をオフに設定した場合(ステップS 1 8 0 5又はS 1 8 0 8)、MPU 4 1は、電動役物3 1 5 bを作動させる(ステップS 1 8 0 9)。これにより、始動入球領域である第2入賞口3 1 5を開放し、第2入賞口3 1 5への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、MPU 4 1は、電動役物3 1 5 bが開放されていることを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に(ステップS 1 8 1 0)、電動役物3 1 5 bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し(ステップS 1 8 1 1)、処理をステップS 1 8 1 2に移行する。

10

【2 3 2 5】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図1 7 1参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これより、音声ランプ制御装置5は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部3 4 1などに対して電動役物3 1 5 bが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

20

【2 3 2 6】

<ステップS 1 8 1 2 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物3 1 5 bを開放させる処理などを実行した場合(ステップS 1 8 0 3 ~ S 1 8 1 1)、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合(普図当たり抽選の結果が外れである場合)(ステップS 1 8 0 3及びステップS 1 8 0 6が共にNo)、MPU 4 1は、普通図柄が停止表示されたこと(普図遊技が終了したこと)を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し(ステップS 1 8 1 2)、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【2 3 2 7】

<ステップS 1 8 1 3 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合(ステップS 1 8 0 1: No)、MPU 4 1は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS 1 8 1 1において電動役物3 1 5 bを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 1 8 1 3)。即ち、MPU 4 1は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU 4 1は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 8 1 3: Yes)、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップS 1 8 1 4に移行する。一方、MPU 4 1は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合(ステップS 1 8 1 3: No)、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

40

【2 3 2 8】

<ステップS 1 8 1 4及びS 1 8 1 5 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 8 1 3: Yes)、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU 4 1は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS 1 8 0 4又はS 1 8 0 7において更新情報としてセットされる開放時間カウンタの値から1減算する更新処理を実行し(ステップS 1 8 1 4)、減算後の開放時間カウンタの値が更新終了状態である0であるか否かを判断する(ステップS 1 8 1 5)。即ち、MPU 4 1は、電動役物3 1 5 bを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。MPU 4 1は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合(ステップS 1 8 1 5: Yes)、即ち電動役物3 1 5 bを復帰させるタイミングである場合、処理をステップS 1 8

50

16に移行する。一方、MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1815：No）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【2329】

<ステップS1816～S1818>

減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS1815：Yes）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングである場合、MPU41は、電動役物315bを復帰させる（ステップS1816）。これにより、始動入球領域である第2入賞口315が閉鎖され、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41は、電動役物315bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップS1817）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップS1818）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

10

【2330】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図171参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部341などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【2331】

20

[特図遊技制御処理]

ここで、図176は、図171のメイン処理でのステップS1406において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容の更新処理が実行されると共に、第1特図遊技又は第2特図遊技の進行の制御、例えば第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図176を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【2332】

<ステップS1901>

30

図176に示すように、ステップS1901では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図191の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS3507でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS3554でオフに設定される。

【2333】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1901：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

40

【2334】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1901：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1902に移行する。

【2335】

<ステップS1902>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1901：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1902）。小当たり遊技状態フラグは、後述の図191の遊技状態移行処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップS3602でオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合に

50

ステップ S 3 6 1 4 でオフに設定される。

【 2 3 3 6 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 2 3 3 7 】

一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 3 に移行する。

10

【 2 3 3 8 】

<ステップ S 1 9 0 3 >

小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 3）。特図変動表示中フラグは、後述の図 1 7 8 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップ S 2 1 0 7 又は S 2 1 1 7 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップ S 1 9 1 2 でオフに設定される。

20

【 2 3 3 9 】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 1 9 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 1 9 0 4 に移行する。

【 2 3 4 0 】

<ステップ S 1 9 0 4 >

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている更新情報である第 1 特図保留球数 N、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている更新情報である第 2 特図保留球数 M の両方が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 4）。

30

【 2 3 4 1 】

M P U 4 1 は、更新情報である第 1 特図保留球数 N 及び第 2 特図保留球数 M の両方が 0 である場合（ステップ S 1 9 0 4 : Y e s）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留球数 N 及び第 2 特図保留球数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 4 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 1 9 0 5 に移行する。

40

【 2 3 4 2 】

<ステップ S 1 9 0 5 >

更新情報である第 1 特図保留球数 N 及び第 2 特図保留球数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 4 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている更新情報である特図当否情報のデータ（特図データ）の更新処理である特図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 9 0 4）、処理をステップ S 1 9 0 6 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 1 7 7 を参照し

50

て後述する。

【 2 3 4 3 】

< ステップ S 1 9 0 6 >

ステップ S 1 9 0 6 では、M P U 4 1 は、表示手段である第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での所定の図柄である第 1 特別図柄、又は表示手段である第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での所定の図柄である第 2 特別図柄の変動表示を開始（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図 1 7 8 を参照して後述する。

【 2 3 4 4 】

< ステップ S 1 9 0 7 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s ）、即ち所定の図柄である第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、所定の図柄である第 1 特別図柄又は第 2 特図遊技の変動表示の開始から、後述の図 1 7 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 3 又は S 2 1 1 1 の特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 6 ）。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

10

【 2 3 4 5 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 7 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 9 0 7 に移行する。

20

【 2 3 4 6 】

一方、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 9 0 7 : N o ）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 3 4 7 】

< ステップ S 1 9 0 8 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 7 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、表示手段である第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 に対して報知表示制御を実行することで、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップ S 1 9 0 8 ）。具体的には、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 に対して報知表示制御を実行することで、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、小当たりに対応する特別図柄を停止表示させて小当たりであることの報知表示を実行する一方、大当たり抽選の結果が外れである場合には、外れに対応する特別図柄を停止表示させて小当たりであることの報知表示を実行する。

30

40

【 2 3 4 8 】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 に対して報知表示制御を実行することで、大当たりに対応する特別図柄を停止表示させて大当たりであることの報知表示を実行する。

【 2 3 4 9 】

< ステップ S 1 9 0 9 及び S 1 9 1 0 >

ステップ S 1 9 0 9 では、M P U 4 1 は、報知表示制御の実行により所定の図柄である第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに

50

設定し、さらに、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS1910）、処理をステップS1911に移行する。

【2350】

<ステップS1911>

ステップS1911では、MPU41は、特図遊技回数カウントフラグをオンに設定する。この特図遊技回数カウントフラグは、図179の特図遊技回数管理処理のステップS3310において、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態）の残りの時短遊技回数を管理し、またb時短遊技状態に移行させるまでに必要な残りの特図遊技回数を管理するための特図遊技回数の管理において参照される。

10

【2351】

<ステップS1912>

ステップS1912では、MPU41は、確定表示コマンドを設定し、当該特図遊技制御処理を終了する。確定表示コマンドは、特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。この確定表示コマンドは、図171のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、確定表示コマンドを受信した場合、図柄表示部341において所定の図柄である飾り図柄の確定表示演出を実行し、特図遊技演出を終了させる。

【2352】

[特図データ設定処理]

ここで、図177は、図176の特図遊技制御処理でのステップS1905においてMPU41によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置4のRAM412に設定される更新情報が格納される特図保留格納エリア412bの記憶内容の更新処理が実行される。以下、図177を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

20

【2353】

<ステップS2001>

図177に示すように、ステップS2001では、MPU41は、第2特図遊技に対する更新情報である第2特図保留球数Mが0であるか否かを判断する。MPU41は、第2特図保留球数Mが0である場合（ステップS2001：Yes）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく第1特図遊技に対する第1特図保留がある場合、処理をステップS2002に移行する。一方、MPU41は、第2特図保留球数Mが0でない場合（ステップS2001：No）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある場合、処理をステップS2006に移行する。つまり、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留球数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

30

【2354】

なお、本実施形態では、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して開始されるが、第1特図遊技が第2特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第1入賞口314又は第2入賞口315に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

40

【2355】

<ステップS2002～S2005>

第2特図保留球数Mが0である場合（ステップS2001：Yes）、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている更新情報である第1特図保留数Nを1減算する更新処理を実行し（ステップS2002）、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに特図当

50

否情報を移動させる更新処理を実行する（ステップS2003）。続いて、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の特図当否情報を1つずつシフトさせる更新処理を実行する（ステップS2004）。具体的に、ステップS2004の更新処理では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。

【2356】

MPU41は、ステップS2004の処理が終了した場合、第1特図遊技が開始されることを示す第1特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップS2005）、処理をステップS2010に移行する。この第1特図遊技開始フラグは、後述の図178の特図遊技開始処理でのステップS2101において、第1特図遊技を開始させるか否かを判断するために参照される。

10

【2357】

<ステップS2006～S2009>

第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS2001：No）、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている更新情報である第2特図保留球数Mを1減算する更新処理を実行し（ステップS2006）、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる更新処理を実行する（ステップS2007）。続いて、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の特図当否情報を1つずつシフトさせる更新処理を実行する（ステップS2008）。具体的に、ステップS2008では、第2保留エリアREB2の特図当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の特図当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エリアREB4の特図当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。MPU41は、ステップS2008の処理が終了した場合、処理をステップS2009に移行する。

20

【2358】

MPU41は、ステップS2008の処理が終了した場合、第2特図遊技が開始されることを示す第2特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップS2009）、処理をステップS2010に移行する。この第2特図遊技開始フラグは、後述の図178の特図遊技開始処理でのステップS2109において、第2特図遊技を開始させるか否かを判断するために参照される。

30

【2359】

<ステップS2010及びS2011>

ステップS2010では、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM412に設定する。この特図シフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図171参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

40

【2360】

また、MPU41は、当該特図遊技が開始された後の保留球数を音声ランプ制御装置5に通知する保留球数コマンドをRAM412に設定し（ステップS2011）、当該特図データ設定処理を終了する。この保留球数コマンドは、図171のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部341に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）の更新処理を実行する（図53参照）。

50

当該特図データ設定処理を終了する。

【 2 3 6 1 】

[特図変動開始処理]

ここで、図 1 7 8 は、図 1 7 6 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 6 において M P U 4 1 によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、表示手段である第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での所定の図柄である第 1 特別図柄、又は表示手段である第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での所定の図柄である第 2 特別図柄の変動表示の開始により第 1 特別遊技又は第 2 特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う遊技中状態での各種処理が実行される。以下、図 1 7 8 を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

10

【 2 3 6 2 】

< ステップ S 2 1 0 1 >

図 1 7 8 に示すように、ステップ S 2 1 0 1 では、M P U 4 1 は、第 1 特図遊技が開始されることを示す第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第 1 特図遊技開始フラグは、図 1 7 7 の特図データ設定処理のステップ S 2 0 0 5 において第 1 特図遊技を開始させるために特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に対する当否情報の更新処理が終了した場合にオンに設定される。

【 2 3 6 3 】

M P U 4 1 は、第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 2 1 0 2 に移行し、第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップ S 2 1 0 1 : N o ）、処理をステップ S 2 1 0 9 に移行する。

20

【 2 3 6 4 】

< ステップ S 2 1 0 2 及び S 2 1 0 3 >

第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報を読み出し（ステップ S 2 1 0 2 ）、表示手段であるメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での所定の図柄である第 1 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、報知表示としての第 1 特別図柄の停止種別を設定し（ステップ S 2 1 0 3 ）、処理をステップ S 2 1 0 4 に移行する。

30

【 2 3 6 5 】

なお、第 1 特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果が小当たりである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタ C S 1 と当たり変動テーブル（図 1 6 7 （ B ）参照）とに基づいて設定され、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果が外れである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタ C S 1 と外れ変動テーブル（図 1 6 7 （ A ）参照）とに基づいて設定される。

【 2 3 6 6 】

また、第 1 特別図柄の停止種別は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果が小当たりである場合には小当たりに対応する図柄が設定され、当否判定の結果が外れである場合には外れに対応する図柄が設定される。このように第 1 特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が小当たり又は外れであることが報知表示される。

40

【 2 3 6 7 】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第 1 特別図柄の停止種別として、大当たりに対応する図柄が設定される。このように第 1 特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が大当たりであることが報知表示される。

【 2 3 6 8 】

< ステップ S 2 1 0 4 及び S 2 1 0 5 >

ステップ S 2 1 0 4 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果であ

50

る当該第1特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS2103で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドをRAM412に設定し、さらに、ステップS2103で設定された第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し(ステップS2105)、処理をステップS2107に移行する。

【2369】

特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図171参照)のステップS1401において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて、図柄表示部341などでの演出パターン(特図遊技演出)を設定し、その演出パターンに基づいて更新情報である描画リストを最後まで作成して表示などを実行することで、遊技中状態である第1特図遊技において、特別演出としての再抽選演出(再抽選表示)である昇格演出(昇格表示)や復活演出(復活表示)を実行することができる。なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第1特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

10

【2370】

<ステップS2106>

ステップS2106では、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の変動表示を開始させることで第1特図遊技の遊技中状態とし、処理をステップS2107に移行する。

20

【2371】

<ステップS2107及びS2108>

ステップS2107では、MPU41は、特別図柄が変動表示中(特図遊技実行中の遊技中状態)であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第1特図遊技を開始させる第1特図遊技開始フラグをオフに設定し(ステップS2108)、当該変動開始処理を終了する。

【2372】

なお、特図変動表示中フラグは、図176の特図遊技制御処理におけるステップS1903において、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄が変動表示中(特図遊技実行中の遊技中状態)であるか否かを判断するために参照される。

30

【2373】

<ステップS2109>

第1特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合(ステップS2101:No)、MPU41は、第2特図遊技が開始されることを示す第2特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS2109)。第2特図遊技開始フラグは、図177の特図データ設定処理のステップS2009において第2特図遊技を開始させるために特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに対する当否情報の更新処理が終了した場合にオンに設定される。

40

【2374】

MPU41は、第2特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS2109:Yes)、処理をステップS2110に移行し、第1特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合(ステップS2109:No)、当該変動開始処理を終了する。

【2375】

<ステップS2110及びS2111>

第2特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS2109:Yes)、MPU41は、特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに格納された当否情報を読み出し(ステップS2110)、表示手段であるメイン表示部36の第2特別図柄表示部363での所定の図柄である第2特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとし

50

て設定すると共に、報知表示としての第2特別図柄の停止種別を設定し（ステップS2111）、処理をステップS2112に移行する。

【2376】

なお、第2特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップS2110での当否判定の結果が小当たりである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタCS1と当たり変動テーブル（図167（B）参照）とに基づいて設定され、ステップS2110での当否判定の結果が外れである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタCS1と外れ変動テーブル（図167（A）参照）とに基づいて設定される。

【2377】

また、第2特別図柄の停止種別は、ステップS2110での当否判定の結果が小当たりである場合には小当たりに対応する図柄が設定され、当否判定の結果が外れである場合には外れに対応する図柄が設定される。このように第2特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が小当たり又は外れであることが報知表示される。

10

【2378】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第2特別図柄の停止種別として、大当たりに対応する図柄が設定される。このように第2特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が大当たりであることが報知表示される。

【2379】

<ステップS2112及びS2113>

ステップS2112では、MPU41は、ステップS2110での当否判定の結果である当該第2特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS2111で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドをRAM412に設定し、さらに、ステップS2111で設定された第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップS2113）、処理をステップS2114に移行する。

20

【2380】

特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図171参照）のステップS1401において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて、図柄表示部341などでの演出パターン（特図遊技演出）を設定し、その演出パターンに基づいて更新情報である描画リストを最後まで作成して表示などを実行することで、遊技中状態である第2特図遊技において、特別演出としての再抽選演出（再抽選表示）である昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行することができる。なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第2特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

30

【2381】

<ステップS2114>

ステップS2114では、MPU41は、メイン表示部36の第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示を開始させることで第2特図遊技の遊技中状態とし、処理をステップS2115に移行する。

40

【2382】

<ステップS2115及びS2116>

ステップS2115では、MPU41は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第2特図遊技を開始させる第2特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS2116）、当該変動開始処理を終了する。

【2383】

50

なお、特図変動表示中フラグは、図 1 7 6 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9 0 3 において、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であるか否かを判断するために参照される。

【 2 3 8 4 】

[特図遊技回数管理処理]

ここで、図 1 7 9 及び図 1 8 0、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 - 1 において実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技回数管理処理では、特図遊技の実行に基づいて、利益遊技状態である時短遊技状態（a 時短遊技状態、b 時短遊技状態）における更新情報である残りの時短遊技回数や、利益遊技状態である b 時短遊技状態を発生させるまでの更新情報である残りの特図遊技回数を管理する処理が実行される。以下、図 1 7 9 及び図 1 8 0 を参照しつつ、特図遊技回数管理処理を説明する。

10

【 2 3 8 5 】

< ステップ S 3 3 0 1 >

図 1 7 9 に示すように、本実施形態の特図遊技回数管理処理では、まず MPU 4 1 は、b 時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするための天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 1）。この天井発動残回数カウンタセットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に、後述の図 1 8 7 の大当たり遊技制御処理のステップ S 3 5 5 3 においてオンに設定される。

20

【 2 3 8 6 】

MPU 4 1 は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : Y e s）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタをセットする場合、処理をステップ S 3 3 0 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : N o）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタをセットしない場合、処理をステップ S 3 3 1 1 に移行する。

【 2 3 8 7 】

< ステップ S 3 3 0 2 >

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : Y e s）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタをセットする場合、MPU 4 1 は、天井発動残回数カウンタの初期値として 1 0 0 0 をセットする。つまり、本実施形態では、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了してから、大当たり遊技状態に移行されることなく 1 0 0 0 回の特図遊技が実行された場合に特典付与条件が成立することで、特典付与として利益遊技状態である b 時短遊技状態が発生される。

30

【 2 3 8 8 】

なお、本実施形態では、更新情報である天井発動残回数カウンタは、減算式のカウンタとして設定されるが、天井発動残回数カウンタを加算式のカウンタとして設定してもよい。また、更新情報である天井発動残回数カウンタにセットされる初期値は、1 0 0 0 に限らず、小当たり確率などに応じて適宜設定すればよい。

40

【 2 3 8 9 】

ところで、本実施形態では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づいて大当たり遊技が発生する場合に比べて、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づいて大当たり遊技が発生する場合のほうが、大当たり連荘が発生し易い R U S H 状態への突入率が優遇されている（図 1 6 6（D）及び図 1 6 6（E）参照）。具体的には、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づく大当たり遊技の終了後の R U S H 状態への突入率が 5 0 % であるのに対して、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づく大当たり遊技の終了後の R U S H 状態への突入率が 1 0 0 % である。

50

【 2 3 9 0 】

一方、左打ちが奨励される通常遊技状態では左打ちを行うことで第1入賞口314に遊技球が入球し易く、右打ちが奨励されるb時短遊技状態を含む時短遊技状態では右打ちを行うことで第2入賞口315に遊技球が入球し易い。そのため、天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に移行される前に比べて、b時短遊技状態に移行された後のほうがRUSH状態への突入率が高く、出玉期待値も高くなる。その結果、b時短遊技状態への移行が近づいた段階では、大当たり遊技を発生させないほうが有利となる後述の損益分岐点が存在する。

【 2 3 9 1 】

同様に、従来の遊技機においても、b時短遊技状態への移行が近づいた段階では、大当たり遊技を発生させないほうが有利となる損益分岐点が存在するものがある。このような損益分岐点が存在する従来の遊技機では、遊技者がb時短遊技状態への移行を希望するにも関わらず、遊技者の意に反して大当たり遊技が発生し、b時短遊技状態へ移行させることができないことがある。つまり、従来の遊技機では、大当たり遊技を発生させるタイミングをコントロールすることができないため、大当たり遊技を発生させることがb時短遊技状態に移行させるよりも差玉期待値が少ないタイミング、例えばb時短遊技状態に移行する直前において大当たり遊技が発生することがある。この場合、遊技者は、b時短遊技状態へ移行することの利益（出玉期待値の高さ）を享受することができず、期待できる差玉も少なくなる。

【 2 3 9 2 】

これに対して、本実施形態の当否テーブルでは、大当たりの振り分けがなく、小当たり及び外れのみが設定されているため（図166（A）～図166（E）参照）、大当たり抽選の結果が大当たりとなることはない。また、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル22に対して所定の遊技操作を行うことで所定の遊技条件である羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入球を成立させると、特定の利益である大当たり遊技状態が発生される。そのため、大当たり遊技状態は、小当たり遊技を経由することなく発生されることはなく、大当たり遊技状態を発生させるためには、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル22に対して所定の遊技操作を行う必要がある。

【 2 3 9 3 】

また、本実施形態の天井発動残回数カウンタは、小当たり遊技の発生によっては初期値の1000に設定されることはなく、大当たり遊技が実行された場合に当該大当たり遊技の終了により、大当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値に関係なく、天井発動残回数カウンタの値が初期値の1000に設定される。一方、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル22に対して所定の遊技操作を行わない場合、所定の遊技条件である羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球しないために大当たり遊技が発生されない（いわゆるパンク状態）。つまり、小当たり遊技が実行された場合であっても、所定の遊技条件である羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入球を成立させず特定の利益である大当たり遊技状態を発生させなかった場合には、小当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値が引き継がれ、その後の特図遊技が実行された場合、特図遊技の実行回数が引き継がれた天井発動残回数カウンタの値から減算される。その結果、遊技者は、小当たり遊技が発生しても、遊技球の発射を中止し、又は左打ちを行うことで、即ち発射ハンドル22に対して右打ちのための所定の遊技操作を行わないことで、意図的に所定の遊技条件である羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入球を成立させないようにすることができる。

【 2 3 9 4 】

このように、本実施形態では、当否テーブルに大当たりの振り分けが設定されていないことから、大当たり抽選の結果が大当たりとなることがない。これにより、遊技者が大当たり遊技の発生よりも天井発動によるb時短遊技状態の発生を希望する場合に、遊技者の意に反して、天井発動前に大当たり遊技が発生して天井発動残回数カウンタの値が初期値の1000に設定されることが回避される。

10

20

30

40

50

【 2 3 9 5 】

また、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に小当たり遊技が実行されるが、この小当たり遊技において、右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行うことで所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を成立させると、特定の利益である大当たり遊技状態が発生される一方、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行わない場合、所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球しないために大当たり遊技が発生されない（いわゆるパンク状態）。つまり、本実施形態では、小当たり遊技において、右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行うか否か、即ち所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を成立させるか否かを選択することで、大当たり遊技を発生させるか（天井発動残回数カウンタの値を初期化するか）、大当たり遊技を発生させることなく（天井発動残回数カウンタの値を初期化することなく）、小当たり遊技の発生前の天井発動残回数カウンタの値を引き継ぐか否かを選択することができる。つまり、小当たり遊技が発生した場合であっても、大当たり遊技の利益を享受することなく、小当たり遊技が発生する前と同様の利益を享受（同様の状態を維持）しつつ新たな特図遊技を実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、天井発動残回数カウンタの値が 0 に近づき、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態への移行が間近である場合、即ち大当たり遊技を発生させないほうが遊技者に有利である場合には、小当たり遊技が実行された場合に羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球を入球させないようにして大当たり遊技の発生（天井発動残回数カウンタの値の初期化）を回避しつつ、規定回数の特図遊技の実行により、遊技者の希望通りに天井時短遊技状態である b 時短遊技状態を発生させることが可能である。即ち、本実施形態では、小当たり遊技が発生しても大当たり遊技を発生させないことで、小当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値を引き継ぎ、その後の特図遊技の実行によって、引き継がれた天井発動残回数カウンタの値を減算させて天井時短遊技状態である b 時短遊技状態を発生させることができるため、遊技者が損益分岐点の前後において小当たり遊技が発生した場合に、自身の判断に基づいて大当たり遊技を発生させるか、天井を発動させるか否かを選択できる遊技性が付与される。具体的には、遊技者は、天井発動による b 時短遊技状態の発生を選択できることで、b 時短遊技状態の利益（R U S H 突入率の優遇及び出玉期待値の高さ）を自己の判断により享受できる。一方、遊技者は、大当たり遊技の発生を選択できることで、遊技時間に余裕がない場合（例えば遊技ホールの閉店時間までの残り時間が少ない場合、自己都合により残りの遊技時間に制約がある場合など）、天井発動によりも大当たり遊技の発生を優先することが可能になる。

【 2 3 9 6 】

なお、本実施形態では、損益分岐点に到達する前と到達した後において、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が異なることで（図 1 8 4（A）及び図 1 8 4（B）参照）、損益分岐点に到達しているか否かが遊技者に報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて、小当たり遊技が発生した場合に、自身の判断に基づいて大当たり遊技を発生させるかを選択できる。なお、オープニング演出の報知態様の詳細については後述する。

【 2 3 9 7 】

また、本実施形態では、更新情報である大当たり発動残回数カウンタの値の初期値と 1 0 0 0 がセットされるが、大当たり発動残回数カウンタの値としてセットされる初期値は、1 0 0 0 に限らず、他の値であってもよい。

【 2 3 9 8 】

また、大当たり発動残回数カウンタの値としてセットされる初期値を複数設定しておき、大当たり発動残回数カウンタの値として初期値を設定する条件が成立した場合、複数設定された初期値から抽選などにより初期値を設定するようにしてもよい。一例において、初期値として、2 0 0、4 0 0、6 0 0、8 0 0 及び 1 0 0 0 を設定し、これらの 1 つが均等又は不均等な確率で抽選により設定されるようにすることが考えられる。

【 2 3 9 9 】

このように、複数設定された初期値から抽選などにより初期値を設定することで、天井時短遊技状態であるb時短遊技が発生されるまでに必要な残りの特図遊技回数である天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなる。そのため、天井発動残回数（天井発動残回数の値）がセットされたか否か、例えば遊技ホール側が遊技機のRAMクリアや小当たり確率（大当たり確率）を規定する設定値の変更を行ったか否かを遊技者が把握し難くなるため、RAMクリアや設定値の変更の有無が遊技者に把握されることに起因する遊技機の稼働率の低下が防止される。また、天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなることで天井時短遊技状態であるb時短遊技が発生されるまでに必要な残りの特図遊技回数が少ない遊技機10を狙った、いわゆるハイエナ行為の対象となることが抑制される。加えて、天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなることで、小当たり遊技が発生した場合のオープニング演出の報知態様が、後述の第1報知態様である得表示（図184（A）参照）から第2報知態様である損表示（図184（B）参照）に切り替えるタイミングも把握し難くなる。そのため、小当たり遊技が発生した場合に、第1報知態様である得表示（図184（A）参照）から第2報知態様である損表示（図184（B）参照）に切り替えることに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技への興味や興味が向上される。

10

【 2 4 0 0 】

<ステップS3303及びS3304>

図179の説明に戻り、ステップS3303では、MPU41は、天井発動残回数カウンタがセットされていること、即ち天井時短遊技状態である利益遊技状態のb時短遊技状態が発生していないことを示す天井未発動フラグをオンに設定し（ステップS3303）、処理をステップS3304に移行する。天井未発動フラグは、更新情報である天井発動残回数カウンタの値を減算する否かを判断するために、当該特図遊技回数管理処理のステップS3312において参照される。

20

【 2 4 0 1 】

また、MPU41は、天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップS3304）、処理をステップS3305に移行する。

【 2 4 0 2 】

<ステップS3305>

ステップS3305では、MPU41は、a時短5回セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する。a時短5回セットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に移行される利益遊技状態であるa時短遊技状態の回数として5回をセット（a時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として5をセット）するフラグであり、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態）での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技の遊技中状態における羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入球に基づいて利益遊技状態である大当たり遊技状態が発生される場合に、後述の遊技状態移行処理のステップS3622又はステップS3625においてオンに設定される。

30

【 2 4 0 3 】

MPU41は、a時短5回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3305：Yes）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として5をセットする場合、処理をステップS3306に移行する。一方、MPU41は、a時短5回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3305：No）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として5をセットしない場合、処理をステップS3308に移行する。

40

【 2 4 0 4 】

<ステップS3306及びS3307>

a時短5回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3305：Yes）、MPU41は、a時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す更新情報であるa時短残

50

回数カウンタの初期値として5をセットすると共に（ステップS3306）、a時短5回セットフラグをオフに設定し（ステップS3307）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【2405】

<ステップS3308>

a時短5回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3305：No）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として5をセットしない場合、MPU41は、a時短1回セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3308）。a時短1回セットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に移行される利益遊技状態であるa時短遊技状態の回数として1回をセット（a時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として1をセット）するフラグであり、通常遊技状態での第1入賞口314への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技の遊技中状態における羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入球に基づいて利益遊技状態である大当たり遊技状態が発生される場合に、後述の遊技状態移行処理のステップS3618においてオンに設定される。

10

【2406】

MPU41は、a時短1回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3308：Yes）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として1をセットする場合、処理をステップS3309に移行する。一方、MPU41は、a時短1回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3308：No）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として1をセットしない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

20

【2407】

<ステップS3309及びS3310>

a時短1回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3308：Yes）、MPU41は、a時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す更新情報であるa時短残回数カウンタの初期値として1をセットすると共に（ステップS3309）、a時短1回セットフラグをオフに設定し（ステップS3310）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

30

【2408】

<ステップS3311及びS3312>

天井発動残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3301：No）、即ち更新情報として天井発動残回数カウンタをセットしない場合、MPU41は、特図遊技回数カウンタフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3311）。特図遊技回数カウンタフラグは、当該特図遊技回数管理処理において管理される各種カウンタの値の更新処理を実行させるフラグであり、図176の特図遊技制御処理におけるステップS1911において表示手段であるメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において所定の図柄である第1特図又は第2特図が停止表示される場合にオンに設定される。

40

【2409】

MPU41は、特図遊技回数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップS3311：Yes）、特図遊技回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップS3312）、処理をステップS3313に移行する。一方、MPU41は、特図遊技回数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップS3311：No）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【2410】

<ステップS3313>

ステップS3313では、MPU41は、更新情報である天井発動残回数カウンタがセットされていること、即ち天井時短遊技状態である利益遊技状態のb時短遊技状態が発生

50

していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【2411】

M P U 4 1 は、天井時短遊技状態である利益遊技状態の b 時短遊技状態が発生していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 3 : Y e s ）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタがセットされている場合、処理をステップ S 3 3 1 4 に移行する。一方、天井時短遊技状態である利益遊技状態の b 時短遊技状態が発生していないことを示す天井未発動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 3 : N o ）、即ち b 時短遊技状態が発生していない遊技中状態が終了して既に b 時短遊技状態が発生している場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。つまり、本実施形態では、b 時短遊技状態が発生した場合に、当該 b 時短遊技状態において大当たり遊技が発生しなかった場合には通常遊技状態に移行され、再び b 時短遊技状態が発生されることはない。

10

【2412】

<ステップ S 3 3 1 4 及び S 3 3 1 5 >

M P U 4 1 は、天井時短遊技状態である利益遊技状態の b 時短遊技状態が発生していない特定の遊技状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 3 : Y e s ）、即ち特定情報である天井発動残回数カウンタがセットされている場合、天井発動残回数カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行し（ステップ S 3 3 1 4 ）、減算後の天井発動残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 5 ）。

20

【2413】

m P U 4 1 は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 である場合（ステップ S 3 3 1 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 1 6 に移行し、減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 でない場合（ステップ S 3 3 1 5 : N o ）、処理を図 1 8 0 のステップ S 3 3 2 0 に移行する。

【2414】

<ステップ S 3 3 1 6 ~ S 3 3 1 9 >

減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 である場合（ステップ S 3 3 1 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示す更新情報としての b 時短残回数カウンタの初期値として 1 0 0 0 をセットする（ステップ S 3 3 1 6 ）。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 となって所定の遊技条件が成立する場合、所定の利益状態として最大で 1 0 0 0 回の時短遊技が可能な利益遊技状態として b 時短遊技状態が発生される。

30

【2415】

そして、M P U 4 1 は、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定する（ステップ S 3 3 1 7 ）。b 時短残回数カウンタセットフラグは、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされている場合に、b 時短残回数カウンタの更新処理を実行するか否かを判断するために、当該特図遊技回数管理処理の図 1 8 0 のステップ S 3 3 2 5 において参照される。

40

【2416】

さらに、M P U 4 1 は、遊技状態を利益遊技状態である b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 3 1 8 ）、天井時短遊技状態である利益遊技状態の b 時短遊技状態が発生していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 1 9 ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【2417】

なお、b 時短遊技状態移行フラグは、利益遊技状態である b 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために、図 1 9 2 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 4 2 において参照される。

50

【 2 4 1 8 】

< ステップ S 3 3 2 0 >

減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 でない場合（ステップ S 3 3 1 5 : N o）、M P U 4 1 は、図 1 8 0 に示すように、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 2 0）。

【 2 4 1 9 】

M P U 4 1 は、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 2 1 に移行し、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 0 : N o）、処理をステップ S 3 3 2 5 に移行する。

10

【 2 4 2 0 】

< ステップ S 3 3 2 1 及び S 3 3 2 2 >

M P U 4 1 は、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 0 : Y e s）、a 時短残回数カウンタから 1 減算する更新処理を実行し（ステップ S 3 3 2 1）、減算後の a 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 2 2）。

【 2 4 2 1 】

M P U 4 1 は、減算後の a 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 である場合（ステップ S 3 3 2 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 2 3 に移行し、減算後の a 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 でない場合（ステップ S 3 3 2 2 : N o）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

20

【 2 4 2 2 】

< ステップ S 3 3 2 3 及び S 3 3 2 4 >

減算後の a 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 である場合（ステップ S 3 3 2 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 3 2 3）、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定し（ステップ S 3 3 2 4）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

30

【 2 4 2 3 】

なお、通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、図 1 9 3 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 4 8 又は S 3 6 5 4 において参照される。

【 2 4 2 4 】

< ステップ S 3 3 2 5 >

更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 0 : N o）、M P U 4 1 は、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 2 5）。

40

【 2 4 2 5 】

M P U 4 1 は、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 2 6 に移行し、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 5 : N o）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 2 4 2 6 】

< ステップ S 3 3 2 6 及び S 3 3 2 7 >

50

M P U 4 1 は、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 5 : Y e s）、b 時短残回数カウンタから 1 減算する更新処理を実行し（ステップ S 3 3 2 6）、減算後の b 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 2 7）。

【 2 4 2 7 】

M P U 4 1 は、減算後の b 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 である場合（ステップ S 3 3 2 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 2 8 に移行し、減算後の b 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 でない場合（ステップ S 3 3 2 7 : N o）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

10

【 2 4 2 8 】

< ステップ S 3 3 2 8 及び S 3 3 2 9 >

減算後の b 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 である場合（ステップ S 3 3 2 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 3 2 8）、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定し（ステップ S 3 3 2 9）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 2 4 2 9 】

なお、通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、図 1 9 3 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 4 8 又は S 3 6 5 4 において参照される。

20

【 2 4 3 0 】

[小当たり遊技制御処理]

ここで、図 1 8 1 及び図 1 8 2 は、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 2 において M P U 4 1 によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、始動入球領域である第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の作動を制御する処理が実行される。

【 2 4 3 1 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 7 7 に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず所定の図柄である第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の停止表示によって特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）の遊技中状態が終了されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図 1 7 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 9 において第 1 特図又は第 2 特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

30

【 2 4 3 2 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち特図遊技の遊技中状態が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 1 2 に移行する。

40

【 2 4 3 3 】

< ステップ S 3 4 0 2 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち特図遊技の遊技中状態が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図 1 7 8 の

50

特図変動開始処理でのステップS 2 1 0 2又はS 2 1 1 0において特図保留格納エリア 4 1 2 bの特図実行エリアA Eから読み出される当否情報に基づいて判断される。

【 2 4 3 4 】

M P U 4 1は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップS 3 4 0 2 : Y e s）、処理をステップS 3 4 0 3に移行する。一方、M P U 4 1は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップS 3 4 0 2 : N o）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 4 3 5 】

<ステップS 3 4 0 3及びS 3 4 0 4 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップS 3 4 0 2 : Y e s）、M P U 4 1は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップS 3 4 0 3）。そして、M P U 4 1は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップS 3 4 0 4）、処理をステップS 3 4 0 5に移行する。

【 2 4 3 6 】

小当たり遊技開始コマンドは、図1 7 1のメイン処理でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、図柄表示部3 4 1などにおいて実行される小当たり遊技演出を設定することができる。

【 2 4 3 7 】

<ステップS 3 4 0 5及びS 3 4 0 6 >

ステップS 3 4 0 5では、M P U 4 1は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定する。さらに、M P U 4 1は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタをセットし（ステップS 3 4 0 6）、処理をステップS 3 4 0 7に移行する。

【 2 4 3 8 】

<ステップS 3 4 0 7 >

ステップS 3 4 0 7では、M P U 4 1は、b時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値以上であるか否かを判断する。ここで、ステップS 3 4 0 7での所定値は、当該小当たり遊技において所定の遊技条件である羽役物装置8 3のV入賞口8 3 3への遊技球の入球を成立させて特定の利益である大当たり遊技状態を発生させるほうが遊技者にとって有利であるか不利であるかの損益分岐点に設定される。

【 2 4 3 9 】

この損益分岐点は、例えば当該遊技機1 0の工場出荷時において当該遊技機1 0に対する設計値に基づいて設定される。具体的には、図1 7 1（A）に示すように、工場出荷時における当該遊技機1 0に対する<出荷時設計値>が、（1）通常遊技状態で奨励される左打ちを行った場合において1回の特図遊技を実行するのに必要な打ち出し球数が1 2 . 5玉（- 2 5 0玉の差玉当たり2 0回）、（2）天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に到達する前に最初の大当たり遊技（初当たり）が発生した場合の差玉期待値が+ 3 0 0 0玉、（3）天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に到達した場合に最初の大当たり遊技（初当たり）が発生した場合の差玉期待値が+ 4 5 0 0玉である場合、<計算値>は、（1）b時短遊技状態での初当たりと、b時短遊技状態に到達する前の初当たりとの差玉期待値の差が1 5 0 0玉となり、（2）この差玉期待値の差である1 5 0 0玉で実行可能な特図遊技の実行回数の理論値が1 2 0回となる。そのため、<結果>としては、（1）天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に到達するまでの残回数が1 2 0回以下の場合には、b時短遊技状態に到達させた場合の期待差玉数がプラスとなり、（2）天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に到達するまでの残回数が1 2 1回以上の場合には、b時短遊技状態に到達させた場合の期待差玉数がマイナスとなる。そのため、当該遊技機1 0の工場出荷時において当該遊技機1 0に対する設計値が図1 7 1（A）に示す例である場合、

損益分岐点が 1 2 1 に設定される。

【 2 4 4 0 】

図 1 8 1 の説明に戻り、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上である場合（ステップ S 3 4 0 7 : Y e s ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 1 以上である場合、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合（ステップ S 3 4 0 7 : N o ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 1 未満（1 2 0 以下）である場合、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。

【 2 4 4 1 】

< ステップ S 3 4 0 8 >

天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合（ステップ S 3 4 0 7 : N o ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 1 未満（1 2 0 以下）である場合、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 8 ）。

【 2 4 4 2 】

ここで、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合（ステップ S 3 4 0 7 : N o ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 1 未満（1 2 0 以下）である場合には、天井発動残回数カウンタの値が 0 である場合が含まれる。一方、天井発動残回数カウンタの値が 0 となるのは、b 時短遊技状態（天井時短遊技状態の発動中）である場合、又は b 時短遊技状態終了後の通常遊技状態（天井時短遊技状態の発動済）である場合である。そのため、b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、b 時短遊技状態（天井時短遊技状態の発動中）であるために天井発動残回数カウンタの値が 0 あるか、b 時短遊技状態終了後の通常遊技状態（天井時短遊技状態の発動済）であるために天井発動残回数カウンタの値が 0 あるかを判断する。

【 2 4 4 3 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s ）、即ち b 時短遊技状態（天井時短遊技状態の発動中）である場合、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : N o ）、即ち b 時短遊技状態終了後の通常遊技状態（天井時短遊技状態の発動済）である場合、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行する。

【 2 4 4 4 】

< ステップ S 3 4 0 9 >

ステップ S 3 4 0 9 では、M P U 4 1 は、音声ランプ制御装置 5 に対して、小当たり遊技のオープニング演出として、後述の図柄表示部 3 4 1 において得表示オープニング演出（図 1 8 4 （A）参照）を設定させる得表示 O P コマンドを設定する。この得表示 O P コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、得表示 O P コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 において実行される小当たり遊技のオープニング演出として得表示オープニング演出を設定することができる。

【 2 4 4 5 】

図 1 8 4 （A）に示すように、得表示オープニング演出は、損益分岐点に到達していないこと、即ち当該小当たり遊技において大当たり遊技を発生させるほうが有利であることを第 1 報知態様で小当たり遊技のオープニングにおいて報知する演出である。図 1 8 4 （A）に示す例では、図柄表示部 3 4 1 において「右打ちで V を狙うんだ！なぜならそのほうがお得だからだ！」との文字画像による第 1 報知態様で当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。

【 2 4 4 6 】

< ステップ S 3 4 1 0 >

天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であり（ステップ S 3 4 0 7 : N o ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 1 未満（1 2 0 以下）であり、b 時短遊技状態であ

10

20

30

40

50

ることを示す b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 ; No）、MPU 4 1 は、音声ランプ制御装置 5 に対して、小当たり遊技のオープニング演出として、後述の図柄表示部 3 4 1 において損表示オープニング演出（図 1 8 4（B）参照）を設定させる損表示 OP コマンドを設定する（ステップ S 3 4 1 0）。この損表示 OP コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、損表示 OP コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 において実行される小当たり遊技のオープニング演出として損表示オープニング演出を設定することができる。

【 2 4 4 7 】

図 1 8 4（B）に示すように、損表示オープニング演出は、損益分岐点に到達していること、即ち当該小当たり遊技において大当たり遊技を発生させないほうが有利であることを第 2 報知態様で小当たり遊技のオープニングにおいて報知する演出である。図 1 8 4（B）に示す例では、図柄表示部 3 4 1 において「いやー、もうちょっと待てば必ず R U S H に入る天井時短になるんだから今 V に入れて 1 / 2 にかける必要は無いと思うけど、どうしてもそうしたいなら右打ちすれば？」との文字画像による第 2 報知態様で当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが有利であることが報知される。

10

【 2 4 4 8 】

ここで、得表示 OP コマンドが設定されるステップ S 3 4 0 9 には、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上である場合（ステップ S 3 4 0 7 : Yes）、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 1 以上である場合に移行される。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満となるまでは、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 0 未満となるまでは、b 時短遊技状態に移行されるよりも差玉期待値が高い状態であるので、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部 3 4 1 に第 1 報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。

20

【 2 4 4 9 】

また、得表示 OP コマンドが設定されるステップ S 3 4 0 9 には、b 時短遊技状態において小当たり遊技が発生する場合にも移行される（ステップ S 3 4 0 8 : Yes）。即ち、b 時短遊技状態において発生した小当たり遊技では、大当たり遊技が終了した場合の R U S H 状態への突入率が 1 0 0 % と優遇されているため、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部 3 4 1 に第 1 報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。

30

【 2 4 5 0 】

これに対して、損表示 OP コマンドが設定されるステップ S 3 4 1 0 には、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であり（ステップ S 3 4 0 7 : No）、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 1 未満（1 2 0 以下）であり、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 ; No）に移行される。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満となってから b 時短遊技状態に移行されるまでは、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 0 未満から 0 の間では、b 時短遊技状態に移行させるほうが差玉期待値の高い状態であるので、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部 3 4 1 に第 2 報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないが有利であることが報知される。

40

【 2 4 5 1 】

つまり、本実施形態では、図 1 8 3（B）に示すように、大当たり抽選の結果が同じ小当たりであったとしても、小当たり遊技のオープニング演出として、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上であって損益分岐点に到達するまでは（例えば天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行するまでの残回数が 1 2 1 回までは）、第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行され、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であって損益分岐点に到達してからは（例えば天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行するまでの残回数が 1 2 0 回からは）、第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行され、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行してからは、第 1 報知態様による得表示

50

オープニング演出が実行される。

【 2 4 5 2 】

<ステップ S 3 4 1 1 >

図 1 8 1 の説明に戻り、得表示 O P コマンドを設定した場合（ステップ S 3 4 0 9 ）又は損表示 O P コマンドを設定した場合（ステップ S 3 4 1 0 ）、 M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 1 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 4 5 3 】

小当たりオープニング開始コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出として、図 1 8 4 (A) に示す第 1 報知態様である得表示オープニング演出、又は図 1 8 4 (B) に示す第 2 報知態様である損表示オープニング演出を開始することができる。

【 2 4 5 4 】

ところで、従来の遊技機としては、本実施形態の遊技機 1 0 と同様に、規定回数の特図遊技の実行により、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態を発生させるものがある。このような天井機能を搭載した従来の遊技機としては、前述のように、例えば前記規定回数に到達するまでに必要な特図遊技の残回数を報知するものがあるが、このような報知では、前述の損益分岐点を越えているか否かを判断すること、即ち大当たりを発生させることが遊技者に有利であるか否かの判断が困難である。また、天井機能を搭載した従来の遊技機では、小当たり遊技が発生した場合、当該小当たり遊技のオープニング演出において、右打ちを促す表示がなされる。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合、右打ちを促す表示に従って、無条件で右打ちを行ってしまう。

【 2 4 5 5 】

一方、本実施形態のように、小当たり遊技が発生しても大当たり遊技を発生させないことで天井発動残回数カウンタの値が初期化されない遊技機 1 0 では、従来の遊技機と同様に小当たり遊技のオープニング演出において右打ちを促す表示を行うと、損益分岐点を越えていて大当たり遊技を発生させずに天井時短遊技状態である b 時短遊技状態の恩恵を受けるほうが有利である場合に遊技者が無条件に右打ちを行ってしまい、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態の恩恵を受けることができないことが懸念される。

【 2 4 5 6 】

これに対して、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第 1 報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第 2 報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオープニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によって b

10

20

30

40

50

時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため、遊技の興趣が向上される。

【 2 4 5 7 】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実に行うことが可能になる。

【 2 4 5 8 】

また、本実施形態では、小当たり遊技のオープニング演出として、損益分岐点に到達するまでは第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行され、損益分岐点に到達してからは、第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行される。つまり、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行するまでに発生した小当たり遊技のオープニング演出として第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行されると、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行されるまでに第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行されることはない。

【 2 4 5 9 】

このように、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行するまでに発生した小当たり遊技のオープニング演出として第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行されると、第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行されることがないことで、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させないことが有利であることを継続して理解できる。そのため、小当たり遊技のオープニング演出として最初に第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行されて以降に、第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行された場合、短時間で大当たりを発生させないことが有利であることを判断できる。その結果、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生しないほうが有利である場合に、誤って大当たり遊技を発生させてしまう可能性が低減されるため、遊技者が不測の不利益を受けることが防止される。

【 2 4 6 0 】

ところで、遊技機 1 0 の特性として設定される損益分岐点は、遊技時間に余裕がある遊技者にとっては有効であるが、遊技者が遊技可能な時間は、遊技ホールの閉店時間までの残り時間や、遊技者の自己都合などにより異なる。即ち、遊技者の遊技時間に余裕のない状況では損益分岐点は有効でないことがある。

【 2 4 6 1 】

また、前述のように、損益分岐点は、例えば工場出荷時の設計値に基づいてピンポイントで設定される。一方、実際の損益分岐点は、遊技盤 3 1 に打設された遊技釘の出荷時の状態や経年劣化の程度などにより遊技機 1 0 ごとに異なり、また遊技者による遊技球の発射強度によっても異なる。つまり、各種入賞口 3 1 3 ~ 3 1 6 への遊技球の入賞率が経年劣化や遊技者による遊技球の発射強度などによって変化し得るものであるため、損益分岐点も一定ではない。また、損益分岐点は、特図遊技を実行する権利の保留が一定数ある場合の止め打ちの有無、変動表示時間が長いリーチ演出が発生したときの止め打ちの有無、小当たり遊技や大当たり遊技のオープニングでの止め打ちの有無などの遊技技法によっても異なる。つまり、実際の損益分岐点は、遊技機 1 0 毎に固有の要因や、遊技者の遊技技法に基づく要因などによって変動する。そのため、実際の損益分岐点は、固定的にピンポイントで設定できるものではなく、工場出荷時の設計値に基づいて設定される値の近似値となる。

【 2 4 6 2 】

そこで、本実施形態の遊技機 1 0 では、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合、損益分岐点に到達する一定期間前のタイミングを所定タイミングとして設定し、損益分岐点に到達してから一定期間後のタイミングを特定タイミングとして設定してもよい。即ち、所定タイミングと特定タイミングとの間に損益分岐点を含む中間期間を設定してもよ

10

20

30

40

50

い。この場合においても、小当たり遊技のオープニング演出として、所定タイミングまでは第1報知態様である得表示オープニング演出が実行され、特定タイミングからは第2報知態様である損表示オープニング演出が実行される。そして、所定タイミングと特定タイミングとの間に設定される損益分岐点を含む中間期間では、小当たり遊技のオープニング演出を、第1報知態様及び第2報知態様とは異なる第3報知態様で実行することが考えられる。

【2463】

例えば、図184(A)に示すように、例えば損益分岐点天井時短遊技状態であるb時短遊技状態が発生するまでの残りの特図遊技回数(天井発動残回数)が120回である場合、損益分岐点よりも20回前の天井発動残回数が140回である点を所定タイミングとし、損益分岐点よりも20回後の天井発動残回数が100回である点を特定タイミングとし、天井発動残回数が100回~140回を中間期間として設定することが考えられる。そして、小当たり遊技のオープニング演出として、所定タイミングである天井発動残回数が140回までは第1報知態様である得表示オープニング演出を実行し、特定タイミングである天井発動残回数が100回からは第2報知態様である損表示オープニング演出を実行し、中間期間である天井発動残回数が100回~140回では第3報知態様のオープニング演出を実行することが考えられる。

10

【2464】

また、小当たり遊技のオープニングでの第3報知態様のオープニング演出としては、例えば得表示でも損表示でもないこれらの間のボーダー報知が考えられる。ボーダー報知としては、例えば図185(B)に示す例のように、図柄表示部341において「いやー、俺にはどっちとも言えんな~右打ちしてVに入れるかはもうお前が決めるしかないよ」との文字画像による第3報知態様が考えられ、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させることの有利不利さが曖昧に報知される。

20

【2465】

なお、損益分岐点を含む中間期間での第3報知態様のボーダー報知としては、他の態様のものも考えられる。例えば、図185(C)に示すように、第3報知態様のボーダー報知としては、第1報知態様の得表示と第2報知態様の損表示とを交互に切り替えて表示する態様も考えられる。

【2466】

このように、本実施形態において、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間が設定され、この中間期間において第3報知態様のボーダー報知がなされるようにすることで、実際の損益分岐点の変動的で工場出荷時の設計値に基づいてピンポイントで設定される損益分岐点とは異なるとしても、損益分岐点を含む中間期間での第3報知態様のボーダー報知によって、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させることの損得が判断し難い状況であることが報知される。その結果、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合のオープニング演出として第3報知態様のボーダー報知がなされた場合に、流動的な要因を考慮するなどして自己の判断で大当たり遊技を発生させるかを決定することができる。

30

【2467】

<ステップS3412>

図181の説明に戻り、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合(ステップS3401: No)、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、MPU41は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3412)。

40

【2468】

MPU41は、オープニングフラグがオンに設定されている場合(ステップS3412: Yes)、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップS3413に移行する。一方、MPU41は、オープニングフラグがオフに設定されている場合(ステップS3412: No)、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されてい

50

い場合、処理を図 8 2 のステップ S 3 4 2 3 に移行する。

【 2 4 6 9 】

< ステップ S 3 4 1 3 ~ S 3 4 1 6 >

オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 2 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行し（ステップ S 3 4 1 3 ）、減算後のオープニング時間カウンタが更新終了状態である 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 4 ）。即ち、M P U 4 1 は、小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 2 4 7 0 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 4 1 4 : Y e s ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 1 5 ）、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 6 ）、処理をステップ S 3 4 1 7 に移行する。

【 2 4 7 1 】

小当たりオープニング終了コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

20

【 2 4 7 2 】

一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 4 1 4 : N o ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 4 7 3 】

< ステップ S 3 4 1 7 及び 3 4 1 8 >

ステップ S 3 4 1 7 では、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始させ（ステップ S 3 4 1 7 ）、処理をステップ S 3 4 1 8 に移行する。このように、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動が開始されることで、羽役物装置 8 3 の導入口 8 3 1 が開放され、羽役物装置 8 3 の内部への遊技球の入球が可能となる。

30

【 2 4 7 4 】

そして、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する可動羽部作動開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 8 ）、処理をステップ S 3 4 1 9 に移行する。

【 2 4 7 5 】

可動羽部作動開始コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、可動羽部作動開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技での可動羽部作動演出を実行することができる。

40

【 2 4 7 6 】

< ステップ S 3 4 1 9 及び S 3 4 2 0 >

ステップ S 3 4 1 9 では、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 の残りの作動時間を示す更新情報である可動羽部作動時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップ S 3 4 2 0 ）、処理をステップ S 3 4 2 1 に移行する。

【 2 4 7 7 】

< ステップ S 3 4 2 1 及び S 3 4 2 2 >

50

ステップ S 3 4 2 1 では、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始し、さらに V 入賞口開閉部 8 3 5 の残り時間を示す更新情報である V 入賞口開閉部作動時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 2 2）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 4 7 8 】

< ステップ S 3 4 2 3 >

オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 2 : N o）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図 1 8 2 に示すように、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動中であることを示す V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 3）。M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 2 4 に移行し、V 入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 3 : N o）、処理をステップ S 3 4 3 2 に移行する。

10

【 2 4 7 9 】

< ステップ S 3 4 2 4 >

V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 3 : Y e s）、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 4）。V 入賞フラグは、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合にステップ S 3 4 2 6 においてオンに設定される。

【 2 4 8 0 】

20

M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行し、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 4 : N o）、処理をステップ S 3 4 2 5 に移行する。

【 2 4 8 1 】

< ステップ S 3 4 2 5 ~ S 3 4 2 7 >

V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 4 : N o）、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 5）。羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したか否かは、例えば図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において、V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。

30

【 2 4 8 2 】

M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 4 2 5 : Y e s）、V 入賞フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 2 6）、さらに、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する V 入賞コマンドを設定し（ステップ S 3 4 2 7）、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行する。

【 2 4 8 3 】

V 入賞コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、V 入賞コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技での V 入賞演出を終了することができる。

40

【 2 4 8 4 】

一方、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球していない場合（ステップ S 3 4 2 5 : N o）、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行する。

【 2 4 8 5 】

< ステップ S 3 4 2 8 及び S 3 4 2 9 >

ステップ S 3 4 2 8 では、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の残りの作動時間を示す更新情報である V 入賞口開閉部作動時間カウンタから 1 減算する更新

50

処理を実行し、さらに、MPU41は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が更新終了状態となる0であるか否かを判断する(ステップS3429)。即ち、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰(V入賞口833を閉鎖)させるタイミングであるか否かを判断する。

【2486】

MPU41は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0である場合(ステップS3429: Yes)、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰(V入賞口833を閉鎖)させるタイミングである場合、処理をステップS3430に移行する。一方、MPU41は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0でない場合(ステップS3429: No)、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰(V入賞口833を閉鎖)させるタイミングでない場合、処理をステップS3432に移行する。

10

【2487】

<ステップS3430及びS3431>

減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が更新終了状態の0である場合(ステップS3430: Yes)、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰(V入賞口833を閉鎖)させるタイミングである場合、MPU41は、V入賞口開閉部835を復帰させると共に(ステップS3430)、V入賞口開閉部835が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し(ステップS3431)、処理をステップS3433に移行する。

【2488】

<ステップS3432>

ステップS3432では、MPU41は、可動羽部832が作動されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU41は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合(ステップS3432: Yes)、処理をステップS3433に移行し、可動羽部作動フラグがオフに設定されている場合(ステップS3432: No)、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

20

【2489】

<ステップS3433及びS3434>

可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合(ステップS3432: Yes)、MPU41は、可動羽部832の残りの作動時間を示す更新情報である可動羽部作動時間カウンタの値から1減算する更新処理を実行する(ステップS3433)。そして、MPU41は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の0であるか否かを判断する(ステップS3434)。即ち、MPU41は、可動羽部832を復帰させて導入口831を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

30

【2490】

MPU41は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の0である場合(ステップS3434: Yes)、即ち可動羽部832を復帰させて導入口831を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップS3435に移行する。一方、MPU41は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の0でない場合(ステップS3434: No)、即ち可動羽部832を復帰させて導入口831を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

40

【2491】

<ステップS3435~S3438>

減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の0である場合(ステップS3434: Yes)、MPU41は、可動羽部832を復帰させることで小当たり遊技を終了する(ステップS3435)。そして、MPU41は、可動羽部832が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオフに設定すると共に(ステップS3436)、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し(ステップS3437)、さらに、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する小当た

50

り遊技終了コマンドを設定し（ステップS 3 4 3 8）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 4 9 2 】

なお、小当たり遊技終了コマンドは、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たり遊技終了コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技演出を終了することができる。

【 2 4 9 3 】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図 1 8 7 ~ 図 1 9 0 は、図 1 7 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により所定の遊技条件が成立した場合、利益発生手段によって特定の利益として、可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 に設けられる開閉扉 3 1 9 の開閉制御などの大当たり遊技を発生させる処理が実行される。以下、図 1 8 7 ~ 図 1 9 0 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【 2 4 9 4 】

< ステップ S 3 5 0 1 >

図 1 8 7 に示すように、本実施形態の大当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 1）。小当たり遊技終了フラグは、小当たり遊技を終了する場合に、図 1 8 2 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 4 7 においてオンに設定される。

【 2 4 9 5 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、即ち小当たり遊技が終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、即ち小当たり遊技が終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

【 2 4 9 6 】

< ステップ S 3 5 0 2 >

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、即ち小当たり遊技が終了するタイミングである場合、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 2）、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行する。

【 2 4 9 7 】

< ステップ S 3 5 0 3 及び S 3 5 0 4 >

ステップ S 3 5 0 3 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示すが V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行という特定の利益が利益発生手段によって発生される所定の遊技条件である小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球の入球が成立したか否かを判断する。

【 2 4 9 8 】

なお、V 入賞フラグは、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合に、図 1 8 2 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 2 6 においてオンに設定される。

【 2 4 9 9 】

M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s）、V 入賞フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 4）、処理をステップ S 3 5 0 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 5 0 0 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 5 0 5 >

ステップ S 3 5 0 5 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（4 R 時短大当たり遊技又は 1 6 R 時短大当たり遊技）を音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【 2 5 0 1 】

<ステップ S 3 5 0 6 >

ステップ S 3 5 0 6 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行する。大当たり遊技開始フラグは、後述の図 1 8 2 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 5 1 6 において、当該大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態での残りの a 時短遊技回数を示す更新情報である a 時短残回数カウンタの初期値を設定するか否かを判断する場合に参照される。

【 2 5 0 2 】

<ステップ S 3 5 0 7 >

ステップ S 3 5 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、図 1 7 2 の普図遊技制御処理のステップ S 1 5 0 4 及び図 1 7 6 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 1 において参照される。

【 2 5 0 3 】

<ステップ S 3 5 0 8 >

ステップ S 3 5 0 8 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す更新情報であるラウンド数カウンタをセットし、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり種別が 4 R 時短大当たりである場合にラウンド数カウンタに「4」をセットし、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「16」をセットする。

【 2 5 0 4 】

<ステップ S 3 5 0 9 >

ステップ S 3 5 0 9 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 1 0 に移行する。オープニング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【 2 5 0 5 】

<ステップ S 3 5 1 0 >

ステップ S 3 5 1 0 では、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 1 8 8 のステップ S 3 5 1 4 において参照される。

【 2 5 0 6 】

<ステップ S 3 5 1 1 >

ステップ S 3 5 1 1 では、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理

10

20

30

40

50

でのステップ S 3 5 1 2 において参照される。

【 2 5 0 7 】

< ステップ S 3 5 1 2 >

小当たり開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始させるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 2 ）。

【 2 5 0 8 】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 1 8 8 のステップ S 3 5 1 3 に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 1 2 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 2 3 に移行する。

【 2 5 0 9 】

< ステップ S 3 5 1 3 及び S 3 5 1 4 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、図 1 8 8 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行し（ステップ S 3 5 1 3 ）、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 4 ）。即ち、M P U 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 2 5 1 0 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 4 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 1 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 1 4 : N o ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 5 1 1 】

< ステップ S 3 5 1 5 及び S 3 5 1 6 >

減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 4 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップ S 3 5 1 5 ）。このオープニング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。

【 2 5 1 2 】

そして、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 1 6 ）、処理をステップ S 3 5 1 7 に移行する。

【 2 5 1 3 】

< ステップ S 3 5 1 7 >

ステップ S 3 5 1 7 では、M P U 4 1 は、複数回（4 回又は 1 6 回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 1 8 に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

【 2 5 1 4 】

< ステップ S 3 5 1 8 >

ステップ S 3 5 1 8 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ

10

20

30

40

50

制御装置 5 に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 1 9 に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【 2 5 1 5 】

< ステップ S 3 5 1 9 及び S 3 5 2 0 >

ステップ S 3 5 1 9 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数
を示す更新情報であるラウンド数カウンタから 1 減算する更新処理を実行し、さらに、開
閉扉 3 1 9 を作動することによって可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を開放させ（ス
テップ S 3 5 2 0 ）、処理をステップ S 3 5 2 1 に移行する。

10

【 2 5 1 6 】

< ステップ S 3 5 2 1 及び S 3 5 2 2 >

ステップ S 3 5 2 1 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウ
ンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示す更新情報であ
るラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップ S 3 5 2 2 ）、当該大当たり遊技制御
処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終
了（開閉扉 3 1 9 を復帰させて可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングであるか判断す
るために、当該大当たり遊技制御処理の図 1 8 9 のステップ S 3 5 2 5 において参照され
る。

20

【 2 5 1 7 】

< ステップ S 3 5 2 3 >

図 1 8 7 に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 1 2 : N o
）、即ちオープニングの実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中である
ことを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S
3 5 2 3 ）。即ち、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【 2 5 1 8 】

M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 2 3 : Y e s
）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図 1 8 9 のステップ S 3 5 2 4 に移行
する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 2
3 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 3 7 に移行す
る。

30

【 2 5 1 9 】

< ステップ S 3 5 2 4 及び S 3 5 2 5 >

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 2 3 : Y e s ）、即ちラウ
ンド遊技の実行中である場合、図 1 8 9 に示すように、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の残り
時間を示す更新情報であるラウンド遊技時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行
する（ステップ S 3 5 2 4 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウン
タの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 2 5 ）。即ち、M P U 4 1 は、規定
時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可
変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

40

【 2 5 2 0 】

M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3
5 2 5 : Y e s ）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰
により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングである場合、処理を
ステップ S 3 5 2 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウン
タの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 2 5 : N o ）、即ち規定時間の経過によりラウ
ンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）
するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 5 2 6 に移行する。

50

【 2 5 2 1 】

< ステップ S 3 5 2 6 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 2 5 : N o）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップ S 3 5 2 6）。可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、入球センサ 3 1 6 a への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【 2 5 2 2 】

M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 3 5 2 6 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 2 7 に移行し、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップ S 3 5 2 6 : N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 5 2 3 】

< ステップ S 3 5 2 7 及び S 3 5 2 8 >

可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 3 5 2 6 : Y e s）、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す更新情報である入球数カウンタの値に 1 加算する更新処理を実行する（ステップ S 3 5 2 7）。そして、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達したか否か（ステップ S 3 5 2 8）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

【 2 5 2 4 】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合（ステップ S 3 5 2 8 : Y e s）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 2 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達していない場合（ステップ S 3 5 2 8 : N o）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 5 2 5 】

< ステップ S 3 5 2 9 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 2 5 : Y e s）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 3 5 2 8 : Y e s）、M P U 4 1 は、開閉扉 3 1 9 を復帰することによって可変入賞口 3 1 6 を閉鎖し（ステップ S 3 5 2 9）、処理をステップ S 3 5 3 0 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過により、又は可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口 3 1 6 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【 2 5 2 6 】

< ステップ S 3 5 3 0 ~ S 3 5 3 2 >

ステップ S 3 5 3 0 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

【 2 5 2 7 】

そして、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を

10

20

30

40

50

示す更新情報である入球数カウンタをクリアする更新処理を実行する共に（ステップ S 3 5 3 1）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 3 2）、処理をステップ S 3 5 3 3 に移行する。

【 2 5 2 8 】

< ステップ S 3 5 3 3 >

ステップ S 3 5 3 3 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数
を示す更新情報であるラウンド数カウンタが 0 であるか否か（ステップ S 3 5 3 3）、即
ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを
判断する。

【 2 5 2 9 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 5 3 3 : Y e s）、
即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 4 2 に移行
する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 5 3 3 :
N o）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップ S 3 5 3 4 に移行する。

【 2 5 3 0 】

< ステップ S 3 5 3 4 >

ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 5 3 3 : N o）、即ち未実行のラウ
ンド遊技がある場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音
声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップ S 3 5 3 4
）、処理をステップ S 3 5 3 5 に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1 に
より実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処
理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、
インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてインターバル演出
を開始させることができる。

【 2 5 3 1 】

< ステップ S 3 5 3 5 及び S 3 5 3 6 >

ステップ S 3 5 3 5 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であ
ることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、インター
バルの残り時間を更新情報である示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップ S
3 5 3 6）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、イン
ターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該
大当たり遊技制御処理での図 1 9 0 のステップ S 3 5 3 9 において参照される。

【 2 5 3 2 】

< ステップ S 3 5 3 7 >

図 1 9 0 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 2 3 : N o
）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインター
バルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否かを判断する（ステッ
プ S 3 5 3 7）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり
遊技制御処理での図 1 8 9 のステップ S 3 5 3 4 においてオンに設定され、インターバ
ルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 1 9 0 のステップ S 3 5 4 1 において
オフに設定される。

【 2 5 3 3 】

M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 3 7 : Y e s
）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図 1 9 0 のステップ S 3
5 3 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステ
ップ S 3 5 3 7 : N o）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をス
テップ S 3 5 4 7 に移行する。

【 2 5 3 4 】

< ステップ S 3 5 3 8 及び S 3 5 3 9 >

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 3 7 : Y e s）、即ちラウン

10

20

30

40

50

ド間のインターバルの実行中である場合、図 190 に示すように、MPU41 は、インターバルの残り時間を示す更新情報であるインターバル時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行する（ステップ S3538）。そして、MPU41 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か（ステップ S3539）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【2535】

MPU41 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S3539：Yes）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S3540 に移行する。一方、MPU41 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S3539：No）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【2536】

<ステップ S3540 及び S3541>

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S3539：Yes）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、MPU41 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップ S3540）。インターバル終了コマンドは、MPU41 により実行される次のメイン処理（図 171 参照）でのステップ S1401 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部 341 などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【2537】

そして、MPU41 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S3541）、処理を前述の図 188 のステップ S3518 に移行する。処理を前述の図 188 のステップ S3517 に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップ S3518 ~ S3522 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【2538】

<ステップ S3542>

図 189 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S3533：Yes）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、MPU41 は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップ S3542）、処理をステップ S3543 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、MPU41 により実行される次のメイン処理（図 171 参照）でのステップ S1401 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部 341 などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【2539】

<ステップ S3543>

ステップ S3543 では、MPU41 は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップ S3544 に移行する。エンディング開始コマンドは、MPU41 により実行される次のメイン処理（図 171 参照）でのステップ S1401 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 341 などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【2540】

<ステップ S3544 及び S3545>

10

20

30

40

50

ステップ S 3 5 4 4 では、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、更新情報であるエンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 5 4 5）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 1 9 0 でのステップ S 3 5 4 8 において参照される。

【 2 5 4 1 】

<ステップ S 3 5 4 6 >

図 1 8 7 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 3 7 : N o）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 4 6）。

10

【 2 5 4 2 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 4 6 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 1 9 0 のステップ S 3 5 4 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 4 6 : N o）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 5 1 に移行する。

【 2 5 4 3 】

<ステップ S 3 5 4 7 及び S 3 5 4 8 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 4 6 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、図 1 9 0 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示す更新情報であるエンディング時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行する（ステップ S 3 5 4 7）。そして、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 4 8）。即ち、M P U 4 1 は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

20

【 2 5 4 4 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 4 8 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 4 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 4 8 : N o）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 2 5 4 5 】

<ステップ S 3 5 4 9 及び S 3 5 5 0 >

減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 4 8 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング終了コマンドを設定する（ステップ S 3 5 4 9）。エンディング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

40

【 2 5 4 6 】

そして、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 5 0）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 5 4 7 】

<ステップ S 3 5 5 1 >

図 1 8 7 に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 4 6 : N o）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップ S 3 5 5 1）、処理をステップ S 3

50

552に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図171参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【2548】

<ステップS3552～S3554>

ステップS3552では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態からa時短遊技状態に移行するか否かを判断するために、後述の図192の遊技状態移行処理のステップS3621において参照される。

10

【2549】

そして、MPU41は、b時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするための天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップS3553）、処理をステップS3554に移行する。天井発動残回数カウンタセットフラグは、図179の特図遊技回数管理処理でのステップS3301において、更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするか否かを判断するために参照される。

【2550】

そして、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップS3554）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

20

【2551】

[遊技状態移行処理]

ここで、図191～図193は、図171のメイン処理のステップS1408で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態、小当たり遊技状態、大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図191～図193を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【2552】

<ステップS3601>

図191に示すように、ステップS3601では、MPU41は、小当たり遊技を開始することを示す小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。小当たり遊技開始フラグは、図181の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップS3403においてオンに設定される。

30

【2553】

MPU41は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3601：Yes）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップS3602に移行する。一方、MPU41は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3601：No）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3613に移行する。

40

【2554】

<ステップS3602及びS3603>

小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3601：Yes）、即ち小当たり遊技を開始する場合、MPU41は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS3602）。小当たり遊技状態フラグは、図172の普図遊技制御処理のステップS1503において普図遊技を開始するかを判断する場合に参照され、図176の特図遊技制御処理のステップS1902において特図遊技を開始するかを判断する場合に参照される。

【2555】

そして、MPU41は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS3603

50

)、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行する。

【 2 5 5 6 】

<ステップ S 3 6 0 4 ~ S 3 6 0 6 >

ステップ S 3 6 0 4 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。

【 2 5 5 7 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合 (ステップ S 3 6 0 4 : Y e s)、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す通常小当たりフラグをオンに設定する (ステップ S 3 6 0 5)。そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 0 6)、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 2 5 5 8 】

一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 6 0 4 : N o)、即ち通常遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 6 0 7 に移行する。

【 2 5 5 9 】

<ステップ S 3 6 0 7 ~ S 3 6 0 9 >

通常遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 6 0 4 : N o)、M P U 4 1 は、利益遊技状態である a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 0 7)。

20

【 2 5 6 0 】

M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンである場合 (ステップ S 3 6 0 7 : Y e s)、即ち a 時短遊技状態である場合、a 時短遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す a 時短小当たりフラグをオンに設定する (ステップ S 3 6 0 8)。そして、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 0 9)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 5 6 1 】

一方、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 6 0 7 : N o)、即ち a 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 6 1 0 に移行する。

30

【 2 5 6 2 】

<ステップ S 3 6 1 0 ~ S 3 6 1 2 >

a 時短遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 6 0 7 : N o)、M P U 4 1 は、利益遊技状態である b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 1 0)。

【 2 5 6 3 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンである場合 (ステップ S 3 6 1 0 : Y e s)、即ち b 時短遊技状態である場合、b 時短遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す b 時短小当たりフラグをオンに設定する (ステップ S 3 6 1 1)。そして、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 1 2)、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【 2 5 6 4 】

一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 6 1 0 : N o)、即ち b 時短遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 5 6 5 】

<ステップ S 3 6 1 3 >

小当たり遊技開始フラグがオフである場合 (ステップ S 3 6 0 1 : N o)、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技を終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 6 1 3)。小

50

当たり遊技終了フラグは、図 181 の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が終了される場合にステップ S 3 4 3 7 においてオンに設定される。

【 2 5 6 6 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 3 : Y e s ）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 1 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 3 : N o ）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図 1 9 2 のステップ S 3 6 3 6 に移行する。

【 2 5 6 7 】

< ステップ S 3 6 1 4 及び S 3 6 1 5 >

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 3 : Y e s ）、即ち小当たり遊技を終了する場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオフに設定する（ステップ S 3 6 1 4 ）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 5 ）、処理をステップ S 3 6 1 6 に移行する。

【 2 5 6 8 】

< ステップ S 3 6 1 6 及び S 3 6 1 7 >

ステップ S 3 6 1 6 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技開始フラグは、図 1 8 7 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 5 0 6 においてオンに設定される。

【 2 5 6 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 6 : Y e s ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 1 7 ）、処理をステップ S 3 6 1 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 6 : N o ）、即ち大当たり遊技を開始しない場合、処理を図 1 9 2 のステップ S 3 6 2 7 に移行する。

【 2 5 7 0 】

< ステップ S 3 6 1 8 ~ S 3 6 2 0 >

ステップ S 3 6 1 8 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す通常小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、開始される大当たり遊技が、通常遊技状態において発生した小当たり遊技に基づくものであるか否かを判断する。

【 2 5 7 1 】

M P U 4 1 は、通常小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 8 : Y e s ）、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行される a 時短遊技状態での時短遊技数を 1 回にセットするための a 時短 1 回セットフラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 1 9 ）。そして、M P U 4 1 は、通常小当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 0 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 5 7 2 】

一方、M P U 4 1 は、通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 8 : N o ）、処理をステップ S 3 6 2 1 に移行する。

【 2 5 7 3 】

< ステップ S 3 6 2 1 ~ S 3 6 2 3 >

通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 8 : N o ）、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す a 時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 1 ）。

10

20

30

40

50

即ち、MPU41は、開始される大当たり遊技が、a時短遊技状態において発生した小当たり遊技に基づくものであるか否かを判断する。

【2574】

MPU41は、a時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3621：Yes）、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行されるa時短遊技状態での時短遊技数を5回にセットするためのa時短5回セットフラグをオンに設定する（ステップS3622）。そして、MPU41は、a時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップS3623）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【2575】

一方、MPU41は、a時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3621：No）、処理をステップS3624に移行する。 10

【2576】

<ステップS3624～S3626>

a時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3621：No）、MPU41は、b時短遊技状態での第1入賞口314又は第2入賞口315を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示すb時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、開始される大当たり遊技が、b時短遊技状態において発生した小当たり遊技に基づくものであるか否かを判断する。

【2577】

MPU41は、b時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3624：Yes）、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行されるa時短遊技状態での時短遊技数を5回にセットするためのa時短5回セットフラグをオンに設定する（ステップS3625）。そして、MPU41は、b時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップS3626）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【2578】

一方、MPU41は、b時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3624：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【2579】

<ステップS3627～S3629>

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3616：No）、即ち大当たり遊技を開始しない場合、図192に示すように、MPU41は、通常遊技状態での第1入賞口314又は第2入賞口315を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す通常小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3627）。即ち、MPU41は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当たり遊技が通常遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

【2580】

MPU41は、通常小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3627：Yes）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前の通常遊技状態に復帰させるために、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS3628）。そして、MPU41は、通常小当たりフラグをオフに設定し（ステップS3629）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【2581】

一方、MPU41は、通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3627：No）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものでない場合、処理をステップS3630に移行する。

【2582】

<ステップS3630～S3632>

10

20

30

40

50

通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 7 : N o）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものでない場合、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す a 時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 0）。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当たり遊技が a 時短遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

【 2 5 8 3 】

M P U 4 1 は、a 時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 0 : Y e s）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、a 時短遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前の a 時短遊技状態に復帰させるために、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 3 1）。そして、M P U 4 1 は、a 時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 2）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 2 5 8 4 】

一方、M P U 4 1 は、a 時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 0 : N o）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、a 時短遊技状態において発生したものでない場合、処理をステップ S 3 6 3 3 に移行する。

【 2 5 8 5 】

20

< ステップ S 3 6 3 3 ~ S 3 6 3 5 >

a 時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 0 : N o）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、a 時短遊技状態において発生したものでない場合、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す b 時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 3）。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当たり遊技が b 時短遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

【 2 5 8 6 】

30

M P U 4 1 は、b 時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 3 : Y e s）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、b 時短遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前の b 時短遊技状態に復帰させるために、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 3 4）。そして、M P U 4 1 は、b 時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 5）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 5 8 7 】

一方、M P U 4 1 は、b 時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 3 : N o）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、b 時短遊技状態において発生したものでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【 2 5 8 8 】

< ステップ S 3 6 3 6 >

小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 3 : N o）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、図 1 9 2 に示すように、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 6）。

【 2 5 8 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 6 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 3 7 に移行し、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオフに

50

設定されている場合（ステップ S 3 6 3 6 : N o）、処理をステップ S 3 6 4 1 に移行する。

【 2 5 9 0 】

<ステップ S 3 6 3 7 >

大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 6 : Y e s）、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 7）。

【 2 5 9 1 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 3 8 に移行し、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 7 : N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 2 5 9 2 】

<ステップ S 3 6 3 8 ~ S 3 6 4 0 >

大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 3 8）、a 時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する a 時短遊技状態コマンドを設定する（ステップ S 3 6 3 9）。

20

【 2 5 9 3 】

a 時短遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、a 時短遊技状態コマンドに基づいて、a 時短遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

【 2 5 9 4 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 4 0）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 5 9 5 】

<ステップ S 3 6 4 1 >

大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 3 6 : N o）、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 4 1）。

30

【 2 5 9 6 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 4 2 に移行し、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : N o）、処理を図 1 9 3 のステップ S 3 6 4 7 に移行する。

【 2 5 9 7 】

<ステップ S 3 6 4 2 >

通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 4 2）。即ち、M P U 4 1 は、通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

40

【 2 5 9 8 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 4 3 に移行し、b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 2 : N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 5 9 9 】

50

<ステップ S 3 6 4 3 ~ S 3 6 4 6 >

b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 2 : Y e s)、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに設定し (ステップ S 3 6 4 3)、b 時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する b 時短遊技状態コマンドを設定する (ステップ S 3 6 4 4)。

【2 6 0 0】

b 時短遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 1 7 1 参照) でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、b 時短遊技状態コマンドに基づいて、b 時短遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

10

【2 6 0 1】

そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 4 5)、さらに、b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 4 6)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【2 6 0 2】

<ステップ S 3 6 4 7 >

通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 1 : N o)、図 1 9 3 に示すように、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 4 7)。

20

【2 6 0 3】

M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 7 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 4 8 に移行し、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 7 : N o)、処理をステップ S 3 6 5 3 に移行する。

【2 6 0 4】

<ステップ S 3 6 4 8 >

a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 7 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 4 8)。即ち、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。

30

【2 6 0 5】

M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 8 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 4 9 に移行し、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 8 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【2 6 0 6】

<ステップ S 3 6 4 9 ~ S 3 6 5 2 >

通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 8 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し (ステップ S 3 6 4 9)、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態コマンドを設定する (ステップ S 3 6 5 0)。

40

【2 6 0 7】

通常遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 1 7 1 参照) でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態コマンドに基づいて、通常遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

【2 6 0 8】

そして、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオフ

50

に設定し（ステップ S 3 6 5 1）、さらに、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 5 2）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 6 0 9 】

<ステップ S 3 6 5 3 >

a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 7 : N o）、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 5 3）。

【 2 6 1 0 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 5 4 に移行し、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 2 6 1 1 】

<ステップ S 3 6 5 4 >

b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : Y e s）、M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 5 4）。即ち、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【 2 6 1 2 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 5 5 に移行し、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 4 : N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【 2 6 1 3 】

<ステップ S 3 6 5 5 ~ S 3 6 5 8 >

通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 4 : Y e s）、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 5 5）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態コマンドを設定する（ステップ S 3 6 5 6）。

【 2 6 1 4 】

通常遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 1 7 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態コマンドに基づいて、通常遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

30

【 2 6 1 5 】

そして、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 5 7）、さらに、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 5 8）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 6 1 6 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

次に、図 1 9 4 ~ 図 2 0 1 を参照して音声ランプ制御装置 5 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 5 内の M P U 5 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 1 9 4 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

40

【 2 6 1 7 】

[音声ランプ制御装置 5 のメイン処理]

<ステップ S 3 7 0 1 >

図 1 9 4 に示すように、メイン処理では、まず、メイン処理が開始されてから、又は前回ステップ S 3 7 0 1 の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され（ステップ S 3 7 0 1）、1 m 秒以上経過していなければ（ステップ S 3 7 0 1 : N o）、ステップ S 3 7 0 2 ~ S 3 7 1 1 の処理を行わずにステップ S 3 7 1 2 の処理へ移行する

50

。ステップ S 3 7 0 1 の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、ステップ S 3 7 0 2 ~ S 3 7 1 1 が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（1 m 秒以内）で編集する必要がないのに対して、ステップ S 3 7 1 3 のコマンド判定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。ステップ S 3 7 1 3 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 4 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、ステップ S 3 7 1 2 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、特図遊技演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【 2 6 1 8 】

< ステップ S 3 7 0 2 ~ S 3 7 0 4 >

ステップ S 3 7 0 1 の処理で 1 m 秒以上経過していれば（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s）、まず、ステップ S 3 7 0 3 ~ S 3 7 1 3 の処理によって設定された、表示制御装置 6 に対する各種コマンドを、表示制御装置 6 に対して送信する（ステップ S 3 7 0 2）。次いで、電飾部 2 7 の点灯態様の設定や後述するステップ S 3 7 0 9 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（ステップ S 3 7 0 3）、その後電源投入報知処理を実行する（ステップ S 3 7 0 4）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば 3 0 秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知はスピーカ 2 6 や電飾部 2 7 により行われる。また、図柄表示部 3 4 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 6 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにステップ S 3 7 0 5 の処理へ移行する。

【 2 6 1 9 】

< ステップ S 3 7 0 5 ~ S 3 7 0 7 >

ステップ S 3 7 0 5 の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（ステップ S 3 7 0 6）。客待ち演出では、遊技機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、図柄表示部 3 4 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 6 に送信される。保留個数表示更新処理では、図柄表示部 3 4 1 に設定される特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 での特図データ画像（図 5 1 及び図 5 2 参照）を表示させる処理が行われる。

【 2 6 2 0 】

その後、操作ボタン入力監視・演出処理が実行される（ステップ S 3 7 0 7）。この操作ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される操作ボタン 2 0 が押下されたか否かの入力を監視し、操作ボタン 2 0 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、操作ボタン 2 0 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 6 に対して操作ボタン 2 0 が操作されたことを通知する操作ボタン操作コマンドを設定する。

【 2 6 2 1 】

また、特図遊技演出が未実行の期間や、飾り図柄の高速変動期間中に操作ボタン 2 0 が押下された場合は、例えばステージを変更する処理を行い、表示制御装置 6 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 6 において、図柄表示部 3 4 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に操作ボタン 2 0 を押下することで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に操作ボタン 2 0 を押下することで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、操作ボタン 2 0 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、操作ボタン 2 0 が配設されていない場合には、ステップ S 3 7 0 7 の処理は省略される。

【 2 6 2 2 】

< ステップ S 3 7 0 8 >

操作ボタン入力監視・演出処理が終わると、振動センサ入力監視処理が行われる（ステップ S 3 7 0 8）。この振動センサ入力監視処理は、振動センサ（図示略）からの入力信

号を監視し、遊技機 10 に振動が与えられたか否かを検出する処理である。

【 2 6 2 3 】

[音声ランプ制御装置 5 の振動センサ入力監視処理]

ここで、図 1 9 5 を参照して、振動センサ入力監視処理（ステップ S 3 7 0 8 ）の詳細について説明する。図 1 9 5 は、音声ランプ制御装置 5 内の M P U 5 1 により実行される振動センサ入力監視処理を示したフローチャートである。

【 2 6 2 4 】

< ステップ S 3 8 0 1 及び S 3 8 0 2 >

振動センサ入力監視処理では、まず、振動センサ（図示略）からの出力値（振動レベル）を読み込み（ステップ S 3 8 0 1）、その読み込んだ出力値から振動レベルが所定レベル以上か否かを判別する（ステップ S 3 8 0 2）。その結果、振動レベルが所定レベル未満であれば（ステップ S 3 8 0 2 : N o）、振動センサ入力監視処理を終了し、メイン処理（図 1 9 4）に戻る。

10

【 2 6 2 5 】

< ステップ S 3 8 0 3 及び S 3 8 0 4 >

一方、振動レベルが所定レベル以上であれば（ステップ S 3 8 0 2 : Y e s）、遊技機 10 に振動が与えられたと判断し、電飾部 2 7 から警報音が出力されるように設定する（ステップ S 3 8 0 3）と共に、表示制御装置 6 に対して振動エラーの発生を通知するエラーコマンドを設定して（ステップ S 3 8 0 4）、メイン処理（図 1 9 4）に戻る。これにより、表示制御装置 6 では、振動エラーを報知するエラーメッセージ画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる処理が行われる。

20

【 2 6 2 6 】

< ステップ S 3 7 0 9 ~ S 3 7 1 1 >

図 1 9 4 に戻って、メイン処理の説明を続ける。振動センサ入力監視処理（ステップ S 3 7 0 8）を終了すると、次いで、ランプ編集処理を実行し（ステップ S 3 7 0 9）、その後、音編集・出力処理を実行する（ステップ S 3 7 1 0）。ランプ編集処理では、図柄表示部 3 4 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 7 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、図柄表示部 3 4 1 で行われる表示に対応するようスピーカ 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じてスピーカ 2 6 から音出力される。また、振動センサ入力監視処理（図 1 9 5 参照）により、警報音の出力が設定された場合は（ステップ S 3 7 1 0 参照）、この音編集・出力処理によって、警報音の出力パターンが設定され、警報音がスピーカ 2 6 から出力される。

30

【 2 6 2 7 】

ステップ S 3 7 1 0 の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（ステップ S 3 7 1 1）、ステップ S 3 7 1 2 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 4 から送信される特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいてステップ S 3 7 0 9 のランプ編集処理が実行される。なお、ステップ S 3 7 1 0 の音編集・出力処理も図柄表示部 3 4 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

40

【 2 6 2 8 】

< ステップ S 3 7 1 2 >

ステップ S 3 7 1 2 の処理では、図柄表示部 3 4 1 において特図遊技演出を表示させるために、主制御装置 4 より受信した特図変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 6 に送信するために設定する処理である。このコマンド判定処理の詳細については、図 1 9 6 を参照して後述する。そして、この処理の後、主制御装置 4 より受信したコマンドに応じた処理を行う（図 1 9 6 及び図 1 9 7）。

【 2 6 2 9 】

< ステップ S 3 7 1 3 ~ S 3 7 1 7 >

50

ステップ S 3 7 1 2 の処理が終わると、R A M 5 1 2 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（ステップ S 3 7 1 3）。電源断の発生情報は、主制御装置 4 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。ステップ S 3 7 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（ステップ S 3 7 1 3 : Y e s）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（ステップ S 3 7 1 5）、電源断処理を実行する（ステップ S 3 7 1 6）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（ステップ S 3 7 1 7）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【 2 6 3 0 】

一方、ステップ S 3 7 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（ステップ S 3 7 1 3 : N o）、R A M 5 1 2 に記憶されるキーワードに基づき、R A M 5 1 2 が破壊されているか否かが判別され（ステップ S 3 7 1 4）、R A M 5 1 2 が破壊されていなければ（ステップ S 3 7 1 4 : N o）、ステップ S 3 7 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、R A M 5 1 2 が破壊されていれば（ステップ S 3 7 1 4 : Y e s）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、R A M 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、図柄表示部 3 4 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばれ遊技機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、R A M 5 1 2 が破壊されていると確認された場合に、スピーカ 2 6 や電飾部 2 7 により R A M 破壊の報知を行うものとしても良い。

【 2 6 3 1 】

[音声ランプ制御装置 5 のコマンド判定処理]

次に、図 1 9 6 ~ 図 2 0 0 を参照して、音声ランプ制御装置 5 のメイン処理のステップ S 3 7 1 2 で実行されるコマンド判定処理について説明する。図 1 9 6 ~ 図 2 0 0 は、このコマンド判定処理を示したフローチャートである。このコマンド判定処理は、上述したように、主制御装置 4 から受信したコマンドを判定する。また、この処理は、主制御装置 4 から保留球数コマンドを受信した場合に、図柄表示部 3 4 1 による連続予告演出の開始の決定も行う。

【 2 6 3 2 】

< ステップ S 3 9 0 1 >

図 1 9 6 に示すように、音声ランプ制御装置 5 のコマンド判定処理では、まず、R A M 5 1 2 に設けられたコマンド記憶領域に未処理のコマンドがあるか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。未処理のコマンドがある場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 2 に移行し、未処理のコマンドがない場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 6 3 3 】

< ステップ S 3 9 0 2 >

未処理のコマンドがある場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s）、R A M 5 1 2 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 4 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 4 より特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 3 9 0 2）。そして、特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（ステップ S 3 9 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行し、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行する。

【 2 6 3 4 】

< ステップ S 3 9 0 3 >

特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（ステップ S 3 9 0 2 : Y e s）、主制御装置 4 から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップ S 3 9 0 3）を実行し、その後、ステップ S 3 9 0 4 の処理

10

20

30

40

50

を実行する。この変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7）に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、前述のように、特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図 4 9 参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図 5 0 参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。

【 2 6 3 5 】

< ステップ S 3 9 0 4 >

ステップ S 3 9 0 4 では、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定し、その後、ステップ S 3 9 0 5 の処理を実行する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 4 2 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、M P U 5 1 は、変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

10

【 2 6 3 6 】

< ステップ S 3 9 0 5 >

ステップ S 3 9 0 5 では、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 3 1 0 3 で設定された演出パターン種別を特定するための表示用変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し、処理をステップ S 3 9 0 6 に移行する。表示用変動パターンコマンドは、演出パターン種別を識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する演出種別に応じて図柄表示部 3 4 1 における演出表示を実行する。

20

【 2 6 3 7 】

< ステップ S 3 9 0 8 及び S 3 9 0 9 >

特図変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（ステップ S 3 9 0 2 : N o ）、主制御装置 4 より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 3 9 0 8 ）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合（ステップ S 3 9 0 8 : Y e s ）、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置 6 へ送信するために、表示用停止種別コマンドを設定する（ステップ S 3 9 0 9 ）。一方、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（ステップ S 3 9 0 8 : N o ）、処理をステップ S 3 9 1 0 に移行する。

30

【 2 6 3 8 】

< ステップ S 3 9 1 0 ~ S 3 9 1 3 >

停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（ステップ S 3 9 0 8 : N o ）、主制御装置 4 より保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 3 9 1 0 ）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合（ステップ S 3 9 1 0 : Y e s ）、保留球数コマンドに含まれる主制御装置 4 の更新情報である第 1 特図保留数記憶エリア N A A 又は第 2 特図保留数記憶エリア N A B の値（即ち、主制御装置 4 に保留された特図遊技回数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置 5 の保留球数カウンタに格納する（ステップ S 3 9 1 1 ）。

40

【 2 6 3 9 】

ここで、保留球数コマンドは、第 1 入賞口 3 1 4 若しくは第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞（始動入賞）した場合、又は特図遊技が開始される場合に主制御装置 4 から送信されるものである。始動入賞又は特図遊技が開始される毎に、ステップ S 3 9 1 1 の処理によって、音声ランプ制御装置 5 の保留球数カウンタの値を主制御装置 4 の保留球数カウンタの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置 5 の保留球数カウンタの値が主制御装置 4 の保留球数カウンタの値とずれても、始動入

50

賞検出時に、音声ランプ制御装置 5 の保留球数カウンタの値を修正し、主制御装置 4 の保留球数カウンタの値に合わせることができる。

【 2 6 4 0 】

また、ステップ S 3 9 1 1 の処理の後、ステップ S 3 9 1 1 の処理によって更新された保留球数カウンタの値を表示制御装置 6 へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（ステップ S 3 9 1 2）。これにより、表示制御装置 6 では、保留球数に応じた保留球数図柄を図柄表示部 3 4 1 に表示させるように処理を実行する。

【 2 6 4 1 】

その後、連続予告判定処理を実行して（ステップ S 3 9 1 3）、メイン処理に戻る。この連続予告判定処理では、保留球数コマンドにより主制御装置 4 より受信した保留球数の値と、更新情報である大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の値とから、その時点で保留されている特図遊技演出にわたって連続して予告演出画像を表示させる連続予告演出を行うか否かを決定する。また、その連続予告演出を行う場合は、その連続予告演出態様として、同一の画像（例えば、「泡」画像）を複数の特図遊技演出にまたがって表示させる同一演出型の連続予告演出態様とするか、関連する画像を特図遊技演出が行われる度に順番に表示する（例えば、「タマゴ」「ヒヨコ」「ニワトリ」「ニワトリ群」の順に各画像を表示する）ステップアップ型の連続予告演出態様とするかを決定する。

10

【 2 6 4 2 】

連続予告演出を行うか否かの決定は、具体的には、更新情報である大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の値に基づき、保留球数コマンドが送信された時点で保留に対応して行われる抽選の結果や、特図遊技演出後の停止種別を推定し、その推定結果と、その時点で保留されている保留球数とに基づいて、行われる。例えば、特図遊技演出後の停止種別が 1 6 R 確変大当たり又は前後外れリーチであると推定される場合に、それぞれ所定の確率で連続予告演出が行われるように決定してもよい。また、この場合、保留球数が多いほど、高い確率で連続予告演出が行われるように決定してもよい。

20

【 2 6 4 3 】

これ以外にも、推定される抽選の結果が、大当たりである場合には、停止種別に関わらず、所定の確率で連続予告演出が行われるようにしてもよいし、抽選の結果が外れであっても、停止種別がリーチとなる場合、即ち、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチであると推定される場合は、所定の確率で連続予告演出が行われるようにしてもよい。このように、連続予告演出を行う決定をする条件は、遊技機 1 0 に持たせる遊技性に応じて適宜設定されるものであってよい。

30

【 2 6 4 4 】

また、連続予告演出態様として、同一演出型とするか、ステップアップ型とするかの条件も適宜設定されるものであってよい。例えば、音声ランプ制御装置 5 内部に乱数カウンタを設け、その乱数カウンタの値に応じて連続予告演出態様を決定してもよい。

【 2 6 4 5 】

本遊技機 1 0 では、主制御装置 4 において、始動入賞時に取得された更新情報である大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 5 に通知し、音声ランプ制御装置 5 が、保留球数コマンドにより通知された各種カウンタの値と保留球数の値とに基づいて、連続予告演出開始の決定や連続予告演出の態様の設定を行う。これにより、主制御装置 4 における処理を、遊技機 1 0 の最も重要な処理である、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入球に基づき遷移すべき遊技状態を抽選する抽選処理に集中させることができる一方、音声ランプ制御装置 5 に処理能力の高い M P U 5 1 を使用すれば、連続予告演出の実行条件を多種態様に設定することができる。

40

【 2 6 4 6 】

また、保留球数コマンド 1 つで、保留球数と各種カウンタの値とを、主制御装置 4 から

50

音声ランプ制御装置 5 に対して送信することができる。これにより、音声ランプ制御装置 5 において、始動入賞に伴って取得された各種カウンタの値と、その始動入賞が検出された時点での保留球数との対応を正確に把握することができるので、連続予告演出の実行が決定された場合に、その連続予告演出が加えられる保留球数を正確に把握することができる。よって、保留球数と各種カウンタの値とが、別のコマンドによって主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 に対して送信される場合と比較して、音声ランプ制御装置 5 における制御を容易にすることができる。

【 2 6 4 7 】

< ステップ S 3 9 1 4 及び S 3 9 1 5 >

ステップ S 3 9 1 0 の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合 (ステップ S 3 9 1 0 : N o)、確定表示コマンドを受信したか否かを判別する (ステップ S 3 9 1 4)。確定表示コマンドを受信したと判別した場合 (ステップ S 3 9 1 4 : Y e s)、表示用デモコマンドを設定し (ステップ S 3 9 1 5)、メイン処理に戻る。一方、確定表示コマンドを受信していないと判別した場合 (ステップ S 3 9 1 4 : N o)、処理をステップ S 3 9 1 6 に移行する。

【 2 6 4 8 】

< ステップ S 3 9 1 6 >

確定表示コマンドを受信していないと判別した場合 (ステップ S 3 9 1 4 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 9 1 6)。特図シフトコマンドは、特図遊技 (特図の変動表示) の開始によって第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 (図 8 参照) での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【 2 6 4 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合 (ステップ S 3 9 1 6 : Y e s)、処理をステップ S 3 9 1 7 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合 (ステップ S 3 9 1 6 : N o)、処理をステップ S 3 9 1 8 に移行する。

【 2 6 5 0 】

< ステップ S 3 9 1 7 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合 (ステップ S 3 1 1 6 : Y e s)、M P U 5 1 は、特図データ設定処理を実行し (ステップ S 3 9 1 7)、メイン処理に戻る。

【 2 6 5 1 】

ここで、ステップ S 3 9 1 7 で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図当否情報のデータ (特図データ) をシフト (更新) する処理である。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b (図 8 参照) に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア 4 1 2 b と同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E (図 8 参照) のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第 1 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 (図 8 参照) に対応する第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略)、第 1 特図保留数記憶エリア (図 8 参照) に対応する第 1 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第 2 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 1 ~ R E B 4 (図 8 参照) に対応する第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域、第 2 特図保留数記憶エリア (図 8 参照) に対応する第 2 特図保留数記憶エリア対

応領域を含む。

【2652】

<ステップS3918>

受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップS3116：No）、MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3918）。第1特図保留コマンドは、第1特図遊技に対する第2特図保留数Mが増加することを示す情報と、増加後の第2特図保留数Mに関する情報と、増加する第2保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【2653】

MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS3918：Yes）、処理をステップS3919に移行し、受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS3918：No）、処理をステップS3920に移行する。

【2654】

<ステップS3919>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3918：Yes）、MPU51は、第1特図保留情報更新処理（ステップS3919）を実行し、メイン処理に戻る。

【2655】

ここで、ステップS3919で実行される第1特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第1特図保留情報更新処理では、主制御装置4のRAM412における特図保留格納エリア412bの第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4（図8参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4に対応して設定される第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア412bにおける第2特図保留格納エリアREAの第3保留エリアREA3（図8参照）に特図当否情報が格納された場合には、第3保留エリアREA3に対応して設定される第1特図第3保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第1特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第1特図保留数Nに1加算される。

【2656】

<ステップS3920>

受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS3118：No）、MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3920）。第2特図保留コマンドは、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが増加することを示す情報と、増加後の第2特図保留数Mに関する情報と、増加する第2保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【2657】

MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3920：Yes）、処理をステップS3921に移行し、受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS3920：No）、処理を図197のステップS3922に移行する。

【2658】

<ステップS3921>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3920：Yes）、MPU51は、第2特図保留情報更新処理（ステップS3921）を実行し、メイン処

10

20

30

40

50

理に戻る。

【 2 6 5 9 】

ここで、ステップ S 3 9 2 1 で実行される第 2 特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第 2 特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4（図 8 参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 に対応して設定される第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 3 保留エリア R E B 3（図 8 参照）に特図当否情報が格納された場合には、第 3 保留エリア R E B 3 に対応して設定される第 2 特図第 3 保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第 2 特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第 2 特図保留数 M に 1 加算される。

10

【 2 6 6 0 】

< ステップ S 3 9 2 2 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 3 9 2 0 : N o）、M P U 5 1 は、図 1 9 7 に示すように、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 2）。小当たり遊技開始コマンドは、小当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 8 1 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 0 4 において小当たり遊技を開始する場合に設定される。

20

【 2 6 6 1 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 2 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 2 3 に移行し、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 2 2 : N o）、処理をステップ S 3 9 3 0 に移行する。

【 2 6 6 2 】

< ステップ S 3 9 2 3 及び S 3 9 2 4 >

受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 2 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、得表示 O P コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 3）。得表示 O P コマンドは、小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部 3 4 1 で実行させる演出として、第 1 報知態様の得表示オープニング演出（図 1 8 4（A）参照）を設定させるものであり、図 1 8 1 の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技の発生時における更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値（例えば 1 2 1）以上であると判断される場合にステップ S 3 4 0 9 において設定される。

30

【 2 6 6 3 】

M P U 4 1 は、得表示 O P コマンドを受信している場合（ステップ S 3 9 2 3 : Y e s）、当該小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部 3 4 1 で実行させる演出として、第 1 報知態様の得表示オープニング演出（図 1 8 4（A）参照）を設定し（ステップ S 3 9 2 4）、処理をステップ S 3 9 2 7 に移行する。

40

【 2 6 6 4 】

< ステップ S 3 9 2 5 及び S 3 9 2 6 >

得表示 O P コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 3 : N o）、M P U 4 1 は、損表示 O P コマンドを受信しているか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 5）。損表示 O P コマンドは、小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部 3 4 1 で実行させる演出として、第 2 報知態様の損表示オープニング演出（図 1 8 4（B）参照）を設定させるものであり、図 1 8 1 の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技の発生時における更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値（例えば 1 2 1）未満であると判

50

断される場合にステップ S 3 4 1 0 において設定される。

【 2 6 6 5 】

M P U 4 1 は、損表示 O P コマンドを受信している場合（ステップ S 3 9 2 5 : Y e s）、当該小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部 3 4 1 で実行させる演出として、第 2 報知態様の損表示オープニング演出（図 1 8 4 (B) 参照）を設定し（ステップ S 3 9 2 6）、処理をステップ S 3 9 2 7 に移行する。

【 2 6 6 6 】

< ステップ S 3 9 2 7 ~ S 3 9 2 9 >

ステップ S 3 9 2 7 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 が作動している間の演出である可動羽部作動演出を設定し、さらに、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合の V 入賞演出を設定する（ステップ S 3 9 2 8）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技が実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 2 9）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【 2 6 6 7 】

< ステップ S 3 9 3 0 及び S 3 9 3 1 >

受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 2 2 : N o）、M P U 4 1 は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 3 0）。小当たりオープニング開始コマンドは、小当たり遊技のオープニングが開始されることを示すコマンドであり、図 1 8 1 の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技のオープニングが開始される場合にステップ S 3 4 1 1 において設定される。

20

【 2 6 6 8 】

M P U 4 1 は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 3 0 : Y e s）、小当たり遊技においてオープニング演出を開始させる小当たりオープニング開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 3 1）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 3 0 : N o）、処理をステップ S 3 9 3 2 に移行する。

【 2 6 6 9 】

< ステップ S 3 9 3 2 及び S 3 9 3 3 >

受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 3 0 : N o）、M P U 4 1 は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 3 2）。小当たりオープニング終了コマンドは、小当たり遊技のオープニングが終了されることを示すコマンドであり、図 1 8 1 の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技のオープニングが終了される場合にステップ S 3 4 1 6 において設定される。

30

【 2 6 7 0 】

M P U 4 1 は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 3 2 : Y e s）、小当たり遊技においてオープニング演出を終了させる小当たりオープニング終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 3 3）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 3 2 : N o）、処理を図 1 9 8 のステップ S 3 9 3 4 に移行する。

40

【 2 6 7 1 】

< ステップ S 3 9 3 4 及び S 3 9 3 5 >

受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 3 2 : N o）、図 1 9 8 に示すように、M P U 4 1 は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 3 4）。可動羽部作動開始コマンドは、小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動が開始されることを示すものであり、図 1 8 1 の小当たり遊技制御処理において、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8

50

32の作動が開始される場合にステップS3419において設定される。

【2672】

M P U 4 1は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドである場合（ステップS3934：Yes）、小当たり遊技において可動羽部作動演出を開始させる可動羽部作動演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3935）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 4 1は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドでない場合（ステップS3932：No）、処理を図198のステップS3936に移行する。

【2673】

<ステップS3936～S3938>

受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドでない場合（ステップS3934：No）、M P U 4 1は、受信したコマンドがV入賞コマンドであるか否かを判断する（ステップS3936）。V入賞コマンドは、小当たり遊技において、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すものであり、図181の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技において、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことが確認された場合にステップS3427において設定される。

10

【2674】

M P U 4 1は、受信したコマンドがV入賞コマンドである場合（ステップS3936：Yes）、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを報知するV入賞演出を設定し（ステップS3937）、さらに、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグをオンに設定し（ステップS3938）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 4 1は、受信したコマンドがV入賞コマンドでない場合（ステップS3936：No）、処理をステップS3939に移行する。

20

【2675】

<ステップS3939及びS3940>

受信したコマンドがV入賞コマンドでない場合（ステップS3936：No）、M P U 4 1は、受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3939）。小当たり遊技終了コマンドは、小当たり遊技が終了することを示すものであり、図181の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が終了される場合にステップS3438において設定される。

【2676】

M P U 4 1は、受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドである場合（ステップS3939：Yes）、小当たり遊技演出（可動羽部作動演出）を終了させる小当たり遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3940）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 4 1は、受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3939：No）、処理を図199のステップS3941に移行する。

30

【2677】

<ステップS3941>

受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3939：No）、M P U 5 1は、図199に示すように、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3941）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のM P U 4 1によって実行される図187の大当たり遊技制御処理でのステップS3505において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

40

【2678】

M P U 5 1は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS3941：Yes）、処理をステップS3942に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS3941：No）、処理をステップS3944に移行する。

【2679】

<ステップS3942及びS3943>

50

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 4 1 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップ S 3 9 4 2 ）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 4 3 ）、メイン処理に戻る。

【 2 6 8 0 】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。

【 2 6 8 1 】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の大当たり遊技演出制御処理において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

10

【 2 6 8 2 】

<ステップ S 3 9 4 4 >

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 1 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 4 ）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 8 7 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 0 9 においてオープニングを開始する場合に設定される。

【 2 6 8 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 4 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 4 5 に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 4 : N o ）、処理をステップ S 3 9 4 6 に移行する。

20

【 2 6 8 4 】

<ステップ S 3 9 4 5 >

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 4 4 : Y e s ）、 M P U 5 2 は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 4 5 ）、メイン処理に戻る。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

30

【 2 6 8 5 】

<ステップ S 3 9 4 6 >

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 4 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 6 ）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 8 8 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 1 5 においてオープニングを終了する場合に設定される。

【 2 6 8 6 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 4 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 4 7 に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 6 : N o ）、処理をステップ S 3 9 4 8 に移行する。

40

【 2 6 8 7 】

<ステップ S 3 9 4 7 >

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 4 6 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 4 7 ）、メイン処理に戻る。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を終了させ

50

るか否かを判断するために参照される。

【2688】

<ステップS3948>

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップS3946：No）、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3948）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図188の大当たり遊技制御処理でのステップS3518において、開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

10

【2689】

MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップS3948：Yes）、処理をステップS3949に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップS3948：No）、処理を図200のステップS3951に移行する。

【2690】

<ステップS3949及びS3950>

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS3948：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3949）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をRAM512にセットし（ステップS3950）、メイン処理に戻る。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

20

【2691】

<ステップS3951>

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップS3948：No）、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3951）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図189の大当たり遊技制御処理でのステップS3530において、ラウンド遊技を終了する場合に設定される。

30

【2692】

MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップS3951：Yes）、処理をステップS3952に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS3951：No）、処理をステップS3953に移行する。

【2693】

<ステップS3952>

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップS3951：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3952）、メイン処理に戻る。ラウンド遊技終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

40

【2694】

<ステップS3953>

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS3951：No）、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3953）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図189の大当たり遊技制御処理でのステップS3534において、インターバルを開始させる場合に設定される。

50

【 2 6 9 5 】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップS3953：Yes）、処理をステップS3954に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS3953：No）、処理をステップS3955に移行する。

【 2 6 9 6 】

<ステップS3954>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップS3953：Yes）、MPU51は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3954）、メイン処理に戻る。インターバル演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

10

【 2 6 9 7 】

<ステップS3955>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS3953：No）、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3955）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図190の大当たり遊技制御処理でのステップS3540においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【 2 6 9 8 】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS3955：Yes）、処理をステップS3956に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップS3955：No）、処理をステップS3957に移行する。

20

【 2 6 9 9 】

<ステップS3956>

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS3955：Yes）、MPU51は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3956）、メイン処理に戻る。インターバル演出終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

30

【 2 7 0 0 】

<ステップS3957>

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップS3956：No）、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3957）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図189の大当たり遊技制御処理でのステップS3543において、エンディングを開始させる場合に設定される。

【 2 7 0 1 】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップS3957：Yes）、処理をステップS3958に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップS3957：No）、処理をステップS3959に移行する。

40

【 2 7 0 2 】

<ステップS3958>

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップS3957：Yes）、MPU51は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3958）、メイン処理に戻る。エンディング演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【 2 7 0 3 】

50

<ステップ S 3 9 5 9 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 5 7 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 5 9）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 9 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 4 9 において、エンディングを終了させる場合に設定される。

【 2 7 0 4 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 5 9 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 6 0 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 5 9 : N o）、処理をステップ S 3 9 6 1 に移行する。

10

【 2 7 0 5 】

<ステップ S 3 9 6 0 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 5 9 : Y e s）、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 6 0）、メイン処理に戻る。エンディング演出終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 2 7 0 6 】

<ステップ S 3 9 6 1 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 5 9 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 6 1）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 1 8 7 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 5 1 において、大当たり遊技を終了する場合に設定される。

20

【 2 7 0 7 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 6 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 6 2 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 6 1 : N o）、処理をステップ S 3 9 6 3 に移行する。

30

【 2 7 0 8 】

<ステップ S 3 9 6 2 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 6 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 6 2）、メイン処理に戻る。

【 2 7 0 9 】

<ステップ S 3 9 6 3 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 6 1 : N o）、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 3 9 6 3）、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【 2 7 1 0 】

[音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理]

次に、図 2 0 1 を参照して、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 により実行される副タイマ割込処理について説明する。ここで、図 2 0 1 は、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。M P U 5 1 は、例えば副タイマ割込処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

【 2 7 1 1 】

図 2 0 1 に示すように、M P U 5 1 は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップ S 4 0 0 1）、特図遊技演出制御処理（ステップ S 4 0 0 2）、小当たり遊技

50

演出制御処理（ステップ S 4 0 0 3）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップ S 4 0 0 4）を実行する。

【 2 7 1 2 】

[カウンタ更新処理]

カウンタ更新処理（ステップ S 4 0 0 1）では、MPU 5 1 は、更新情報である演出パターン種別カウンタ、第 1 停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新処理を実行する。具体的には、MPU 5 1 は、演出種別カウンタ及び第 1 停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは 0 ~ 1 0 9 の間でループするループカウンタである。また、第 1 停止図柄種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第 1 停止図柄種別カウンタは 0 ~ 9 9 の間でループするループカウンタである。一方、MPU 5 1 は、変動表示カウンタを 1 減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部 3 4 1 の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が 0 になる場合に 0 になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部 3 4 1 の変動表示が終了したことなどを把握できる。

10

【 2 7 1 3 】

[特図遊技演出制御処理]

特図遊技演出制御処理（ステップ S 4 0 0 2）では、MPU 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信した場合に図 1 9 6 のコマンド判定処理のステップ S 3 9 0 3 において設定される変動種別（演出パターン）に従って特図遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

20

【 2 7 1 4 】

[小当たり遊技演出制御処理]

小当たり遊技演出制御処理（ステップ S 4 0 0 3）では、MPU 5 1 は、小当たり遊技開始コマンドを受信した場合に図 1 9 7 のコマンド判定処理のステップ S 3 9 2 3 又は S 3 9 2 6 において設定されるオープニング演出、ステップ S 3 9 2 7 において設定される可動羽部作動中演出、及びステップ S 3 9 2 8 において設定される V 入賞演出に従って小当たり遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

30

【 2 7 1 5 】

[大当たり遊技演出制御処理]

大当たり遊技演出制御処理（ステップ S 4 0 0 4）では、MPU 5 1 は、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合に図 1 9 9 のコマンド判定処理のステップ S 3 9 4 2 において設定される大当たり遊技演出に従って大当たり遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

【 2 7 1 6 】

[表示制御装置 6 の処理]

次に、図 2 0 2 ~ 図 2 1 6 を参照して、表示制御装置 6 の MPU 6 3 1 により実行される各制御について説明する。かかる MPU 6 3 1 の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置 5 よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ 6 3 7 より 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に送信される V 割込信号を MPU 6 3 1 が検出した場合に実行される更新処理である V 割込処理とがある。MPU 6 3 1 は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理や V 割込処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置 5 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。

40

50

【 2717 】

[表示制御装置 6 のメイン処理]

まず図 202 を参照して、表示制御装置 6 内の MPU 631 により実行されるメイン処理について説明する。図 202 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【 2718 】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源制御装置 9 から表示制御装置 6 に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、MPU 631 は、そのハードウェア構成によって、MPU 631 内に設けられた更新情報である命令ポインタ 631a を「0000H」に設定すると共に、命令ポインタ 631a にて示されるアドレス「0000H」をバスライン 640 に対して指定する。キャラクター ROM 634 の ROM コントローラ 634b は、バスライン 640 に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、NOR 型 ROM 634d の第 1 プログラム記憶エリア 634d1 に記憶されたブートプログラムをバッファ RAM 634c にセットして、対応するデータ（命令コード）を MPU 631 へ出力する。そして、MPU 631 は、キャラクター ROM 634 から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【 2719 】

ここで、仮にシステムリセット解除後に MPU 631 によって最初に処理されるブートプログラムを全て NAND 型フラッシュメモリ 634a に記憶させた場合、キャラクター ROM 634 は、バスライン 640 に指定されたアドレスが「0000H」であることを検知すると、アドレス「0000H」に対応するデータ（命令コード）を含む更新情報である 1 ページ分のデータを NAND 型フラッシュメモリ 634a から読み出してバッファ RAM 634c にセットする更新処理を実行しなければならない。そして、NAND 型フラッシュメモリ 634a の性質上、その読み出しからバッファ RAM 634c へのセットに多大な時間を要するので、MPU 631 は、アドレス「0000H」を指定してからアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、MPU 631 の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置 6 における図柄表示部 341 の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【 2720 】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後に MPU 631 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令が NOR 型 ROM 634d に格納されることにより、NOR 型 ROM は高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後に MPU 631 からバスライン 640 を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクター ROM 634 は即座に NOR 型 ROM 634d の第 1 プログラム記憶エリア 634d1 に記憶されたブートプログラムをバッファ RAM 634c にセットして、対応するデータ（命令コード）を MPU 631 へ出力することができる。よって、MPU 631 は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU 631 においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 634a で構成されたキャラクター ROM 634 に制御プログラムを格納しても、表示制御装置 6 における図柄表示部 341 の制御を即座に開始することができる。

【 2721 】

< ステップ S4101 >

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（ステップ S4101）、図柄表示部 341 に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置 6 を起動する。ブート処理では、制御プログラム及び一部の固定データを、ワーク RAM 633 のプログラム格納エリア 633a に格納し、ま

10

20

30

40

50

た、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア633bに格納する。

【2722】

ここで、上述したように、本実施形態では、MPU631によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、図柄表示部341に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM634に記憶させている。そしてキャラクタROM634は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ634aによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置6における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

10

【2723】

一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU631がNAND型フラッシュメモリ634aに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理している場合は、MPU631として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置6の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ634aの第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM633に設けられたプログラム格納エリア633aやデータテーブル格納エリア633bへ転送し格納する処理を実行する。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ631aが上述の第2の所定番地に設定され、以後、MPU631は、NAND型フラッシュメモリ634aを参照することなく、プログラム格納エリア633aに転送された制御プログラムや、データテーブル格納エリア633bを用いて各種処理を実行する。

20

【2724】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによって構成されるキャラクタROM634に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラム等をワークRAM633のプログラム格納エリア633a等に転送することで、MPU631は、読み出し速度が高速なDRAMによって構成されるワークRAMから制御プログラム等を読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置6において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部341を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

30

【2725】

一方、NOR型ROM634dにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にMPU631によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND型フラッシュメモリ634aの第2プログラム記憶エリア634a1に記憶させても、第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア633aに転送することができる。よって、キャラクタROM634は、極めて小容量のNOR型ROM634dを追加するだけで、MPU631の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタROM634のコスト増加を抑制することができる。

40

【2726】

<ステップS4102>

ブート処理を終了すると、次いで、ワークRAM633のプログラム格納エリア633aに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（ステップS4102）。具体的には、MPU631を初期設定し、ワークRAM633、常駐用ビデオRAM635、通常用ビデオRAM636の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワークRAM633に更新情報として各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「

50

0」が設定される。

【2727】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ637の初期設定を行った後、図柄表示部341に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ637に対して、画像の描画及び表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、図柄表示部341には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に図柄表示部341の画面全体に表示される画像の色が、遊技機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が図柄表示部341に表示されるか否かを検査することで、遊技機10が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

10

【2728】

<ステップS4103>

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM635の電源投入時主画像エリア635aへ転送するように、画像コントローラ637に対して転送指示を送信する(ステップS4103)。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM634の先頭アドレス及び最終アドレスと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオRAM635)と、転送先である電源投入時主画像エリア635aの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ637は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635の電源投入時主画像エリア635aに転送される。

20

【2729】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ637は、MPU631に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU631はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ637は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ637の内部に設けられたレジスタ又は内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU631は随時このレジスタ又は内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ637による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

30

【2730】

電源投入時主画像エリア635aに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【2731】

<ステップS4104>

ステップS4103の処理により画像コントローラ637に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア635aへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオRAM635の電源投入時変動画像エリア635bへ転送するように、画像コントローラ637に対して転送指示を送信する(ステップS4104)。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタROM634の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオRAM635)と、転送先である電源投入時変動画像エリア635bの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ637は、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635の電源投入時変動画像エリア635bに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア635bに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

40

【2732】

50

<ステップS 4 1 0 5 >

ステップS 4 1 0 4の処理により画像コントローラ6 3 7に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア6 3 5 bへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ6 3 3 cをオンする(ステップS 4 1 0 5)。これにより、簡易画像表示フラグ6 3 3 cがオンの間は、後述する転送設定処理(図2 1 4 (A)参照)において、常駐用ビデオRAM 6 3 5に常駐すべき全ての画像データをキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5へ転送するように画像コントローラ6 3 7へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される(図2 1 4 (B)のステップS 3 0 0 2参照)。

【2 7 3 3】

また、簡易画像表示フラグ6 3 3 cは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ6 3 7への転送指示に基づき、常駐用ビデオRAM 6 3 5に常駐すべき全ての画像データのキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V割込処理(図2 0 3 (B)参照)において、図1 5 8に示す電源投入時画像(電源投入時主画像や電源投入時変動画像)が描画されるように、簡易コマンド判定処理(図2 0 3 (B)のステップS 4 3 0 8参照)及び簡易表示設定処理(図2 0 3 (B)のステップS 4 3 0 9参照)が実行される。

【2 7 3 4】

上述したように、本遊技機1 0では、キャラクタROM 6 3 4にNAND型フラッシュメモリ 6 3 4 aを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオRAM 6 3 5に格納すべき全ての画像データが、キャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像及び電源投入時変動画像をキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5へ転送し、電源投入時主画像を図柄表示部3 4 1に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオRAM 6 3 5に転送されている間、遊技者やホール関係者は、図柄表示部3 4 1に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置6は、電源投入時主画像を図柄表示部3 4 1に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が図柄表示部3 4 1に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオRAM 6 3 5に常駐すべき画像データがキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【2 7 3 5】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに図柄表示部3 4 1に表示されることによって、図柄表示部3 4 1が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタROM 6 3 4に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 6 3 4 aを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【2 7 3 6】

また、遊技機1 0の表示制御装置6では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5へ転送するので、電源投入時主画像が図柄表示部3 4 1に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第1入賞口3 1 4へ入球(始動入賞)があり、特図遊技演出の開始指示が主制御装置4より音声ランプ制御装置5を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図1 5 8 (B)及び図1 5 8 (C)に示す電源投入時変動画像をその特図遊技演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が図柄表示部3 4 1に表示されている間であっても、その簡単な特図遊技演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

10

20

30

40

50

【 2 7 3 7 】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクターROM 634から常駐用ビデオRAM 635に転送されている間は、図柄表示部341に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクターROM 634は読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 634aによって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本遊技機10では、電源投入後に常駐用ビデオRAM 635に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な特図遊技演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

10

【 2 7 3 8 】

<ステップS 4 1 0 6 >

ステップS 4 1 0 5の処理の後、割込許可を設定し(ステップS 4 1 0 6)、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、ステップS 4 1 0 6の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信及びV割込信号の検出に従って、コマンド割込処理及びV割込処理を実行する。

【 2 7 3 9 】

[表示制御装置6のコマンド割込処理]

次いで、図203(A)を参照して、表示制御装置6のMPU 631で実行されるコマンド割込処理について説明する。図203(A)は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置5からコマンドを受信すると、MPU 631によってコマンド割込処理が実行される。

20

【 2 7 4 0 】

図203(A)に示すように、コマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークRAM 633に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して(ステップS 4 2 0 1)、当該コマンド割込処理を終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するV割込処理のコマンド判定処理又は簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【 2 7 4 1 】

[表示制御装置6のV割込処理]

次いで、図203(B)を参照して、表示制御装置6のMPU 631で実行されるV割込処理について説明する。図203(B)は、そのV割込処理を示すフローチャートである。更新処理であるV割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、図柄表示部341に表示させる画像を特定した上で、その画像の更新情報である描画リスト(図164参照)を作成し、その描画リストを画像コントローラ637に送信することで、画像コントローラ637に対し、その画像の描画処理及び表示処理の実行を指示するものである。

30

【 2 7 4 2 】

上述したように、このV割込処理は、画像コントローラ637からの更新情報であるV割込信号が検出されることによって実行が開始される。このV割込信号は、画像コントローラ637において、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に生成され、MPU 631に対して送信される信号である。よって、このV割込信号に同期させてV割込処理を実行することにより、画像コントローラ637に対して描画指示が、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ637では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が開閉されたりすることを防止することができる。

40

【 2 7 4 3 】

50

<ステップS 4 3 0 1 ~ S 4 3 0 3 >

ここでは、まず、V割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このV割込処理では、図203(B)に示すように、まず、簡易画像表示フラグ633cがオンであるか否かを判別し(ステップS 4 3 0 1)、簡易画像表示フラグ633cがオンではない、即ち、オフであれば(ステップS 4 3 0 1: No)、常駐用ビデオRAM 635に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図158に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を図柄表示部341に表示させるべく、コマンド判定処理(ステップS 4 3 0 2)を実行し、次いで、表示設定処理(ステップS 4 3 0 3)を実行する。

【2744】

コマンド判定処理(ステップS 4 3 0 2)では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置5からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ633fに設定する。また、連続予告コマンドが格納されていた場合は、連続予告画像種別に応じた連続予告用追加データテーブルを追加データテーブルバッファ633eに設定する。

【2745】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V割込処理の実行される20ミリ秒間隔で行われるため、その20ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置4において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや停止種別コマンド、連続予告コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置4や音声ランプ制御装置5によって選定された特図遊技演出や連続予告演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示部341に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド割込処理の詳細については、図204~図208を参照して後述する。

【2746】

表示設定処理(ステップS 4 3 0 3)では、コマンド判定処理(ステップS 4 3 0 2)などによって表示データテーブルバッファ633d及び追加データテーブルバッファ633eに設定された表示データテーブル及び追加データテーブルの内容に基づき、図柄表示部341において次に表示すべき1フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、図柄表示部341に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図209~図212を参照して後述する。

【2747】

<ステップS 4 3 0 4 >

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する(ステップS 4 3 0 4)。このタスク処理では、表示設定処理(ステップS 4 3 0 3)若しくは簡易表示設定処理(ステップS 4 3 0 9)によって特定された、図柄表示部341に表示すべき次の1フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト(表示物)の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【2748】

<ステップS 4 3 0 5 >

10

20

30

40

50

次に、転送設定処理を実行する（ステップ S 4 3 0 5）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンである間は、画像コントローラ 6 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオフである間は、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ 6 3 7 に対して、所定の画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置 5 から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ 6 3 7 に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。

10

【 2 7 4 9 】

< ステップ S 4 3 0 6 >

次いで、描画処理を実行する（ステップ S 4 3 0 6）。この描画処理では、タスク処理（ステップ S 4 3 0 4）で決定された、1 フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（ステップ S 4 3 0 5）により設定された転送指示とから、図 1 6 4 に示す更新情報としての描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ 6 3 7 に対して送信する更新処理が実行される。これにより、画像コントローラ 6 3 7 では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、描画処理の詳細については、図 2 1 6 を参照して後述する。

20

【 2 7 5 0 】

< ステップ S 4 3 0 7 >

次いで、表示制御装置 6 に設けられた更新情報である各種カウンタの更新処理を実行する（ステップ S 4 3 0 7）。そして、V 割込処理を終了する。ステップ S 4 3 0 7 の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワーク R A M 6 3 3 に格納され、V 割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（小当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、図柄表示部 3 4 1 に表示される飾り図柄の特図遊技演出後の停止図柄が最終的に設定される。

30

【 2 7 5 1 】

< ステップ S 4 3 0 8 及び S 4 3 0 9 >

ステップ S 4 3 0 1 の処理において、簡易画像表示フラグがオンであると判別されると（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s）、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、図 1 5 8 に示した電源投入時画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（ステップ S 4 3 0 8）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（ステップ S 4 3 0 9）を実行して、ステップ S 4 3 0 4

40

【 2 7 5 2 】

[表示制御装置 6 のコマンド判定処理]

次いで、図 2 0 4 ~ 図 2 1 6 を参照して、図 2 0 3 (B) の V 割込処理のステップ S 4 3 0 2 で実行される割込処理のコマンド判定処理の詳細について説明する。まず、図 2 0 4 は、コマンド判定処理を示すフローチャートである。

【 2 7 5 3 】

< ステップ S 4 4 0 1 ~ S 4 4 0 3 >

図 2 0 4 に示すように、コマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 0 1）、未処理の新規コマンドが

50

なければ（ステップ S 4 4 0 1 : N o ）、コマンド判定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（ステップ S 4 4 0 1 : Y e s ）を N 状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（図 2 0 3 のステップ S 4 3 0 3 ）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（ステップ S 4 4 0 2 ）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（ステップ S 4 4 0 3 ）。

【 2 7 5 4 】

< ステップ S 4 4 0 4 及び S 4 5 0 5 >

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（ステップ S 4 4 0 4 ）、表示用保留球数コマンドがあれば（ステップ S 4 4 0 4 : Y e s ）、保留球数コマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 0 5 ）、ステップ S 4 4 0 1 の処理に戻る。

10

【 2 7 5 5 】

[保留球数コマンド処理]

ここで、図 2 0 5 (A) を参照して、図 2 0 4 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 0 5 で実行される保留球数コマンド処理について説明する。図 2 0 5 (A) は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 2 7 5 6 】

図 2 0 5 (A) に示すように、保留球数コマンド処理では、まず、オン状態で表示用保留球数コマンドを処理したことを表示設定処理（図 2 0 3 のステップ S 4 3 0 3 ）に通知する新規保留球数コマンドフラグをオンし（ステップ S 4 5 0 1 ）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（ステップ S 4 5 0 2 ）。なお、ステップ S 4 5 0 2 の処理において、2 以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

20

【 2 7 5 7 】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、ステップ S 4 5 0 2 の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（ステップ S 4 5 0 3 ）、図 2 0 4 のコマンド判定処理に戻る。

30

【 2 7 5 8 】

これにより、表示設定処理では、新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、保留画像データを展開する。

【 2 7 5 9 】

< ステップ S 4 4 0 6 及び S 4 5 0 7 >

図 2 0 4 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 0 4 の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（ステップ S 4 4 0 4 : N o ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 0 6 ）、表示用確定コマンドがあれば（ステップ S 4 4 0 6 : Y e s ）、確定コマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 0 7 ）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

40

【 2 7 6 0 】

[確定コマンド処理]

ここで、図 2 0 5 (B) を参照して、図 2 0 4 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 0 7 で実行される表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 0 7 で実行される確定コマンド処理について説明する。図 2 0 5 (B) は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

50

【 2 7 6 1 】

図 2 0 5 (B) に示すように、確定コマンド処理では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理 (図 2 0 3 のステップ S 4 3 0 3) に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して (ステップ S 4 6 0 1) 、本処理を終了し、図 2 0 4 のコマンド判定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、図柄表示部 3 4 1 に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、特図遊技演出の表示の設定を処理した場合に、その特図遊技演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を図柄表示部 3 4 1 に表示させるように、表示の設定処理を実行する。

10

【 2 7 6 2 】

< ステップ S 4 4 0 8 及び S 4 5 0 9 >

図 2 0 4 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 0 6 の処理において、表示用確定コマンドがないと判別されると (ステップ S 4 4 0 6 : N o) 、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し (ステップ S 4 4 0 8) 、表示用デモコマンドがあれば (ステップ S 4 4 0 8 : Y e s) 、デモコマンド処理を実行して (ステップ S 4 4 0 9) 、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 2 7 6 3 】

[デモコマンド処理]

ここで、図 2 0 5 (C) を参照して、図 2 0 4 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 0 9 で実行されるデモコマンド処理について説明する。図 2 0 5 (C) は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

20

【 2 7 6 4 】

< ステップ S 4 7 0 1 及び S 4 7 0 2 >

図 2 0 5 (C) に示すように、デモコマンド処理では、まず、デモ演出に対応するデモ用表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から選定して、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定する (ステップ S 4 7 0 1) 。次いで、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に N u l l データを書き込むことでその内容をクリアし、また、デモ用表示データテーブルでは、描画に必要な画像データを新たにキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブルがデータテーブル格納エリア 6 3 3 b に用意されていないので、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f にも N u l l データを書き込んでその内容をクリアする (ステップ S 4 7 0 2) 。

30

【 2 7 6 5 】

< ステップ S 4 7 0 3 ~ S 4 7 0 5 >

次いで、デモ演出に対応する時間データを計時カウンタ 6 3 3 i に設定し (ステップ S 4 7 0 3) 、ポインタ 6 3 3 g を 0 に初期化する (ステップ S 4 7 0 4) 。そして、図柄表示部 3 4 1 にオン状態でデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグをオンに設定する共に、オン状態で図柄表示部 3 4 1 に確定表示演出が表示されることを示す確定表示フラグをオフに設定し、更にオン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して (ステップ S 4 7 0 5) でモコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

40

【 2 7 6 6 】

このデモコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、ステップ S 4 7 0 1 の処理によって初期化された更新情報であるポインタ 6 3 3 g の更新処理を実行しながら、ステップ S 4 7 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されたデモ用表示データテーブルから、ポインタ 6 3 3 g に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、図柄表示部 3 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。また、表示設定処理では、ステップ S 4 7 0 3 の処理によってデモ演出に対応

50

する時間データの設定された更新情報である計時カウンタ633iを用いて、デモ用表示データテーブルで規定されたデモ演出の時間を計時すると共に、ステップS4705の処理によって設定された更新情報であるデモ表示フラグ及び確定表示フラグの状態に基づいて、更新情報である表示設定制御計時カウンタ633iの計時によってデモ用表示データテーブルにおけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【2767】

<ステップS4410及びS4511>

図204のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップS4408の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると(ステップS4408:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し(ステップS4410)、表示用変動パターンコマンドがあれば(ステップS4410:Yes)、変動パターンコマンド処理を実行して(ステップS4411)、ステップS4401の処理へ戻る。

10

【2768】

[変動パターンコマンド処理]

ここで、図206(A)を参照して、図204の表示制御装置6のコマンド判定処理のステップS4411で実行される変動パターンコマンド処理について説明する。図206(A)は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置5より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

20

【2769】

<ステップS4801>

図206(A)に示すように、変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブルを決定し、その決定した変動用表示データテーブルをデータテーブル格納エリア633bから読み出して、表示データテーブルバッファ633dに設定する(ステップS4801)。

【2770】

ここで、主制御装置4において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップS4801の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに設定する。

30

【2771】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する特図遊技演出が主制御装置4によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブルに従った特図遊技演出を図柄表示部341に表示させている最中に主制御装置4から確定コマンド(表示用確定コマンド)を受信することとなり、変動中の飾り図柄が急に停止表示されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせる恐れがあった。

40

【2772】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する特図遊技演出が主制御装置4

50

によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に従った特図遊技演出が終了したのち、主制御装置 4 からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理によって、図柄表示部 3 4 1 の表示が制御されるので、遊技者は再始動演出の特図遊技演出の一環として視認し、飾り図柄の停止表示が確定するまで違和感なく図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動を見続けることができる。

【 2 7 7 3 】

< ステップ S 4 8 0 2 及び S 4 8 0 3 >

次いで、ステップ S 4 8 0 1 で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に設定する（ステップ S 4 8 0 2）。そして、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に Null データを書き込むことでその内容をクリアする（ステップ S 4 8 0 3）。

10

【 2 7 7 4 】

< ステップ S 4 8 0 4 >

その後、各変動パターンに対応する変動用表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、ステップ S 4 8 0 1 の処理によって設定された変動用表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する（ステップ S 4 8 0 4）。表示設定処理では、ステップ S 4 8 0 4 の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルが、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示設定処理では、設定された変動用表示データテーブルの変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、後述するように、特殊変動に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定するようになっている。

20

【 2 7 7 5 】

< ステップ S 4 8 0 5 ~ S 4 8 0 8 >

次いで、ステップ S 4 8 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ 6 3 3 i に設定し（ステップ S 4 8 0 5）、ポインタ 6 3 3 g を 0 に初期化する（ステップ S 4 8 0 6）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグ及び確定表示フラグをいずれもオフに設定して（ステップ S 4 8 0 7）、更に、表示設定処理で用いられる再始動タイマカウンタを 0 に初期化して（ステップ S 4 8 0 8）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

30

【 2 7 7 6 】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、ステップ S 4 8 0 6 の処理によって初期化された更新情報であるポインタ 6 3 3 g の更新処理を実行しながら、ステップ S 4 8 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルから、ポインタ 6 3 3 g に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、図柄表示部 3 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ステップ S 4 8 0 2 の処理によって転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に設定された転送データテーブルから、ポインタ 6 3 3 g に示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a に転送されるように、画像コントローラ 6 3 7 を制御する。

40

【 2 7 7 7 】

また、表示設定処理では、ステップ S 4 8 0 5 の処理によって変動時間データの設定された更新情報である計時カウンタ 6 3 3 i を用いて、変動用表示データテーブルで規定さ

50

れた特図遊技演出の時間を計時し、変動用表示データテーブルにおける特図遊技演出が終了したと判断された場合、主制御装置 4 からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を図柄表示部 3 4 1 に表示し、特図遊技演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を図柄表示部 3 4 1 に表示するように、その表示の設定を制御する。

【 2 7 7 8 】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。これに対し、本コマンド判定処理では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているため、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、ステップ S 4 8 0 7 の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出を優先して図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

10

【 2 7 7 9 】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。これに対し、本コマンド判定処理では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているため、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、ステップ S 4 8 0 1 の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されたデモ用表示データテーブルを上書きによって変動用表示データテーブルに書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出を優先して図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

20

30

【 2 7 8 0 】

< ステップ S 4 4 1 2 及び S 4 4 1 3 >

図 2 0 4 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 1 0 の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（ステップ S 4 4 1 0 : No）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 1 2）、表示用変動種別コマンドがあれば（ステップ S 4 4 1 1 : Yes）、停止種別コマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 1 3）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 2 7 8 1 】

[停止種別コマンド処理]

ここで、図 2 0 6 (B) を参照して、停止種別コマンド処理について説明する。図 2 0 6 (B) は、図 2 0 4 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 1 3 で実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

40

【 2 7 8 2 】

< ステップ S 4 9 0 1 ~ S 4 9 0 3 >

図 2 0 6 (B) に示すように、停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（小当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（ステップ S 4 9 0 1）、その停止種別テーブルと、V 割込処理（図 2 0 3 (B) 参照）が実行されるたびに更新され

50

る更新情報である停止種別カウンタの値とを比較して、図柄表示部 3 4 1 に表示される特図遊技演出後の停止図柄を最終的に設定する（ステップ S 4 9 0 2）。

【 2 7 8 3 】

そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、ステップ S 4 5 4 2 の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定する（ステップ S 4 9 0 3）。

【 2 7 8 4 】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、図柄表示部 3 4 1 に表示すべき飾り図柄を特定する種別情報として、ステップ S 4 9 0 2 の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述の V 割込処理でのタスク処理（図 2 0 3（B）のステップ S 4 3 0 4）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、ステップ S 4 5 4 3 によって設定された停止図柄判別フラグからステップ S 4 9 0 2 の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき飾り図柄を特定する。そして、この特定された飾り図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、飾り図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の飾り図柄エリア 6 3 5 d に格納されている。

【 2 7 8 5 】

< ステップ S 4 9 0 4 >

ステップ S 4 9 0 3 の処理の後、比較フラグをオンして（ステップ S 4 9 0 4）、この停止種別コマンド処理を終了し、図 2 0 4 のコマンド判定処理に戻る。この比較フラグをオンすることによって、表示設定処理では、上述の変動パターンコマンド設定処理により設定された変動用表示データテーブルの変動パターンと、ステップ S 4 9 0 2 の処理によって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、後述するように、特殊変動に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定する。

【 2 7 8 6 】

なお、主制御装置 4 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、2 0 ミリ秒以内に 2 以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップ S 4 9 0 1 の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がステップ S 4 9 0 2 の処理によって設定される。

【 2 7 8 7 】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、外れであった場合であっても、図柄表示部 3 4 1 には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者に遊技機 1 0 の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、遊技機 1 0 の信頼性を低下させる恐れがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、図柄表示部 3 4 1 に完全外れの停止図柄が表示されても、遊技機 1 0 の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【 2 7 8 8 】

< ステップ S 4 4 1 4 及び S 4 4 1 5 >

図 2 0 4 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 1 2 の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（ステップ S 4 4 1 2 : No）、次いで、未処理のコマンドの中に、連続予告コマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 1 4）、

連続予告コマンドがあれば（ステップ S 4 4 1 4 : Y e s ）、連続予告コマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 1 5 ）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 2 7 8 9 】

[連続予告コマンド処理]

ここで、図 2 0 7 (A) を参照して、連続予告コマンド処理の詳細について説明する。図 2 0 7 (A) は、図 2 0 4 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 1 5 で実行される連続予告コマンド処理を示すフローチャートである。この連続予告コマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した連続予告コマンドに対応する処理を実行するものである。

【 2 7 9 0 】

10

< ステップ S 5 0 0 1 及び S 5 0 0 2 >

図 2 0 7 (A) に示すように、連続予告コマンド処理では、まず、オン状態で連続予告コマンドを処理したことを V 割込処理の転送設定処理（図 2 0 3 (A) のステップ S 4 3 0 5 ）に通知する新規連続予告コマンドフラグをオンに設定する（ステップ S 5 0 0 1 ）。次いで、連続予告コマンドによって示される連続予告画像種別（「泡」、「タマゴ」、「ヒヨコ」、「ニワトリ」及び「ニワトリ群」のいずれか）に対応した連続予告用追加データテーブルを決定して、その決定した連続予告用追加データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から読み出し、それを追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定する（ステップ S 5 0 0 2 ）。

【 2 7 9 1 】

20

これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する演出に対し、ステップ S 4 5 5 2 の処理によって追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納された連続予告用追加データテーブルに対応する連続予告演出が追加して表示されるように、図柄表示部 3 4 1 における次の 1 フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【 2 7 9 2 】

< ステップ S 5 0 0 3 >

その後、連続予告画像種別毎に設けられた連続予告判別フラグのうち、連続予告コマンドに含まれる連続予告画像種別に対応する連続予告判別フラグをオンすると共に、その他の連続予告画像種別に対応する連続予告判別フラグをオフに設定して（ステップ S 4 5 5 3 ）、この連続予告コマンド処理を終了し、図 2 0 4 のコマンド判定処理に戻る。

30

【 2 7 9 3 】

V 割込処理の転送設定処理（図 2 0 3 (A) のステップ S 4 3 0 5 ）では、ステップ S 5 0 0 1 の処理により設定される新規連続予告コマンドフラグがオンされていることを検出すると、連続予告コマンド処理によって追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に所定の連続予告用追加データテーブルが設定されたと判断し、ステップ S 4 5 5 3 の処理によって設定される連続予告判別フラグから、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定された連続予告用追加データテーブルに対応する連続予告種別を特定する。そして、その特定された連続予告種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ 6 3 7 に対して行う。

40

【 2 7 9 4 】

< ステップ S 4 4 1 6 及び S 4 4 1 7 >

図 2 0 4 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 1 4 の処理において、連続予告コマンドがないと判別されると（ステップ S 4 4 1 4 : N o ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 1 6 ）、背面画像変更コマンドがあれば（ステップ S 4 4 1 6 : Y e s ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 1 7 ）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 2 7 9 5 】

[背面画像変更コマンド処理]

ここで、図 2 0 7 (B) を参照して、背面画像変更コマンド処理について説明する。図

50

207(B)は、図204の表示制御装置6の命令判定処理のステップS4417で実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置5より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【2796】

<ステップS5101及びS5102>

図207(B)に示すように、背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を転送設定処理(ステップS2405)に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する(ステップS5101)。そして、背面画像種別(背面A~背面C)毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して(ステップS5102)、この背面画像変更コマンド処理を終了し、図204の命令判定処理に戻る。

【2797】

V割込処理の転送設定処理(図203(A)のステップS4305)では、ステップS5101の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、ステップS5102の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。そして、その特定された背面画像種別が背面B又は背面Cである場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオRAM635の背面画像エリア635cに常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636の画像格納エリア636aの所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ637に対する転送指示の設定を行う。

【2798】

また、V割込処理のタスク処理(図203(A)のステップS4304)では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面A~背面Cのいずれかを表示させることが規定されていた場合、ステップS5102によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているRAM種別(常駐用ビデオRAM635か、通常用ビデオRAM636か)と、そのRAMのアドレスを特定する。

【2799】

なお、遊技者が操作ボタン20を20ミリ秒以下で連続して操作することはないので、20ミリ秒以内に2以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、命令判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップS5102の処理では、2以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の1の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、遊技機10における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、遊技機10の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【2800】

<ステップS4418及びS4419>

図204の命令判定処理に説明に戻り、ステップS4416の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると(ステップS4416:No)、次いで、未処理

のコマンドの中に、操作ボタン操作コマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 1 8）、操作ボタン操作コマンドがあれば（ステップ S 4 4 1 8：Y e s）、操作ボタン操作コマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 1 9）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 2 8 0 1 】

[操作ボタン操作コマンド処理]

ここで、図 2 0 8 (A) を参照して操作ボタン操作コマンド処理について説明する。図 2 0 8 (A) は、図 2 0 4 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 1 9 で実行される操作ボタン操作コマンド処理を示すフローチャートである。この操作ボタン操作コマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した操作ボタン操作コマンドに対応する処理を実行するものである。

10

【 2 8 0 2 】

図 2 0 8 (A) に示すように、操作ボタン操作コマンドでは、オン状態で操作ボタンが操作されたことを示す操作ボタン操作フラグをオンに設定して（ステップ S 5 2 0 1）、この処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【 2 8 0 3 】

V 割込処理の表示設定処理（図 2 0 3 (A) のステップ S 4 3 0 3）では、ステップ S 5 2 0 1 の処理によって設定された操作ボタン操作フラグに基づき、変動用表示データテーブルに従ってスーパーリーチ選択画面を図柄表示部 3 4 1 に表示させている間に操作ボタンが操作されたことを検出すると、後に表示させるスーパーリーチの種別を更新する処理を実行する。これにより、遊技者に、好みのスーパーリーチ演出を選択させることができるようになっている。

20

【 2 8 0 4 】

< ステップ S 4 4 2 0 及び S 4 4 2 1 >

図 2 0 4 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 1 8 の処理において、操作ボタン操作コマンドがないと判別されると（ステップ S 4 4 1 8：N o）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 2 0）、エラーコマンドがあれば（ステップ S 4 4 2 0：Y e s）、エラーコマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 2 1）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 2 8 0 5 】

[エラーコマンド処理]

ここで、図 2 0 8 (B) を参照して、エラーコマンド処理について説明する。図 2 0 8 (B) は、図 2 0 4 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 2 1 で実行されるエラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

30

【 2 8 0 6 】

図 2 0 8 (B) に示すように、エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（ステップ S 5 3 0 1）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（ステップ S 5 3 0 2）、エラーコマンド処理を終了し、図 2 0 4 のコマンド判定処理に戻る。

40

【 2 8 0 7 】

V 割込処理の表示設定処理（図 2 0 3 (A) のステップ S 4 3 0 3）では、ステップ S 5 3 0 1 の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、ステップ S 5 3 0 2 の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させるように処理を実行する。

【 2 8 0 8 】

なお、2 以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、ステップ S 5 3 0 2 に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全て

50

のエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【 2 8 0 9 】

< ステップ S 4 8 2 2 >

図 2 0 4 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 2 0 の処理において、エラーコマンドがないと判別されると(ステップ S 4 4 2 0 : N o)、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し(ステップ S 4 4 2 2)、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 2 8 1 0 】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるステップ S 4 4 0 1 の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば(ステップ S 4 4 0 1 : Y e s)、再びステップ S 4 4 0 2 ~ ステップ S 4 4 2 2 の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、ステップ S 4 4 0 1 ~ ステップ S 4 4 2 2 の処理が繰り返し実行され、ステップ S 4 4 0 1 の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【 2 8 1 1 】

なお、V 割込処理(図 2 0 3 (B) 参照)において簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理(ステップ S 4 3 0 8)も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図 1 5 8 に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理(図 2 0 5 (B) 参照)、変動パターンコマンド処理(図 2 0 6 (A) 参照)及び停止種別コマンド処理(図 2 0 6 (B) 参照)を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【 2 8 1 2 】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理(図 2 0 6 (A) 参照)では、ステップ S 4 8 0 1 の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像及び電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオ R A M 6 3 5 の電源投入時主画像エリア 6 3 5 a 及び電源投入時変動画像エリア 6 3 5 b に格納されているので、ステップ S 4 8 0 2 の処理では、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f には N u l l データを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【 2 8 1 3 】

[表示設定処理]

次いで、図 2 0 9 ~ 図 2 1 2 を参照して、図 2 0 3 (B) の表示制御装置 6 の M P U 6 3 1 で実行される V 割込処理の表示設定処理(ステップ S 4 3 0 3)について説明する。ここで、図 2 0 9 及び図 2 1 0 は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【 2 8 1 4 】

< ステップ S 5 4 0 1 及び S 5 4 0 2 >

図 2 0 9 に示すように、表示設定処理では、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し(ステップ S 5 4 0 1)、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば(ステップ S 5 4 0 1 : N o)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、ステップ S 5 4 0 2 ~ ステップ S 5 4 1 0 の処理をスキップし、ステップ S 5 4 1 1 の処理へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば(ステップ S 5 4 0 1 : Y e s)、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後(ステップ S 5 4 0 2)、ステップ S 5 4 0 3 ~ ステップ S 5 4 1 0 の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実

10

20

30

40

50

行する。

【 2 8 1 5 】

< ステップ S 5 4 0 3 及び S 5 4 0 4 >

ステップ S 5 4 0 3 の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（ステップ S 5 4 0 3）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（ステップ S 5 4 0 3 : Y e s）、先のコマンド判定処理において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（ステップ S 5 4 0 4）。

【 2 8 1 6 】

[保留画像設定処理]

ここで、図 2 1 1 (A) を参照して、保留画像設定処理の詳細について説明する。図 2 1 1 (A) は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置 5 より通知された保留球数分の保留球数図柄を図柄表示部 3 4 1 に表示させる画像データを展開するための処理である。

【 2 8 1 7 】

< ステップ S 5 5 0 1 及び S 5 5 0 2 >

図 2 1 1 (A) に示すように、保留画像設定処理では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留球数図柄を図柄表示部 3 4 1 の小領域に表示させる保留画像データを展開する（ステップ S 5 5 0 1）。V 割込処理のタスク処理（図 2 1 1 (A) のステップ S 4 3 0 4）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【 2 8 1 8 】

保留画像設定処理では、ステップ S 5 5 0 1 の処理の後、新規保留球数コマンドをオフに設定して（ステップ S 5 5 0 2）、図 2 0 9 の表示設定処理に戻る。

【 2 8 1 9 】

< ステップ S 5 4 0 5 及び S 5 4 0 6 >

図 2 0 9 の表示設定処理の説明に戻り、保留画像設定処理（ステップ S 5 4 0 4）の後、又はステップ S 5 4 0 3 の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップ S 5 4 0 3 : N o）、次いで、エラー発生フラグはオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 4 0 5）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（ステップ S 5 4 0 5 : Y e s）、警告画像設定処理を実行する（ステップ S 5 4 0 6）。

【 2 8 2 0 】

[警告画像設定処理]

ここで、図 2 1 1 (B) を参照して、警告画像設定処理について説明する。図 2 1 1 (B) は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。

【 2 8 2 1 】

< ステップ S 5 6 0 1 及び S 5 6 0 2 >

図 2 1 1 (B) に示すように、警告画像設定処理は、発生したエラーに対応する警告画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる警告画像データを展開する（ステップ S 5 6 0 1）。

【 2 8 2 2 】

V 割込処理のタスク処理（図 2 0 3 のステップ S 4 3 0 4）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【 2 8 2 3 】

10

20

30

40

50

そして、警告画像設定処理では、ステップ S 5 6 0 1 の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（ステップ S 5 6 0 2 ）、図 2 0 9 の表示設定処理に戻る。

【 2 8 2 4 】

<ステップ S 5 4 0 7 及び S 5 4 0 8 >

図 2 0 9 の表示設定処理の説明に戻り、警告画像設定処理（ステップ S 5 4 0 6 ）の後、又はステップ S 5 4 0 5 の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップ S 5 4 0 5 : N o ）、次いで、操作ボタン操作フラグはオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 4 0 7 ）。そして、操作ボタン操作フラグがオンであれば（ステップ S 5 4 0 7 : Y e s ）、操作ボタン操作処理を実行する（ステップ S 5 4 0 8 ）。

10

【 2 8 2 5 】

[操作ボタン操作処理]

ここで、図 2 1 1 (C) を参照して、操作ボタン操作処理について説明する。図 2 1 1 (C) は、操作ボタン操作処理を示すフローチャートである。操作ボタン操作処理は、図柄表示部 3 4 1 に、スーパーリーチの表示態様を選択させる選択画面を表示中に、遊技者によって操作ボタン 2 0 が操作された場合に、その操作に従って、表示すべきスーパーリーチの態様を選定するための処理である。

【 2 8 2 6 】

<ステップ S 5 7 0 1 及び S 5 7 0 2 >

図 2 1 1 (C) に示すように、操作ボタン操作処理では、まず、操作ボタン操作フラグをオフに設定した後（ステップ S 5 7 0 1 ）、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部 3 4 1 に表示されているか否かを判別する（ステップ S 5 7 0 2 ）。このスーパーリーチ選択画面は、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルに従って図柄表示部 3 4 1 に表示させるもので、前回実行された V 割込処理の中で、設定された変動用表示データテーブルに基づき、スーパーリーチ選択画面用のスプライトの描画を画像コントローラ 6 3 7 に対して指示した場合に、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部 3 4 1 に表示されていると判断する。

20

【 2 8 2 7 】

<ステップ S 5 7 0 3 >

ステップ S 5 7 0 2 の処理において、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部 3 4 1 に表示されていないと判断されれば（ステップ S 5 7 0 2 : N o ）、そのまま操作ボタン操作処理を終了して、図 2 0 9 の表示設定処理に戻る。一方、ステップ S 5 7 0 2 の処理の結果、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部 3 4 1 に表示されていると判断されれば（ステップ S 5 7 0 2 : Y e s ）、スーパーリーチの表示態様毎に設けられたスーパーリーチ種別フラグのうち、所定の順番に従って、1 の表示態様に対応するスーパーリーチ種別フラグのみをオンすると共に、その他のスーパーリーチ種別フラグをオフに設定するように、スーパーリーチ種別フラグを更新して（ステップ S 5 7 0 3 ）、図 2 0 9 の表示設定処理に戻る。

30

【 2 8 2 8 】

本実施形態では、変動用表示データテーブルの中で遊技者より選択された態様のスーパーリーチの表示を規定する場合、アドレス毎にそれぞれのスーパーリーチの表示態様に対応する描画内容を規定しており、表示設定処理では、後述するステップ S 5 4 1 2 の処理において表示データテーブルの内容を展開する場合に、スーパーリーチ種別フラグがオンされたスーパーリーチの表示態様に対応する描画内容だけを抽出する。これにより、タスク処理では、選択されたスーパーリーチの表示態様に対応するスプライト（表示物）の種別を特定されると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータが設定されるので、図柄表示部 3 4 1 には、その選択された表示態様でスーパーリーチ演出が表示される。

40

【 2 8 2 9 】

<ステップ S 5 4 0 9 及び S 5 4 1 0 >

50

図 209 の表示設定処理の説明に戻り、操作ボタン操作処理（ステップ S 5 4 0 8）の後、又はステップ S 5 4 0 7 の処理において、操作ボタン操作フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップ S 5 4 0 7 : No）、比較フラグはオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 4 0 9）。そして、比較フラグがオンであれば（ステップ S 5 4 0 9 : Yes）、比較処理を実行する（ステップ S 5 4 1 0）。

【 2 8 3 0 】

[比較処理]

ここで、図 2 1 2 を参照して、比較処理の詳細について説明する。図 2 1 2 は、比較処理を示すフローチャートである。この処理は、表示用変動パターンコマンドに基づき、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルと、表示用停止種別コマンドに基づき設定された停止図柄とが矛盾している場合に、特図遊技演出を、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させる特殊変動演出に変更するための処理である。

10

【 2 8 3 1 】

< ステップ S 5 8 0 1 及び S 5 8 0 2 >

図 2 1 2 に示すように、比較処理では、まず、データテーブル判別フラグのうち、オン状態に設定されているデータテーブル判別フラグを特定し、その特定されたデータテーブル判別フラグから、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納されている変動用表示データテーブルの種別を特定する（ステップ S 5 8 0 1）。次に、停止図柄判別フラグのうち、オン状態に設定されている停止図柄判別フラグを特定し、その特定された停止図柄判別フラグから、設定された停止図柄を特定する（ステップ S 5 8 0 2）。

20

【 2 8 3 2 】

< ステップ S 5 8 0 3 及び S 5 8 0 4 >

そして、ステップ S 5 8 0 2 の処理によって特定された変動用表示データテーブルの種別と、ステップ S 5 8 0 2 の処理によって特定された停止図柄とがマッチするかどうかを判別する（ステップ S 5 8 0 3）。上述したように、変動用表示データテーブルは、変動パターン毎に用意されているもので、各変動パターンには、外れ用、小当たり用などがある。そこで、ステップ S 5 8 0 3 の処理は、例えば、変動用表示データテーブルが外れ用の変動パターンに対応するものであるにもかかわらず、停止図柄が大当たり図柄に設定された場合は、これらはマッチしないと判断する。

30

【 2 8 3 3 】

ステップ S 5 8 0 3 の処理において、マッチすると判断される場合は（ステップ S 5 8 0 3 : Yes）、ステップ S 5 8 0 8 の処理へ移行し、比較フラグをオフに設定後（ステップ S 5 8 0 8）、図 2 0 9 の表示設定処理に戻る。一方、マッチしないと判断される場合は（ステップ S 5 8 0 3 : No）、まず、特殊変動が規定された特殊変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e 及び転送データテーブルバッファ 6 3 3 f にそれぞれ Null データを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップ S 5 8 0 4）。

【 2 8 3 4 】

40

< ステップ S 5 8 0 5 ~ S 5 8 0 8 >

次いで、特殊停止図柄（例えば、左列から「3」「4」「1」と表示される図柄）に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（ステップ S 5 8 0 5）、さらに、特殊変動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ 6 3 3 i に設定する（ステップ S 5 8 0 6）。なお、特殊変動演出は、上述したように、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させるものであるため、その演出時間は長時間（例えば 90 秒）に設定されている。従って、更新情報としての計時カウンタ 6 3 3 i には、特殊変動演出の演出時間に対応する時間データとして、90 秒（90000 ミリ秒）÷ 20 ミリ秒 = 4500 が設定される。

50

【 2 8 3 5 】

そして、更新情報としてのポインタ 6 3 3 g を 0 に初期化し（ステップ S 5 8 0 7 ）、比較フラグをオフに設定して（ステップ S 5 8 0 8 ）、表示設定処理に戻る。

【 2 8 3 6 】

このように、表示用変動パターンコマンドに基づき、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルと、表示用停止種別コマンドに基づき設定された停止図柄とが矛盾している場合は、特殊変動用表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されるので、図柄表示部 3 4 1 には、飾り図柄が高速に変動し続ける特殊変動演出が表示される。そして、停止時柄として、特殊停止図柄が設定されるので、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合に、その特殊停止図柄を図柄表示部 3 4 1 上に確定表示させることができる。

10

【 2 8 3 7 】

ここで、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置 6 では、主制御装置 4 において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができない恐れがある。これに対し、本遊技機 1 0 では、このような場合は特殊変動演出が行われ、変動表示後に特殊な外れを示す特殊停止図柄が図柄表示部 3 4 1 に確定表示されるので、主制御装置 4 における抽選の結果が外れであっても図柄表示部 3 4 1 に誤って大当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。

また、図柄表示部 3 4 1 に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置 4 における抽選結果が大当たりであれば、実際の遊技機 1 0 における遊技状態は特別遊技状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。更に、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示が外れであっても、遊技機 1 0 が大当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示が外れであるにも関わらず、遊技機 1 0 が大当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

20

【 2 8 3 8 】

<ステップ S 5 4 1 1 >

図 2 0 9 の表示設定処理の説明に戻り、比較処理（ステップ S 5 4 1 0 ）の後、又はステップ S 5 4 0 9 の処理において、比較フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップ S 5 4 0 9 : N o ）、ポインタ更新処理を実行する（ステップ S 5 4 1 1 ）。

30

【 2 8 3 9 】

[ポインタ更新処理]

ここで、図 2 1 3 を参照して、ポインタ更新処理について説明する。図 2 1 3 は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e 及び転送データテーブルバッファ 6 3 3 f の各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル、追加データテーブル及び転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ 6 3 3 g の更新を行う処理である。

40

【 2 8 4 0 】

<ステップ S 5 9 0 1 >

図 2 1 3 に示すように、ポインタ更新処理では、まず、更新情報であるポインタ 6 3 3 g に 1 を加算する（ステップ S 5 9 0 1 ）。即ち、ポインタ 6 3 3 g は、原則、V 割込処理が実行される度に 1 だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0 0 0 0 H」には、Start 情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「0 0 0 1 H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納されるのに合わせてポインタ 6 3 3 g の値が 0 に初期化された場合は、このポインタの更新処理によってその値が

50

1に更新されるので、アドレス「0001H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【2841】

<ステップS5902～S5905>

ステップS5901の更新処理によって、更新情報であるポインタ633gの値を更新した後、表示データテーブルバッファ633dに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ633gで示されるアドレスのデータがEnd情報であるか否かを判別する(ステップS5902)。その結果、End情報であれば(ステップS5902:Yes)、表示データテーブルバッファ633dに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ633gが更新されたことを意味する。

10

【2842】

そこで、表示データテーブルバッファ633dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルであるか否かを判別して(ステップS5903)デモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルであれば(ステップS5903:Yes)、ポインタ633gを1に設定し(ステップS5904)、更に、表示データテーブルバッファ633dに設定されているデモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ633iに設定して(ステップS5905)、ステップS5907の処理へ移行する。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、図柄表示部341には、デモ演出又は再始動演出を繰り返し表示させることができる。

20

【2843】

<ステップS5906>

ステップS5903の処理において、表示データテーブルバッファ633dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでも、再始動表示データテーブルでもないとは判別された場合は(ステップS5903:No)、更新情報であるポインタ633gの値を1だけ減算して(ステップS5906)、ステップS5907の処理へ移行する。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ633dにデモ用表示データテーブル及び再始動表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動用表示データテーブルや確定表示データテーブルが設定されている場合は、End情報が記載された1つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、図柄表示部341には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。

30

【2844】

ステップS5902の処理の結果、表示データテーブルバッファ633dに設定された表示データテーブルにおいて、ステップS5901の処理による更新後のポインタ633gで示されるアドレスのデータがEnd情報ではないとは判別される場合は、ステップS5903～S5905の処理をスキップして、ステップS5907の処理へ移行する。

【2845】

<ステップS5907～S5909>

ステップS5907の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば(ステップS5907:No)、そのままポインタ更新処理を終了し、図209の表示設定処理に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば(ステップS5907:Yes)、音声ランプ制御装置5を介して主制御装置4より確定コマンド(表示用確定コマンド)を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ633dに設定されている表示データバッファにおいてEnd情報が格納されているエンド位置アドレスから1だけ減算した値に、ポインタ633gの値を設定し(ステップS5908)、更に更新情報である計時カウンタの値を1に設定して(ステップS5909)、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場

40

50

合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブルの最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【 2 8 4 6 】

<ステップ S 5 4 1 2 >

図 2 0 9 の表示設定処理の説明に戻り、ポインタの更新処理の後、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d 及び追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定されている表示データテーブル及び追加データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスの描画内容を展開する（ステップ S 5 4 1 2）。V 割込処理のタスク処理（図 2 0 3（B）のステップ S 4 3 0 4）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、ステップ S 5 4 1 2 の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。なお、追加データテーブルにおいて、Null データが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e が Null データでクリアされているときは、常に Null データが追加データテーブルバッファ 6 3 3 e から展開されることになる。

10

【 2 8 4 7 】

<ステップ S 5 4 1 3 ~ S 5 4 2 1 >

次いで、更新情報である計時カウンタ 6 3 3 i の値を 1 だけ減算する更新処理を実行し（ステップ S 5 4 1 3）、減算後の計時カウンタ 6 3 3 i の値が 0 以下であるか否かを判断する（ステップ S 5 4 1 4）。そして、計時カウンタ 6 3 3 i の値が 1 以上である場合は（ステップ S 5 4 1 4 : N o）、そのまま表示設定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、計時カウンタ 6 3 3 i の値が 0 以下である場合は（ステップ S 5 4 1 4 : Y e s）、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に変動用表示データテーブルが設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くステップ S 5 4 1 5 の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（ステップ S 5 4 1 5）。

20

【 2 8 4 8 】

その結果、確定コマンドフラグがオンであれば（ステップ S 5 4 1 5 : Y e s）、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e 及び転送データテーブルバッファ 6 3 3 f にそれぞれ Null データを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップ S 5 4 1 6）。次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを更新情報である計時カウンタ 6 3 3 i に設定し（ステップ S 5 4 1 7）、更に、更新情報であるポインタ 6 3 3 g の値を 0 に初期化する（ステップ S 5 4 1 8）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（ステップ S 5 4 1 9）、次いで、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定後（ステップ S 5 4 2 0）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 6 3 3 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（ステップ S 5 4 2 1）、図 2 0 3（B）の V 割込処理に戻る。

30

40

【 2 8 4 9 】

これにより、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に変動用表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、特図遊技演出における停止図柄の確定表示演出が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別

50

のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、MPU631に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置6の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を図柄表示部341に表示させることができる。

【2850】

なお、ステップS5421の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる特図遊技演出において図柄表示部341に表示すべき飾り図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、特図遊技演出における飾り図柄の表示は、1つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。V割込処理のタスク処理(図203(B)のステップS4304)では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、ステップS5421によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき飾り図柄を特定する。これにより、1つ前の特図遊技演出における停止図柄から特図遊技演出が開始される。

10

【2851】

<ステップS5422～S5427>

ステップS5415の処理において、確定コマンドフラグがオンではなくオフであれば(ステップS5415:No)、図210に示すステップS5422の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS5422)。そして、確定表示フラグがオンであれば(ステップS5422:Yes)、ステップS5414の処理における判定の結果(ステップS5414:Yes)は、確定表示演出が終了したことを意味するので、確定表示フラグをオフに設定した後(ステップS5423)でモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに設定し(ステップS5424)、次いで、データ表示の演出時間に対応する時間データを更新情報である計時カウンタ633iに設定する(ステップS5425)。そして、ポインタ633gを0に初期化し(ステップS5426)をン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して(ステップS5427)、図203(B)のV割込処理を終了する。

20

30

【2852】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の特図遊技演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に、図柄表示部341にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【2853】

なお、ステップS5422:Yesの分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、ステップS5416の処理によって、追加データテーブルバッファ633e及び転送データテーブルバッファ633fはいずれもその内容がクリアされている。よって、ステップS5424の処理では、それらのデータテーブルバッファのクリア処理を省略している。これにより、MPU631における処理負荷の軽減を図ることができる。

40

【2854】

<ステップS5428>

ステップS5422の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば(ステップS5422:No)、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する(ステップS5428)。そして、デモ表示フラグがオンであれば(ステップS5428:Yes)、ステップS5414の処理における判定の結果(ステップS5414:Yes)は、デモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V割込処理に戻る。そして、この場合、次回のV割込処理の中で実行されるポインタ更新処理に

50

よって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 5 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【 2 8 5 5 】

< ステップ S 5 4 2 9 及び S 5 4 3 0 >

ステップ S 5 4 2 8 の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（ステップ S 5 4 2 8 : N o ）、ステップ S 5 4 1 4 の処理における判定の結果（ステップ S 5 4 1 4 : Y e s ）は、特図遊技演出が終了したことを意味する。そこで、特図遊技演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドを受信されない場合は、再始動演出を開始するために、特図遊技演出に対応する変動用表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されるのに合わせて 0 に初期化された更新情報である再始動タイマカウンタに 1 を加算する更新処理を実行し（ステップ S 5 4 2 9 ）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値になったか否かを判別する（ステップ S 5 4 3 0 ）。

10

【 2 8 5 6 】

< ステップ S 5 4 3 1 ~ S 5 4 3 3 >

再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（ステップ S 5 4 3 0 : N o ）、そのまま表示設定処理を終了し、図 2 0 3 (B) の V 割込処理に戻る。また更新情報である再始動タイマカウンタが所定値である場合は（ステップ S 5 4 3 0 : Y e s ）、再始動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e 及び転送データテーブルバッファ 6 3 3 f にそれぞれ N u l l データを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップ S 5 4 3 1 ）。そして、再始動演出の演出時間に対応する更新情報である時間データを計時カウンタ 6 3 3 i に設定し（ステップ S 5 4 3 2 ）、更に、更新情報であるポインタ 6 3 3 g の値を 0 に初期化して（ステップ S 5 4 3 3 ）、図 2 0 3 (B) の V 割込処理に戻る。

20

【 2 8 5 7 】

これにより、表示制御装置 6 では、特図遊技演出の終了に伴って飾り図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信されない場合には、再始動演出が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、飾り図柄を振動させた画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出であるので、遊技者は、図柄表示部 3 4 1 において、飾り図柄の変動が停止表示された後にその飾り図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

30

【 2 8 5 8 】

なお、再始動表示データテーブルによって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理によって、再び再始動表示データテーブルの先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置 5 より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。ここで、再始動演出は、所定位置を中心に飾り図柄を振動（揺動）させる態様で図柄表示部 3 4 1 に表示させるものであり、その再始動表示データテーブルでは、飾り図柄を少なくとも 1 回揺動させて表示させるのに必要な描画内容だけを規定する。そして、この再始動表示データテーブルの先頭から繰り返し描画内容を展開することで、図柄表示部 3 4 1 に飾り図柄を繰り返し振動させた再始動演出が表示される。このように、再始動演出を、図柄表示部 3 4 1 に飾り図柄を振動させて表示させる演出とすることで、その再始動表示データテーブルを、少なくとも 1 回飾り図柄を揺動させて表示させるのに必要な描画内容だけを記憶させておけばよいので、再始動表示データテーブルを記憶するために必要な容量を小さく抑えることができる。

40

【 2 8 5 9 】

また、再始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置 5 より表示用確定コマンドを受信した場合は、図 2 0 9 に示すステップ S 5 4

50

16の処理が行われ、表示データテーブルバッファ633dには確定表示データテーブルが設定される。これにより、再始動演出中であっても表示用確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄判別フラグで示される停止図柄で飾り図柄の停止表示がなされ、確定表示が図柄表示部341に表示される。

【2860】

また、始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置5より表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図206(A)のステップS4801の処理が行われ、表示データテーブルバッファ633dには、変動用表示データテーブルが設定されて、図柄表示部341に特図遊技演出が表示される。また、始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置5より表示用デモコマンドを受信した場合は、図205(C)のステップS4701の処理が行われ、表示データテーブルバッファ633dには、デモ用表示データテーブルが設定されて、図柄表示部341にデモ演出が表示される。再始動演出は、特図遊技演出の終了に伴って飾り図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、本来受信されるべき主制御装置4からの確定コマンド(表示用確定コマンド)が受信されない場合に表示される演出であるため、ノイズや誤動作等の影響により、再始動演出が表示されている間も確定コマンドが受信されない可能性がある。これに対し、本実施形態では、再始動演出中に表示用変動パターンコマンドや表示用デモコマンドを受信すれば、そのコマンドに対応する演出を図柄表示部341に表示させることができるので、図柄表示部341における各種演出を遊技機10の遊技状態に合わせて行わせることができる。

【2861】

なお、V割込処理(図203(B)参照)において簡易画像表示フラグ633cがオンの場合に実行される簡易表示設定処理(ステップS4309)も、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による特図遊技演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置5を介して主制御装置4より確定コマンド(表示用確定コマンド)を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像(図158(B)及び図158(C)のいずれか)を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ633dに設定する処理が行われる。また、電源投入時変動画像による特図遊技演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置5を介して主制御装置4より受信すべき確定コマンド(表示用確定コマンド)の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像の特図遊技演出を再始動させることを規定した表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに設定する処理が行われる。

【2862】

また、比較処理では、表示用変動パターンコマンドによって指示された変動パターンと、表示用停止種別によって指示された停止種別とを比較し、これらが一致しない場合は、停止図柄として外れ図柄を設定する。

【2863】

[転送設定処理]

次いで、図214及び図215を参照して、表示制御装置6のMPU631で実行されるV割込処理の転送設定処理(ステップS4305)について説明する。ここで、図214(A)は、転送設定処理を示すフローチャートである。

【2864】

<ステップS6001~S6003>

図214(A)に示すように、転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ633cがオンか否かを判別する(ステップS6001)。そして、簡易画像表示フラグ633cがオンであれば(ステップS6001:Yes)、常駐用ビデオRAM635に常駐すべき全ての画像データがキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して(ステップS6002)、転送設定処理を終了し、V割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ637に対して、常駐用ビ

デオRAM635に常駐すべき画像データをキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図214(B)を参照して後述する。

【2865】

一方、ステップS6001の処理の結果、簡易画像表示フラグ633cがオンではない、即ち、オフであれば(ステップS6001:No)、常駐用ビデオRAM635に常駐すべき全ての画像データがキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し(ステップS6003)、転送設定処理を終了して、V割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタROM634からの画像データの転送は、通常用ビデオRAM636に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図215を参照して後述する。

10

【2866】

[常駐画像転送設定処理]

次いで、図214(B)を参照して、表示制御装置6のMPU631で実行される転送設定処理(ステップS4305)の一処理である常駐画像転送設定処理(ステップS6002)について説明する。図214(B)は、この常駐画像転送設定処理(ステップS6002)を示すフローチャートである。

【2867】

<ステップS6101及びS6102>

20

図214(B)に示すように、常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ637に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し(ステップS6101)、転送指示を送信していれば(ステップS6101:Yes)、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ637により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する(ステップS6102)。このステップS6102の処理では、画像コントローラ637に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ637から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、ステップS6102の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合(ステップS6102:No)、画像コントローラ637において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合(ステップS6102:Yes)、ステップS6103の処理へ移行する。また、ステップS6101の処理の結果、画像コントローラ637に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も(ステップS6101:No)、ステップS6103の処理へ移行する。

30

【2868】

<ステップS6103及びS6104>

ステップS6103の処理では、常駐用ビデオRAM635に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し(ステップS6103)、未転送の常駐対象画像データがあれば(ステップS6103:No)、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635へ転送するように、画像コントローラ637に対する転送指示を設定し(ステップS6104)、常駐画像転送設定処理を終了する。

40

【2869】

これにより、描画処理において画像コントローラ637に対して送信される更新情報としての描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ637は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタROM634の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報(この場合は、常駐用ビデオRAM635)、及び転送先(ここで転送される常駐対象画像データを格納す

50

べき常駐用ビデオRAM 635に設けられたエリア)の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ637は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 634から読み出して一旦バッファRAM 637aに格納した後、常駐用ビデオRAM 635の未使用期間中に、常駐用ビデオRAM 635の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 631に対して、転送終了信号を送信する。

【2870】

<ステップS6105>

ステップS6103の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば(ステップS6103: Yes)、簡易画像表示フラグ633cをオフに設定して(ステップS6105)、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、V割込処理(図203(B)参照)において、簡易コマンド判定処理(図203(B)のステップS4308参照)及び簡易表示設定処理(図203(B)のステップS4309参照)ではなく、コマンド判定処理(図204~図208参照)及び表示設定処理(図209~図212参照)が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、図柄表示部341には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタROM 634からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理(図215参照)により、通常用ビデオRAM 636に対して行われる(図214(A)のステップS6001: No参照)。

【2871】

MPU 631は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像及び電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオRAM 635に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタROM 634から常駐用ビデオRAM 635に対して転送することができる。そして、MPU 631は、常駐用ビデオRAM 635に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオRAM 635に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオRAM 635に常駐されることになる。

【2872】

よって、常駐用ビデオRAM 635に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM 635に転送された後、表示制御装置6は、この常駐用ビデオRAM 635に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ637にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM 635に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aで構成されたキャラクタROM 634から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って図柄表示部341に描画した画像を表示することができる。

【2873】

特に、常駐用ビデオRAM 635には、背面画像や、飾り図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置4、音声ランプ制御装置5や表示制御装置6などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM 634をNAND型フラッシュメモリ634aで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、図柄表示部341に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【2874】

[通常画像転送設定処理]

次いで、図215を参照して、表示制御装置6のMPU 631で実行される転送設定処理(ステップS4305)の一処理である通常画像転送設定処理(ステップS6003)について説明する。図215は、この通常画像転送設定処理を示すフローチャートである。

【2875】

10

20

30

40

50

<ステップS 6 2 0 1 ~ S 6 2 0 4 >

図 2 1 5 に示すように、通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（ステップ S 4 3 0 3）のポイント更新処理（ステップ S 5 4 1 1）によって更新されたポイント 6 3 3 g で示されるアドレスに記載された情報を取得する（ステップ S 6 2 0 1）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（ステップ S 6 2 0 2）、転送データ情報であれば（ステップ S 6 2 0 2 : Y e s）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ ROM 6 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 6 3 6）の先頭アドレスを抽出して、ワーク RAM 6 3 3 に設けられた転送データバッファに格納し（ステップ S 6 2 0 3）、更に、ワーク RAM 6 3 3 に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（ステップ S 6 2 0 4）、ステップ S 6 2 0 5 の処理へ移行する。

10

【 2 8 7 6 】

<ステップS 6 2 0 5 及び S 6 2 0 6 >

また、ステップ S 6 2 0 2 の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Null データであれば（ステップ S 6 2 0 2 : N o）、ステップ S 6 2 0 3 及びステップ S 6 2 0 4 の処理をスキップして、ステップ S 6 2 0 5 の処理へ移行する。ステップ S 6 2 0 5 の処理では、画像コントローラ 6 3 7 に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（ステップ S 6 2 0 5）、転送指示を設定していれば（ステップ S 6 2 0 5 : Y e s）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 6 3 7 により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（ステップ S 6 2 0 6）。

20

【 2 8 7 7 】

このステップ S 6 2 0 6 の処理では、画像コントローラ 6 3 7 に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ 6 3 7 から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、ステップ S 6 2 0 6 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（ステップ S 6 2 0 6 : N o）、画像コントローラ 6 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（ステップ S 6 2 0 6 : Y e s）、ステップ S 6 2 0 7 の処理へ移行する。また、ステップ S 6 2 0 5 の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 6 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（ステップ S 6 2 0 5 : N o）、ステップ S 6 2 0 7 の処理へ移行する。

30

【 2 8 7 8 】

<ステップS 6 2 0 7 ~ S 6 2 1 1 >

ステップ S 6 2 0 7 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し、転送開始フラグがオンであれば（ステップ S 6 2 0 7 : Y e s）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（ステップ S 6 2 0 8）、ステップ S 6 2 0 3 の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップ S 6 2 1 5 の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（ステップ S 6 2 0 7 : N o）、次いで、新規連続予告コマンドフラグはオンか否かを判別する（ステップ S 6 2 0 9）。

40

【 2 8 7 9 】

そして、新規連続予告コマンドフラグがオンであれば（ステップ S 6 2 0 9 : Y e s）、連続予告コマンドが処理され、連続予告演出用の連続予告用追加データテーブルが追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定されたことを意味するので、新規連続予告コマンドフラグをオフに設定した後（ステップ S 6 2 1 0）、連続予告画像種別毎に設けられた連続予告判別フラグのうち、オン状態にある連続予告判別フラグに対応する連続予告画像の画像データが格納されているキャラクタ ROM 6 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アド

50

レス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 636)の先頭アドレスを特定し(ステップS 6211)、この特定した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップS 6215の処理へ移行する。

【2880】

<ステップS 6212 ~ S 6214 >

ステップS 6209の処理において、新規連続予告コマンドフラグがオンではなく、オフであれば(ステップS 6209: No)、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する(ステップS 6212)。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば(ステップS 6212: No)、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

10

【2881】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば(ステップS 6212: Yes)、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後(ステップS 6213)、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタROM 634の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 636)の先頭アドレスを特定し(ステップS 6214)、この特定した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップS 6215の処理へ移行する。

20

【2882】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Aのものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオRAM 635の背面画像エリア635cに常駐されているので、通常用ビデオRAM 636に転送すべき画像データが存在しない。よって、ステップS 6214の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面Aのものであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。

【2883】

<ステップS 6215 ~ S 6217 >

ステップS 6215の処理では、転送対象画像が通常用ビデオRAM 636に既に格納されているか否かを判別する。このステップS 6215の処理における判別では、格納画像判別フラグ633jを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ633jより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 636に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオRAM 636に格納されていないと判断する。

30

【2884】

そして、ステップS 6215の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオRAM 636に格納されていれば(ステップS 6215: Yes)、キャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置6の各部における処理負担の軽減や、バスライン640におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

40

【2885】

一方、ステップS 6215の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオRAM 636に格納されていなければ(ステップS 6215: No)、その転送対象画像の転送指示を設定する(ステップS 6216)。これにより、描画処理において画像コントローラ637に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ637は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636へ転

50

送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタROM 634の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオRAM 636）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオRAM 636の画像格納エリア636aに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ637は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 634から読み出して、指定されたビデオRAM（ここでは、通常用ビデオRAM 636）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 631に対して、転送終了信号を送信する。

【2886】

10

ステップS6216の処理の後、格納画像判別フラグ633jを更新し（ステップS6217）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像判別フラグ633jの更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア636aのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【2887】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で連続予告コマンドに対する処理が実行され、その連続予告コマンドで示された連続予告画像に対応する追加データテーブルが追加データテーブルバッファ633eに設定された場合は、その追加データテーブルで用いられる連続予告画像の画像データを遅滞なくキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオRAM 635の背面画像エリア635cに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636に転送させることができる。

20

【2888】

また、本実施形態では、主制御装置4からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置5から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ633dに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ633fに設定される。そして、MPU 631は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ633fに設定された転送データテーブルのポインタ633gで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ637に対する転送対象画像の転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ633dに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636へ転送することができる。

30

【2889】

40

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア636aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM 634から画像格納エリア636aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM 635に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア636aに格納させておくことができる。

【2890】

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによってキャラ

50

クタROM 634を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM 634から読み出し、通常用ビデオRAM 636へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部341に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 635に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636へ転送することができる。

【2891】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【2892】

[描画処理]

次いで、図216を参照して、表示制御装置6のMPU 631で実行されるV割込処理の描画処理(ステップS4306)について説明する。図216は、描画処理を示すフローチャートである。

【2893】

<ステップS6301>

図215に示すように、描画処理では、V割込処理のタスク処理(図203のステップS4304)で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ(表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報)、及び、V割込処理の転送設定処理(図203のステップS4305)により設定された転送指示から、図164に示す更新情報としての描画リストを生成する(ステップS3301)。即ち、ステップS6301の処理では、V割込処理のタスク処理(図203のステップS4304)で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを特定し、その特定された格納RAM種別とアドレスとに対して、V割込処理のタスク処理(図203のステップS4304)で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報(詳細情報)として、スプライトの画像データが格納されている格納RAM種別ならびにアドレス及びそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、V割込処理の転送設定処理(図203のステップS4305)により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 634の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 636)の先頭アドレスを追記する。

【2894】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオRAM 635のエリア、又は、通常用ビデオRAM 636の画像格納エリア636aのサブエリアが固定されているので、MPU 631は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納RAM種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【2895】

<ステップS6302>

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ633

10

20

30

40

50

kによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（ステップS6302）。ここでは、描画対象バッファフラグ633kが0である場合は、描画対象バッファ情報として第1フレームバッファ636bに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ633kが1である場合は、描画対象バッファ情報として第2フレームバッファ636cに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【2896】

画像コントローラ637は、MPU631より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

10

【2897】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM634の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM636）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタROM634から読み出してバッファRAM637aに一時的に格納した後、通常用ビデオRAM636が未使用状態にあるときを見計らって、バッファRAM637aに格納した画像データを通常用ビデオRAM636の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオRAM636に格納された画像データは、その後MPU631より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

20

【2898】

なお、画像コントローラ637は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を図柄表示部341に送信する。これにより、図柄表示部341に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を図柄表示部341に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

30

【2899】

<ステップS6303>

描画処理は、ステップS6302の処理の後、描画対象バッファフラグ633kの更新処理を実行する（ステップS6303）。そして、描画処理を終了して、図203のV割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ633kの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ636bと第2フレームバッファ636cとの間で交互に設定される。

40

【2900】

ここで、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ637から送信されるV割込信号に基づいて、MPU631により実行されるV割込処理（図203（B）参照）の描画処理が実行される度に行われることになる。これにより、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ636bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ636cが指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバ

50

ッファ 6 3 6 c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b が指定される。よって、先に第 1 フレームバッファ 6 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 6 3 6 c に新たな画像が展開される。

【 2 9 0 1 】

そして、更に次の 2 0 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 6 3 6 c が指定される。よって、先に第 2 フレームバッファ 6 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 6 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、2 0 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 及び第 2 フレームバッファ 6 3 6 c のいずれかを交互に指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 2 0 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【 2 9 0 2 】

このように、本実施形態では、1 回の特図遊技に対して図柄表示部 3 4 1 において実行される特図遊技演出が、特図大当たり抽選の結果に基づいて 1 回の特図遊技に対して設定された変動種別（演出パターン）に応じて、更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで実行される。つまり、図柄表示部 3 4 1 での特図遊技演出は、特図遊技が開始されてから飾り図柄の変動表示時間に対応した回数で、更新情報である描画リストの更新処理が実行されることで終了する。そして、当該特図遊技の変動表示時間に対応した更新情報である描画リストの更新処理が終了した場合、当該特図遊技が特図大当たり抽選の結果が外れであることを報知するものであり、当該特図遊技の終了後に実行すべき特図遊技の保留があると、当該保留に対する特図遊技が開始されると共に当該特図遊技に対して、改めて更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで特図遊技演出が実行される。つまり、特図大当たり抽選の結果が小当たりであること報知する特図遊技が実行されるまでは特図遊技が繰り返し実行され、各特図遊技において、図柄表示部 3 4 1 で実行される特図遊技演出が、更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで実行される。これにより、1 回の特図遊技に対する図柄表示部 3 4 1 での特図遊技演出を円滑かつ確実に実行することが可能になる。

【 2 9 0 3 】

一方、当該特図遊技が特図大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知するものである場合、当該特図遊技の変動表示時間に対応した更新情報である描画リストの更新処理が終了すると、当該特図遊技演出の終了後に小当たり遊技が実行されることで利益遊技状態である小当たり遊技状態が発生される。小当たり遊技を発生させる特図遊技の遊技中状態では、特図大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知するための報知表示として飾り図柄がゾロ目で確定表示される。そして、小当たり遊技を発生させる特図遊技の遊技中状態では、前述のように、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）（図 1 6 8（B）参照）や昇格演出（昇格表示）（図 1 6 8（C）参照）が実行されることがある。

【 2 9 0 4 】

遊技中状態である特図遊技における特別演出である復活演出（復活表示）は、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、遊技中状態である特図遊技における復活演出（昇格表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから報知表示としてゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図 1 6 8（B）参照）。

【 2 9 0 5 】

10

20

30

40

50

一方、遊技中状態である特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）では、例えば小当たり遊技でのV入賞口833への遊技球の入球により4R時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技でのV入賞口833への遊技球の入球により16R時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、遊技中状態である特図遊技における昇格演出（昇格表示）は、報知表示として飾り図柄が「777」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「777」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図168（C）参照）。

【2906】

このような遊技中状態である特図遊技における昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、前述のように、大当たりを報知する遊技中状態である1回の特図遊技に対して設定される特定の変動種別（演出パターン）に組み込まれた演出である（図168（A）参照）。つまり、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、飾り図柄の変動表示時間や特図大当たり抽選の結果に応じて複数設定される変動種別（演出パターン）から、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）が実行される特定の変動種別（演出パターン）が設定された場合に、当該特図遊技演出の一部（飾り図柄の変動表示の一部）として実行される。そのため、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、当該特図遊技に対して設定された特定の変動種別（演出パターン）に基づいて、更新情報である描画リストの更新処理を当該変動種別（演出パターン）に応じて規定される回数だけ繰り返すことで実行される。換言すれば、大当たりを報知する遊技中状態である1回の特図遊技において昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行する場合、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態更新処理の所定期間前までの更新処理において昇格前又は復活前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新することで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。これにより、大当たりを報知する遊技中状態である1回の特図遊技に対する図柄表示部341での飾り図柄の昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を円滑かつ確実に実行することが可能になる。

【2907】

なお、前述のように、本実施形態の遊技機10は、1種2種混合機として構成されているが、当該遊技機10をループ確変機、ST機、V-ST機として構成する場合においても、大当たりを報知する遊技中状態である特図遊技において、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）などの特別演出である再抽選演出（再抽選表示）を実行すること、大当たりを報知する遊技中状態である特図遊技において、例えば通常大当たりから確変大当たりへの昇格を報知、大当たり遊技でのラウンド遊技数が増加する昇格、外れからの大当たりへの復活を実行することが考えられるが、この場合の昇格演出や復活演出において、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態の所定期間前までの更新処理において昇格前又は復活前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新して更新終了状態とすることで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。

【2908】

また、本実施形態では、損益分岐点が、例えば工場出荷時の設計値に基づいて設定されるが、これに代えて、損益分岐点を他の基準に基づいて設定してもよい。例えば、工場出荷前の遊技機10に対して試打試験を行い、この試打試験の結果に基づいて損益分岐点を設定することが考えられる。

【2909】

また、損益分岐点は、固定的なものではなく、当該遊技機10に組み込んだプログラムに基づいて変更可能とすることも考えられる。例えば、遊技情報格納エリア412dに格納される前述の遊技情報（性能情報）、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「単位大当たり抽選回数」などのうちの1つ又は複数の遊技情報（性能情報

）に基づいて損益分岐点を変更することも考えられる。これにより、遊技機 10 ごとの遊技盤 31 に打設された遊技釘の出荷時のバラツキや、遊技釘の経年劣化に対応して損益分岐点を変更できるため、現状の遊技機 10 の状態に対応して損益分岐点を設定することが可能になる。

【2910】

なお、損益分岐点の変更タイミングは、遊技機 10 の主電源のオン時、RAM クリア時、一定回数の特図遊技の実行ごと（例えば 1 万回ごと）、一定回数の大当たり遊技の実行ごと（例えば 1000 回ごと）などが考えられる。

【2911】

また、本実施形態では、小当たり遊技が発生した場合に図柄表示部 341 において実行されるオープニング演出が、損益分岐点の前後で、第 1 報知態様である得表示オープニング演出から第 2 報知態様である損表示オープニング演出に切り替えられるが、得表示オープニング演出及び損表示オープニング演出では、図柄表示部 341 に加えて、又は代えて、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させることの損得の報知を、他の演出手段、例えばスピーカ 26、電飾部 27、可動役物部材 39（図 4 参照）などにおいて実行するようにしてもよい。具体的には、小当たり遊技のオープニング演出において、スピーカ 26 から、例えば得報知（第 1 報知態様）として「右打ちしたほうがいいよ」などの音声出力を実行する一方で、損報知（第 2 報知態様）として「右打ちしないほうがいいよ」などの音声出力を実行することが考えられる。また、小当たり遊技のオープニング演出において、例えば電飾部 27 を青色などに発光させることで得報知（第 1 報知態様）を実行する一方で、電飾部 27 を赤色などに発光させることで損報知（第 2 報知態様）を実行することが考えられる。さらに、小当たり遊技のオープニング演出において、可動役物部材 39 の可動態様を 2 種類設定し、これらの可動態様をうちの一方を得報知（第 1 報知態様）とする一方で、他方を損報知（第 2 報知態様）とすることが考えられる。可動役物部材 39 による大当たり遊技を発生させることの損得の報知の 2 つの可動態様としては、例えば可動役物部材 39 を図柄表示部 341 の表示面と重複させて移動させる場合の、上下動などの往復動の移動距離（ストローク、振幅）や移動速度を 2 種類設定することが考えられる。

【2912】

また、本実施形態では、所定タイミング（例えば損益分岐点よりも 20 回前の天井発動残回数が 140 回である点）と特定タイミング（例えば損益分岐点よりも 20 回後の天井発動残回数が 100 回である点）との間の損益分岐点を含む中間期間（例えば天井発動残回数が 100 回～140 回）において小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出として図柄表示部 341 において第 3 報知態様のボーダー報知がなされるが、このようなボーダー報知は、前記中間期間において実行される特図遊技において実行してもよい。例えば、図 186 に示すように、前記中間期間において実行される特図遊技において、図柄表示部 341 での飾り図柄の変動表示を含む特図遊技演出の視認を阻害しない領域に文字画像のテロップ表示などを実行することが考えられる。

【2913】

ここで、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間において小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニングにおいて第 3 報知態様のボーダー報知がなされると、ボーダー報知がなされる期間は、小当たり遊技が発生した場合のオープニングに限定される。そのため、遊技者からすれば、大当たり遊技を発生させるか否か、即ち右打ちを行って羽役物装置 83 の V 入賞口 833 に遊技球が入球させるか否かを判断する時短が短い。そのため、遊技者が右打ちを行うか否かを検討している間に、羽役物装置 83 の V 入賞口 833 に遊技球が入球させることが可能な期間が過ぎてしまい、大当たり遊技を発生させることができないことが起こり得る。特に、当該遊技機 10 に対する遊技知識が乏しい遊技者にとっては、小当たり遊技のオープニングにおいて第 3 報知態様のボーダー報知がなされても、その意味を理解できないか、意味を理解するまでに時間を要することがあるため、オープニングにおいて第 3 報知態様のボーダー報知

がなされた小当たり遊技に基づいて、大当たり遊技を発生させることができない事態が起こり易くなる。これとは逆に、小当たり遊技が開始されることで、無条件に右打ちを行ってしまっ、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させてしまうことが起こり得る。

【2914】

これに対して、小当たり遊技が発生する確率は低く（本実施形態では約1/318.1（図166（A）参照））、前記中間期間実行可能な特図遊技の実行回数も比較的多い（本実施形態では40回（図185（A）参照））。そのため、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間で実行される特図遊技においてボーダー報知を行うことで、長時間にわたってボーダー報知を行うことができる。これにより、特図遊技においてボーダー報知がなされている場合、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させるかを事前に判断しておくことが可能になる。その結果、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させられなかったり、これとは逆に、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させてしまったりすることが防止され、遊技者が希望する利益を遊技者が享受することが可能になる。

10

【2915】

なお、特図遊技でのボーダー報知の実行タイミングについては特に制限はないが、例えば飾り図柄が高速で変動表示される高速変動演出が実行されているタイミングに設定するのが好ましい。このように、特図遊技でのボーダー報知の実行タイミングを高速変動演出が実行されているタイミングに設定することで、後にリーチ演出が実行される場合であっても、ボーダー報知によって、そのリーチ演出の視認や音声出力の聞き取りが阻害されることが防止される。

20

【2916】

また、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間において実行される特図遊技でのボーダー報知（第3報知態様）は、図柄表示部341に加えて、又は代えて、他の演出手段、例えばスピーカ26、電飾部27、可動役物部材39（図4参照）などにおいて実行するようにしてもよい。具体的には、前記中間期間で実行される特図遊技において、スピーカ26から、例えばボーダー報知（第3報知態様）として「損・得・損・得・損・得・・・」などの損得が曖昧な音声出力を実行することが考えられる。また、前記中間期間で実行される特図遊技において、電飾部27を特定の態様で点滅させること、例えば高速点滅や低速点滅の他、不規則な間隔での点滅などのような遊技者が違和感を覚える演出を実行することが考えられる。さらに、前記中間期間で実行される特図遊技において、可動役物部材39を図柄表示部341の表示面と重複させて特定の態様で可動させること、例えば可動役物部材39を、高速微振動、低速微振動、不規則な間隔での微振動などのような遊技者が違和感を覚える演出を実行することが考えられる。

30

【2917】

以上のように、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である0となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第1報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第2報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、段階での遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオープニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に

40

50

大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態であるb時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によってb時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため遊技の興趣が向上される。

【2918】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実にを行うことが可能になる。

10

【2919】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第3の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【2920】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【2921】

[第5の実施形態]

パチンコ遊技機では、大当たり抽選の結果が当たりであることを契機として大当たり遊技が実行される場合、当該大当たり遊技での出玉のインパクトの改善が望まれている。

20

【2922】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、
遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段と、
遊技者による所定の発射操作に基づいて遊技球が流下する所定流路と、
を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態と遊技球を受け入れない受入非許可状態とに状態が可変可能な第1の入球手段と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段と、を備えた遊技機であって、

30

所定遊技状態中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果を導出可能な導出手段と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態において特定の切替条件が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段と、

40

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための制御を行う発生制御手段と、

前記特別条件が成立することに基づく前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、当該複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示を実行する特定演出表示手段と、

を備えている。

【2923】

発射手段は、遊技者の発射操作によって遊技球を遊技領域の所定方向に発射することができる発射機構であればよい。発射手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例

50

例えば遊技球に発射力を付与する発射機構、ソレノイドなど利用した電動式の発射機構、バネ式の発射機構、回転操作可能な発射ハンドルを備える発射機構、レバー操作可能な発射レバーを備える発射機構、ボタン操作可能な発射ボタンを備える発射機構、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 9 2 4 】

所定流路は、遊技者による所定の発射操作に基づいて遊技球が流下する遊技球流路であればよい。所定流路としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部に遊技球が入球可能な流路、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が
10
実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）に遊技球が入球可能な遊技球流路、特定遊技において入球可能状態とされる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球可能な遊技球流路、大当たり遊技に
20
おいて遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球可能な遊技球流路、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、特別電動役物によ
30
って遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が
40
実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、演出表示が実行される表示手段の下部領域又は下方領域の正面が正面側に設けられるステージに遊技球が誘導される遊技球流路（いわゆるワープルート）、遊技領域の左側領域（例えば演出表示が実行される表示手段の左側領域）に設定される遊技球流路（いわゆる左打ちルート）、遊技領域の右側領域（例えば演出表示が実行される表示手段の右側領域）に設定される遊技球流路（いわゆる

10

20

30

40

50

右打ちルート)、各種入球部に遊技球を入球させることなく遊技盤の背面側に遊技球を排出する排出口に遊技球が入球可能な遊技球流路、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 9 2 5 】

受入許可状態は、遊技球が入球可能な入球部への遊技球の入球を受け入れる状態であればよく、少なくとも物理的に入球部への遊技球の入球を受け入れる受入可能状態、及び入球部への遊技球の入球に基づいて特定の処理を実行する受入可能状態が含まれる。一方、受入非許可状態は、遊技球が入球可能な入球部への遊技球の入球を受け入れない状態であればよく、少なくとも物理的に入球部への遊技球の入球を受け入れない受入不能状態、及び入球部への遊技球の入球に基づいて特定の処理を実行しない受入不能状態が含まれる。受入許可状態及び受入非許可状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）の開放状態及び閉鎖状態、特定遊技において入球可能状態とされる入球部の開放状態及び閉鎖状態、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））の開放状態及び閉鎖状態、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））の開放状態及び閉鎖状態、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によっても非電動役物を作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によっても作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によっても作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によっても作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によっても作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の

10

20

30

40

50

入球に基づく小当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の数値情報の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定のカウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の乱数カウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく大当たり乱数カウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図当たり乱数カウンタ値の取得可能状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の数値情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定遊技又は所定の抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく特図遊技又は大当たり抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図遊技又は普図当たり抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【2926】

第1の入球手段は、遊技球流路を流下する遊技球が入球可能な領域であり、遊技球を受け入れる受入可能状態と遊技球を受け入れない受入不能状態とに状態が可変可能な入球部であればよい。第2の入球手段は、遊技球流路を流下する遊技球が入球可能な領域であり、第1の入球手段とは異なる入球部であればよい。第1の入球手段及び第2の入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）、特定遊技において入球可能状態とされる入球部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

30

40

【2927】

50

入球振分手段は、所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域であって、遊技球が入球した場合に遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な振分機能部であればよい。入球振分手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球が入球した場合に電動式の可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に機械式の可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に所定方向に全体又は一部が往復移動可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に全体又は一部が回転可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合にスライド移動可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、賞球が払い出される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、特定遊技において入球可能状態とされる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部（例えば電チュー式始動口）、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊

10

20

30

40

50

技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部(第1(特1)入賞口)を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部(第2(特2)入賞口)を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2928】

所定遊技状態は、遊技の進行中に実現可能な遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態)、確変遊技状態、所定の入球部が電動役物により開閉される遊技状態、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態、振分機能部への遊技球の受入可能状態、振分機能部への遊技球の受入不能状態、所定の入球部が特別電動役物により開閉可能な遊技状態、所定の入球部が非電動役物により開閉可能な遊技状態、大当たり遊技状態、大当たり遊技状態における開閉実行モードの実行状態、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の実行状態、大当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入可能状態、大当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入不能状態、小当たり遊技状態、小当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入可能状態、小当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入不能状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2929】

所定条件は、所定の入球部への遊技球の入球に基づいて成立する遊技条件であればよい。所定条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技状態が移行する遊技条件、通常遊技状態に移行する遊技条件、通常遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、確変遊技状態に移行する遊技条件、確変遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態)に移行する遊技条件、時短遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、大当たり遊技状態に移行する遊技条件、大当たり遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、小当たり遊技状態に移行する遊技条件、小当たり遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、特定遊技を実行する遊技条件、特図遊技を実行する遊技条件、大当たり遊技を実行する遊技条件、小当たり遊技を実行する遊技条件、普図遊技を実行する遊技条件、普図当たり遊技を実行する遊技条件、所定の抽選を実行(抽選種別に対応する乱数値を取得)する遊技条件、大当たり抽選を実行(大当たり乱数カウンタ値を取得)する遊技条件(特図遊技を実行する遊技条件)、大当たり抽選の結果が所定結果(取得した大当たり乱数カウンタ値が所定結果に対応するもの)であること(特定遊技を実行する遊技条件又は特定遊技を実行しない

遊技条件)、大当たり抽選の結果が大当たり(取得した大当たり乱数カウンタ値が大当たりに対応するもの)であること(大当たり遊技を実行する遊技条件)、大当たり抽選の結果が小当たり(取得した大当たり乱数カウンタ値が小当たりに対応するもの)であること(小当たり遊技を実行する遊技条件)、大当たり抽選の結果が外れ当たり(取得した大当たり乱数カウンタ値が外れに対応するもの)であること(大当たり遊技及び小当たりを実行しない遊技条件)、大当たり抽選の結果が時短図柄停止(取得した大当たり乱数カウンタ値が時短図柄停止に対応するもの)であること(c時短遊技状態に移行する遊技条件)、大当たり抽選を実行する権利又は特図遊技を実行する権利の保留数の更新する遊技条件、大当たり遊技又は小当たり遊技において開放される大入賞口(可変入賞口)への遊技球の入球、大当たり遊技又は小当たり遊技において開放される大入賞口(可変入賞口)のV入賞口への遊技球の入球、普図当たり抽選の実行(普図当たり乱数カウンタ値を取得)する遊技条件(普図遊技を実行する遊技条件)、普図当たり抽選の結果が所定結果(取得した普図当たり乱数カウンタ値が所定結果に対応するもの)であること(普図当たり遊技を実行する遊技条件又は普図当たり遊技を実行しない遊技条件)、普図当たり抽選の結果が当たり(取得した普図当たり乱数カウンタ値が当たりに対応するもの)であること(大当たり遊技を実行する遊技条件)、普図当たり抽選の結果が外れ当たり(取得した普図当たり乱数カウンタ値が外れに対応するもの)であること(普図当たりを実行しない遊技条件)、普図当たり抽選を実行する権利又は特図遊技を実行する権利の保留数の更新、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【2930】

20

特定の特典結果は、受入可能状態とされた所定の入球部に遊技球が入球することに基づいて所定の遊技条件が成立した場合に導出可能な遊技結果であればよい。特定の特典結果としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の遊技条件が成立したことに對する明示又は示唆、所定の遊技条件が成立したことに基づく表示手段での特定表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく特別図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づく図柄変動表示手段での大当たり図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づく図柄変動表示手段での小当たり図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が外れであることに基づく図柄変動表示手段での外れ図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が時短図柄停止(c時短遊技状態への移行)であることに基づく図柄変動表示手段での時短図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく飾り図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく普通図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づく普通図柄変動表示手段での普図当たり図柄の停止表示、普図当たり抽選の結果が外れであることに基づく普通図柄変動表示手段での外れ図柄の停止表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

【2931】

特定遊技状態は、所定の遊技結果が導出されることに基づいて実行される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態)、確変遊技状態、所定の入球部が電動役物により開閉される遊技状態、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態、普通電動役物による所定の入球部の開放状態、普通電動役物による所定の入球部の長開放状態(例えば所定の入球部に遊技球が入球可能な開放状態)、普通電動役物による所定の入球部の短開放状態(例えば所定の入球部に遊技球が入球不能又は困難な開放状態)、普通電動役物による所定の入球部の閉鎖状態、振分機能部への遊技球の受入可能状態、振分機能部への遊技球の受入不能状態、所定の入球部が特別電動役物により開閉可能な遊技状態、所定の入球部が非電動役物により開閉可能な遊技状態、大当たり遊技状態、大当たり遊技状態における開閉実行モードの実行状態、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の実行状態、大当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入可能状態、大当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入不能状態、小当たり遊

40

50

技状態、小当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入可能状態、小当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入不能状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2932】

切替条件は、特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される所定の遊技状態において成立することに基づいて所定の遊技状態を終了させる終了条件であればよい。切替条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態の終了条件、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態）の終了条件、確変遊技状態の終了条件、所定の入球部が電動役物により開閉される遊技状態の終了条件、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の開放状態の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の長開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球可能な開放状態）の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の短開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球不能又は困難な開放状態）の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の閉鎖状態の終了条件、振分機能部への遊技球の受入可能状態の終了条件、振分機能部への遊技球の受入不能状態の終了条件、所定の入球部が特別電動役物により開閉可能な遊技状態の終了条件、所定の入球部が非電動役物により開閉可能な遊技状態の終了条件、大当たり遊技状態の終了条件、大当たり遊技状態における開閉実行モードの実行状態の終了条件、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の実行状態の終了条件、大当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入可能状態の終了条件、大当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入不能状態の終了条件、小当たり遊技状態の終了条件、小当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入可能状態の終了条件、小当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入不能状態の終了条件、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2933】

作動手段は、所定の遊技状態において遊技球が振分機能部に入球した場合に、振分けに基づいて所定の入球部に遊技球を入球させる状態となるように所定の入球部を開放作動させる作動機能部であればよい。作動終了手段は、所定の入球部の開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する終了機能部であればよい。作動手段及び作動終了手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普通当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、特定遊技において入球可能状態とされる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））を開放作動させる作動機能部（開放制御）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖処理）、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了さ

せる終了機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖処理）、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖機構）、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖機構）、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2934】

特別条件は、所定の入球部の開放作動中に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件であればよい。特別条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特定遊技において開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、大当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、大当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、小当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、小当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、普図当たり遊技において開放作動される入球部（第2（特2）入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、特別電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、普通電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開放作動され、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開閉作動され、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、

遊技球の入球によって非電動役物を開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部(第1(特1)入賞口)を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部(第2(特2)入賞口)を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2935】

特別遊技状態は、開放作動中の所定の入球部に遊技球が入球した場合に発生される遊技者に有利な特別遊技であればよい。特別遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種遊技状態において開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、大当たり遊技において開放作動される入球部(例えば大入賞口(可変入賞口))に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、大当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部(例えば、いわゆるV入賞口)に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技(時短遊技又は確変遊技)、小当たり遊技において開放作動される入球部(例えば大入賞口(可変入賞口))に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、小当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部(例えば、いわゆるV入賞口)に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技(例えば、いわゆるV入賞大当たり遊技、当該入賞大当たり遊技の開閉実行モード)、普図当たり遊技において開放作動される入球部(第2(特2)入賞口)に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、特別電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、普通電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、非電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、非電動役物によって開放作動され、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、非電動役物によって開閉作動され、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球によって非電動役物を開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部(第1(特1)入賞口)を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部(第2(特2)入賞口)を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2936】

有利遊技状態は、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を複数回実行する場合に、当該複数回の特別遊技状態を一連とする有利遊技であればよい。特定演出表示は、複数回の特別遊技状態を実行する場合に当該複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態として演出表示する有利演出であればよい。有利遊技状態及び特定演出表示としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば複数回の特別遊技状態のみからなる一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態のみからなる一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の特別遊技状態の他に遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に小当たり遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状

10

20

30

40

50

態の他に特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に時短遊技状態での特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に時短遊技状態での特図遊技及び時短遊技状態での特図遊技が実行される権利の保留（いわゆる残保留）に対する特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技（疑似大当たり遊技状態）、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出（疑似大当たり遊技演出（表示））、複数回の大当たり遊技状態の他に確変遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に確変遊技状態での特図遊技が実行される遊技状態及び確変遊技状態での特図遊技が実行される権利の保留（いわゆる残保留）に対する特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【2937】

ところで、パチンコ遊技機では、所定の入賞口への遊技球の入賞を契機として、多くの遊技球の獲得が可能で遊技者に有利な大当たり遊技が実行され得る。例えば、大当たり遊技は、所定の入賞口（特1入賞口、特2入賞口）への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、また、所定の入賞口への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行され小当たり遊技において、所定の入賞口（いわゆるV入賞口）に遊技球が入球される場合に実行される。

20

【2938】

ここで、1回の大当たり遊技で得られる最大球数（上限球数）は、法律や規則、抽選確率などによって決定される。現行では、例えば、当たり確率が低い1/300程度のいわゆるミドルスペックの遊技機では、1回の大当たり遊技での最大球数が1500球であり、多くのミドルスペックの遊技機の最大球数は、1000球～1500球の範囲に設定されている。

【2939】

しかしながら、従前の遊技機では、1回の大当たり遊技での最大球数が2400球であった。現行の遊技機では、1回の大当たり遊技での最大球数が、当たり確率が低いミドルスペックの遊技機ですら、1回の大当たり遊技での最大球数は多くても1500球と従前の遊技機に比べて少ない。そのため、現行の遊技機は、大当たり遊技での出玉感のインパクトに欠ける結果、大当たり遊技が実行された場合に遊技者を十分に満足させることができないことが懸念される。

30

【2940】

これに対して、本発明では、例えば所定遊技状態中に第1の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第2の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

40

【2941】

また、本発明では、例えば特別遊技状態を複数回実行する場合の一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示としての特定の演出画像が、第1の特別遊技状態と、第1の特別遊技状態と第2の特別遊技状態との間と、第2の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって一連の有利遊技状態であるかのような演出表示が

50

実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、1回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【2942】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定遊技状態としてのa時短遊技状態中に第1の入球手段としての第1入賞口391に遊技球が入球することに基づいて所定条件の成立としてc時短移行図柄が停止した場合に少なくとも特定の特典結果としてc時短遊技状態への移行が導出されることに基づいて特定遊技状態としての第2の入球手段としての第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）が実行され、この第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）において第2入賞口315に遊技球が入球した場合、特別条件の成立としてのV入賞口383への遊技球の入球に基づいて、特別遊技状態としてのV入賞口大当たり遊技が複数回実行される一連の有利遊技状態としての疑似大当たり遊技状態を発生可能である。これにより、a時短遊技状態でのc時短移行図柄が停止の成立による第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）の発生、第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）を契機とするV入賞口383への遊技球の入球に基づいて複数回のV入賞口大当たり遊技が実行される疑似大当たり遊技状態の発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【2943】

また、本実施形態では、例えば疑似大当たり遊技状態において特定演出表示として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行される。そのため、疑似大当たり遊技状態において複数回のV入賞口大当たり遊技が発生しているにも関わらず、疑似大当たり遊技演出（表示）によって1回のV入賞口大当たり遊技が実行されているかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される賞球（出玉）は、1回のV入賞口大当たり遊技に比べて、複数回のV入賞口大当たり遊技が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回のV入賞口大当たり遊技が発生する疑似大当たり遊技状態において疑似大当たり遊技演出（表示）が実行されることによって、1回のV入賞口大当たり遊技で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1回のV入賞口大当たり遊技によって得られる最大獲得出玉が制限される場合であっても、遊技者に、V入賞口大当たり遊技が発生した場合の最大獲得出玉についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【2944】

以下、本実施形態について、図217～図255を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第1の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【2945】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての「発射機構」を備え、また所定流路としての「遊技球流路」を備え、また受入許可状態としての「受入可能状態」を備え、また受入非許可状態としての「受入不能状態」を備え、また第1の入球手段としての「入球部」を備え、また第2の入球手段としての「入球部」を備え、また入球振分手段としての「振分機能部」を備え、また所定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また所定条件としての「遊技条件」を備え、また特定の特典結果としての「遊技結果」を備え、また特定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また切替条件としての「終了条件」を備え、また作動手段としての「作動機能部」を備え、また作動終了手段としての「終了機能部」を備え、また特別条件としての「特別遊技条件」を備え、また特別遊技状態としての「特別遊技」を備え、また有利遊技状態としての「有利遊技」を備え、また特定演出表示としての「有利演出」を備える。

10

20

30

40

50

【 2 9 4 6 】

[遊技機 1 0 の構成]

まず、図 2 1 7 ~ 図 2 2 1 を参照しつつ遊技機 1 0 の構成について説明する。ここで、図 2 1 7 は本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図である。

【 2 9 4 7 】

[内枠 1 2 の構成]

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、発射手段としての遊技球発射機構 3 2、遊技球が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤 3 1 などを備える。

【 2 9 4 8 】

図 2 に示すように、遊技球発射機構 3 2 は、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 に対する発射操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【 2 9 4 9 】

図 2 1 7 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1 と、外レール 3 1 2 と、入球部としての一般入賞口 3 1 3 と、入球部としての入球センサ 3 1 4 a が設けられた左打ち用の第 1 入賞口 3 1 4 と、入球部としての入球センサ 3 9 1 a が設けられた右打ち用の第 1 入賞口 3 9 1 及び入球センサ 3 1 5 a が設けられた第 2 入賞口 3 1 5 と、振分機能部としての入球振分装置 3 7 と、特別遊技としての小当たり遊技及び大当たり遊技において作動される V 入賞口付きの変入賞装置 3 8 と、入球部としての入球センサ 3 1 7 a が設けられたスルーゲート 3 1 7 と、入球部としてのアウト口 3 1 8 と、可変表示ユニット 3 4 (図柄表示部 3 4 1) と、メイン表示部 3 6 とが設けられている。

【 2 9 5 0 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する発射操作がなされた場合に発射された遊技球を、遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。つまり、遊技者は、発射ハンドル 2 2 に対する発射操作に応じて、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちと、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ち、とを使い分けることができる。

【 2 9 5 1 】

ここで、遊技盤 3 1 の右側領域には、4 つの流路規制部 3 5 A ~ 3 5 D が設けられ、これらの流路規制部 3 5 A ~ 3 5 D によって遊技球流路として、第 1 ルート 3 5 1、第 2 ルート 3 5 2 及び第 3 ルート 3 5 3 が規定されている。つまり、右打ちにより遊技盤 3 1 の右側領域に発射された右打ちルートの遊技球は、遊技盤 3 1 の右側領域において振り分けられ、第 1 ルート 3 5 1、第 2 ルート 3 5 2 及び第 3 ルート 3 5 3 のいずれかの遊技球流路を流下する。

【 2 9 5 2 】

第 1 ルート 3 5 1 は、入球振分装置 3 7 に遊技球が入球可能な遊技球流路である。第 2 ルート 3 5 2 は、入球振分装置 3 7 及び可変入賞装置 3 8 に遊技球が入球可能な遊技球流路である。第 3 ルート 3 5 3 は、第 1 入賞口 3 9 1、第 2 入賞口 3 1 5、スルーゲート 3 1 7、入球振分装置 3 7 及び可変入賞装置 3 8 に遊技球が入球可能な遊技球流路である。

【 2 9 5 3 】

そして、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する発射操作によって左打ちが実行された

場合、内ルール 3 1 1 及び外ルール 3 1 2 から発射された遊技球は、遊技領域の左側領域に設けられる左打ちルートの遊技球流路を流下し、一般入賞口 3 1 3 又は第 1 入賞口 3 1 4 に入球可能である。一方、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する発射操作によって右打ちが実行された場合、内ルール 3 1 1 及び外ルール 3 1 2 から右ルートに発射された遊技球は遊技球流路を流下し、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5、入球部としてのスルーゲート 3 1 7、普図当たり遊技において作動される振分機能部としての入球振分装置 3 7、小当たり遊技及び大当たり遊技において作動される入球部としての V 入賞口付き可変入賞装置 3 8、又は入球部としての可変入賞口 3 8 1 を備える可変入賞装置 3 8 に入球可能である。

【 2 9 5 4 】

10

スルーゲート 3 1 7 は、入球センサ 3 1 7 a が設けられた入球部であり、遊技球流路としての第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球された場合、即ち入球センサ 3 1 7 a によって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される普図当たり乱数カウンタ C 4 の値に基づいて、特別遊技としての普図当たり遊技を発生させるか否かの振り分けを行う普図当たり抽選が振分機能部によって実行され、遊技条件としての普図当たり抽選の結果の当たりが成立して遊技結果としての普図当たり図柄が停止表示される場合には、後述のように入球振分装置 3 7 が作動される普図当たり遊技が実行される遊技状態が発生される。

【 2 9 5 5 】

20

右打ち用の第 1 入賞口 3 9 1 は、遊技球の入球を契機として特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を実行するか否かの当たり抽選を振分機能部によって実行するものであり、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。この第 1 入賞口 3 9 1 には、第 1 開閉部材 3 9 A が設けられており、作動機能部によって第 1 開閉部材 3 9 A が動作されることによって第 1 入賞口 3 9 1 が開閉される。ここで、図 2 1 8 (A) 及び図 2 1 8 (B) は、第 1 入賞口 3 9 1 及び第 1 開閉部材 3 9 A を説明するための図である。

【 2 9 5 6 】

30

図 2 1 8 (A) 及び図 2 1 8 (B) に示すように、第 1 開閉部材 3 9 A は、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、先端部が時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能な非電動役物である。第 1 開閉部材 3 9 A は、後述の入球振分装置 3 7 の第 1 非電作動口 3 7 1 に遊技球が入球した場合に、作動機能部によって待機位置から作動位置まで反時計回り方向に回動されるように構成されている。第 1 開閉部材 3 9 A が作動位置にある場合、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 が開放される。また、第 1 開閉部材 3 9 A の作動位置は、第 3 ルート 3 5 3 を塞ぐ位置である。そのため、第 1 開閉部材 3 9 A は、作動位置にある場合に第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球を誘導可能である。つまり、第 1 入賞口 3 9 1 は、第 1 非電作動口 3 7 1 への遊技球の入球に基づき第 1 開閉部材 3 9 A が作動機能部によって作動されることにより開放されることで、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な受入可能状態とされる。

【 2 9 5 7 】

40

一方、第 1 開閉部材 3 9 A は、受入可能状態とされた第 1 入賞口 3 9 1 に 1 個の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に、作動終了部によって作動位置から待機位置まで時計回り方向に回動されるように構成されている。第 1 開閉部材 3 9 A が待機位置にある場合、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 が閉鎖される。また、第 1 開閉部材 3 9 A の待機位置は、第 3 ルート 3 5 3 での遊技球の流下を阻害しない位置である。そのため、第 1 開閉部材 3 9 A は、待機位置にある場合には、第 3 ルート 3 5 3 を流下する遊技球を第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球を誘導不能である。つまり、第 1 入賞口 3 9 1 は、第 1 非電作動口 3 7 1 への 1 個の遊技球の入球によって終了条件が成立して第 1 開閉部材 3 9 A が復帰されることにより閉鎖されることで、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ不能な受入不能状態とされる。

【 2 9 5 8 】

50

また、第 1 入賞口 3 9 1 には、入球センサ 3 9 1 a が設けられており、この入球センサ 3 9 1 a によって第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球が入球したことが検知可能である。そして、MPU 4 1 は、入球センサ 3 9 1 a によって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させるか否かの振り分けを行う大当たり抽選を振分機能部によって実行する。

【 2 9 5 9 】

図 2 1 7 に示すように、第 2 入賞口 3 1 5 は、遊技球の入球を契機として特別遊技としての特図大当たり遊技を実行するか否かの抽選を振分機能部によって実行するものであり、第 1 入賞口 3 9 1 よりも上方において、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。この第 2 入賞口 3 1 5 には、第 2 開閉部材 3 9 B が設けられており、作動機能部によって第 2 開閉部材 3 9 B が動作されることによって第 2 入賞口 3 1 5 が開閉される。ここで、図 2 1 8 (C) ~ 図 2 1 8 (E) は、第 2 入賞口 3 1 5 及び第 2 開閉部材 3 9 B を説明するための図である。

10

【 2 9 6 0 】

図 2 1 8 (C) ~ 図 2 1 8 (E) に示すように、第 2 開閉部材 3 9 B は、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、前後方向に移動可能な非電動役物である。第 2 開閉部材 3 9 B は、全体が板状であり、前後方向の先端部から中央部に設けられた遊技球を移動させるスリット状の貫通部 3 9 B 1 と、前後方向の後端側に設けられた遊技球を落下させる円形状の貫通部 3 9 B 2 と、を備える。第 2 開閉部材 3 9 B は、スリット状の貫通部 3 9 B 1 によって遊技球を後方側に誘導し、円形状の貫通部 3 9 B 2 によって遊技球を下方に誘導可能である。

20

【 2 9 6 1 】

第 2 開閉部材 3 9 B は、後述の振分機能部としての入球振分装置 3 7 の入球部としての第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球した場合に、作動機能部によって待機位置から作動位置まで前方向に移動されるように構成されている。第 2 開閉部材 3 9 B が作動位置にある場合、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 が開放される。また、第 2 開閉部材 3 9 B の作動位置は、第 3 ルート 3 5 3 を塞ぐ位置である。そのため、第 2 開閉部材 3 9 B は、作動位置にある場合に第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を誘導可能である。つまり、第 2 入賞口 3 1 5 は、第 2 非電作動口 3 7 2 への遊技球の入球によって第 2 開閉部材 3 9 B が作動機能部によって作動されることにより開放されることで、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な受入可能状態とされる。

30

【 2 9 6 2 】

一方、第 2 開閉部材 3 9 B は、受入可能状態とされた第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に、した場合に、作動終了部によって作動位置から待機位置まで後方向に移動されるように構成されている。第 2 開閉部材 3 9 B が待機位置にある場合、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖される。また、第 2 開閉部材 3 9 B の待機位置は、第 3 ルート 3 5 3 での遊技球の流下を阻害しない位置である。そのため、第 2 開閉部材 3 9 B は、待機位置にある場合には、第 3 ルート 3 5 3 を流下する遊技球を第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を誘導不能である。つまり、第 2 入賞口 3 1 5 は、第 2 非電作動口 3 7 2 への 4 個の遊技球の入球によって終了条件が成立して第 2 開閉部材 3 9 B が復帰されることにより閉鎖されることで、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ不能な受入不能状態とされる。

40

【 2 9 6 3 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 には、入球センサ 3 1 5 a が設けられており、この入球センサ 3 1 5 a によって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球したことが検知可能である。そして、MPU 4 1 は、入球センサ 3 1 5 a によって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させるか否かの振り分けを行う大当たり抽選を振分機能部によって実行する。

50

【 2 9 6 4 】

ここで、本実施形態では、第 1 開閉部材 3 9 A が 1 個の遊技球の入球により終了条件が成立することで復帰され、第 2 開閉部材 3 9 B が 4 個の遊技球の入球により終了条件が成立することで復帰される。即ち、本実施形態では、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 が受入不能状態となる第 1 入賞口 3 9 1 への遊技球の上限入球個数より、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 が受入不能状態となる第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の上限入球個数が多く設定されている。これにより、第 1 入賞口 3 9 1 の一度の受入可能状態での第 1 入賞口 3 9 1 への入球数よりも、第 2 入賞口 3 1 5 の一度の開閉動作による第 2 入賞口 3 1 5 への入球のほうが多くなる。その結果、遊技状態が通常遊技状態である場合の遊技結果としての c 時短遊技状態への移行期待度が低くなるために、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球によって高確率で、小当たり遊技状態を契機とする遊技者に有利な特別遊技としての V 入賞大当たり遊技状態が実行される遊技状態としての c 時短遊技状態が発生し難い一方で、c 時短遊技状態が発生した場合に第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球によって複数回の V 入賞大当たり遊技状態が発生され得る。つまり、通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行され難い反面、c 時短遊技状態に移行された場合に V 入賞大当たり遊技状態の発生によって遊技者が多くの利益を獲得可能な遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 2 9 6 5 】

なお、本実施形態では、第 1 開閉部材 3 9 A が前後移動可能であるのに対して、第 2 開閉部材 3 9 B が時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能であるが、第 1 開閉部材 3 9 A と第 2 開閉部材 3 9 B とを同様な態様に動作するものとして構成してもよい。

20

【 2 9 6 6 】

また、本実施形態では、第 1 入賞口 3 9 1 が 1 個の遊技球の入球により閉鎖され、第 2 入賞口 3 1 5 が 4 個の遊技球の入球により閉鎖されるが、第 1 入賞口 3 9 1 及び第 2 入賞口 3 9 1 が閉鎖される上限入球数は適宜変更可能であり、第 1 入賞口 3 9 1 が閉鎖される上限入球数と、第 2 入賞口 3 9 1 が閉鎖される上限入球数が同数であってもよい。もちろん、第 1 開閉部材 3 9 A 及び第 2 開閉部材 3 9 B は、非電動役物ではなく電動役物として構成してもよい。

【 2 9 6 7 】

[入球振分装置 3 7]

本実施形態に係る遊技機 1 0 は、非電動役物である第 1 開閉部材 3 9 A により開閉される第 1 入賞口 3 9 1 と、非電動役物である第 2 開閉部材 3 9 B により開閉される第 2 入賞口 3 1 5 とを備えているため、前述の第 1 の実施形態とは異なり、第 1 開閉部材 3 9 A を作動させる入球部としての第 1 非電作動口 3 7 1 と、第 2 開閉部材 3 9 B を作動させる入球部としての第 2 非電作動口 3 7 2 を有する振分機能部としての入球振分装置 3 7 を備える。ここで、図 2 1 9 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の入球振分装置 3 7 を示す図である。

30

【 2 9 6 8 】

入球振分装置 3 7 は、第 1 入賞口 3 9 1 を開閉する第 1 開閉部材 3 9 A、及び第 2 入賞口 3 1 5 を開閉する第 2 開閉部材 3 9 B のいずれを待機位置から作動位置に作動させるかを振り分けものであり、普図当たり抽選の結果が当たりで遊技条件が成立する場合に作動される。この入球振分装置 3 7 は、右打ちされた右打ちルートを下流する遊技球のうち、遊技球流路としての第 2 ルート 3 5 2 又は第 3 ルート 3 5 3 を流下する遊技球が入球可能である（図 2 1 7 参照）。入球振分装置 3 7 は、前述の第 1 非電作動口 3 7 1 及び第 2 非電作動口 3 7 2 の他、電動役物 3 7 3、可動振分部材 3 7 4、可動振分部材 3 7 4 及び固定振分部材 3 7 5 を備える。

40

【 2 9 6 9 】

電動役物 3 7 3 は、ソレノイド（不図示）等の作動機能部及び終了機能部としての駆動手段によって動作可能であり、入球振分装置 3 7 への遊技球の入球の制限する受入不能状態としての閉鎖状態（図 2 1 9（A）参照）と、入球振分装置 3 7 への遊技球の入球の許容する受入可能状態としての開放状態（図 2 1 9（B）及び図 2 1 9（C）参照）とに可

50

変可能な振分機能部である。この電動役物 373 は、スルーゲート 317 に遊技球が入球された場合に実行される普図当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて遊技条件が成立する場合に実行される普図当たり遊技において作動機能部によって開放状態とされ、入球振分装置 37 への遊技球の入球を許容する受入可能状態とされる。また、電動役物 373 の間には、入球センサ 37a が設けられており、この入球センサ 37a によって入球振分装置 37 への遊技球の入球が検知可能である。電動役物 373 は、入球センサ 37a によって入球振分装置 37 への遊技球の入球が検知された場合に終了条件の成立により作動終了部によって閉鎖状態とされ、入球振分装置 37 への遊技球の入球を制限する受入不能状態とされる。つまり、入球振分装置 37 は、入球部としてのスルーゲート 317 への遊技球の入球を契機として普図当たり遊技が実行されるごとに、電動役物 373 の開閉によって、1 球の遊技球の入球が可能である。 10

【2970】

第 1 非電作動口 371 及び第 2 非電作動口 372 には、電動役物 373 の開放状態において入球振分装置 37 に入球した遊技球が入球可能である（図 219（B）及び図 219（C）参照）。第 1 非電作動口 371 及び第 2 非電作動口 372 は、電動役物 373 よりも下方において左右方向に隙間を介して配置されている。

【2971】

第 1 非電作動口 371 は、遊技球の入球に基づいて、第 1 入賞口 391 を開閉する非電動役物である第 1 開閉部材 39A を、作動機能部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって待機位置から作動位置に作動させ、第 1 入賞口 391 を受入可能状態とする。一方、第 2 非電作動口 372 は、遊技球の入球に基づいて、第 2 入賞口 315 を開閉する非電動役物である第 2 開閉部材 39B を、作動機能部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって待機位置から作動位置に作動させ、第 2 入賞口 315 を受入可能状態とする。 20

【2972】

可動振分部材 374 は、ソレノイド（不図示）等の作動機能部及び終了機能部としての駆動手段によって動作可能な振分機能部であり、入球振分装置 37 の上下方向において、電動役物 373 と、第 1 非電作動口 371 及び第 2 非電作動口 372 と、の間に配置されている。この可動振分部材 374 は、入球振分装置 37 に入球した遊技球を第 1 非電作動口 371 に向けて誘導可能で第 2 非電作動口 372 に向けて誘導不能な振分状態（図 219（B）参照）と、入球振分装置 37 に入球した遊技球を第 2 非電作動口 372 に向けて誘導可能で第 1 非電作動口 371 に向けて誘導不能な振分状態（図 219（C）参照）とに可変可能である。 30

【2973】

固定振分部材 375 は、入球振分装置 37 に入球して第 1 非電作動口 371 に向けて流下する遊技球を、第 1 非電作動口 371 に入球させる方向と、第 1 非電作動口 371 に入球させない方向とに振り分ける振分機能部であり、第 1 非電作動口 371 と第 2 非電作動口 372 との隙間よりもやや上方かつ第 1 非電作動口 371 よりも位置に配置されている。つまり、入球振分装置 37 に入球して第 1 非電作動口 371 に向けて流下する遊技球は、一部が第 1 非電作動口 371 に入球する一方で、残りの一部が第 1 非電作動口 371 の右側を流下して入球振分装置 37 の下方に排出される。その結果、入球振分装置 37 に入球して第 1 非電作動口 371 に向けて流下する遊技球は、100%の確率で第 1 非電作動口 371 に入球するのではなく、一定の割合で第 1 非電作動口 371 に入球される。 40

【2974】

これに対して、入球振分装置 37 に入球して第 2 非電作動口 372 に向けて流下する遊技球は、100%の確率で第 2 非電作動口 372 に入球する。

【2975】

ここで、可動振分部材 374 は、普図当たり遊技が開始されたときの遊技状態が、大当たり抽選の結果が遊技条件としての「c 時短移行」であることを契機として移行される後述の c 時短遊技状態である場合にのみ、作動機能部によって、入球振分装置 37 に入球し 50

た遊技球を第2非電作動口372に向けて誘導可能で第1非電作動口371に向けて誘導不能な振分状態(図219(C)参照)とされる。つまり、第2非電作動口372は、遊技状態がc時短遊技状態に移行した場合のみ開放されるため、第2非電作動口372に遊技球が入球することに基づく恩恵(利益)を遊技状態がc時短遊技状態に移行することを条件に受けることができる。

【2976】

具体的には、本実施形態では、入球部としての第2非電作動口372に遊技球が入球した場合、第2入賞口315が4個の遊技球が入球されるまで受入可能状態とされる。また、第2入賞口315に4個の遊技球が入球された場合、後述のように、特2大当たり当否テーブル(図225(C)参照)に基づいて振分機能部によって大当たり抽選が実行される。この特2大当たり当否テーブルでは、遊技条件としての大当たり抽選の結果が小当たりとなる乱数値が約2/3であり、大当たり抽選の結果が小当たりとなって遊技結果として小当たり図柄が停止表示された後に小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、可変入賞装置38の入球部としてのV入賞口383が開放されるために特別遊技としてのV入賞大当たり遊技(開閉実行モード)を発生させる特別遊技条件としてのV入賞口383への遊技球の入球が成立し易い。しかも、第2入賞口315は、4個の遊技球が入球されるまで受入可能状態とされるため、特別遊技としてのV入賞大当たり遊技が短時間で複数回(最大で4回)実行され得る一連の有利遊技となり得る。そのため、遊技者は、遊技状態がc時短遊技状態に移行した場合に、特別遊技としての大当たり遊技が短時間で複数回(最大で4回)実行され得る一連の有利遊技が発生する恩恵(利益)を受けることができる。

10

20

【2977】

[可変入賞装置38]

本実施形態に係る遊技機10は、前述の第1の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく1種2種混合機として構成されており、大当たり遊技及び小当たり遊技において作動される1つの可変入賞装置38を備える点で、前述の第1の実施形態とは異なる。ここで、図220及び図221は、本実施形態に係る遊技機10の可変入賞装置38を示す図である。

【2978】

図220及び図221に示すように、可変入賞装置38は、可変入賞口381、開閉扉382、V入賞口383、通常入賞口384、及びV入賞口開閉扉385を備える。

30

【2979】

可変入賞口381は、遊技盤31の前面側に開放しており、遊技球が入球可能な入球部である。開閉扉382は、図220(C)及び図220(D)に示す可変入賞口381に遊技球が入球不能な受入不能状態と、図221(A)~図220(C)に示す可変入賞口381に遊技球が入球可能な受入可能状態とを切り替える振分機能部である。

【2980】

図221(A)に示すように、振分機能部としてのV入賞口開閉扉385が作動機能部によって作動されることで入球部としてのV入賞口383が遊技球の入球が可能な受入可能状態とされる場合に、V入賞口383には、可変入賞口381から入球された遊技球の入球が可能である。また、V入賞口383には、V入賞口383に遊技球が入球したことを検知可能な入球センサ383aが設けられている。

40

【2981】

図221(B)に示すように、V入賞口開閉扉385が作動機能部によって復帰されることでV入賞口383が遊技球の入球が不能な受入不能状態とされる場合に、V入賞口383には、可変入賞口381から入球された遊技球の入球が不能である一方、図221(C)に示すように、入球部としての通常入賞口384には、可変入賞口381から入球された遊技球の入球が可能である。また、通常入賞口384には、通常入賞口384に遊技球が入球したことを検知可能な入球センサ384aが設けられている。

【2982】

50

可変入賞装置 38 は、前述のように、大当たり遊技又は小当たり遊技において作動される。具体的には、大当たり遊技では及び小当たり遊技では、作動機能部によって開閉扉 382 が作動されることで入球部としての可変入賞口 381 に遊技球が入球可能である。また、大当たり遊技では、V入賞口開閉扉 385 が閉鎖されており、可変入賞口 381 から入球した遊技球が、入球部としての通常入賞口 384 にのみ入球可能である。また、大当たり遊技では、開閉扉 382 は、開閉扉 382 が作動されてから規定時間が経過するか、可変入賞口 381 (通常入賞口 384) に上限数の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に終了機能部によって閉鎖される。一方、小当たり遊技では、作動機能部によって V入賞口開閉扉 385 が開放されるため、可変入賞口 381 から入球した遊技球が、通常入賞口 384 だけでなく V入賞口 383 に入球可能である。また、小当たり遊技においては、開閉扉 382 は、作動機能部によって開閉扉 382 が作動されてから規定時間が経過することで終了条件が成立する場合に終了機能部によって閉鎖される。そして、本実施形態では、作動機能部による大当たり抽選の結果が、遊技条件が成立する大当たりである場合に限らず、大当たり抽選の結果が、遊技条件が成立する小当たりである場合に実行される小当たり遊技において特別入球領域としての V入賞口 383 に遊技球が入球されて特別遊技条件が成立する場合も大当たり遊技 (V入賞大当たり遊技) が発生される。このように、本実施形態に係る遊技機 10 は、小当たり遊技において可変入賞装置 38 の V入賞口 383 に遊技球が入球した場合に V入賞大当たり遊技が発生する 1種 2種混合機として構成されている。

10

【2983】

20

なお、本実施形態では、大当たり遊技と小当たり遊技とで 1つの可変入賞装置 38 が共用されるが、大当たり遊技用の可変入賞装置と小当たり遊技用の可変入賞装置とを別々に設けてもよい。

【2984】

また、本実施形態に係る遊技機 10 は、1種 2種混合機に限らず、可変入賞装置 38 における特別入球領域としての V入賞口 383 への遊技球の入球による特別遊技条件の成立により有利遊技が発生する、例えば大当たり確率が高くなる確変遊技状態が発生する V-ST機 (V確変機) として構成することもできる。さらに、本実施形態に係る遊技機 10 は、有利遊技の発生条件が可変入賞装置 38 の V入賞口 383 への遊技球の入球ではない、いわゆるループ確変機や ST機としてとして構成することもできる。この場合、可変入賞装置 38 の V入賞口 383 は省略することができる。

30

【2985】

[遊技機 10 のシステム構成]

次に、図 222 ~ 図 226 を参照しつつ、本実施形態の遊技機 10 のシステム構成や遊技機 10 の主制御装置 4 において使用される各種テーブル等について説明する。

【2986】

[入球センサ]

ここで、図 222 (A) は、遊技機 10 のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。図 222 (A) に示すように、遊技機 10 のシステム構成は、基本的に前述の第 1 の実施形態と同様であるが、入球センサの一部が前述の第 1 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態の遊技機 10 は、第 2 入賞口 391 への遊技球の入球を検知する入球センサ 391a、入球振分装置 37 への遊技球の入球を検知する入球センサ 37a、可変入賞装置 38 の V入賞口 383 への遊技球の入球を検知する入球センサ 383a、及び可変入賞装置 38 の通常入賞口 384 への遊技球の入球を検知する入球センサ 384a を備えている。これらの入球センサ 391a, 37a, 383a, 384a は、他の入球センサ 313a ~ 318a と同様に主制御装置 4 の MPU 41 に接続されており、第 2 入賞口 391、入球振分装置 37、V入賞口 383 又は通常入賞口 384 に遊技球が入球したことが、MPU 41 によって検知可能とされている。

40

【2987】

[賞球数]

50

ここで、図 2 2 2 (B) は、各種入球部に遊技球が入球した場合の賞球数を示す図である。図 2 2 2 (B) に示すように、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、3 9 1 及び第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に対する賞球数は 3 個であり、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 及び通常入賞口 3 8 4 への遊技球の入球に対する賞球数は 1 5 個である。

【 2 9 8 8 】

なお、図 2 2 2 (B) に示されていない入球部（スルーゲート 3 1 7、入球振分装置 3 7、入球振分装置 3 7 の第 1 非電作動口 3 7 1 及び第 2 非電作動口 3 7 2）に遊技球が入球した場合の賞球数は 0（賞球なし）である。

【 2 9 8 9 】

本実施形態では、特別遊技としての大当たり遊技として、後述のように 4 R 大当たり遊技及び 1 0 R 大当たり遊技が設定されている（図 2 2 5 (D) 参照）。また、大当たり遊技の各ラウンド遊技では、可変入賞装置 3 8 における入球部としての可変入賞口 3 8 1 が作動機能部により開放され、可変入賞口 3 8 1 への上限数の遊技球の入球により終了機能部によって可変入賞口 3 8 1 が閉鎖される。なお、本実施形態では、開放された可変入賞口 3 8 1 が閉鎖される可変入賞口 3 8 1 への遊技球の入球個数は、1 回の大当たり遊技において多くの出玉が獲得可能なように、他の入球部が受入不能状態から受入不能状態となる上限数（例えば普図変動保留数 X 及び第 1 特図保留数 N の 4 個、第 2 特図保留数 M の 3 個）よりも多い 1 0 個に設定される。そのため、本実施形態では、1 回の大当たり遊技での最大出玉数は、1 5 0 0 玉に設定されている（図 2 2 5 (D) 参照）。

【 2 9 9 0 】

[ゲームフロー（遊技状態の移行）]

ここで、図 2 2 3 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図である。図 2 2 3 に示すように、本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態、a 時短遊技状態、c 時短遊技状態、特図大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、及び V 入賞大当たり遊技状態が設定されている。

【 2 9 9 1 】

通常遊技状態は、遊技の進行において最も滞在し易い基本の遊技状態であり、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 及び第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球不能又は困難な遊技状態である。一方、第 1 入賞口 3 1 4 へは、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちを行うことで遊技球の入球が可能である。そのため、通常遊技状態では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球により振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、左ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤 3 1 の左側領域へ遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。

【 2 9 9 2 】

通常遊技状態へは、時短遊技状態（a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態）において時短遊技状態の後述の終了条件が成立した場合に、時短遊技状態から移行される。また、通常遊技状態へは、小当たり遊技において特別入球領域としての V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球されずに小当たり遊技状態の終了条件が成立した場合にも、小当たり遊技状態から移行される。

【 2 9 9 3 】

a 時短遊技状態は、入球部としてのスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球に基づいて入球振分装置 3 7 の振分機能部としての電動役物 3 7 3 が、作動機能部により作動され、終了機能部により開閉され易く、入球振分装置 3 7 が受入可能状態となり易い有利遊技が実行される遊技状態である。また、a 時短遊技状態は、可動振分部材 3 7 4 が待機位置にあることで、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 が、入球振分装置 3 7 に入球した遊技球が入球可能な受入可能状態となり易い遊技状態である。そのため、a 時短遊技状態では、スルーゲート 3 1 7 及び入球振分装置 3 7 に遊技球を入球させて振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤 3 1 の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

【 2 9 9 4 】

10

20

30

40

50

また、a時短遊技状態へは、通常遊技状態又はa時短遊技状態における振分機能部による大当たり抽選の結果が大当たりであることで遊技条件が成立した場合に発生される特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に特図大当たり遊技状態から移行される。

【2995】

なお、本実施形態では、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に100%の確率でa時短遊技状態が移行されるが(図225(D)参照)、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合にa時短遊技状態に移行される確率は、100%以外、例えば50%などであってもよい。この場合、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立してもa時短遊技状態に移行されないときは、通常遊技状態に移行される。

【2996】

c時短遊技状態は、a時短遊技状態と同様に、入球部としてのスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて入球振分装置37の振分機能部としての電動役物373が作動機能部及び終了機能部により開閉され易く、入球振分装置37が受入可能状態となり易い有利遊技が実行される遊技状態である。また、c時短遊技状態は、振分機能部としての可動振分部材374が作動位置にあることで、入球部としての第2入賞口315が、入球振分装置37に入球した遊技球が入球可能な受入可能状態となり易い遊技状態である。そのため、c時短遊技状態では、スルーゲート317及び入球振分装置37に遊技球を入球させて振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、右ルート of 遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤31の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

【2997】

また、c時短遊技状態へは、振分機能部による大当たり抽選の結果がc時短移行であることで遊技条件が成立した場合に遊技結果として特別図柄又は飾り図柄がc時短移行図柄で停止表示されることに基づいてa時短遊技状態の終了条件が成立した場合にa時短遊技状態から移行される。ここで、大当たり抽選の結果がc時短移行となるのは、大当たり抽選のときにa時短特1大当たり当否テーブル(図225(B)参照)が参照されるa時短遊技状態の場合である(図225(A)~図225(C)参照)。即ち、c時短遊技状態へは、a時短遊技状態において特別図柄又は飾り図柄がc時短移行図柄で停止表示されることでa時短遊技状態の終了条件が成立する場合にa時短遊技状態から移行される。

【2998】

特図大当たり遊技状態は、可変入賞装置38の振分機能部としての開閉扉382が、大当たり種別に応じた回数(本実施形態では4回又は10回)だけ作動機能部による開放、及び終了機能部による閉鎖が繰り返されることで、可変入賞装置38の入球部としての可変入賞口381が複数回受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。特図大当たり遊技状態では、可変入賞口381から入球した遊技球が、可変入賞装置38の入球部としての通常入賞口384に入球される。そのため、特図大当たり遊技状態では、複数回の開閉扉382の開閉によって通常入賞口384に遊技球が入球されることで賞球の獲得が可能な特別遊技としての特図大当たり遊技が実行される。また、特図大当たり遊技状態では、可変入賞口381に遊技球を入球させるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤31の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

【2999】

また、特図大当たり遊技状態へは、大当たり抽選の結果が大当たりとなって遊技条件が成立する場合に、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄又は飾り図柄が大当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に移行される。ここで、大当たり抽選の結果が大当たりとなるのは、大当たり抽選のときに通常特1大当たり当否テーブル(図225(A)参照)が参照される通常遊技状態、又はa時短特1大当たり当否テーブル(図225(B)参照)が参照されるa時短遊技状態の場合である(図225(A)~図225(C)参照)。即ち、特図大当たり遊技状態へは、通常遊技状態又はa時短遊技状態において特別図柄又は飾り図柄が大当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に通常遊技状態又はa時短遊技状態から移行さ

10

20

30

40

50

れる。

【 3 0 0 0 】

小当たり遊技状態は、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての開閉扉 3 8 2 が、作動機能部及び終了機能部により開閉されることで、可変入賞装置 3 8 の入球部としての可変入賞口 3 8 1 が受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。小当たり遊技状態では、可変入賞口 3 8 1 から入球した遊技球が、可変入賞装置 3 8 の入球部としての V 入賞口 3 8 3 又は通常入賞口 3 8 4 に入球される。また、小当たり遊技状態では、V 入賞口 3 8 3 に遊技球を入球させて V 入賞大当たり遊技状態を発生させるのが好ましいため、右ルート of 遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤 3 1 の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

10

【 3 0 0 1 】

小当たり遊技状態へは、大当たり抽選の結果が小当たりとなって遊技条件が成立する場合に、当該大当たり抽選の結果を報知する第 2 特図遊技において、遊技結果として特別図柄又は飾り図柄が小当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に、第 2 特図遊技の終了時の遊技状態（例えば c 時短遊技状態、通常遊技状態）から移行される。

【 3 0 0 2 】

V 入賞大当たり遊技状態は、特図大当たり遊技状態と同様に、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての開閉扉 3 8 2 に対し、大当たり種別に応じた回数（本実施形態では 1 0 回）だけ作動機能部による開放処理及び終了機能部による閉鎖処理が繰り返されることで、可変入賞装置 3 8 の入球部としての可変入賞口 3 8 1 が複数回受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。V 入賞大当たり遊技状態では、特図大当たり遊技状態と同様に、複数回の開閉扉 3 8 2 の開閉によって通常入賞口 3 8 4 に遊技球が入球されることで賞球の獲得が可能な特別遊技としての V 入賞大当たり遊技が実行される。また、V 入賞大当たり遊技状態では、可変入賞口 3 8 1 に遊技球を入球させるのが好ましいため、右ルート of 遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤 3 1 の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

20

【 3 0 0 3 】

また、V 入賞大当たり遊技状態へは、小当たり遊技において可変入賞装置 3 8 の入球部である特別入球領域としての V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球する特別条件が成立する小当たり遊技状態の終了条件が成立する場合に小当たり遊技状態から移行される。

30

【 3 0 0 4 】

[普図当たり当否テーブル]

ここで、図 2 2 4 (A) 及び図 2 2 4 (B) は、振分機能部による普図当たり抽選において使用される普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。普図当たり抽選は、入球部としてのスルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球することを契機とし、遊技状態に応じた普図当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 2 2 4 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図 2 2 4 (B) に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。また、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合と、遊技状態が時短遊技状態（ a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態）である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

40

【 3 0 0 5 】

また、本実施形態では、普図当たり当否テーブルでの普図当たり抽選の結果として、当該普図当たり抽選での結果を報知する普図遊技において遊技結果として普通図柄が普図当たりで停止表示されて当該普図遊技の終了後に普図当たり遊技が実行される普図当たりと、当該普図当たり抽選での結果を報知する普図遊技において遊技結果として普通図柄が外れで停止表示される外れと、が設定されている。そして、本実施形態の普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値として 0 ~ 2 9 9 の 3 0 0 個が設定されており、スルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球時（又は普図遊技の開始時）に獲得した普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が、普図当たり当否テーブルに設定された普図当たり及び外

50

れのいずれに該当するかを判定することで、普図当たり抽選の結果が普図当たり及び外れのいずれかに振り分けられる。

【 3 0 0 6 】

図 2 2 4 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合に振分機能部による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 2 2 4 (A) に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たりに振り分けられ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に外れに振り分けられる。また、普図当たり抽選の結果が普図当たりとして遊技条件が成立する場合には、遊技結果として普通図柄が当たり図柄で停止表示され、入球振分装置 3 7 の振分機能部としての電動役物 3 7 3 が作動機能部により作動され、電動役物 3 7 3 の終了条件としての閉鎖条件が成立する場合に終了機能部により閉鎖される。つまり、通常遊技状態では、普図当たり確率が 1 / 3 0 0 に設定されており、入球振分装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の作動頻度が低く、入球振分装置 3 7 (第 1 非電作動口 3 7 1) に遊技球が入球され難い。その結果、通常遊技状態においてスルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球した場合、右打ち用の第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球が入球され難い。

10

【 3 0 0 7 】

図 2 2 4 (B) に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が時短遊技状態 (a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態) における振分機能部による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 2 2 4 (B) に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に普図当たりに振り分けられる。また、普図当たり抽選の結果が普図当たりとして遊技条件が成立する場合には、遊技結果として普通図柄が当たり図柄で停止表示され、入球振分装置 3 7 の電動役物 3 7 3 が作動される。つまり、時短遊技状態では、普図当たり確率が 2 9 9 / 3 0 0 に設定されており、入球振分装置 3 7 の振分機能部としての電動役物 3 7 3 の作動頻度が高い。そのため、時短遊技状態では、入球振分装置 3 7 (第 1 非電作動口 3 7 1 又は第 2 非電作動口 3 7 2) に遊技球が入球され易い。その結果、時短遊技状態においてスルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球した場合、右打ち用の第 1 入賞口 3 7 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球され易い。

20

【 3 0 0 8 】

[普図当たり種別振分テーブル]

ここで、図 2 2 4 (C) 及び図 2 2 4 (D) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 2 2 4 (C) に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図 2 2 4 (D) に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技状態が通常遊技状態である場合と時短遊技状態 (a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態) である場合とで、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで遊技条件が成立した場合に導出される普図当たり種別 (短開放普図当たり及び長開放普図当たり) の振り分け確率が異なる。本実施形態では、普図変動保留数 X が上限値でなくスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球によって普図変動保留数 X が増加可能な受入許可状態である場合にスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球を契機として実行される普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合、遊技状態が通常遊技状態であれば短開放普図当たりが導出され、遊技状態が時短遊技状態 (a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態) であれば長開放普図当たりが導出される。

30

40

【 3 0 0 9 】

ここで、遊技条件としての短開放普図当たりの場合には、普図遊技において普通図柄が普図当たり (又は短開放普図当たり) に対応する普通図柄で停止表示される遊技結果が導出された後、振分機能部としての電動役物 3 7 3 が作動機能部によって作動されることで入球振分装置 3 7 が開放され、所定の短時間 (例えば 0 . 1 秒) の経過により終了条件が成立することに基づいて電動役物 3 7 3 が作動機能部によって復帰されることで入球振分装置 3 7 が閉鎖される短開放普図当たり遊技が実行される。つまり、短開放普図当たり遊

50

技では、入球振分装置 37 に遊技球が入球可能な時間が短時間（例えば 0.1 秒）に設定されている。この短開放普図当たり遊技では、電動役物 373 の開放時間が短いために入球振分装置 37（第 1 非電作動口 371 又は第 2 非電作動口 372）に遊技球が入球し難い。その結果、短開放普図当たり遊技が実行される遊技状態では、第 1 入賞口 371 又は第 2 入賞口 315 に遊技球が入球され難い。もちろん、短開放普図当たり遊技においても第 1 入賞口 371 又は第 2 入賞口 315 に遊技球が入球可能であり、この場合に第 1 入賞口 371 又は第 2 入賞口 315 に遊技球が入球された場合には大当たり抽選が実行されることで、可変入賞装置 38 が作動される大当たり遊技や小当たり遊技が発生し得る。但し、短開放普図当たり遊技では入球振分装置 37 に遊技球が入球し難いため、短開放普図当たり遊技の発生の契機としては大当たり遊技や小当たり遊技が発生し難い。

10

【3010】

一方、遊技条件としての長開放普図当たりの場合には、普図遊技において普通図柄が普図当たり（又は長開放普図当たり）に対応する普通図柄で停止表示される遊技結果が導出された後、振分機能部としての電動役物 373 が作動機能部によって作動されることで入球振分装置 37 が開放され、所定の長時間（例えば 6 秒）の経過により終了条件が成立することに基づいて電動役物 373 が作動機能部によって復帰されることで入球振分装置 37 が閉鎖される長開放普図当たり遊技が実行される。つまり、長開放普図当たり遊技では、入球振分装置 37 に遊技球が入球可能な時間が長時間（例えば 6 秒）に設定されている。この長開放普図当たり遊技では、電動役物 373 の開放時間が長いために入球振分装置 37（第 1 非電作動口 371 又は第 2 非電作動口 372）に遊技球が入球し易い。その結果、長開放普図当たり遊技が実行される遊技状態では、右打ち用の第 1 入賞口 371 又は第 2 入賞口 315 に遊技球が入球され易い。そのため、長開放普図当たり遊技が発生した場合、短開放普図当たり遊技の発生を契機とする場合に比べて、大当たり遊技や小当たり遊技が発生し難い。

20

【3011】

なお、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合の遊技条件として短開放普図当たりのみが設定され、遊技状態が時短遊技状態（a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態）である場合の遊技条件として長開放普図当たりのみが設定されるが、遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態のうち的一方又は双方の遊技状態における遊技条件として、短開放普図当たり及び長開放普図当たりの双方を設定してもよい。

30

【3012】

図 224（C）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合にスルーゲートを遊技球が入球したことを契機として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 224（C）に示すように通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C5 の値の 0 ~ 199 が短開放普図当たりに振り分けられ、長開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、短開放普図当たりの振り分けを 100%（長開放普図当たりの振り分けが 0%）以外に設定してもよい。

【3013】

図 224（D）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が時短遊技状態（a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態）である場合にスルーゲートを遊技球が入球したことを契機として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 224（D）に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C5 の値の 0 ~ 199 が長開放普図当たりに振り分けられ、短開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、長開放普図当たりの振分を 100%（短開放普図当たりの振り分けが 0%）以外に設定してもよい。

40

【3014】

[大当たり当否テーブル]

ここで、図 225（A）～図 225（C）は、振分機能部による大当たり抽選において使用される大当たり当否テーブルの一例を示す図である。大当たり抽選は、入球部とし

50

ての第1入賞口314、第1入賞口391又は第2入賞口315に遊技球が入球することを契機とし、遊技球が入球した入球部の種別及び遊技状態に応じた大当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図225(A)に示す通常特1大当たり当否テーブルと、図224(B)に示すa時短特1大当たり当否テーブルと、図224(C)に示す特2大当たり当否テーブルと、の3種類が設定されている。

【3015】

また、本実施形態では、大当たり当否テーブルでの大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり、c時短移行及び外れが設定されている。大当たり抽選の結果としての大当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が大当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果として的小当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が小当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としてのc時短移行は、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄がc時短移行図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後にc時短遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての外れは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、特別図柄及び飾り図柄が外れ図柄で停止表示される抽選結果である。そして、本実施形態の大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1の値として0~65535の65536個が設定されており、第1入賞口314、391への遊技球の入球時(又は特図遊技の開始時)に獲得した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たり当否テーブルに設定された大当たり、小当たり、c時短移行及び外れのいずれに該当するかを判定することで、大当たり抽選の結果が、大当たり、小当たり、c時短移行及び外れのいずれかに振り分けられる。

【3016】

図225(A)に示すように、通常特1大当たり当否テーブルは、入球部としての第1入賞口314、391への遊技球の入球に対する通常遊技状態での大当たり抽選に使用される。通常特1大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~205の206個の乱数値が大当たりに振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第1入賞口314、391への遊技球の入球に対する通常遊技状態での振分機能部による大当たり抽選では、大当たり確率が約 $1/318.1$ ($206/65536$)に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たり又はc時短移行に振り分けられることはない。

【3017】

図225(B)に示すように、a時短特1大当たり当否テーブルは、入球部としての第1入賞口314、391への遊技球の入球に対するa時短遊技状態での大当たり抽選に使用される。a時短特1大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~205の206個の乱数値が大当たりに振り分けられ、206~617の412個の乱数値がc時短移行に振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられる。つまり、第1入賞口314、391への遊技球の入球に対するa時短遊技状態での振分機能部による大当たり抽選では、大当たり確率が約 $1/318.1$ ($206/65536$)に振り分けられ、c時短移行確率が約 $2/318.1$ ($512/65536$)に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たりに振り分けられることはない。

【3018】

図225(C)に示すように、特2大当たり当否テーブルは、入球部としての第2入賞口315への遊技球の入球に対する大当たり抽選に使用される。特2大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~43690の43691個の乱数値が小当たりに振り分けられ、その他の乱数値

10

20

30

40

50

が外れに振り分けられている。つまり、第2入賞口315への遊技球の入球に対する振分機能部による大当たり抽選では、小当たり確率が約 $2/3$ ($43691/65536$)に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、大当たり又はc時短移行に振り分けられることはない。

【3019】

[大当たり種別振分テーブル]

ここで、図225(D)-及び図225(E)は、大当たり種別振分テーブルと、V入賞大当たり種別振分テーブルとの2種類が設定されている。

【3020】

図225(D)に示す大当たり種別振分テーブルは、大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果が遊技条件としての大当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため使用される。図225(D)に示すように、特図大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0~18の19個の乱数値が4R大当たりに振り分けられ、19の1個の乱数値が10R大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、特図大当たりとして、4R大当たり及び10R大当たりのいずれかに2種類が設定されており、4R大当たりの振り分け率が95%に設定され、10R大当たりの振り分け率が5%に設定されている。

10

【3021】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には特別遊技としての特図大当たり遊技の遊技条件の成立となり、可変入賞装置38の開閉扉382が開放されるラウンド遊技が、大当たり種別に応じて複数回繰り返される開閉実行モードが実行される特図大当たり遊技が実行される。そして、特図大当たり遊技の終了後には、入球振分装置37の電動役物373が作動され易く、第1入賞口391を開放させる入球振分装置37の第1非電作動口371に遊技球が入球し易いa時短遊技状態に移行される。なお、本実施形態では、a時短遊技状態の終了条件として、100回の特図遊技の実行、及び100回の特図遊技を実行する前に、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たり又はc時短移行であることを遊技結果として特別図柄及び飾り図柄の停止表示により報知した場合に終了する。また、本実施形態では、a時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数が100回に設定されているが、当該最大実行回数は100回に限定されず、他の回数であってもよい。さらに、本実施形態では、特図大当たり遊技の終了後に100%の確率でa時短遊技状態が発生するが、特図大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態が発生する確率は100%に限定されず、他の確率であってもよい。

20

30

【3022】

図225(E)に示すV入賞大当たり種別振分テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため、即ち小当たり遊技において可変入賞装置38のV入賞口383に遊技球が入球することで終了条件が成立した場合に実行される大当たり遊技のラウンド遊技数を決定するために使用される。図225(E)に示すように、V入賞大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0~19の全ての乱数値が10R大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、V入賞大当たりでは、10R大当たりの振り分け率が100%に設定されている。そのため、V入賞大当たり遊技が実行される場合、特図大当たり遊技が実行される場合に比べて出玉的に有利である。

40

【3023】

なお、本実施形態では、V入賞大当たりの種別として10R大当たりのみが設定されているが、V入賞大当たりの種別は、ラウンド遊技数や出玉期待値の異なる複数種を設定し、これらの複数種から、V入賞大当たりの種別がランダムに決定(乱数抽選により決定)されるようにしてもよい。即ち、いわゆるラッシュ状態での大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数が複数種からランダムに決定されるようにしてもよい。このように、複数種のV入賞大当たりからV入賞大当たりの種別がランダムに決定される場合、V入賞

50

大当たり遊技が実行される場合に、遊技者は、多量の出玉が獲得できることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。特に、複数回のV入賞大当たり遊技が実行され得る疑似大当たり遊技状態（ラッシュ状態）では、疑似大当たり遊技演出（表示）によって1回のV入賞大当たり遊技であるかのように見せ掛ける場合、複数回のV入賞大当たり遊技での総出玉が、より多量であることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。

【3024】

[変動テーブル]

ここで、図226(A)～図226(D)は、変動テーブルの一例を示す図である。変動テーブルは、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技における特別図柄の変動表示時間を設定するために使用される。本実施形態では、変動テーブルとして、図226(A)に示す特1外れ変動テーブル、図226(B)に示す特1当たり変動テーブル、図226(C)に示す特2変動テーブルA、及び図226(D)に示す特2変動テーブルBの4種類が設定されている。

10

【3025】

図226(A)に示すように、特1外れ変動テーブルは、入球部としての第1入賞口314又は第1入賞口391への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が外れ又はc時短移行である場合に使用される。特1外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが振り分けられる。この特1外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が30秒である「01」、変動表示時間が60秒である「02」、変動表示時間が90秒である「03」のいずれかに振り分けられる。また、特1外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が完全外れリーチ又はc時短移行である場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が7秒である「04」、変動表示時間が10秒である「05」、変動表示時間が15秒である「06」のいずれかに振り分けられる。

20

【3026】

図226(B)に示すように、特1当たり変動テーブルは、入球部としての第1入賞口314又は第1入賞口391への遊技球の入球に基づいて実行される振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりである場合に使用される。特1当たり変動テーブルでは、特図変動パターンが、変動表示時間が30秒である「01」、変動表示時間が60秒である「02」、変動表示時間が90秒である「03」のいずれかに振り分けられる。

30

【3027】

図226(C)及び図226(D)に示す特2変動テーブルA及び特2変動テーブルBは、入球部としての第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技での変動表示時間を設定するために使用される。ここで、第2入賞口315は、非電動役物である第2開閉部材39Bによって受入可能状態と受入不能状態とが可変可能であり、作動機能部によって受入可能状態とされてから、終了条件として4個の遊技球の入球があった場合に終了機能部によって受入不能状態とされる。つまり、第2入賞口315が1回受入可能状態とされると、この受入可能状態の間に第2入賞口315には4個の遊技球が入球可能である。

40

【3028】

図226(C)に示す特2変動テーブルAは、第2入賞口315に入球される4個の遊技球のうち、第2入賞口315に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第2特図遊技に対する変動表示時間を設定する場合、即ち第2入賞口315への遊技球の入球数をカウントする後述の特2入賞カウンタの値が1であるときに変動表示時間を設定する場合に使用される。特2変動テーブルAでは、変動表示時間が15秒である「06」のみに振り分けられる。即ち、第2入賞口315に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第2特図遊技に対する変動表示時間は、必ず15秒に設定される。

【3029】

50

図 2 2 6 (D) に示す特 2 変動テーブル B は、第 2 入賞口 3 1 5 に入球される 4 個の遊技球のうち、第 2 入賞口 3 1 5 に 2 個目 ~ 4 個目の遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間を設定する場合、即ち特 2 入賞カウンタの値が 2 ~ 4 であるときに変動表示時間を設定する場合に使用される。特 2 変動テーブル B では、変動表示時間が 1 秒である「 0 7 」のみに振り分けられる。即ち、第 2 入賞口 3 1 5 に 2 個目 ~ 4 個目の遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間は、必ず 1 秒に設定される。

【 3 0 3 0 】

なお、特 2 変動テーブル A 及び特 2 変動テーブル B に設定される変動表示時間は、複数種類設定してもよく、また、第 2 入賞口 3 1 5 に入球される 4 個の遊技球の全てに対する特 2 変動テーブルとして共通の特 2 変動テーブルを使用してもよい。

10

【 3 0 3 1 】

ところで、連続して遊技球を打ち出す場合の遊技球の発射間隔は、前述のように、例えば 0 . 6 秒である。一方、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間は、必ず 1 5 秒に設定される。そのため、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて第 2 特図遊技が開始される場合、当該第 2 特図遊技が終了するまでの間に 2 5 球 (= 1 5 秒 / 0 . 6 秒) の遊技球を発射することができる。このように、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間を 1 5 秒に設定することで、当該第 2 特図遊技が終了するまでの間に、第 2 入賞口 3 1 5 に残りの 3 個の遊技球を入球することが可能になる。その結果、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 が開放されて第 2 特図保留数 M が増加可能な受入可能状態とされてから、第 2 特図保留数 M を増加不能な受入不能状態として最大保留数である 3 個にすることができる。

20

【 3 0 3 2 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選では、その結果が小当たりとなる確率が約 2 / 3 (図 2 2 5 (C) 参照) と高く設定されている。一方、前述のように、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて特図遊技が実行されている間に第 2 特図保留数 M を 3 個にすることができる。そのため、第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個の遊技球が入球される場合、これらに対する大当たり抽選の結果に複数個の小当たりが含まれる可能性が高くなり、その結果、複数回の小当たり遊技の実行に基づいて、複数回の V 入賞大当たり遊技が短期間で連続的に実行される一連のラッシュ状態となり易い。

30

【 3 0 3 3 】

そして、本実施形態では、後述のように、第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 に複数個の遊技球が入球されることで、複数回の V 入賞大当たり遊技が連続的に実行される一連のラッシュ状態となった場合に、少なくとも最初に V 入賞大当たり遊技から開始されてから最後の V 入賞大当たり遊技が終了するまでの有利遊技の期間に実行される特図遊技及び小当たり遊技において、V 入賞大当たり遊技が実行される場合の演出と同様な特定の演出画像としての疑似表示が実行される (図 2 4 1 参照) 。これにより、1 回の第 2 入賞口 3 1 5 の開放を契機として複数回の V 入賞大当たり遊技が実行される場合に、少なくとも最初に V 入賞大当たり遊技から開始されてから最後の V 入賞大当たり遊技が終了するまでの有利遊技の期間において、特図遊技や小当たり遊技が実行されていても、有利演出として 1 回の大当たり遊技が継続して実行されているような疑似大当たり遊技演出 (表示) を実行することが可能になる。その結果、複数回の V 入賞大当たり遊技での出玉を 1 回の V 入賞大当たり遊技での出玉であるように遊技者に印象付けることができるため、1 回の V 入賞大当たり遊技での最大獲得球数が少ない場合であっても、複数回の V 入賞大当たり遊技が実行される場合に 1 回の V 入賞大当たり遊技によって多量の出玉を獲得できたかのような出玉のインパクトを与えることができる。

40

【 3 0 3 4 】

[主制御装置 4 の処理]

50

次に、図 2 2 7 ~ 図 2 5 2 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される処理について説明する。

【 3 0 3 5 】

[主タイマ割込み処理]

本実施形態の主タイマ割込み処理は、始動入賞処理及びスルーゲート処理の手順の一部が、前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、主タイマ割込み処理において実行される処理として、始動入賞処理及びスルーゲート処理について説明する。

【 3 0 3 6 】

[始動入賞処理]

ここで、図 2 2 7 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 4 で M P U 4 1 により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 2 7 を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【 3 0 3 7 】

< ステップ S 1 1 0 1 >

図 2 2 7 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 では、M P U 4 1 は、入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 1 入賞口 3 9 1 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 , 3 9 1 に対する入賞があったと判断すると (ステップ S 1 1 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 1 1 0 2 に移行し、第 1 入賞口 3 1 4 , 3 9 1 に対する入賞がなかったと判断すると (ステップ S 1 1 0 1 : N o)、処理をステップ S 1 1 0 9 に移行する。

【 3 0 3 8 】

< ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N が、増加することができない受入不能状態としての最大保留数 (本実施形態では 4) であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が受入不能状態としての最大保留数であれば (ステップ S 1 1 0 2 : Y e s)、処理をステップ S 1 1 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数でない受入可能状態であれば (ステップ S 1 1 0 2 : N o)、第 1 特図保留数 N に 1 を加算する処理を実行する (ステップ S 1 1 0 3)。

【 3 0 3 9 】

< ステップ S 1 1 0 4 >

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述の図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 3 0 4 0 】

< ステップ S 1 1 0 5 ~ S 1 1 0 8 >

ステップ S 1 1 0 5 では、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合 (ステップ S 1 1 0 5 : Y e s)、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、通常特 1 大当たり当否テーブル (図 2 2 5 (A) 参照) に基づいて当否判定を行い (ステップ S 1 1 0 6)、処理をステップ S 1 1 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 1 1 0 5 : N o)、即ち遊技状態が通常遊技状態ではなく a 時短遊技状態である場合、a 時短特 1 大当たり当否テーブル (図 2 2 5 (B) 参照) に基づいて当否判定を行い (ステップ S 1 1 0 7)、処理をステップ S 1 1 0 8 に移行する。ステップ S 1 1 0 8 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 4 と、ステップ S 1 1 0 6 又はステップ S 1 1 0 7 で取得された第 1 特図保留に対する特図当否情報が後述の図 2 4 3 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 3 において大当たりの当否

の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第1特図保留コマンドをRAM412に設定する。

【3041】

<ステップS1109>

ステップS1109では、MPU41は、第2入賞口315に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU41は、第2入賞口315に対する入賞があったと判断すると(ステップS1109:Yes)、処理をステップS1110に移行し、第2入賞口315に対する入賞がなかったと判断すると(ステップS1109:No)、当該始動入賞処理を終了する。

【3042】

<ステップS1110~S1112>

ステップS1110では、MPU41は、RAM412の第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数(本実施形態では前述の第1の実施形態とは異なり3)であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、第2特図保留数Mが受入不能状態としての最大保留数であれば(ステップS1110:Yes)、当該始動入賞処理を終了する。一方、MPU41は、第2特図保留数Mが最大保留数でない受入可能状態であれば(ステップS1110:No)、第2特図保留数Mに1を加算する処理を実行する(ステップS1111)。さらに、MPU41は、第2入賞口315への遊技球の入球数をカウントするための特2入賞数カウンタの値に1を加算し(ステップS1112)、処理をステップS1113に移行する。

【3043】

<ステップS1113>

ステップS1113では、MPU41は、図17の主タイマ割込処理でのステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述の図229のメイン処理でのステップS1402及びS1414で更新される特図変動種別カウンタCS1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【3044】

<ステップS1114及びS1115>

ステップS1114では、MPU41は、特2大当たり当否テーブル(図225(C)参照)に基づいて当否判定を行う。ステップS1115では、MPU41は、ステップS1113及びS1114で取得された第2特図保留に対する特図当否情報が後述の図243の特図変動開始処理でのステップS2119において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第2特図保留コマンドをRAM412に設定し、処理をステップS1116に移行する。

【3045】

<ステップS1116>

ステップS1116では、MPU41は、ステップS1112で加算された特2入賞数カウンタの値が4であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、第2入賞口315に最大入球数である4個の遊技球が入球されたか否かを判断する。MPU41は、特2入賞数カウンタの値が4である場合(ステップS1116:Yes)、処理をステップS1117に移行し、特2入賞数カウンタの値が4でない場合(ステップS1116:No)、当該始動入賞処理を終了する。

【3046】

<ステップS1117及びS1118>

MPU41は、特2入賞数カウンタの値が4である場合(ステップS1116:Yes)、疑似大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS1117)、特2入賞数カウンタをクリアし(ステップS1118)、当該始動入賞処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 3 0 4 7 】

ここで、疑似大当たり遊技状態フラグは、複数回のV入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る有利遊技としての一連のラッシュ中であること、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングであることを示すフラグであり、図 2 3 5 のステップ S 1 9 1 2 において、疑似大当たり遊技パターンコマンドを設定するかどうかを判断するために参照される。

【 3 0 4 8 】

[スルーゲート処理]

ここで、図 2 2 8 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 6 で M P U 4 1 により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、入球部としてのスルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球した場合に、M P U 4 1 によって、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納される情報が更新される。以下、図 2 2 8 を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

10

【 3 0 4 9 】

< ステップ S 1 3 0 1 >

図 2 2 8 に示すように、スルーゲート処理では、M P U 4 1 は、まずスルーゲート 3 1 7 に遊技球が通過したか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 1）。スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過したか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 1 3 0 2 に移行し、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : N o）、当該スルーゲート処理を終了する。

20

【 3 0 5 0 】

< ステップ S 1 3 0 2 >

M P U 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s）、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が、増加することができない受入不能状態としての最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 2）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数である場合（ステップ S 1 3 0 2 : Y e s）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数 X が受入可能状態である最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 2 : N o）、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行する。

30

【 3 0 5 1 】

< ステップ S 1 3 0 3 及び S 1 3 0 4 >

M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 2 : N o）、普図変動保留数 X に 1 を加算し（ステップ S 1 3 0 3）、図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において更新される普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 のカウンタ値、及び後述の図 2 2 9 のメイン処理のステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 において更新される普図変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップ S 1 3 0 4）、当該スルーゲート処理を終了する。

40

【 3 0 5 2 】

[主制御装置 4 のメイン処理]

ここで、図 2 2 9 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のメイン処理は、小当たり遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 0 7 - 1）、が実行される点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、小当たり遊技制御処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

50

【 3 0 5 3 】

[普図遊技制御処理]

ここで、図 2 3 0 は、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図 2 3 0 を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【 3 0 5 4 】

< ステップ S 1 5 0 1 >

図 2 3 0 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 1）。普図変動表示中フラグは、後述の図 2 3 2 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップ S 1 7 1 1 でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップ S 1 5 1 0 でオフに設定される。

10

【 3 0 5 5 】

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 2 に移行する。

【 3 0 5 6 】

< ステップ S 1 5 0 2 >

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、振分入球装置 3 7 の振分機能部としての電動役物 3 7 3 が作動機能部によって開放中（有利遊技としての普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 2）。電動役物開放中フラグは、後述の普図当たり遊技制御処理において、電動役物 3 7 3 を開放する場合にステップ S 1 8 1 5 でオンに設定され（図 2 3 3 参照）、電動役物 3 7 3 を閉鎖する場合にステップ S 1 8 2 4 でオフに設定される（図 2 3 4 参照）。

20

【 3 0 5 7 】

M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 2 : Y e s）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 3 に移行する。

30

【 3 0 5 8 】

< ステップ S 1 5 0 3 >

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 3）。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 1 3 でオンに設定され（図 2 4 4 参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 2 でオフに設定される（図 2 4 5 参照）。

40

【 3 0 5 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 3 0 6 0 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

【 3 0 6 1 】

50

<ステップ S 1 5 0 4 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4 ）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。

【 3 0 6 2 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s ）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、小当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。

10

【 3 0 6 3 】

一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

【 3 0 6 4 】

<ステップ S 1 5 0 5 >

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 5 ）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 5 : Y e s ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o ）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。

20

【 3 0 6 5 】

<ステップ S 1 5 0 6 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o ）、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 5 0 6 ）、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 2 3 1 を参照して後述する。

【 3 0 6 6 】

<ステップ S 1 5 0 7 >

ステップ S 1 5 0 7 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 2 3 2 を参照して後述する。

30

【 3 0 6 7 】

<ステップ S 1 5 0 8 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）、即ち普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 8 ）。

40

【 3 0 6 8 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。

【 3 0 6 9 】

<ステップ S 1 5 0 9 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 9 ）。

50

【3070】

M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 9 : Y e s）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 9 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 1 0 に移行する。

【3071】

<ステップ S 1 5 1 0 >

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 9 : N o）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過して有利遊技としての普図遊技の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップ S 1 5 1 0）。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

10

【3072】

M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 1 0 : Y e s）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 5 1 0 : N o）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

20

【3073】

<ステップ S 1 5 1 1 ~ S 1 5 1 3 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）に有利遊技としての大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 8 又は S 1 5 0 9 で Y e s）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 1 0 : Y e s）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させる（ステップ S 1 5 1 1）。例えば、振分機能部による普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合には、遊技結果として普図当たりに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる一方、普図当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合には、外れに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる。

30

【3074】

また、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 5 1 2）。さらに、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 1 5 1 3）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【3075】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 2 3 2 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 1 において、普図当たり遊技を開始（電動役物 3 1 5 b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

40

【3076】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

50

【 3 0 7 7 】

[普図データ設定処理]

ここで、図 2 3 1 は、図 2 3 0 のステップ S 1 5 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 1 1 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶内容が更新される。以下、図 2 3 1 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【 3 0 7 8 】

< ステップ S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 3 >

図 2 3 1 に示すように、普図データ設定処理では、まず M P U 4 1 は、普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X を 1 減算する（ステップ S 1 6 0 1）。例えば、減算前の普図変動保留数 X が 4 である場合には減算後の普図変動保留数 X が 3 とされる。これにより、当該普図変動保留数 X の増加が不能な受入不能状態である 4 である場合には、普図変動保留数 X が当該普図変動保留数 X の増加が可能な受入可能状態である 3 とされる。

【 3 0 7 9 】

そして、M P U 4 1 は、普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に普図当否情報を移動させる（ステップ S 1 6 0 2）。続いて、M P U 4 1 は、普図第 2 保留エリア S E 2 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納されている普図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 1 6 0 3）。具体的に、ステップ S 1 6 0 3 では、普図第 2 保留エリア S E 2 の普図当否情報を普図第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図第 3 保留エリア S E 3 の普図当否情報を普図第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図第 4 保留エリア S E 4 の普図当否情報を普図第 3 保留エリア S E 3 に移動させる。

【 3 0 8 0 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 2 3 2 は、図 2 3 0 のステップ S 1 5 0 7 において M P U 4 1 によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 2 3 2 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【 3 0 8 1 】

< ステップ S 1 7 0 1 >

図 2 3 2 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 1）。

【 3 0 8 2 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップ S 1 7 0 2 に移行し、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o ）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 1 7 0 5 に移行する。

【 3 0 8 3 】

< ステップ S 1 7 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、振分機能部としての M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図 2 2 4 (A) 参照）及び通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図 2 2 4 (C) 参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否か、即ち遊技条件としての普図当たりであるか否かの普図当たり当否判定を行い、処理をステップ S 1 7 0 3 に移行する。

【 3 0 8 4 】

< ステップ S 1 7 0 3 及び S 1 7 0 4 >

10

20

30

40

50

ステップS 1703では、MPU 41は、ステップS 1702での普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する。MPU 41は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりである場合（ステップS 1703：Yes）、普図当たり遊技において入球振分装置37の振分機能部としての電動役物373を短開放させる短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップS 1704）、処理をステップS 1708に移行する。一方、MPU 41は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立しない外れである場合（ステップS 1703：No）、処理をステップS 1708に移行する。

【3085】

<ステップS 1705>

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップS 1701：No）、MPU 41は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図224（B）参照）及び時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図224（D）参照）に基づいて、普図保留格納エリア412cの普図実行エリアSAEに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行い、処理をステップS 1706に移行する。

【3086】

<ステップS 1706及びS 1707>

ステップS 1706では、振分機能部としてのMPU 41は、ステップS 1705での普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりであるか否かを判断する。MPU 41は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりである場合（ステップS 1705：Yes）、普図当たり遊技において振分入球装置37の電動役物373を長開放させる長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップS 1707）、処理をステップS 1708に移行する。一方、MPU 41は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立しない外れである場合（ステップS 1706：No）、処理をステップS 1708に移行する。

【3087】

<ステップS 1708及びS 1709>

ステップS 1708では、MPU 41は、普図遊技におけるメイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば遊技状態が通常遊技状態である場合に参照される通常遊技状態普図変動テーブルと、遊技状態が時短遊技状態である場合に参照される時短遊技状態普図変動テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、遊技状態の種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、時短遊技状態普図変動表示テーブルのほうが、通常遊技状態普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、時短遊技状態では、通常遊技状態に比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【3088】

そして、MPU 41は、ステップS 1708で設定される普図変動パターンに加え、ステップS 1702又はS 1705での普図当たり当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、遊技状態の種別（通常遊技状態、時短遊技状態）とを音声ランプ制御装置5に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップS 1709）、処理をステップS 1710に移行する。

【3089】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU 41により実行される次のメイン処理（図229参照）のステップS 1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置5では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

10

20

30

40

50

【 3 0 9 0 】

<ステップ S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1 >

ステップ S 1 7 1 0 では、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 1 7 1 0）。そして、MPU 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち遊技条件が成立している場合に普通図柄の停止表示により遊技結果を導出可能な有利遊技として普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 1 1）、当該普図変動開始処理を終了する。

【 3 0 9 1 】

なお、普図変動表示中フラグは、図 2 2 の普図遊技制御処理でのステップ S 1 5 0 1 において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

10

【 3 0 9 2 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 3 3 及び図 2 3 4 は、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての普図当たりであることで、普通遊技において遊技結果として普通図柄が普図当たりに対応する図柄で停止表示された場合に、振分機能部としての振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の開閉制御を行うことによって振分入球装置 3 7 への遊技球の入球を許容する受入可能状態と、遊技球の入球を制限する受入不能状態とを切り替える処理が実行される。また、普図当たり遊技制御処理では、切替機能部によって振分入球装置 3 7 の可動振分部材 3 7 4 の動作制御が実行される。以下、図 2 3 3 及び図 2 3 4 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

20

【 3 0 9 3 】

<ステップ S 1 8 0 1 >

図 2 3 3 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 1）。即ち、MPU 4 1 は、有利遊技としての普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 2 3 0 の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップ S 1 5 1 3 でオンに設定される。

30

【 3 0 9 4 】

MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 0 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図 2 3 4 のステップ S 1 8 1 7 に移行する。

【 3 0 9 5 】

<ステップ S 1 8 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 2）。

40

【 3 0 9 6 】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 2 : Yes）、即ち有利遊技としての大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、普図遊技が大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合であ

50

っても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【3097】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1803に移行する。

【3098】

<ステップS1803>

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち有利遊技としての大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1803）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図232の普図変動開始処理のステップS1707においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、処理をステップS1807に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、処理をステップS1804に移行する。

【3099】

<ステップS1804>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1804）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図232の普図変動開始処理のステップS1704においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1804：Yes）、処理をステップS1805に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1804：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS1816に移行する。

【3100】

<ステップS1805及びS1806>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1805：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、MPU41は、短開放普図当たり遊技における入球振分装置37の電動役物373の開放時間（入球振分装置37への遊技球の入球可能時間）である0.1秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1805）。開放時間カウンタは、電動役物373の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図234のステップS1819において参照される。そして、MPU41は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1806）、処理をステップS1813に移行する。

【3101】

<ステップS1807及びS1808>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、長開放普図当たり遊技における入球振分装置37の電動役物373（入球振分装置37への遊技球の入球可能時間）である6秒に対応する値を開放時間カウンタの

値としてセットする（ステップ S 1 8 0 7）。開放時間カウンタは、電動役物 3 7 3 の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図 2 3 4 のステップ S 1 8 1 9 において参照される。そして、MPU 4 1 は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 0 8）、処理をステップ S 1 8 0 9 に移行する。

【 3 1 0 2 】

<ステップ S 1 8 0 9 >

ステップ S 1 8 0 9 では、MPU 4 1 は、遊技状態が c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU 4 1 は、c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 1 8 1 0 に移行し、c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 9 : N o）、処理をステップ S 1 8 1 3 に移行する。

10

【 3 1 0 3 】

<ステップ S 1 8 1 0 ~ ステップ S 1 8 1 2 >

c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 9 : Y e s）、MPU 4 1 は、入球振分装置 3 7 における振分機能部としての可動振分部材 3 7 4 を作動させる（ステップ S 1 8 1 0）。具体的には、MPU 4 1 は、可動振分部材 3 7 4 を、入球振分装置 3 7 に入球した遊技球を第 1 非電作動口 3 7 1 に向けて誘導可能で第 2 非電作動口 3 7 2 に向けて誘導不能な振分状態（図 2 1 9（B）参照）から、入球振分装置 3 7 に入球した遊技球を第 2 非電作動口 3 7 2 に向けて誘導可能で第 1 非電作動口 3 7 1 に向けて誘導不能な振分状態（図 2 1 9（C）参照）に可変させる。これにより、入球振分装置 3 7 では、振分機能部としての電動役物 3 7 3 の作動によって入球振分装置 3 7 への遊技球の入球が可能となった場合に、入球部としての第 2 非電作動口 3 7 2 が遊技球の入球が可能なる受入可能状態とされる。そして、入球部としての第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球した場合には、作動機能部によって振分機能部としての第 2 開閉部材 3 9 B が作動され、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 が、4 個の遊技球の入球によって終了条件が成立するまで受入可能状態とされる。

20

【 3 1 0 4 】

また、MPU 4 1 は、ステップ S 1 8 1 0 において可動振分部材 3 7 4 を作動させた場合、可動振分部材 3 7 4 が作動されていることを示す可動振分部材作動フラグをオンに設定する（ステップ S 1 8 1 1）。さらに、MPU 4 1 は、遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 1 8 1 2）、処理をステップ S 1 8 1 3 に移行する。即ち、c 時短遊技状態の終了条件は、作動機能部によって振分機能部としての可動振分部材 3 7 4 が作動されることである。

30

【 3 1 0 5 】

なお、c 時短遊技状態の終了条件は、c 時短遊技状態において作動機能部によって振分機能部としての電動役物 3 7 3 が作動されること、c 時短遊技状態において作動された電動役物 3 7 3 が終了機能部によって復帰されること、c 時短遊技状態において有利遊技としての普図当たり遊技が開始されること、c 時短遊技状態において開始された普図当たり遊技が終了すること、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 が受入可能状態とされること、受入可能状態の第 2 入賞口 3 1 5 に上限数（本実施形態では 4 個）遊技球が入球されて第 2 入賞口 3 1 5 が受入不能状態とされることなどであってもよい。

40

【 3 1 0 6 】

<ステップ S 1 8 1 3 ~ S 1 8 1 5 >

c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 9 : N o）、MPU 4 1 は、作動機能部によって電動役物 3 7 3 を作動させる（ステップ S 1 8 1 3）。これにより、入球振分装置 3 7 は、遊技球の入球が不能なる受入不能状態から遊技球の入球が可能なる受入可能状態とされる。

【 3 1 0 7 】

ここで、入球振分装置 3 7 では、可動振分部材 3 7 4 によって、入球振分装置 3 7 に入球した遊技球を入球部としての第 1 非電作動口 3 7 1 に向けて誘導可能で入球部としての

50

第 2 非電作動口 3 7 2 に向けて誘導不能な振分状態 (図 2 1 9 (B) 参照) と、入球振分装置 3 7 に入球した遊技球を第 2 非電作動口 3 7 2 に向けて誘導可能で第 1 非電作動口 3 7 1 に向けて誘導不能な振分状態 (図 2 1 9 (C) 参照) とに可変される。そのため、入球振分装置 3 7 では、振分機能部としての可動振分部材 3 7 4 の姿勢に応じて、第 1 非電作動口 3 7 1 が受入不能状態とされる一方で第 2 非電作動口 3 7 2 が受入可能状態とされる振分状態と、第 1 非電作動口 3 7 1 が受入可能状態とされる一方で第 2 非電作動口 3 7 2 が受入不能状態とされる振分状態と、に可変可能である。

【 3 1 0 8 】

そして、MPU 4 1 は、振分機能部としての電動役物 3 7 3 が開放されていることを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に (ステップ S 1 8 1 4) 、電動役物 3 7 3 が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し (ステップ S 1 8 1 5) 、処理をステップ S 1 8 1 6 に移行する。

10

【 3 1 0 9 】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 2 2 9 参照) のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などに対して電動役物 3 7 3 が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【 3 1 1 0 】

< ステップ S 1 8 1 6 >

ステップ S 1 8 1 6 では、MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと (普通遊技が終了したこと) を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 3 1 1 1 】

< ステップ S 1 8 1 7 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合 (ステップ S 1 8 0 1 : N o) 、図 2 3 4 に示すように、MPU 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理の図 2 3 3 のステップ S 1 8 1 5 において電動役物 3 7 3 を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 1 8 1 7) 。即ち、MPU 4 1 は、有利遊技としての普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 1 8 1 7 : Y e s) 、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 1 8 1 8 に移行する。一方、MPU 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 1 8 1 7 : N o) 、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 3 1 1 2 】

< ステップ S 1 8 1 8 及び S 1 8 1 9 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 1 8 1 7 : Y e s) 、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理の図 2 3 3 のステップ S 1 8 0 5 又は S 1 8 0 7 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算し (ステップ S 1 8 1 8) 、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 1 8 1 9) 。即ち、MPU 4 1 は、開放時間の経過による終了条件の成立に基づいて振分機能部としての電動役物 3 7 3 の復帰タイミングであるか否かを判断する。MPU 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 1 8 1 9 : Y e s) 、即ち開放時間の経過による電動役物 3 7 3 の復帰タイミングである場合、処理をステップ S 1 8 2 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 1 8 1 9 : N o) 、即ち開放時間の経過による電動役物 3 7 3 の復帰タイミングでない場合、処理をステップ S 1 8 2 0 に移行する。

40

【 3 1 1 3 】

< ステップ S 1 8 2 0 及び S 1 8 2 1 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 1 8 1 9 : N o) 、即ち開

50

放時間の経過による電動役物 373 の復帰タイミングでない場合、MPU41 は、入球部としての入球振分装置 37 に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップ S1820）。即ち、MPU41 は、終了条件の成立に基づいて振分機能部としての入球振分装置 37 への遊技球の入球による電動役物 373 の復帰タイミングであるか否かを判断する。入球振分装置 37 に遊技球が入球したか否かは、入球振分装置 37 に設けられる入球センサ 37a に遊技球が入球したか否かに基づいて判断される。

【3114】

MPU41 は、入球振分装置 37 に遊技球が入球した場合（ステップ S1820：Yes）、即ち入球振分装置 37 への遊技球の入球による電動役物 373 の復帰タイミングである場合、時間開放カウンタをクリアし（ステップ S1821）、処理をステップ S1822 に移行する。一方、MPU41 は、入球振分装置 37 に遊技球が入球していない場合（ステップ S1820：No）、即ち入球振分装置 37 への遊技球の入球による電動役物 373 の復帰タイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

10

【3115】

<ステップ S1822 ~ S1824 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S1819：Yes）、又は入球振分装置 37 に遊技球が入球して開放時間カウンタをクリアした場合（ステップ S1821）、即ち開放時間の経過又は入球振分装置 37 への遊技球の入球による終了条件の成立に基づいて振分機能部としての電動役物 373 の復帰タイミングである場合、作動終了部としての MPU41 は、電動役物 373 を復帰させる（ステップ S1822）。これにより、入球振分装置 37 が閉鎖されることで受入可能状態から受入不能状態とされ、入球振分装置 37 への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41 は、電動役物 373 の閉鎖されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップ S1823）、電動役物 373 が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップ S1824）、処理をステップ S1825 に移行する。

20

【3116】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU41 により実行される次のメイン処理（図 229 参照）のステップ S1401 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 341 などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

30

【3117】

<ステップ S1825 >

ステップ S1825 では、MPU41 は、入球振分装置 37 の可動振分部材 374 が作動されていることを示す可動振分部材フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU41 は、可動振分部材フラグがオンに設定されている場合（ステップ S1825：Yes）、処理をステップ S1826 に移行し、可動振分部材フラグがオフに設定されている場合（ステップ S1825：No）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【3118】

<ステップ S1826 及び S1827 >

可動振分部材フラグがオンに設定されている場合（ステップ S1825：Yes）、MPU41 は、振分機能部としての可動振分部材 374 を終了機能部によって復帰させ（ステップ S1826）、さらに、可動振分部材フラグをオフに設定し（ステップ S1827）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

40

【3119】

このように、本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、入球振分装置 37 の電動役物 373 が作動される場合、c 時短遊技状態であれば可動振分部材 374 が作動され、それ以外の遊技状態であれば可動振分部材 374 が作動されない。これにより、入球振分装置 37 では、スルーゲート 317 に遊技球が入球することを契機とし、c 時短遊技状態の場

50

合に第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球可能とされ、それ以外の遊技状態であれば第 1 非電作動口 3 7 1 に遊技球が入球可能とされる。その結果、本実施形態では、c 時短遊技状態に移行した場合に第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球可能とされることで、第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球された場合に第 2 開閉部材 3 9 B が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能とされる。一方、c 時短遊技状態に移行していない場合、例えば a 時短遊技状態では第 1 非電作動口 3 7 1 に遊技球が入球可能とされることで、第 1 非電作動口 3 7 1 に遊技球が入球された場合に第 1 開閉部材 3 9 A が作動されて第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球が入球可能とされる。

【 3 1 2 0 】

[特図遊技制御処理]

ここで、図 2 3 5 は、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の進行の制御、例えば第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 2 3 5 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【 3 1 2 1 】

< ステップ S 1 9 0 1 >

図 2 3 5 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、M P U 4 1 は、有利遊技としての大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合に図 2 4 4 のステップ S 2 2 1 2 でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合に図 2 4 5 のステップ S 2 2 5 9 でオフに設定される。

【 3 1 2 2 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 3 1 2 3 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 2 に移行する。

【 3 1 2 4 】

< ステップ S 1 9 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、有利遊技として的小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 2 ）。M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s ）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 3 に移行する。

【 3 1 2 5 】

< ステップ S 1 9 0 3 >

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 及び S 1 9 0 2 で N o ）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 3 ）。特図変動表示中フラグは、後述の図 2 4 3 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップ S 2 1 0 7 又

10

20

30

40

50

は S 2 1 2 5 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップ S 1 9 1 1 でオフに設定される。

【 3 1 2 6 】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s）、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 1 9 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 1 9 0 4 に移行する。

【 3 1 2 7 】

< ステップ S 1 9 0 4 >

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M の両方が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 4）。

【 3 1 2 8 】

M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M の両方が 0 である場合（ステップ S 1 9 0 4 : Y e s）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 4 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 1 9 0 5 に移行する。

【 3 1 2 9 】

< ステップ S 1 9 0 5 >

第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 4 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 9 0 5）、処理をステップ S 1 9 0 6 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 2 4 2 を参照して後述する。

【 3 1 3 0 】

< ステップ S 1 9 0 6 >

ステップ S 1 9 0 6 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示を開始（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図 2 4 3 を参照して後述する。

【 3 1 3 1 】

< ステップ S 1 9 0 7 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s）、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から、後述の図 2 4 3 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 3 又は S 2 1 2 0 の特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過により特図変動の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 7）。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 1 3 2 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合

10

20

30

40

50

(ステップS 1 9 0 7 : Y e s)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップS 1 9 0 8に移行する。一方、M P U 4 1は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合(ステップS 1 9 0 7 : N o)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【3 1 3 3】

<ステップS 1 9 0 8 ~ S 1 9 1 1 >

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合(ステップS 1 9 0 7 : Y e s)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1は、メイン表示部3 6の第1特別図柄表示部3 6 2又は第2特別図柄表示部3 6 3において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で遊技結果として特別図柄を停止表示させる(ステップS 1 9 0 8)。そして、M P U 4 1は、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に(ステップS 1 9 0 9)、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置5に通知する特図変動停止コマンドを設定する(ステップS 1 9 1 0)。さらに、M P U 4 1は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(特図遊技が実行中)であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し(ステップS 1 9 1 1)、処理をステップS 1 9 1 2に移行する。

【3 1 3 4】

<ステップS 1 9 1 2 >

ステップS 1 9 1 2では、M P U 4 1は、疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。疑似大当たり遊技状態フラグは、複数回のV入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る有利遊技である一連のラッシュ中であること、即ち疑似大当たり遊技状態(疑似大当たり遊技演出(表示))を実行するタイミングであることを示すフラグであり、図2 2 7の始動入賞処理のステップS 1 1 1 7においてオンに設定される。

【3 1 3 5】

M P U 4 1は、疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 9 1 2 : Y e s)、即ち疑似大当たり遊技状態(疑似大当たり遊技演出(表示))を実行するタイミングである場合、処理をステップS 1 9 1 3に移行する。一方、M P U 4 1は、疑似大当たり状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS 1 9 1 2 : N o)、即ち疑似大当たり遊技状態(疑似大当たり遊技演出(表示))を実行するタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【3 1 3 6】

<ステップS 1 9 1 3 及びS 1 9 1 4 >

疑似大当たり状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 9 1 2 : Y e s)、即ち疑似大当たり遊技状態(疑似大当たり遊技演出(表示))を実行するタイミングである場合、M P U 4 1は、疑似大当たり遊技パターンコマンドを設定する(ステップS 1 9 1 4)。さらに、M P U 4 1は、疑似大当たり遊技状態フラグがオフに設定し(ステップS 1 9 1 4)、当該特図遊技制御処理を終了する。

【3 1 3 7】

[疑似大当たり遊技パターンコマンド]

疑似大当たり遊技パターンコマンドは、入球部としての第2入賞口3 1 5への遊技球の入球によって複数回のV入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る一連の有利遊技である場合に、第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果の組み合わせを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。音声ランプ制御装置5は、疑似大当たり遊技パターンコマンドを受信することで、疑似大当たり遊技パターンコマンドに対応した疑似大当たり演出パターンを設定し、有利遊技としての複数回のV入賞大当たり遊技を1回のV入賞大当たり遊技であるように見せ掛ける有利演出としての疑似大当たり遊技演出(表示)(図2 4 1参照)を実行することが可能になる。

【3 1 3 8】

10

20

30

40

50

ここで、図 2 3 6 は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図である。図 2 3 6 に示すように、疑似大当たり遊技パターンコマンドは、第 2 特図の変動回数（第 2 特図遊技の実行回数）に応じて、各第 2 特図遊技での大当たり抽選の組み合わせとして設定される。

【 3 1 3 9 】

第 2 特図の変動回数（第 2 特図遊技の実行回数）は、第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個目の遊技球が入球して疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されたとき（特 2 入賞数カウンタの値が 4 になったとき）（図 2 2 7 の始動入賞処理のステップ S 1 1 1 7）を基準とし、そのときの当該第 2 特図遊技、及び第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個目の遊技球が入球したの第 2 特図保留数 M の合計である。そのため、第 2 特図の変動回数（第 2 特図遊技の実行回数）は、1 回～4 回となる。

10

【 3 1 4 0 】

例えば、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球したことに基づいて第 2 特図遊技が実行されている間（本実施形態では 1 5 秒間）に第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個目の遊技球が入球した場合、当該第 2 特図遊技の実行中の第 2 特図保留数 M が 3 であるため、第 2 特図の変動回数（第 2 特図遊技の実行回数）は、当該第 2 特図遊技と第 2 特図保留数 M の 3 個とで計 4 回となる。

【 3 1 4 1 】

なお、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の組み合わせは、例えば特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E と、第 2 特図保留格納エリア R E B とに格納された当否情報に基づいて設定することができる。

20

【 3 1 4 2 】

また、前記大当たり抽選の組み合わせは、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合の大当たり抽選が特 2 大当たり当否テーブルに基づいて実行されるため（図 2 2 5（C）参照）、小当たり及び外れの一方又は双方を含むものとなり、大当たり抽選結果が小当たりとなるのは 0 回～4 回である。そして、大当たり抽選が小当たりである場合、大当たり抽選が小当たりであることを報知する第 2 特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行され、この小当たり遊技において可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球することで V 入賞大当たり遊技が実行される。そのため、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球によって複数回の V 入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る一連の有利遊技では、V 入賞大当たり遊技が 1 回も実行されないか、1 回～4 回の V 入賞大当たり遊技が実行される。つまり、疑似大当たり遊技パターンコマンドに基づいて実行される疑似大当たり遊技演出（表示）が実行される場合の V 入賞大当たり遊技の回数は一定ではなく不定である。そのため、遊技者は、一連の有利遊技において V 入賞大当たり遊技が何回実行されるかを予測し難く、その結果、一連の有利遊技において最大限の出玉が獲得できること、より多くの出玉を獲得できることを期待しつつ、一連の有利遊技での遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 3 1 4 3 】

[疑似大当たり遊技演出パターン]

ここで、図 2 3 7 は、疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図である。図 2 3 7 に示すように、疑似大当たり遊技演出パターンは、複数個の個別演出パターン（特 2 遊技演出パターン、小当たり遊技演出パターン、又は大当たり遊技演出パターン）の組み合わせとして設定されている。各疑似大当たり遊技演出パターンは、疑似大当たり遊技パターンコマンドと 1 対 1 で対応しており、音声ランプ制御装置 5 は、受信した疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別に対応した 1 つの疑似大当たり遊技演出パターンを設定する。例えば、音声ランプ制御装置 5 は、疑似大当たり遊技パターンコマンド A 1 を受信した場合、疑似大当たり遊技演出パターン A 1 を設定し、疑似大当たり遊技パターンコマンド A 1 0 を受信した場合、疑似大当たり遊技演出パターン A 1 0 を設定する。

40

【 3 1 4 4 】

ここで、図 2 3 8（A）～図 2 3 8（E）は、特 2 遊技演出パターンを説明するための

50

図である。

【 3 1 4 5 】

図 2 3 8 (A) に示すように、特 2 遊技演出パターンは、特 2 遊技演出パターン A (特 2 A)、特 2 遊技演出パターン B (特 2 B)、特 2 遊技演出パターン C (特 2 C)、及び特 2 遊技演出パターン D (特 2 D) の 4 つのパターンを含む。

【 3 1 4 6 】

図 2 3 8 (A) 及び図 2 3 8 (B) に示すように、特 2 遊技演出パターン A (特 2 A) は、特図変動表示時間が 1 5 秒に対応する演出であり、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示がなく、飾り図柄の変動表示が大きく表示され、ステージ演出 (背景演出) として特図遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特 2 遊技演出パターン A (特 2 A) は、第 2 入賞口 3 1 5 が開放されてから最初に行われる第 2 特図遊技の演出として実行される。また、特 2 遊技演出パターン A (特 2 A) では、要求表示としての右打ち表示なされることで、右打ちにより第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させるべきことが遊技者に明示される。

10

【 3 1 4 7 】

図 2 3 8 (A) 及び図 2 3 8 (C) に示すように、特 2 遊技演出パターン B (特 2 B) は、特図変動表示時間が 1 秒に対応する演出であり、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示がなく、特定の演出画像としての出玉表示がなく、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、ステージ演出 (背景演出) として特図遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特 2 遊技演出パターン B (特 2 B) は、最初の第 2 特図遊技と 1 回目の小当たり遊技 (V 入賞大当たり遊技) との間に第 2 特図遊技が実行される場合 (最初の第 2 特図遊技の第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合) に当該第 2 特図遊技の演出として実行される。これにより、小当たり遊技や V 入賞大当たり遊技が実行されることなく第 2 特図遊技が連続して実行される場合に、後続の第 2 特図遊技を先の第 2 特図遊技の一部に見せ掛けることができる。なお、特 2 遊技演出パターン A (特 2 A) では、要求表示としての右打ち表示が表示されないが、要求表示としての右打ち表示を行ってもよい。

20

【 3 1 4 8 】

図 2 3 8 (A) 及び図 2 3 8 (D) に示すように、特 2 遊技演出パターン C (特 2 C) は、特図変動表示時間が 1 秒に対応する演出であり、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、ステージ演出 (背景演出) として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特 2 遊技演出パターン C (特 2 C) は、複数回の V 入賞大当たり遊技が実行される場合に、これらの V 入賞大当たり遊技の間で実行される第 2 特図遊技の演出として実行される。これにより、複数回の V 入賞大当たり遊技の間に実行される第 2 特図遊技を、V 入賞大当たり遊技演出の一部に見せ掛けることができる。

30

【 3 1 4 9 】

図 2 3 8 (A) 及び図 2 3 8 (E) に示すように、特 2 遊技演出パターン D (特 2 D) は、特図変動表示時間が 1 秒に対応する演出であり、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、疑似大当たり遊技状態での最後に行われる V 入賞大当たり遊技での後述のエンディング演出 (図 2 4 0 (D) 参照) と同様に、大当たり終了表示及び報知表示としての総出玉表示 (出玉結果表示) がある演出である。総出玉表示 (出玉結果表示) は、疑似大当たり遊技状態での複数回の V 入賞大当たり遊技のみの出玉に対するものであってもよいし、疑似大当たり遊技状態での複数回の V 入賞大当たり遊技の出玉に、疑似大当たり遊技状態での他の入賞口 (例えば一般入賞口 3 1 3) への入賞に対する出玉を加えたものであってもよい。この特 2 遊技演出パターン D (特 2 D) は、最後の V 入賞大当たり遊技が実行された後に実行される第 2 特図遊技の演出として実行される。これにより、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態での最後に行われる V 入賞大当たり遊技

40

50

の終了後において、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がなされる。そのため、最後のV入賞大当たり遊技の後に実行される第2特図遊技を、V入賞大当たり遊技演出の一部であるV入賞大当たり遊技のエンディング演出に見せ掛けることができる。なお、特2遊技演出パターンD（特2D）では、要求表示としての右打ち表示がなされるが、要求表示としての右打ち表示を行わなくてもよい。

【3150】

ここで、図239（A）～図239（C）は、小当たり遊技演出パターンを説明するための図である。

【3151】

図239（A）に示すように、小当たり遊技演出パターンは、小当たり遊技演出パターンA（小当A）、及び小当たり遊技演出パターンB（小当B）の2つのパターンを含む。

10

【3152】

図239（A）及び図239（B）に示すように、小当たり遊技演出パターンA（小当A）は、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示がなく、ステージ演出（背景演出）として小当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。また、小当たり遊技演出パターンA（小当A）では、図柄表示部341において、要求表示として可変入賞装置38のV入賞口383に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示（例えば「Vを狙え」の表示）がなされる。この小当たり遊技演出パターンA（小当A）は、最初に行われる小当たり遊技の演出として実行される。

20

【3153】

図239（A）及び図238（C）に示すように、小当たり遊技演出パターンB（小当B）は、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出（背景演出）として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。また、小当たり遊技演出パターンB（小当B）では、図柄表示部341において、要求表示として可変入賞装置38のV入賞口383に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示（例えば「Vを狙え」の表示）がなされる。この小当たり遊技演出パターンB（小当B）は、小当たり遊技が複数回実行される場合の2回目以降に行われる小当たり遊技の演出として実行される。これにより、小当たり遊技が複数回実行される場合の2回目以降に行われる小当たり遊技を、V入賞大当たり遊技演出の一部として見せ掛けることができ、V入賞口383に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示によってV入賞口383に遊技球が入賞せずに大当たり遊技が発生しないことを防止することができる。

30

【3154】

ここで、図240（A）～図239（D）は、大当たり遊技演出パターンを説明するための図である。

【3155】

図240（A）に示すように、大当たり遊技演出パターンは、大当たり遊技演出パターンA（大当A）、大当たり遊技演出パターンB（大当B）、大当たり遊技演出パターンC（大当C）、及び大当たり遊技演出パターンD（大当D）の4つのパターンを含む。

40

【3156】

図240（A）及び図240（B）に示すように、大当たり遊技演出パターンA（大当A）は、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、オープニングで大当たり開始表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この大当たり遊技演出パターンA（大当A）は、V入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最初に行われるV入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、V入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最初に行われるV入賞大当たり遊技を1回のV入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。

【3157】

50

図240(A)及び図240(C)に示すように、大当たり遊技演出パターンB(大当B)は、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、大当たり開始表示及び大当たり終了表示がなく、ステージ演出(背景演出)として大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この大当たり遊技演出パターンB(大当B)は、V入賞大当たり遊技が3回以上実行される場合の最初に行われるV入賞大当たり遊技と最後に実行されるV入賞大当たり遊技との間に実行されるV入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、V入賞大当たり遊技が3回以上実行される場合の最初及び最後に実行されるV入賞大当たり遊技の間に実行されるV入賞大当たり遊技を1回のV入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。

10

【3158】

図240(A)に示すように、大当たり遊技演出パターンC(大当C)は、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出(背景演出)として大当たり遊技用のステージ演出が実行され、図240(D)に示すように、エンディング(V入賞大当たり遊技の終了時)において大当たり終了表示及び報知表示としての総出玉表示(出玉結果表示)がある演出である。総出玉表示(出玉結果表示)は、疑似大当たり遊技状態での複数回のV入賞大当たり遊技のみの出玉に対するものであってもよいし、疑似大当たり遊技状態での複数回のV入賞大当たり遊技の出玉に、疑似大当たり遊技状態での他の入賞口(例えば一般入賞口313)への入賞に対する出玉を加えたものであってもよい。この大当たり遊技演出パターンC(大当C)は、V入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最後に実行されるV入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態での最後に実行されるV入賞大当たり遊技の終了時のエンディングにおいて、報知表示としての総出玉表示(出玉結果表示)がなされる。そのため、V入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最後に実行されるV入賞大当たり遊技を1回のV入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。その結果、複数回のV入賞大当たり遊技での出玉を、1回のV入賞大当たり遊技での出玉であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、1回の大当たり遊技の発生によって得られる最大出玉が制限される場合であっても、1回の大当たり遊技において多く出玉が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に出玉に対する満足感を与えることが可能になる。

20

30

【3159】

図240(A)に示すように、大当たり遊技演出パターンD(大当D)は、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出(背景演出)として大当たり遊技用のステージ演出が実行され、大当たり遊技演出パターンA(図240(B)参照)と同様にオープニングで大当たり開始表示があり、大当たり遊技演出パターンC(図240(B)参照)と同様にエンディングで大当たり終了表示がある。この大当たり遊技演出パターンDは、V入賞大当たり遊技が1回実行される場合のV入賞大当たり遊技の演出として実行される。つまり、大当たり遊技演出パターンD(大当D)は、通常の大当たり遊技演出である。

40

【3160】

このように、本実施形態では、大当たり遊技演出パターンは、大当たり遊技演出パターンA(大当A)、大当たり遊技演出パターンB(大当B)、大当たり遊技演出パターンC(大当C)、及び大当たり遊技演出パターンD(大当D)の4つのパターンを含むことで、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態において、複数回(2回~4回)のV入賞大当たり遊技が実行される場合に、これらのV入賞大当たり遊技を大当たり遊技として見せかけることができる。その一方で、ラッシュ状態において、1回のV入賞大当たり遊技が実行される場合には、当然にそのV入賞大当たり遊技を1回のV入賞大当たり遊技としての大当たり遊技演出を実行することができる。その結果、ラッシュ状態において実行されるV入賞大当たり遊技が、1回である場合であっ

50

ても、複数回である場合であっても、同様な大当たり遊技演出を実行することが可能になる。これにより、ラッシュ状態において実行されるV入賞大当たり遊技の回数が、1回であっても複数回であっても、少なくとも1回のV入賞大当たり遊技が実行される限りは、V大当たり遊技回数の実行を問わず、不自然にならないように一連の大当たり遊技演出を実行することができる。また、V大当たり遊技回数の実行を問わず、不自然にならないように大当たり遊技演出を実行することができることで、ラッシュ状態に突入した場合、どの程度の出玉が得られるか（V入賞大当たり遊技が何回実行されるか）という興趣を実現しつつも、V入賞大当たり遊技が1回しか実行されない場合であっても、この1回のV入賞大当たり遊技に対する大当たり遊技演出を不自然さなく実行することができる。

【3161】

10

ここで、図241は、大当たり遊技演出パターンの一例（大当たり遊技演出パターンA1）における疑似大当たり遊技演出（表示）を説明するための図である。

【3162】

図241に示す大当たり遊技演出パターンの一例である大当たり遊技演出パターンA1は、疑似大当たり遊技パターンコマンドA1を受信した場合に設定される演出パターンである。疑似大当たりコマンドA1は、第1変動（当該第2特図遊技）、第2変動（第2特図保留1）、第3変動（第2特図保留2）及び第4変動（第2特図保留3）に対する大当たり抽選の結果が、それぞれ、小当たり、小当たり、小当たり及び小当たりとなることを示すコマンド（図237参照）。一方、疑似大当たり遊技パターンコマンドA1に対応する大当たり遊技演出パターンA1は、（特2A 小当A 大当A）（特2C 小当B 大当B）（特2C 小当B 大当B）（特2C 小当B 大当C）となる。

20

【3163】

具体的には、大当たり遊技演出パターンA1では、4回実行されるV入賞大当たり遊技のそれぞれにおいて大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が実行される。また、V入賞大当たり遊技間に行われる第2特図遊技及び小当たり遊技では、ステージ演出（背景演出）として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンA1では、最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、第2特図遊技及び小当たり遊技も含めて、大当たり遊技用のステージ演出が途切れることなく継続して実行される。その結果、大当たり遊技演出パターンA1では、最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、1回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

30

【3164】

また、大当たり遊技演出パターンA1では、V入賞大当たり遊技間に行われる第2特図遊技及び小当たり遊技において、疑似表示として、要求表示としての右打ち表示及び特定の演出画像としての出玉表示が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンA1では、最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、第2特図遊技及び小当たり遊技を含めて右打ち表示及び出玉表示が途切れることなく継続して実行される。このことによっても、最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、1回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

40

【3165】

また、大当たり遊技演出パターンA1では、4回実行されるV入賞大当たり遊技のうち、最初のV入賞大当たり遊技のオープニングにおいて大当たり開始表示がなされ、最後のV入賞大当たり遊技のエンディングにおいて大当たり終了表示がなされ、2回目及び3回目のV入賞大当たり遊技では、大当たり開始表示及び大当たり終了表示のいずれもなされない。そのため、大当たり遊技演出パターンA1では、最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技の開始時点と終了時点とを明示することができると共に、1回目～3回目のV入賞大当たり遊技が終了したこと、2回目～4回目のV入賞大当たり遊技が開始したことを分かり難くすることができる。このこ

50

とによっても、最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、1回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【3166】

さらに、大当たり遊技演出パターンA1では、最後のV入賞大当たり遊技のエンディングにおいて、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターンA1では、最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態において、4回のV入賞大当たり遊技での出玉を、一連の有利遊技での出玉であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、1回の大当たり遊技の発生によって得られる最大出玉が制限される場合であっても、1回の大当たり遊技において多く出玉が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に大当たり遊技に対する満足感を与えることが可能になる。

10

【3167】

このように、大当たり遊技演出パターンA1では、V入賞大当たり遊技のオープニングにおいて、大当たり開始表示が実行され、V入賞大当たり遊技間に実行される第2特図遊技及び小当たり遊技において、疑似表示として、要求表示としての右打ち表示、特定の演出画像としての出玉表示、及びステージ演出（背景演出）が実行され、最後のV入賞大当たり遊技のエンディングにおいて、大当たり終了表示、及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行されることで、疑似大当たり遊技演出（表示）によって、c時短遊技状態に移行されることを契機として実行される一連の有利遊技を、1回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。同様に、他の大当たり遊技演出パターンにおいても、c時短遊技状態に移行されることを契機として一連の有利遊技が実行される場合、この一連の有利遊技を1回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

20

【3168】

また、疑似大当たり遊技演出（表示）においては、例えば複数回のV入賞大当たり遊技が実行される場合の最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、有利演出として図柄表示部341で「RUSH」などの文字画像を表示することで有利遊技であることを報知するようにしてもよい。

30

【3169】

ここで、本実施形態では、疑似大当たり遊技演出（表示）において実行される特定の演出画像としての出玉表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）は、c時短遊技状態に移行されることを契機として実行される一連の有利遊技における出玉（V入賞大当たり遊技のみの出玉）を対象として実行される。これにより、遊技者は、1回の大当たり遊技に見せ掛けられた、いわゆるラッシュ状態としての一連の有利遊技での出玉を、一連の有利遊技中に把握しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また一連の有利遊技の終了時に一連の有利遊技での結果として総出玉を把握することができる。

【3170】

なお、疑似大当たり遊技演出（表示）における特定の演出画像としての出玉表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）は、a時短遊技状態に移行する契機となった通常遊技状態での大当たり抽選に基づく特図大当たり遊技（いわゆる初当たり）での出玉を含めたものを対象として実行してもよい。また、初当たりの特図遊技においてa時短遊技状態に移行した場合に、当該a時短遊技状態での大当たり抽選に基づく特図大当たり遊技（いわゆる連荘大当たり）が実行される場合、連荘大当たりでの出玉を含めて、疑似大当たり遊技演出（表示）において出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）を実行してもよい。このように、疑似大当たり遊技演出（表示）における出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）を、一連の有利遊技における出玉（V入賞大当たり遊技のみの出玉）に加えて、一連の有利遊技に移行される直前に実行された特図大当たり遊技での出玉を含めて実行することで、疑似大当たり遊技演出（表示）での出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表

40

50

示)によって、遊技者に対し、ラッシュ状態において、より多くの出玉が得られた印象を与え、満足感を与えることができる。

【3171】

また、本実施形態では、疑似大当たり遊技演出(表示)において報知表示として総出玉表示(出玉結果表示)が実行されるが、報知表示として、一連の有利遊技(ラッシュ状態)でのV入賞大当たり遊技の発生回数を明示又は示唆する回数画像表示を実行してもよい。この回数画像表示としては、例えば「RUSH 4回」、「大当たり 4回」などの文字画像表が考えられる。

【3172】

ところで、疑似大当たり遊技演出(表示)において報知表示として総出玉表示(出玉結果表示)が実行される場合、一連の有利遊技において多くの出玉が得られたような印象を与えることができる反面、総出玉表示(出玉結果表示)のみでは、一連の有利遊技におけるV入賞大当たり遊技の発生回数を把握し難い。特に、V入賞大当たり遊技として、最大出玉の異なる複数種(例えば500玉と1500玉など)が設定されている場合、V入賞大当たり遊技の発生回数が把握し難い。これに対し、疑似大当たり遊技演出(表示)における報知表示として、総出玉表示(出玉結果表示)に加えて回数画像表示が実行されることで、遊技者は、一連の有利遊技での結果として、総出玉だけでなく、V入賞大当たり遊技の発生回数を知り得ることができる。これにより、遊技者は、一連の有利遊技が終了した場合に、V入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の各V入賞大当たり遊技のラウンド数を推測して楽しむことができる。

【3173】

なお、報知表示としての回数画像表示は、報知表示としての総出玉表示(出玉結果表示)を実行する場合と同様に、一連の有利遊技に移行される直近に実行された特図大当たり遊技の回数を含めたものとして実行してもよい。これにより、遊技者に対し、ラッシュ状態において、より多くの大当たり遊技が発生した印象を与え、満足感を与えることができる。

【3174】

[特図データ設定処理]

ここで、図242は、図235の特図遊技制御処理のステップS1905においてMPU41によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新される。以下、図242を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【3175】

<ステップS2001>

図242に示すように、ステップS2001では、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する。MPU41は、第2特図保留数Mが0である場合(ステップS2001:Yes)、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく第1特図遊技に対する第1特図保留がある場合(図26の特図遊技制御処理でのステップS1903参照)、処理をステップS2002に移行する。一方、MPU41は、第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS2001:No)、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある場合、処理をステップS2006に移行する。つまり、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

【3176】

なお、本実施形態では、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して開始されるが、第1特図遊技が第2特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第1入賞口314又は第2入賞口315に対する遊技球の入球順(保留順)に特図遊技を開始させ、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2

10

20

30

40

50

特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい(いわゆる特図の同時変動)。

【3177】

<ステップS2002～S2005>

第2特図保留数Mが0である場合(ステップS2001:Yes)、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算する(ステップS2002)。例えば、減算前の第1特図保留数Nが4である場合には減算後の第1特図保留数Nが3とされる。これにより、当該第1特図保留数Nの増加が不能な受入不能状態である4である場合には、第1特図保留数Nが当該第1特図保留数Nの増加が可能な受入可能状態である3とされる。

10

【3178】

そして、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる(ステップS2003)。続いて、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS2004)。具体的に、ステップS2004では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。さらに、MPU41は、有利遊技として第1特図遊技を開始させる第1特図遊技開始フラグをオンに設定し(ステップS2005)、処理をステップS2010に移行する。

20

【3179】

<ステップS2006～S2009>

第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS2001:No)、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し(ステップS2006)、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる(ステップS2007)。続いて、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2～第3保留エリアREB4の特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS2008)。具体的に、ステップS2007では、第2保留エリアREB2の特図当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の特図当否情報を第2保留エリアREB2に移動させる。

30

【3180】

なお、本実施形態では、第2入賞口315が開放された場合、この第2入賞口315が4個の遊技球が入球した場合に閉鎖されるため、第2特図保留数Mの最大値は3個である。そのため、本実施形態では、第2特図保留格納エリアREBには、第1保留エリアREB1～第3保留エリアREB1の3個が設定される。

【3181】

さらに、MPU41は、有利遊技として第2特図遊技を開始させる第2特図遊技開始フラグをオンに設定し(ステップS2009)、処理をステップS2010に移行する。

40

【3182】

<ステップS2010及びS2011>

ステップS2010では、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM412に設定し、さらに、特図当否情報がシフトした後の第1特図保留数N及び第2特図保留数Mを示す保留数コマンドを設定し(ステップS2011)、当該特図データ設定処理を終了する。特図シフトコマンド及び保留数コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図229参照)のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図

50

シフトコマンドや保留数コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される第 1 特図保留や第 2 特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【 3 1 8 3 】

[特図変動開始処理]

ここで、図 2 4 3 は、図 2 3 5 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 6 において M P U 4 1 によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示の開始により第 1 特別遊技又は第 2 特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図 2 4 3 を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

10

【 3 1 8 4 】

< ステップ S 2 1 0 1 >

図 2 4 3 に示すように、ステップ S 2 1 0 1 では、M P U 4 1 は、第 1 特図遊技が開始されることを示す第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第 1 特図遊技開始フラグは、図 2 4 2 の特図データ設定処理のステップ S 2 0 0 5 において第 1 特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【 3 1 8 5 】

M P U 4 1 は、第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 2 1 0 2 に移行し、第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップ S 2 1 0 1 : N o ）、処理をステップ S 2 1 1 6 に移行する。

20

【 3 1 8 6 】

< ステップ S 2 1 0 2 及び S 2 1 0 3 >

第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報を読み出し（ステップ S 2 1 0 2 ）、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第 1 特別図柄の停止種別を設定し（ステップ S 2 1 0 3 ）、処理をステップ S 2 1 0 4 に移行する。

【 3 1 8 7 】

< ステップ S 2 1 0 4 ~ S 2 1 0 6 >

ステップ S 2 1 0 4 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果である当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 2 1 0 3 で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、さらに、ステップ S 2 1 0 3 で設定された第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップ S 2 1 0 5 ）、さらに、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示を開始させ（ステップ S 2 1 0 6 ）、処理をステップ S 2 1 0 7 に移行する。

30

【 3 1 8 8 】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第 1 特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

40

【 3 1 8 9 】

< ステップ S 2 1 0 7 及び S 2 1 0 8 >

ステップ S 2 1 0 7 では、M P U 4 1 は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第 1 特図遊技を開始させる第 1 特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 2 1 0 8 ）、処理をステップ S 2 1 0 9 に移行する。

【 3 1 9 0 】

なお、特図変動表示中フラグは、図 2 3 5 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9

50

03において、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄が変動表示中(特図遊技実行中)であるか否かを判断するために参照される。

【3191】

<ステップS2109>

ステップS2109では、遊技状態がa時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、特図変動開始時(特図遊技開始時)の遊技状態がa時短遊技状態であるか否かを判断する。MPU41は、a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS2109:Yes)、処理をステップS2110に移行し、a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS2109:No)、当該特図変動開始処理を終了する。

10

【3192】

<ステップS2110>

a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS2109:Yes)、即ち特図変動開始時(特図遊技開始時)の遊技状態がa時短遊技状態である場合、MPU41は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果がc時短移行であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、変動表示が開始される当該特図遊技の終了後に遊技状態をc時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。MPU41は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がc時短移行である場合(ステップS2110:Yes)、処理をステップS2111に移行し、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がc時短移行でない場合(ステップS2110:No)、処理をステップS2113に移行する。

20

【3193】

<ステップS2111及びS2112>

MPU41は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がc時短移行である場合(ステップS2110:Yes)、遊技状態をa時短遊技状態からc時短遊技状態に移行させるためのc時短遊技状態移行フラグをオンに設定する(ステップS2111)。つまり、本実施形態では、大当たり抽選の結果がc時短移行である第1特図遊技が開始される場合にa時短遊技状態の終了条件が成立する。なお、a時短遊技状態の終了条件は、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立であるc時短移行であることを報知する第1特図遊技が、第1特図がc時短移行に対応する図柄で停止表示される遊技結果が導出されることで終了する場合に成立するようにしてもよい。

30

【3194】

さらに、MPU41は、a時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すa時短遊技回数カウンタをクリアし(ステップS2112)、当該特図変動開始処理を終了する。

【3195】

<ステップS2113~S2115>

変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がc時短移行でない場合(ステップS2110:No)、MPU41は、a時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すa時短遊技回数カウンタから1減算し(ステップS2113)、減算後のa時短遊技回数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS2114)。即ち、MPU41は、a時短遊技状態で実行可能な最大回数の特図遊技が実行されることでa時短遊技状態の終了条件が成立したか否かを判断する。MPU41は、減算後のa時短遊技回数カウンタの値が0である場合(ステップS2114:Yes)、即ちa時短遊技状態で実行可能な最大回数の特図遊技の実行により遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる場合、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定し(ステップS2115)、当該特図変動開始処理を終了する。つまり、本実施形態では、a時短遊技状態での上限数(100回目)の第1特図遊技が開始される場合にa時短遊技状態の終了条件が成立する。なお、a時短遊技状態の終了条件は

40

50

、 a 時短遊技状態での上限数 (1 0 0 回目) の第 1 特図遊技が終了される場合に成立するようにしてもよい。

【 3 1 9 6 】

一方、 M P U 4 1 は、減算後の a 時短遊技回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 1 1 5 : N o) 、即ち a 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数が残っている場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【 3 1 9 7 】

< ステップ S 2 1 1 6 >

第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合 (ステップ S 2 1 0 1 : N o) 、 M P U 4 1 は、第 2 特図遊技が開始されることを示す第 2 特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 2 1 1 6) 。第 2 特図遊技開始フラグは、図 2 4 2 の特図データ設定処理のステップ S 2 0 0 9 において第 2 特図遊技を開始させるために特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【 3 1 9 8 】

M P U 4 1 は、第 2 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 2 1 1 6 : Y e s) 、処理をステップ S 2 1 1 7 に移行し、第 1 特図遊技開始フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 2 1 1 6 : N o) 、当該変動開始処理を終了する。

【 3 1 9 9 】

< ステップ S 2 1 1 7 及び S 2 1 1 8 >

第 2 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 2 1 1 6 : Y e s) 、 M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報を読み出し (ステップ S 2 1 1 7) 、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第 2 特別図柄の停止種別を設定し (ステップ S 2 1 1 8) 、処理をステップ S 2 1 1 9 に移行する。

【 3 2 0 0 】

< ステップ S 2 1 1 9 ~ S 2 1 2 1 >

ステップ S 2 1 1 9 では、 M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 1 0 での当否判定の結果である当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 2 1 1 8 で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、さらに、ステップ S 2 1 1 8 で設定された第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し、さらに、 M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示を開始させ (ステップ S 2 1 2 1) 、処理をステップ S 2 1 2 2 に移行する。

【 3 2 0 1 】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第 2 特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【 3 2 0 2 】

< ステップ S 2 1 2 2 及び S 2 1 2 3 >

ステップ S 2 1 2 2 では、 M P U 4 1 は、特別図柄が変動表示中 (特図遊技実行中) であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、 M P U 4 1 は、第 2 特図遊技を開始させる第 2 特図遊技開始フラグをオフに設定し (ステップ S 2 1 2 3) 、当該変動開始処理を終了する。

【 3 2 0 3 】

なお、特図変動表示中フラグは、図 2 3 5 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9 0 3 において、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄が変動表示中 (特図遊技実行中) であるか否かを判断するために参照される。

【 3 2 0 4 】

10

20

30

40

50

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 4 4 ~ 図 2 4 8 は、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 2 の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 2 4 4 ~ 図 2 4 8 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【 3 2 0 5 】

< ステップ S 2 2 0 1 >

図 2 4 4 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 では、M P U 4 1 は、有利遊技としての大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技（特図大当たり遊技又は V 入賞大当たり遊技）を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 1 3 においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 5 9 においてオフに設定される。

10

【 3 2 0 6 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理を図 2 4 5 のステップ S 2 2 1 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 0 2 に移行する。

20

【 3 2 0 7 】

< ステップ S 2 2 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【 3 2 0 8 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップ S 2 2 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 2 : N o ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、処理をステップ S 2 2 0 6 に移行する。

30

【 3 2 0 9 】

< ステップ S 2 2 0 3 >

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する振分機能部としての大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

40

【 3 2 1 0 】

M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 2 2 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 2 2 0 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 2 2 0 3 : N o ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 1 1 】

< ステップ S 2 2 0 4 及び S 2 2 0 5 >

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合

50

(ステップS 2 2 0 3 : Y e s)、M P U 4 1は、特図大当たりが実行されることを示す特図大当たりをオンに設定する(ステップS 2 2 0 4)。さらに、M P U 4 1は、特図大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別(4 R大当たり遊技又は1 0 R大当たり遊技)を音声ランプ制御装置5に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し(ステップS 2 2 0 5)、処理をステップS 2 2 0 6に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理(図2 2 9参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【3 2 1 2】

10

<ステップS 2 2 0 6 及びS 2 2 0 7 >

特図変動停止フラグがオフである場合(ステップS 2 2 0 2 : N o)、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、M P U 4 1は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 2 2 0 6)。

【3 2 1 3】

M P U 4 1は、小当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合(ステップS 2 2 0 6 : Y e s)、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し(ステップS 2 2 0 6)、処理をステップS 2 2 0 8に移行する。一方、M P U 4 1は、小当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合(ステップS 2 2 0 6 : N o)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

20

【3 2 1 4】

<ステップS 2 2 0 8 及びS 2 2 0 9 >

ステップS 2 2 0 8では、M P U 4 1は、小当たり遊技において可変入賞装置3 8のV入賞口3 8 3に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1は、V入賞フラグがオンに設定されている場合(ステップS 2 2 0 8 : Y e s)、V入賞フラグをオフに設定し(ステップS 2 2 0 9)、処理をステップS 2 2 1 0に移行する。一方、M P U 4 1は、V入賞フラグがオフに設定されている場合(ステップS 2 2 0 8 : N o)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3 2 1 5】

<ステップS 2 2 1 0 及びS 2 2 1 1 >

30

ステップS 2 2 1 0では、M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技を実行させるV入賞大当たりフラグをオンに設定する(ステップS 2 2 1 0)。さらに、M P U 4 1は、V入賞大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別(1 0 R大当たり遊技)を音声ランプ制御装置5に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し(ステップS 2 2 1 1)、処理をステップS 2 2 1 2に移行する。V入賞大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理(図2 2 9参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、V入賞大当たり遊技開始コマンドに基づいて大当たり遊技演出を実行することができる。

【3 2 1 6】

40

<ステップS 2 2 1 2 及びS 2 2 1 3 >

ステップS 2 2 1 2では、M P U 4 1は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、さらに、M P U 4 1は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し(ステップS 2 2 1 3)、処理をステップS 2 2 1 4に移行する。

【3 2 1 7】

<ステップS 2 2 1 4 及びS 2 2 1 5 >

ステップS 2 2 1 4では、M P U 4 1は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、さらに、M P U 4 1は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング開始コマンドを設定

50

し（ステップ S 2 2 1 5）、処理をステップ S 2 2 1 6 に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 2 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【 3 2 1 8 】

<ステップ S 2 2 1 6 >

ステップ S 2 2 1 6 では、MPU 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップ S 2 2 1 0 に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 2 4 6 のステップ S 2 2 2 0 において参照される。

10

【 3 2 1 9 】

<ステップ S 2 2 1 7 >

ステップ S 2 2 1 7 では、MPU 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図 2 4 5 のステップ S 2 2 1 8 において参照される。

【 3 2 2 0 】

<ステップ S 2 2 1 8 >

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、図 2 4 5 に示すように、MPU 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 1 8）。

20

【 3 2 2 1 】

MPU 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 2 4 6 のステップ S 2 2 1 9 に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 1 8 : N o）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 9 に移行する。

【 3 2 2 2 】

<ステップ S 2 2 1 9 及び S 2 2 2 0 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s）、即ちオープニングの実行中である場合、図 2 4 6 に示すように、MPU 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 2 2 1 9）、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 2 0）。即ち、MPU 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 3 2 2 3 】

MPU 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 2 0 : Y e s）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 2 1 に移行する。一方、MPU 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 2 0 : N o）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 3 2 2 4 】

<ステップ S 2 2 2 1 及び S 2 2 2 2 >

減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 2 0 : Y e s）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、MPU 4 1 は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップ S 2 2 2 1）。オープニング終了コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 2 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるオープニン

50

グ演出を終了させることができる。

【 3 2 2 5 】

そして、MPU 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 2 2 ）、処理をステップ S 2 2 2 3 に移行する。

【 3 2 2 6 】

<ステップ S 2 2 2 3 >

ステップ S 2 2 2 3 では、MPU 4 1 は、複数回（4 回又は 1 0 回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップ S 2 2 2 4 に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 2 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

10

【 3 2 2 7 】

<ステップ S 2 2 2 4 >

ステップ S 2 2 2 4 では、MPU 4 1 は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップ S 2 2 2 5 に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 2 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

20

【 3 2 2 8 】

なお、本実施形態では、特図大当たり遊技の各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の 1 つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

【 3 2 2 9 】

<ステップ S 2 2 2 5 及び S 2 2 2 6 >

ステップ S 2 2 2 5 では、MPU 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから 1 減算し、さらに、MPU 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての開閉扉 3 8 2 を作動機能部によって作動することで可変入賞口 3 8 1 を開放させ（ステップ S 2 2 2 6 ）、処理をステップ S 2 2 2 7 に移行する。

30

【 3 2 3 0 】

<ステップ S 2 2 2 7 及び S 2 2 2 8 >

ステップ S 2 2 2 7 では、MPU 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップ S 2 2 2 8 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 2 4 7 のステップ S 2 2 3 1 において参照される。

40

【 3 2 3 1 】

<ステップ S 2 2 2 9 >

図 2 4 5 に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 1 8 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、MPU 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 2 2 9 ）。即ち、MPU 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

50

【 3 2 3 2 】

M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 2 9 : Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図 2 4 7 のステップ S 2 2 3 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 2 9 : N o）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 4 3 に移行する。

【 3 2 3 3 】

<ステップ S 2 2 3 0 及び S 2 2 3 1 >

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 2 9 : Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図 2 4 7 に示すように、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 2 2 3 0）。そして、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 3 1）。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 3 2 3 4 】

M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 3 1 : Y e s）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 3 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 1 : N o）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップ S 2 2 3 2 に移行する。

20

【 3 2 3 5 】

<ステップ S 2 2 3 2 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 2 4 : N o）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖）するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 8 1（V 入賞口 3 8 3 又は通常入賞口 3 8 4）に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップ S 2 2 3 2）。可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、入球センサ 3 8 2 a, 3 8 3 a への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

30

【 3 2 3 6 】

M P U 4 1 は、可変入賞口 3 8 1 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 2 2 3 2 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 3 3 に移行し、可変入賞口 3 8 1 に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップ S 2 2 3 2 : N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 3 7 】

<ステップ S 2 2 3 3 及び S 2 2 3 4 >

可変入賞口 3 8 1 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 2 2 3 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 8 1 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に 1 加算する（ステップ S 2 2 3 3）。そして、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達したか否か（ステップ S 2 2 3 4）、即ち可変入賞口 3 8 1 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置 3 8 の開閉扉 3 8 2 の復帰により可変入賞口 3 8 1 を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

40

【 3 2 3 8 】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合（ステップ S 2 2 3 4 : Y e s）、即ち可変入賞口 3 8 1 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 8 2 の復帰により可変入賞口 3 8 1 を閉鎖）するタイミングである場合、

50

処理をステップ S 2 2 3 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達していない場合（ステップ S 2 2 3 4 : N o ）、即ち可変入賞口 3 8 1 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 8 2 の復帰により可変入賞口 3 8 1 を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 3 9 】

<ステップ S 2 2 3 5 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 3 1 : Y e s ）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 2 2 3 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、振分機能部としての開閉扉 3 8 2 を終了機能部によって復帰することで可変入賞口 3 8 1 を閉鎖し（ステップ S 2 2 3 5 ）、処理をステップ S 2 2 3 6 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過により、又は可変入賞口 3 8 1 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口 3 8 1 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

10

【 3 2 4 0 】

<ステップ S 2 2 3 6 ~ S 2 2 3 8 >

ステップ S 2 2 3 6 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 2 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

20

【 3 2 4 1 】

そして、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 8 1 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップ S 2 2 3 7 ）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 3 8 ）、処理をステップ S 2 2 3 9 に移行する。

【 3 2 4 2 】

<ステップ S 2 2 3 9 >

ステップ S 2 2 3 9 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが 0 であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

30

【 3 2 4 3 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 9 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 4 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 9 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップ S 2 2 4 0 に移行する。

【 3 2 4 4 】

<ステップ S 2 2 4 0 >

ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 9 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 4 0 ）、処理をステップ S 2 2 4 1 に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 2 9 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

40

【 3 2 4 5 】

なお、本実施形態では、特図大当たり遊技でのラウンド遊技間のインターバルにおいてインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また

50

次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。

【3246】

<ステップS2241及びS2242>

ステップS2241では、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップS2242）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図32のステップS2245において参照される。

【3247】

<ステップS2243>

図245に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップS2229：No）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップS2243）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図247のステップS2241においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図248のステップS2247においてオフに設定される。

【3248】

MPU41は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップS2243：Yes）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図248のステップS2244に移行する。一方、MPU41は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップS2243：No）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップS2252に移行する。

【3249】

<ステップS2244及びS2245>

インターバル中フラグがオンである場合（ステップS2243：Yes）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図248に示すように、MPU41は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から1減算する（ステップS2244）。そして、MPU41は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0であるか否か（ステップS2245）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【3250】

MPU41は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0である場合（ステップS2245：Yes）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップS2246に移行する。一方、MPU41は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2245：No）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3251】

<ステップS2246及びS2247>

減算後のインターバル時間カウンタの値が0である場合（ステップS2245：Yes）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、MPU41は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置5に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップS2246）。インターバル終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図229参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【3252】

10

20

30

40

50

そして、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップS2247）、処理を前述の図246のステップS2224に移行する。処理を前述の図246のステップS2224に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップS2224～S2228の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3253】

<ステップS2248>

図247に戻り、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップS2239：Yes）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップS2248）、処理をステップS2249に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図229参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

10

【3254】

<ステップS2249>

ステップS2249では、MPU41は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップS2250に移行する。エンディング開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図229参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

20

【3255】

<ステップS2250及びS2251>

ステップS2250では、MPU41は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップS2251）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図248でのステップS2254において参照される。

30

【3256】

<ステップS2252>

図245に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップS2243：No）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS2252）。

【3257】

MPU41は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップS2252：Yes）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図248のステップS2253に移行する。一方、MPU41は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップS2252：No）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップS2253に移行する。

40

【3258】

<ステップS2253及びS2254>

エンディング中フラグがオンである場合（ステップS2252：Yes）、即ちエンディングの実行中である場合、図248に示すように、MPU41は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から1減算する（ステップS2253）。そして、MPU41は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0であるか否かを判断する

50

(ステップ S 2 2 5 4)。即ち、M P U 4 1 は、エンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 2 5 9 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合(ステップ S 2 2 5 4 : Y e s)、即ちエンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 5 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合(ステップ S 2 2 5 4 : N o)、即ちエンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 6 0 】

<ステップ S 2 2 5 5 及び S 2 2 5 6 >

減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合(ステップ S 2 2 5 4 : Y e s)、即ちエンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング終了コマンドを設定する(ステップ S 2 2 5 5)。エンディング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理(図 2 2 9 参照)でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

【 3 2 6 1 】

そして、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し(ステップ S 2 2 5 6)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 6 2 】

<ステップ S 2 2 5 7 >

図 2 4 5 に戻り、エンディング中フラグがオフである場合(ステップ S 2 2 5 2 : N o)、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、M P U 4 1 は、特別遊技としての大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し(ステップ S 2 2 5 7)、処理をステップ S 2 2 5 8 に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理(図 2 2 9 参照)でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【 3 2 6 3 】

<ステップ S 2 2 5 8 及び S 2 2 5 9 >

ステップ S 2 2 5 8 では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、遊技状態を大当たり遊技状態から移行するか否かを判断するために、後述の図 2 5 1 の遊技状態移行処理のステップ S 2 3 1 3 において参照される。

【 3 2 6 4 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し(ステップ S 2 2 5 9)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 6 5 】

[小当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 4 9 及び図 2 5 0 は、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 1 において M P U 4 1 によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、可変入賞装置 3 8 の作動を制御する処理が実行される。

【 3 2 6 6 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 4 0 1 >

図 2 4 9 に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の停止表示によって特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）が終了されることで、有利遊技としての小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図 2 3 5 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 9 において第 1 特図又は第 2 特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

【 3 2 6 7 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち特図遊技が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。

【 3 2 6 8 】

<ステップ S 3 4 0 2 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち特図遊技が終了して小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図 2 4 3 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 1 6 において特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E から読み出される当否情報に基づいて判断される。

【 3 2 6 9 】

M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 7 0 】

<ステップ S 3 4 0 3 及び S 3 4 0 4 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップ S 3 4 0 3）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 4）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。

【 3 2 7 1 】

小当たり遊技開始コマンドは、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技演出を設定することができる。

【 3 2 7 2 】

<ステップ S 3 4 0 5 ~ S 3 4 0 7 >

ステップ S 3 4 0 5 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定する。また、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットする（ステップ S 3 4 0 6）。さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 6）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 7 3 】

小当たりオープニング開始コマンドは、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1

の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を開始することができる。

【 3 2 7 4 】

< ステップ S 3 4 0 8 >

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 8 ）。

【 3 2 7 5 】

M P U 4 1 は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : N o ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図 2 5 0 のステップ S 3 4 1 9 に移行する。

【 3 2 7 6 】

< ステップ S 3 4 0 9 ~ S 3 4 1 2 >

オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 4 0 9 ）、減算後のオープニング時間カウンタが 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 0 ）。即ち、M P U 4 1 は、小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 2 7 7 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 4 1 0 : Y e s ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 1 4 ）、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 2 ）、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。

【 3 2 7 8 】

小当たりオープニング終了コマンドは、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

【 3 2 7 9 】

一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 4 1 0 : N o ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 8 0 】

< ステップ S 3 4 1 3 ~ 3 4 1 5 >

ステップ S 3 4 1 3 では、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての開閉扉 8 3 2 を作動機能部によって作動させ、処理をステップ S 3 4 1 4 に移行する。このように、小当たり遊技において可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動が開始されることで、可変入賞装置 3 9 の可変入賞口 3 8 1 が開放され、可変入賞装置 3 8 の内部への遊技球の入球が可能となる。

【 3 2 8 1 】

そして、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 が作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 4 ）、さらに、可変入賞装置 3 8 の開

10

20

30

40

50

閉扉 8 3 2 の作動が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉扉作動開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 5 ）、処理をステップ S 3 4 1 6 に移行する。

【 3 2 8 2 】

開閉扉作動開始コマンドは、図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、開閉扉作動開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技での可動羽部作動演出を実行することができる。

【 3 2 8 3 】

<ステップ S 3 4 1 6 及び S 3 4 1 7 >

ステップ S 3 4 1 6 では、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 1 6 ）、処理をステップ S 3 4 1 7 に移行する。

【 3 2 8 4 】

<ステップ S 3 4 1 7 及び S 3 4 1 8 >

ステップ S 3 4 1 7 では、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての V 入賞口開閉扉 3 8 5 を作動機能部によって作動させ、さらに、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉扉 3 8 5 の作動残り時間を示す V 入賞口開閉扉作動時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 1 8 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 8 5 】

<ステップ S 3 4 1 9 >

オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : N o ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図 2 5 0 に示すように、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉扉 3 8 5 が作動中であることを示す V 入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 9 ）。M P U 4 1 は、V 入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 2 0 に移行し、V 入賞口開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 9 : N o ）、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行する。

【 3 2 8 6 】

<ステップ S 3 4 2 0 >

V 入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 9 : Y e s ）、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 9 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 0 ）。V 入賞フラグは、可変入賞装置 3 9 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合にステップ S 3 4 2 2 においてオンに設定される。

【 3 2 8 7 】

M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 9 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 2 4 に移行し、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 0 : N o ）、処理をステップ S 3 4 2 1 に移行する。

【 3 2 8 8 】

<ステップ S 3 4 2 1 ~ S 3 4 2 3 >

V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 0 : N o ）、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 9 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 1 ）。可変入賞装置 3 9 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したか否かは、例えば図 2 2 9 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において、V 入賞口 3 8 3 に遊技球 9 9 が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。

【 3 2 8 9 】

M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 9 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 4 2 1 : Y e s ）、V 入賞フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 2 2 ）、さらに、

10

20

30

40

50

可変入賞装置 39 の V 入賞口 383 に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する V 入賞コマンドを設定し (ステップ S 3423)、処理をステップ S 3424 に移行する。

【3290】

V 入賞コマンドは、図 229 のメイン処理でのステップ S 1401 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、V 入賞コマンドを受信することで、図柄表示部 341 などにおいて実行される小当たり遊技での V 入賞演出を終了することができる。

【3291】

一方、MPU 41 は、可変入賞装置 39 の V 入賞口 383 に遊技球が入球していない場合 (ステップ S 3421 : No)、処理をステップ S 3424 に移行する。 10

【3292】

<ステップ S 3424 及び S 3425 >

ステップ S 3424 では、MPU 41 は、可変入賞装置 38 の V 入賞口開閉扉 385 の残りの作動時間を示す V 入賞口開閉扉作動時間カウンタから 1 減算し、さらに、MPU 41 は、減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3425)。即ち、MPU 41 は、可変入賞装置 38 の V 入賞口開閉扉 385 を復帰 (V 入賞口 383 を閉鎖) させるタイミングであるか否かを判断する。

【3293】

MPU 41 は、減算後の V 入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3425 : Yes)、即ち可変入賞装置 38 の V 入賞口開閉扉 385 を復帰 (V 入賞口 383 を閉鎖) させるタイミングである場合、処理をステップ S 3426 に移行する。一方、MPU 41 は、減算後の V 入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3425 : No)、即ち可変入賞装置 38 の V 入賞口開閉扉 385 を復帰 (V 入賞口 383 を閉鎖) させるタイミングでない場合、処理をステップ S 3428 に移行する。 20

【3294】

<ステップ S 3426 及び S 3427 >

減算後の V 入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3425 : Yes)、即ち可変入賞装置 38 の V 入賞口開閉扉 385 を復帰 (V 入賞口 383 を閉鎖) させるタイミングである場合、MPU 41 は、振分機能部としての V 入賞口開閉扉 385 を終了機能部によって復帰させると共に (ステップ S 3426)、V 入賞口開閉扉 385 が作動されていることを示す V 入賞口開閉扉作動フラグをオフに設定し (ステップ S 3427)、処理をステップ S 3428 に移行する。 30

【3295】

<ステップ S 3428 >

ステップ S 3428 では、MPU 41 は、可変入賞装置 38 の開閉扉 832 が作動中であることを示す開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU 41 は、開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3428 : Yes)、処理をステップ S 3429 に移行し、開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3428 : No)、当該小当たり遊技制御処理を終了する。 40

【3296】

<ステップ S 3429 及び S 3430 >

開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3428 : Yes)、MPU 41 は、可変入賞装置 38 の開閉扉 832 の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタの値から 1 減算する (ステップ S 3429)。そして、MPU 41 は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3430)。即ち、MPU 41 は、可変入賞装置 38 の開閉扉 832 を復帰させて可変入賞口 381 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【3297】

M P U 4 1 は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 3 0 : Y e s ）、即ち可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 3 3 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 3 0 : N o ）、即ち可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 9 8 】

< ステップ S 3 4 3 1 ~ S 3 4 3 4 >

減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 3 0 : Y e s ）、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての開閉扉 8 3 2 を終了機能部によって復帰させることで特別遊技としての小当たり遊技を終了する（ステップ S 3 4 3 1 ）。そして、M P U 4 1 は、開閉扉 8 3 2 が作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオフに設定する（ステップ S 3 4 3 2 ）。

10

【 3 2 9 9 】

さらに、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 9 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 3 3 ）。M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 3 : Y e s ）、V 非入賞コマンドを設定し（ステップ S 3 4 3 4 ）、処理をステップ S 3 4 3 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 3 : N o ）、処理をステップ S 3 4 3 5 に移行する。

20

【 3 3 0 0 】

< ステップ S 3 4 3 5 及び S 3 4 3 6 >

ステップ S 3 4 3 5 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し、さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップ S 3 4 3 6 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 3 0 1 】

[遊技状態移行処理]

ここで、図 2 5 1 及び図 2 5 2 は、図 2 2 9 のメイン処理のステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図 2 5 1 及び図 2 5 2 を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

30

【 3 3 0 2 】

< ステップ S 3 6 0 1 >

図 2 5 1 に示すように、ステップ S 3 6 0 1 では、M P U 4 1 は、有利遊技として大当たり遊技（特図大当たり遊技又は V 入賞大当たり遊技）を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。

【 3 3 0 3 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 6 0 5 に移行する。

40

【 3 3 0 4 】

< ステップ S 3 6 0 2 ~ S 2 3 0 4 >

大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技を開始する場合、M P U 4 1 は、特別遊技としての大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 0 2 ）。そして、M P

50

U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 3 ）、大当たり遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 4 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 0 5 】

< ステップ S 3 6 0 5 ~ S 2 3 0 7 >

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、終了条件の成立により大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 5 ）。M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 5 : Y e s ）、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 6 ）、大当たり遊技状態終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 7 ）、処理をステップ S 3 6 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 6 1 5 に移行する。

10

【 3 3 0 6 】

< ステップ S 3 6 0 8 >

ステップ S 3 6 0 8 では、M P U 4 1 は、終了する大当たり遊技が特図大当たり遊技であることを示す特図大当たりフラグがオンであるか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、終了条件の成立によって特別図柄の停止表示される場合、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たりであることに基づいて、特別図柄によって遊技結果が導出されたか否かを判断する。

20

【 3 3 0 7 】

M P U 4 1 は、特図大当たりフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 9 に移行し、特図大当たりフラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 8 : N o ）、処理をステップ S 3 6 1 2 に移行する。

【 3 3 0 8 】

< ステップ S 3 6 0 9 ~ S 2 3 1 1 >

特図大当たりフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 8 : Y e s ）、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 0 9 ）、a 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す a 時短遊技回数カウンタをセットする（ステップ S 3 6 1 0 ）。さらに、M P U 4 1 は、特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 1 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【 3 3 0 9 】

< ステップ S 3 6 1 2 >

特図大当たりフラグがオフであるである場合（ステップ S 3 6 0 8 : N o ）、M P U 4 1 は、終了する大当たり遊技が特別遊技としての V 入賞大当たり遊技であることを示す V 入賞大当たりフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 2 ）。M P U 4 1 は、V 入賞大当たりフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 1 3 に移行し、V 入賞大当たりフラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 8 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 1 0 】

< ステップ S 3 6 1 3 及び S 2 3 1 4 >

V 入賞大当たりフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 1 3 ）、V 入賞大当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 4 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【 3 3 1 1 】

< ステップ S 3 6 1 5 >

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 5 : N o ）、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 5 ）。即ち、M P U 4 1 は、終了条件の成立によって特別図柄の停止表示される場合、振分機能部

50

による大当たり抽選の結果が遊技条件としての小当たりであることに基づいて、特別図柄によって遊技結果が導出されたか否かを判断する。

【 3 3 1 2 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 5 : Y e s ）、即ち特別遊技としての小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 1 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 5 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 6 1 9 に移行する。

【 3 3 1 3 】

< ステップ S 3 6 1 6 ~ S 2 3 1 8 >

小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 5 : Y e s ）、即ち小当たり遊技を開始する場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 1 6 ）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 7 ）、小当たり遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 8 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 1 4 】

< ステップ S 3 6 1 9 >

小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 5 : N o ）、特別遊技としての小当たり遊技が終了条件の成立により終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 9 ）。M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 2 0 に移行し、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、処理を図 2 5 2 のステップ S 3 6 2 3 に移行する。

【 3 3 1 5 】

< ステップ S 3 6 2 0 ~ S 2 3 2 2 >

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 0 ）、小当たり遊技状態終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 1 ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 2 2 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 1 6 】

< ステップ S 3 6 2 3 >

小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、図 2 5 2 に示すように、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 3 ）。M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 2 4 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、処理をステップ S 3 6 2 7 に移行する。

【 3 3 1 7 】

< ステップ S 3 6 2 4 ~ S 2 3 2 6 >

通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 3 : Y e s ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 2 4 ）。そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 5 ）、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 6 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 1 8 】

< ステップ S 3 6 2 7 >

通常遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、M P U 4 1 は、遊技状態を c 時短遊技状態に移行させる c 時短遊技状態移行フラグがオンであるか否

10

20

30

40

50

かを判断する（ステップ S 3 6 2 7）。即ち、M P U 4 1 は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立である c 時短移行であることに基づいて a 時短遊技状態の終了条件が成立することで遊技状態を a 時短遊技状態から c 時短遊技状態に移行させるための c 時短遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する。

【 3 3 1 9 】

M P U 4 1 は、c 時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 2 8 に移行し、c 時短遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 2 0 】

<ステップ S 3 6 2 8 ~ S 2 3 3 0 >

c 時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 7 : Y e s）、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 2 8）。そして、M P U 4 1 は、c 時短遊技状態に移行する前の遊技状態である a 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 9）、c 時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 0）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 3 3 2 1 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

本実施形態では、音声ランプ制御装置 5 によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【 3 3 2 2 】

[コマンド処理]

ここで、図 2 5 3 ~ 図 2 5 5 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 5 3 ~ 図 2 5 5 を参照しつつ、コマンド判定処理を説明する。

【 3 3 2 3 】

<ステップ S 3 7 0 1 >

図 2 5 3 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、まず M P U 5 1 は、主制御装置 4 からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 1）。ここで、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 3 3 2 4 】

なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップ S 3 7 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【 3 3 2 5 】

<ステップ S 3 7 0 2 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドである場合（ステップ S 3 7 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 3 に移行し、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 7 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。

【 3 3 2 6 】

<ステップ S 3 7 0 3 ~ S 3 7 0 5 >

受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドである場合（ステップ S 3 7 0 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別（図 2 3 6 参照）に基づいて、前述の疑似大当たり遊技演出パターン（図 2 3 7 参照）をセットすると共

10

20

30

40

50

に（ステップS 3 7 0 3）、疑似大当たり遊技演出パターンにおいて実行される特図遊技の回数を示す疑似大当たり特図変動数カウンタをセットする（ステップS 3 7 0 4）。そして、MPU 5 1は、疑似大当たり遊技演出パターンを設定したことを示す疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグをオンに設定し（ステップS 3 7 0 5）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 3 3 2 7 】

なお、本実施形態では、疑似大当たり遊技パターンコマンドを受信した場合に疑似大当たり遊技演出パターンがセットされる。つまり、本実施形態では、c時短遊技状態に移行されて第2入賞口3 1 5に遊技球が入球されることを契機として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行され、c時短遊技状態に移行する前のa時短遊技状態は通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であるが、a時短遊技状態では疑似大当たり遊技演出（表示）が実行されない。これに対し、複数回の当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技が開始される前において、通常遊技状態よりも有利な遊技状態が開始される場合に、有利演出としてラッシュ演出（例えば「RUSH」の文字画像を含む画像演出）を開始することもある。もちろん、a時短遊技状態では、a時短遊技状態に固有の演出として、疑似大当たり遊技演出（表示）とは異なる演出を実行してもよい。

【 3 3 2 8 】

<ステップS 3 7 0 6 >

ステップS 3 7 0 6では、MPU 5 1は、受信したコマンドが第1特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する。第1特図変動パターンコマンドは、第1特図遊技における第1特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【 3 3 2 9 】

ここで、MPU 5 1は、受信したコマンドが第1特図変動パターンコマンドである場合（ステップS 3 7 0 6：Yes）、処理をステップS 3 7 0 7に移行し、受信したコマンドが第1特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS 3 7 0 6：No）、処理をステップS 3 7 1 1に移行する。

【 3 3 3 0 】

<ステップS 3 7 0 7 ~ S 3 7 1 0 >

受信したコマンドが第1特図変動パターンコマンドである場合（ステップS 3 7 0 6：Yes）、MPU 5 1は、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップS 3 7 0 7）及び図柄表示部3 4 1における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理（ステップS 3 7 0 8）を実行する。さらに、MPU 5 1は、飾り図柄の変動表示時間を設定し（ステップS 3 7 0 9）、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部3 4 1における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に送信し（ステップS 3 7 1 0）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、本実施形態のコマンド判定処理におけるステップS 3 7 0 7 ~ S 3 7 1 0の処理は、前述の第1の実施形態のコマンド判定処理におけるステップS 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6の処理と同様であるため詳細な説明は省略する。

【 3 3 3 1 】

<ステップS 3 7 1 1 >

ステップS 3 7 1 1では、MPU 5 1は、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する。第2特図変動パターンコマンドは、第2特図遊技における第2特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【 3 3 3 2 】

ここで、MPU 5 1は、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドである場合（ステップS 3 7 1 1：Yes）、処理をステップS 3 7 1 2に移行し、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS 3 7 1 1：No）、処理を図2 5 4のステップS 3 7 2 5に移行する。

10

20

30

40

50

【 3 3 3 3 】

< ステップ S 3 7 1 2 >

ステップ S 3 7 1 2 では、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技演出パターンを設定したことを示す疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオンであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオンである場合（ステップ S 3 7 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 1 3 に移行し、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオフである場合（ステップ S 3 7 1 2 : N o ）、処理をステップ S 3 7 1 6 に移行する。

【 3 3 3 4 】

< ステップ S 3 7 1 3 ~ S 3 7 1 5 >

ステップ S 3 7 1 3 では、M P U 5 1 は、第 2 特図遊技演出パターンとして、第 2 特図遊技演出パターン A（図 2 3 8 参照）を設定する。さらに、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行し（ステップ S 3 7 1 4 ）、飾り図柄の変動表示時間を 1 5 秒に設定し（ステップ S 3 7 1 5 ）、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行する。

【 3 3 3 5 】

< ステップ S 3 7 1 6 ~ S 3 7 2 0 >

ステップ S 3 7 1 6 では、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、さらに、M P U 5 1 は、疑似大当たり特図変動数カウンタの値を読み出す（ステップ S 3 7 1 7 ）。そして、M P U 5 1 は、読み出した疑似大当たり遊技演出パターン及び特図変動数カウンタの値に基づいて第 2 特図遊技に対する演出として特 2 遊技演出パターン B ~ D（図 2 3 8 参照）のいずれかを設定する（ステップ S 3 7 1 8 ）。さらに、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行し（ステップ S 3 7 1 9 ）、飾り図柄の変動表示時間を 1 秒に設定し（ステップ S 3 7 2 0 ）、処理をステップ S 3 7 2 1 に移行する。

【 3 3 3 6 】

< ステップ S 3 7 2 1 ~ S 3 7 2 3 >

ステップ S 3 7 2 1 では、M P U 5 1 は、疑似大当たり特図変動数カウンタの値から 1 減算し、さらに、M P U 5 1 は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 2 ）。即ち、M P U 5 1 は、当該第 2 特図遊技が、疑似大当たり遊技演出パターンにおける最後の第 2 特図遊技であるか否かを判断する。

【 3 3 3 7 】

M P U 5 1 は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 7 2 2 : Y e s ）、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 2 3 ）、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 7 2 2 : N o ）、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行する。

【 3 3 3 8 】

< ステップ S 3 7 2 4 >

ステップ S 3 7 2 4 では、M P U 5 1 は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 7 2 4 ）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、第 2 特図遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の当り遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該第 2 特図遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部 3 4 1 において、当該第 2 特図遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、特定の演出画像としての出玉表示又は報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。

10

20

30

40

50

【 3 3 3 9 】

< ステップ S 3 7 2 5 >

図 2 5 4 に示すように、ステップ S 3 7 2 5 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドであるか否か、即ち小当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 7 2 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 2 6 に移行し、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 7 2 5 : N o）、処理をステップ S 3 7 3 0 に移行する。

【 3 3 4 0 】

< ステップ S 3 7 2 6 ~ S 3 7 2 9 >

ステップ S 3 7 2 6 では、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、さらに、M P U 5 1 は、当該小当たり遊技に対する演出として小当たり遊技演出パターン A ~ B（図 2 3 9 参照）のいずれかを設定する（ステップ S 3 7 2 7）。さらに、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理（ステップ S 3 7 2 8）を実行する。さらに、M P U 5 1 は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 7 2 9）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、小当たり遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該小当たり遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部 3 4 1 において、当該小当たり遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、特定の演出画像としての出玉表示が実行される。また、小当たり遊技演出では、小当たり遊技に固有の演出として、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球を要求する「V を狙え」などの表示が実行され、V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合には「V」などの V 入賞表示が実行される。

【 3 3 4 1 】

< ステップ S 3 7 3 0 >

ステップ S 3 7 3 0 では、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 7 3 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 3 1 に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 7 3 0 : N o）、処理をステップ S 3 7 3 3 に移行する。

【 3 3 4 2 】

< ステップ S 3 7 3 1 ~ S 3 7 5 1 >

ステップ S 3 7 3 1 ~ S 3 7 5 1 では、M P U 5 1 は、受信した大当たり遊技に関するコマンドの種別に応じて、特図大当たり遊技において実行される大当たり遊技演出を実行するための各種処理が実行される。本実施形態のコマンド判定処理でのステップ S 3 7 2 9 ~ S 3 7 5 0 の処理は、前述の第 1 の実施形態のコマンド判定処理のステップ S 3 1 1 7 ~ S 3 1 3 7 の処理と同様であるため詳細な説明は省略する。

【 3 3 4 3 】

< ステップ S 3 7 5 2 >

ステップ S 3 7 5 2 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドが、V 入賞大当たり遊技を開始することを示す V 入賞大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、受信したコマンドが V 入賞大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 7 5 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 5 3 に移行し、受信したコマンドが V 入賞大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 7 5 2 : N o）、処理をステップ S 3 7 5 6 に移行する。

10

20

30

40

50

【 3 3 4 4 】

<ステップ S 3 7 5 3 ~ S 3 7 5 5 >

ステップ S 3 7 5 3 では、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、V入賞大当たり遊技で実行する大当たり演出を、読み出した疑似大当たり遊技演出パターンに応じて大当たり演出パターン A ~ D (図 2 4 0 参照) から選択して設定する (ステップ S 3 7 5 4)。さらに、M P U 5 1 は、変動種別 (演出パターン) 及び図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し (ステップ S 3 7 5 5)、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、V入賞大当たり遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該 V 入賞大当たり遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部 3 4 1 において、当該第 V 入賞大当たり遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出 (背景演出) が表示されると共に、出玉表示又は総出玉表示 (出玉結果表示) が実行される。

10

【 3 3 4 5 】

<ステップ S 3 7 5 6 >

ステップ S 3 7 5 6 では、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【 3 3 4 6 】

以上のように、本発明では、例えば所定遊技状態中に第 1 の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第 2 の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 3 3 4 7 】

また、本発明では、例えば特別遊技状態を複数回実行する場合の一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示としての特定の演出画像が、第 1 の特別遊技状態と、第 1 の特別遊技状態と第 2 の特別遊技状態との間と、第 2 の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって一連の有利遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益 (例えば出玉) は、1 回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1 回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

40

【 3 3 4 8 】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定遊技状態としての a 時短遊技状態中に第 1 の入球手段としての第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球が入球することに基づいて所定条件の成立として c 時短移行図柄が停止した場合に少なくとも特定の特典結果として c 時短遊技状態への移行が導出されることに基づいて特定遊技状態としての第 2 の入球手段としての第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態 (又は c 時短遊技状態) が実行され、この第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態 (又は c 時短遊技状態) において第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合、特別条件の成立としての V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球に基づいて、特別遊技状態としての

50

V入賞口大当たり遊技が複数回実行される一連の有利遊技状態としての疑似大当たり遊技状態を発生可能である。これにより、a時短遊技状態でのc時短移行図柄が停止の成立による第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）の発生、第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）を契機とするV入賞口383への遊技球の入球に基づいて複数回のV入賞口大当たり遊技が実行される疑似大当たり遊技状態の発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【3349】

また、本実施形態では、例えば疑似大当たり遊技状態において特定演出表示として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行される。そのため、疑似大当たり遊技状態において複数回のV入賞口大当たり遊技が発生しているにも関わらず、疑似大当たり遊技演出（表示）によって1回のV入賞口大当たり遊技が実行されているかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される賞球（出玉）は、1回のV入賞口大当たり遊技に比べて、複数回のV入賞口大当たり遊技が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回のV入賞口大当たり遊技が発生する疑似大当たり遊技状態において疑似大当たり遊技演出（表示）が実行されることによって、1回のV入賞口大当たり遊技で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1回のV入賞口大当たり遊技によって得られる最大獲得出玉が制限される場合であっても、遊技者に、V入賞口大当たり遊技が発生した場合の最大獲得出玉についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【3350】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第5の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【3351】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【3352】

[第6の実施形態]

パチンコ遊技機では、大当たり抽選の結果が当たりであることを契機として大当たり遊技が実行される場合、遊技性を複雑化することなく、当該大当たり遊技での出球のインパクトの改善が望まれている。

【3353】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、
遊技球を1球ずつ流入させる流入部（371）と、
所定条件（a時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1動作手段（372）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段とは異なる第2動作手段（39A）に所定の動作（第2入賞口315Aの開放作動）を実行させ得る契機となる第1入球部（376A）と、
前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部（376Aa）と、
前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段及び前記第2動作手段とは異なる第3動作手段（39B）に少なくとも特定の動作（第2入賞口315Bの開放作動）を実行させ得る契機となる第2入球部（376B）と、
前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部（376Ba）と、
前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（374）と、
を備えた遊技機であって、

本遊技機は、
前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第2入球部への入球が可能な第2状態に切り

10

20

30

40

50

替える切替手段（可動誘導部 374 の駆動制御（処理））を備える。

また、本発明に係る遊技機は、例えば、前記第 3 動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 2 動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側、又は前記第 2 動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側である。

【3354】

流入部は、遊技球を 1 球ずつ流入させる流入領域であればよい。流入部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技盤に設けられる遊技領域への流入領域、遊技盤に設けられる遊技領域の左側領域への流入領域、遊技盤に設けられる遊技領域の右側領域への流入領域、各種入球部の流入領域、遊技球の入球により賞球が付与される入球部の流入領域、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部の流入領域、遊技球の入球により特図遊技を実行する契機を与える入球部の流入領域、遊技球の入球により第 1 特図遊技を実行する契機を与える第 1 入賞口（第 1 始動口）の流入領域、遊技球の入球により第 2 特図遊技を実行する契機を与える第 2 入賞口（第 2 始動口）の流入領域、遊技球の入球により普図遊技を実行する契機を与えるスルーゲートなどの入球部の流入領域、電動役物により開閉される入球部の流入領域、普通電動役物により開閉される入球部の流入領域、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より開放され、遊技球の入球により特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）を実行する契機を与える始動口の流入領域、特別電動役物により開閉される入球部の流入領域、当たり遊技（大当たり遊技又は小当たり遊技）において特別電動役物の作動により開放される大入賞口（可変入賞口）の流入領域、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆる V 入賞口）の流入領域、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆる V 入賞口）の流入領域、非電動役物により開閉される入球部の流入領域、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）を実行する契機を与える入賞口（始動口）の流入領域、非電動役物を作動させる契機を与える入球部の流入領域、ステージに遊技球を誘導する流路（いわゆるワープルート）の流入領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3355】

所定条件は、流入領域へ遊技球が流入するように動作可能な遊技動作部を動作させる遊技条件であればよい。所定条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選での所定の抽選結果の成立、電動役物の動作条件、普通電動役物の動作条件、普通電動役物が動作される普図当たり遊技の実行条件、遊技球の入球により特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）を実行する契機を与える入球部に設けられる普通電動役物の動作条件、普図当たり抽選での結果が普図当たり、特別電動役物の動作条件、特別電動役物が動作される当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）の実行条件、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）、非電動役物の動作条件、非電動役物を動作させる入球部への遊技球の入球、特定の入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、遊技領域の左側領域への遊技球の発射操作、遊技領域の右側領域への遊技球の発射操作、遊技球の入球により普図当たり抽選の契機を与える入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、スルーゲートに遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技領域への遊技球の発射操作、遊技球の入球により大当たり抽選の契機を与える入球部に遊技球が入球可能な流路を遊技球が流下可能な遊技盤の遊技領域への遊技球の発射操作、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3356】

第 1 動作手段は、流入領域へ遊技球が流入するように動作可能な遊技動作部であればよい。第 2 動作手段は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて動作され得る第 1 動作手段とは異なる遊技動作部であればよい。第 3 動作手段は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて動作され得る第 1 動作手段及び第 2 動作手段とは異なる遊技動作部であればよい。これら第 1～第 3 動作手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種入球部に遊技球が入球することを契機として動作される遊技動

10

20

30

40

50

作部、所定の抽選が実行されることに基づいて動作される遊技動作部、所定の抽選での所定の抽選結果である場合に動作される電動役物、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に動作される普通電動役物、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）である場合に動作される特別電動役物、所定の入球部への遊技球の入球により動作される非電動役物、所定の入球部への遊技球の入球により動作され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する契機を与える入球部を開閉する非電動役物、所定の作動口への遊技球の入球により動作され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第1入賞口（第1始動口）を開放する第1非電動役物、所定の作動口への遊技球の入球により動作され、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第2入賞口（第2始動口）を開放する第2非電動役物、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行した
10
ことに基づいて動作される遊技動作部、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される変動表示器、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される主制御装置（メイン制御装置）により制御される変動表示器、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づいて所定の図柄が変動表示される副制御装置（サブ制御装置）により制御される変動表示器、スルーゲートなどの入球部に遊技球が入球することを契機として普図当たり抽選を実行したことに基づいて図柄が変動表示される変動表示器、普図当たり抽選を実行したことに基づいて主制御装置（メイン制御装置）により普通図柄の変動表示が制御される普図変動表示器、普図当たり抽選を実行した
20
ことに基づいて副制御装置（サブ制御装置）により図柄の変動表示が制御される液晶表示器などの表示器、第1入賞口（第1始動口）又は第2入賞口（第2始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づいて図柄が変動表示される変動表示器、大当たり抽選を実行したことに基づいて主制御装置（メイン制御装置）により特別図柄の変動表示が制御される特図変動表示器、大当たり抽選を実行したことに基づいて副制御装置（サブ制御装置）により飾り図柄（装飾図柄）の変動表示が制御される液晶表示器などの演出用表示器、発射領域の遊技球を所定領域に発射するために動作される遊技動作部、遊技球を発射するための発射機構、遊技球に発射力を付与する発射槌、発射槌を動作する発射駆動源、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3357】

所定の動作は、流入領域から入球部に遊技球が入球することに基づいて第2動作手段により実行される遊技動作であればよい。特定の動作は、流入領域から入球部に遊技球が入球することに基づいて第3動作手段により実行される遊技動作であればよい。所定の動作及び特定の動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種入球部に遊技球が入球することを契機とする遊技動作部の動作、所定の抽選が実行されることに基づく遊技動作部の動作、所定の抽選での所定の抽選結果である場合の電動役物の動作、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合の普通電動役物の動作、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり、小当たり）である場合の特別電動役物の動作、所定の入球部への遊技球の入球による非電動役物の動作、所定の入球部への遊技球の入球により動作され非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する契機を与える入球部の開閉動作、
40
所定の作動口への遊技球の入球により動作される第1非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第1入賞口（第1始動口）の開放動作、所定の作動口への遊技球の入球により動作される第2非電動役物の、遊技球の入球を契機として大当たり抽選を実行する第2入賞口（第2始動口）の開放動作、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づく遊技動作部の動作、所定の入球部に遊技球の入球を契機として所定の抽選を実行したことに基づく変動表示器での所定の図柄が変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による特図表示器での特別図柄の変動表示、第1入賞口（第1始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制御装置）の制御による第1特別図柄表示器での第1特別図柄の変動表示、第2入賞口（第2始動口）に遊技球が入球することを契機として大当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置（メイン制
50

御装置)の制御による第2特別図柄表示器での第2特別図柄の変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく副制御装置(サブ制御装置)による液晶表示器などの演出用表示器での飾り図柄(装飾図柄)の変動表示、大当たり抽選を実行したことに基づく特図遊技(第1特図遊技、第2特図遊技)の実行時の副制御装置(サブ制御装置)による液晶表示器などの演出用表示器での各種演出の実行、当たり遊技(大当たり遊技、小当たり遊技)の実行時の副制御装置(サブ制御装置)による液晶表示器などの演出用表示器での各種演出(大当たり開始表示演出、大当たり終了表示演出、ラウンド数表示演出、出球表示演出(出玉表示演出)、V入賞表示演出)の実行、普図当たり抽選を実行したことに基づく変動表示器での図柄の変動表示、普図当たり抽選を実行したことに基づく主制御装置(メイン制御装置)の制御による変動表示器での普通図柄の変動表示、普図当たり抽選を実行したことに基づく副制御装置(サブ制御装置)の制御による液晶表示器などの演出用表示器での図柄の変動表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【3358】

第1入球部は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて、第2動作手段に所定の動作を実行させ得る契機となる入球部であればよい。第2入球部は、流入領域から流入した遊技球が入球することに基づいて、第3動作手段に特定の動作を実行させ得る契機となる入球部であればよい。第1入球部及び第2入球部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球により賞球が付与される入球部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部、遊技球の入球により第1特別図柄表示器に第1特図を変動表示させる第1入賞口(第1始動口)、遊技球の入球により第2特別図柄表示器に第2特図を変動表示させる第2入賞口(第2始動口)、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させるスルーゲートなどの入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される電動役物により開閉される入球部、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて実行される普図当たり遊技において動作される普通電動役物により開閉される入球部、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より開放され、遊技球の入球により特図遊技(第1特図遊技、第2特図遊技)を実行する契機を与える入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される特別電動役物により開閉される入球部、大当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて実行される当たり遊技(大当たり遊技又は小当たり遊技)において特別電動役物の作動により開放される大入賞口(可変入賞口)、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口(いわゆるV入賞口)、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口(いわゆるV入賞口)、遊技条件の成立に基づいて動作される非電動役物により開閉される入球部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える入賞口(始動口)、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第1特図の変動表示により報知する第1入賞口(第1始動口)、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第2特図の変動表示により報知する第2入賞口(第2始動口)、非電動役物を作動させる契機を与える入球部、遊技球の入球に基づいて第1入賞口(第1始動口)を開閉する(第1)非電動役物を作動させる第1非電動役物作動口、遊技球の入球に基づいて第2入賞口(第2始動口)を開閉する(第2)非電動役物を作動させる第2非電動役物作動口、ステージに遊技球を誘導する流路(いわゆるワープルート)の入球部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

30

40

【3359】

第1検出部は、第1入球部への遊技球の入球を検出するための検出部であればよい。第2検出部は、第2入球部への遊技球の入球を検出するための検出部であればよい。第1検出部及び第2検出部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば電磁誘導型の近接センサ、光学式センサ、接点式センサ、各種入球部に設けられる当該入球部への遊技球を検出する検出部、遊技球の入球により賞球が付与される入球部に設けられる検出部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球部に設けられる検出部、遊技球の入球によ

50

り特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部に設けられる検出部、遊技球の入球により第1特別図柄表示器に第1特図を変動表示させる第1入賞口(第1始動口)に設けられる検出部、遊技球の入球により第2特別図柄表示器に第2特図を変動表示させる第2入賞口(第2始動口)に設けられる検出部、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させるスルーゲートなどの入球部、遊技条件の成立に基づいて動作される電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基いて実行される普図当たり遊技において動作される普通電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、普図当たり遊技において普通電動役物の作動より開放され、遊技球の入球により特図遊技(第1特図遊技、第2特図遊技)を実行する契機を与える入球部に設けられる検出部、遊技条件の成立に基づいて動作される特別電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、大当たり抽選の結果が当たりであることに基いて実行される当たり遊技(大当たり遊技又は小当たり遊技)において特別電動役物の作動により開放される大入賞口(可変入賞口)に設けられる検出部、大当たり遊技において開放され、遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口(いわゆるV入賞口)に設けられる検出部、小当たり遊技において開放され、遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口(いわゆるV入賞口)に設けられる検出部、遊技条件の成立に基づいて動作される非電動役物により開閉される入球部に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える入賞口(始動口)に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第1特図の変動表示により報知する第1入賞口(第1始動口)に設けられる検出部、非電動役物により開閉され、遊技球の入球を契機として実行された大当たり抽選の結果を第2特図の変動表示により報知する第2入賞口(第2始動口)に設けられる検出部、非電動役物を作動させる契機を与える入球部、遊技球の入球に基づいて第1入賞口(第1始動口)を開閉する(第1)非電動役物を作動させる第1非電動役物作動口に設けられる検出部、遊技球の入球に基づいて第2入賞口(第2始動口)を開閉する(第2)非電動役物を作動させる第2非電動役物作動口に設けられる検出部、ステージに遊技球を誘導する流路(いわゆるワープルート)の入球部に設けられる検出部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【3360】

誘導手段は、流入領域から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導部であればよい。誘導手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば釘、風車、樹脂部材などの可動不能な誘導部、少なくとも一部が可動可能な誘導部、所定の入球部に遊技球が入球可能な流路に遊技球を誘導可能な誘導部、所定の入球部に遊技球が入球不能な流路に遊技球を誘導可能な誘導部、所定の入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える電動役物、遊技球の入球により第1特別図柄表示器に第1特別図柄を変動表示させる第1入賞口(第1始動口)への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える普通電動役物、遊技球の入球により第2特別図柄表示器に第2特別図柄を変動表示させる第2入賞口(第2始動口)への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える普通電動役物、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により第1特別図柄表示器に第1特別図柄を変動表示させる第1入賞口(第1始動口)への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により第2特別図柄表示器に第2特別図柄を変動表示させる第2入賞口(第2始動口)への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える電動役物、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える非電動役物、当たり遊技において大入賞口(可変入賞口)への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動

30

40

50

役物、大当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物、小当たり遊技において大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物、大入賞口（可変入賞口）内に設けられる入賞口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、大当たり遊技での遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、大入賞口（可変入賞口）内に設けられ、小当たり遊技での遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、非電動役物を作動させる契機を与える非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球に基づいて第1入賞口（第1始動口）を開閉する（第1）非電動役物を作動させる第1非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、遊技球の入球に基づいて第2入賞口（第2始動口）を開閉する（第2）非電動役物を作動させる第2非電動役物作動口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材、複数の流路のうち1の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材、1の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、遊技球の干渉によって可動可能であり、1の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の流路のうち1の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材、複数の入球部のうち1の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材、複数の入球部のうち1の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、遊技球の干渉によって可動可能であり、複数の入球部のうち1の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の入球部のうち1の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材、遊技球の入球に基づいて第1入賞口（第1始動口）を開閉する（第1）非電動役物を作動させる第1非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材、遊技球の入球に基づいて第2入賞口（第2始動口）を開閉する（第2）非電動役物を作動させる第2非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材、遊技球の入球に基づいて第1入賞口（第1始動口）を開閉する（第1）非電動役物を作動させる第1非電動役物作動口と、遊技球の入球に基づいて第2入賞口（第2始動口）を開閉する（第2）非電動役物を作動させる第2非電動役物作動口とのいずれかに遊技球を振り分ける可動部材、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3361】

切替手段は、1の遊技動作部に遊技動作を実行させ得る契機となる1の入球部に流入領域から遊技球を誘導する状態の誘導部を、1の入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として1の入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ遊技球の入球に基づいて他の遊技動作部に遊技動作を実行させ得る契機となる他の入球部への入球が可能な状態に切り替える切替処理であればよい。切替手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば少なくとも一部が可動可能な誘導部に対する遊技球の誘導状態の切替処理、所定の入球部への遊技球の入球が可能な流路に遊技球を誘導可能な状態の誘導部に対する所定の入球部への遊技球の入球が不能な流路に遊技球を誘導可能な状態への切替処理、所定の入球部への遊技球の入球が不能な流路に遊技球を誘導可能な状態の誘導部に対する所定の入球部への遊技球の入球が可能な流路に遊技球を誘導可能な状態への切替処理、所定の入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替え可能な可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第1特別図柄表示器に第1特別図柄を変動表示させる第1入賞口（第1始動口）への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える普通電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第2特別図柄表示器に第2特別図柄を変動表示させる

第2入賞口(第2始動口)への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える普通電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により特別図柄表示器に特別図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第1特別図柄表示器に第1特別図柄を変動表示させる第1入賞口(第1始動口)への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により第2特別図柄表示器に第2特別図柄を変動表示させる第2入賞口(第2始動口)への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球により普通図柄表示器に普通図柄を変動表示させる入球部への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える非電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、当たり遊技において大入賞口(可変入賞口)への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える特別電動役物、大当たり遊技において大入賞口(可変入賞口)への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える特別電動役物に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、小当たり遊技において大入賞口(可変入賞口)への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える特別電動役物、大入賞口(可変入賞口)内に設けられる入賞口への遊技球の入球の許容及び制限を切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、大入賞口(可変入賞口)内に設けられ、大当たり遊技での遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる入賞口(いわゆるV入賞口)への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、大入賞口(可変入賞口)内に設けられ、小当たり遊技での遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる入賞口(いわゆるV入賞口)への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、非電動役物を作動させる契機を与える非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球に基づいて第1入賞口(第1始動口)を開閉する(第1)非電動役物を作動させる第1非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、遊技球の入球に基づいて第2入賞口(第2始動口)を開閉する(第2)非電動役物を作動させる第2非電動役物作動口への遊技球の入球許容状態と入球制限状態とを切り替える可動部材に対する入球許容状態と入球制限状態との切替処理、複数の流路のうち1の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材に対する振り分け状態の切替処理、1の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の干渉によって可動可能であり、1の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材、複数の流路のうち1の流路及び他の流路のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうち1の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうち1の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の干渉によって可動可能であり、複数の入球部のうち1の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける非電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、複数の入球部のうち1の入球部及び他の入球部のいずれかに遊技球を振り分ける電動振分部材に対する振り分け状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第1入賞口(第1始動口)を開閉する(第1)非電動役物を作動させる第1非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材の遊技球の誘導状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第2入賞口(第2始動口)を開閉する(第2)非電動役物を作動させる第2非電動役物作動口に遊技球を誘導する可動部材の遊技球の誘導状態の切替処理、遊技球の入球に基づいて第1入賞口(第1始動口)を開閉する(第1)非電動役物を作動させる第1非電動役物作動口と、遊技球の入球に基づいて第2入賞口(第2始動口

)を開閉する(第2)非電動役物を作動させる第2非電動役物作動口とのいずれかに遊技球を振り分ける可動部材に対する振り分け状態の切替処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3362】

ところで、遊技機においては、遊技の興趣の向上させる遊技性を発生させるために、遊技盤の遊技領域に複数種の遊技部材(例えば各種表示器や各種入賞装置、振分装置)が配置されている。従来、盤面の遊技領域にスペースの余裕がある場合は、複数の遊技部材の大きさや配置に制限が少なく自由に配置することができた。

【3363】

しかしながら、興趣向上のための遊技部材が大型化し、数も多数になってくると、好適に遊技盤に配置しなければ遊技に対する効率性、遊技者の識別性や視認性が低下してしまう。そのため、遊技機では、遊技盤に配置する部材の種類や位置を工夫することで、より遊技における効率性や視認性を向上させることが望まれている。

【3364】

本発明では、
遊技球を1球ずつ流入させる流入部と、
所定条件が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1動作手段と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段とは異なる第2動作手段に所定の動作を実行させ得る契機となる第1入球部と、

前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段及び前記第2動作手段とは異なる第3動作手段に少なくとも特定の動作を実行させ得る契機となる第2入球部と、

前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替える切替手段を備え、

前記第3動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第2動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、又は前記第3動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第2動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側である。

【3365】

本発明では、このような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【3366】

より具体的には、本発明では、例えば所定条件の成立により第1動作手段が動作される場合、第1動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第1入球部に誘導する第1状態となっている誘導手段が、第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替えられる。そのため、第1動作手段の動作により流入部から遊技球が流入した場合、先に第1入球部に所定数の遊技球が入球し、その後、第2入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第1動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第2動作手段の所定の動作が実行され得り、その後、第3動作手段の特定の動作が実行され得る。

10

20

30

40

50

【 3 3 6 7 】

また、本発明では、例えば第3動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第2動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側、又は遊技球の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第1動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球の流下方向の下流側の第2動作手段の所定の動作が実行され得り、その後、垂直方向の上方側又は遊技球の流下方向の上流側の第3動作手段の特定の動作が実行され得る。

【 3 3 6 8 】

このような本発明では、所定条件の成立により第1動作手段が動作された場合、第1動作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すことで、第1入球部及び第2入球部に順次遊技球が入球され、連続的に打ち出された遊技球のうちの先に打ち出された遊技球が所定の動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球の流下方向の下流側の第2動作手段に到達し、後続の遊技球が特定の動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球の流下方向の上流側の第3動作手段に到達する。つまり、第2動作手段及び第3動作手段の動作順序と、第2動作手段及び第3動作手段への遊技球の到達順序とを一致させることができる。そのため、所定条件の成立により第1動作手段が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第2動作手段及び第3動作手段の動作を実行させ、かつ第2動作手段及び第3動作手段に遊技球が到達することに基づく処理（例えば所定の入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選処理や普図当たり抽選処理）を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、所定条件が成立した場合、遊技性を理解していなくとも、第1動作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すだけで、第2動作手段及び第3動作手段に遊技球が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、所定条件が成立した場合、第1動作手段に向けて遊技球を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、所定条件が成立した場合の恩恵、即ち第2動作手段及び第3動作手段に遊技球が到達することに基づく恩恵を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【 3 3 6 9 】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技条件として、特図大当たり遊技の終了後に移行されるa時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により遊技動作部としての普通電動役物372が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることによって非電作動装置37の流入領域としての導入口371が開放される場合、普通電動役物372が動作されることで導入口371から流入した遊技球99を入球部としての第1非電作動口376Aに誘導する第1誘導状態（検出部としての入球センサ376Aaによって遊技球99が検出可能な状態）となっている非電作動装置37の誘導部としての可動誘導部374が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることによって、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球することが検出部としての入球センサ376Aaによって検出されることを契機として、第1非電作動口376Aへの遊技球99の入球が不能であり、かつ入球部としての第2非電作動口376Bへの入球が可能な第2誘導状態（検出部としての入球センサ376Baによって遊技球99が検出可能な状態）に切り替えられる。そのため、普通電動役物372が動作されることにより非電作動装置37の導入口371から遊技球99が流入した場合、先に第1非電作動口376Aに遊技球99が入球し、その後、第2非電作動口376Bに遊技球99が入球される。その結果、a時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物372が動作されることで非電作動装置37の導入口371から遊技球99が流入した場合、先に遊技動作部としての第1非電動役物39Aが入球部としての第2入賞口315Aに遊技球99が入球可能（入球センサ376Aaによって遊技球99が検出可能）に遊技動作として開放作動され得り、その後、遊技動作部としての第2非電動役物39Bが入球部としての第2入賞口315Bに遊技球99が入球可能（入球センサ376Baによって遊技球99が検出）に遊技動作として開放作動され得る。

10

20

30

40

50

【 3 3 7 0 】

また、本実施形態では、遊技動作部としての第2非電動役物39Bの配設位置が、遊技機10（遊技盤31）を正面視した状態において遊技動作部としての第1非電動役物39Aの配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球99の流下方向の上流側である。そのため、遊技条件として、a時短遊技状態において普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物372が動作されることで流入領域としての導入口371から遊技球99が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球99の流下方向の下流側の遊技動作部としての第1非電動役物39Aが遊技動作として開放作動され得り、その後、垂直方向の上方側又は遊技球99の流下方向の上流側の遊技動作部としての第2非電動役物39Bが遊技動作として開放作動され得る。

10

【 3 3 7 1 】

このように、本実施形態の遊技機10では、a時短遊技状態におけるメイン制御ユニット331による普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物372が動作された場合、普通電動役物372に向けて遊技盤31の右側領域に遊技球99を連続的に打ち出すことで、第1非電動口376A及び第2非電動口376Bに順次遊技球99が入球され、右打ち流路35Cを複数の遊技球99が連続的に流下することで、第1非電動役物39Aの動作時に第1非電動役物39Aの上方かつ近傍を遊技球99が流下する状態となっている。そのため、第1非電動役物39Aの動作時に、右打ち流路35Cを流下する遊技球99が第1非電動役物39Aによって即座に第2入賞口315Aに誘導されることで、即座に第2入賞口315Aに遊技球99が入球される。そして、連続的に右打ちされた遊技球99のうちの先に打ち出されて右打ち流路35Cに下流側を流下する遊技球99が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球99の流下方向の下流側の第1非電動役物39A（第2入賞口315A）に到達し、後続の遊技球99が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球99の流下方向の上流側の第2非電動役物39B（第2入賞口315B）に到達する。つまり、第1非電動役物39A及び第2非電動役物39Bの動作順序（第2入賞口315A及び第2入賞口315Bの開放順序）と、第1非電動役物39A及び第2非電動役物39Bへの遊技球99の到達順序（第2入賞口315A及び第2入賞口315Bへの遊技球99の入球順序）とを一致させることができる。そのため、a時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物372が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第1非電動役物39A及び第2非電動役物39Bの動作を実行させ、かつ第2入賞口315A、315Bに遊技球99を入球させてメイン制御ユニット331による特図大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物372に向けて遊技球99を連続的に遊技盤31の右側領域に打ち出すだけで、第1非電動役物39A及び第2非電動役物39Bに遊技球99が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、a時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物372に向けて遊技球99を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、a時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第2入賞口315A、315Bに遊技球99を入球させてメイン制御ユニット331による特図大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。即ち、第2入賞口315A、315Bに遊技球99を入球させるのに時間を要する場合、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数Mが最大保留数になるまでの時間が長くなるばかりか、遊技者が遊技を進行する上で遊技操作について戸惑うことが懸念されるが、第2入賞口315A、315Bに最大数の遊技球99を極力短時間（例えば最短時間）で入球させることが可能であると、遊技操作について戸惑うまでもなく、単に右打ちを継続するだけで最大の利益を受けることができる。

20

30

40

【 3 3 7 2 】

以下、本実施形態について、図256～図289を参照して前述の第1の実施形態との

50

相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第 1 の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【 3 3 7 3 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、流入部としての「流入領域」を備え、また所定条件としての「遊技条件」を備え、また第 1 動作手段としての「遊技動作部」を備え、また第 2 動作手段としての「遊技動作部」を備え、また第 3 動作手段としての「遊技動作部」を備え、また所定の動作としての「遊技動作」を備え、また特定の動作としての「遊技動作」を備え、また第 1 入球部としての「入球部」を備え、また第 1 検出部としての「検出部」を備え、また第 2 入球部としての「入球部」を備え、また第 2 検出部としての「検出部」を備え、また誘導手段としての「誘導部」を備え、また切替手段としての「切替処理」を備える。 10

【 3 3 7 4 】

[遊技機 1 0 の構成]

まず、図 2 5 6 ~ 図 2 6 3 を参照しつつ遊技機 1 0 の構成について説明する。ここで、図 2 5 6 は本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図、図 2 5 7 及び図 2 5 8 は図柄表示部 3 4 1 での表示例を示す図、図 2 5 9 は第 2 入賞口及び非電動役物の周辺を示す図である。

【 3 3 7 5 】

[内枠 1 2 の構成]

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技球発射機構 3 2、遊技球 9 9 が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤 3 1 などを備える。 20

【 3 3 7 6 】

図 2 に示すように、遊技球発射機構 3 2 は、誘導部としての発射レーン 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レーン 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レーン 3 1 1 及び外レーン 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球 9 9 を内レーン 3 1 1 及び外レーン 3 1 2 に導くものである。また、内レーン 3 1 1 には、板バネとして形成された戻りバネ 3 1 0 (戻り弁) が設けられている。この戻りバネ 3 1 0 は、付与された発射力が少ない遊技球 9 9 や発射不良の遊技球 9 9 を発射レーン 3 2 1 側に戻すためのものであり、遊技盤 3 1 の左上部から遊技領域に遊技球 9 9 を 1 球ずつ流入させるか否かを規定する。即ち、戻りバネ 3 1 0 は 30、遊技盤 3 1 の遊技領域への流入領域を規定するものであり、遊技盤 3 1 の左上部から流入領域を介して遊技領域に流入された遊技球 9 9 は、後述のように遊技盤 3 1 の左側領域又は右側領域を上方から下方に流下する。球送り装置 3 2 2 は、遊技動作部としてのソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球 9 9 を 1 球ずつ発射レーン 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レーン 3 2 1 上に供給された遊技球 9 9 を内レーン 3 1 1 及び外レーン 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 に対する発射操作がなされることで遊技条件が成立する状況では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、0 . 6 s e c に 1 個の遊技球 9 9 が遊技領域に向けて発射される。例えば、発射ハンドル 2 2 の操作量が規定量を超える場合には遊技盤 3 1 の左上部から 40 遊技領域に遊技球 9 9 が流入され、発射ハンドル 2 2 の操作量が規定量を超え所定量以下である遊技条件が成立する場合には、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球 9 9 が発射され(いわゆる左打ち)、発射ハンドル 2 2 の操作量が所定量を超える遊技条件が成立する場合には、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 が発射される(いわゆる右打ち)。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えて、遊技動作部としてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球 9 9 を発射させる機構であってもよい。

【 3 3 7 7 】

図 2 5 6 に示すように、遊技盤 3 1 には、入球部として、左側領域に一般入賞口 3 1 3 が、遊技盤 3 1 の中央領域に設けられた図柄表示部 3 4 1 の下方に第 1 入賞口 3 1 4 が、最下部領域にアウト口 3 1 8 が、それぞれ設けられている。一般入賞口 3 1 3 及び第 1 入 50

賞口 3 1 4 には、遊技者の発射操作によって遊技盤 3 1 における遊技領域の左側領域に発射された、いわゆる左打ちされた遊技球 9 9 が入球可能である。また、一般入賞口 3 1 3 及び第 1 入賞口 3 1 4 のそれぞれには、遊技球 9 9 の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 に接続された入球センサ 3 1 3 a , 3 1 4 a が個別に設けられており（図 2 6 4 参照）、入球センサ 3 1 3 a , 3 1 4 a からの出力に基づいて、メイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 によって一般入賞口 3 1 3 及び第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球が検出されることで遊技者に所定数の賞球が付与される。

【 3 3 7 8 】

なお、左打ちされて一般入賞口 3 1 3 及び第 1 入賞口 3 1 4 に入球されなかった遊技球 9 9 は、排出口としてのアウト口 3 1 8 を介して遊技盤 3 1 の背面側に排出される。また、アウト口 3 1 8 には、遊技球 9 9 の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 に接続されたアウト球センサ 3 1 8 a が設けられており（図 2 6 4 参照）、アウト球センサ 3 1 8 a からの出力に基づいてメイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 によってアウト球を検出することでアウト球数をカウントすることができる。また、アウト口 3 1 8 は、後述のように遊技盤 3 1 の右側領域に右打ちされた遊技球 9 9 が入球可能な各種入球部に入球されなかった遊技球 9 9 の遊技盤 3 1 の背面側に排出可能である。つまり、遊技機 1 0 では、発射された遊技球 9 9 が遊技盤 3 1 の左側に設けられた内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 の間を上方に移動してから、遊技盤 3 1 の左上部の戻りバネ 3 1 0 によって規定される流入領域を介して左上部から遊技領域に流入し、発射強度に応じて遊技盤 3 1 の左側領域又は右側領域を上方から下方に流下するが、流下中の遊技球 9 9 は、その流下過程において各種入球部に入球可能であり、各種入球部に入球されなかった場合に排出口であるアウト口 3 1 8 を介して遊技盤 3 1 の背面側に排出される。そのため、遊技盤 3 1 の遊技領域に打ち出された遊技球 9 9 は、各種入球部に入球されなかった場合であっても、遊技盤 3 1 の遊技領域に滞留することはない。また、遊技者は、遊技球 9 9 の発射操作を実行する場合、遊技球 9 9 が適切に遊技盤 3 1 の遊技領域に流入するか否かを確認し、また遊技領域に遊技球 9 9 が流入した場合には遊技の進行中に遊技球 9 9 の流下経路（発射強度の強弱）を確認するために遊技盤 3 1 の上部側を視認（視線を移動）することが行われる。

【 3 3 7 9 】

また、遊技盤 3 1 には、遊技球 9 9 の遊技領域とは異なる右下部に、遊技動作部としての遊技部材であるメイン表示部 3 6 が設けられている。このメイン表示部 3 6 は、遊技盤 3 1 における遊技球 9 9 が流下する遊技領域ではなく遊技領域外である遊技盤 3 1 の右下部に設けられている。つまり、メイン表示部 3 6 は、遊技盤 3 1 の遊技領域への遊技球 9 9 の流入領域である遊技盤 3 1 の左上部に設けられる戻りバネ 3 1 0 の略対角位置であり、戻りバネ 3 1 0 から離れた位置に設けられている。メイン表示部 3 6 は、少なくともメイン制御ユニット 3 3 1（主制御装置 4）による普図当たり抽選の結果や特図大当たり抽選の結果を報知するものであり、その遊技動作の制御が、後述の各種制御処理においてメイン制御ユニット 3 3 1（主制御装置 4）によって実行される。具体的には、メイン表示部 3 6 は、普図当たり抽選の結果を報知する普通図柄表示部 3 6 1、特図大当たり抽選の結果を報知する第 1 特別図柄表示部 3 6 2 及び第 2 特別図柄表示部 3 6 3 を備える。普通図柄表示部 3 6 1 や第 1 特別図柄表示部 3 6 2 及び第 2 特別図柄表示部 3 6 3 は、LED ランプや 7 セグメント表示装置などの簡易な表示器により構成されている。そのため、メイン制御ユニット 3 3 1（主制御装置 4）による普図当たり抽選の結果や特図大当たり抽選の結果は、メイン制御ユニット 3 3 1（主制御装置 4）によるメイン表示部 3 6 での所定図柄（普通図柄又は特別図柄）の変動表示及び停止表示という簡易な制御によって実現される所定遊技（普通遊技や特別遊技）によって報知される。

【 3 3 8 0 】

また、遊技盤 3 1 には、遊技球 9 9 の遊技領域の中央領域に、遊技動作部としての遊技部材である図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 が設けられている。即ち、図柄表示部 3 4 1 や可動役物部材 3 5 などの遊技部材は、識別性や視認性を高めるために（遊技者が

識別又は視認し易いように)、遊技盤 3 1 の四隅部などの識別性や視認性が低い部分を避けて遊技盤 3 1 の中央部又はその周囲に設けられる。このような遊技部材である図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 は、メイン制御ユニット 3 3 1 (主制御装置 4) による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技の他、小当たり遊技及び大当たり遊技(特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技)において、遊技動作としての遊技演出を実行するものである。

【3381】

例えば、特図遊技では、遊技動作部としての遊技部材である図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 は、遊技盤 3 1 の右下部に設けられたメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 においてメイン制御ユニット 3 3 1 (主制御装置 4) による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技が実行されている間、サブ制御ユニット 3 3 2 (表示制御装置 6) の制御によって遊技動作としての遊技演出を実行するものである。即ち、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 (主制御装置 4) での特図大当たり抽選の結果がメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において報知されるが、図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 では、特図大当たり抽選の結果や特別図柄の変動表示時間に応じて、特図大当たり抽選の結果が大当たりや小当たりであることを期待度を示す遊技演出や、特図大当たり抽選の結果が大当たりや小当たりであることを報知する遊技演出が実行される。また、図 2 5 7 に示すように、特図遊技においては、図柄表示部 3 4 1 では、数字などの図柄として表示される飾り図柄の変動表示及び停止表示が遊技動作として実行される。例えば、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特図大当たり抽選が外れであることを報知する特図遊技では、図 2 5 7 (A) ~ 図 2 5 7 (C) に示すように、変動表示された数字などの飾り図柄がバラケ目などの非ゾロ目(非同一図柄)で停止表示される。一方、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特図大当たり抽選が当たり(大当たり、小当たり)であることを報知する特図遊技では、図 2 5 7 (A)、図 2 5 7 (B) 及び図 2 5 7 (D) に示すように、変動表示された数字などの飾り図柄がゾロ目などの同一図柄で停止表示される。

【3382】

また、遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 及び可動役物部材 3 5 では、特図遊技における遊技演出に加えて、小当たり遊技や大当たり遊技(特図大当たり遊技及びV入賞大当たり遊技)において遊技動作としての遊技演出が実行される。例えば図 2 5 8 (A) に示すように、小当たり遊技では、図柄表示部 3 4 1 において、右打ちを実行することで後述の可変入賞装置 3 8 における小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 を入球させること促す遊技演出(図 2 5 8 (A) の右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示の他、「Vを狙え」の文字表示)が実行され、例えば図 2 5 8 (B) に示すように右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示の他、V入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球された場合に V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球されたことを示す遊技演出(図 2 5 8 (B) の「V」の文字表示)が実行される。また、例えば図 2 5 8 (C) に示すように、大当たり遊技、即ち第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される(第 1)特図大当たり抽選の結果が大当たりの場合に実行される(第 1)特図大当たり遊技、小当たり遊技において V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球されることを契機として実行される V 入賞大当たり遊技では、当該大当たり遊技の開閉実行モードでのラウンド遊技において、図柄表示部 3 4 1 に、右打ちを促す遊技演出(図 2 5 8 (C) の右打ちを促す「右打ち」の文字表示や右向き矢印の表示)、大当たり遊技におけるラウンド遊技数を示す遊技演出(図 2 5 8 (C) の「ラウンド X」の文字表示)、当該大当たり遊技での、少なくとも可変入賞装置 3 8 の大当たり遊技用可変入賞装置 3 8 A の入球部としての可変入賞口 3 8 3 A への遊技球 9 9 の入球に基づく現状の出球数表示(図 2 5 8 (C) の「900球」の文字表示)が遊技動作として実行される。また、例えば図 2 5 8 (D) に示すように、当該大当たり遊技のエンディングでは、図柄表示部 3 4 1 において、初当たり遊技(特図大当たり)に加えて V 入賞大当たり遊技の回数を含め

た連荘大当たり遊技回数を示す遊技演出（図 258（D）の「RUSH×2」の文字表示）の他、当該大当たり遊技が終了するまでの入球部としての可変入賞口 383A への遊技球 99 の入球に基づく合計出球を示す遊技演出（図 258（D）の「3000球」の文字表示）が遊技動作として実行される。

【3383】

ここで、図柄表示部 341 及び可動役物部材 35 が遊技盤 31 の中央領域に設けられるが、前述のように遊技球 99 の発射操作を実行する場合の遊技者の視認箇所が遊技盤 31 の上部側であることから、図柄表示部 341 及び可動役物部材 35 は、発射された遊技球 99 を確認する遊技者が視認可能であり、遊技者は図柄表示部 341 及び可動役物部材 35 を効率良く視認可能である。

10

【3384】

ところで、メイン制御ユニット 331（主制御装置 4）による特図大当たり抽選の結果は、メイン制御ユニット 331（主制御装置 4）により制御されるメイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363 における第 1 特別図柄（第 1 特図）又は第 2 特別図柄（第 2 特図）が変動表示及び停止表示される特図遊技によって報知され、この特図遊技では、サブ制御ユニット 332（表示制御装置 6）により制御される図柄表示部 341 における飾り図柄の変動表示及び停止表示によって特図大当たり抽選の結果が報知されると共に、図柄表示部 341 や可動役物部材 35 などによって遊技演出が実行される。ここで、サブ制御ユニット 332（表示制御装置 6）において遊技演出を実行するのは、メイン制御ユニット 331（主制御装置 4）は多くの制御を実行する必要があるので、サブ制御ユニット 332 にコマンドを送信して遊技演出を実行させてメイン制御ユニット 331 の制御負担を軽減するためである。そして、遊技者が効率良く視認可能な図柄表示部 341 及び可動役物部材 35 において遊技演出を実行することで遊技演出の視認性が向上する。また、図柄表示部 341 において飾り図柄の変動表示及び停止表示によって特図大当たり抽選の結果を報知することで識別性が向上される。さらに、特図大当たり抽選の結果を、図柄表示部 341 において報知するだけでなく、メイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363 において実行することで、図柄表示部 341 での報知結果と特図大当たり抽選の結果との間に不整合が発生する場合であっても、たとえ簡易な表示であっても第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363 において特図大当たり抽選の結果を報知することで、第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363 において特図大当たり抽選の結果を確認することができる。

20

30

【3385】

前述のように、メイン表示部 36 は、遊技盤 31 の遊技領域への遊技球 99 の流入領域である遊技盤 31 の左上部に設けられる戻りパネ 310 の略対角位置であり、戻りパネ 310 から離れた遊技盤 31 の遊技盤 31 の右下部に設けられている。一方、図柄表示部 341 及び可動役物部材 35 は、遊技盤 31 の中央領域に設けられている。即ち、図柄表示部 341 及び可動役物部材 35 は、メイン表示部 36 に比べて、遊技盤 31 の遊技領域への遊技球 99 の流入領域である遊技盤 31 の左上部に設けられる戻りパネ 310 に近い位置に設けられることで視認容易な位置に設けられている。このように、図柄表示部 341 及び可動役物部材 35 がメイン表示部 36（第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363）に比べて視認容易であることで、図柄表示部 341 及び可動役物部材 35 で実行される遊技演出の視認性が向上し、また図柄表示部 341 での飾り図柄の変動表示及び停止表示の識別性が向上される。

40

【3386】

以上のように、遊技制御上では、図柄表示部 341 に比べてメイン表示部 36（第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363）のほうが重要であり必要性が高い。また、メイン制御ユニット 331 からのコマンドに基づいて制御を行うサブ制御ユニット 332 によって制御される図柄表示部 341 は、ノイズや、メイン制御ユニット 331 とサブ制御ユニット 332 とを接続するハーネスの不良、その他の原因によって誤作動の可能性が高く、メイン制御ユニット 331 によって制御されるメイン表示部 36（第 1 特別

50

図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3) に比べて動作の信頼性が低い。状況によっては、図柄表示部 3 4 1 において特図大当たり抽選の結果が大当たりとして報知される場合であっても、大当たり用可変入賞装置 3 8 A (図 2 6 0 参照) が作動しないことも起こり得る。しかしながら、図柄表示部 3 4 1 は、正常に動作している限りは、遊技演出の実行によって遊技者に興趣を提供する重要な遊技部材である。そのため、簡易な表示器により構成されるメイン表示部 3 6 は、遊技性を提供するための各種遊技部材の設置の妨げとならないように遊技盤 3 1 の右下部に設けられている。そして、遊技者への興趣の提供において重要な役割を担う図柄表示部 3 4 1 は、視認し易いように遊技盤 3 1 の中央部に設けられている。

【 3 3 8 7 】

なお、メイン表示部 3 6 は、遊技性を提供するための各種遊技部材の設置の妨げとならなければ、遊技盤 3 1 の右下部に限らず、例えば遊技盤 3 1 の左下部などの他の位置に設けてもよい。

【 3 3 8 8 】

また、遊技盤 3 1 の右側領域、即ち遊技盤 3 1 の略中央部に設けられた図柄表示部 3 4 1、及び図柄表示部 3 4 1 の右側に設けられた可動役物部材 3 5 の右方側には、2 つの右ルート規制部 3 5 A、3 5 B が設けられており、これらの右ルート規制部 3 5 A、3 5 B によって誘導部としての右打ち流路 3 5 C が規定されている。そのため、いわゆる右打ちされた遊技球 9 9 は、右打ち流路 3 5 C における流入領域としての右打ち流路 3 5 C における導入部 3 5 D から右打ち流路 3 5 C に 1 球ずつ流入され、右打ち流路 3 5 C を流下する。

【 3 3 8 9 】

なお、右打ち流路 3 5 C には、釘や樹脂などによる障害物を複数設けてもよい。これらの障害物により遊技球 9 9 を振り分け、減速して遊技球 9 9 の流下にランダム性を持たせてもよい。

【 3 3 9 0 】

また、遊技盤 3 1 の右側領域には、流入領域としての導入部 3 5 D から右打ち流路 3 5 C に導入されて右打ち流路 3 5 C を流下する遊技球 9 9 が入球可能な入球部として、スルーゲート 3 1 7、2 つの第 2 入賞口 3 1 5 A、3 1 5 B、及び非電作動装置 3 7 が設けられ、さらに、遊技盤 3 1 には、右打ち流路 3 5 C から放出された遊技球 9 9 が入球可能な可変入賞装置 3 8 が設けられている。

【 3 3 9 1 】

スルーゲート 3 1 7 は、遊技球 9 9 の入球を検出する検出部として、メイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 に接続された入球センサ 3 1 7 a (図 2 6 4 参照) が設けられた入球部であり、右打ち流路 3 5 C における第 2 入賞口 3 1 5 A と第 2 入賞口 3 1 5 B との間に設けられている。即ち、スルーゲート 3 1 7 には、いわゆる右打ちされ、右打ち流路 3 5 C における流入領域としての導入部 3 5 D から導入された遊技球 9 9 のうち、第 2 入賞口 3 1 5 B に入球されなかった遊技球 9 9 が入球される。

【 3 3 9 2 】

また、メイン制御ユニット 3 3 1 (主制御装置 4) は、入球部としてのスルーゲート 3 1 7 に遊技球 9 9 が入球したことが検出部としての入球センサ 3 1 7 a (図 2 6 4 参照) によって検出されたことを契機とし、普図当たり遊技を発生させる遊技条件が成立したか否かの普図当たり抽選を実行する。普図当たり抽選が実行された場合、遊技盤 3 1 の右下部に配置されたメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において遊技動作として普通図柄の変動表示が実行され、普図当たり抽選の結果に応じた図柄で普通図柄が停止表示される普図遊技が実行されることで、普図当たり抽選での結果が普図当たりであるか否かが報知される。そして、普通図柄表示部 3 6 1 において普図当たりである図柄で普通図柄が停止表示された場合、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることが報知された場合、普図当たり遊技を発生させる遊技条件が成立し、後述のように遊技動作部としての普通電動役物 3 7 2 の駆動制御 (処理) が実行され、非電作動装置 3 7 における流入領域とし

10

20

30

40

50

ての導入口 3 7 1 が開放されることで、非電作動装置 3 7 への遊技球 9 9 の入球が可能となる（図 2 6 2 (B) 参照）。

【 3 3 9 3 】

第 2 入賞口 3 1 5 A は、遊技球 9 9 の入球を検出する検出部としてメイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 に接続された入球センサ 3 1 5 A a（図 2 5 9、図 2 6 4 参照）が設けられた入球部である。同様に、第 2 入賞口 3 1 5 B は、遊技球 9 9 の入球を検出する検出部としてメイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 に接続された入球センサ 3 1 5 B a（図 2 5 9、図 2 6 4 参照）が設けられた入球部である。つまり、第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B への遊技球 9 9 の入球の有無は、入球センサ 3 1 5 A a 及び入球センサ 3 1 5 B a からの出力（信号）に基づいて主制御装置 4 により判断される。

10

【 3 3 9 4 】

第 2 入賞口 3 1 5 B は、正面視において、第 2 入賞口 3 1 5 A よりも垂直方向の上方側に設けられている。また、第 2 入賞口 3 1 5 B は、正面視において、第 2 入賞口 3 1 5 A よりも右打ち流路 3 5 C における上流側（第 2 入賞口 3 1 5 A よりも遊技球 9 9 の流下方向における上流側）に設けられている。そのため、第 2 入賞口 3 1 5 A と第 2 入賞口 3 1 5 B とが共に遊技球 9 9 が入球可能な状態である場合、第 2 入賞口 3 1 5 A よりも第 2 入賞口 3 1 5 B より優先的に遊技球 9 9 が入球可能である。

【 3 3 9 5 】

また、メイン制御ユニット 3 3 1 は、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 A 又は第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 が入球したことが検出部としての入球センサ 3 1 5 A a 又は入球センサ 3 1 5 B a（図 2 5 9、図 2 6 4 参照）によって検出されたことを契機とし、小当たり遊技を発生させる遊技条件が成立したか否かの（第 2）特図大当たり抽選を実行する（図 2 6 6 (B) 参照）。メイン制御ユニット 3 3 1 によって（第 2）特図大当たり抽選が実行された場合、遊技盤 3 1 の右下部に配置されたメイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において遊技動作として第 2 特別図柄（第 2 特図）の変動表示が実行され、特図大当たり抽選の結果に応じた図柄で第 2 特別図柄（第 2 特図）が停止表示される第 2 特別図柄遊技が実行されることで、特図大当たり抽選での結果が小当たりであるか否かが報知される。そして、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において小当たりである図柄で第 2 特別図柄（第 2 特図）が停止表示された場合、即ち特図大当たり抽選の結果が小当たりであることが報知された場合、小当たり遊技を発生させる遊技条件が成立し、後述のように小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B における遊技動作部としての開閉扉 3 8 2 B の駆動制御（処理）が実行され、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B における流入領域としての可変入賞口 3 8 1 B が開放されることで、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B への遊技球 9 9 の入球が可能となる（図 2 6 0 及び図 2 6 1 参照）。

20

30

【 3 3 9 6 】

図 2 5 9 (A) 及び図 2 5 9 (B) に示すように、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 A には、遊技動作部としての第 1 非電動役物 3 9 A が設けられている。この第 1 非電動役物 3 9 A は、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が可能入球可能状態（図 2 5 9 (B) 参照）と、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が不能入球不能状態（図 2 5 9 (A) 参照）とを切り替えるものである。具体的には、図 2 5 9 (A) に示すように、第 1 非電動役物 3 9 A は、第 2 入賞口 3 1 5 A を閉鎖状態としつつ、右打ち流路 3 5 C における第 2 入賞口 3 1 5 A の側方を遊技球 9 9 が流下可能な位置にあることで、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が不能入球不能状態を実現する。一方、図 2 5 9 (B) に示すように、第 1 非電動役物 3 9 A は、第 2 入賞口 3 1 5 A を開放状態としつつ、右打ち流路 3 5 C における第 2 入賞口 3 1 5 A の側方を遊技球 9 9 が流下不能な位置にあることで誘導部として機能し、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が可能入球可能状態を実現する。即ち、第 1 非電動役物 3 9 A は、遊技盤 3 1 の正面視において、遊技動作として時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）可能であり、遊技動作部としての第 1 非電動役物 3 9 A が遊技動作として回動（回転）されることによって、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球 9 9 の入球が不能入球不能状態と、第 2 入賞口 3 1 5 A への遊技球

40

50

99の入球が可能な入球可能状態とが実現される。

【3397】

ここで、第1非電動役物39Aは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって、後述の非電作動装置37における流入領域としての導入口371から非電作動装置37に入球した遊技球99が、非電作動装置37における入球部としての第1非電第1入賞口315作動口376Aに入球した場合に、先端部が時計回り方向に遊技動作として回動(回転)可能である。このように、第1非電動役物39Aの先端部が時計回り方向に遊技動作として回動(回転)されることで、入球部としての第2入賞口315Aが、遊技球99の入球が不能な入球不能状態(図259(A)参照)から、遊技球99の入球が可能な入球可能状態(図259(B)参照)に切り替えられる。

10

【3398】

また、第1非電動役物39Aは、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、入球部としての第2入賞口315Aに所定数の遊技球99(本実施形態では、例えば2球)が入球することで先端部が反時計回り方向に遊技動作として回動(回転)可能である。このように、第1非電動役物39Aの先端部が反時計回り方向に遊技動作として回動(回転)されることで、入球部としての第2入賞口315Aが、遊技球99の入球が可能な入球可能状態(図259(B)参照)から、遊技球99の入球が不能な入球不能状態(図259(A)参照)に切り替えられる。

【3399】

なお、図259(B)に示すように、入球可能状態の第2入賞口315Aから遊技球99が入球された場合、この遊技球99は検出部としての入球センサ315Aaによって検出された後、排出口315Abを介して遊技盤31の背面側に誘導される。また、入球センサ315Aaによって第2入賞口315Aへの遊技球99の入球が検出された場合、前述のようにメイン制御ユニット331によって(第2)特図大当たり抽選が実行され、(第2)特図大当たり抽選の結果が、第2特図の変動表示及び停止表示が実行される第2特図遊技によって報知される。

20

【3400】

図259(C)及び図259(D)に示すように、入球部としての第2入賞口315Bには、遊技盤31の正面視において遊技動作として前後方向にスライド移動可能な遊技動作部としての第2非電動役物39Bが設けられている。即ち、第2非電動役物39Bは、遊技盤31(遊技機10)の正面視において、第1非電動役物39Aとは前後方向に位置ずれて配置されている。このように、第1非電動役物39Aと第2非電動役物39Bとが遊技盤31(遊技機10)の正面視において前後方向に位置ずれて配置されていることで、第1非電動役物39A及び第2非電動役物39Bの形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第1非電動役物39Aと第2非電動役物39Bとを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段を配置するためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、図柄表示部341において、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技において遊技演出が実行される場合には(図257及び図258参照)、図柄表示部341での表示面積(正面視面積)を大きく確保でき、可動役物部材35(図256参照)の正面視面積を大きく確保したり可動役物部材35の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。その結果、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技での遊技演出を多様化することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。

30

40

【3401】

また、第2非電動役物39Bは、第2入賞口315Bへの遊技球99の入球が可能な入球可能状態(図259(D)参照)と、第2入賞口315Bへの遊技球99の入球が不能な入球不能状態(図259(C)参照)とを切り替えるものである。具体的には、第2非電動役物39Bは、先端部が遊技盤31から正面側(前方側)に突出しない退避位置にあることで、右打ち流路35Cを流下する遊技球99が第2非電動役物39Bの正面側を通過する入球不能状態(図259(C)参照)を実現する。一方、第2非電動役物39Bは

50

、先端部が遊技盤 3 1 から正面側（前方側）に突出する突出位置にあることで誘導部として機能し、右打ち流路 3 5 C を流下する遊技球 9 9 を受け止めて第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 を誘導する入球可能状態（図 2 5 9（D）参照）を実現する。

【3 4 0 2】

ここで、第 2 非電動役物 3 9 B は、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、後述の非電作動装置 3 7 における流入領域としての導入口 3 7 1 から非電作動装置 3 7 に入球した遊技球 9 9 が、非電作動装置 3 7 における入球部としての第 2 非電作動口 3 7 6 B に入球した場合に正面側（前方側）にスライド移動する遊技動作を実行可能である。このように、第 2 非電動役物 3 9 B が正面側（前方側）にスライド移動する遊技動作が実行されることで、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 B が、遊技球 9 9 の入球が不能な入球不能状態（図 2 5 9（C）参照）から、遊技球 9 9 の入球が可能な入球可能状態（図 2 5 9（D）参照）に切り替えられる。

10

【3 4 0 3】

また、第 2 非電動役物 3 9 B は、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 B に所定数の遊技球 9 9（本実施形態では、例えば 2 球）が入球することで背面側（後方側）にスライド移動する遊技動作を実行可能である。このように、第 2 非電動役物 3 9 B が背面側（後方側）にスライド移動する遊技動作が実行されることで、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 B が、遊技球 9 9 の入球が可能な入球可能状態（図 2 5 9（D）参照）から、遊技球 9 9 の入球が不能な入球不能状態（図 2 5 9（C）参照）に切り替えられる。

20

【3 4 0 4】

なお、図 2 5 9（B）に示すように、入球可能状態の第 2 入賞口 3 1 5 B から遊技球 9 9 が入球された場合、この遊技球 9 9 は第 2 非電動役物 3 9 B の貫通孔 3 9 1 B を介して下方に誘導されることで検出部としての入球センサ 3 1 5 B a によって検出される。また、入球センサ 3 1 5 B a によって第 2 入賞口 3 1 5 B への遊技球 9 9 の入球が検出された場合、前述のようにメイン制御ユニット 3 3 1 によって（第 2）特図大当たり抽選が実行され、（第 2）特図大当たり抽選の結果が、第 2 特図の変動表示及び停止表示が実行される第 2 特図遊技によって報知される。

【3 4 0 5】

ところで、本実施形態では、遊技動作部としての第 1 非電動役物 3 9 A の遊技動作が遊技盤 3 1（遊技機 1 0）の正面視における時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）であるのに対して、遊技動作部としての第 2 非電動役物 3 9 B の遊技動作が遊技盤 3 1（遊技機 1 0）の正面視における前後方向へのスライド移動であり、第 1 非電動役物 3 9 A と第 2 非電動役物 3 9 B とは、遊技盤 3 1（遊技機 1 0）の正面視における遊技動作の態様が異なる。このように、遊技盤 3 1（遊技機 1 0）の正面視における第 1 非電動役物 3 9 A と第 2 非電動役物 3 9 B との遊技動作の態様が異なることで、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第 1 非電動役物 3 9 A と第 2 非電動役物 3 9 B とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段を配置するためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、図柄表示部 3 4 1 において、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技において遊技演出が実行される場合には（図 2 5 7 及び図 2 5 8 参照）、図柄表示部 3 4 1 での表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材 3 5（図 2 5 6 参照）の正面視面積を大きく確保したり可動役物部材 3 5 の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。その結果、特図遊技の他、小当たり遊技や大当たり遊技での遊技演出を多様化することが可能となり、遊技の興趣を向上させることが可能となる。また、第 1 非電動役物 3 9 A と第 2 非電動役物 3 9 B との、遊技盤 3 1（遊技機 1 0）の正面視における遊技動作の態様が異なることで、遊技盤 3 1 の盤面スペースに合わせて、第 2 入賞口 3 1 5 A と第 2 入賞口 3 1 5 B の他、非電作動装置 3 7 や可変入賞装置 3 8 などの各種入賞装置を設置することが可能になる。

30

40

【3 4 0 6】

50

なお、本実施形態では、遊技動作部としての第1非電動役物39Aが時計回り方向及び反時計回り方向に回動（回転）可能であるのに対して、遊技動作部としての第2非電動役物39Bが前後移動可能であるが、第1非電動役物39Aと第2非電動役物39Bとを同様な態様に動作するものとして構成してもよい。

【3407】

また、本実施形態では、入球部としての第2入賞口315A及び第2入賞口315Bが2球の遊技球99の入球により入球不能状態とされるが、第2入賞口315A及び第2入賞口315Bが入球不能状態とされる遊技球99の上限入球数は適宜変更可能であり、第2入賞口315Aが入球不能状態とされる上限入球数と、第2入賞口315Bが入球不能状態とされる上限入球数が異なってもよい。もちろん、遊技動作部としての第1非電動役物39Aと第2非電動役物39Bに代えて、電動役物を採用してもよい。

10

【3408】

[可変入賞装置38]

本実施形態に係る遊技機10は、前述の第1の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく1種2種混合機として構成されており、前述の第1の実施形態とは可変入賞装置38の構成が異なっている。ここで、図260及び図261は、本実施形態に係る遊技機10の可変入賞装置38を示す図である。

【3409】

図260及び図261に示すように、可変入賞装置38は、大当たり遊技（特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技）において作動される大当たり遊技用可変入賞装置38Aと、小当たり遊技において作動される小当たり遊技用可変入賞装置38Bと、を備える。大当たり遊技用可変入賞装置38A及び小当たり遊技用可変入賞装置38Bには、流入領域としての導入部35Dから右打ち流路35Cに導入されて誘導部としての右打ち流路35Cを流下して、第2入賞口315A、第2入賞口315B、及び非電作動装置37に入球しなかった遊技球99が入球可能である。

20

【3410】

図260に示すように、大当たり遊技用可変入賞装置38Aは、メイン制御ユニット331による特図大当たり抽選の結果が大当たりであることで遊技条件が成立した場合に実行される特図大当たり遊技、又は特図大当たり抽選の結果が小当たりであることで遊技条件が成立した場合に実行される小当たり遊技において後述の小当たり遊技用可変入賞装置38BのV入賞口383Bに遊技球99が入球されることで遊技条件が成立した場合に実行されるV入賞大当たり遊技において作動される。この大当たり遊技用可変入賞装置38Aは、開口部381A、遊技動作部としての開閉扉382A、及び入球部としての可変入賞口383Aを備える。

30

【3411】

開口部381Aは、遊技盤31の上方側に開放しており、遊技球99が入球可能な入球部である。開閉扉382Aは、切替処理により遊技動作として遊技盤31の前後方向にスライド移動が可能である。また、開閉扉382Aは、切替処理により遊技動作として前方側にスライド移動されて前方側に位置することで、開口部381Aを閉鎖して大当たり遊技用可変入賞装置38A（可変入賞口383A）への遊技球99の入球を不能とする（図260（A）参照）。一方、開閉扉382Aは、切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて後方側に位置することで、開口部381Aを開放して大当たり遊技用可変入賞装置38A（可変入賞口383A）への遊技球99の入球を可能とする（図260（B）参照）。

40

【3412】

可変入賞口383Aは、開口部381Aの下方に設けられており、遊技球99の入球を検出する検出部として入球センサ383Aaが設けられた入球部である。入球センサ383Aaは、メイン制御ユニット331の主制御装置4に接続されており（図264参照）、可変入賞口383Aへの遊技球99の入球の有無は、入球センサ383Aaからの出力に基づいて主制御装置4によって判断される。また、可変入賞口383Aには、遊技動作

50

部としての開閉扉 382A が後方側に遊技動作されることで開口部 381A が開放された場合に、開口部 381A を介して大当たり遊技用可変入賞装置 38A の内部に入球された遊技球 99 が入球可能である。つまり、大当たり遊技では、開閉扉 382A が後方側に遊技動作されることで可変入賞口 383A に遊技球 99 の入球が可能であり、可変入賞口 383A への遊技球 99 の入球が入球センサ 383Aa によって検出された場合に賞球が付与される。

【3413】

図 260 及び図 261 に示すように、小当たり遊技用可変入賞装置 38B は、メイン制御ユニット 331 による特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において作動される。この小当たり遊技用可変入賞装置 38B は、開口部 381B、遊技動作部としての開閉扉 382B、入球部としての V 入賞口 383B、入球部としての非 V 入賞口 384B、及び誘導部としての V 入賞口開閉部 385B を備える。

10

【3414】

開口部 381B は、遊技盤 31 の上方側に開放しており、遊技球 99 が入球可能な入球部である。開閉扉 382B は、切替処理により遊技動作として遊技盤 31 の前後方向にスライド移動が可能である。また、開閉扉 382B は、切替処理により遊技動作として前方側にスライド移動されて前方側に位置することで、開口部 381B を閉鎖して小当たり遊技用可変入賞装置 38B (V 入賞口 383B、非 V 入賞口 384B) への遊技球 99 の入球を不能とする (図 260 参照)。一方、開閉扉 382B は、切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて後方側に位置することで、開口部 381B を開放して小

20

【3415】

V 入賞口 383B は、開口部 381A の下方に設けられており、遊技球 99 の入球を検出する検出部として入球センサ 383Ba が設けられた入球部である。入球センサ 383Ba は、メイン制御ユニット 331 の主制御装置 4 に接続されており (図 264 参照)、V 入賞口 383B への遊技球 99 の入球の有無は、入球センサ 383Ba からの出力に基づいて主制御装置 4 によって判断される。そして、主制御装置 4 によって V 入賞口 383B に遊技球 99 が入球されたと判断された場合、賞球が付与されると共に、遊技条件の成立により小当たり遊技の終了後に V 入賞大当たり遊技が発生される。

30

【3416】

非 V 入賞口 384B は、開口部 381A の下方に設けられており、遊技球 99 の入球を検出する検出部として入球センサ 384Ba が設けられた入球部である。入球センサ 384Ba は、メイン制御ユニット 331 の主制御装置 4 に接続されており (図 264 参照)、非 V 入賞口 384B への遊技球 99 の入球の有無は、入球センサ 384Ba からの出力に基づいて主制御装置 4 によって判断される。そして、主制御装置 4 によって非 V 入賞口 384B に遊技球 99 が入球されたと判断された場合、賞球が付与される。

【3417】

V 入賞口開閉部 385B は、V 入賞口 383B の上方と非 V 入賞口 384B の上方との間において切替処理により遊技動作として左右方向にスライド移動が可能であり、V 入賞口 383B 及び非 V 入賞口 384B のいずれかに遊技球 99 を誘導可能な誘導部である。この V 入賞口開閉部 385B は、切替処理により遊技動作として右方向に移動されることで非 V 入賞口 384B の上方に位置する (図 261 (A) 参照)。V 入賞口開閉部 385B が非 V 入賞口 384B の上方に位置する場合、V 入賞口 383B が開放されることで V 入賞口 383B に遊技球 99 が入球可能である一方で、非 V 入賞口 384B が閉鎖されることで非 V 入賞口 384B に遊技球 99 が入球不能である (図 261 (A) 参照)。これに対して、V 入賞口開閉部 385B は、切替処理により遊技動作として左方向に移動されることで V 入賞口 383B の上方に位置する (図 261 (B) 参照)。V 入賞口開閉部 385B が V 入賞口 383B の上方に位置する場合、V 入賞口 383B が閉鎖されることで V 入賞口 383B に遊技球 99 が入球不能である一方で、非 V 入賞口 384B が閉鎖され

40

50

ること非V入賞口384Bに遊技球99が入球不能である(図261(B)参照)。

【3418】

ここで、V入賞口開閉部385Bは、小当たり遊技において、開閉扉382Bに対する切替処理により遊技動作として後方側にスライド移動されて開口部381Bが開放された場合、非V入賞口384Bの上方側に位置してV入賞口383Bが開放状態とされる(図261(A)参照)。そして、V入賞口開閉部385Bは、小当たり遊技において、V入賞口383Bに所定数の遊技球99(本実施形態では、例えば1球)が入球された場合に、切替処理により遊技動作として左側にスライド移動されてV入賞口383Bの上方側に位置して非V入賞口384Bが開放状態とされる(図261(B)参照)。

【3419】

なお、本実施形態では、V入賞口開閉部385Bが、V入賞口383Bの上方と非V入賞口384Bの上方との間において左右方向にスライド移動可能であるが、V入賞口開閉部385Bは、遊技盤31の前後方向に移動可能であることでV入賞口383Bの開鎖状態(入球不能状態)と開放状態(入球可能状態)とを切り替えるものであってもよい。

【3420】

また、本実施形態では、可変入賞装置38として、大当たり遊技用可変入賞装置38Aと小当たり遊技用可変入賞装置38Bとが別に設けられていたが、大当たり遊技と小当たり遊技とで1つの可変入賞装置を共用してもよい。例えば、本実施形態における大当たり遊技用可変入賞装置38Aを省略し、本実施形態における小当たり遊技用可変入賞装置38Bに相当する可変入賞装置を、大当たり遊技と小当たり遊技で共用してもよい。

【3421】

また、本実施形態に係る遊技機10は、1種2種混合機に限らず、小当たり遊技用可変入賞装置38BのV入賞口383Bへの遊技球99の入球による遊技条件の成立により、例えば大当たり確率が高くなる確変遊技状態が発生するV-ST機(V確変機)として構成することもできる。さらに、本実施形態に係る遊技機10は、遊技条件の成立が小当たり遊技用可変入賞装置38BのV入賞口383Bへの遊技球99の入球を条件としない、いわゆるループ確変機やST機として構成することもできる。この場合、可変入賞装置38において小当たり遊技用可変入賞装置38Bを省略することができる。

【3422】

[非電作動装置37]

本実施形態に係る遊技機10は、第1非電動役物39Aにより開閉される第2入賞口315Aと、第2非電動役物39Bにより開閉される第2入賞口315Bとを備えているため、前述の第1の実施形態とは異なり、第1非電動役物39A及び第2非電動役物39Bを作動させる非電作動装置37を備える。ここで、図262及び図263は、本実施形態に係る遊技機10の非電作動装置37を示す図である。

【3423】

図262に示すように、非電作動装置37は、遊技盤31の右側領域において、入球部としての第2入賞口315A及び第2入賞口315Bよりも、垂直方向の下方側で遊技球99の流下方向の下流側に配置されている。そのため、非電作動装置37には、流入領域としての導入部35Dから右打ち流路35Cに流入されて誘導部としての右打ち流路35Cを流下して、第2入賞口315A及び第2入賞口315Bに入球しなかった遊技球99が流入可能である。この非電作動装置37は、導入口371、普通電動役物372、流路形成部373、非電作動部375、及び排出口378を備える。

【3424】

導入口371は、非電作動装置37に遊技球99を1球ずつ流入させる流入領域である。この流入領域としての導入口371には、メイン制御ユニット331の主制御装置4に接続された検出部としての入球センサ371a(図264参照)が設けられている。つまり、導入口371から非電作動装置37に遊技球99が流入されたか否かは、入球センサ371aからの出力(信号)に基づいて主制御装置4により判断される。

【3425】

10

20

30

40

50

普通電動役物 372 は、導入口 371 を開閉して非電作動装置 37 への遊技球 99 の流入を制限又は許容する誘導部である。この普通電動役物 372 は、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって、導入口 371 を閉鎖して非電作動装置 37 への遊技球 99 の流入を制限する待機位置（図 262（A）参照）と、導入口 371 を開放する非電作動装置 37 への遊技球 99 の流入を許容すると共に、右打ち流路 35C を流下する遊技球 99 を導入口 371 に誘導する誘導位置（図 262（B）参照）と、の間で時計回り方向及び反時計回り方向に遊技動作として回動（回転）が可能である。この普通電動役物 372 は、普図当たり遊技において待機位置と誘導位置との間で遊技動作される。一方、普通電動役物 372 は、普図当たり遊技以外では待機位置にある。そのため、普通電動役物 372 によって導入口 371 が閉鎖されて非電作動装置 37 への遊技球 99 の入球が制限される。そのため、非電作動装置 37 へは、普図当たり遊技の実行中のみ遊技球 99 が流入可能である。

10

【3426】

ここで、普図当たり遊技は、入球部としてのスルーゲート 317 に遊技球 99 が入球された場合にメイン制御ユニット 331 により実行される普図当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて遊技条件が成立する場合に実行される。そして、普図当たり遊技では、切替処理により待機位置にある普通電動役物 372 が反時計回り方向に回動（回転）されることで誘導位置に遊技動作される。これにより、非電作動装置 37 への遊技球 99 の流入が許容される。また、普図当たり遊技において右打ちを行って誘導部としての右打ち流路 35C に遊技球 99 を流下させる遊技条件を成立させることで、非電作動装置 37 に所定数の遊技球 99（本実施形態では、例えば 2 球）が流入した場合、切替処理により誘導位置にある普通電動役物 372 が時計回り方向に回動（回転）されることで待機位置に遊技動作される。具体的には、検出部としての入球センサ 371a によって非電作動装置 37 への所定数の遊技球 99（本実施形態では、例えば 2 球）の入球が検出された場合に、普通電動役物 372 が誘導位置から待機位置に遊技動作される。このように、普通電動役物 372 が誘導位置から待機位置に遊技動作された場合ことで非電作動装置 37 への遊技球 99 の流入が制限され、非電作動装置 37 への所定数の遊技球 99（本実施形態では、例えば 2 球）の入球により普図遊技が終了する。

20

【3427】

ところで、後述のように、通常遊技状態では、メイン制御ユニット 331 による普図当たり抽選の結果が当たりとなる振り分けがなく、100%の確率で外れとなる（図 265（A）参照）。一方、特図大当たり遊技の終了後に移行され得る a 時短遊技状態では、メイン制御ユニット 331 による普図当たり抽選の結果が外れとなる振り分けがなく、100%の確率で当たりとなる（図 265（B）参照）。つまり、本実施形態では、普図当たり遊技が a 時短遊技状態でのみ実行され得るため、普通電動役物 372 は a 時短遊技状態でのみ遊技動作され得る。また、入球部としてのスルーゲート 317 は、誘導部としての右打ち流路 35C に設けられている。そのため、非電作動装置 37 には、a 時短遊技状態において、右打ちを行って誘導部としての右打ち流路 35C に遊技球 99 を流下させる遊技条件を成立させることで遊技球 99 が流入可能である。

30

【3428】

なお、本実施形態では、a 時短遊技状態は、普通電動役物 372 が誘導位置から待機位置に遊技動作された場合、即ち普図遊技が終了した場合に終了する。また、a 時短遊技状態は、普通電動役物 372 が待機位置から誘導位置に遊技動作された場合、即ち普図遊技が開始した場合に終了するようにしてもよい。

40

【3429】

流路形成部 373 は、流入領域としての導入口 371 から非電作動装置 37 に流入された遊技球 99 を非電作動部 375 に向けて誘導する誘導部である。この流路形成部 373 は、導入口 371 の右側方に設けられた遊技球 99 の流入領域としての開口部 373A と、非電作動部 375 の上方に設けられた遊技球 99 の流出領域としての開口部 373B とを備える。また、流路形成部 373 は、開口部 373A と開口部 373B との間に設けら

50

れた減速手段としての2つの減速部373C, 373Dを備える。減速部373Cは突起状に形成され、減速部373Dは段状に形成されている。このような流路形成部373では、当該流路形成部373に流入された遊技球99が、開口部373Bから流出されるまでの間に減速部373C, 373Dに干渉する(図265(B)参照)。つまり、流路形成部373では、減速部373C, 373Dに遊技球99が干渉することによって、遊技球99が垂直方向に直線的に流下するのではなく蛇行しつつ流下することで、遊技球99の垂直方向に対する流下速度が減速される。このように、流路形成部373に減速部373C, 373Dが設けられることで、流入領域としての導入口371から非電作動装置37に流入された遊技球99が非電作動部375に到達するまでの時間を長く確保することが可能になるため、後述の効果を奏する。

10

【3430】

非電作動部375は、上方に開放する遊技球99の流入領域としての第1開口部377A及び第2開口部377Bと、第1開口部377Aに連通し第1開口部377Aから流入した遊技球99が入球される入球部としての第1非電作動口376Aと、第2開口部377Bに連通し第2開口部377Bから流入した遊技球99が入球される入球部としての第2非電作動口376Bと、を備える。

【3431】

第1非電作動口376Aは、遊技球99の入球に基づいて、入球部としての第2入賞口315Aを閉鎖している第1非電動役物39Aを、遊技動作部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって時計回り方向に回動(回転)させる遊技動作を実行し、第2入賞口315Aに遊技球99が入球可能な状態とするものである。一方、第2非電作動口376Bは、遊技球99の入球に基づいて、入球部としての第2入賞口315Bを入球不能状態としている第2非電動役物39Bを、遊技動作部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって前方側スライド移動させる遊技動作を実行し、第2入賞口315Bに遊技球99が入球可能な状態とするものである。

20

【3432】

図263(A)及び図263(B)に示すように、非電作動部375の上方には、正面視形状が三角であり、傾斜状の左誘導面374A及び右誘導面374Bを有する誘導部としての可動誘導部374が設けられている。左誘導面374Aは、上方側から流下した遊技球99を左方側に誘導可能であり、右誘導面374Bは、上方側から流下した遊技球99を右方側に誘導可能である。可動誘導部374は、ソレノイド(不図示)等の駆動手段からの駆動力に基づいて、非電作動部375の流入領域としての第1開口部377Aの直上位置と、非電作動部375の流入領域としての第2開口部377Bの直上位置と、の間を、遊技動作として左右方向にスライド移動が可能である。

30

【3433】

図263(A)に示すように、可動誘導部374が第2開口部377Bの直上位置にある場合、第1開口部377Aから入球部としての第1非電作動口376Aに遊技球99が入球可能で、第2開口部377Bから入球部としての第2非電作動口376Bに遊技球99が入球不能とされる。また、可動誘導部374が第2開口部377Bの直上位置にある場合、可動誘導部374は、誘導部としての流路形成部373から、開口部373Bを介して非電作動部375に向けて流出した遊技球99を、左誘導面374Aによって第1開口部377A(第1非電作動口376A)に向けて誘導する第1誘導状態となる。

40

【3434】

また、流入領域としての第1開口部377Aの直上であって誘導部としての可動誘導部374の移動経路の下方には、メイン制御ユニット331の主制御装置4に接続された検出部としての入球センサ376Aaが設けられている(図264参照)。つまり、入球センサ376Aaは、第1開口部377A及び第1非電作動口376Aよりも垂直方向の上方側で遊技球99の流下方向の上流側に設けられている。そのため、流路形成部373の開口部373Bから流入して可動誘導部374の左誘導面374Aによって第1非電作動口376Aに向けて誘導された遊技球99は、入球センサ376Aaによって検出されて

50

から第1非電作動口376Aに入球する。即ち、本実施形態では、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球する前に、入球センサ376Aaによって第1非電作動口376Aへの遊技球99の入球が検出される。なお、入球センサ376Aaは、第1非電作動口376Aよりも遊技球99の流下方向の下流側に設けてもよい。即ち、入球センサ376Aaは、第1非電作動口376Aへの遊技球99の入球後に第1非電作動口376Aへの遊技球99の入球を検出するものであってもよい。

【3435】

一方、図263(B)に示すように、可動誘導部374が第1開口部377Aの直上位置にある場合、第1開口部377Aから入球部としての第1非電作動口376Aに遊技球99が入球不能で、第2開口部377Bから入球部としての第2非電作動口376Bに遊技球99が入球可能とされる。また、可動誘導部374が第1開口部377Aの直上位置にある場合、可動誘導部374は、誘導部としての流路形成部373から、開口部373Bを介して非電作動部375に向けて流出した遊技球99を、右誘導面374Bによって第2開口部377B(第2非電作動口376B)に向けて誘導する第2誘導状態となる。

10

【3436】

また、流入領域としての第2開口部377Bの直上であって誘導部としての可動誘導部374の移動経路の下方には、メイン制御ユニット331の主制御装置4に接続された検出部としての入球センサ376Baが設けられている(図264参照)。つまり、入球センサ376Baは、第2開口部377B及び第2非電作動口376Bよりも垂直方向の上方側で遊技球99の流下方向の上流側に設けられている。そのため、流路形成部373の開口部373Bから流入して可動誘導部374の右誘導面374Bによって第2非電作動口376Bに向けて誘導された遊技球99は、入球センサ376Baによって検出されてから第2非電作動口376Bに入球する。即ち、本実施形態では、第2非電作動口376Bに遊技球99が入球する前に、入球センサ376Baによって第2非電作動口376Bへの遊技球99の入球が検出される。なお、入球センサ376Baは、第2非電作動口376Bよりも遊技球99の流下方向の下流側に設けてもよい。即ち、入球センサ376Baは、第2非電作動口376Bへの遊技球99の入球後に第2非電作動口376Bへの遊技球99の入球を検出するものであってもよい。

20

【3437】

前述のように、非電作動装置37へは、普図当たり遊技の実行中のみ所定数の遊技球99(本実施形態では、例えば2球)が流入可能である。また、誘導部としての可動誘導部374は、普図当たり遊技の開始時には、誘導部としての流路形成部373から、開口部373Bを介して非電作動部375に向けて流出した遊技球99を、左誘導面374Aによって流入領域としての第1開口部377A(第1非電作動口376A)に向けて誘導する第1誘導状態とされている(図262参照)。また、可動誘導部374が第1誘導状態にある場合、入球部としての第1非電作動口376Aに所定数の遊技球99(本実施形態では、1球)が入球されると、即ち検出部としての入球センサ376Baによって遊技球99が検出されると、切替処理によって可動誘導部374が左側にスライド移動され、可動誘導部374が、誘導部としての流路形成部373から、開口部373Bを介して非電作動部375に向けて流出した遊技球99を、右誘導面374Bによって第2開口部377B(第2非電作動口376B)に向けて誘導する第2誘導状態に切り替えられる(図263(B)参照)。さらに、可動誘導部374が第2誘導状態にある場合、入球部としての第2非電作動口376Bに所定数の遊技球99(本実施形態では、1球)が入球されると、即ち検出部としての入球センサ376Baによって遊技球99が検出されると、切替処理によって可動誘導部374が右側にスライド移動されて可動誘導部374が第1誘導状態に切り替えられる(図263(A)参照)。

30

40

【3438】

つまり、本実施形態では、特定の大当たり遊技(本実施形態では10R特図大当たり遊技)が終了することで当該特定の大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行されることを契機として普図当たり遊技が開始されると、非電作動装置37において、普通電動役

50

物 3 7 2 が動作されて流入領域としての導入口 3 7 1 が開放されることで、非電作動装置 3 7 に 2 球の遊技球 9 9 が入球可能であり、普図当たり遊技が開始時に可動誘導部 3 7 4 が第 1 誘導状態であることで非電作動装置 3 7 に先に入球した 1 球の遊技球 9 9 が第 1 非電作動口 3 7 6 A に入球し、第 1 非電作動口 3 7 6 A への 1 球の遊技球 9 9 の入球によって可動誘導部 3 7 4 が第 2 誘導状態とされることで非電作動装置 3 7 に後に入球した遊技球 9 9 が第 2 非電作動口 3 7 6 B に入球し、第 2 非電作動口 3 7 6 B への 1 球の遊技球 9 9 の入球によって可動誘導部 3 7 4 が第 1 誘導状態とされる。そして、第 1 非電作動口 3 7 6 A に遊技球 9 9 が入球されると、公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって第 1 非電動役物 3 9 A が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 A に遊技球 9 9 が入球可能な入球可能状態とされ（図 2 6 0 (B) 参照）、第 2 非電作動口 3 7 6 B に遊技球 9 9 が入球されると、公知のリンク機構等の機械的機構の作用によって第 2 非電動役物 3 9 B が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 が入球可能な入球可能状態とされる（図 2 6 0 (D) 参照）。

10

【 3 4 3 9 】

このように、本実施形態では、a 時短遊技状態において普図当たり遊技が開始されることで非電作動装置 3 7 に 2 球の遊技球 9 9 が流入し、先に流入した 1 球の遊技球 9 9 が第 1 非電作動口 3 7 6 A に入球した後、後に流入した 1 球の遊技球 9 9 が第 2 非電作動口 3 7 6 B に入球する。そのため、第 1 非電作動口 3 7 6 A への遊技球 9 9 の入球により先に第 1 非電動役物 3 9 A が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 A に遊技球 9 9 が入球可能となり、その後の第 2 非電作動口 3 7 6 B への遊技球 9 9 の入球により後に第 2 非電動役物 3 9 B が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 が入球可能となる。そして、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 A は、2 玉の遊技球 9 9 の入球による第 1 非電動役物 3 9 A の作動によって、入球可能状態から入球不能状態とされる。また、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 B は、2 玉の遊技球 9 9 の入球による第 2 非電動役物 3 9 B の作動によって、入球可能状態から入球不能状態とされる。その結果、特定の特図大当たり遊技の終了により a 時短遊技状態に移行することで、第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B に 2 玉ずつの遊技球 9 9 が入球されるため、最大で 4 回のメイン制御ユニット 3 3 1 による特図大当たり抽選を受けることができる。そのため、遊技者は、特定の大当たり遊技を含めて、5 回の大当たり遊技（1 回の特定の特図大当たり遊技 + 4 回の V 入賞大当たり遊技）を連続して発生させることができ、1 回の特図大当たりを契機として多量の出玉が可能になる。具体的には、本実施形態では、可変入賞口 3 8 3 A、V 入賞口 3 8 3 B 及び非 V 入賞口 3 8 4 B への遊技球 9 9 の入球によって 1 5 球の賞球が得られ、大当たり遊技の 1 ラウンド当たり 1 5 0 球の出球を得ることができるよう設定されている。そのため、1 回の特図大当たりを契機とし、1 0 R 特図大当たり遊技（1 5 0 0 球）× 1 回 + 1 0 R V 入賞大当たり遊技（1 5 0 0 玉）× 4 回 = 7 5 0 0 球という大量出球を獲得することが可能になる（図 2 6 6 参照）。

20

30

【 3 4 4 0 】

ここで、遊技機 1 0 では、連続的に遊技球 9 9 が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球 9 9 が右打ち流路 3 5 C を流下する（図 2 8 6 (A) 参照）。そして、a 時短遊技状態では、右打ち流路 3 5 C を流下した遊技球 9 9 がスルーゲート 3 1 7 に入球することでメイン制御ユニット 3 3 1 による普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物 3 7 2 が動作され、非電作動装置 3 7 への遊技球 9 9 の入球が可能とされる（図 2 8 6 (A) 参照）。また、普通電動役物 3 7 2 の動作により非電作動装置 3 7 の流入領域としての導入口 3 7 1 から 2 個の遊技球 9 9 が流入したことが入球センサ 3 7 1 a によって検知されると、普通電動役物 3 7 2 が復帰され、非電作動装置 3 7 への遊技球 9 9 の入球が不能とされる（図 2 8 6 (B) 参照）。

40

【 3 4 4 1 】

非電作動装置 3 7 に流入した 2 個の遊技球 9 9 は、誘導部としての流路形成部 3 7 3 を減速部 3 7 3 C、3 7 3 D において減速されつつ流下し、流路形成部 3 7 3 から誘導部としての可動誘導部 3 7 4 に向けて流出される。このとき、可動誘導部 3 7 4 は、非電作動

50

部 3 7 5 の第 2 開口部 3 7 7 B の直上に位置する。そのため、可動誘導部 3 7 4 は、非電作動部 3 7 5 の第 2 開口部 3 7 7 B (第 2 非電作動口 3 7 6 B) への遊技球 9 9 の入球を不能とする一方で、非電作動部 3 7 5 の第 1 開口部 3 7 7 A (第 1 非電作動口 3 7 6 A) に遊技球 9 9 を誘導する第 1 誘導状態とされている。その結果、非電作動装置 3 7 に流入した 2 個の遊技球 9 9 のうちの先に流入した遊技球 9 9 は、可動誘導部 3 7 4 の左誘導面 3 7 4 A によって入球センサ 3 7 6 A a によって検出されてから第 1 非電作動口 3 7 6 A に入球する (図 2 8 7 (A) 及び図 2 8 7 (B) 参照)。

【 3 4 4 2 】

また、第 1 非電作動口 3 7 6 A に遊技球 9 9 が入球すると、第 1 非電動役物 3 9 A が作動され、第 2 入賞口 3 1 5 A が開放される (図 2 8 8 (A) 参照)。第 2 入賞口 3 1 5 A は、2 球の遊技球 9 9 の入球により第 1 非電動役物 3 9 A が復帰されることで閉鎖される (図 2 8 8 (B) 参照)。ここで、前述のように連続的に遊技球 9 9 が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球 9 9 が右打ち流路 3 5 C を連続的に流下する。そのため、第 1 非電動役物 3 9 A が作動され、第 2 入賞口 3 1 5 A が開放されると、第 1 非電動役物 3 9 A の動作時に第 1 非電動役物 3 9 A の上方かつ近傍を遊技球 9 9 が流下する状態となっている。そのため、第 1 非電動役物 3 9 A の動作時に、右打ち流路 3 5 C を流下する遊技球 9 9 が第 1 非電動役物 3 9 A によって即座に第 2 入賞口 3 1 5 A に誘導されることで、即座に第 2 入賞口 3 1 5 A に遊技球 9 9 が入球される。

【 3 4 4 3 】

また、入球センサ 3 7 6 A a によって遊技球 9 9 が検知されると、可動誘導部 3 7 4 が非電作動部 3 7 5 の第 2 開口部 3 7 7 B の直上から非電作動部 3 7 5 の第 1 開口部 3 7 7 A の直上に移動させる切替処理が実行される。この切替処理により、可動誘導部 3 7 4 は、非電作動部 3 7 5 の第 1 開口部 3 7 7 A (第 1 非電作動口 3 7 6 A) への遊技球 9 9 の入球を不能とする一方で、非電作動部 3 7 5 の第 2 開口部 3 7 7 B (第 2 非電作動口 3 7 6 B) に遊技球 9 9 を誘導する第 2 誘導状態に切り替えられる (図 2 8 7 (A) 及び図 2 8 7 (B) 参照)。このとき、非電作動装置 3 7 に流入した 2 個の遊技球 9 9 のうちの後に流入した遊技球 9 9 は、可動誘導部 3 7 4 の上方に位置する。その結果、非電作動装置 3 7 に流入した 2 個の遊技球 9 9 のうちの後に流入した遊技球 9 9 は、可動誘導部 3 7 4 の右誘導面 3 7 4 B によって入球センサ 3 7 6 B a によって検出されてから第 2 非電作動口 3 7 6 B に入球する (図 2 8 9 (A) 及び図 2 8 9 (B) 参照)。

【 3 4 4 4 】

また、第 2 非電作動口 3 7 6 B に遊技球 9 9 が入球すると、第 2 非電動役物 3 9 B が作動され、第 2 入賞口 3 1 5 B が開放される (図 2 8 9 (C) 参照)。第 2 入賞口 3 1 5 B は、2 球の遊技球 9 9 の入球により第 2 非電動役物 3 9 B が復帰されることで閉鎖される (図 2 8 9 (D) 参照)。ここで、前述のように連続的に遊技球 9 9 が発射されるように右打ちを行うと、複数の遊技球 9 9 が右打ち流路 3 5 C を流下する。そのため、第 2 非電動役物 3 9 B が作動され、第 2 入賞口 3 1 5 B が開放されると、右打ち流路 3 5 C において第 2 非電動役物 3 9 B の上方を流下する遊技球 9 9 が即座に第 2 入賞口 3 1 5 B に入球される。

【 3 4 4 5 】

また、入球センサ 3 7 6 B a によって遊技球 9 9 が検知されると、可動誘導部 3 7 4 が非電作動部 3 7 5 の第 1 開口部 3 7 7 A の直上から非電作動部 3 7 5 の第 2 開口部 3 7 7 B の直上に移動させる切替処理が実行される。この切替処理により、可動誘導部 3 7 4 は、非電作動部 3 7 5 の第 2 開口部 3 7 7 B (第 2 非電作動口 3 7 6 B) への遊技球 9 9 の入球を可能とする一方で、非電作動部 3 7 5 の第 1 開口部 3 7 7 A (第 2 非電作動口 3 7 6 B) に遊技球 9 9 を誘導する第 2 誘導状態に切り替えられる (図 2 8 9 (A) 及び図 2 8 9 (B) 参照)。

【 3 4 4 6 】

ここで、遊技機 1 0 では、遊技動作部としての第 2 非電動役物 3 9 B の配設位置が、遊技機 1 0 (遊技盤 3 1) を正面視した状態において遊技動作部としての第 1 非電動役物 3

10

20

30

40

50

9 A の配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側である。そのため、先に垂直方向の下方側又は遊技球 9 9 の流下方向の下流側の遊技動作部としての第 1 非電動役物 3 9 A が遊技動作として開放作動され得り、その後、垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側の遊技動作部としての第 2 非電動役物 3 9 B が遊技動作として開放作動され得る。

【 3 4 4 7 】

ところで、第 2 非電動役物 3 9 B が開放作動されている場合、第 2 非電動役物 3 9 B が右打ち流路 3 5 C において遊技盤 3 1 の前面側に突出するため、第 2 非電動役物 3 9 B が右打ち流路 3 5 C を塞ぐ。そのため、第 2 非電動役物 3 9 B が開放作動されると、連続的に右打ちされた遊技球 9 9 は、右打ち流路 3 5 C において、第 2 非電動役物 3 9 B よりも垂直方向の下方側又は遊技球 9 9 の流下方向の下流側を流下することはない。即ち、第 2 非電動役物 3 9 B が開放作動されている場合、第 1 非電動役物 3 9 A における上方側で上流側の近傍には遊技球 9 9 が存在しない。そのため、本実施形態の遊技機 1 0 とは逆に、先に第 2 非電動役物 3 9 B が開放作動され、その後、第 1 非電動役物 3 9 A が開放作動されると、第 1 非電動役物 3 9 A の開放作動の開始時に第 1 非電動役物 3 9 A の近傍には遊技球 9 9 が存在しない事態が発生し得る。この場合、第 1 非電動役物 3 9 A の開放作動時に最初に入球される遊技球 9 9 は、第 2 非電動役物 3 9 B が復帰したときに、第 2 非電動役物 3 9 B よりも、垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側に存在する遊技球 9 9 となる。その結果、本実施形態の遊技機 1 0 とは逆に、先に第 2 非電動役物 3 9 B が開放作動され、その後、非電動役物 3 9 A が開放作動される場合、第 1 非電動役物 3 9 A の開放作動時に遊技球 9 9 が入球されるためには、第 2 非電動役物 3 9 B の復帰時に第 2 非電動役物 3 9 B よりも上方側又は上流側に存在する遊技球 9 9 が、右打ち流路 3 5 C において、第 1 非電動役物 3 9 A が配置された位置まで流下する必要がある。即ち、第 2 非電動役物 3 9 B が復帰されてから、遊技球 9 9 が第 2 非電動役物 3 9 B よりも上方側又は上流側から第 1 非電動役物 3 9 A が配置された位置まで流下するまでの距離及び時間が必要となる。これにより、本実施形態の遊技機 1 0 とは逆に、先に第 2 非電動役物 3 9 B が開放作動され、その後、非電動役物 3 9 A が開放作動される場合、第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B の双方に所定数の遊技球 9 9 を、最速で入球させることができない。

【 3 4 4 8 】

一方、第 1 非電動役物 3 9 A が開放作動されている場合、第 1 非電動役物 3 9 A が右打ち流路 3 5 C を塞ぐが、右打ちされた遊技球 9 9 は、連続的に右打ちされた遊技球 9 9 は、右打ち流路 3 5 C において、第 1 非電動役物 3 9 A における上方側で上流側の近傍だけでなく、第 2 非電動役物 3 9 B における上方側で上流側の近傍でも流下する。即ち、第 1 非電動役物 3 9 A が開放作動されている場合、第 2 非電動役物 3 9 B における上方側で上流側の近傍にも遊技球 9 9 が存在する。そのため、本実施形態の遊技機 1 0 のように、先に垂直方向の下方側又は遊技球 9 9 の流下方向の下流側の第 1 非電動役物 3 9 A が開放作動され、その後、垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側の第 2 非電動役物 3 9 B が開放作動される場合、第 1 非電動役物 3 9 A が復帰された時に第 2 非電動役物 3 9 B における上方側で上流側の近傍にも遊技球 9 9 が存在する。その結果、第 2 非電動役物 3 9 B の開放作動の開始時には、第 2 非電動役物 3 9 B における上方側で上流側の近傍に遊技球 9 9 が存在することで、第 2 非電動役物 3 9 B の開放作動の開始時から最速で第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させることが可能になる。これにより、第 2 入賞口 3 1 5 A への所定数の遊技球 9 9 の入球、及び第 2 入賞口 3 1 5 B への所定数の遊技球 9 9 の入球を連続的かつ最速で実行することが可能になる。

【 3 4 4 9 】

そして、本実施形態の遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態におけるメイン制御ユニット 3 3 1 による普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物 3 7 2 が動作された場合、普通電動役物 3 7 2 に向けて遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を連続的に打ち出すと、第 1 非電作動口 3 7 6 A 及び第 2 非電作動口 3 7 6 B に順次遊技球 9 9 が入球され

、右打ち流路 3 5 C を複数の遊技球 9 9 が連続的に流下することで、第 1 非電動役物 3 9 A の動作時に第 1 非電動役物 3 9 A における上方側で上流側の近傍を遊技球 9 9 が流下する状態となっている。そのため、第 1 非電動役物 3 9 A の動作時に、右打ち流路 3 5 C を流下する遊技球 9 9 が第 1 非電動役物 3 9 A によって即座に第 2 入賞口 3 1 5 A に誘導されることで、即座に第 2 入賞口 3 1 5 A に遊技球 9 9 が入球される。そして、連続的に右打ちされた遊技球 9 9 のうちの先に打ち出されて右打ち流路 3 5 C に下流側を流下する遊技球 9 9 が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球 9 9 の流下方向の下流側の第 1 非電動役物 3 9 A (第 2 入賞口 3 1 5 A) に到達し、後続の遊技球 9 9 が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側の第 2 非電動役物 3 9 B (第 2 入賞口 3 1 5 B) に到達する。つまり、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B の動作順序 (第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B の開放順序) と、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B への遊技球 9 9 の到達順序 (第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B への遊技球 9 9 の入球順序) とを一致させることができる。即ち、第 1 非電動役物 3 9 A の動作による第 2 入賞口 3 1 5 A の開放時に第 2 入賞口 3 1 5 A における上方側で上流側の近傍に遊技球 9 9 を存在させ、第 2 非電動役物 3 9 B の動作による第 2 入賞口 3 1 5 B の開放時に第 2 入賞口 3 1 5 B における上方側で上流側の近傍に遊技球 9 9 を存在させることができ、その結果、第 1 非電動役物 3 9 A の動作により第 2 入賞口 3 1 5 A が開放されてから第 2 入賞口 3 1 5 A に所定数の遊技球 9 9 が入球されるまでの時間、及び第 2 非電動役物 3 9 B の動作により第 2 入賞口 3 1 5 B が開放されてから第 2 入賞口 3 1 5 B に所定数の遊技球 9 9 が入球されるまでの時間の双方を最短とすることが可能になる。そのため、a 時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物 3 7 2 が動作されてから極力短時間 (例えば最短時間) で、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B の動作を実行させ、かつ第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させてメイン制御ユニット 3 3 1 による特図大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物 3 7 2 に向けて遊技球 9 9 を連続的に遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出すだけで、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B に遊技球 9 9 が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、a 時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物 3 7 2 に向けて遊技球 9 9 を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、a 時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させてメイン制御ユニット 3 3 1 による特図大当たり抽選処理の実行を極力短時間 (例えば最短時間) で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。即ち、第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させるのに時間を要する場合、第 2 特図遊技を実行する権利の保留数である第 2 特図保留数 M が最大保留数になるまでの時間が長くなるばかりか、遊技者が遊技を進行する上で遊技操作について戸惑うことが懸念されるが、第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に最大数の遊技球 9 9 を極力短時間 (例えば最短時間) で入球させることが可能であると、遊技操作について戸惑うまでもなく、単に右打ちを継続するだけで最大の利益を受けることができる。

【 3 4 5 0 】

ところで、非電作動装置 3 7 では、イレギュラーな事態の発生により、非電作動装置 3 7 に流入した遊技球 9 9 が、第 1 非電作動口 3 7 6 A 及び第 2 非電作動口 3 7 6 B のいずれにも、入球しないことが想定され得る。例えば、可動誘導部 3 7 4 の第 1 誘導状態から第 2 誘導状態への移行過程での可動誘導部 3 7 4 への遊技球 9 9 の到達 (図 2 6 3 (C) 参照)、流路形成部 3 7 3 の開口部 3 7 3 B からの遊技球 9 9 の想定外の方向への流出、可動誘導部 3 7 4 の移動不良などが発生した場合、第 1 非電作動口 3 7 6 A 及び第 2 非電作動口 3 7 6 B のいずれにも遊技球 9 9 が入球されないことが発生され得る。この場合、何らの対策を講じない場合、非電作動装置 3 7 の内部において、第 1 非電作動口 3 7 6 A 及び第 2 非電作動口 3 7 6 B のいずれにも入球しなかった遊技球 9 9 によって、いわゆる

球詰まりが発生し、非電作動装置 37 が機能しない事態が発生することが懸念される。

【3451】

これに対して、図 263 (C) に示すように、本実施形態では、非電作動装置 37 が、非電作動部 375 の側方に設けられた誘導部としての排出路 378A 及び排出路 378B と、これらの排出路 378A, 378B に連通し、遊技盤 31 の背面側に遊技球 99 を排出口 378 と、を備えている。そのため、非電作動装置 37 に流入して第 1 非電作動口 376A 及び第 2 非電作動口 376B のいずれにも入球しなかった遊技球 99 は、排出路 378A, 378B を流下してから、排出口 378 を介して遊技盤 31 の背面側に排出される。これにより、非電作動装置 37 に流入した遊技球 99 が第 1 非電作動口 376A 及び第 2 非電作動口 376B のいずれにも入球しなかったとしても、非電作動装置 37 の内部において、いわゆる球詰まりが発生することが防止される。

10

【3452】

また、非電作動装置 37 に流入して第 1 非電作動口 376A 及び第 2 非電作動口 376B のいずれにも入球しない遊技球 99 が発生した場合の他、第 1 非電作動口 376A に 2 球の遊技球 99 が入球した場合、非電作動装置 37 に流入した遊技球 99 が 1 球のみである場合などには、可動誘導部 374 の第 2 誘導状態が維持され、普図当たり遊技の開始時に可動誘導部 374 が第 2 誘導状態となっていることが想定され得る。この場合、第 1 非電作動口 376A よりも先に第 2 非電作動口 376B に遊技球 99 が入球されるため、意図した順序 (第 2 入賞口 315A 第 2 入賞口 315B) ではなく、第 2 入賞口 315B 第 2 入賞口 315A の順序で第 2 入賞口 315A, 第 2 入賞口 315B が開放されることが懸念される。そのため、普図当たりの開始時や普図当たり遊技が終了してから所定時間後に、可動誘導部 374 の位置 (誘導状態) をチェックし、必要に応じて可動誘導部 374 が第 1 誘導状態となるように切替処理を実行することも考えられる。このとき同時に、可動誘導部 374 の動作チェックをすることも考えられる。

20

【3453】

また、本実施形態では、第 1 非電作動口 376A への遊技球 99 の入球が検出されると、可動誘導部 374 が第 1 誘導状態から第 2 誘導状態に切り替えられる。一方、第 1 非電作動口 376A の直上に入球センサ 376Aa が設けられることで、第 1 非電作動口 376A への遊技球 99 の入球前に第 1 非電作動口 376A への遊技球 99 の入球が検出される。このように、第 1 非電作動口 376A に遊技球 99 が入球する前に第 1 非電作動口 376A への遊技球 99 の入球を検出することで、第 1 非電作動口 376A に遊技球 99 が入球してから検出する場合に比べて、流路形成部 373 の開口部 373B から遊技球 99 が流出されてから、より短時間で可動誘導部 374 を左方向に移動させ、可動誘導部 374 を第 1 誘導状態から第 2 誘導状態に切り替えることができる。つまり、流路形成部 373 の開口部 373B から遊技球 99 が流出されてから、可動誘導部 374 が第 1 誘導状態から第 2 誘導状態に切り替えられるまでの時間を短くすることができる。これにより、非電作動装置 37 に流入した 2 球の遊技球 99 が第 1 非電作動口 376A に連続して入球することが効果的に防止され、第 1 非電作動口 376A 及び第 2 非電作動口 376B に遊技球 99 を 1 球ずつ入球させることが可能になる。その結果、a 時短遊技状態において普図当たり遊技が開始される場合、第 2 非電作動口 376B に遊技球 99 が入球されないことに起因する不利益の発生、即ち第 2 入賞口 315B に遊技球 99 を入球させることができず、2 回の V 入賞大当たり遊技の発生させることができないことによる獲得出球の少量化を防止することができる。

30

40

【3454】

また、本実施形態では、前述のように、非電作動装置 37 の流路形成部 373 に減速部 373C, 373D を設けていることで、導入口 371 から非電作動装置 37 に流入された遊技球 99 が非電作動部 375 に到達するまでの時間を長く確保することが可能になると、第 1 非電作動口 376A に遊技球 99 が入球されてから、後続の遊技球 99 が可動誘導部 374 に到達するまでの時間も長く確保できる。そのため、可動誘導部 374 を第 2 誘導状態に切り替えてから可動誘導部 374 や第 2 非電作動口 376B に遊技球 99 を到

50

達させることができるため、より確実に第2非電作動口376Bに遊技球99を入球させることができる。その結果、第2非電作動口376Bに遊技球99が入球せずに第2非電動役物39Bの遊技動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。即ち、第2入賞口315Aに遊技球99が入球されないことでメイン制御ユニット331による特図大当たり抽選を受けることができる回数が少なくなり、小当たり遊技(V入賞大当たり遊技)の発生回数が少なくなって獲得できる出球数が少なくなることが防止される。

【3455】

なお、減速部373C, 373Dとしては、遊技球99を滞留させる電動式のストッパなどを採用することもできる。例えば、非電作動装置37に流入された2球の遊技球99のうちの後に流入した遊技球99を滞留させるストッパを設け、予め規定された一定時間後や第1非電作動口376Aに遊技球99が入球されてから遊技球99の滞留を解除するようにしてもよく、1つ又は2つの非電作動装置37に流入された2球の遊技球99の双方を滞留させ、時間をずらして個々の遊技球99の滞留を解除するようにしてもよい。さらに、減速部373C, 373Dに代えて、導入口371から非電作動装置37に遊技球99が流入されてから、流路形成部373の開口部373Bから遊技球99が流出されるまでの時間や距離の異なる複数(例えば2つ)を設け、電動式や機械式などの振分部材によって、各流路に、導入口371から非電作動装置37に流入した遊技球99を振り分けることも考えられる。また、普図当たり遊技において遊技動作部としての普通電動役物372を複数回開閉すると共に、各開閉の開放時間や開閉間隔を調整することで、一定以上の時間差で非電作動装置37に2個の遊技球99を流入させることも考えられる。

【3456】

また、第2非電動役物39Bは、第1非電動役物39Aに比べて、遊技盤31に設定される遊技領域への流入領域を規定する所定位置に設けられた戻りバネ310(戻り弁)に近い位置(遊技球99の移動方向の上流側)に配置されている。このように、第2非電動役物39Bが、遊技盤31の遊技領域への流入領域を規定する所定位置に設けられた戻りバネ310(戻り弁)に近い位置に配置されていることで、所定位置から第2非電動役物39Bまでの遊技球99の移動距離(移動時間)が、所定位置から第1非電動役物39Aまでの遊技球99の移動距離(移動時間)に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入領域から流入した遊技球99が入球部としての第2非電作動口376Bに到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入領域から流入した遊技球99を第1非電作動口376Aに誘導する第1誘導状態となっている誘導部としての可動誘導部374を、第1非電作動口376Aへの遊技球99の入球が不能で、かつ第2非電作動口376Bへの遊技球99の入球が可能な第2誘導状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、可動誘導部374を第2誘導状態に切り替えてから第2非電作動口376Bに遊技球99を到達させることができるため、より確実に第2非電作動口376Bに遊技球99を入球させることができる。その結果、第2非電作動口376Bに遊技球99が入球せずに第2非電動役物39Bの遊技動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【3457】

[遊技機10のシステム構成]

次に、図264~図267を参照しつつ、本実施形態の遊技機10のシステム構成や遊技機10の主制御装置4において使用される各種テーブル等について説明する。

【3458】

[入球センサ]

ここで、図264は、遊技機10のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。図264に示すように、遊技機10のシステム構成は、基本的に前述の第1の実施形態と同様であるが、検出部としての入球センサの一部が前述の第1の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態の遊技機10は、第2入賞口315Aへの遊技球99の入球を検知する入球センサ315Aa、第2入賞口315Bへの遊技球99の入球を検知する入球センサ315Ba、スルーゲート317への遊技球99の入球を検知する入球センサ31

7 a、非電作動装置 37 への遊技球 99 の入球を検知する入球センサ 371 a、第 1 非電作動口 376 A への遊技球 99 の入球を検知する入球センサ 376 A a、第 2 非電作動口 376 B への遊技球 99 の入球を検知する入球センサ 376 B a、大当たり遊技用可変入賞装置 38 A の可変入賞口 383 A への遊技球 99 の入球を検知する入球センサ 383 A a、小当たり遊技用可変入賞装置 38 A の V 入賞口 383 B への遊技球 99 の入球を検知する入球センサ 383 B a、小当たり遊技用可変入賞装置 38 A の非 V 入賞口 384 B への遊技球 99 の入球を検知する入球センサ 384 B a を備えている。これらの入球センサ 315 A a, 315 B a, 317 a, 371 a, 376 A a, 376 B a, 383 A a, 383 B a, 384 B a は、他の入球センサ 313 a, 314 a, 318 a と同様に主制御装置 4 の MPU 41 に接続されており、第 2 入賞口 315 A, 315 A、スルーゲート 317、非電作動装置 37、可変入賞口 383 A、V 入賞口 383 B 又は非 V 入賞口 384 B に遊技球 99 が入球したことが、MPU 41 によって検知可能とされている。

10

【3459】

[普図当たり当否テーブル]

ここで、図 265 (A) 及び図 265 (B) は、メイン制御ユニット 331 による普図当たり抽選において使用される普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。普図当たり抽選は、入球部としてのスルーゲート 317 に遊技球 99 が入球することを契機とし、遊技状態に応じた普図当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 265 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図 265 (B) に示す a 時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。また、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合と、遊技状態が a 時短遊技状態である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

20

【3460】

図 265 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合にメイン制御ユニット 331 による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 265 (A) に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C4 の値が 0 ~ 299 の場合に外れに振り分けられ、当たりの振り分けはない。即ち、通常遊技状態において普図当たり抽選が実行されても、抽選結果が当たりとなることはない。

30

【3461】

図 265 (B) に示す a 時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が a 時短遊技状態である場合にメイン制御ユニット 331 による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 265 (B) に示すように、a 時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C4 の値が 0 ~ 299 の場合に普図当たりに振り分けられ、外れの振り分けはない。即ち、a 時短遊技状態において普図当たり抽選が実行される場合、100% 大当たりとなる。そのため、a 時短遊技状態に移行すると少なくとも 1 回の普図当たり遊技が実行され、a 時短遊技状態への移行を契機として非電作動装置 37 に遊技球 99 を流入させることが可能になる。

【3462】

40

[普図当たり種別振分テーブル]

ここで、図 265 (C) 及び図 265 (D) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 265 (C) に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図 265 (D) に示す a 時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技状態が通常遊技状態である場合と a 時短遊技状態である場合とで、メイン制御ユニット 331 による普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで遊技条件が成立した場合に導出される普図当たり種別 (短開放普図当たり及び長開放普図当たり) の振り分け確率が異なる。具的的には、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態であれば普通電動役物 372 の最大作動時間 (非電作動装置 37 の流入領域としての導入口 371 の

50

最大開放時間)が0.1秒である短開放普図当たりが導出され、遊技状態がa時短遊技状態であれば普通電動役物372の最大作動時間(非電作動装置37の流入領域としての導入口371の最大開放時間)が10秒である長開放普図当たりが導出される。

【3463】

図265(C)に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合に入球部としてのスルーゲート317を遊技球99が入球したことを契機として実行されるメイン制御ユニット331による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図265(C)に示すように通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタC5の値の0~19が短開放普図当たりに振り分けられ、長開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、短開放普図当たりの振り分けを100%(長開放普図当たりの振り分けが0%)以外に設定してもよい。

10

【3464】

図265(D)に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態がa時短遊技状態である場合にスルーゲートを遊技球99が入球したことを契機として実行されるメイン制御ユニット331による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図265(D)に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタC5の値の0~19が長開放普図当たりに振り分けられ、短開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、長開放普図当たりの振分を100%(短開放普図当たりの振り分けが0%)以外に設定してもよい。

20

【3465】

[大当たり当否テーブル]

ここで、図266(A)-及び図266(B)は、メイン制御ユニット331による特図大当たり抽選において使用される大当たり当否テーブルの一例を示す図である。大当たり抽選は、入球部としての第1入賞口314又は第2入賞口315A, 315Bに遊技球99が入球することを契機とし、遊技球99が入球した入球部の種別に応じた大当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図266(A)に示す特1大当たり当否テーブルと、図266(B)に示す特2大当たり当否テーブルと、の2種類が設定されている。

【3466】

また、本実施形態では、大当たり当否テーブルでの大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり及び外れが設定されている。大当たり抽選の結果としての大当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が大当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果として的小当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が小当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての外れは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、特別図柄及び飾り図柄が外れ図柄で停止表示される抽選結果である。そして、本実施形態の大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1の値として0~65535の65536個が設定されており、第1入賞口314又は第2入賞口315A, 315Bへの遊技球99の入球時(又は特図遊技の開始時)に獲得した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たり当否テーブルに設定された大当たり、小当たり及び外れのいずれに該当するかを判定することで、大当たり抽選の結果が、大当たり、小当たり及び外れのいずれかに振り分けられる。

30

40

【3467】

図266(A)に示すように、特1大当たり当否テーブルは、入球部としての第1入賞口314への遊技球99の入球に対するメイン制御ユニット331による特図大当たり抽選に使用される。特1大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~205の206個の乱数値が大当たり

50

に振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第1入賞口314への遊技球99の入球に対する抽選では、大当たり確率が約 $1/318.1$ ($206/65536$)に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たりに振り分けられることはない。

【3468】

図266(B)に示すように、特2大当たり当否テーブルは、入球部としての第2入賞口315A, 315Bへの遊技球99の入球に対するメイン制御ユニット331による特図大当たり抽選に使用される。特2大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~65535の65536個の全ての乱数値が小当たりに振り分けられ、大当たり及び外れに振り分けられることはない。つまり、第2入賞口315A, 315Bへの遊技球99の入球に対する大当たり抽選では、小当たり確率が100%である。

10

【3469】

[大当たり種別振分テーブル]

ここで、図266(C)-及び図266(D)は、大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり種別振分テーブルとして、特図大当たり種別振分テーブルと、V入賞大当たり種別振分テーブルとの2種類が設定されている。

【3470】

図266(D)に示す特図大当たり種別振分テーブルは、第1入賞口314への遊技球99の入球に対するメイン制御ユニット331による特図大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため使用される。図266(D)に示すように、特図大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0~9の19個の乱数値が4R大当たりに振り分けられ、10~19の10個の乱数値が10R大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、特図大当たりとして、出球数が600球で特図大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行する4R大当たり、及び出球数が1500球で特図大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行する10R大当たりの2種類が設定されており、4R大当たりの振り分け率が50%に設定され、10R大当たりの振り分け率が50%に設定されている。つまり、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果が大当たりである遊技条件が成立する場合、50%の確率で多量(7500球)の遊技球99の獲得が可能である。

20

30

【3471】

ここで、メイン制御ユニット331による大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には特図大当たり遊技の遊技条件の成立となり、大当たり遊技用可変入賞装置38Aの開閉扉382Aが開放されるラウンド遊技が、大当たり種別に応じて複数回繰り返される開閉実行モードが実行される特図大当たり遊技が実行される(図260参照)。そして、10R特図大当たり遊技の終了後には、遊技動作部としての普通電動役物372が作動され、入球部としての第2入賞口315A, 315Bを開放させる非電作動装置37の第1非電作動口376A及び第2非電作動口376Bに遊技球99が入球し易いa時短遊技状態に移行される。なお、本実施形態では、a時短遊技状態の終了条件が、1回の普通電動役物372の開閉動作の終了に設定されている。

40

【3472】

なお、本実施形態では、a時短遊技状態の終了条件が1回の普図大当たり遊技の終了に設定されているが、a時短遊技状態の終了条件は、1回の普図大当たり遊技の開始であってもよい。また、a時短遊技状態での普図大当たり遊技の実行回数は、1回に限らず他の回数であってもよい。

【3473】

図266(D)に示すV入賞大当たり種別振分テーブルは、メイン制御ユニット331による特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため、即ち小当たり遊技の終了後に小当たり遊技において可変入賞装置38BのV入賞口383Bに遊技球99が入球することを契機として実行されるV入賞大当たり遊技のラ

50

ウンド遊技数を決定するために使用される。図 2 6 6 (D) に示すように、V 入賞大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタ C 2 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 1 9 の全ての乱数値が 1 0 R V 入賞大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、V 入賞大当たりでは、1 0 R V 入賞大当たりの振り分け率が 1 0 0 % に設定されている。そのため、V 入賞大当たり遊技が実行される場合、特図大当たり遊技が実行される場合に比べて出玉的に有利である。

【 3 4 7 4 】

なお、本実施形態では、V 入賞大当たりの種別として 1 0 R 大当たりのみが設定されているが、V 入賞大当たりの種別は、ラウンド遊技数や出玉期待値の異なる複数種を設定し、これらの複数種から、V 入賞大当たりの種別がランダムに決定 (乱数抽選により決定) されるようにしてもよい。即ち、いわゆるラッシュ状態での大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数が複数種からランダムに決定されるようにしてもよい。このように、複数種の V 入賞大当たりから V 入賞大当たりの種別がランダムに決定される場合、V 入賞大当たり遊技が実行される場合に、遊技者は、多量の出玉が獲得できることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 4 7 5 】

[変動テーブル]

ここで、図 2 6 7 (A) ~ 図 2 6 7 (C) は、変動テーブルの一例を示す図である。変動テーブルは、メイン制御ユニット 3 3 1 による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技における特別図柄の変動表示時間を設定するために使用される。本実施形態では、変動テーブルとして、図 2 6 7 (A) に示す特 1 外れ変動テーブル、図 2 6 7 (B) に示す特 1 当たり変動テーブル、図 2 6 7 (C) に示す特 2 変動テーブルの 3 種類が設定されている。

【 3 4 7 6 】

図 2 6 7 (A) に示すように、特 1 外れ変動テーブルは、入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット 3 3 1 による特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される。特 1 外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターンが振り分けられる。この特 1 外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が 3 0 秒である「 0 1」、変動表示時間が 6 0 秒である「 0 2」、変動表示時間が 9 0 秒である「 0 3」のいずれかに振り分けられる。また、特 1 外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が完全外れリーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が 7 秒である「 0 4」、変動表示時間が 1 0 秒である「 0 5」、変動表示時間が 1 5 秒である「 0 6」のいずれかに振り分けられる。

【 3 4 7 7 】

図 2 6 7 (B) に示すように、特 1 当たり変動テーブルは、入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット 3 3 1 による特図大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりである場合に使用される。特 1 当たり変動テーブルでは、特図変動パターンが、変動表示時間が 3 0 秒である「 0 1」、変動表示時間が 6 0 秒である「 0 2」、変動表示時間が 9 0 秒である「 0 3」のいずれかに振り分けられる。

【 3 4 7 8 】

図 2 6 7 (C) に示すように、特 2 変動テーブルは、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 A, 3 1 5 B への遊技球 9 9 が入球に基づいて実行されるメイン制御ユニット 3 3 1 による特図大当たり抽選の結果を報知する特図遊技での変動表示時間を設定するために使用される。特 2 変動テーブルでは、変動表示時間が 1 秒である「 0 7」のみに振り分けられる。即ち、第 2 入賞口 3 1 5 A, 3 1 5 B に遊技球 9 9 が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間は、必ず 1 秒に設定される。

【 3 4 7 9 】

なお、特 2 変動テーブルに設定される変動表示時間は、複数種類設定してもよい。

10

20

30

40

50

【 3 4 8 0 】

[主制御装置 4 の処理]

次に、図 2 6 8 ~ 図 2 8 5 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される処理について説明する。

【 3 4 8 1 】

[主タイマ割込み処理]

本実施形態の主タイマ割込み処理は、始動入賞処理及びスルーゲート処理の手順の一部が、前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、主タイマ割込み処理において実行される処理として、始動入賞処理及びスルーゲート処理について説明する。

【 3 4 8 2 】

[始動入賞処理]

ここで、図 2 6 8 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 4 で M P U 4 1 により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 6 8 を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【 3 4 8 3 】

< ステップ S 1 1 0 1 >

図 2 6 8 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 では、M P U 4 1 は、入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 1 1 0 2 に移行し、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : N o ）、処理をステップ S 1 1 0 7 に移行する。

【 3 4 8 4 】

< ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N が最大保留数（本実施形態では 4 ）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 2 : Y e s ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 2 : N o ）、第 1 特図保留数 N に 1 を加算する処理を実行する（ステップ S 1 1 0 3 ）。

【 3 4 8 5 】

< ステップ S 1 1 0 4 >

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述の図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 3 4 8 6 】

< ステップ S 1 1 0 5 及び S 1 1 0 6 >

ステップ S 1 1 0 5 では、M P U 4 1 は、特 1 大当たり当否テーブル（図 2 6 6（A）参照）に基づいて当否判定を行う（ステップ S 1 1 0 5）。次いで、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 5 で取得された第 1 特図保留に対する特図当否情報が後述の図 2 7 6 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 1 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定し、始動入賞処理を終了する。

【 3 4 8 7 】

< ステップ S 1 1 0 7 >

第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : N o ）、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に対する入賞があったか否かを判断する（ステップ S 1 1 0 7）。ここで、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に対す

10

20

30

40

50

る入賞があったと判断すると（ステップ S 1 1 0 7 : Y e s ）、処理をステップ S 1 1 0 8 に移行し、第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 0 7 : N o ）、当該始動入賞処理を終了する。

【 3 4 8 8 】

< ステップ S 1 1 0 8 及び S 1 1 0 9 >

ステップ S 1 1 0 8 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M が、最大保留数（本実施形態では前述の第 1 の実施形態とは異なり 3 ）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 8 : Y e s ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 8 : N o ）、第 2 特図保留数 M に 1 を加算する処理を実行する（ステップ S 1 1 0 9 ）。

10

【 3 4 8 9 】

< ステップ S 1 1 1 0 >

ステップ S 1 1 1 0 では、M P U 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述の図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 3 4 9 0 】

20

< ステップ S 1 1 1 1 及び S 1 1 1 2 >

ステップ S 1 1 1 1 では、M P U 4 1 は、特 2 大当たり当否テーブル（図 2 6 6 （ B ）参照）に基づいて当否判定を行う。ステップ S 1 1 1 2 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 1 0 で取得された第 2 特図保留に対する特図当否情報が後述の図 2 7 6 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 1 0 において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 2 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定し、当該始動入賞処理を終了する。

【 3 4 9 1 】

[スルーゲート処理]

ここで、図 2 6 9 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 6 で M P U 4 1 により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、入球部としてのスルーゲート 3 1 7 に遊技球 9 9 が入球した場合に、M P U 4 1 によって、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納される情報が更新される。以下、図 2 6 9 を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

30

【 3 4 9 2 】

< ステップ S 1 3 0 1 >

図 2 6 9 に示すように、スルーゲート処理では、M P U 4 1 は、まずスルーゲート 3 1 7 に遊技球 9 9 が通過したか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 1 ）。スルーゲート 3 1 7 を遊技球 9 9 が通過したか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球 9 9 が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 1 3 0 2 に移行し、スルーゲート 3 1 7 を遊技球 9 9 が通過していないと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : N o ）、当該スルーゲート処理を終了する。

40

【 3 4 9 3 】

< ステップ S 1 3 0 2 >

M P U 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球 9 9 が通過したと判断した場合（ステップ S 1 3 0 1 : Y e s ）、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が最大保留数（本実施形態では 4 ）であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 2 ）。M P U 4 1 は、普図変動保留

50

数 X が最大保留数である場合（ステップ S 1 3 0 2 : Y e s ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 2 : N o ）、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行する。

【 3 4 9 4 】

< ステップ S 1 3 0 3 及び S 1 3 0 4 >

M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 2 : N o ）、普図変動保留数 X に 1 を加算し（ステップ S 1 3 0 3 ）、図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において更新される普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 のカウンタ値、及び後述の図 2 7 0 のメイン処理のステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 において更新される普図変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップ S 1 3 0 4 ）、当該スルーゲート処理を終了する。

10

【 3 4 9 5 】

[主制御装置 4 のメイン処理]

ここで、図 2 7 0 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のメイン処理は、小当たり遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 0 7 - 1 ）、が実行される点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、小当たり遊技制御処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

20

【 3 4 9 6 】

[普図遊技制御処理]

ここで、図 2 7 1 は、図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部 3 6 の遊技動作部としての普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄（普図）の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図 2 7 1 を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【 3 4 9 7 】

< ステップ S 1 5 0 1 >

図 2 7 1 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 1 ）。普図変動表示中フラグは、ステップ S 1 5 0 7 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合にステップ S 1 5 1 2 でオフに設定される。

30

【 3 4 9 8 】

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 2 に移行する。

40

【 3 4 9 9 】

< ステップ S 1 5 0 2 >

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 1 : N o ）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、非電作動装置 3 7 の遊技動作部である普通電動役物 3 7 2 が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 2 ）。電動役物開放中フラグは、後述の普図当たり遊技制御処理において、普通電動役物 3 7 2 を開放する場合にステップ S 1 8 1 1 でオンに設定され（図 2 7 2 参照）、普通電動役物 3 7 2 を閉鎖する場合にステップ S 1 8 2 6 でオフに設定される（図 2 7 3 参照）。

【 3 5 0 0 】

50

M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 2 : Y e s）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 3 に移行する。

【 3 5 0 1 】

<ステップ S 1 5 0 3 >

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 3）。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 1 3 でオンに設定され（図 2 7 7 参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 8 でオフに設定される（図 2 7 8 参照）。

10

【 3 5 0 2 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 3 5 0 3 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

20

【 3 5 0 4 】

<ステップ S 1 5 0 4 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 4 0 8 でオンに設定され（図 2 8 2 参照）、小当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 4 4 0 でオフに設定される（図 2 8 3 参照）。

【 3 5 0 5 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、小当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。

30

【 3 5 0 6 】

一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

【 3 5 0 7 】

<ステップ S 1 5 0 5 >

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 5）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 5 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。

40

【 3 5 0 8 】

<ステップ S 1 5 0 6 及びステップ S 1 5 0 7 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o）、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 5 0 6）、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。ステップ S 1 5

50

07では、MPU41は、普図保留格納エリア412cに記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部36の普通図柄表示部361に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。

【3509】

<ステップS1508>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1501：Yes）、即ち普図遊技の実行中である場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1508）。

【3510】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1508：Yes）10、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS1511に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1508：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1509に移行する。

【3511】

<ステップS1509>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1508：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1509）。

【3512】

MPU41は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1509：Yes）20、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS1511に移行する。一方、MPU41は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1509：No）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1510に移行する。

【3513】

<ステップS1510>

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1509：No）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップS1510）。即ち、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。30

【3514】

MPU41は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップS1510：Yes）、即ちメイン表示部36の普通図柄表示部361において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップS1511に移行する。一方、MPU41は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップS1510：No）、即ちメイン表示部36の普通図柄表示部361において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【3515】

<ステップS1511～S1513>

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1501：Yes）に大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技フラグがオンである場合（ステップS1508又はS1509でYes）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップS1510：Yes）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、MPU41は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させる（ステップS1511）。例えば、普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合には、普図当たりに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる一方、普図当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合には、外れに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる。40

【 3 5 1 6 】

また、MPU41は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップS1512）。さらに、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップS1513）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 3 5 1 7 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図272の普図当たり遊技制御処理のステップS1801において、普図当たり遊技を開始（普通電動役物372を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 5 1 8 】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【 3 5 1 9 】

〔 普図当たり遊技制御処理 〕

ここで、図272及び図273は、図270のメイン処理でのステップS1405において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての普図当たりであることで、非電作動装置37の電動役物372の開閉制御を行う。また、普図当たり遊技制御処理では、振分入球装置37における遊技動作部である可動誘導部374の動作制御が実行される。以下、図272及び図273を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【 3 5 2 0 】

< ステップS1801 >

図272に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1801）。即ち、MPU41は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図271の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップS1513でオンに設定される。

【 3 5 2 1 】

MPU41は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS1802に移行する。一方、MPU41は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS1801：No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図273のステップS1816に移行する。

【 3 5 2 2 】

< ステップS1802 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1802）。

【 3 5 2 3 】

MPU41は、大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1802：Yes）、即ち大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合、普図変動停止表示フラグをオフにしてから（ステップS1802）、当該普図当たり遊技

10

20

30

40

50

制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、普図遊技が大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【3524】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1803に移行する。

10

【3525】

<ステップS1803>

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1803）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、普図変動開始処理（図271の普図遊技制御処理でのステップS1507）においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、処理をステップS1807に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、処理をステップS1804に移行する。

20

【3526】

<ステップS1804>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1804）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、普図変動開始処理（図271の普図遊技制御処理でのステップS1507）においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1804：Yes）、処理をステップS1805に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1804：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【3527】

<ステップS1805～S1807>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1805：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、MPU41は、短開放普図当たり遊技における非電作動装置37の遊技作動部としての普通電動役物372の開放時間（非電作動装置37への遊技球99の流入可能時間）である0.1秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットし（ステップS1805）、処理をステップS1806に移行する。開放時間カウンタは、普通電動役物372の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図273のステップS1822において参照される。

40

【3528】

ステップS1806では、MPU41は、短開放普図当たり遊技の遊技時間に対応する値を遊技時間カウンタの値としてセットする（ステップS1806）。遊技時間カウンタ

50

は、普図当たり遊技の終了タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図 273 のステップ S 1830 において参照される。

【3529】

ここで、ステップ S 1806 でセットされる遊技時間カウンタの値は、ステップ S 1805 でセットされる開放時間カウンタと同じ値又は大きな値に設定される。つまり、短開放普図当たり遊技は、普通電動役物 372 の復帰により終了するようにしてもよいし、普通電動役物 372 が復帰してから所定時間経過後に終了するようにしてもよい。

【3530】

そして、MPU 41 は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 1807）、処理をステップ S 1811 に移行する。

10

【3531】

<ステップ S 1808 ~ S 1810 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1803 : Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU 41 は、長開放普図当たり遊技における非電作動装置 37 の遊技作動部としての普通電動役物 372 の開放時間（非電作動装置 37 への遊技球 99 の流入可能時間）である 10 秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップ S 1808）。開放時間カウンタは、普通電動役物 372 の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図 273 のステップ S 1822 において参照される。

【3532】

ここで、ステップ S 1809 でセットされる遊技時間カウンタの値は、ステップ S 1808 でセットされる開放時間カウンタよりも大きな値に設定される。つまり、長開放普図当たり遊技は、普通電動役物 372 が復帰してから所定時間経過後に終了する。これは、非電作動装置 37 への 2 球の遊技球 99 の流入によって普通電動役物 372 が復帰した後に、入球部としての第 1 非電作動口 376A 及び第 2 非電作動口 376B に遊技球 99 が入球するため、長開放普図当たり遊技において、第 1 非電作動口 376A 及び第 2 非電作動口 376B への遊技球 99 の入球を検出し、誘導部としての可動誘導部 374 の誘導状態の切替処理を実行できるようにするためである。

20

【3533】

なお、第 1 非電作動口 376A 及び第 2 非電作動口 376B への遊技球 99 の入球の検出や、可動誘導部 374 の誘導状態の切替処理は、必ずしも普図当たり遊技制御において実行する必要はなく、普図当たり遊技制御処理とは別の処理として実行してもよい。この場合、普図当たり遊技制御処理において第 1 非電作動口 376A 及び第 2 非電作動口 376B への遊技球 99 の入球の検出や、可動誘導部 374 の誘導状態の切替処理を実行する必要がないため、ステップ S 1809 でセットされる遊技時間カウンタの値と、ステップ S 1808 でセットされる開放時間カウンタと同じ値に設定し、普通電動役物 372 の復帰によって普図当たり遊技を終了するようにしてもよく、普通電動役物 372 の復帰によって普図当たり遊技を終了する場合には、遊技時間カウンタ及び開放時間カウンタのうちの一方を省略してもよい。

30

【3534】

そして、MPU 41 は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 1810）、処理をステップ S 1811 に移行する。

40

【3535】

<ステップ S 1811 及び S 1812 >

ステップ S 1811 では、MPU 41 は、普通電動役物 372 を作動させる切替処理を実行する。これにより、非電作動装置 37 は、流入領域としての導入口 371 からの遊技球 99 の流入が不能な状態から、流入領域としての導入口 371 からの遊技球 99 の流入が可能な状態に切り替えられる。また、MPU 41 は、普通電動役物 372 が作動されていることを示す普通電動役物作動中フラグをオンに設定し（ステップ S 1812）、処理をステップ S 1813 に移行する。普通電動役物作動中フラグは、当該普図当たり遊技制

50

御処理の図 2 7 3 のステップ S 1 8 1 6 において普通電動役物 3 7 2 を復帰させる処理を実行するか否かを判断するために参照される。

【 3 5 3 6 】

<ステップ S 1 8 1 3 ~ S 1 8 1 5 >

ステップ S 1 8 1 3 では、MPU 4 1 は、普通当たり遊技が実行されていることを音声ランプ制御装置 5 に通知する普図当たり遊技中コマンドを設定し、処理をステップ S 1 8 1 4 に移行する。なお、普通電動役物開放コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 7 0 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、普通電動役物開放コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 などに対して普通電動役物 3 7 2 が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

10

【 3 5 3 7 】

ステップ S 1 8 1 4 では、MPU 4 1 は、普図当たり遊技が実行中であることを示す普図当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 1 8 1 5 に移行する。普図当たり遊技中フラグは、当該普図当たり遊技制御処理の図 2 7 3 のステップ S 1 8 2 7 において普図当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために参照される。

【 3 5 3 8 】

ステップ S 1 8 1 5 では、MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 3 5 3 9 】

<ステップ S 1 8 1 6 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : No）、図 2 7 3 に示すように、MPU 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理の図 2 7 2 のステップ S 1 8 1 2 において普通電動役物 3 7 2 を作動させた場合にオンに設定される普通電動役物作動中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 6）。MPU 4 1 は、普通電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 6 : Yes）、即ち普通電動役物 3 7 2 が作動している場合、処理をステップ S 1 8 1 7 に移行する。一方、MPU 4 1 は、普通電動役物作動中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 6 : No）、普通電動役物 3 7 2 が作動していない場合、処理をステップ S 1 8 2 7 に移行する。

30

【 3 5 4 0 】

<ステップ S 1 8 1 7 >

普通電動役物作動中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 6 : Yes）、即ち普通電動役物 3 7 2 が作動している場合、MPU 4 1 は、非電作動装置 3 7 に遊技球 9 9 が流入したか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 7）。非電作動装置 3 7 に遊技球 9 9 が流入したか否かは、検出部としての入球センサ 3 7 1 a から出力に基づいて判断される。

【 3 5 4 1 】

MPU 4 1 は、非電作動装置 3 7 に遊技球 9 9 が流入した場合（ステップ S 1 8 1 7 : Yes）、処理をステップ S 1 8 1 8 に移行し、非電作動装置 3 7 に遊技球 9 9 が流入していない場合（ステップ S 1 8 1 7 : No）、処理をステップ S 1 8 2 1 に移行する。

40

【 3 5 4 2 】

<ステップ S 1 8 1 8 ~ S 1 8 2 0 >

非電作動装置 3 7 に遊技球 9 9 が流入した場合（ステップ S 1 8 1 7 : Yes）、MPU 4 1 は、非電作動装置 3 7 に流入した遊技球 9 9 の数を示す流入数カウンタの値に 1 加算し（ステップ S 1 8 1 8）、加算後の流入数カウンタの値が 2 であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 9）。即ち、MPU 4 1 は、非電作動装置 3 7 への 2 球の遊技球 9 9 の流入により、規定時間の経過前に遊技動作部としての普通電動役物 3 7 2 を復帰させるか否かを判断する。

50

【 3 5 4 3 】

M P U 4 1 は、加算後の流入数カウンタの値が 2 である場合（ステップ S 1 8 1 9 : Y e s）、即ち規定時間の経過前に普通電動役物 3 7 2 を復帰する場合、普通電動役物 3 7 2 の残りの開放時間を示す開放時間カウンタの値をクリアし（ステップ S 1 8 2 0）、処理をステップ S 1 8 2 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、非電作動装置 3 7 に遊技球 9 9 が流入していない場合（ステップ S 1 8 1 7 : N o）、即ち処理をステップ S 1 8 2 1 に移行する。

【 3 5 4 4 】

< ステップ S 1 8 2 1 及び S 1 8 2 2 >

非電作動装置 3 7 に遊技球 9 9 が流入していない場合（ステップ S 1 8 1 7 : N o）、M P U 4 1 は、普通電動役物 3 7 2 の残りの開放時間を示す開放時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 8 2 1）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 2 2）。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過により、遊技動作部としての普通電動役物 3 7 2 を復帰させるか否かを判断する。

10

【 3 5 4 5 】

M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 2 2 : Y e s）、即ち規定時間の経過により普通電動役物 3 7 2 を復帰させる場合、処理をステップ S 1 8 2 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 8 2 2 : N o）、即ち普通電動役物 3 7 2 を復帰させない場合、処理をステップ S 1 8 2 7 に移行する。

20

【 3 5 4 6 】

< ステップ S 1 8 2 3 ~ S 1 8 2 6 >

ステップ S 1 8 2 3 では、M P U 4 1 は、非電作動装置 3 7 に流入した遊技球 9 9 の数を示す流入数カウンタの値をクリアする。さらに、M P U 4 1 は、遊技動作部としての普通電動役物 3 7 2 を復帰させ（ステップ S 1 8 2 4）、普通電動役物 3 7 2 が作動中であることを示す普通電動役物作動中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 8 2 5）。また、M P U 4 1 は、遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 1 8 2 6）、処理をステップ S 1 8 2 7 に移行する。なお、通常遊技状態移行フラグは、後述の図 2 8 5 の遊技状態移行処理のステップ S 3 6 3 1 において、遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる否かを判断するために参照される。

30

【 3 5 4 7 】

< ステップ S 1 8 2 7 >

ステップ S 1 8 2 7 では、M P U 4 1 は、普図当たり遊技が実行されていることを示す普図当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1 は、普図当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 2 7 : Y e s）、即ち普図当たり遊技が実行されている場合、処理をステップ S 1 8 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 2 7 : N o）、即ち普図当たり遊技が実行されていない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 3 5 4 8 】

< ステップ S 1 8 2 8 及び S 1 8 2 9 >

普図当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 2 7 : Y e s）、即ち普図当たり遊技が実行されている場合、M P U 4 1 は、普図当たり遊技の残り時間を示す遊技時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 1 8 2 8）、減算後の遊技時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 2 9）。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 5 4 9 】

M P U 4 1 は、減算後の遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 2 9 : Y e s）、即ち普図当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 1 8

50

30に移行する。一方、MPU41は、減算後の遊技時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1829：No）、即ち普図当たり遊技を終了せずに継続する場合、処理をステップS1832に移行する。

【3550】

<ステップS1830及びS1831>

減算後の遊技時間カウンタの値が0である場合（ステップS1829：Yes）、即ち普図当たり遊技を終了するタイミングである場合、MPU41は、普図当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップS1830）、処理をステップS2831に移行する。普図当たり遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図270参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、普図当たり遊技終了コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部341などに対して普図当たり遊技が実行することに対応して実行される演出を終了させることができる。

10

【3551】

ステップS2831では、MPU41は、普図当たり遊技が実行されていることを示す普図当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップS1831）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【3552】

<ステップS1832及びS1833>

減算後の遊技時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1829：No）、即ち普図当たり遊技を終了せずに継続する場合、MPU41は、非電作動装置37の入球部としての第1非電作動口376Aに遊技球99が入球したか否かを判断する（ステップS1832）。第1非電作動口376Aに遊技球99が入球したか否かは、検出部としての入球センサ376Aaから出力に基づいて判断される。

20

【3553】

MPU41は、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球した場合（ステップS1832：Yes）、誘導部としての可動誘導部374を、第2開口部377Bの直上から第1開口部377Aの直上へ左方向にスライド移動させることで、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球可能で第2非電作動口376Bに遊技球99が入球不能な第1誘導状態（図263（A）参照）から、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球不能で第2非電作動口376Bに遊技球99が入球可能な第2誘導状態（図263（B）参照）への切替処理を実行し（ステップS1833）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【3554】

一方、MPU41は、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球していない場合（ステップS1832：No）、処理をステップS1834に移行する。

【3555】

<ステップS1834及びS1835>

第1非電作動口376Aに遊技球99が入球していない場合（ステップS1832：No）、MPU41は、非電作動装置37の入球部としての第2非電作動口376Bに遊技球99が入球したか否かを判断する（ステップS1834）。第2非電作動口376Bに遊技球99が入球したか否かは、検出部としての入球センサ376Baから出力に基づいて判断される。

40

【3556】

MPU41は、第2非電作動口376Bに遊技球99が入球した場合（ステップS1834：Yes）、誘導部としての可動誘導部374を、第1開口部377Bの直上から第2開口部377Bの直上へ右方向にスライド移動させることで、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球不能で第2非電作動口376Bに遊技球99が入球可能な第2誘導状態（図263（B）参照）から、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球可能で第2非電作動口376Bに遊技球99が入球不能な第1誘導状態（図263（A）参照）への切替処理を実行し（ステップS1835）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

50

【 3 5 5 7 】

一方、MPU 4 1 は、第 2 非電作動口 3 7 6 B に遊技球 9 9 が入球していない場合（ステップ S 1 8 4 2 : N o ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 5 5 8 】

このような普図当たり遊技制御処理により、a 時短遊技状態において開始される普図当たり遊技において、非電作動装置 3 7 に 2 球の遊技球 9 9 を流入させることが可能であり、非電作動装置 3 7 に流入された 2 球の遊技球 9 9 のうち、先に流入された遊技球 9 9 を第 1 非電作動口 3 7 6 A に入球させ、後に流入された遊技球 9 9 を第 2 非電作動口 3 7 6 B に入球させることができる。その結果、普図当たり遊技において、第 1 非電動役物 3 9 A を、この第 1 非電動役物 3 9 A よりも遊技盤 3 1 の正面視における垂直方向の上方で遊技球 9 9 の流下方向の上流側の第 2 非電動役物 3 9 B を先に作動させ、その後第 2 非電動役物 3 9 B を作動させることが可能になる。これにより、普図当たり遊技を契機とし、先に第 2 入賞口 3 1 5 A を開放させ、その後第 2 入賞口 3 1 5 B を開放させることが可能になる。そのため、前述のように、遊技者は、a 時短遊技状態において遊技条件として普図当たりが発生した場合、普通電動役物 3 7 2 に向けて遊技球 9 9 を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、a 時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させて大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受け、さらには多量の遊技球 9 9 の獲得という恩恵を、遊技性が複雑化されることなく遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【 3 5 5 9 】

〔 特図遊技制御処理 〕

ここで、図 2 7 4 は、図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の RAM 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の進行の制御、例えば第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 2 7 4 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【 3 5 6 0 】

< ステップ S 1 9 0 1 >

図 2 7 4 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、MPU 4 1 は、大当たり遊技（特図大当たり遊技、V 入賞大当たり遊技）の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 1 3 でオンに設定され（図 2 7 7 参照）、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 8 でオフに設定される（図 2 7 8 参照）。

【 3 5 6 1 】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 3 5 6 2 】

一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 2 に移行する。

【 3 5 6 3 】

< ステップ S 1 9 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 2 ）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 4 0 8 でオンに設定され（図 2 8 2 参照）、小当たり遊技が終了する場合にステ

10

20

30

40

50

ップS 3 4 4 0でオフに設定される(図2 8 3参照)。

【3 5 6 4】

M P U 4 1は、小当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS 1 9 0 2 : Y e s)、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、M P U 4 1は、小当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS 1 9 0 2 : N o)、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS 1 9 0 3に移行する。

【3 5 6 5】

<ステップS 1 9 0 3>

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS 1 9 0 1及びS 1 9 0 2共にN o)、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技のいずれも実行中でない場合、M P U 4 1は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(第1特図遊技又は第2特図遊技の実行中)であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS 1 9 0 3)。特図変動表示中フラグは、後述の図2 7 6の特図変動開始処理において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS 2 1 0 7又はS 2 1 1 5でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される場合にステップS 1 9 1 1でオフに設定される。

【3 5 6 6】

M P U 4 1は、特図変動表示中フラグがオンである場合(ステップS 1 9 0 3 : Y e s)、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)である場合、処理をステップS 1 9 0 7に移行する。一方、M P U 4 1は、特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS 1 9 0 3 : N o)、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技のいずれも実行中でない場合に第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)でない場合、処理をステップS 1 9 0 4に移行する。

【3 5 6 7】

<ステップS 1 9 0 4>

特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS 1 9 0 3 : N o)、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)でない場合、M P U 4 1は、特図保留格納エリア4 1 2 bの第1特図保留数記憶エリアN A Aに記憶されている第1特図保留数N、及び第2特図保留数記憶エリアN A Bに記憶されている第2特図保留数Mの両方が0であるか否かを判断する(ステップS 1 9 0 4)。

【3 5 6 8】

M P U 4 1は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mの両方が0である場合(ステップS 1 9 0 4 : Y e s)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は(ステップS 1 9 0 4 : N o)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、処理をステップS 1 9 0 5に移行する。

【3 5 6 9】

<ステップS 1 9 0 5>

第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は(ステップS 1 9 0 4 : N o)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、M P U 4 1は、特図保留格納エリア4 1 2 bに記憶されている特図当否情報のデータ(特図データ)に関する特図データ設定処理を実行し(ステップS 1 9 0 5)、処理をステップS 1 9 0 6に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図2 7 5を参照して後述する。

【3 5 7 0】

10

20

30

40

50

<ステップ S 1 9 0 6 >

ステップ S 1 9 0 6 では、M P U 4 1 は、遊技動作部としての第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は遊技動作部としての第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示を開始（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図 2 7 6 を参照して後述する。

【 3 5 7 1 】

<ステップ S 1 9 0 7 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s ）、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、遊技動作部としての第 1 特別図柄又は第 2 特図遊技の変動表示の開始から、後述の図 2 7 6 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 3 又は S 2 1 1 1 で設定される遊技動作部での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過により特図変動を終了させるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、遊技動作部において変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 5 7 2 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 7 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 9 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 9 0 7 : N o ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 3 5 7 3 】

<ステップ S 1 9 0 8 ~ S 1 9 1 1 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 7 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の遊技動作部としての第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップ S 1 9 0 8 ）。そして、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 1 9 0 9 ）、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する特図変動停止コマンドを設定する（ステップ S 1 9 1 0 ）。

【 3 5 7 4 】

特図変動停止コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 7 0 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図変動停止コマンドに基づいて、例えば遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 において変動表示されている飾り図柄を、大当たり抽選の結果に応じた図柄組み合わせで停止表示させる演出を実行することができる（図 2 5 7 (C) 及び図 2 5 7 (D) 参照）。

【 3 5 7 5 】

さらに、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 1 1 ）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 3 5 7 6 】

[特図データ設定処理]

ここで、図 2 7 5 は、図 2 7 4 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 5 において M P U 4 1 によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリ

10

20

30

40

50

ア 4 1 2 b の記憶内容が更新される。以下、図 2 7 5 を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【 3 5 7 7 】

< ステップ S 2 0 0 1 >

図 2 7 5 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 では、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Y e s ）、即ち第 2 特図遊技を実行する権利の保留がなく第 1 特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップ S 2 0 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : N o ）、即ち第 2 特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップ S 2 0 0 6 に移行する。つまり、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技を実行する権利の保留数である第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断することで、遊技動作部における第 1 特図遊技よりも第 2 特図遊技を優先して開始させる。

10

【 3 5 7 8 】

なお、本実施形態では、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技よりも優先して開始されるが、第 1 特図遊技が第 2 特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に対する遊技球 9 9 の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが互いに独立して実行され、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

20

【 3 5 7 9 】

< ステップ S 2 0 0 2 ~ S 2 0 0 5 >

第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N を 1 減算する（ステップ S 2 0 0 2 ）。例えば、減算前の第 1 特図保留数 N が 4 である場合には減算後の第 1 特図保留数 N が 3 とされる。

【 3 5 8 0 】

そして、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 3 ）。続いて、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 4 ）。具体的に、ステップ S 2 0 0 4 では、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E A 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E A 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア R E A 2 に移動させ、第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を第 3 保留エリア R E A 3 に移動させる。さらに、M P U 4 1 は、遊技動作部において第 1 特図遊技を開始させる第 1 特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップ S 2 0 0 5 ）、処理をステップ S 2 0 1 0 に移行する。

30

【 3 5 8 1 】

< ステップ S 2 0 0 6 ~ S 2 0 0 9 >

第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : N o ）、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M を 1 減算し（ステップ S 2 0 0 6 ）、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 7 ）。続いて、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 保留エリア R E B 2 ~ 第 3 保留エリア R E B 3 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 8 ）。具体的に、ステップ S 2 0 0 7 では、第 2 保留エリア R E B 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E B 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E B 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア R E B 2 に移動させる。

40

【 3 5 8 2 】

50

なお、本実施形態では、第2入賞口315Aが開放された場合、この第2入賞口315Aが2個の遊技球99が入球した場合に閉鎖され、第2入賞口315Bが開放された場合、この第2入賞口315Bが2個の遊技球99が入球した場合に閉鎖されるため、第2特図保留数Mの最大値は3個である。そのため、本実施形態では、第2特図保留格納エリアREBには、第1保留エリアREB1～第3保留エリアREB3の3個が設定される。

【3583】

さらに、MPU41は、遊技動作部において第2特図遊技を開始させる第2特図遊技開始フラグをオンに設定し(ステップS2009)、処理をステップS2010に移行する。

【3584】

<ステップS2010及びS2011>

ステップS2010では、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第3保留エリアREB3の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM412に設定し、さらに、特図当否情報がシフトした後の第1特図保留数N及び第2特図保留数Mを示す保留数コマンドを設定し(ステップS2011)、当該特図データ設定処理を終了する。特図シフトコマンド及び保留数コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図270参照)のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドや保留数コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部341に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【3585】

[特図変動開始処理]

ここで、図276は、図274の特図遊技制御処理のステップS1906においてMPU41によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により第1特別遊技又は第2特図遊技(特図遊技)が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図276を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【3586】

<ステップS2101>

図276に示すように、ステップS2101では、MPU41は、第1特図遊技が開始されることを示す第1特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第1特図遊技開始フラグは、図275の特図データ設定処理のステップS2005において第1特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【3587】

MPU41は、第1特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS2101:Yes)、処理をステップS2102に移行し、第1特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合(ステップS2101:No)、処理をステップS2109に移行する。

【3588】

<ステップS2102及びS2103>

第1特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS2101:Yes)、MPU41は、特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに格納された当否情報を読み出し(ステップS2102)、メイン表示部36の遊技動作部としての第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第1特別図柄の停止種別を設定し(ステップS2103)、処理をステップS2104に移行する。

10

20

30

40

50

【 3 5 8 9 】

<ステップ S 2 1 0 4 ~ S 2 1 0 6 >

ステップ S 2 1 0 4 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果である当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 2 1 0 3 で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 0 3 で設定された第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップ S 2 1 0 5 ）、さらに、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示を開始させ（ステップ S 2 1 0 6 ）、処理をステップ S 2 1 0 7 に移行する。

【 3 5 9 0 】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第 1 特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【 3 5 9 1 】

<ステップ S 2 1 0 7 及び S 2 1 0 8 >

ステップ S 2 1 0 7 では、M P U 4 1 は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定する。さらに、M P U 4 1 は、第 1 特図遊技を開始させる第 1 特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 2 1 0 8 ）、当該特図変動開始処理を終了する。

【 3 5 9 2 】

なお、特図変動表示中フラグは、図 2 7 4 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9 0 3 において、メイン表示部 3 6 の遊技動作部としての第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【 3 5 9 3 】

<ステップ S 2 1 0 9 >

第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップ S 2 1 0 1 : N o ）、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技が開始されることを示す第 2 特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 1 0 9 ）。第 2 特図遊技開始フラグは、図 2 7 5 の特図データ設定処理のステップ S 2 0 0 9 において第 2 特図遊技を開始させるために特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【 3 5 9 4 】

M P U 4 1 は、第 2 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 2 1 1 0 に移行し、第 2 特図遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 9 : N o ）、当該変動開始処理を終了する。

【 3 5 9 5 】

<ステップ S 2 1 1 0 及び S 2 1 1 1 >

第 2 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 9 : Y e s ）、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報を読み出し（ステップ S 2 1 1 0 ）、メイン表示部 3 6 の遊技動作部としての第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第 2 特別図柄の停止種別を設定し（ステップ S 2 1 1 1 ）、処理をステップ S 2 1 1 2 に移行する。

【 3 5 9 6 】

<ステップ S 2 1 1 2 ~ S 2 1 1 4 >

ステップ S 2 1 1 2 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 1 0 での当否判定の結果である当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 2 1 1 1 で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。さらに、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 1 1 で設定された第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第

10

20

30

40

50

2 特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定する。さらに、MPU41は、メイン表示部36の遊技動作部としての第2特別図柄表示部363において第2特別図柄の変動表示を開始させ（ステップS2114）、処理をステップS2115に移行する。

【3597】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第2特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【3598】

<ステップS2115及びS2116>

ステップS2115では、MPU41は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定する。さらに、MPU41は、第2特別図遊技を開始させる第2特別図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS2116）、当該変動開始処理を終了する。

10

【3599】

なお、特図変動表示中フラグは、図274の特図遊技制御処理におけるステップS1903において、メイン表示部36の遊技動作部としての第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【3600】

[大当たり遊技制御処理]

20

ここで、図277～図281は、図270のメイン処理でのステップS1407において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞装置38における大当たり遊技用可変入賞装置38Aの遊技動作部としての開閉扉382Aの遊技動作の制御（図260参照）などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図277～図281を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【3601】

<ステップS2201>

図277に示すように、ステップS2201では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技（特図大当たり遊技又はV入賞大当たり遊技）を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップS2213においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理の図278のステップS2259においてオフに設定される。

30

【3602】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS2201：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理を図278のステップS2218に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS2201：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS2202に移行する。

40

【3603】

<ステップS2202>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS2201：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、MPU41は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【3604】

MPU41は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップS2202：Yes）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステ

50

ップS 2 2 0 3に移行する。一方、MPU 4 1は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップS 2 2 0 2：No）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、処理をステップS 2 2 0 6に移行する。

【3605】

<ステップS 2 2 0 3>

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップS 2 2 0 2：Yes）、即ち特別図柄が停止表示された場合、MPU 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばRAM 4 1 2に設定される特図保留格納エリア4 1 2 bの特図実行エリアAEに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

10

【3606】

MPU 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであり遊技条件が成立する場合（ステップS 2 2 0 3：Yes）、処理をステップS 2 2 0 4 - 1に移行する。一方、MPU 4 1は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS 2 2 0 3：No）、即ち大当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3607】

<ステップS 2 2 0 4 - 1 ~ S 2 2 0 4 - 3>

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS 2 2 0 3：Yes）、MPU 4 1は、当該大当たり抽選での大当たり種別が10R大当たりであるか否かを判断する（ステップS 2 2 0 4 - 1）。

20

【3608】

MPU 4 1は、大当たり抽選での大当たり種別が10R大当たりである場合（ステップS 2 2 0 4 - 1：Yes）、10R特図大当たりフラグをオンに設定し（ステップS 2 2 0 4 - 2）、処理をステップS 2 2 0 5に移行する。10R特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が10R大当たりであることに基づき10R特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行させるa時短遊技状態移行フラグをオンに設定するか判断するために当該大当たり遊技制御処理の図281のステップS 2 2 5 6 - 2において参照される。

30

【3609】

一方、MPU 4 1は、大当たり抽選での大当たり種別が10R大当たりでない場合（ステップS 2 2 0 1：No）、4R特図大当たりフラグをオンに設定し（ステップS 2 2 0 4 - 3）、処理をステップS 2 2 0 5に移行する。4R特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が4R大当たりであることに基づき4R特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定するか判断するために当該大当たり遊技制御処理の図281のステップS 2 2 5 6 - 5において参照される。

【3610】

<ステップS 2 2 0 5>

ステップS 2 2 0 5では、MPU 4 1は、特図大当たり遊技（10R特図大当たり遊技又は4R特図大当たり遊技）を開始すること、及び大当たり遊技の種別（開閉実行モードでのラウンド数（4R又は10R））を音声ランプ制御装置5に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し、処理をステップS 2 2 1 2に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図270参照）のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部341において大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出（例えばRUSHへの突入するか否かの演出）を実行することができる。

40

50

【 3 6 1 1 】

<ステップ S 2 2 0 6 及び S 2 2 0 7 >

特図変動停止フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 2 : N o ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグ 1 がオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 2 0 6 ）。小当たり遊技終了フラグ 1 は、小当たり遊技終了フラグ 1 が終了することを示すフラグであり、後述の小当たり遊技制御処理の図 2 8 3 のステップ S 3 4 3 9 において小当たり遊技が終了する場合にオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、小当たり遊技の終了により V 入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングであるか否かを判断する。

【 3 6 1 2 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグ 1 がオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 6 : Y e s ）、即ち小当たり遊技の終了により V 入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングである場合、小当たり遊技終了フラグ 1 をオフに設定し（ステップ S 2 2 0 7 ）、処理をステップ S 2 2 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグ 1 がオフに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 6 : N o ）、即ち V 入賞大当たり遊技を開始させることが可能なタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 6 1 3 】

<ステップ S 2 2 0 8 及び S 2 2 0 9 >

ステップ S 2 2 0 8 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技において小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口 3 8 3 B （図 2 6 1 参照）に遊技球 9 9 が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技を開始させるか否かを判断する。M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 8 : Y e s ）、即ち小当たり遊技において V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球した場合、V 入賞フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 0 9 ）、処理をステップ S 2 2 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 8 : N o ）、即ち小当たり遊技において V 入賞口 3 8 3 B （図 2 6 1 参照）に遊技球 9 9 が入球しなかった場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 6 1 4 】

<ステップ S 2 2 1 0 及び S 2 2 1 1 >

ステップ S 2 2 1 0 では、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技が実行されていることを示す V 入賞大当たりフラグをオンに設定する（ステップ S 2 2 1 0 ）。V 入賞大当たりフラグは、小当たり遊技における V 入賞に基づき V 入賞大当たり遊技が実行されることを示すものであり、当該 V 入賞大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定するか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 2 8 1 のステップ S 2 2 5 6 - 7 において参照される。

【 3 6 1 5 】

さらに、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（10R V 入賞大当たり遊技）を音声ランプ制御装置 5 に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 1 1 ）、処理をステップ S 2 2 1 2 に移行する。V 入賞大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 7 0 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、V 入賞大当たり遊技開始コマンドに基づいて遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 において V 入賞大当たり遊技演出を実行することができる。

【 3 6 1 6 】

<ステップ S 2 2 1 2 及び S 2 2 1 3 >

ステップ S 2 2 1 2 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定する。さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中である

10

20

30

40

50

ことを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップ S 2 2 1 3）、処理をステップ S 2 2 1 4 に移行する。

【 3 6 1 7 】

<ステップ S 2 2 1 4 及び S 2 2 1 5 >

ステップ S 2 2 1 4 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数
を示すラウンド数カウンタをセットする。さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技のオープ
ニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング開始コマンドを設
定し（ステップ S 2 2 1 5）、処理をステップ S 2 2 1 6 に移行する。オープニング開始
コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 7 0 参照）でのステッ
プ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、
音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図
柄表示部 3 4 1 などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

10

【 3 6 1 8 】

<ステップ S 2 2 1 6 >

ステップ S 2 2 1 6 では、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング
時間カウンタをセットし、処理をステップ S 2 2 1 0 に移行する。オープニング時間カウ
ンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当た
り遊技制御処理の図 2 7 9 のステップ S 2 2 2 0 において参照される。

【 3 6 1 9 】

<ステップ S 2 2 1 7 >

ステップ S 2 2 1 7 では、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオー
プニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング
中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理
での図 2 7 8 のステップ S 2 2 1 8 において参照される。

20

【 3 6 2 0 】

<ステップ S 2 2 1 8 >

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s ）、即ち大当た
り遊技の実行中である場合、図 2 7 8 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの実行
中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2
2 1 8 ）。

30

【 3 6 2 1 】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s
）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 2 7 9 のステップ S 2 2 1 9 に移行
する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 1 8 : N o ）、即
ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 9 に移行する。

【 3 6 2 2 】

<ステップ S 2 2 1 9 及び S 2 2 2 0 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s ）、即ちオー
プニングの実行中である場合、図 2 7 9 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの残り
時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 2 2 1 9 ）、減算後
のオープニング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 2 0 ）。
即ち、M P U 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

40

【 3 6 2 3 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2
2 2 0 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップ
S 2 2 2 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が
0 でない場合（ステップ S 2 2 2 0 : N o ）、即ちオープニングを終了するタイミングで
ない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 6 2 4 】

<ステップ S 2 2 2 1 及び S 2 2 2 2 >

50

減算後のオープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS2220：Yes）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップS2221）。オープニング終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図270参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部341などにおいて実行されているオープニング演出を終了させることができる。

【3625】

そして、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップS2222）、処理をステップS2223に移行する。 10

【3626】

<ステップS2223>

ステップS2223では、MPU41は、複数回（4回又は10回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップS2224に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図270参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部341などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。 20

【3627】

<ステップS2224>

ステップS2224では、MPU41は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップS2225に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図270参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部341などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。 30

【3628】

なお、本実施形態では、特図大当たり遊技の各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の1つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであってもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

【3629】

<ステップS2225及びS2226>

ステップS2225では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数 40を示すラウンド数カウンタから1減算する。さらに、MPU41は、可変入賞装置38における大当たり遊技用可変入賞装置38Aの遊技動作部としての開閉扉382Aを作動する切替処理を実行することで入球部としての開口部381Aを開放し（ステップS2226）（図260（B）参照）、処理をステップS2227に移行する。このステップS2226により、入球部としての可変入賞口383Aへの遊技球99の入球が可能とされる。

【3630】

<ステップS2227及びS2228>

ステップS2227では、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定する。さらに、MPU41は、ラウンド遊技の残り時間を 50

示すラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップ S 2 2 2 8）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（大当たり遊技用可変入賞装置 3 8 A の遊技動作部としての開閉扉 3 8 2 A を作動する切替処理を実行することで入球部としての可変入賞口 3 8 3 A への遊技球 9 9 の入球を可能とする）タイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 2 8 0 のステップ S 2 2 3 1 において参照される。

【 3 6 3 1 】

<ステップ S 2 2 2 9 >

図 2 7 8 に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 1 8 : N o）、即ちオープニングの実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 2 2 9）。即ち、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

10

【 3 6 3 2 】

M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 2 9 : Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図 2 8 0 のステップ S 2 2 3 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 2 9 : N o）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 4 3 に移行する。

【 3 6 3 3 】

<ステップ S 2 2 3 0 及び S 2 2 3 1 >

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 2 9 : Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図 2 8 0 に示すように、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 2 2 3 0）。そして、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 3 1）。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（大当たり遊技用可変入賞装置 3 8 A の遊技動作部としての開閉扉 3 8 2 A を復帰させる切替処理を実行することで入球部としての可変入賞口 3 8 3 A への遊技球 9 9 の入球を不能とする）タイミングであるか否かを判断する。

20

【 3 6 3 4 】

M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 3 1 : Y e s）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉 3 8 2 A を復帰させる）タイミングである場合、処理をステップ S 2 2 3 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 1 : N o）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉 3 8 2 A を復帰させる）タイミングでない場合、処理をステップ S 2 2 3 2 に移行する。

30

【 3 6 3 5 】

<ステップ S 2 2 3 2 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 2 4 : N o）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了する（開閉扉 3 8 2 A を復帰させる）タイミングでない場合、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 8 3 A に対する遊技球 9 9 の入球があったか否かを判断する（ステップ S 2 2 3 2）。可変入賞口 3 8 3 A に対する遊技球 9 9 の入球があったか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、検出部としての入球センサ 3 8 3 A a への遊技球 9 9 の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

40

【 3 6 3 6 】

M P U 4 1 は、可変入賞口 3 8 3 A に対する遊技球 9 9 の入球があった場合（ステップ S 2 2 3 2 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 3 3 に移行し、可変入賞口 3 8 3 A に対する遊技球 9 9 の入球がなかった場合（ステップ S 2 2 3 2 : N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 6 3 7 】

50

<ステップS 2 2 3 3 及びS 2 2 3 4 >

可変入賞口3 8 3 Aに対する遊技球9 9の入球があった場合(ステップS 2 2 3 2 : Yes)、MPU 4 1は、当該ラウンド遊技での可変入賞口3 8 3 Aへの遊技球9 9の入球数を示す入球数カウンタの値に1加算する(ステップS 2 2 3 3)。そして、MPU 4 1は、加算後の入球数カウンタの値が10に達したか否か(ステップS 2 2 3 4)、即ち可変入賞口3 8 3 Aへの上限数の遊技球9 9の入球によりラウンド遊技を終了する(開閉扉3 8 2 Aを復帰させる)タイミングであるか否かを判断する。

【3 6 3 8】

MPU 4 1は、加算後の入球数カウンタの値が10に達している場合(ステップS 2 2 3 4 : Yes)、即ち可変入賞口3 8 3 Aへの上限数の遊技球9 9の入球によりラウンド遊技を終了する(開閉扉3 8 2 Aを復帰させる)タイミングである場合、処理をステップS 2 2 3 5に移行する。一方、MPU 4 1は、加算後の入球数カウンタの値が10に達していない場合(ステップS 2 2 3 4 : No)、即ち開閉扉3 8 2 Aを復帰させるタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【3 6 3 9】

<ステップS 2 2 3 5 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0である場合(ステップS 2 2 3 1 : Yes)、又は入球数カウンタの値が10に達した場合(ステップS 2 2 3 1 : Yes)、MPU 4 1は、遊技動作部としての開閉扉3 8 2 Aを復帰するの切替処理を実行することにより開口部3 8 1 Aを閉鎖して入球部としての可変入賞口3 8 3 Aへの遊技球9 9の入球を不能とし(ステップS 2 2 3 5)、処理をステップS 2 2 3 6に移行する。即ち、MPU 4 1は、規定時間の経過により、又は可変入賞口3 8 3 Aへの上限数の遊技球9 9の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、開閉扉3 8 2 Aにより開口部3 8 1 Aを閉鎖して可変入賞口3 8 3 Aへの遊技球9 9の入球を不能としてラウンド遊技を終了する。

20

【3 6 4 0】

<ステップS 2 2 3 6 ~ S 2 2 3 8 >

ステップS 2 2 3 6では、MPU 4 1は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図2 7 0参照)でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部3 4 1などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

30

【3 6 4 1】

そして、MPU 4 1は、当該ラウンド遊技での可変入賞口3 8 3 Aへの遊技球9 9の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に(ステップS 2 2 3 7)、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し(ステップS 2 2 3 8)、処理をステップS 2 2 3 9に移行する。

【3 6 4 2】

<ステップS 2 2 3 9 >

ステップS 2 2 3 9では、MPU 4 1は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが0であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである(未実行のラウンド遊技がある)か否かを判断する。

40

【3 6 4 3】

MPU 4 1は、ラウンド数カウンタが0である場合(ステップS 2 2 3 9 : Yes)、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップS 2 2 4 8に移行する。一方、MPU 4 1は、ラウンド数カウンタが0でない場合(ステップS 2 2 3 9 : No)、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップS 2 2 4 0に移行する。

【3 6 4 4】

<ステップS 2 2 4 0 >

50

ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS 2 2 3 9：No）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、MPU 4 1は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップS 2 2 4 0）、処理をステップS 2 2 4 1に移行する。インターバル開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図2 7 0参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、インターバル開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部3 4 1などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

【3 6 4 5】

なお、本実施形態では、大当たり遊技でのラウンド遊技間のインターバルにおいてインターバル演出が実行されるが、インターバル演出を省略し、インターバルにおいて、先に実行されたラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を継続して実行してもよく、また次に実行されるラウンド遊技に対するラウンド遊技演出を実行してもよい。

10

【3 6 4 6】

<ステップS 2 2 4 1及びS 2 2 4 2>

ステップS 2 2 4 1では、MPU 4 1は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、MPU 4 1は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップS 2 2 4 2）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図2 8 1のステップS 2 2 4 5において参照される。

20

【3 6 4 7】

<ステップS 2 2 4 3>

図2 7 8に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 2 9：No）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、MPU 4 1は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップS 2 2 4 3）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図2 8 0のステップS 2 2 4 1においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図2 8 1のステップS 2 2 4 7においてオフに設定される。

30

【3 6 4 8】

MPU 4 1は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップS 2 2 4 3：Yes）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図2 8 1のステップS 2 2 4 4に移行する。一方、MPU 4 1は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 4 3：No）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップS 2 2 5 2に移行する。

【3 6 4 9】

<ステップS 2 2 4 4及びS 2 2 4 5>

インターバル中フラグがオンである場合（ステップS 2 2 4 3：Yes）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図2 8 1に示すように、MPU 4 1は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から1減算する（ステップS 2 2 4 4）。そして、MPU 4 1は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0であるか否か（ステップS 2 2 4 5）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

40

【3 6 5 0】

MPU 4 1は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0である場合（ステップS 2 2 4 5：Yes）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップS 2 2 4 6に移行する。一方、MPU 4 1は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 2 2 4 5：No）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を

50

終了する。

【3651】

<ステップS2246及びS2247>

減算後のインターバル時間カウンタの値が0である場合（ステップS2245：Yes）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、MPU41は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置5に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップS2246）。インターバル終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図270参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、インターバル終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部341などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

10

【3652】

そして、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップS2247）、処理を前述の図279のステップS2224に移行する。このように、処理を前述の図279のステップS2224に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップS2224～S2228の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3653】

<ステップS2248>

図280に戻り、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップS2239：Yes）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップS2248）、処理をステップS2249に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図270参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部341などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

20

【3654】

<ステップS2249>

ステップS2249では、MPU41は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップS2250に移行する。エンディング開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図270参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、エンディング開始コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部341などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

30

【3655】

<ステップS2250及びS2251>

ステップS2250では、MPU41は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップS2251）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図281でのステップS2254において参照される。

40

【3656】

<ステップS2252>

図278に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップS2243：No）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS2252）。

50

【 3 6 5 7 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 2 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 2 8 1 のステップ S 2 2 5 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 2 : N o）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 5 7 に移行する。

【 3 6 5 8 】

< ステップ S 2 2 5 3 及び S 2 2 5 4 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 2 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、図 2 8 1 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 2 2 5 3）、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 5 4）。即ち、M P U 4 1 は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 3 6 5 9 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 5 4 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 5 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 5 4 : N o）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 3 6 6 0 】

< ステップ S 2 2 5 5 >

減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 5 4 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング終了コマンドを設定し（ステップ S 2 2 5 5）、処理をステップ S 2 2 5 6 - 1 に移行する。エンディング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 7 0 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、エンディング終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

30

【 3 6 6 1 】

< ステップ S 2 2 5 6 - 1 >

ステップ S 2 2 5 6 - 1 では、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し、処理をステップ S 2 2 5 6 - 2 に移行する。

【 3 6 6 2 】

< ステップ S 2 2 5 6 - 2 >

ステップ S 2 2 5 6 - 2 では、M P U 4 1 は、1 0 R 特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。1 0 R 特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が 1 0 R 大当たりであることに基づき 1 0 R 特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、特図大当たり抽選の結果が 1 0 R 大当たりであることに基づき 1 0 R 特図大当たり遊技が実行される場合に、当該大当たり遊技制御処理の図 2 7 7 のステップ S 2 2 0 4 - 2 においてオンに設定される。

40

【 3 6 6 3 】

M P U 4 1 は、1 0 R 特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 5 6 - 2 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 5 6 - 3 に移行し、1 0 R 特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 2 5 6 - 2 : N o）、処理をステップ S 2 2 5 6 - 5 に移行する。

【 3 6 6 4 】

< ステップ S 2 2 5 6 - 3 及び S 2 2 5 6 - 4 >

50

10 R特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS 2 2 5 6 - 2 : Yes）、MPU 4 1は、遊技状態を大当たり遊技状態からa時短遊技状態に移行させるa時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップS 2 2 5 6 - 3）。a時短遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図2 8 4のステップS 3 6 1 1において、大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態からa時短遊技状態に移行させる場合に参照される。そして、MPU 4 1は、10 R特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップS 2 2 5 6 - 4）、当該大当たり遊技制限処理を終了する。

【3 6 6 5】

<ステップS 2 2 5 6 - 5 及びS 2 2 5 6 - 6 >

10 R特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 2 2 5 6 - 2 : No）10 4 R特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 2 2 5 6 - 5）。4 R特図大当たりフラグは、特図大当たり抽選の結果が4 R大当たりであることに基づき4 R特図大当たり遊技が実行されることを示すものであり、特図大当たり抽選の結果が4 R大当たりであることに基づき4 R特図大当たり遊技が実行される場合に、当該大当たり遊技制御処理の図2 7 7のステップS 2 2 0 4 - 3においてオンに設定される。

【3 6 6 6】

MPU 4 1は、4 R特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS 2 2 5 6 - 5 : Yes）、4 R特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップS 2 2 5 6 - 6）20 ）、処理をステップS 2 2 5 6 - 9に移行する。一方、MPU 4 1は、4 R特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 2 2 5 6 - 5 : No）、処理をステップS 2 2 5 6 - 7に移行する。

【3 6 6 7】

<ステップS 2 2 5 6 - 7 及びS 2 2 5 6 - 8 >

10 R特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 2 2 5 6 - 2 : No）30 及び4 R特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 2 2 5 6 - 5 : No）、即ち当該大当たり遊技が特図大当たり遊技でない場合、V入賞大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 2 2 5 6 - 7）。V入賞大当たりフラグは、小当たり遊技におけるV入賞に基づきV入賞大当たり遊技が実行されることを示すものであり、V入賞大当たり遊技が開始される場合に当該大当たり遊技制御処理の図2 7 7のステップS 2 2 1 0においてオンに設定される。

【3 6 6 8】

<ステップS 2 2 5 6 - 9 >

オンに設定されていた4 R特図大当たりフラグがオフに設定された（ステップS 2 2 5 6 - 6）40 ）、及びオンに設定されていたV入賞大当たりフラグがオフに設定された（ステップS 2 2 5 6 - 8）、MPU 4 1は、遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS 2 2 5 6 - 9）、当該大当たり遊技制限処理を終了する。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図2 8 4のステップS 3 6 1 4において、大当たり遊技の終了後に遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる場合に参照される。

【3 6 6 9】

<ステップS 2 2 5 7 >

図2 7 8に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 5 2 : No）50 ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、MPU 4 1は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップS 2 2 5 7）、処理をステップS 2 2 5 8に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図2 7 0参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、遊技動作部としての図柄表示部3 4 1などにおいて実行される大当たり遊

技演出を終了させることができる。

【 3 6 7 0 】

< ステップ S 2 2 5 8 及び S 2 2 5 9 >

ステップ S 2 2 5 8 では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、遊技状態を大当たり遊技状態から他の遊技状態（a 時短遊技状態又は通常遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図 2 8 4 の遊技状態移行処理のステップ S 3 6 0 8 において参照される。

【 3 6 7 1 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 5 9 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 3 6 7 2 】

[小当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 8 2 及び図 2 8 3 は、図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 1 において M P U 4 1 によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第 2 入賞口 3 1 5 A 又は第 2 入賞口 3 1 5 B への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、可変入賞装置 3 8 における小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の遊技動作部としての開閉扉 3 8 2 B の遊技動作の制御（図 2 6 0 及び図 2 6 1 参照）などの小当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。

20

【 3 6 7 3 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 2 8 2 に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1 ）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の停止表示によって特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）が終了されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図 2 7 4 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 9 において第 1 特図又は第 2 特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

【 3 6 7 4 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、即ち特図遊技の終了により小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。

30

【 3 6 7 5 】

< ステップ S 3 4 0 2 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、即ち特図遊技の終了により小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2 ）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図 2 7 6 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 1 0 において特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E から読み出される当否情報に基づいて判断される。

40

【 3 6 7 6 】

M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 6 7 7 】

50

<ステップS 3 4 0 3 及び S 3 4 0 4 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップ S 3 4 0 3 ）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 4 ）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。

【3 6 7 8】

小当たり遊技開始コマンドは、図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技演出を実行することができる。

10

【3 6 7 9】

<ステップ S 3 4 0 5 ~ S 3 4 0 8 >

ステップ S 3 4 0 5 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグをオンに設定する。また、M P U 4 1 は、小当たりのオープニングの残り時間を示す小当たりオープニング時間カウンタをセットする（ステップ S 3 4 0 6 ）。さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定する（ステップ S 3 4 0 7 ）。

【3 6 8 0】

小当たりオープニング開始コマンドは、図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出、例えば図柄表示部 3 4 1 における遊技者に右打ちを促す表示演出（図 2 5 8 (A) 参照）を開始することができる。

20

【3 6 8 1】

そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技が実行されていることを示す小当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 0 8 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。小当たり遊技中フラグは、普図遊技、普図当たり遊技、特図遊技を開始することが可能なタイミングであるかを判断するために、これらの遊技の制御処理において参照される（図 2 7 1 のステップ S 1 5 0 4 、図 2 7 2 のステップ S 1 8 0 2 、図 2 7 4 のステップ S 1 9 0 2 参照）。

30

【3 6 8 2】

<ステップ S 3 4 0 9 >

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 9 ）。

【3 6 8 3】

M P U 4 1 は、小当たりオープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 9 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たりオープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 9 : N o ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図 2 8 3 のステップ S 3 4 2 0 に移行する。

40

【3 6 8 4】

<ステップ S 3 4 1 0 ~ S 3 4 1 3 >

小当たりオープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 9 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、小当たりのオープニングの残り時間を示す小当たりオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（

50

ステップ S 3 4 1 0)、減算後のオープニング時間カウンタが 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 4 1 1)。即ち、M P U 4 1 は、小当たり遊技において、オープニングを終了して小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 6 8 5 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 である場合 (ステップ S 3 4 1 1 : Y e s)、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示す小当たりオープニングフラグをオフに設定し (ステップ S 3 4 1 2)、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し (ステップ S 3 4 1 3)、処理をステップ S 3 4 1 4 に移行する。

10

【 3 6 8 6 】

小当たりオープニング終了コマンドは、図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

【 3 6 8 7 】

一方、M P U 4 1 は、減算後の小当たりオープニング時間カウンタが 0 でない場合 (ステップ S 3 4 1 1 : N o)、即ち小当たり遊技においてオープニングを終了して小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 3 6 8 8 】

<ステップ S 3 4 1 4 ~ 3 4 1 6 >

ステップ S 3 4 1 4 では、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の遊技動作部としての開閉扉 8 3 2 B を切替処理によって作動させ、処理をステップ S 3 4 1 5 に移行する。このように、小当たり遊技において小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B の作動が開始されることで、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開口部 3 8 1 B が開放され、V 入賞口 3 8 3 B 又は非 V 入賞口 3 8 4 B への遊技球 9 9 の入球が可能となる。

30

【 3 6 8 9 】

そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B が作動されていること示す開閉扉作動フラグをオンに設定し (ステップ S 3 4 1 5)、さらに、開閉扉 8 3 2 B の作動が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉扉作動開始コマンドを設定し (ステップ S 3 4 1 6)、処理をステップ S 3 4 1 7 に移行する。

【 3 6 9 0 】

開閉扉作動開始コマンドは、図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、開閉扉作動開始コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 などにおいて右打ちを促す表示演出 (図 2 5 8 (A) 参照) を継続して表示することができる。

40

【 3 6 9 1 】

<ステップ S 3 4 1 7 >

ステップ S 3 4 1 7 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタをセットし、処理をステップ S 3 4 1 8 に移行する。

【 3 6 9 2 】

<ステップ S 3 4 1 8 及び S 3 4 1 9 >

ステップ S 3 4 1 8 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の遊技動作部としての V 入賞口開閉部 3 8 5 B を切替処理によって作動させる。さらに、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 3 8 5 B の作動残り時間を示す V 入賞口開閉部作動時間カウンタを

50

セットし（ステップ S 3 4 1 9）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 6 9 3 】

<ステップ S 3 4 2 0 >

小当たりオープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 9 : N o）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図 2 8 3 に示すように、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 3 8 5 B が作動中であることを示す V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 0）。M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 2 1 に移行し、V 入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 0 : N o）、処理をステップ S 3 4 2 9 に移行する。

10

【 3 6 9 4 】

<ステップ S 3 4 2 1 >

V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 0 : Y e s）、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 1）。V 入賞フラグは、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球した場合に後述のステップ S 3 4 2 3 においてオンに設定される。

【 3 6 9 5 】

M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 2 5 に移行し、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 1 : N o）、処理をステップ S 3 4 2 2 に移行する。

20

【 3 6 9 6 】

<ステップ S 3 4 2 2 ~ S 3 4 2 4 >

V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 1 : N o）、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球したか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 2）。V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球したか否かは、例えば図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において、V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球されたことが入球センサ 3 8 3 B によって検知されたか否かによって判断される。

【 3 6 9 7 】

M P U 4 1 は、V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球した場合（ステップ S 3 4 2 2 : Y e s）、V 入賞フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 2 3）、さらに、V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する V 入賞コマンドを設定し（ステップ S 3 4 2 4）、処理をステップ S 3 4 2 5 に移行する。

30

【 3 6 9 8 】

V 入賞コマンドは、図 2 7 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、V 入賞コマンドを受信することで、遊技動作部としての図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技での V 入賞演出（図 2 5 8（B）参照）を実行することができる。

【 3 6 9 9 】

一方、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 9 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球 9 9 が入球していない場合（ステップ S 3 4 2 1 : N o）、処理をステップ S 3 4 2 4 に移行する。

40

【 3 7 0 0 】

<ステップ S 3 4 2 5 及び S 3 4 2 6 >

ステップ S 3 4 2 5 では、M P U 4 1 は、小当たり用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口開閉部 3 8 5 B の残りの作動時間を示す V 入賞口開閉部作動時間カウンタから 1 減算する。さらに、M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 6）。即ち、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 3 8 5 B を復帰（V 入賞口 3 8 3 B を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 0 1 】

50

M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 2 6 : Y e s ）、即ち V 入賞口開閉部 3 8 5 B を復帰（ V 入賞口 3 8 3 B を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 2 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 2 6 : N o ）、即ち V 入賞口開閉部 3 8 5 B を復帰（ V 入賞口 3 8 3 B を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 2 9 に移行する。

【 3 7 0 2 】

< ステップ S 3 4 2 7 及び S 3 4 2 8 >

減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 2 6 : Y e s ）、即ち V 入賞口開閉部 3 8 5 B を復帰（ V 入賞口 3 8 3 B を閉鎖）させるタイミ
10
ングである場合、M P U 4 1 は、誘導部としての V 入賞口開閉部 3 8 5 B を切替処理によって復帰させると共に（ステップ S 3 4 2 7 ）、 V 入賞口開閉部 3 8 5 B が作動されていることを示す V 入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 2 8 ）、処理をステップ S 3 4 2 9 に移行する。

【 3 7 0 3 】

< ステップ S 3 4 2 9 >

ステップ S 3 4 2 9 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 3 8 2 B が作動中であることを示す開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1 は、開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 3 0 に移行し、開閉扉作動フラグがオフに設定
20
されている場合（ステップ S 3 4 2 9 : N o ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 7 0 4 】

< ステップ S 3 4 3 0 及び S 3 4 3 1 >

開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 8 : Y e s ）、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 4 2 9 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 3 1 ）。即ち、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B を復帰させて開口部 3 8 1 B を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 0 5 】

M P U 4 1 は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 3 1 : Y e s ）、即ち小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 3 8 2 B を復帰させて開口部 3 8 1 B を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 3 3 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 3 1 : N o ）、即ち小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の開閉扉 8 3 2 B を復帰させるタイミング（開口部 3 8 1 B を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミング）でない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 7 0 6 】

< ステップ S 3 4 3 2 ~ S 3 4 3 4 >

減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 3 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技動作部としての開閉扉 8 3 2 B を切替処理によって復帰させ（ステップ S 3 4 3 2 ）、開閉扉 8 3 2 B が作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオフに設定する（ステップ S 3 4 3 3 ）。
40

【 3 7 0 7 】

さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技用可変入賞装置 3 8 B の V 入賞口 3 8 3 B に遊技球 9 9 が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 3 4 ）。M P U 4 1 は、 V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 3 5 に移行し、 V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 4 : N o ）、処理をステップ S 3 4 3 7 に移行する。

。

【 3 7 0 8 】

< ステップ S 3 4 3 5 及び S 3 4 3 6 >

V入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 4 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を小当たり遊技状態から大当たり遊技状態に移行させる大当たり遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップ S 3 4 3 5 ）。大当たり遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図 2 8 5 のステップ S 3 6 2 7 において、遊技状態を小当たり遊技状態から大当たり遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。つまり、小当たり遊技において V 入賞があった場合には、当該大当たり遊技の終了後に V 入賞大当たり遊技が実行される。さらに、M P U 4 1 は、V 入賞フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 3 6 ）、処理をステップ S 3 4 3 9 に移行する。

10

【 3 7 0 9 】

< ステップ S 3 4 3 7 及び S 3 4 3 8 >

V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 4 : N o ）、M P U 4 1 は、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップ S 3 4 3 7 ）。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態移行処理の図 2 8 5 のステップ S 3 6 3 0 において、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。つまり、小当たり遊技において V 入賞がなかった場合には、当該大当たり遊技の終了後に V 入賞大当たり遊技を実行することなく通常大当たり遊技に移行される。さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技において V 入賞がなかったことを音声ランプ制御装置 5 に送信する V 非入賞コマンドを設定し（ステップ S 3 4 3 8 ）、処理をステップ S 3 4 3 9 に移行する。

20

【 3 7 1 0 】

< ステップ S 3 4 3 9 ~ S 3 4 4 1 >

ステップ S 3 4 3 9 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグ 1 及び小当たり遊技終了フラグ 2 をオンに設定する。小当たり遊技終了フラグ 1 は、大当たり遊技制御処理の図 2 7 7 のステップ S 2 2 0 6 において V 入賞大当たり遊技を発生させるか否かを判断するために参照される。一方、小当たり遊技終了フラグ 2 は、遊技状態移行処理の図 2 8 5 のステップ S 3 6 2 4 において遊技状態を移行させるか否かを判断するために参照される。

【 3 7 1 1 】

また、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技終了コマンドを設定する（ステップ S 3 4 4 0 ）。さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技が実行されていることを示す小当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 4 1 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 3 7 1 2 】

[遊技状態移行処理]

ここで、図 2 8 4 及び図 2 8 5 は、図 2 7 0 のメイン処理のステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、a 時短遊技状態、小当たり遊技状態及び大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図 2 8 4 及び図 2 8 5 を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

40

【 3 7 1 3 】

< ステップ S 3 6 0 1 >

図 2 8 4 に示すように、ステップ S 3 6 0 1 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技（特図大当たり遊技又は V 入賞大当たり遊技）を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。

【 3 7 1 4 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S

50

3601: No)、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3608に移行する。

【3715】

<ステップS3602～S2307>

大当たり遊技開始フラグがオンである場合(ステップS3601: Yes)、即ち大当たり遊技を開始する場合、MPU41は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定する(ステップS3602)。そして、MPU41は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し(ステップS3603)、大当たり遊技状態に移行する前の遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3604～S3607)、当該遊技状態移行処理を終了する。具体的には、MPU41は、a時短遊技状態フラグがオンである場合には(ステップS3604: Yes)、a時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3605)、通常遊技状態フラグがオンである場合には(ステップS3606: Yes)、通常遊技状態フラグをオフに設定する(ステップS3607)。

10

【3716】

<ステップS3608～S2310>

大当たり遊技開始フラグがオフである場合(ステップS3601: No)、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、MPU41は、大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3608)。MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合(ステップS3608: Yes)、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3609)、大当たり遊技終了フラグをオフに設定し(ステップS3610)、処理をステップS3611に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合(ステップS3605: No)、処理を図285のステップS3617に移行する。

20

【3717】

<ステップS3611>

ステップS3611では、MPU41は、a時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、当該大当たり遊技の終了後に、遊技状態を大当たり遊技状態からa時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。a時短遊技状態移行フラグは、遊技状態をa時短遊技状態に移行させるフラグであり、終了される大当たり遊技が10R特図大当たりである場合に大当たり遊技制御処理の図281のステップS2256-4においてオンに設定される。

30

【3718】

MPU41は、a時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS3611: Yes)、処理をステップS3612に移行し、a時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS3612: No)、処理をステップS3614に移行する。

【3719】

<ステップS3612及びS3613>

a時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS3611: Yes)、MPU41は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグをオンに設定する(ステップS3612)。さらに、MPU41は、a時短遊技状態移行フラグをオフに設定し(ステップS3613)、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【3720】

<ステップS3614>

a時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS3611: No)、MPU41は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3614)。即ち、MPU41は、当該大当たり遊技の終了後に、遊技状態を大当たり遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるフラグであり、終了される大当たり遊技が、

50

4 R 特図大当たり遊技又はV入賞大当たり遊技である場合に、大当たり遊技制御処理の図281のステップS2256-9においてオンに設定される。

【3721】

M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3614：Yes）、処理をステップS3615に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3612：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【3722】

<ステップS3615及びS3616>

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3614：Yes）、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS3615）。さらに、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップS3616）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【3723】

<ステップS3617>

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップS3608：No）、図285に示すように、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3617）。M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3617：Yes）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップS3618に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3617：No）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3624に移行する。

20

【3724】

<ステップS3618～S2323>

小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3617：Yes）、即ち小当たり遊技を開始する場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS3618）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS3619）、小当たり遊技開始前の遊技状態に関するフラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。具体的には、M P U 4 1 は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3620：Yes）、a時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3621）、当該遊技状態移行処理を終了する。また、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3622：Yes）、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3623）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【3725】

<ステップS3624>

小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3617：No）、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグ2がオンであるか否かを判断する（ステップS3624）。M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグ2がオンである場合（ステップS3624：Yes）、処理をステップS3625に移行し、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップS3625：No）、処理をステップS3633に移行する。

40

【3726】

<ステップS3625及びS2326>

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS3624：Yes）、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3625）、小当たり遊技状態終了フラグ2をオフに設定し（ステップS3626）、処理をステップS3627に移行する。

【3727】

<ステップS3627>

ステップS3627では、M P U 4 1 は、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる大

50

当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU41は、大当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3627：Yes）、処理をステップS3628に移行し、大当たり遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3627：No）、処理をステップS3630に移行する。

【3728】

<ステップS3628及びS2329>

大当たり遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3627：Yes）、MPU41は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3628）、大当たり遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップS3629）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【3729】

<ステップS3630>

大当たり遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3627：No）、MPU41は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3630）。MPU41は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3630：Yes）、処理をステップS3631に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3630：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【3730】

<ステップS3631及びS2332>

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3630：Yes）、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3631）、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップS3632）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【3731】

<ステップS3633>

小当たり遊技終了フラグ2がオフである場合（ステップS3624：Yes）、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3633）。MPU41は、a時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3633：Yes）、処理をステップS3634に移行し、a時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3633：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【3732】

<ステップS3634>

a時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3633：Yes）、MPU41は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3634）。MPU41は、通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップS3634：Yes）、処理をステップS3635に移行し、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3634：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【3733】

<ステップS3635～S2337>

通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップS3634：Yes）、MPU41は、a時短遊技状態フラグがオフに設定し（ステップS3635）、通常遊技状態移行フラグがオフに設定する（ステップS3636）。そして、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3637）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【3734】

以上のように、本発明では、このような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【3735】

50

より具体的には、本発明では、例えば所定条件の成立により第1動作手段が動作される場合、第1動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球99を第1入球部に誘導する第1状態となっている誘導手段が、第1入球部に所定数の遊技球99が入球することを契機として、切替手段によって第1入球部への遊技球99の入球が不能であり、かつ第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替えられる。そのため、第1動作手段の動作により流入部から遊技球99が流入した場合、先に第1入球部に所定数の遊技球99が入球し、その後に、第2入球部に遊技球99が入球される。その結果、所定条件の成立により第1動作手段が動作されることで流入部から遊技球99が流入した場合、先に第2動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第3動作手段の特定の動作が実行され得る。

【3736】

10

また、本発明では、例えば第3動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第2動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側、又は遊技球99の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第1動作手段が動作されることで流入部から遊技球99が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球99の流下方向の下流側の第2動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球99の流下方向の上流側の第3動作手段の特定の動作が実行され得る。

【3737】

このような本発明では、所定条件の成立により第1動作手段が動作された場合、第1動作手段に向けて遊技球99を連続的に打ち出すことで、第1入球部及び第2入球部に順次遊技球99が入球され、連続的に打ち出された遊技球99のうちの先に打ち出された遊技球99が所定の動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球99の流下方向の下流側の第2動作手段に到達し、後続の遊技球99が特定の動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球99の流下方向の上流側の第3動作手段に到達する。つまり、第2動作手段及び第3動作手段の動作順序と、第2動作手段及び第3動作手段への遊技球99の到達順序とを一致させることができる。そのため、所定条件の成立により第1動作手段が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第2動作手段及び第3動作手段の動作を実行させ、かつ第2動作手段及び第3動作手段に遊技球99が到達することに基づく処理（例えば所定の入賞口への遊技球99の入球に基づく大当たり抽選処理や普図当たり抽選処理）を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、所定条件が成立した場合、遊技性を理解していなくとも、第1動作手段に向けて遊技球99を連続的に打ち出すだけで、第2動作手段及び第3動作手段に遊技球99が到達することに基づく処理を識別性又は視認性を高めつつ実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、所定条件が成立した場合、第1動作手段に向けて遊技球99を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、所定条件が成立した場合の恩恵、即ち第2動作手段及び第3動作手段に遊技球99が到達することに基づく恩恵を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく効率的に遊技の興趣を向上させることが可能になる。

20

30

【3738】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技条件として、特図大当たり遊技の終了後に移行されるa時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により遊技動作部としての普通電動役物372が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることによって非電作動装置37の流入領域としての導入口371が開放される場合、普通電動役物372が動作されることで導入口371から流入した遊技球99を入球部としての第1非電作動口376Aに誘導する第1誘導状態（検出部としての入球センサ376Aaによって遊技球99が検出可能な状態）となっている非電作動装置37の誘導部としての可動誘導部374が、切替処理としての駆動制御（処理）が実行されることによって、第1非電作動口376Aに遊技球99が入球することが検出部としての入球センサ376Aaによって検出されることを契機として、第1非電作動口376Aへの遊技球99の入球が不能であり、かつ入球部としての第2非電作動口376Bへの入球が可能な第2誘導状態（検出部としての入球センサ376Baによって遊技球99が検出可能な状態）に切り替

40

50

えられる。そのため、普通電動役物 3 7 2 が動作されることにより非電作動装置 3 7 の導入口 3 7 1 から遊技球 9 9 が流入した場合、先に第 1 非電作動口 3 7 6 A に遊技球 9 9 が入球し、その後に、第 2 非電作動口 3 7 6 B に遊技球 9 9 が入球される。その結果、a 時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物 3 7 2 が動作されることで非電作動装置 3 7 の導入口 3 7 1 から遊技球 9 9 が流入した場合、先に遊技動作部としての第 1 非電動役物 3 9 A が入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 A に遊技球 9 9 が入球可能（入球センサ 3 7 6 A a によって遊技球 9 9 が検出可能）に遊技動作として開放作動され得り、その後に、遊技動作部としての第 2 非電動役物 3 9 B が入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 B に遊技球 9 9 が入球可能（入球センサ 3 7 6 B a によって遊技球 9 9 が検出）に遊技動作として開放作動され得る。

10

【 3 7 3 9 】

また、本実施形態では、遊技動作部としての第 2 非電動役物 3 9 B の配設位置が、遊技機 1 0（遊技盤 3 1）を正面視した状態において遊技動作部としての第 1 非電動役物 3 9 A の配設位置よりも垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側である。そのため、遊技条件として、a 時短遊技状態において普図当たり抽選での普図当たりの成立により遊技動作部としての普通電動役物 3 7 2 が動作されることで流入領域としての導入口 3 7 1 から遊技球 9 9 が流入した場合、先に垂直方向の下方側又は遊技球 9 9 の流下方向の下流側の遊技動作部としての第 1 非電動役物 3 9 A が遊技動作として開放作動され得り、その後に、垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側の遊技動作部としての第 2 非電動役物 3 9 B が遊技動作として開放作動され得る。

20

【 3 7 4 0 】

このように、本実施形態の遊技機では、a 時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たりの発生により普通電動役物 3 7 2 が動作された場合、普通電動役物 3 7 2 に向けて遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を連続的に打ち出すことで、第 1 非電作動口 3 7 6 A 及び第 2 非電作動口 3 7 6 B に順次遊技球 9 9 が入球され、前記右側領域に連続的に打ち出された遊技球 9 9 のうちの先に打ち出された遊技球 9 9 が先に動作が実行された垂直方向の下方側又は遊技球 9 9 の流下方向の下流側の第 1 非電動役物 3 9 A（第 2 入賞口 3 1 5 A）に到達し、後続の遊技球 9 9 が後に動作が実行された垂直方向の上方側又は遊技球 9 9 の流下方向の上流側の第 2 非電動役物 3 9 B（第 2 入賞口 3 1 5 B）に到達する。つまり、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B の動作順序（第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B の開放順序）と、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B への遊技球 9 9 の到達順序（第 2 入賞口 3 1 5 A 及び第 2 入賞口 3 1 5 B への遊技球 9 9 の入球順序）とを一致させることができる。そのため、a 時短遊技状態での普図当たりの発生により普通電動役物 3 7 2 が動作されてから極力短時間（例えば最短時間）で、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B の動作を実行させ、かつ第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させて大当たり抽選処理を実行させることが可能になる。その結果、遊技者は、普図当たりが成立した場合、遊技者が遊技性を理解していなくとも、普通電動役物 3 7 2 に向けて遊技球 9 9 を連続的に遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出すだけで、第 1 非電動役物 3 9 A 及び第 2 非電動役物 3 9 B に遊技球 9 9 が到達することに基づく処理を実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、a 時短遊技状態での普図当たりが発生した場合、普通電動役物 3 7 2 に向けて遊技球 9 9 を連続的に打ち出すという簡易な発射操作を行うことで、a 時短遊技状態での普図当たりが発生した場合の恩恵、即ち第 2 入賞口 3 1 5 A , 3 1 5 B に遊技球 9 9 を入球させて大当たり抽選処理の実行を極力短時間（例えば最短時間）で受けることができるため、遊技性が複雑化されることなく遊技の興趣を向上させることが可能になる。

30

40

【 3 7 4 1 】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ~ 第 6 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 3 7 4 2 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適

50

用することも可能である。

【 3 7 4 3 】

[第 7 の 実 施 形 態]

従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報（例えばカスタム情報）を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、遊技機に外部からの入力を可能とする場合、より好適に入力を可能とする構成が望まれる。

【 3 7 4 4 】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（ 4 1 ）と、 10

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（ 3 6 1 , 3 6 2 ）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（ 4 1 ）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（ 3 4 1 , 3 9 等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（ 5 1 ）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ N F C 通信又は B l u e t o o t h 通信での無線入力）が可能な入力手段（ 1 9 2 , 1 9 3 ）と、 20

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態（ N F C 通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（ 1 9 2 ）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ N F C 通信によるスマートフォン S P 等の検出状態）となる検出手段（ 1 9 0 ）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第 1 の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（ 1 9 2 B ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（ 1 9 2 B a の N F C 接続情報）を出力する出力手段（ 1 9 0 ）を備え、 30

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（ B l u e t o o t h 接続情報）の入力を検出した第 2 の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする。

【 3 7 4 5 】

入力手段は、演出実行手段に対して遊技者による所定の入力が可能であればよい。入力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力が可能入力部、無線入力が可能入力部、通電による入力部、金属配線による有線入力が可能入力部、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出による入力部、タッチパネル式による入力部、光学的検出（光検出又は光遮断検出）による入力部、電波検出による入力部、電磁波検出による入力部、 N F C （ N e a r F i e l d C o m m u n i c a t i o n ）通信による入力部、 B l u e t o o t h 通信による入力部、赤外線通信による入力部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。 40

【 3 7 4 6 】

所定の待機状態は、検出対象の検出に対する待機状態であればよい。所定の待機状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力の検出待機状態、無線入力の検出待機状態、通電検出待機状態、金属配線による有線入力の検出待機状態、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出待機状態、タッチパネルの入力検出待機状態、光学的検出（光検出又は光遮断検出）待機状態、遊技球の入球により特別図柄を変動表示させる入賞口への遊技球の入球検出待機状態、電波検出待機状態、電磁 50

波検出待機状態、NFC通信による検出待機状態、Bluetooth通信による検出待機状態、赤外線通信による検出待機状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3747】

検出手段は、検出対象の近接又は接触を検出できるものであればよい。検出手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線入力を検出可能な検出部、無線入力を検出可能な検出部、通電検出部、金属配線による有線入力を検出可能な検出部、押しボタン式やレバー式などの操作部に対する操作に基づく接触検出可能な検出部、タッチパネルの入力待機状態、光学的検出部（光検出部又は光遮断検出部）、電磁波検出部、NFC通信の検出部、Bluetooth通信の検出部、赤外線通信の検出部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【3748】

所定の記憶部は、演出実行手段に関連した複数の情報を記憶可能なものであればよい。所定の記憶部としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、揮発性メモリ、不揮発性メモリ、ROM（マスクROMやPROM）、RAM（SRAMやDRAM）、フラッシュメモリ（NOR型EEPROM、NAND型EEPROM）、メイン基板（メイン制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちのメイン基板（メイン制御装置）からのコマンドを入力情報として受信する基板（制御装置）に設定される記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちの図柄表示装置での画像表示制御を行う画像制御基板（画像制御装置）に設定される画像記憶領域、サブ基板（サブ制御装置）のうちの無線通信制御を行う無線制御基板（無線制御装置）に設定される記憶領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【3749】

複数の情報は、演出実行手段に関連した情報であればよい。複数の情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、各種演出要素において遊技演出を実行するための情報、画像情報、音声情報、ランプ制御パターン情報、可動役物制御パターン情報、所定の遊技演出を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報、所定の遊技演出をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報、カスタム設定の内容に関する情報、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための遊技機に設けられるBluetoothや無線LAN（例えばWiFi（登録商標））の接続情報（例えばアドレス、機器名、パスワード）、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間のBluetooth通信を可能とするための情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

【3750】

出力手段は、演出実行手段に関連した複数の情報の出力制御（出力処理）であればよい。出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、有線による出力制御（出力処理）、無線による出力制御（出力処理）、通電による出力制御（出力処理）、金属配線による有線出力制御（出力処理）、電波による出力制御（出力処理）、電磁波による出力制御（出力処理）、NFC通信の出力制御（出力処理）、Bluetooth通信の出力制御（出力処理）、赤外線通信の出力制御（出力処理）、演出要素での出力制御（出力処理）、画像表示可能な液晶表示装置などの画像表示装置での画像表示制御（画像表示処理）、スピーカでの音声出力制御（音声出力処理）、遊技機外部への情報の出力制御（出力処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

40

【3751】

所定の情報は、出力された複数の情報に対応した入力情報であればよい。所定の情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば、複数の情報と同一の情報、複数の情報とリンク付けされた情報、各種演出要素において遊技演出を実行するための情報に対応

50

した入力情報、画像情報に対応した入力情報、音声情報に対応した入力情報、ランプ制御パターン情報に対応した入力情報、可動役物制御パターン情報に対応した入力情報、所定の遊技演出を通常設定（デフォルト設定）から実行頻度や大当たり期待度をカスタム設定するための情報に対応した入力情報、所定の遊技演出をカスタム設定から通常設定（デフォルト設定）に変更するための情報、カスタム設定の内容に関する情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を行うための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の無線通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の NFC 通信を可能とするための情報に対応した入力情報、遊技機外部からカスタム設定を可能とするために遊技機と外部機器との間の Bluetooth 通信を可能とするための情報に対応した入力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3752】

ところで、従来、遊技機においては、遊技機の外部（例えば遊技者）からの情報（例えばカスタム情報）を入力可能とし、興趣や利便性の向上を図るものがあるが、遊技機に対する入力方法が煩雑であると、遊技者が入力機能を利用しなくなる恐れがあるため、遊技機に外部からの入力を可能とする場合、より好適に入力を可能とする構成が望まれる。

【3753】

本発明では、
所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（41）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（361, 362）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（41）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（341, 39等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（51）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（NFC通信又はBluetooth通信での無線入力）が可能な入力手段（192, 193）と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態（NFC通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（192）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（NFC通信によるスマートフォンSP等の検出状態）となる検出手段（190）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（192B）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（192BaのNFC接続情報）を出力する出力手段（190）を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Bluetooth接続情報）の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする。

【3754】

このような本発明では、例えば各種カスタムの興趣や利便性を向上させることができる。具体的には、例えば、本発明では、遊技機に第1の入力を行うことで演出実行手段に所定の設定情報の入力等を行うための第2の入力に必要な複数の情報を出力させることができる。そのため、出力された複数の情報を基に容易に第2の入力を行うことが可能になる

。より具体的には、本発明では、例えば所定の検出対象（スマートフォン等）が検出されることで第1の入力状態となった場合に出力される複数の情報（192BaのNFC接続情報）に対応した所定の情報（Bluetooth接続情報）の入力を検知することで第2の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素（図柄表示部341等）での変動演出の設定可能情報に関する情報（カスタム情報）の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第1の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第2の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）であることを特定できる。また、第2の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象（例えばスマートフォンなどの携帯通信端末）に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定（カスタム）を簡易な操作によって実行することが可能になる。

10

【3755】

より具体的には、例えば、本実施形態では、遊技機10（入力部であるBluetooth通信部193A）とスマートフォンSPとのBluetooth接続を確立し、Bluetooth通信によって、遊技機10においてスマートフォンSPからの入力情報を受信（入力）可能とすると共に、遊技機10からスマートフォンSPに出力情報を送信（出力）できる。そのため遊技者は、遊技機10の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態（第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球待機状態）となるまで待つことなく、また遊技機10において操作ボタン20や選択決定部21を操作することなく、スマートフォンSPに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、利便性が向上する。

20

【3756】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機10の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、着席した状態で、かつスマートフォンSPにおいて遊技履歴を確認できるため、利便性が向上される。

【3757】

以下、本実施形態について、図290～図330を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態の理解に重要な事項については、前述の第1の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

30

【3758】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、入力手段としての「入力部」を備え、また所定の待機状態としての「検出待機状態」を備え、また検出手段としての「検出部」を備え、また記憶部としての「記憶領域」を備え、また複数の情報としての「記憶情報」を備え、また出力手段としての「出力制御（処理）」を備え、また所定の情報としての「入力情報」を備え、また設定可能情報としての「入出力情報」を備える。

【3759】

[遊技機10の構成]

まず、図290～図292を参照しつつ遊技機10の構成について説明する。ここで、図290は本実施形態に係る遊技機10の構成の一例を示す斜視図、図291は図290に示す遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図、図292は図290に示す遊技機10の上皿23を上側から見た一例を示す図である。

40

【3760】

[前面枠11の構成]

図290に示すように、前面枠11は、外枠14で左端部が回動可能に支持されることにより外枠14に対して開閉可能である。また、内枠12は、前面枠11で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠11に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット13は、内枠12で左端部が回動可能に支持されることにより内枠12に対して開閉

50

可能である。前面枠 1 1 は、前述の第 1 の実施形態と同様に、発射ハンドル 2 2、上皿 2 3、下皿 2 4、操作ボタン 2 0、選択決定部 2 1、パネル 2 5、スピーカ 2 6、及び電飾部 2 7などを備える。

【3761】

図 2 9 0 及び図 2 9 1 に示すように、発射ハンドル 2 2 は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで遊技球発射機構 3 2 から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する回転操作量に応じて、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させて第 1 特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート 3 1 7 R 及び第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口 3 1 6 に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル 2 2 に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

10

【3762】

上皿 2 3 は、パネル 2 5 の下方に配置されており、前述の払出機構 1 3 0 の払出装置 1 3 2 から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を 1 列に整列させた状態で遊技球発射機構 3 2 に導くために用いられる。また、下皿 2 4 は、上皿 2 3 のさらに下方に設けられており、上皿 2 3 で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

20

【3763】

図 2 9 0 及び図 2 9 2 に示すように、操作ボタン 2 0 は、上皿 2 3 の前方側に設けられる入力部である。操作ボタン 2 0 は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力情報である入力信号を切り換える検出部としての操作スイッチ 2 0 a (図 2 9 3 参照)を備える。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、操作ボタン 2 0 の操作状態(操作(入力)あり及び操作(入力)なし)を判断することが可能である。この操作ボタン 2 0 は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する大当たり抽選の結果に対応する入力情報に基づいて実行される特図遊技でのサブ制御ユニット 3 3 2 による出力制御(出力処理)により実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での検出待機状態の操作ボタン 2 0 に対する遊技者による操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

30

【3764】

なお、操作ボタン 2 0 の設置位置は、上皿 2 3 の前方側に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば上皿 2 3 やその近辺の他、前面枠 1 1 の任意の位置であってよい。また、操作ボタン 2 0 は、一つに限らず二つ以上であってもよく、ボタンでない他の公知な構成の操作部で代用可能である。また、操作ボタン 2 0 は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。この場合、ジョグダイヤルに対する操作によって、各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢(項目)、例えば演出ステージ(背景演出)、キャラクタ、言語及び大当たり遊技時の楽曲の他、所定演出の選択頻度や大当たり期待度などの遊技設定から所望とする項目を仮選択でき、操作ボタン 2 0 に対する操作によって仮選択された選択肢(項目)を選択することが可能になる。

40

【3765】

また、操作ボタン 2 0 などの遊技者による操作を受け付ける入力部としての操作手段は、1 つでもよいが複数設けてもよい。前記操作手段としては、操作ボタン 2 0 の他に、例えば回転可能なハンドル、回動可能なレバー、前後や上下などに進退(往復移動)可能な押し込み部材、後述の図柄表示部 3 4 1 やサブ可動表示部 3 8 に設けられるタッチパネル、又はこれらの操作手段の 2 以上の組み合わせ(例えば回転と進退が可能な操作手段)などが挙げられ、これらの操作手段に操作ボタン 2 0 を設けたもの(例えばハンドルやレバ

50

ーに操作ボタン20やタッチパネルを設けた操作手段)であってもよい。

【3766】

選択決定部21は、遊技者により操作される入力部であり、例えば特図遊技や大当たり遊技が実行されていない待機状態において遊技者の押下操作(入力操作)を受け付け、遊技者による各種設定(カスタム)を行う場合に利用される押しボタンである。各種設定(カスタム)としては、例えば遊技演出において登場するキャラクタの設定、各種遊技演出(例えば特定リーチ演出、先読み演出、保留表示変化演出)の実行頻度や大当たり期待度の設定など、言語設定、遊技履歴の閲覧などが挙げられる。この選択決定部21は、複数の選択ボタン21A及び決定ボタン21Bを含む。

【3767】

このように、遊技機10では、操作部20や選択決定部21に対する操作によってカスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。これは、遊技機10では、後述のように、スマートフォンSPなどの携帯通信端末との通信によってカスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能であるが、遊技者の全てがNFC通信やBluetooth通信が可能なスマートフォンSPなどの携帯通信端末を所持している訳ではないため、このような遊技者でもカスタム設定などを行えるように遊技機10に設けられる操作部20や選択決定部21などの各種入力部に対する直接入力によってカスタム設定を可能としている。

【3768】

複数の選択ボタン21Aは、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢(項目)から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作される入力部であり、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン21Bが操作されることによって仮選択された内容が確定される(RAM512に記憶される)状態であることを意味する。これらの選択ボタン211~214のそれぞれは、音声ランプ制御装置5に対する入力情報である入力信号を切り換える検出部としての上選択操作スイッチ211a、下選択操作スイッチ211b、左選択操作スイッチ211c、及び右選択操作スイッチ211dを備える(図293参照)。検出部であるスイッチ211a~211dは、音声ランプ制御装置5の入出力I/Fに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置5では、各スイッチ211a~211dの入力信号に基づいて、各選択ボタン211~214に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【3769】

また、本実施形態では、入力部である各選択ボタン211~214に対する操作が開始されたことが検出される場合に、各選択ボタン211~214に対する操作が行われたと判断される。もちろん、各選択ボタン211~214に対する操作が継続していること、又は操作が終了したことが検出される場合に、各選択ボタン211~214に対する操作が行われたと判断されるようにしてもよい。

【3770】

一方、決定ボタン21Bは、仮選択された項目を決定するために遊技者によって操作される。また、入力部である決定ボタン21Bは、後述の音声ランプ制御装置5に対する入力情報である入力信号を切り換える検出部である決定操作スイッチ21Baを備える。決定操作スイッチ21Baは、音声ランプ制御装置5の入出力I/Fに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置5では、決定操作スイッチ21Baの入力信号に基づいて、決定操作スイッチ21Baに対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【3771】

また、複数の選択ボタン21A(211~214)及び決定ボタン21Bに代えて、後述の図柄表示部341やサブ可動表示部38を遊技者の操作を受け付けるタッチパネルを備えるものとし、そのタッチパネルを操作手段として設けられることも考えられる。また、複数の選択ボタン21A(211~214)に代えて、ジョグダイヤルなどの回転部材を設けることも考えられる。また、検出部である選択操作スイッチ211a~211d及び決定操作スイッチ21Ba(図293参照)は、接点式スイッチなどであるが、遊技者

10

20

30

40

50

による操作の有無（入力情報の入力の有無）を検出するために用いることが可能であれば、例えば圧電素子などであってもよい。

【 3 7 7 2 】

図 2 9 2 に示すように、上皿 2 3 の前方左方側（操作ボタン 2 0 の左方側）には、接触部 1 9 が設けられている。この接触部 1 9 は、遊技者が所有するスマートフォンなどの携帯通信端末を接触（又は一定距離以下まで近接）させることで、遊技機 1 0 と携帯通信端末との Bluetooth 接続を可能とする部分である。そして、遊技者が接触部 1 9 に携帯通信端末を接触（又は一定距離以下まで近接）させることで、遊技機 1 0 と携帯通信端末との間で NFC（Near Field Communication）通信による入力制御（入力処理）や出力制御（出力処理）が実行可能となる。また、本実施形態では、詳細は後述するが、遊技機 1 0 と携帯通信端末との間で NFC 通信を契機として遊技機 1 0 と携帯通信端末との間で Bluetooth 通信による入力制御（入力処理）や出力制御（出力処理）が実行可能である。これにより、本実施形態では、遊技者がスマートフォン SP などの携帯通信端末を利用して、遊技機 1 0 での各種遊技設定（例えばリーチ演出、先読み演出、保留表示変化演出などの各種演出の実行頻度や大当たり期待度の設定）を実行し、遊技機 1 0 から携帯通信端末に遊技履歴などの遊技情報を携帯通信端末に対する簡易な操作によって取得することが可能になる。

10

【 3 7 7 3 】

なお、接触部 1 9 の設置位置は、上皿 2 3 の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠 1 1 の任意の位置であってもよい。また、接触部 1 9 は、一つに限らず二つ以上であってもよく、接触部 1 9 と同機能なものを、遊技者の操作が不能で遊技ホール側の人間が操作可能な位置（例えば遊技盤 3 1 の裏面側など）に追加で設けることも考えられる。

20

【 3 7 7 4 】

[内枠 1 2 の構成]

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 を備える。内枠 1 2 は、前述のように前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。そのため、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 は、前面枠 1 1 に対して開閉可能である。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 3 1 の盤面上の記載を省略している。

30

【 3 7 7 5 】

制御ユニット 3 3 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられており、メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 を有する。なお、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 からサブ制御ユニット 3 3 2 の一方向に、制御内容を指示するためのコマンド（制御信号）が送信される。メイン制御ユニット 3 3 1 及びサブ制御ユニット 3 3 2 の詳細については後段で詳述する。

【 3 7 7 6 】

図 2 9 1 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レーン 3 1 1、外レーン 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、サブ可動表示部 3 8、及び可動役物部材 3 9 が設けられている。

40

【 3 7 7 7 】

内レーン 3 1 1 及び外レーン 3 1 2 は、遊技球発射機構 3 2 から発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レーン 3 1 1 及び外レーン 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。

【 3 7 7 8 】

一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、及びアウト口 3 1 8 には、遊技盤 3 1 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、

50

遊技盤 3 1 の背面側には、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な検出部である入球センサ 3 1 3 a、3 1 4 a、3 1 5 a、3 1 6 a (図 2 9 3 参照) が設けられている。また、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及びアウト口 3 1 8 の開口部を通過した遊技球は、遊技盤 3 1 の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ 3 1 8 a (図 2 9 3 参照) によって検出される。スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R は、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R を通過する遊技球を個別に検出可能な検出部である入球センサ 3 1 7 L a、3 1 7 R a (図 2 9 3 参照) を有する。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 L を通過する可能性があり、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 R を通過する可能性がある。そして、入球センサ 3 1 7 L a、3 1 7 R a (図 2 9 3 参照) での遊技球の通過が検出されることを契機として第 2 入賞口 3 1 5 を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普通当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、前述の電動役物 3 1 5 b の開放によって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能とされる。

10

【3 7 7 9】

ここで、本実施形態の遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態の遊技機 1 0 と同様に、いわゆるルーブ確変機として構成されている。即ち、本実施形態の遊技機 1 0 では、大当たり抽選が、通常遊技状態 (低確率モードかつ低頻度サポートモード)、時短遊技状態 (低確率モードかつ高頻度サポートモード) 及び確変遊技状態 (高確率モードかつ高頻度サポートモード) で実行される。そして、時短遊技状態及び確変遊技状態では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出すことで、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させることが可能であり、通常遊技状態では、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出すことで、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させることが可能である。

20

【3 7 8 0】

検出部である入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a、3 1 7 L a、3 1 7 R a、及びアウト玉センサ 3 1 8 a (図 2 9 3 参照) はメイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a、3 1 7 L a、3 1 7 R a、及びアウト玉センサ 3 1 8 a の検出結果は入力情報としてメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。メイン制御ユニット 3 3 1 (MPU 4 1) は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a での検出結果 (入力情報) に応じて払出制御装置 7 に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する出力処理 (出力制御) を実行する。以下、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a により遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット 3 3 1 (MPU 4 1) は、アウト玉センサ 3 1 8 a での検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構 3 2 によって遊技盤 3 1 に打ち出された発射遊技球数と一致する。

30

【3 7 8 1】

なお、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a、3 1 7 L a、3 1 7 R a、及びアウト玉センサ 3 1 8 a は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサなどの検出部であってもよい。

40

【3 7 8 2】

遊技機 1 0 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が検出部である入球センサ 3 1 4 a 又は入球センサ 3 1 5 a によって検出されると、メイン制御ユニット 3 3 1 により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 は、大当たり抽選での抽選結果に従った入力情報に基づく出力制御 (出力処理) によってメイン表示部 3 6 での表示の出力制御 (出力処理) を実行する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 による抽選結果である入力情報は、出力制御 (出力処理) によってサブ制御ユニット 3 3 2 に送信され、サブ制御ユニット 3 3 2 は、抽選結果に従った出力制御 (出力処理) によって可変表示ユニット 3 4 の表示などを制御する。

【3 7 8 3】

50

図 2 9 1 に示すように、可変表示ユニット 3 4 は、遊技盤 3 1 の略中央部に形成されている開口 3 1 A を通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどのサブ制御ユニット 3 3 2 によって出力制御（出力処理）される図柄表示部 3 4 1 を有している。この図柄表示部 3 4 1 は、出力情報に基づいて静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部 3 4 1 の表示内容は、サブ制御ユニット 3 3 2 によって出力制御される。具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入球に応じてメイン制御ユニット 3 3 1 により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた出力情報に基づいて飾り図柄 7 1 5 の変動表示演出、及び変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が行われる。また、図柄表示部 3 4 1 は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機 EL ディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機 EL ディスプレイとを組み合わせただけのものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

10

【 3 7 8 4 】

例えば、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄 7 1 5 の変動表示演出は、例えば「 1 」～「 9 」の数字が付された複数種類の飾り図柄 7 1 5 が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄 7 1 5 の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄 7 1 5 の種類が「 1 」～「 9 」の 9 種類である。

【 3 7 8 5 】

ここで、本実施形態では、変動表示演出及び大当たり遊技演出が実行されていない期間（第 1 又は第 2 入賞口 3 1 4 , 3 1 5 への遊技球の入球の検出待機状態）において、遊技者による入力部としての選択決定部 2 1（複数の選択ボタン 2 1 A（ 2 1 1 ~ 2 1 4 ）及び決定ボタン 2 1 B）に対する入力操作に応じて、検出待機状態において大当たり遊技演出及び変動遊技演出に対する遊技設定などの遊技者によるカスタム設定を行うことができる。遊技者がカスタム設定を行う場合、図柄表示部 3 4 1 では、カスタム設定を行うのに必要な設定画面、例えばトップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3 がサブ制御ユニット 3 3 2 による出力制御（出力処理）に基づいて表示される。詳細は後述するが、例えば変動停止画面 7 1（図 3 0 9（ A ）参照）の表示状態において遊技者によって操作ボタン 2 0（図 2 9 0 及び図 2 9 2 参照）が操作されることでメニュー画面（図 3 0 9（ B ）参照）が表示される（図 3 0 8 参照）。また、メニュー画面（図 3 0 9（ B ）参照）の表示状態において遊技者によって選択決定部 2 1（図 2 9 0 及び図 2 9 2 参照）に対する所定の操作によって、カスタム一覧画面 7 3（図 3 0 9（ C ）参照）や遊技履歴画面（図 3 0 9（ D ）参照）が表示される。さらに、カスタム一覧画面 7 3（図 3 0 9（ C ）参照）の表示状態において、遊技者による選択決定部 2 1 に対する所定の操作によって所望のカスタム項目が選択された場合、選択されたカスタム項目に対応したカスタム画面（例えば言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6、キャラクタ選択画面 7 7（図 3 0 9（ E ）～図 3 0 9（ G ）参照））が表示されることで、各カスタム画面 7 5 ~ 7 7 において各種カスタム設定が可能となる。

30

【 3 7 8 6 】

一方、遊技機 1 0 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球によって大当たり抽選の結果が実行された場合、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技がメイン制御ユニット 3 3 1 による出力制御（出力処理）に基づいて開始されるが、この特図遊技では、サブ制御ユニット 3 3 2 による出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 において変動表示演出を実行する必要がある。そのため、遊技設定などの遊技者によるカスタム設定の実行中に特図遊技が開始される場合、図柄表示部 3 4 1 では、設定画面（例えばトップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3）よりも優先して飾り図柄 7 1 5 の変動表示画面に強制的に切り替えられる。これにより、遊技者は、遊技設定などの遊技者によるカスタム設定中であることを理由に飾り図柄 7 1 5 の変動表示が視認できないという不具合の発生を防止することができ、大当たり抽選の結果を確実に視認することがで

40

50

きる。

【 3 7 8 7 】

そして、遊技機 1 0 では、特図遊技において、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての飾り図柄 7 1 5 の変動が停止するように飾り図柄 7 1 5 の変動表示が、サブ制御ユニット 3 3 2 による出力制御（出力処理）によって実行される。より具体的に、飾り図柄 7 1 5 の変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って飾り図柄 7 1 5 が全て変動し、複数の飾り図柄 7 1 5 の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける飾り図柄 7 1 5 の変動が停止して所定時間が経過すると、当該飾り図柄 7 1 5 の変動表示が終了する。

10

【 3 7 8 8 】

図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄 7 1 5 の変動表示が終了すると、図柄表示部 3 4 1 では、1 又は複数の有効ラインに飾り図柄 7 1 5 が並んだ状態が、サブ制御ユニット 3 3 2 による出力制御（出力処理）によって表示されることになる。このとき、飾り図柄 7 1 5 の停止状態が、メイン制御ユニット 3 3 1 による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄 7 1 5 が有効ラインに並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄 7 1 5 の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄 7 1 5 のうち 1 6 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「7 7 7」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「7 7 7」以外の同じ飾り図柄 7 1 5 の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄 7 1 5 のうち予め 5 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「3 3 3」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「7 7 7」や「3 3 3」などの 1 6 R 確変大当たり又は 5 R 確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄 7 1 5 の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5 R 通常大当たり」の場合には、飾り図柄 7 1 5 のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「2 2 2」や「4 4 4」などの確変大当たりを示す飾り図柄 7 1 5 の組み合わせ以外の同じ飾り図柄 7 1 5 の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄 7 1 5 の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「3 2 3」又は「7 2 3」など）が表示される。

20

30

【 3 7 8 9 】

サブ可動表示部 3 8 は、サブ制御ユニット 3 3 2 によって出力制御（出力処理）される液晶ディスプレイなどの表示装置 3 8 1 を備え、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部 3 8 では、表示制御装置 6 の入出力 I / F 6 2 を介して M P U 6 1 に接続されており（図 2 9 3 参照）、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、M P U 6 1 の制御によって特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部 3 4 1 と共に、表示装置 3 8 1 において画像演出が実行される。

40

【 3 7 9 0 】

このようなサブ可動表示部 3 8 は、大当たり抽選の結果に対応する入力情報に基づいて実行される特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、サブ可動表示部 3 8 は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、サブ可動表示部 3 8 は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出

50

)に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【3791】

メイン表示部36は、遊技盤31の右上部に配置された普通図柄表示部361、第1特別図柄表示部362、第2特別図柄表示部363、第1特図保留数表示部364及び第2特図保留数表示部365を備える。

【3792】

メイン制御ユニット331によって出力制御(出力処理)される普通図柄表示部361は、普通図柄(普図)としてのLED対を含み、スルーゲート317L, 317Rへの入賞を契機として実行される電動役物315bを開放するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、LED対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331(MPU41)は、スルーゲート317L, 317Rへの入賞を契機としてLED対を点滅(普通図柄を変動表示)させ、変動表示時間の経過後に各LEDを点灯又は消灯(普通図柄を停止表示)させることによって普図当たり抽選の結果を表示させる。なお、普通図柄(普図)の変動表示及び停止表示により普図当たり抽選での抽選結果を表示することを「普通図柄遊技」又は「普図遊技」と称する。

10

【3793】

メイン制御ユニット331によって出力制御(出力処理)される第1特別図柄表示部362は、第1特別図柄(第1特図)としての7セグメント表示装置を含み、第1入賞口314への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第1特別図柄抽選(第1特図抽選、大当たり抽選)での抽選結果を、7セグメント表示装置における7つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331(MPU41)は、第1入賞口314への入賞を契機として7セグメント表示装置の7つのセグメントを点滅(第1特別図柄を変動表示)させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯(第1特別図柄を停止表示)させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第1特別図柄(第1特図)の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第1特別図柄遊技」又は「第1特図遊技」と称する。

20

【3794】

メイン制御ユニット331によって出力制御(出力処理)される第2特別図柄表示部363は、第2特別図柄(第2特図)としての7セグメント表示装置を含み、第2入賞口315への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第2特別図柄抽選(第2特図抽選、大当たり抽選)での抽選結果を、7セグメント表示装置における7つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331(MPU41)は、第2入賞口315への入賞を契機として7セグメント表示装置の7つのセグメントを点滅(第2特別図柄を変動表示)させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯(第2特別図柄を停止表示)させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第2特別図柄(第2特図)の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第2特別図柄遊技」又は「第2特図遊技」と称する。

30

【3795】

なお、以下においては、第1特別図柄(第1特図)及び第2特別図柄(第2特図)を「特別図柄」又は「特図」と称することがあり、第1特別図柄遊技(第1特図遊技)及び第2特別図柄遊技(第2特図遊技)を「特別図柄遊技」又は「特図遊技」と称することがある。

40

【3796】

メイン制御ユニット331によって出力制御(出力処理)される第1特図保留数表示部364は、4つLEDからなるLED群を含み、第1入賞口314への入賞により生じた第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数Nを、4つLEDの点灯回数によって表示する。

【3797】

50

メイン制御ユニット 331 によって出力制御（出力処理）される第 2 特図保留数表示部 365 は、4 つ LED からなる LED 群を含み、第 2 入賞口 315 への入賞により生じた第 2 特図遊技を実行する権利の保留数である第 2 特図保留数 M を、4 つ LED の点灯個数によって表示する。

【3798】

[遊技機 10 のシステム構成等]

次に、図 293 ~ 図 295 を参照しつつ、本実施形態の遊技機 10 のシステム構成等について説明する。

【3799】

図 293 は図 290 に示す遊技機 10 のシステム構成の要部の一例を示すブロック図であり、図 294 は図 290 に示す遊技機 10 の主制御装置 4 の MPU 41 における RAM 412 に設定される記憶領域である遊技情報格納エリア 412d の一例を示すブロック図であり、図 295 はサブ制御ユニット 332 の無線通信制御装置 190 の MPU 191 によって出力制御（出力処理）及び入力制御（入力処理）される NFC 通信モジュール 192 及び Bluetooth 通信モジュール 193 の一例を示すブロック図である。

10

【3800】

図 293 に示すように、本実施形態の遊技機 10 のシステム構成は、基本的に前述の第 1 の実施形態と同様であるが、サブ制御ユニット 332 に無線通信制御装置 190 が設けられている点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。なお、図 293 では、図 7 に記載された構成の一部が省略されているが、本実施形態の遊技機 10 は、図 293 に記載されていなくても、図 7 に記載された構成を少なくとも備えている。

20

【3801】

無線通信制御装置 190 は、遊技機 10 と、検出部による検知対象としてのスマートフォン SP などの携帯通信端末との間の無線通信に基づいて出力制御（出力処理）及び入力制御（入力処理）を実行するものである。ここで、無線通信制御装置 190 の詳細を説明する前に、図 294 を参照して主制御装置 4 の MPU 41 における記憶領域である RAM 412 に設定される遊技情報格納エリア 412d の一例を説明する。

【3802】

図 294 に示すように、記憶領域である遊技情報格納エリア 412d には、MPU 41 による出力制御（出力処理）によって店舗側のホールコンピュータに出力可能な遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア 412d には、遊技情報に関する記憶情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第 1 入賞口払出玉数」、「第 2 入賞口払出玉数」、「単位大当たり抽選回数」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「可変入賞口払出玉数」、及び「遊技設定値」に関する遊技情報（性能情報）が格納されている。なお、これらの遊技情報の説明は、第 1 の実施形態において行っているため省略する。

30

【3803】

また、遊技情報格納エリア 412d には、遊技履歴情報が格納されている。遊技履歴情報は、当該遊技機 10 において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報のうちの後述のようにサブ制御ユニット 332 に送信される遊技情報である。本実施形態では、遊技履歴情報として、「総特図遊技回数情報」、「特図遊技回数情報」、「総大当たり回数情報」、「初当たり回数情報」、「確変大当たり回数情報」、「通常大当たり回数情報」、「大当たり連荘回数情報」及び「大当たり当選特図遊技回数情報」を含む。但し、遊技履歴情報は、当該遊技機 10 で実行された遊技（特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報であればよく、図 294 に示す遊技情報には限定されない。例えば、サブ制御ユニット 332 に送信される遊技履歴情報は、図 294 に示す 8 個の遊技情報の一部を省略したものであっても、図 294 に示す 8 個の遊技情報に加えて、又は 1 個以上の遊技情報に代えて、他の情報（例えばベース情報や単位大当たり抽選回数）を含んでいてもよい。

40

【3804】

50

ここで、「総特図遊技回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の終了回数に関する遊技情報格納エリア412dでの記憶情報である。なお、「総特図遊技回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてからの高確率モード（確変遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の終了回数を含むものであってもよく、また、当該遊技機10の電源がオンにされてからの通常遊技状態（低頻度サポートモード）のみの特図遊技（大当たり抽選）の終了回数に関する情報であってもよく、当該遊技機10の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での特図遊技（大当たり抽選）の開始回数に関する情報であってもよい。

【3805】

10

「特図遊技回数情報」は、当該遊技機10において実行された大当たり遊技の終了後からの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の開始回数（いわゆるハマリ回数）に関する遊技情報格納エリア412dでの記憶情報である。但し、当該遊技機10での大当たり遊技の実行回数が0である場合には、遊技機10の電源がオンにされてからの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の実行回数に関する情報である。なお、「特図遊技回数情報」は、当該遊技機10において実行された大当たり遊技の終了後からの大当たり抽選の結果が連続して外れである特図遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【3806】

「総大当たり回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてからの大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア412dでの記憶情報である。なお、「総大当たり回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてからの大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

20

【3807】

「初当たり回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での大当たり抽選結果が大当たりであることで実行される大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア412dでの記憶情報である。なお、「初当たり回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてからの低確率モード（通常遊技状態及び時短遊技状態）での大当たり抽選結果が大当たりであることで実行された大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

30

【3808】

「確変大当たり回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてからの確変大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア412dでの記憶情報である。なお、「確変大当たり回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてから実行された確変大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

【3809】

「通常大当たり回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてからの通常大当たり遊技の開始回数に関する遊技情報格納エリア412dでの記憶情報である。なお、「通常大当たり回数情報」は、当該遊技機10の電源がオンにされてから実行された通常大当たり遊技の終了回数に関する情報であってもよい。

40

【3810】

「大当たり連荘回数情報」は、初大当たり遊技が開始されてから、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する通常大当たり遊技が終了までに開始された大当たり遊技の開始回数（大当たり連荘回数）に関する遊技情報格納エリア412dでの記憶情報である。即ち、大当たり連荘回数は、初当たり遊技に、高確率モード（確変遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりであることで開始された大当たり遊技の開始回数を加算したものである。例えば、大当たり連荘回数は、初大当たり遊技が通常大当たり遊技である場合には1回（単発）であり、初大当たり遊技が確変大当たり遊技、次が確変大当たり遊技、次が確変大当たり遊技、次が通常大当たり遊技である場合には4回である。また、「大当たり連荘回数情報」は、初大当たり毎の大当た

50

り連荘回数を含む。例えば、初大当たりが3回である場合、3個の大当たり連荘回数に関する情報を含む。

【3811】

なお、大当たり連荘回数は、大当たり遊技の終了回数を基準として計算してもよい。また、時短遊技状態において大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が開始される場合に、当該大当たり遊技を初当たりとせず大当たり連荘回数に加えて計算してもよい。即ち、大当たり連荘回数は、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることで初大当たり遊技が開始されてから、時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行するまでに開始又は終了した大当たり遊技の回数であってもよい。

【3812】

「大当たり当選特図遊技回数情報」は、通常大当たり遊技が終了してから、次に大当たり遊技が開始されるまで（大当たり抽選の結果が大当たりとなるまで）に実行された特図遊技（大当たり抽選）の回数に関する遊技情報格納エリア412dでの記憶情報であり、大当たり毎の大当たり当選特図遊技回数を含む。例えば、総大当たり回数が5回である場合には、5個の大当たり当選特図遊技回数に関する記憶情報を含む。

【3813】

なお、当該遊技機10での大当たり遊技の実行回数が0である場合には、遊技機10の電源がオンにされてから、大当たり遊技が開始されるまで（大当たり抽選の結果が大当たりとなるまで）に実行された特図遊技（大当たり抽選）の回数に関する情報であってもよい。

【3814】

このような遊技履歴情報は、後述の図299の遊技履歴情報更新処理において、特図遊技が終了するごとに更新される。そして、遊技履歴情報の更新があった場合には、更新後の遊技履歴情報が遊技履歴情報コマンドとして、主制御装置4によって実行される次のメイン処理における外部出力処理（図296のステップS1401）において、サブ制御ユニット332（音声ランプ制御装置5）に送信される。

【3815】

一方、サブ制御ユニット332（音声ランプ制御装置5）は、メイン制御ユニット331の出力制御（出力処理）によって送信された遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、サブ制御ユニット332に搭載された所定の記憶領域に記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。本実施形態のサブ制御ユニット332では、遊技履歴情報が、音声ランプ制御装置5のRAM512、及び無線通信制御装置190におけるBluetooth通信モジュール193の記憶領域193B（図295（B）参照）に記憶されている。音声ランプ制御装置5のRAM512に記憶された遊技履歴情報は、遊技機10の選択決定部21を利用して遊技設定を行う場合に参照され、無線通信制御装置190におけるBluetooth通信モジュール193の記憶領域193Bに記憶された遊技履歴情報は遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して遊技設定などのカスタム設定を行う場合に参照される。そして、サブ制御ユニット332（音声ランプ制御装置5）が遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、詳細は後述するが、音声ランプ制御装置5における記憶領域であるRAM512、及び無線通信制御装置190における入力部として機能し得るBluetooth通信モジュール193における記憶領域193Bの遊技履歴情報部193Bdに記憶された遊技履歴情報を更新（書き換え）が行われる。

【3816】

なお、本実施形態では、無線通信制御装置190におけるBluetooth通信モジュール193の記憶領域193Bに遊技履歴情報が記憶されるが、無線通信制御装置190において遊技履歴情報を記憶する場合、無線通信制御装置190における記憶領域であるRAM196に記憶するようにしてもよい。

【3817】

また、本実施形態では、遊技機10の入力部である選択決定部21を利用して参照され

10

20

30

40

50

る遊技履歴情報と、遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して参照される遊技履歴情報とが別々の記憶領域に記憶されているが、1つの記憶領域に遊技履歴情報を記憶しておき、この遊技履歴情報をデータ表示器や遊技機10の選択決定部21を利用して遊技履歴を参照する場合と、遊技者のスマートフォンなどの遊技機10の外部の携帯通信端末を利用して遊技履歴を参照する場合とで共用してもよい。このような遊技履歴情報を共用する場合の記憶領域としては、音声ランプ制御装置5のRAM512及び無線通信制御装置190のRAM196のうち的一方が考えられ、また表示制御装置6のRAM612であってもよく、遊技履歴情報の記憶専用に使われる記憶領域であってもよい。

【3818】

ここで、遊技機10のシステム構成の説明に戻り、図293に示すように、本実施形態のサブ制御ユニット332は、前述の第1の実施形態のサブ制御ユニット332とは異なり、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6に加えて、スマートフォンなどの遊技機10の外部の携帯通信端末に対して入力部及び出力部としても機能する無線通信制御装置190を備える。

【3819】

無線通信制御装置190は、遊技機10と、遊技機10の外部の携帯通信端末との間での無線通信による情報の入出力(送受信)を制御するものである。無線通信制御装置190が無線通信可能な携帯通信端末としては、NFC通信及びBluetooth通信によって情報の入出力(送受信)が可能でディスプレイを備えたものであればよく、例えばスマートフォン、PDA(Personal Digital Assistant)、ノートパソコンなどが挙げられる。以下においては、携帯通信端末が、NFC通信及びBluetooth通信が可能なスマートフォンである場合を例にして説明する。

【3820】

スマートフォンSPは、入力部及び出力部として機能し得るNFC通信モジュールSP1を備えることで他機器とNFC通信が可能であり、入力部及び出力部として機能し得るBluetooth通信モジュールSP2を備えることで他機器とBluetooth通信が可能なものもある。また、スマートフォンSPは、遊技機通信アプリSP3がインストールされていることで遊技機10と、NFC通信及びBluetooth通信による情報の送受信(入出力)が可能である。即ち、スマートフォンSPは、遊技機10とデータの送受信(入出力)を行うためには、NFC通信機能及びBluetooth通信機能を備えていることが必要であり、さらには、専用の遊技機通信アプリ(アプリケーション)SP3がインストールされていることが必要である。遊技機通信アプリSP3は、例えばインターネット回線を通じて専用のサーバにアクセスすることでダウンロードが可能である。また、遊技機通信アプリSP3は、遊技機10からダウンロードできるようにすることも考えられる。

【3821】

一方、無線通信制御装置190は、MPU191、NFC通信モジュール192、Bluetooth通信モジュール193の他、無線通信制御装置190の入力部及び出力部として機能する入出力I/F194などを備える。

【3822】

MPU191は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU191には、記憶領域としてROM195及びRAM196が内蔵されている。

【3823】

ROM195は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶領域として記憶された不揮発性の記憶領域である。RAM196は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶領域であり、MPU191によって実行される処理の一次記憶領域(作業領域)として使用される。なお、RAM196は、不揮発性の記憶領域であってもよい。

【3824】

無線通信制御装置190は、記憶領域としてのROM195に記憶されている制御プログラムに従った処理をMPU191によって実行することにより、スマートフォンSPと

10

20

30

40

50

NFC通信(13.56MHzの無線通信)及びBluetooth通信(2.4GHzの無線通信)が可能である。これにより、無線通信制御装置190は、スマートフォンSPとの情報(信号)の送受信(入出力)が可能である。

【3825】

入出力I/F194は、無線通信制御装置190に信号(情報)を入力情報として入力(受信)し、無線通信制御装置190から制御信号を出力(送信)する入出力インターフェースであり、音声ランプ制御装置5に接続されている。これにより、無線通信制御装置190は、音声ランプ制御装置5との信号(情報)を入出力(送受信)が可能である。また、無線通信制御装置190は、音声ランプ制御装置5を介しての表示制御装置6との信号(情報)を入出力(送受信)が可能である。これにより、無線通信制御装置190は、表示制御装置6の記憶領域であるROM611に記憶された遊技演出などのための画像データ(例えばキャラクタ画像や遊技設定画像のデータ)を、表示制御装置6を取得可能である。

10

【3826】

ここで、音声ランプ制御装置5には、主制御装置4による出力制御(出力処理)により送信された遊技履歴情報コマンドを含めた各種コマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置5は、遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、遊技履歴情報コマンドを出力制御(出力処理)により無線通信制御装置190に転送する(図306のコマンド判定処理のステップS3138及びS3139参照)。そのため、無線通信制御装置190は、音声ランプ制御装置5から転送された遊技履歴情報コマンドに基づいて、Bluetooth通信モジュール193の記憶領域としての遊技履歴情報部193Bdに記憶された記憶情報である遊技履歴情報の更新(書き換え)を行う。また、無線通信制御装置190は、音声ランプ制御装置5を介して、表示制御装置6に制御信号を出力(送信)することができる。そのため、無線通信制御装置190は、例えば音声ランプ制御装置5を介してコマンドを送信することで、表示制御装置6の記憶領域であるROM611の記憶情報である画像データ(例えばキャラクタ画像や遊技設定画像のデータ)に関する情報を要求することが可能である。

20

【3827】

図295(A)に示すように、NFC通信モジュール192は、無線通信制御装置190のMPU191による入力制御(入力処理)及び出力制御(出力処理)によって、遊技機10でのNFC通信を実現するものであり、NFC通信機能を備えたスマートフォンSPなどの携帯通信端末がNFC通信可能圏内に存在することを検出し、また遊技機10とのBluetooth通信のペアリングを行うために必要な情報をNFC通信可能圏内のスマートフォンSPなどの携帯通信端末に送信するものである。このNFC通信モジュール192は、入力部及び出力部としてNFC通信部192A及び記憶領域192Bを備える。

30

【3828】

NFC通信部192Aは、NFC通信機能を備えたスマートフォンSPなどの情報通信端末と、Type A、Type B又はType Fなど規格に沿ったNFC通信を行うものであり、例えばコイルアンテナなどとして形成された入力部の検出部として機能する通信用のアンテナを備えるものである。

40

【3829】

記憶領域192Bは、接続情報部192Ba及びバッファメモリ192Bbを備える。接続情報部192Baは、NFC通信機能を備えたスマートフォンSPなどの携帯通信端末が通信可能圏内に存在するときに送信する情報を記憶情報として格納している。具体的には、接続情報部192Baには、遊技機10の機種名a、Bluetooth通信モジュール193におけるBluetooth通信部193Aにアクセスするためのアドレスb、及びBluetooth通信のペアリングを確立するためのパスワードcが格納されている。接続情報部192Baに格納された機種名a、アドレスb及びパスワードcは、Bluetooth通信モジュール193の記憶領域193Bに格納された機種名A、ア

50

ドレスB及びパスワードCと対応している(同一である)。そして、Bluetooth通信モジュール193では、Bluetooth通信部193Aにおいて受信したアドレスが記憶領域193Bに格納されたアドレスBと対応する場合に機種名及びパスワードを受信し、Bluetooth通信部193Aにおいて受信した機種名及びパスワードが、記憶領域193Bに格納された機種名A及びパスワードCと対応する場合には、スマートフォンSPなどの送信先の携帯通信端末とのBluetooth通信のペアリングを実行する。

【3830】

ここで、NFC通信モジュール192の記憶領域192Bに格納された機種名a、アドレスb及びパスワードcのうち少なくとも1つは書き換えが可能である。これにより、後述のように、スマートフォンSPなどの携帯通信端末がNFC通信可能圏内に存在するときのBluetooth通信を制限することができ、また、制限されたBluetooth通信を再許容することができ、さらに、携帯通信端末とのBluetooth通信の新規なペアリングを実行できる。

10

【3831】

記憶領域としてのバッファメモリ192Bbは、NFC通信モジュール192の外部に出力する情報を一時的に記憶するものである。例えば、バッファメモリ192Bbは、NFC通信機能を備えたスマートフォンSPなどの携帯通信端末が通信可能圏内に現れたときに、例えば遊技機10の上皿23の接触部19に接触又は近接されたときに、当該携帯通信端末に送信する情報である接続情報部192Baに格納された機種名a、アドレスb及びパスワードcを一時的に記憶する。なお、バッファメモリ192Bbを省略し、記憶領域192Bから情報を送信するようにしてもよい。

20

【3832】

図295(B)に示すように、Bluetooth通信モジュール193は、無線通信制御装置190のMPU191による入力制御(入力処理)及び出力制御(出力処理)によって、遊技機10でのBluetooth通信を実現するものである。このBluetooth通信モジュール193は、入力部及び出力部としてのBluetooth通信部193A及び記憶領域193Bを備える。

【3833】

Bluetooth通信部193Aは、Bluetooth通信機能を備えたスマートフォンSPなどの情報通信端末とBluetooth通信を行うものであり、例えば検出部としての通信用のアンテナを備えるものである。

30

【3834】

記憶領域193Bは、接続情報部193Ba、お宝画像情報部193Bb、カスタム情報部193Bc、遊技履歴情報部193Bd及びバッファメモリ193Beを備える。

【3835】

接続情報部193Baは、NFC通信機能及びBluetooth通信機能を備えたスマートフォンSPなどの携帯通信端末がNFC通信可能圏内に存在するとき当該携帯通信端末からの接続要求に含まれるBluetooth接続情報が、当該携帯通信端末と遊技機10とのBluetooth通信のペアリングが可能であるか否かを判断するための情報を記憶情報として格納した記憶領域である。具体的には、接続情報部193Baには、遊技機10の機種名A、Bluetooth通信モジュール193におけるBluetooth通信部193AにアクセスするためのアドレスB、及びBluetooth通信のペアリングを確立するためのパスワードCが格納されている。接続情報部193Baに格納された機種名A、アドレスB及びパスワードCは、NFC通信モジュール192の記憶領域192Bに格納された機種名a、アドレスb及びパスワードcと対応している。即ち、スマートフォンSPなどの携帯通信端末は、NFC通信モジュール192から送信されて取得したアドレスbに基づいてBluetooth通信によってBluetooth通信部193Aにアクセスし、Bluetooth通信によってBluetooth通信部193AにNFC通信モジュール192から取得した機種名a及びパスワードcを送信

40

50

する接続要求を実行する。一方、Bluetooth通信部193Aは、自身のアドレスBにスマートフォンSPなどの携帯通信端末からアクセスにより接続要求を受けた場合、接続要求に含まれるスマートフォンSPなどの携帯通信端末から受信した機種名a及びパスワードcが、記憶領域192Bの接続情報部193Baに格納された機種名A及びパスワードCと合致する場合（Bluetoothの通信規格に適合した接続要求であると判断できる場合）、当該遊技機10とスマートフォンSPなどの携帯通信端末とのBluetooth通信のペアリングを確立する。

【3836】

なお、NFC通信モジュール192の記憶領域192Bに格納された機種名a、アドレスb及びパスワードcのうち少なくとも1つは書き換えが可能であったが、Bluetooth通信モジュール193の記憶領域193Bに格納された機種名A、アドレスB及びパスワードCは書き換え不能であってもよいし、これらのうちの少なくとも1つは書き換えが不能であってもよい。もちろん、NFC通信モジュール192の記憶領域192Bに格納された機種名a、アドレスb及びパスワードcの少なくとも1つを書き換え不能とする一方で、Bluetooth通信モジュール193の記憶領域193Bに格納された機種名A、アドレスB及びパスワードCの少なくとも1つを書き換え可能としてもよい。この場合には、スマートフォンSPなどの携帯通信端末がNFC通信可能圏内に存在するときのNFC通信モジュール192とのBluetooth通信の新規のペアリングの成立を制限することができ、また、制限されたBluetooth通信のペアリングを再許可することができ、さらに、携帯通信端末とのBluetooth通信の新規なペアリングを行うことができる。

【3837】

お宝画像情報部193Bbは、スマートフォンSPなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、無線通信制御装置190のMPU191による出力制御（出力処理）によって、スマートフォンSPなどの携帯通信端末にダウンロード可能な画像（お宝画像）に関する情報を格納した記憶領域である。お宝画像としては、例えば図柄表示部341において特図遊技や大当たり遊技で実行される画像演出に登場するキャラクタや特定シーンに関する画像が挙げられる。具体的には、お宝画像としては、画像演出でのキャプチャ画像や、画像演出とは別に設定されるダウンロード専用のオリジナルの画像が挙げられる。

【3838】

一方、スマートフォンSPなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリSP3の実行によって、お宝画像の送信要求を行うことで記憶領域であるお宝画像情報部193Bbに格納されたお宝画像に関する記憶情報を入力情報として受信した場合、お気に入りのお宝画像をダウンロードして携帯通信端末の記憶領域に保存することができる。例えば、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図326（A）参照）からお宝画像の項目をタップするなどして遊技機10にお宝画像情報の送信を要求した場合、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面にダウンロード可能なお宝画像一覧画面（図326（D）参照）が表示され、この一覧画面に対して遊技機通信アプリSP3で定められた所定の操作を行うことでお宝画像をダウンロード（保存）することができる。

【3839】

なお、お宝画像は、全ての画像が無条件にダウンロード可能としてもよいし、一部又は全部の画像を所定条件（例えば所定回数の大当たり、所定回数の大当たり連荘、所定回数の特図遊技の実行）が成立する場合にダウンロード可能とすることも考えられる。また、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面に表示されるお宝画像を、所定条件が成立する毎に追加することも考えられる。この場合の所定条件としては、例えば遊技機10と同種類の遊技機での遊技回数や大当たり遊技回数が所定回数に達することなどが考えられる。また、お宝画像情報部193Bbは省略可能である。例えば、表示制御装置6の記憶領域であるROM611に格納された記憶情報である画像情報をスマートフォンSPなどの携帯通信端末に送信することも考えられ、また遊技設定可能な項目としてはお宝画像の

10

20

30

40

50

ダウンロードを省略することも考えられる。

【3840】

カスタム情報部193Bcは、スマートフォンSPなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、無線通信制御装置190のMPU191による出力制御（出力処理）によってスマートフォンSPなどの携帯通信端末において設定可能な遊技カスタムに関する情報を格納した記憶領域である。遊技カスタム可能な項目としては、例えば特図遊技や大当たり遊技において実行される各種遊技演出（図柄表示部341やサブ可動表示部38の表示装置381での画像演出、可動役物部材39やサブ可動表示部38による可動役物演出、各種ランプ演出など）の構成演出の大当たり期待度や実行頻度、各種遊技演出において登場するキャラクタ、遊技説明などの文字表示や音声出力の言語（例えば日本語、中国語、韓国語、英語）が挙げられる。また、カスタム可能な遊技演出の具体例としては、特定リーチ演出、特定リーチ演出中のタイトル演出やセリフ演出、予告演出（例えばカットイン演出、群演出、タイマ演出）、先読み演出、保留表示変化演出、プレミア演出（例えば大当たり確定演出、確変大当たり確定演出、レアキャラクタ登場演出）などが挙げられる。

10

【3841】

一方、スマートフォンSPなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリSP3の実行によって、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面（図326（A）参照）からカスタム設定要求を行うことで、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面にカスタム可能な項目の一覧を示すカスタム一覧画面（図326（C）参照）を表示することができ、このカスタム一覧画面から目的のカスタム項目を選択した場合に、選択したカスタム項目のうちの設定可能な項目を示す画面（図326（C1）～図326（C3）参照）が表示され、遊技者が画面に対して遊技機通信アプリSP3で定められた所定の操作を行うことで、遊技機10の遊技性のカスタムを実行することができる。

20

【3842】

ここで、本遊技機10は、スマートフォンSPなどの携帯通信端末との通信によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。一方、遊技者の全てがNFC通信やBluetooth通信が可能なスマートフォンSPなどの携帯通信端末を所持している訳ではない。そのため、本遊技機10では、遊技機10に設けられた操作ボタン20や選択決定部21に対する操作による直接入力によっても各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能とされている。しかし、遊技機10に設けられた操作ボタン20や選択決定部21に対する操作による直接入力によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを行うことは、操作が煩雑になる可能性がある。そのため、スマートフォンSPなどの携帯通信端末との通信によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを実行可能とすることで、各種カスタム設定などを行う場合の操作の簡便化を図ることが可能になる。また、遊技機10では、各種カスタム設定などを行う場合、遊技機10に対する直接入力と、スマートフォンSPなどに対する入力とを選択できるようになるため、利便性が向上される。

30

【3843】

なお、記憶領域としてのカスタム情報部193Bcは、省略可能である。例えば、音声ランプ制御装置5のROM511や表示制御装置6のROM611などの他の記憶領域に格納された記憶情報であるカスタム情報を利用することが考えられ、また遊技設定可能な項目としては遊技カスタムを省略することも考えられる。

40

【3844】

遊技履歴情報部193Bdは、スマートフォンSPなどの携帯通信端末に送信される遊技設定などのカスタム設定に関わる記憶情報のうち、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面に表示可能な遊技履歴に関する情報を格納した記憶領域である。遊技履歴情報としては、例えば当該遊技機10において実行された遊技（例えば特図遊技や大当たり遊技）に関する遊技情報が挙げられる。具体的には、遊技履歴情報としては、例えば出力情報となり得る「総特図遊技回数情報」、「特図遊技回数情報」、「総大当たり回数情報」、「初当たり回数情報」、「確変大当たり回数情報」、「通常大当たり回数情報」、「大

50

当たり連荘回数情報」、「大当たり当選特図遊技回数情報」が挙げられる。

【3845】

一方、スマートフォンSPなどの携帯通信端末は、遊技機通信アプリSP3の実行によって、遊技履歴情報の送信要求を行うことで記憶領域である遊技履歴情報部193Bdに格納された遊技履歴に関する記憶情報を入力情報として受信した場合、遊技履歴情報をスマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面に表示することができる。例えば、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面に表示されたメニュー画面(図326(A)参照)から遊技履歴の項目をタップするなどして遊技履歴情報を要求した場合、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面に遊技履歴の一部又は全部が表示される(図326(B)参照)。

10

【3846】

なお、記憶領域としての遊技履歴情報部193Bdは、省略可能である。例えば、スマートフォンSPなどの携帯通信端末の画面に遊技履歴を表示する場合に、遊技機10の選択決定部21を利用した遊技設定を可能とするために音声ランプ制御装置5のRAM512や表示制御装置6のRAM612などの他の記憶領域に格納された記憶情報である遊技履歴情報を利用することが考えられ、また遊技設定可能な項目としては遊技履歴の表示を省略することも考えられる。

【3847】

記憶領域であるバッファメモリ193Beは、MPU191による出力制御(出力処理)によってBluetooth通信モジュール193の外部に出力する記憶情報を一時的に記憶するものである。例えば、バッファメモリ193Beは、スマートフォンSPなどの携帯通信端末とのBluetooth通信のペアリングが確立された場合に、スマートフォンSPなどの携帯通信端末に送信する情報を一時的に記憶するものである。なお、バッファメモリ193Beを省略し、記憶領域193Bから記憶情報を送信するようにしてもよい。

20

【3848】

[主制御装置4の処理]

次に、図296~図299を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行される処理について説明する。

【3849】

[主制御装置4のメイン処理]

図296に示すように、本実施形態のメイン処理は、図21を参照して説明した前述の第1の実施形態のメイン処理と基本的に同様であるが、特図遊技制御処理(ステップS1406)及び特定性能情報更新処理(ステップS1410)における一部の処理が、前述の第1の実施形態とは異なる。以下、これらの処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

30

【3850】

[特図遊技制御処理]

ここで、図297は、図296のメイン処理でのステップS1406において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図遊技制御処理では、前述の第1の実施形態での特図遊技制御処理と基本的に同様の処理が実行されるが、第1の実施形態での特図遊技制御処理とは、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示された場合(特図遊技が終了した場合)、遊技履歴情報の更新に必要なフラグ(特図変動回数加算フラグ、確変大当たり回数加算フラグ、通常大当たり回数加算フラグ)をオンに設定する処理が実行される点で異なる。

40

【3851】

<ステップS1901~S1909>

図297に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理のステップS1901~S1909では、MPU41は、前述の第1の実施形態での特図遊技制御処理のステップS1901~S1909と同様の処理を実行する。即ち、MPU41は、ステップS1901~

50

S 1 9 0 9として、主制御装置4のRAM 4 1 2に設定される記憶領域である特図保留格納エリア4 1 2 bの記憶情報が入力情報に基づいて更新されると共に、第1特図遊技又は第2特図遊技の進行の出力制御（出力処理）、例えば第1特別図柄表示部3 6 2での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部3 6 3での第2特別図柄の変動表示及び停止表示の制御を実行する。

【3 8 5 2】

<ステップS 1 9 1 0 ~ S 1 9 1 4 >

M P U 4 1は、ステップS 1 9 0 9の処理が終了した場合、特図変動回数加算フラグをオンに設定し（ステップS 1 9 1 0）、処理をステップS 1 9 1 1に移行する。この特図変動回数加算フラグは、特図遊技が終了したことを示すと共に、入力情報の有無に基づいて遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために必要なフラグであり、後述の特定性能情報更新処理における図2 9 9の遊技履歴情報更新処理のステップS 3 2 0 1において参照される。

10

【3 8 5 3】

ステップS 1 9 1 1では、M P U 4 1は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりであるか否かを判断する。

【3 8 5 4】

M P U 4 1は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（ステップS 1 9 1 1：Y e s）、確変大当たり回数加算フラグをオンに設定し（ステップS 1 9 1 2）、当該特図遊技制御処理を終了する。確変大当たり回数加算フラグは、後述の入力情報に基づく特定性能情報更新処理における図2 9 9の遊技履歴情報更新処理のステップS 3 2 0 6において、大当たり遊技の実行回数に関する記憶情報である遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために参照される。

20

【3 8 5 5】

一方、M P U 4 1は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（ステップS 1 9 1 1：N o）、特図変動が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであるか否かを判断する（ステップS 1 9 1 3）。

【3 8 5 6】

M P U 4 1は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ステップS 1 9 1 3：Y e s）、通常大当たり回数加算フラグをオンに設定し（ステップS 1 9 1 4）、当該特図遊技制御処理を終了する。通常大当たり回数加算フラグは、後述の特定性能情報更新処理における図2 9 9の遊技履歴情報更新処理のステップS 3 2 1 0において、大当たり遊技の実行回数に関する遊技履歴情報を更新するか否かを判断するために参照される。

30

【3 8 5 7】

一方、M P U 4 1は、特別図柄が停止表示されることで終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（ステップS 1 9 1 3：N o）、即ち当該大当たり抽選の結果が外れである場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【3 8 5 8】

ここで、特図変動回数加算フラグは、特別図柄が停止表示された場合、即ち特図遊技の終了時にオンに設定されるが、特図変動回数加算フラグは、特別図柄の変動表示が開始された場合、即ち特図遊技の開始時にオンに設定されるようにしてもよい。また、確変大当たり回数加算フラグ及び通常大当たり回数加算フラグは、特別図柄が停止表示された場合、即ち特図遊技の終了時に設定される得るが、確変大当たり回数加算フラグ及び通常大当たり回数加算フラグは、大当たり遊技の開始時又は終了時にオンに設定されるようにしてもよい。

40

【3 8 5 9】

[特定性能情報更新処理]

ここで、図2 9 8は、図2 9 6のメイン処理でのステップS 1 4 0 9において実行され

50

る特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特定性能情報更新処理では、前述の第1の実施形態での特定性能情報更新処理と基本的に同様に、ベース情報などの特定性能情報の記憶情報を更新する処理が実行されるが、第1の実施形態での特定性能情報更新処理とは、遊技履歴情報更新処理（ステップS2509）が実行される点で異なる。

【3860】

[遊技履歴情報更新処理]

本実施形態の遊技履歴情報更新処理では、主制御装置4のMPU41におけるRAM412に設定される記憶領域での遊技情報格納エリア412dに格納された記憶情報である遊技履歴情報を更新する処理が実行される。

10

【3861】

<ステップS3201及びS3202>

図299に示すように、本実施形態の特定性能情報更新処理では、MPU41は、特図変動回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3201）。即ち、MPU41は、特図遊技の終了により特図遊技回数情報などの更新を行うか否かを判断する。

【3862】

MPU41は、特図変動回数加算フラグがオンに設定されている場合（ステップS3201：Yes）、即ち特図遊技が終了したと判断される場合、特図遊技回数情報を更新し（ステップS3202）、処理をステップS3203に移行する。具体的には、例えば特図遊技回数情報における特図遊技回数カウンタの値に1を加算することで、特図遊技回数情報を更新する。

20

【3863】

一方、MPU41は、特図変動回数加算フラグがオフに設定されている場合（ステップS3201：No）、即ち特図遊技が終了したと判断されない場合、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

【3864】

<ステップS3203>

ステップS3203では、MPU41は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

30

【3865】

MPU41は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3203：Yes）、処理をステップS3205に移行する。

【3866】

一方、MPU41は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3203：No）、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合、総特図遊技回数情報を更新し（ステップS3204）、処理をステップS3205に移行する。具体的には、例えば総特図遊技回数情報における総特図遊技回数カウンタの値に1を加算することで、総特図遊技回数情報を更新する。

【3867】

ここで、総特図遊技回数情報の更新は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合に実行される。つまり、本実施形態では、総特図遊技回数が、低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態で実行された特図遊技の回数となり、高確率モードである確変遊技状態で実行された特図遊技の回数は含まれない。これにより、遊技者は、低確率モードの大当たり確率を遊技履歴に基づいて簡易に算出することができる。もちろん、総特図遊技回数は、確変遊技状態で実行された特図遊技の回数を含んでいてもよいし、通常遊技状態で実行された特図遊技の回数のみであってもよい。

40

【3868】

<ステップS3205及びS3206>

50

ステップS3205では、MPU41は、特図変動回数加算フラグをオフに設定する。さらに、MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりであることを示す確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3206)。

【3869】

MPU41は、確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合(ステップS3206: Yes)、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合、処理をステップS3207に移行する。

【3870】

一方、MPU41は、確変大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合(ステップS3206: No)、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合、処理をステップS3210に移行する。

10

【3871】

<ステップS3207~S3209>

確変大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合(ステップS3206: Yes)、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合、MPU41は、確変大当たり回数情報を更新し(ステップS3207)、処理をステップS3208に移行する。具体的には、例えば確変大当たり回数情報における確変大当たり回数カウンタの値に1を加算することで、確変大当たり回数情報を更新する。

20

【3872】

ステップS3208では、MPU41は、大当たり連荘回数情報を更新し、処理をステップS3209に移行する。具体的には、例えば大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値に1を加算することで、大当たり連荘回数情報を更新する。

【3873】

ステップS3209では、MPU41は、確変大当たり回数加算フラグをオフに設定し、処理をステップS3216に移行する。

【3874】

<ステップS3210>

確変大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合(ステップS3206: No)、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合、MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを示す通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3210)。

30

【3875】

MPU41は、通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合(ステップS3210: Yes)、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合、処理をステップS3211に移行する。

【3876】

一方、MPU41は、通常大当たり回数加算フラグがオフに設定されている場合(ステップS3210: No)、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでも通常大当たりでもなく外れである場合、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

40

【3877】

<ステップS3211~S3215>

通常大当たり回数加算フラグがオンに設定されている場合(ステップS3210: Yes)、即ち特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合、MPU41は、通常大当たり回数情報を更新し(ステップS3211)、処理をステップS3212に移行する。具体的には、例えば通常大当たり回数情報における通常大当たり回数カウンタの値に1を加算することで、通常大当たり回数情報

50

を更新する。

【3878】

ステップS3212では、MPU41は、大当たり連荘回数情報を更新する。具体的には、例えば大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値に1を加算することで、大当たり連荘回数情報を更新する。

【3879】

また、MPU41は、ステップS3212で更新された大当たり連荘回数を記憶し（ステップS3213）、大当たり連荘回数情報における大当たり連荘回数カウンタの値をクリアする（ステップS3214）。そして、MPU41は、通常変大当たり回数加算フラグをオフに設定し（ステップS3215）、処理をステップS3216に移行する。

10

【3880】

<ステップS3216>

ステップS3216では、MPU41は、総大当たり回数情報を更新し、処理をステップS3217に移行する。具体的には、例えば総大当たり回数情報における総大当たり回数カウンタの値に1を加算することで、総大当たり回数情報を更新する。

【3881】

<ステップS3217>

ステップS3217では、MPU41は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【3882】

MPU41は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3217：Yes）、処理をステップS3219にスキップする。

20

【3883】

一方、MPU41は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3217：No）、即ち特図遊技が終了時の遊技状態が低確率モードである通常遊技状態又は時短遊技状態である場合、初大当たり回数情報を更新し（ステップS3218）、処理をステップS3219に移行する。具体的には、例えば初大当たり回数情報における初大当たり回数カウンタの値に1を加算することで、初大当たり回数情報を更新する。

【3884】

<ステップS3219～S3221>

ステップS3219では、MPU41は、大当たり当選特図遊技回数情報において、ステップS3202において更新された特図遊技回数を、大当たり当選特図遊技回数として記憶する。また、MPU41は、特図遊技回数情報における特図遊技回数カウンタの値をクリアする（ステップS3220）。さらに、MPU41は、更新後の遊技履歴情報を音声ランプ制御装置5に送信する遊技履歴情報コマンドを設定し（ステップS3221）、当該遊技履歴情報更新処理を終了する。

30

【3885】

なお、遊技履歴情報コマンドは、主制御装置4によって実行される次のメイン処理における外部出力処理（図296のステップS1401）において、サブ制御ユニット332（音声ランプ制御装置5）に送信される。

40

【3886】

一方、サブ制御ユニット332（音声ランプ制御装置5）は、メイン制御ユニット331の出力制御（処理）により送信された遊技履歴情報コマンドを入力情報として受信した場合、サブ制御ユニット332に搭載された所定の記憶領域に記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）を行う。本実施形態のサブ制御ユニット332では、遊技履歴情報が、音声ランプ制御装置5のRAM512、及び無線通信制御装置190におけるBluetooth通信モジュール193の記憶領域193B（図295（B）参照）に記憶情報として記憶されている。音声ランプ制御装置5のRAM512に記憶された遊技履歴情報は、遊技機10の選択決定部21を利用して遊技設定を行う場合に参照され、無線通信制御装置190におけるBluetooth通信モジュール193の記憶領域193Bに記憶

50

された遊技履歴情報は遊技者のスマートフォンなどの携帯通信端末を利用して遊技設定を行う場合に参照される。そして、サブ制御ユニット332（音声ランプ制御装置5）が遊技履歴情報コマンドを受信した場合、詳細は後述するが、音声ランプ制御装置5のRAM512、及び無線通信制御装置190におけるBluetooth通信モジュール193における記憶領域193Bの遊技履歴情報部193Bdに記憶された遊技履歴情報の更新（書き換え）が行われる。

【3887】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図300～図316を参照しつつ、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される処理について説明する。

10

【3888】

[副タイマ割込処理]

図300に示すように、本実施形態の副タイマ割込処理においては、MPU51は、第1の実施形態の副タイマ割込処理と同様に、カウンタ更新処理（ステップS2701）、操作検出処理（ステップS2702）、コマンド判定処理（ステップS2703）、特図遊技演出制御処理（ステップS2704）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップS2705）を実行する。さらに、本実施形態の副タイマ割込処理においては、MPU51は、第1の実施形態とは異なり、遊技設定処理（ステップS2706）を実行する。また、本実施形態の副タイマ割込処理は、コマンド判定処理の一部の処理が第1の実施形態とは異なる。以下においては、本実施形態の副タイマ割込処理における第1の実施形態との相違点を説明すると共に、この相違点の理解に必要な処理についても併せて説明する。

20

【3889】

[操作検出処理]

まず、図300の副タイマ割込処理のステップS2702で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図301は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【3890】

図301に示すように、操作検出処理では、MPU41は、操作ボタン操作検出処理（ステップS2801）、操作検出パターン判定処理（ステップS2802）、選択ボタン操作検出処理（ステップS2803）、選択操作検出パターン判定処理（ステップS2804）、決定ボタン操作検出処理（ステップS2805）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップS2806）を実行する。

30

【3891】

[操作ボタン操作検出処理]

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップS2801）では、入力部である操作ボタン20の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機10では、MPU41によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では1msec間隔）で操作ボタン20の操作の有無（入力情報の有無）が判断されることになる。ここで、図302は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図302を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

40

【3892】

<ステップS2901～S2903>

図302に示すように、操作ボタン操作検出処理では、MPU41は、第2検出フラグの設定を第1検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップS2901）。次いで、MPU41は、第3検出フラグの設定を第2検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップS2902）。その後、MPU41は、操作スイッチ20aにより検出される操作ボタン20の操作状態を第3検出フラグに設定（上書き）し（ステップS2903）、当該操作検出処理を終了する。

【3893】

50

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 の処理が実行されることにより、操作ボタン 2 0 の操作履歴として 1 m s e c 間隔の直近の 3 回分の操作状態が第 1 検出フラグ ~ 第 3 検出フラグとして R A M 5 1 2 に記憶される。具体的に、第 3 検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第 2 検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第 1 検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【 3 8 9 4 】

[操作検出パターン判定処理]

図 3 0 1 の説明に戻り、操作検出処理でのステップ S 2 8 0 2 の操作検出パターン判定処理では、入力情報に基づいてオンオフが設定される第 1 操作検出フラグ、第 2 操作検出フラグ及び第 3 操作検出フラグに基づいて判定される入力部である操作ボタン 2 0 の操作履歴から操作ボタン 2 0 に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグからなり、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン 2 0 の操作状態を判定できる。例えば、第 1 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続されていると判定できる (図 3 0 4 (A) 参照)。また、第 2 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が開始されたと判定できる (図 3 0 4 (A) 参照)。また、第 3 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が終了したと判定できる (図 3 0 4 (A) 参照)。そして、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作がなされていないと判定できる (図 3 0 4 (A) 参照)。ここで、図 3 0 3 は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図 3 0 4 (A) は、操作ボタン 2 0 に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図 3 0 3 及び図 3 0 4 (A) を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【 3 8 9 5 】

< ステップ S 3 0 0 1 >

図 3 0 3 に示すように、操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、3 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 1 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 0 0 1)。ここで、M P U 4 1 は、第 1 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 3 0 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 3 0 0 2 に移行し、第 1 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 3 0 0 1 : N o)、処理をステップ S 3 0 0 5 に移行する。

【 3 8 9 6 】

< ステップ S 3 0 0 2 >

第 1 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 3 0 0 1 : Y e s)、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 0 0 2)。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 3 0 0 2 : Y e s)、処理をステップ S 3 0 0 3 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 3 0 0 2 : N o)、処理をステップ S 3 0 0 8 に移行する。

【 3 8 9 7 】

< ステップ S 3 0 0 3 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 3 0 0 2 : Y e s)、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 0 0 3)。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 3 0 0 3 : Y e s)、処理をステップ S 3 0 0 4 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 3 0 0 3 : N o)、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

【 3 8 9 8 】

< ステップ S 3 0 0 4 >

第3操作検出フラグがオンである場合(ステップS3003: Yes)、MPU41は、第1操作パターンフラグをオン、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し(ステップS3004)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1操作パターンフラグをオンに設定し、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定する(図304(A)参照)。そして、第1操作パターンフラグは、操作ボタン20の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第1操作パターンフラグがオンに設定されている場合、MPU41は、操作ボタン操作継続コマンドをRAM412に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置5に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置5は、操作ボタン20に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン20が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置5は、操作ボタン20が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン20に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

10

【3899】

<ステップS3005>

第1操作検出フラグがオフである場合(ステップS3001: No)、MPU41は、2回前の操作ボタン20の操作状態を示す第2操作検出フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3005)。ここで、MPU41は、第2操作検出フラグがオンである場合(ステップS3005: Yes)、処理をステップS3006に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合(ステップS3005: No)、処理をステップS3010に移行する。

20

【3900】

<ステップS3006>

第2操作検出フラグがオンである場合(ステップS3005: Yes)、MPU41は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3006)。ここで、MPU41は、第3操作検出フラグがオンである場合(ステップS3006: Yes)、処理をステップS3007に移行し、第3操作検出フラグがオフである場合(ステップS3006: No)、処理をステップS3010に移行する。

30

【3901】

<ステップS3007>

第3操作検出フラグがオンである場合(ステップS3006: Yes)、MPU41は、第2操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定する(ステップS3007)。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し(図304(A)参照)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第2操作パターンフラグは、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを(操作ボタン20の操作が開始されたか否か)を判断するための指標として利用される。このように、第2操作パターンフラグを用いて、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン20の3回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン20の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン20の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

40

【3902】

<ステップS3008>

第2操作検出フラグがオフである場合(ステップS3002: No)、MPU41は、

50

直近の操作ボタン 20 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 0 0 8)。ここで、MPU 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 3 0 0 8 : Yes)、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 3 0 0 8 : No)、処理をステップ S 3 0 0 9 に移行する。

【 3 9 0 3 】

< ステップ S 3 0 0 9 >

第 2 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 3 0 0 8 : No)、MPU 4 1 は、第 3 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 2 操作パターンフラグをオフに設定し (ステップ S 3 0 0 9)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU 4 1 は、操作ボタン 20 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 2 操作パターンフラグをオフに設定する (図 3 0 4 (A) 参照)。そして、第 3 操作パターンフラグは、操作ボタン 20 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを (操作ボタン 20 の操作が終了したか否か) を判断するための指標として利用することができる。

10

【 3 9 0 4 】

< ステップ S 3 0 1 0 >

第 3 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 3 0 0 3 : No)、第 2 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 3 0 0 5 : No)、第 3 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 3 0 0 6 : No)、又は第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 3 0 0 8 : Yes)、MPU 4 1 は、第 1 操作パターンフラグ、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し (ステップ S 3 0 1 0)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU 4 1 は、操作ボタン 20 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てをオフに設定する (図 3 0 4 (A) 参照)。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン 20 が非操作状態であると判定する。

20

【 3 9 0 5 】

[選択ボタン操作検出処理]

図 3 0 1 の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理 (ステップ S 2 8 0 3) では、MPU 4 1 は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

30

【 3 9 0 6 】

< 上選択ボタン操作処理 >

上選択ボタン操作処理では、MPU 4 1 は、入力部である上選択ボタン 2 1 1 の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図 3 0 2 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図 3 0 2 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

40

【 3 9 0 7 】

< 下選択ボタン操作処理 >

下選択ボタン操作処理では、MPU 4 1 は、入力情報の有無に基づいて下選択ボタン 2 1 2 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図 3 0 2 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図 3 0 2 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 3 9 0 8 】

50

< 左選択ボタン操作処理 >

左選択ボタン操作処理では、MPU41は、入力部である左選択ボタン213の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図302の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図302の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【3909】

< 右選択ボタン操作処理 >

右選択ボタン操作処理では、MPU41は、入力部である右選択ボタン214の操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図302の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図302の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【3910】

[選択操作検出パターン判定処理]

図301の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップS2804）では、MPU41は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

【3911】

< 上選択操作検出パターン判定処理 >

上選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第1上選択操作検出フラグ、第2上選択操作検出フラグ及び第3上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン211の操作履歴から上選択ボタン211に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図303の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図303の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【3912】

ここで、図304(B)に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、入力部である上選択ボタン211の3回分の入力情報に基づく操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【3913】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【3914】

さらに、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第2上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が終了したか否か）を判

10

20

30

40

50

断するための指標として利用される。

【 3 9 1 5 】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン211が非操作状態であると判定する。

【 3 9 1 6 】

< 下選択操作検出パターン判定処理 >

下選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第1下選択操作検出フラグ、第2下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン212の操作履歴から下選択ボタン212に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図303の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図303の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【 3 9 1 7 】

ここで、図304(C)に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、入力部である下選択ボタン212の3回分の入力情報に基づく操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 3 9 1 8 】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【 3 9 1 9 】

さらに、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第2下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 3 9 2 0 】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン212が非操作状態であると判定する。

【 3 9 2 1 】

< 左選択操作検出パターン判定処理 >

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第1左選択操作検出フラグ、第2左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン213の操作履歴から左選択ボタン213に対する操作状態を入力情報の有無に基づいて判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図303の操作検出パターン判定処理と

同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図 303 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【3922】

ここで、図 304 (D) に示すように、左選択操作検出パターン判定処理において MPU 41 は、入力部である左選択ボタン 213 の 3 回分の入力情報に基づく操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 左選択操作パターンフラグ及び第 3 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 213 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

10

【3923】

また、MPU 41 は、左選択ボタン 213 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 左選択操作パターンフラグ及び第 3 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 213 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン 213 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【3924】

さらに、MPU 41 は、左選択ボタン 213 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 左選択操作パターンフラグ及び第 2 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 213 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン 213 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

20

【3925】

また、MPU 41 は、左選択ボタン 213 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 41 は、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン 213 が非操作状態であると判定する。

30

【3926】

< 右選択操作検出パターン判定処理 >

右選択操作検出パターン判定処理では、MPU 41 は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第 1 右選択操作検出フラグ、第 2 右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン 214 の操作履歴から右選択ボタン 214 に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図 303 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図 303 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

40

【3927】

ここで、図 304 (E) に示すように、右選択操作検出パターン判定処理において MPU 41 は、入力部である右選択ボタン 214 の 3 回分の入力情報に基づく操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 214 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【3928】

また、MPU 41 は、右選択ボタン 214 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「O

50

N」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1右選択操作パターンフラグ及び第3右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン214が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン214の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【3929】

さらに、MPU41は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1右選択操作パターンフラグ及び第2右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン214が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン214の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【3930】

また、MPU41は、右選択ボタン214の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン214が非操作状態であると判定する。

【3931】

[決定ボタン操作検出処理]

図301の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップS2805）では、MPU41は、入力部である決定ボタン21Bの操作状態を入力情報の有無に基づいて検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図303の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図303の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えばよい。

【3932】

[決定操作検出パターン判定処理]

決定操作検出パターン判定処理（ステップS2806）では、MPU41は、入力情報に基づいてオンオフが設定される第1決定操作検出フラグ、第2決定操作検出フラグ及び第3決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン21Bの操作履歴から決定ボタン21Bに対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図303の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図303の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えばよい。

【3933】

ここで、図304（F）に示すように、決定操作検出パターン判定処理においてMPU41は、入力部である決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1決定操作パターンフラグをオンに設定し、第2決定操作パターンフラグ及び第3決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bの操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【3934】

また、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2決定操作パターンフラグをオンに設定し、第1決定操作パターンフラグ及び第3決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン21Bの操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

10

20

30

40

50

【 3 9 3 5 】

さらに、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3決定操作パターンフラグをオンに設定し、第1決定操作パターンフラグ及び第2決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3決定操作パターンフラグは、決定ボタン21Bが操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン21Bの操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 3 9 3 6 】

また、MPU41は、決定ボタン21Bの3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン21Bが非操作状態であると判定する。

10

【 3 9 3 7 】

[コマンド処理]

ここで、図305及び図306は、図300の副タイマ割込処理でのステップS2703において実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 3 9 3 8 】

<ステップS3101～S3137>

図305及び図306に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第1の実施形態での図47及び図48のコマンド判定処理におけるステップS3101～S3137の処理が実行され、メイン制御ユニット331の出力制御（処理）によって送信されることでS3136において受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでないとは判断された場合（ステップS3136：No）、処理をステップS3138に移行する。

20

【 3 9 3 9 】

<ステップS3138>

図306に示すように、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3136：No）、MPU51は、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドであるか否かを判断する（ステップS3138）。MPU51は、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップS3138：Yes）、処理をステップS3139に移行し、受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップS3138：No）、処理をステップS3141に移行する。

30

【 3 9 4 0 】

<ステップS3139及びS3140>

入力情報として受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドである場合（ステップS3138：Yes）、MPU51は、音声ランプ制御装置5における記憶領域であるRAM512の記憶情報である遊技履歴情報の内容を受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドに基づいて書き換える（更新する）（ステップS3139）。さらに、MPU51は、遊技履歴情報コマンドを無線通信制御装置190に転送し（ステップS3149）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 3 9 4 1 】

なお、無線通信制御装置190では、入力部である入出力I/F194を介して遊技履歴情報コマンドを受信した場合、Bluetooth通信モジュール193の記憶領域193Bの記憶情報である遊技履歴情報の内容の書き換え（更新）を行う（図317（A）参照）。

40

【 3 9 4 2 】

<ステップS3141>

受信したコマンドが遊技履歴情報コマンドでない場合（ステップS3138：No）、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップS3141）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 3 9 4 3 】

50

[遊技設定処理]

ここで、図307は、図300の副タイマ割込処理でのステップS2706において実行される遊技設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技設定処理では、変動遊技演出及び大当たり遊技演出が実行されていない検出待機状態において、遊技者による入力部である選択決定部21（複数の選択ボタン21A（211～214）及び決定ボタン21B）に対する操作に応じた検出部である各種スイッチからの入力情報に応じて、遊技設定カスタムや遊技履歴表示を行う。本実施形態では、遊技設定カスタムとして、各種遊技演出（例えば先読み演出、保留表示変化演出、特定リーチ演出、一発告知演出）の実行頻度や実行の有無の他、各種遊技演出の大当たり期待度アップなどの遊技性カスタム、遊技説明や遊技演出で使用される言語カスタム、変動遊技演出や大当たり遊技演出で登場するキャラクターのカスタムが設定可能である。キャラクターカスタムによって選択された選択キャラクターに対する選択キャラクター画像714は、例えばスーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出を含む特定の演出が実行される場合を除いて、変動遊技演出及び変動停止状態（後述の変動停止画面71（図309（A）参照））において、図柄表示部341の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示される。また、選択キャラクター画像714は、所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクターよりも優先して表示され、又は他のキャラクターよりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度が高い演出として表示されることも考えられる。

10

【3944】

20

なお、図307に示す遊技設定処理を説明する前に、図308及び図309を参照して遊技設定処理における表示画面の移行例を先に説明する。また、以下の説明では、説明の簡便のため、飾り図柄715の停止表示から所定時間経過しても後述のトップメニュー画面72（図309（B）参照）、デモ画面、節電画面には移行せず、後述の変動停止画面71（図309（A）参照）が維持され、変動停止画面71となってから予め定められた所定時間の経過後に遊技設定が可能になるものとして説明する。もちろん、変動停止画面71となってから即座に遊技設定が可能になるようにしてもよく、変動停止画面71となってから所定時間が経過した場合に、遊技者の操作に依らず自動的に表示画面が変動停止画面71からトップメニュー画面72（図309（B）参照）に移行するようにしてもよい。

30

【3945】

図308に示すように、サブ制御ユニット332（MPU51）の出力制御（処理）による図柄表示部341での表示画面は、遊技者による入力部としての選択決定部21に対する操作に基づいて入力された入力情報に応じて、少なくとも変動停止画面71、トップメニュー画面72、カスタム一覧画面73、遊技履歴画面74、言語設定画面75、遊技性カスタム画面76、及びキャラクター選択画面77に移行する。これらの画面71～77は、同時に表示されることはなく、例えばトップメニュー画面72からカスタム一覧画面73に移行した場合にはトップメニュー画面72は表示されない。また、画面71～77のいずれかが表示されている場合に、第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入賞すると、画面71～77から飾り図柄715が変動表示される変動表示画面に移行する。つまり、飾り図柄715の変動表示が開始されると、画面71～77の表示が強制終了される。

40

【3946】

図308及び図309（A）に示すように、変動停止画面71は、飾り図柄715の変動表示が停止された場合に保留数N及び保留数Mが「0」であり、かつ大当たり遊技状態に移行しない場合に飾り図柄715の変動が停止した状態が維持される画面である。本実施形態では、変動停止画面71において、選択キャラクター画像714が変動停止画面71の右下隅部に表示される。また、変動停止画面71には、各画面72～77において遊技者によって「終了」725、735、745、756、766、778が選択された場合にも移行する。そのため、例えば遊技者が所望の操作を行うことで各種カスタム設定など

50

が終了した場合にカスタム一覧画面 7 3 などの表示を終了して変動停止画面 7 1 を表示させると、再びトップメニュー画面 7 2 を表示させないと、カスタム一覧画面 7 3 などには移行させることができない。つまり、変動停止画面 7 1 を表示させてしまうと、遊技性カスタムを再び実行する場合にはトップメニュー画面 7 2 を再度表示させる必要がある。さらに、変動停止画面 7 1 には、トップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3 及びキャラクタ選択画面 7 7 に移行してから、選択決定部 2 1 (複数の選択ボタン 2 1 A (2 1 1 ~ 2 1 4) 及び決定ボタン 2 1 B) に対する操作が所定期間なされなかった場合にも移行する。

【 3 9 4 7 】

図 3 0 8 及び図 3 0 9 (B) に示すように、MPU 5 1 の出力制御 (出力処理) によって図柄表示部 3 4 1 に表示されるトップメニュー画面 7 2 は、変動停止画面 7 1、カスタム一覧画面 7 3 及び遊技履歴画面 7 4 の他、カスタム一覧画面 7 3 及び遊技履歴画面 7 4 から移行される言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 及びキャラクタ選択画面から移行する画面である。具体的には、トップメニュー画面 7 2 は、例えば変動停止画面 7 1 が表示されてから所定時間経過以降の操作ボタン 2 0 に対する検出待機状態において、遊技者によって入力部である選択決定部 2 1 に対する所定の操作があった場合、即ちカスタム一覧画面 7 3 及び遊技履歴画面 7 4 において遊技者によって「一つ戻る」7 3 4、7 4 4 が仮選択された状態で選択決定部 2 1 の決定ボタン 2 1 B が操作された場合や、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 及びキャラクタ選択画面 7 7 において遊技者によって「トップに戻る」7 5 5、7 6 5、7 7 7 が仮選択された状態で選択決定部 2 1 の決定ボタン 2 1 B が操作された場合に、MPU 5 1 の入力制御 (処理) によって、仮選択状態画像に対応する画像として表示される。なお、選択決定部 2 1 の決定ボタン 2 1 B などの選択決定部 2 1 以外の入力部としての操作部 (例えば操作ボタン 2 0) が操作された場合に、MPU 5 1 の入力制御 (処理) によって、表示画面が変動停止画面 7 1 からトップメニュー画面 7 2 に移行するようにしてもよい。

【 3 9 4 8 】

ここで、図 3 0 9 (B) に示すように、トップメニュー画面 7 2 は、複数の選択画像 7 2 1 ~ 7 2 5、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 を含む。

【 3 9 4 9 】

複数の選択画像 7 2 1 ~ 7 2 5 は、選択可能な複数の項目を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。また、複数の選択画像 7 2 1 ~ 7 2 5 は、移行先の表示画面を選択するための画像でもある。つまり、複数の選択画像 7 2 1 ~ 7 2 5 のうちの仮選択画像された選択画像 7 2 1 ~ 7 2 5 が決定ボタン 2 1 B に対する操作によって選択されると、選択された選択画像 7 2 1 ~ 7 2 5 に対応した情報 (画像) を表示する画面 (例えばカスタム一覧画面 7 3、遊技履歴画面 7 4) が表示される。複数の選択画像 7 2 1 ~ 7 2 5 は、「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3、「遊技履歴」の選択画像 7 2 4、及び「終了」の選択画像 7 2 5 などを含む。「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 は、トップメニュー画面 7 2 から、変動遊技及び大当たり遊技における遊技設定を行うためのカスタム一覧画面 7 3 (図 3 0 9 (C) 参照) に移行させるためのものである (図 3 0 8 参照)。「遊技履歴」の選択画像 7 2 4 は、トップメニュー画面 7 2 から、当該遊技機 1 0 において実行された遊技 (例えば特図遊技や大当たり遊技) に関する遊技情報を表示する遊技履歴画面 7 4 (図 3 0 9 (D) 参照) に移行させるためのものである (図 3 0 8 参照)。「終了」の選択画像 7 2 5 は、表示画面をトップメニュー画面 7 2 から変動停止画面 7 1 (図 3 0 9 (A) 参照) に移行させるためのものである (図 3 0 8 参照)。

【 3 9 5 0 】

カーソル画像 7 2 6 は、仮選択されている項目を示す画像である。また、仮選択されている選択画像 (図 3 0 9 (B) では「カスタマイズ一覧」の選択画像 7 2 3) は、仮選択されていることを強調するために、他の選択画像 7 2 1、7 2 2、7 2 4、7 2 5 と区別可能な態様で表示される。

10

20

30

40

50

【 3 9 5 1 】

選択決定部画像 7 2 7 は、入力部である選択決定部 2 1（図 2 9 0 及び図 2 9 2 参照）を模した画像であり、選択決定部 2 1 に対する操作によって複数の項目のうちからの所望とする項目を選択できることを示す画像である。選択決定部画像 7 2 7 では、上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 に対応する画像に「選択」との文字が付されていると共に、上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 に対応する画像が強調して表示されている。また、上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 に対応する画像は点滅表示などにより強調してもよい。また、選択決定部画像 7 2 7 では、決定ボタン 2 1 B に対応する画像に「決定」の文字が付され、仮選択された項目を選択する際に決定ボタン 2 1 B を操作すべきことを示している。選択決定部画像 7 2 7 の表示例は、図 3 0 9（B）に示す態様に限らず、適宜変更可能である。

10

【 3 9 5 2 】

図 3 0 8 及び図 3 0 9（C）に示すように、MPU 5 1 の出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示されるカスタム一覧画面 7 3 は、トップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）、又は言語設定画面 7 5（図 3 0 9（E）参照）、遊技性カスタム画面 7 6（図 3 0 9（F）参照）、及びキャラクタ選択画面 7 7（図 3 0 9（G）参照）から移行可能な画面である。具体的には、カスタム一覧画面 7 3 には、トップメニュー画面 7 2 において遊技者によって「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が仮選択された状態で決定ボタン 2 1 B に対して決定操作がなされた場合や、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 及びキャラクタ選択画面 7 7 において遊技者によって「一つ戻る」の選択画像 7 5 5、7 6 5、7 7 6 が仮選択された状態で決定ボタン 2 1 B に対して決定操作がなされた場合に、決定操作がなれた仮選択項目（情報）に対応した情報を表示する画面としてカスタム一覧画面 7 3 に移行される。

20

【 3 9 5 3 】

ここで、図 3 0 9（C）に示すように、カスタム一覧画面 7 3 は、複数の選択画像 7 3 1 ~ 7 3 6、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 を含む。なお、カーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 は、トップメニュー画面 7 2 の場合と同様であるため説明を省略する。以下においても、トップメニュー画面 7 2 のカーソル画像 7 2 6 及び選択決定部画像 7 2 7 と同様である場合には、同一の符号を付して説明を省略する。複数の選択画像 7 3 1 ~ 7 3 5 は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像 7 3 1 ~ 7 3 5 は、「言語」の選択画像 7 3 1、「遊技性」の選択画像 7 3 2、「キャラクタ」の選択画像 7 3 3、「一つ戻る」の選択画像 7 3 4、及び「終了」の選択画像 7 3 5 を含む。

30

【 3 9 5 4 】

「言語」の選択画像 7 3 1 は、表示画面をカスタム一覧画面 7 3 から言語設定画面 7 5（図 3 0 9（E）参照）に移行させるためのものである。「遊技性」の選択画像 7 3 2 は、表示画面をカスタム一覧画面 7 3 から遊技性カスタム画面 7 6（図 3 0 9（F）参照）に移行させるためのものである。「キャラクタ」の選択画像 7 3 3 は、表示画面をカスタム一覧画面 7 3 からキャラクタ選択画面 7 7（図 3 0 9（G）参照）に移行させるためのものである。「一つ戻る」の選択画像 7 3 4 は、表示画面をカスタム一覧画面 7 3 からトップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像 7 3 5 は、表示画面をカスタム一覧画面 7 3 から変動停止画面 7 1（図 3 0 9（A）参照）に移行させるためのものである。

40

【 3 9 5 5 】

図 3 0 9（D）に示す MPU 5 1 の出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示される遊技履歴画面 7 4 は、トップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）から移行可能な画面である。具体的には、カスタム一覧画面 7 3 には、トップメニュー画面 7 2 において遊技者によって「カスタム一覧画面 7 3」の選択画像 7 2 3 が選択された場合に移行する。遊技履歴画面 7 4 は、複数の選択画像 7 4 1 ~ 7 4 5、カーソル画像 7 2 6 及

50

び選択決定部画像727を含む。複数の選択画像741～745は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像741～755は、「当日履歴」の選択画像741、「過去履歴」の選択画像742、「スランプグラフ」の選択画像743、「一つ戻る」の選択画像744、及び「終了」の選択画像745を含む。

【3956】

「当日履歴」の選択画像741は、表示画面を遊技履歴画面74から当該遊技機10での当日の遊技履歴（例えば総大当たり回数、確変大当たり回数、初当たり回数、初当たり時の連荘回数、大当たりまでの特図遊技回数など）を表示する当日履歴画面（図示略）に移行させるためのものである。「過去履歴」の選択画像742は、表示画面を遊技履歴画面74から前日以前の遊技履歴を表示する過去履歴画面（図示略）に移行させるためのものである。「スランプグラフ」の選択画像743は、表示画面を遊技履歴画面74から当日（又は前日以前）の差玉の推移を示すスランプグラフ画面（図示略）に移行させるためのものである。「一つ戻る」の選択画像744は、表示画面を遊技履歴画面74からトップメニュー画面72（図309（B）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像745は、表示画面を遊技履歴画面74から変動停止画面71（図309（A）参照）に移行させるためのものである。

10

【3957】

図309（E）に示すMPU51の出力制御（出力処理）によって図柄表示部341に表示される言語設定画面75は、カスタム一覧画面73（図309（C）参照）から移行可能な画面である。具体的には、言語設定画面75には、カスタム一覧画面73において遊技者によって「言語」の選択画像731が仮選択された状態で決定ボタン21Bに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「言語」の選択画像731が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。言語設定画面75は、複数の選択画像751～756、カーソル画像726及び選択決定部画像727を含む。複数の選択画像751～756は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像751～756は、「日本語」の選択画像751、「語」の選択画像752、「××語」の選択画像753、「一つ戻る」の選択画像754、「トップ戻る」の選択画像755、及び「終了」の選択画像756を含む。

20

30

【3958】

「日本語」の選択画像751、「語」の選択画像752及び「××語」の選択画像753は、遊技説明や遊技演出などの言語を設定するためのものである。「一つ戻る」の選択画像754は、表示画面を言語設定画面75からカスタム一覧画面73（図309（C）参照）に移行させるためのものである。「トップに戻る」の選択画像755は、表示画面を言語設定画面75からトップメニュー画面（図309（B）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像756は、表示画面を言語設定画面75から変動停止画面71（図309（A）参照）に移行させるためのものである。

【3959】

図308及び図309（F）に示すように、MPU51の出力制御（出力処理）によって図柄表示部341に表示される遊技性カスタム画面76は、カスタム一覧画面73（図309（C）参照）から移行可能な画面である。具体的には、遊技性カスタム画面76には、カスタム一覧画面73において遊技者によって「遊技性」の選択画像732が仮選択された状態で決定ボタン21Bに対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「遊技性」の選択画像732が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。遊技性カスタム画面76は、複数の選択画像761～766、カーソル画像726及び選択決定部画像727を含む。複数の選択画像761～766は、選択可能な複数の項目（移行先の表示画面）を示すと共に、遊技者に対して複数の項目のうちから所望の項目を選択させるための画像である。複数の選択画像761～766は、「先読み信頼度UP」の選択画像761、「保留変化信頼度UP」の選択画像762、「

40

50

演出激熱」の選択画像 7 6 3、「一つ戻る」の選択画像 7 6 4、「トップ戻る」の選択画像 7 6 5、及び「終了」の選択画像 7 6 6 を含む。

【 3 9 6 0 】

「先読み信頼度 UP」の選択画像 7 6 1 は、各種先読み演出（対象保留が当該変動となるまでの 1 又は複数の保留に対する特図遊技（飾り図柄 7 1 5 の変動表示）において実行される一連の演出）が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（先読み信頼度 OFF）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「先読み信頼度 UP」の選択画像 7 6 1 は、「先読み信頼度 UP / ON」と「先読み信頼度 UP / OFF」とを含み、「先読み信頼度 UP / ON」と「先読み信頼度 UP / OFF」とは、「先読み信頼度 UP」の選択画像 7 6 1 が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

10

【 3 9 6 1 】

「保留変化信頼度 UP / ON（又は OFF）」の選択画像 7 6 2 は、保留表示の変化が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（保留変化信頼度 OFF）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「保留変化信頼度 UP」の選択画像 7 6 2 は、「保留変化信頼度 UP / ON」と「保留変化信頼度 UP / OFF」とを含み、「保留変化信頼度 UP / ON」と「保留変化信頼度 UP / OFF」とは、「保留変化信頼度 UP」の選択画像 7 6 2 が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

20

【 3 9 6 2 】

「演出激熱 / ON（又は OFF）」の選択画像 7 6 3 は、演出が実行された場合の大当たり信頼度（期待度）をデフォルト設定（演出激熱 OFF）の場合よりもアップさせるか否かを選択するためのものである。「演出激熱」の選択画像 7 6 3 は、「演出激熱 / ON」と「演出激熱 / OFF」とを含み、「演出激熱 / ON」と「演出激熱 / OFF」とは、「演出激熱」の選択画像 7 6 3 が仮選択された状態で、例えば左選択ボタン 2 1 3 又は右選択ボタン 2 1 4 が操作されるごとに交互に切り替え表示される。

【 3 9 6 3 】

「トップに戻る」の選択画像 7 6 5 は、表示画面を遊技性カスタム画面 7 6 からトップメニュー画面（図 3 0 9（B）参照）に移行させるためのものである。「終了」の選択画像 7 6 6 は、表示画面を遊技性カスタム画面 7 6 から変動停止画面 7 1（図 3 0 9（A）参照）に移行させるためのものである。

30

【 3 9 6 4 】

図 3 0 9（G）に示す MPU 5 1 の出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示されるキャラクタ選択画面 7 7 は、カスタム一覧画面 7 3 から移行する画面である。具体的には、キャラクタ選択画面 7 7 には、カスタム一覧画面 7 3 において遊技者によって「キャラクタ」の選択画像 7 3 3 が仮選択された状態で決定ボタン 2 1 B に対して決定操作がなされた場合に、仮選択項目（情報）である「キャラクタ」の選択画像 7 3 3 が選択（決定）されたことに対応した情報を表示する画面として移行される。キャラクタ選択画面 7 7 は、複数の選択画像 7 7 1 ~ 7 7 8、仮選択フレーム画像 7 7 9、及び選択決定部画像 7 2 7 を含む。複数の選択画像 7 7 1 ~ 7 7 8 は、複数のキャラクタ選択画像 7 7 1 ~ 7 7 5、「一つ戻る」の選択画像 7 7 6、「トップに戻る」の選択画像 7 7 7、及び「終了」の選択画像 7 7 8 を含む。

40

【 3 9 6 5 】

複数のキャラクタ選択画像 7 7 1 ~ 7 7 5 は、選択キャラクタ画像 7 1 4（図 3 0 9（A）参照）として表示させる選択キャラクタを、遊技者によって選択可能にする画像である。本実施形態では、例えば変動遊技演出及び大当たり遊技演出のために 1 0 人のキャラクタ（キャラクタ 1 ~ キャラクタ 1 0）から遊技者が選択した任意のキャラクタをキャラクタ画像 7 1 4（図 3 0 9（A）参照）として表示させることが可能である。

50

【 3 9 6 6 】

また、キャラクタ選択画面 77 には、選択可能な 10 人のキャラクタのうちの 5 人のキャラクタが同時に表示され、中央に配置されるキャラクタが最も大きく表示され、中央から離れるに従いキャラクタが小さく表示される。これらの 5 人のキャラクタは、左選択ボタン 213 又は右選択ボタン 214 に対する操作によって、キャラクタ 1 からキャラクタ 9 が左右にスクロールされることで変更される。もちろん、キャラクタ選択画面 77 に同時に表示されるキャラクタの数は、5 人に限らず、1 人以上であれば何人でもよく、選択可能なキャラクタの全員を同時に表示してもよい。また、キャラクタ選択画面 77 に複数のキャラクタを同時に表示する場合などには、全てのキャラクタを同じサイズで表示してもよい。

10

【 3 9 6 7 】

仮選択フレーム画像 779 は、決定ボタン 21B に対する操作によって選択可能なキャラクタであることを示す画像であり、当該キャラクタ選択画像の周囲を囲むように表示される。図 309 (G) では、中央に表示されたキャラクタ 1 が仮選択されたキャラクタである。なお、仮選択フレーム画像 779 は、表示位置が固定されており、左選択ボタン 213 又は右選択ボタン 214 に対する操作によっても位置が変更されることはない。なお、キャラクタ選択画面 77 に複数のキャラクタを同じサイズで同時に表示する場合などには、選択ボタン 213、右選択ボタン 214 などに対する操作によって仮選択フレーム画像 779 が移動するようにしてもよい。

20

【 3 9 6 8 】

「一つ戻る」の選択画像 776 は、表示画面をキャラクタ選択画面 77 からカスタム一覧画面 73 (図 309 (C) 参照) に移行させるものである。「トップメに戻る」の選択画像 777 は、表示画面をキャラクタ選択画面 77 からトップメニュー画面 72 (図 309 (B) 参照) に移行させるものである。「終了」の選択画像 778 は、表示画面をキャラクタ選択画面 77 から変動停止画面 71 (図 309 (A) 参照) に移行させるためのものである。

【 3 9 6 9 】

<ステップ S 3301>

図 307 の遊技設定処理の説明に戻り、この遊技設定処理では、ステップ S 3301 において、MPU 51 は、出力制御 (出力処理) によって図柄表示部 341 に表示させた表示画面が変動停止画面 71 (図 309 (A) 参照) であるか否かを判断する。表示画面が変動停止画面 71 であるか否かは、変動停止画面 71 が表示されていることを示す変動停止画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

30

【 3 9 7 0 】

この変動停止画面表示フラグは、他の画面から変動停止画面 71 に移行されたときにオンに設定され、変動停止画面 71 から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、変動停止画面表示フラグは、図 300 の副タイマ割込処理でのステップ S 2707 のカウンタ更新処理で更新される変動表示カウンタの値が 0 である場合にオンに設定され、また後述の図 311 のトップメニュー画面処理でのステップ S 3507、後述の図 312 のカスタム一覧画面処理のステップ S 3607、後述の図 313 の遊技履歴画面処理のステップ S 3707、後述の図 314 の言語設定画面処理のステップ S 3807、後述の図 315 の遊技性カスタム画面処理のステップ S 3907、又は後述の図 315 のキャラクタ選択画面処理のステップ S 4007 の変動停止画面移行処理でオンに設定される。一方、変動停止画面表示フラグは、飾り図柄 715 の変動表示が開始された場合に図 310 の遊技開始待機処理のステップ S 3402 でオフに設定され、各画面 72 ~ 77 において「終了」が選択された場合 (即ち後述の図 311 のトップメニュー画面処理でのステップ S 3508、後述の図 312 のカスタム一覧画面処理のステップ S 3608、後述の図 313 の遊技履歴画面処理のステップ S 3708、後述の図 314 の言語設定画面処理のステップ S 3808、後述の図 315 の遊技性カスタム画面処理のステップ S 3908、又は後述の図 315 のキャラクタ選択画面処理のステップ S 4008 の変動停止画面移

40

50

行処理)にオフに設定される。

【3971】

そして、MPU51は、表示画面が変動停止画面71である場合(ステップS3301:Yes)、検出待機状態における処理である遊技開始待機処理を実行し(ステップS3302)、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技開始待機処理の詳細は、図310を参照して後述する。一方、MPU51は、表示画面が変動停止画面71でない場合(ステップS3301:No)、処理をステップS3303に移行する。

【3972】

<ステップS3303及びS3304>

ステップS3303では、MPU51は、出力制御(出力処理)によって図柄表示部341に表示させた表示画面がトップメニュー画面72(図309(B)参照)であるか否かを判断する。表示画面がトップメニュー画面72であるか否かは、表示画面がトップメニュー画面72であることを示すトップメニュー画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【3973】

このトップメニュー画面表示フラグは、他の画面からトップメニュー画面72に移行されたときにオンに設定され、トップメニュー画面72から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、トップメニュー画面表示フラグは、トップメニュー画面72から展開される画面(カスタム一覧画面73や遊技履歴画面74など)において「一つ戻る」が選択された場合(即ち後述の図312のカスタム一覧画面処理のステップS3616、後述の図313の遊技履歴画面処理のステップS3716のトップメニュー画面移行処理)にオンに設定され、カスタム画面75~77などにおいて「トップに戻る」が選択された場合(即ち後述の図314の言語設定画面処理のステップS3818、後述の図315の遊技性カスタム画面処理のステップS3924、又は後述の図315のキャラクタ選択画面処理のステップS4014のトップメニュー画面移行処理)にオンに設定される。一方、トップメニュー画面表示フラグは、飾り図柄715の変動表示が開始された場合にトップメニュー画面処理のステップS3502でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にトップメニュー画面処理におけるステップS3507の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がトップメニュー画面72から他のカスタム画面73,74に移行された場合にトップメニュー画面処理におけるステップS3510又はS3512でオフに設定される。

【3974】

そして、MPU51は、表示画面がトップメニュー画面72である場合(ステップS3303:Yes)、トップメニュー画面処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。なお、トップメニュー画面処理は図311を参照して後述する。一方、MPU51は、表示画面がトップメニュー画面72でない場合(ステップS3303:No)、処理をステップS3305に移行する。

【3975】

<ステップS3305及びS3306>

ステップS3305では、MPU51は、出力制御(出力処理)によって図柄表示部341に表示させた表示画面がカスタム一覧画面73(図309(C)参照)であるか否かを判断する。表示画面がカスタム一覧画面73であるか否かは、表示画面がカスタム一覧画面73であることを示すカスタム一覧画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【3976】

カスタム一覧画面表示フラグは、他の画面からカスタム一覧画面73に移行されたときにオンに設定され、カスタム一覧画面73から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、カスタム一覧画面表示フラグは、トップメニュー画面72において「カスタム一覧」が選択された場合(即ち後述の図311のトップメニュー画面処理のステップS3510のカスタム一覧画面移行処理)、カスタム一覧画面73から展開されるカ

10

20

30

40

50

スタム画面 75 ~ 77 において「一つ戻る」が選択された場合（即ち後述の図 3 1 4 の言語設定画面処理のステップ S 3 8 1 6、後述の図 3 1 5 の遊技性カスタム画面処理のステップ S 3 9 2 2、又は後述の図 3 1 5 のキャラクタ選択画面処理のステップ S 4 0 1 2 のカスタム一覧画面移行処理）にオンに設定される。一方、カスタム一覧画面表示フラグは、飾り図柄 7 1 5 の変動表示が開始された場合にカスタム一覧画面処理のステップ S 3 6 0 2 でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップ S 3 6 0 7 の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がカスタム一覧画面 7 3 から他のカスタム画面 7 5 ~ 7 7 に移行された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップ S 3 6 1 2、S 3 6 1 4、S 3 6 1 6 の画面移行処理でオフに設定される。

10

【3977】

そして、MPU 5 1 は、表示画面がカスタム一覧画面 7 3 である場合（ステップ S 3 3 0 5 : Yes）、カスタム一覧画面処理を実行し（ステップ S 3 3 0 6）、当該遊技設定処理を終了する。なお、カスタム一覧画面処理の詳細は、図 3 1 2 を参照して後述する。一方、MPU 5 1 は、表示画面がカスタム一覧画面 7 3 でない場合（ステップ S 3 3 0 5 : No）、処理をステップ S 3 3 0 7 に移行する。

【3978】

<ステップ S 3 3 0 7 及び S 3 3 0 8 >

ステップ S 3 3 0 7 では、MPU 5 1 は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示させた表示画面が遊技履歴画面 7 4（図 3 0 9（D）参照）であるか否かを判断する。表示画面が遊技履歴画面 7 4 であるか否かは、表示画面が遊技履歴画面 7 4 であることを示す遊技履歴画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

20

【3979】

遊技履歴画面表示フラグは、他の画面から遊技履歴画面 7 4 に移行されたときにオンに設定され、遊技履歴画面 7 4 から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、遊技履歴画面表示フラグは、トップメニュー画面 7 2 において「遊技履歴」が選択された場合（即ち後述の図 3 1 1 のトップメニュー画面処理のステップ S 3 5 1 2 のカスタム一覧画面処理）、当日履歴画面、過去履歴画面又はスランプグラフ画面において「一つ戻る」が選択された場合にオンに設定される。一方、遊技履歴画面表示フラグは、飾り図柄 7 1 5 の変動表示が開始された場合に遊技履歴画面処理のステップ S 3 7 0 2 でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に当該遊技履歴画面処理におけるステップ S 3 7 0 7 の変動停止画面移行処理でオフに設定され、表示画面がカスタム一覧画面 7 3 から他のカスタム画面 7 5 ~ 7 7 に移行された場合にカスタム一覧画面処理におけるステップ S 3 6 1 2、S 3 6 1 4、S 3 6 1 6 の画面移行処理でオフに設定される。

30

【3980】

そして、MPU 5 1 は、表示画面がカスタム一覧画面 7 3 である場合（ステップ S 3 3 0 5 : Yes）、カスタム一覧画面処理を実行し（ステップ S 3 3 0 6）、当該遊技設定処理を終了する。なお、カスタム一覧画面処理の詳細は、図 3 1 2 を参照して後述する。一方、MPU 5 1 は、表示画面がカスタム一覧画面 7 3 でない場合（ステップ S 3 3 0 5 : No）、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。

40

【3981】

<ステップ S 3 3 0 9 及び S 3 3 1 0 >

ステップ S 3 3 0 9 では、MPU 5 1 は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示させた表示画面が言語設定画面 7 5（図 3 0 9（E）参照）であるか否かを判断する。表示画面が言語設定画面 7 5 であるか否かは、表示画面が言語設定画面 7 5 であることを示す言語画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【3982】

言語選択画面表示フラグは、他の画面から言語設定画面 7 5 に移行されたときにオンに

50

設定され、言語設定画面 75 から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、言語選択画面表示フラグは、カスタム一覧画面 73 において「言語」が選択された場合（即ち後述の図 312 のカスタム一覧画面処理のステップ S3610 の言語設定画面移行処理）にオンに設定される。一方、言語選択画面表示フラグは、飾り図柄 715 の変動表示が開始された場合に言語選択画面処理のステップ S3802 でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に言語選択画面処理におけるステップ S3807 の変動停止画面移行処理でオフに設定され、言語設定画面 75 において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図 314 の言語選択画面処理のステップ S3816 のカスタム一覧画面移行処理やステップ S3818 のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

10

【3983】

そして、MPU51 は、表示画面が言語設定画面 75 である場合（ステップ S3309 : Yes）、言語設定画面処理を実行し（ステップ S3310）、当該遊技設定処理を終了する。なお、言語設定画面処理の詳細は、図 314 を参照して後述する。一方、MPU51 は、表示画面が言語設定画面 75 でない場合（ステップ S3309 : No）、処理をステップ S3311 に移行する。

【3984】

<ステップ S3311 及び S3312 >

ステップ S3311 では、MPU51 は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部 341 に表示させた表示画面が遊技性カスタム画面 76（図 309（F）参照）であるか否かを判断する。表示画面が遊技性カスタム画面 76 であるか否かは、表示画面が遊技性カスタム画面 76 であることを示す遊技性カスタム画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

20

【3985】

遊技性カスタム画面表示フラグは、他の画面から遊技性カスタム画面 76 に移行されたときにオンに設定され、遊技性カスタム画面 76 から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、遊技性カスタム画面表示フラグは、カスタム一覧画面 73 において「遊技性」が選択された場合（即ち後述の図 312 のカスタム一覧画面処理のステップ S3612 の遊技性カスタム画面移行処理）にオンに設定される。一方、遊技性カスタム画面表示フラグは、飾り図柄 715 の変動表示が開始された場合に言語選択画面処理のステップ S3902 でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合に遊技性カスタム画面におけるステップ S3907 の変動停止画面移行処理でオフに設定され、遊技性カスタム画面 76 において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図 315 の遊技性カスタム画面処理のステップ S3922 のカスタム一覧画面移行処理やステップ S3924 のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

30

【3986】

そして、MPU51 は、表示画面が遊技性カスタム画面 76 である場合（ステップ S3311 : Yes）、遊技性カスタム画面処理を実行し（ステップ S3312）、当該遊技設定処理を終了する。なお、遊技性カスタム画面処理の詳細は、図 315 を参照して後述する。一方、MPU51 は、表示画面が遊技性カスタム画面 76 でない場合（ステップ S3311 : No）、処理をステップ S3313 に移行する。

40

【3987】

<ステップ S3313 及び S3314 >

ステップ S3313 では、MPU51 は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部 341 に表示させた表示画面がキャラクタ選択画面 77（図 309（G）参照）であるか否かを判断する。表示画面がキャラクタ選択画面 77 であるか否かは、表示画面がキャラクタ選択画面 77 であることを示すキャラクタ選択画面表示フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。

【3988】

50

キャラクタ選択画面表示フラグは、他の画面からキャラクタ選択画面 77 に移行されたときにオンに設定され、キャラクタ選択画面 77 から他の画面に移行されたときにオフに設定される。具体的には、キャラクタ選択画面表示フラグは、カスタム一覧画面 73 において「キャラクタ」が選択された場合（即ち後述の図 3 12 のカスタム一覧画面処理のステップ S 3 6 1 4 のキャラクタ選択画面移行処理）にオンに設定される。一方、キャラクタ選択画面表示フラグは、飾り図柄 7 1 5 の変動表示が開始された場合にキャラクタ選択画面処理のステップ S 4 0 0 2 でオフに設定され、無操作時間が所定時間に達した場合や「終了」が選択された場合にキャラクタ選択画面処理におけるステップ S 4 0 0 7 の変動停止画面移行処理でオフに設定され、キャラクタ選択画面 77 において「一つ戻る」や「トップに戻る」が選択された場合（即ち後述の図 3 16 のキャラクタ選択画面処理のステップ S 4 0 1 2 のカスタム一覧画面移行処理やステップ S 4 0 1 4 のトップメニュー画面移行処理）にオフに設定される。

10

【 3 9 8 9 】

そして、MPU 5 1 は、表示画面がキャラクタ選択画面 77 である場合（ステップ S 3 3 1 3 : Yes）、キャラクタ選択画面処理を実行し（ステップ S 3 3 1 4）、当該遊技設定処理を終了する。なお、キャラクタ選択画面処理の詳細は、図 3 16 を参照して後述する。一方、MPU 5 1 は、表示画面がキャラクタ選択画面 77 でない場合（ステップ S 3 3 1 3 : No）、処理をステップ S 3 3 1 5 に移行する。

【 3 9 9 0 】

<ステップ S 3 3 1 5 >

20

ステップ S 3 3 1 5 では、MPU 5 1 は、出力制御（出力処理）によって図柄表示部 3 4 1 に表示させた表示画面が変動停止画面 7 1、トップメニュー画面 7 2、カスタム一覧画面 7 3、遊技履歴画面 7 4、言語設定画面 7 5、遊技性カスタム画面 7 6 及びキャラクタ選択画面 7 7 のいずれでもない場合、現在の表示画面に対応した他の処理を実行し、当該遊技設定処理を終了する。

【 3 9 9 1 】

[遊技開始待機処理]

ここに、図 3 10 は、図 3 0 7 の遊技設定処理のステップ S 3 3 0 2 で実行される遊技開始待機処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技開始待機処理では、遊技者の操作ボタン 20 に対する操作に応じて、表示画面を変動停止画面 7 1（図 3 0 9（A）参照）からトップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）に移行させる処理が実行される。

30

【 3 9 9 2 】

<ステップ S 3 4 0 1 及び S 3 4 0 2 >

図 3 10 に示すように、遊技開始待機処理では、MPU 5 1 は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。具体的には、MPU 5 1 は、主制御装置 4 の MPU 4 1 から特図変動パターンコマンドを受信したか否かに基づいて、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、MPU 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

40

【 3 9 9 3 】

MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 4 0 1 : Yes）、変動停止画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 0 2）、当該遊技開始待機処理を終了する。即ち、MPU 5 1 は、主制御装置 4 の MPU 4 1 から特図変動パターンコマンドが入力されると、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動を開始させて変動停止画面 7 1 の表示を終了し、飾り図柄 7 1 5 が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、MPU 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 4 0 1 : No）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

【 3 9 9 4 】

<ステップ S 3 4 0 3 >

50

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、変動停止画面 7 1 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒～15 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 3）。例えば、M P U 5 1 は、変動停止画面 7 1 が表示された場合（変動表示カウンタのカウンタ値が 0 になった場合）、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することで変動停止画面 7 1 が表示されてからの時間を把握することができる。

【 3 9 9 5 】

M P U 5 1 は、所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行し、所定時間が経過していないと判断した場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、当該遊技開始待機処理を終了する。

10

【 3 9 9 6 】

<ステップ S 3 4 0 4 >

所定時間が経過したと判断した場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、第 1～第 3 操作パターンフラグ（図 3 0 4（A）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である操作ボタン 2 0 が操作されたか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 4）。M P U 5 1 は、操作ボタン 2 0 が操作されたと判断した場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行し、操作ボタン 2 0 が操作されていないと判断した場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o）、当該遊技開始待機処理を終了する。

【 3 9 9 7 】

<ステップ S 3 4 0 5 >

操作ボタン 2 0 が操作されたと判断した場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、変動停止画面 7 1 に移行してから所定時間以降に操作ボタン 2 0 が操作されたと判断できるため（ステップ S 3 4 0 3 及びステップ S 3 4 0 4 で Y e s）、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作に応じて、M P U 5 1 による出力制御（処理）によって表示画面を変動停止画面 7 1 からトップメニュー画面 7 2 に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップ S 3 4 0 5）、当該遊技開始待機処理を終了する。

20

【 3 9 9 8 】

[トップメニュー画面処理]

ここに、図 3 1 1 は、図 3 0 7 の遊技設定処理のステップ S 3 3 0 4 で実行されるトップメニュー画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。トップメニュー画面処理では、トップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）に表示された複数の選択画像 7 2 1～7 2 5 から、遊技者による入力部である選択決定部 2 1 に対する操作によって選択された項目に対応する画面、例えばカスタム一覧画面 7 3（図 3 0 9（C）参照）や遊技履歴画面 7 4（図 3 0 9（D）参照）に、M P U 5 1 による出力制御（処理）によって移行させる処理が実行される。

30

【 3 9 9 9 】

<ステップ S 3 5 0 1 >

図 3 1 1 に示すように、トップメニュー画面処理では、M P U 5 1 は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 1）。具体的には、M P U 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が 0 であるか否かに基づいて、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

40

【 4 0 0 0 】

M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 2）、当該トップメニュー画面処理を終了する。即ち、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合、トップメニュー画面 7 2 の表示を終了する。一方、M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 1 :

50

No)、処理をステップS3503に移行する。

【4001】

<ステップS3502>

飾り図柄715の変動が開始された場合(ステップS3501:Yes)、MPU51は、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定し(ステップS3502)、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【4002】

<ステップS3503>

飾り図柄715の変動が開始されていないと判断した場合(ステップS3501:No)、MPU51は、遊技者によって入力部である選択ボタン21Aに対する操作がなされたか否かを判断する(ステップS3503)。具体的には、MPU51は、第1~第3上選択操作パターンフラグ(図304(B)参照)及び第1~第3下選択操作パターンフラグ(図304(C)参照)に基づいて、上選択ボタン211又は下選択ボタン212が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

10

【4003】

MPU51は、選択ボタン21Aに対する操作がなされたと判断した場合(ステップS3503:Yes)、処理をステップS3504に移行し、選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS3503:No)、処理をステップS3505に移行する。

【4004】

<ステップS3504>

選択ボタン21Aに対する操作がなされたと判断した場合(ステップS3503:Yes)、MPU51は、トップメニュー画面72において仮選択表示を変更する仮選択表示変更処理を実行する(ステップS3504)。例えば、MPU51は、図309(B)に示す「カスタム一覧」の選択画像723が仮選択された状態で上選択ボタン211が操作された場合、カーソル画像726を「カスタム一覧」の選択画像723よりも1つ上の選択画像722の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像723を仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、選択画像722を通常表示から仮選択表示に変更する。一方、MPU51は、図309(B)に示す「カスタム一覧」の選択画像723が仮選択された状態で下選択ボタン212が操作された場合、カーソル画像726を選択画像723よりも1つ下の「遊技履歴」の選択画像724の右方に移動させる。このとき、「カスタム一覧」の選択画像723が仮選択されていることを示す仮選択表示から通常表示に変更する一方で、「遊技履歴」の選択画像724を通常表示から仮選択表示に変更する。ステップS3504の処理が終了した場合、MPU51は、当該トップメニュー画面処理を終了する。

20

30

【4005】

なお、MPU51は、表示画面がトップメニュー画面72で場合に左選択ボタン213又は右選択ボタン214に対する操作がなされても、カーソル画像726や選択画像721~725の仮選択表示の移動などの処理は実行しない。

【4006】

<ステップS3505>

選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS3503:No)、MPU51は、遊技者によって入力部である決定ボタン21Bに対する操作がなされたか否かを判断する(ステップS3505)。具体的には、MPU51は、第1~第3決定操作パターンフラグ(図304(F)参照)に基づいて、決定ボタン21Bが遊技者によって操作されたか否かを判断する。

40

【4007】

MPU51は、決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合(ステップS3505:Yes)、処理をステップS3508に移行し、選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合(ステップS3505:No)、処理をステップS3

50

506に移行する。

【4008】

<ステップS3506及びS3507>

選択ボタン21Aに対する操作がなされていないと判断した場合（ステップS3505：No）、MPU51は、トップメニュー画面72に移行してから予め定められた所定時間（例えば5秒～15秒）が経過したか否かを判断する（ステップS3506）。例えば、MPU51は、トップメニュー画面72に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウント値を参照することでトップメニュー画面72に移行されてからの時間を把握することができる。

【4009】

MPU51は、トップメニュー画面72に移行してから予め定められた所定時間（例えば5秒～15秒）が経過した場合（ステップS3506：Yes）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップS3507）、当該トップメニュー画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、MPU51は、表示画面をトップメニュー画面72から変動停止画面71（図309（A）参照）に移行すると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、トップメニュー画面72が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にトップメニュー画面72から変動停止画面71に変更される。

【4010】

一方、MPU51は、トップメニュー画面72に移行してから予め定められた所定時間（例えば5秒～15秒）が経過していない場合（ステップS3506：No）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【4011】

<ステップS3508>

決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS3505：Yes）、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、トップメニュー画面72における「終了」の選択画像725（図309（B）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップS3508）。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【4012】

MPU51は、「終了」の選択画像725が選択されたと判断した場合（ステップS3508：Yes）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップS3507）、当該トップメニュー画面処理を終了する。一方、MPU51は、「終了」の選択画像725が選択されていないと判断した場合（ステップS3508：No）、処理をステップS3509に移行する。

【4013】

<ステップS3509>

「終了」の選択画像725が選択されていないと判断した場合（ステップS3508：No）、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、トップメニュー画面72における「カスタム一覧」の選択画像723（図309（B）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップS3509）。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「カスタム一覧」であるか否かを判断する。

【4014】

MPU51は、「カスタム一覧」の選択画像723が選択されたと判断した場合（ステップS3509：Yes）、処理をステップS3510に移行し、「カスタム一覧」の選択画像723が選択されていないと判断した場合（ステップS3509：No）、処理をステップS3511に移行する。

【4015】

<ステップS3510>

10

20

30

40

50

「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 5 0 9 : Y e s ）、M P U 5 1 は、表示画面をトップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）からカスタム一覧画面 7 3（図 3 0 9（C）参照）に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面移行処理を実行し（ステップ S 3 5 1 0 ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

【 4 0 1 6 】

<ステップ S 3 5 1 1 >

「カスタム一覧」の選択画像 7 2 3 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 0 9 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、トップメニュー画面 7 2 における「遊技履歴」の選択画像 7 2 4（図 3 0 9（B）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 1）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技履歴」であるか否かを判断する。

10

【 4 0 1 7 】

M P U 5 1 は、「遊技履歴」の選択画像 7 2 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 5 1 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行し、「遊技履歴」の選択画像 7 2 4 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 5 1 1 : N o ）、処理をステップ S 3 5 1 3 に移行する。

【 4 0 1 8 】

<ステップ S 3 5 1 2 >

「遊技履歴」の選択画像 7 2 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 5 1 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、表示画面をトップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）から遊技履歴画面 7 4（図 3 0 9（D）参照）に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技履歴画面表示フラグをオンに設定する遊技履歴画面移行処理を実行し（ステップ S 3 5 1 2 ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

20

【 4 0 1 9 】

<ステップ S 3 5 1 3 >

遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって選択された項目が「終了」、「カスタム一覧」及び「遊技履歴」以外である場合、M P U 5 1 は、遊技者によって選択された項目に対応する表示画面に移行させると共に、トップメニュー画面表示フラグをオフに設定する一方、移行後の表示画面に対応した表示画面フラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 1 3 ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。

30

【 4 0 2 0 】

[カスタム一覧画面処理]

ここに、図 3 1 2 は、図 3 0 7 の遊技設定処理のステップ S 3 3 0 6 で実行されるカスタム一覧画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。カスタム一覧画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部 2 1 に対する操作に応じて、カスタム一覧画面 7 3（図 3 1 2（C）参照）から、M P U 5 1 による出力制御（処理）によって、各種設定画面 7 5 ~ 7 7（図 3 0 9（E）~ 図 3 0 9（G）参照）の他、変動停止画面 7 1（図 3 0 9（A）参照）やトップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

40

【 4 0 2 1 】

<ステップ S 3 6 0 1 及び S 3 6 0 2 >

図 3 1 2 に示すように、カスタム一覧画面処理では、M P U 5 1 は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 1）。具体的には、M P U 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が 0 であるか否かに基づいて、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

50

【 4 0 2 2 】

M P U 5 1 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 から特図変動パターンコマンドが入力され、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 2 ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。即ち、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合、カスタム一覧画面 7 3 の表示を終了し、飾り図柄 7 1 5 が変動表示された変動表示画面を表示する。一方、M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o ）、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。

【 4 0 2 3 】

< ステップ S 3 6 0 3 >

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3 ）。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグ（図 3 0 4 (B) 参照）及び第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグ（図 3 0 4 (C) 参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【 4 0 2 4 】

M P U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o ）、処理をステップ S 3 6 0 5 に移行する。

【 4 0 2 5 】

< ステップ S 3 6 0 4 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、図 3 1 1 のトップメニュー画面処理におけるステップ S 3 5 0 4 の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面 7 3 においてカーソル画像 7 2 6 及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップ S 3 6 0 4 ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【 4 0 2 6 】

< ステップ S 3 6 0 5 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o ）、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグ（図 3 0 4 (F) 参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 5 ）。M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 6 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 8 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 6 0 6 に移行する。

【 4 0 2 7 】

< ステップ S 3 6 0 6 及び S 3 6 0 7 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 6 0 5 : N o ）、M P U 5 1 は、カスタム一覧画面 7 3 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 6 ）。例えば、M P U 5 1 は、カスタム一覧画面 7 3 に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでカスタム一覧画面 7 3 に移行されてからの時間を把握することができる。

【 4 0 2 8 】

M P U 5 1 は、カスタム一覧画面 7 3 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過した場合（ステップ S 3 6 0 6 : Y e s ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 6 0 7 ）、当該トップメニュー画面処理を終了する。変動停止画

10

20

30

40

50

面移行処理では、MPU51は、表示画面をカスタム一覧画面73から変動停止画面71（図309（A）参照）に移行すると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、カスタム一覧画面73が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にカスタム一覧画面73から変動停止画面71に変更される。

【4029】

一方、MPU51は、カスタム一覧画面73に移行してから予め定められた所定時間（例えば5秒～15秒）が経過していない場合（ステップS3606：No）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【4030】

10

<ステップS3608>

決定ボタン21Bに対する操作がなされたと判断した場合（ステップS3605：Yes）、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、カスタム一覧画面73における「終了」の選択画像725（図309（B）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップS3608）。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【4031】

MPU51は、「終了」の選択画像725が選択されたと判断した場合（ステップS3608：Yes）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップS3607）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。一方、MPU51は、「終了」の選択画像725が選択されていないと判断した場合（ステップS3608：No）、処理をステップS3609に移行する。

20

【4032】

<ステップS3609>

「終了」の選択画像725が選択されていないと判断した場合（ステップS3608：No）、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、カスタム一覧画面73における「言語」の選択画像731（図309（C）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップS3609）。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「言語」であるか否かを判断する。

【4033】

30

MPU51は、「言語」の選択画像731が選択されたと判断した場合（ステップS3609：Yes）、処理をステップS3610に移行し、「言語」の選択画像731が選択されていないと判断した場合（ステップS3609：No）、処理をステップS3611に移行する。

【4034】

<ステップS3610>

「言語」の選択画像731が選択されたと判断した場合（ステップS3609：Yes）、MPU51は、表示画面をカスタム一覧画面73（図309（C）参照）から言語設定画面75（図309（E）参照）に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、言語設定画面表示フラグをオンに設定する言語設定画面移行処理を実行し（ステップS3610）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

40

【4035】

<ステップS3611>

「言語」の選択画像731が選択されていないと判断した場合（ステップS3609：No）、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、カスタム一覧画面73における「遊技性」の選択画像732（図309（C）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップS3611）。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技性」であるか否かを判断する。

【4036】

MPU51は、「遊技性」の選択画像732が選択されたと判断した場合（ステップS

50

3611: Yes)、処理をステップS3612に移行し、「遊技性」の選択画像732が選択されていないと判断した場合(ステップS3611: No)、処理をステップS3613に移行する。

【4037】

<ステップS3612>

「遊技性」の選択画像732が選択されたと判断した場合(ステップS3611: Yes)、MPU51は、表示画面をカスタム一覧画面73(図309(C)参照)から遊技性カスタム画面76(図309(F)参照)に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技性カスタム画面表示フラグをオンに設定する遊技性カスタム画面移行処理を実行し(ステップS3612)、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

10

【4038】

<ステップS3613>

「遊技性」の選択画像731が選択されていないと判断した場合(ステップS3611: No)、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、カスタム一覧画面73における「キャラクタ」の選択画像733(図309(C)参照)が選択されたか否かを判断する(ステップS3613)。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「遊技性」であるか否かを判断する。

【4039】

MPU51は、「キャラクタ」の選択画像733が選択されたと判断した場合(ステップS3613: Yes)、処理をステップS3614に移行し、「キャラクタ」の選択画像733が選択されていないと判断した場合(ステップS3613: No)、処理をステップS3615に移行する。

20

【4040】

<ステップS3614>

「キャラクタ」の選択画像733が選択されたと判断した場合(ステップS3613: Yes)、MPU51は、表示画面をカスタム一覧画面73(図309(C)参照)からキャラクタ選択画面77(図309(G)参照)に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、遊技性カスタム画面表示フラグをオンに設定する遊技性カスタム画面移行処理を実行し(ステップS3614)、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

30

【4041】

<ステップS3615>

「キャラクタ」の選択画像733が選択されていないと判断した場合(ステップS3613: No)、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、カスタム一覧画面73における「一つに戻る」の選択画像734が選択されたか否かを判断する(ステップS3615)。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「一つに戻る」の選択画像734が選択されたと判断した場合(ステップS3615: Yes)、処理をステップS3616に移行し、「一つに戻る」の選択画像734が選択されていないと判断した場合(ステップS3615: No)、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

40

【4042】

<ステップS3616>

「一つに戻る」の選択画像734が選択されたと判断した場合(ステップS3615: Yes)、MPU51は、表示画面をカスタム一覧画面73(図309(C)参照)からトップメニュー画面72(図309(B)参照)に移行させると共に、カスタム一覧画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し(ステップS3616)、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

50

【 4 0 4 3 】

[遊技履歴画面処理]

ここに、図 3 1 3 は、図 3 0 7 の遊技設定処理のステップ S 3 3 0 8 で実行される遊技履歴画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技履歴画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部 2 1 に対する操作に応じて、遊技履歴画面 7 4 (図 3 1 2 (D) 参照) から、MP U 5 1 による出力制御 (処理) によって、各種遊技履歴画面 (図示略) の他、変動停止画面 7 1 (図 3 0 9 (A) 参照) やトップメニュー画面 7 2 (図 3 0 9 (B) 参照) に表示画面を移行させる処理が実行される。

【 4 0 4 4 】

< ステップ S 3 7 0 1 及び S 3 7 0 2 >

図 3 1 3 に示すように、遊技履歴画面処理では、MP U 5 1 は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する (ステップ S 3 7 0 1) 。具体的には、MP U 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が 0 であるか否かに基づいて、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、MP U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

【 4 0 4 5 】

MP U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合 (ステップ S 3 7 0 1 : Y e s) 、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定し (ステップ S 3 7 0 2) 、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合、遊技履歴画面 7 4 の表示を終了する。一方、MP U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合 (ステップ S 3 7 0 1 : N o) 、処理をステップ S 3 7 0 3 に移行する。

【 4 0 4 6 】

< ステップ S 3 7 0 3 >

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合 (ステップ S 3 7 0 1 : N o) 、MP U 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する (ステップ S 3 7 0 3) 。具体的には、MP U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグ (図 3 0 4 (B) 参照) 及び第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグ (図 3 0 4 (C) 参照) に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

【 4 0 4 7 】

MP U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合 (ステップ S 3 7 0 3 : Y e s) 、処理をステップ S 3 7 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合 (ステップ S 3 7 0 3 : N o) 、処理をステップ S 3 7 0 5 に移行する。

【 4 0 4 8 】

< ステップ S 3 7 0 4 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合 (ステップ S 3 7 0 3 : Y e s) 、MP U 5 1 は、図 3 1 1 のトップメニュー画面処理におけるステップ S 3 5 0 4 の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面 7 3 においてカール画像 7 2 6 及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し (ステップ S 3 7 0 4) 、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【 4 0 4 9 】

< ステップ S 3 7 0 5 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合 (ステップ S 3 7 0 3 : N o) 、MP U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグ (図 3 0 4 (F) 参照) に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する (ステップ S 3 7 0 5) 。MP U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がな

10

20

30

40

50

されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。

【 4 0 5 0 】

< ステップ S 3 7 0 6 及び S 3 7 0 7 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 5 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技履歴画面 7 4 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 6 ）。例えば、M P U 5 1 は、遊技履歴画面 7 4 に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウント値を参照することで遊技履歴画面 7 4 に移行されてからの時間を把握することができる。

10

【 4 0 5 1 】

M P U 5 1 は、遊技履歴画面 7 4 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過した場合（ステップ S 3 7 0 6 : Y e s ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 0 7 ）、当該遊技履歴画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、M P U 5 1 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4 から変動停止画面 7 1（図 3 0 9（A）参照）に移行すると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、遊技履歴画面 7 4 が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に遊技履歴画面 7 4 から変動停止画面 7 1 に変更される。

20

【 4 0 5 2 】

一方、M P U 5 1 は、遊技履歴画面 7 4 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過していない場合（ステップ S 3 7 0 6 : N o ）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【 4 0 5 3 】

< ステップ S 3 7 0 8 >

決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「終了」の選択画像 7 4 5（図 3 0 9（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 8 ）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

30

【 4 0 5 4 】

M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8 : Y e s ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 0 7 ）、当該遊技履歴画面処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8 : N o ）、処理をステップ S 3 7 0 9 に移行する。

【 4 0 5 5 】

< ステップ S 3 7 0 9 >

「終了」の選択画像 7 4 5 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 8 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「当日履歴」の選択画像 7 4 1（図 3 0 9（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 9 ）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「当日履歴」であるか否かを判断する。

40

【 4 0 5 6 】

M P U 5 1 は、「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 1 0 に移行し、「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9 : N o ）、処理をステップ S 3 7 1 1 に移行する。

【 4 0 5 7 】

50

<ステップ S 3 7 1 0 >

「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9 : Y e s ）、M P U 5 1 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4（図 3 0 9（D）参照）から当日履歴画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、当日履歴画面表示フラグをオンに設定する当日履歴画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 1 0 ）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

【 4 0 5 8 】

<ステップ S 3 7 1 1 >

「当日履歴」の選択画像 7 4 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 0 9 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「過去履歴」の選択画像 7 4 2（図 3 0 9（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 1 1 ）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「過去履歴」であるか否かを判断する。

10

【 4 0 5 9 】

M P U 5 1 は、「過去履歴」の選択画像 7 4 2 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 1 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 1 2 に移行し、「過去履歴」の選択画像 7 4 2 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 1 1 : N o ）、処理をステップ S 3 7 1 3 に移行する。

【 4 0 6 0 】

<ステップ S 3 7 1 2 >

「過去履歴」の選択画像 7 4 2 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 1 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4（図 3 0 9（D）参照）から過去履歴画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、過去履歴画面表示フラグをオンに設定する過去履歴画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 1 2 ）、当該遊技履歴画面処理を終了する。

20

【 4 0 6 1 】

<ステップ S 3 7 1 3 >

「過去履歴」の選択画像 7 4 2 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 1 1 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、カスタム一覧画面 7 3 における「スランプグラフ」の選択画像 7 4 3（図 3 0 9（D）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 7 1 3 ）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「スランプグラフ」であるか否かを判断する。

30

【 4 0 6 2 】

M P U 5 1 は、「スランプグラフ」の選択画像 7 3 3 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 1 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 1 4 に移行し、「スランプグラフ」の選択画像 7 3 3 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 1 3 : N o ）、処理をステップ S 3 7 1 5 に移行する。

【 4 0 6 3 】

<ステップ S 3 7 1 4 >

「スランプグラフ」の選択画像 7 4 3 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 1 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4（図 3 0 9（D）参照）からスランプグラフ画面（図示略）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、スランプグラフ画面表示フラグをオンに設定するスランプグラフ画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 1 4 ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

40

【 4 0 6 4 】

<ステップ S 3 7 1 5 >

「スランプグラフ」の選択画像 7 3 3 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 1 3 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「一つに戻る」の選択画像 7 4 4 が選択されたか否かを判断

50

する（ステップ S 3 7 1 5）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「一つに戻る」の選択画像 7 4 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 1 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 1 6 に移行し、「一つに戻る」の選択画像 7 4 4 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 7 1 6 : N o）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【 4 0 6 5 】

<ステップ S 3 7 1 6 >

「一つに戻る」の選択画像 7 3 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 7 1 5 : Y e s）、M P U 5 1 は、表示画面を遊技履歴画面 7 4（図 3 0 9（D）参照）からトップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（C）参照）に移行させると共に、遊技履歴画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップ S 3 7 1 6）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

10

【 4 0 6 6 】

[言語選択画面処理]

ここに、図 3 1 4 は、図 3 0 7 の遊技設定処理のステップ S 3 3 1 0 で実行される言語選択画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。言語選択画面処理では、遊技者による入力部である選択決定部 2 1 に対する操作に応じて、遊技説明などの言語を複数の言語から所望の言語を設定し、M P U 5 1 による出力制御（処理）によって、言語設定画面 7 5 から変動停止画面 7 1（図 3 0 9（A）参照）やトップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

20

【 4 0 6 7 】

<ステップ S 3 8 0 1 及び S 3 8 0 2 >

図 3 1 4 に示すように、言語選択画面処理では、M P U 5 1 は、まず入力情報の検出待機状態において、図柄表示部 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 1）。具体的には、M P U 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が 0 であるか否かに基づいて、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

30

【 4 0 6 8 】

M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s）、言語選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 2）、当該遊技履歴画面処理を終了する。即ち、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合、言語選択画面の表示を終了する。一方、M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 8 0 3 に移行する。

【 4 0 6 9 】

<ステップ S 3 8 0 3 >

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 3）。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグ（図 3 0 4（B）参照）及び第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグ（図 3 0 4（C）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1 又は下選択ボタン 2 1 2 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

40

【 4 0 7 0 】

M P U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 8 0 5 に移行する。

50

【 4 0 7 1 】

< ステップ S 3 8 0 4 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 3 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、図 3 1 1 のトップメニュー画面処理におけるステップ S 3 5 0 4 の仮選択表示変更処理と同様に、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 のうちのいずれかであるかに応じて、カスタム一覧画面 7 3 においてカーソル画像 7 2 6 及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行し（ステップ S 3 8 0 4 ）、当該カスタム一覧画面処理を終了する。

【 4 0 7 2 】

< ステップ S 3 8 0 5 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 3 : N o ）、 M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグ（図 3 0 4 （ F ）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 5 ）。 M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 0 8 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 8 0 6 に移行する。

【 4 0 7 3 】

< ステップ S 3 8 0 6 及び S 3 8 0 7 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 5 : N o ）、 M P U 5 1 は、言語設定画面 7 5 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 6 ）。例えば、 M P U 5 1 は、言語設定画面 7 5 に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウント値を参照することで言語設定画面 7 5 に移行されてからの時間を把握することができる。

【 4 0 7 4 】

M P U 5 1 は、言語設定画面 7 5 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過した場合（ステップ S 3 8 0 6 : Y e s ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 8 0 7 ）、当該言語設定画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、 M P U 5 1 は、表示画面を言語設定画面 7 5 から変動停止画面 7 1 （図 3 0 9 （ A ）参照）に移行すると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、言語設定画面 7 5 が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に言語設定画面 7 5 から変動停止画面 7 1 に変更される。

【 4 0 7 5 】

一方、 M P U 5 1 は、言語設定画面 7 5 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過していない場合（ステップ S 3 8 0 6 : N o ）、当該言語設定画面処理を終了する。

【 4 0 7 6 】

< ステップ S 3 8 0 8 >

決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 5 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、言語設定画面 7 5 における「終了」の選択画像 7 5 6 （図 3 0 9 （ E ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 8 ）。即ち、 M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

【 4 0 7 7 】

M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 5 6 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 8 0 8 : Y e s ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 8 0 7 ）、当該言語設定画面処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 5 6 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 8 0 8 : N o ）、処理をステップ S 3 8 0 9 に

10

20

30

40

50

移行する。

【4078】

<ステップS3809>

「終了」の選択画像756が選択されていないと判断した場合（ステップS3808：No）、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、言語設定画面75における「日本語」の選択画像751（図309（E）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップS3809）。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「日本語」であるか否かを判断する。

【4079】

MPU51は、「日本語」の選択画像751が選択されたと判断した場合（ステップS3809：Yes）、処理をステップS3810に移行し、「日本語」の選択画像751が選択されていないと判断した場合（ステップS3809：No）、処理をステップS3811に移行する。

10

【4080】

<ステップS3810>

「日本語」の選択画像751が選択されたと判断した場合（ステップS3809：Yes）、MPU51は、遊技説明や遊技演出などの言語として日本語を設定する共に、表示画面を言語設定画面75（図309（E）参照）から変動停止画面71（図309（A）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する日本語設定処理を実行し（ステップS3810）、当該言語選択画面処理を終了する。

20

【4081】

<ステップS3811>

「日本語」の選択画像741が選択されていないと判断した場合（ステップS3809：No）、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、遊技履歴画面74における「語」の選択画像752（図309（E）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップS3811）。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「語」であるか否かを判断する。

【4082】

MPU51は、「語」の選択画像752が選択されたと判断した場合（ステップS3811：Yes）、処理をステップS3812に移行し、「語」の選択画像752が選択されていないと判断した場合（ステップS3811：No）、処理をステップS3813に移行する。

30

【4083】

<ステップS3812>

「語」の選択画像752が選択されたと判断した場合（ステップS3811：Yes）、MPU51は、遊技説明や遊技演出などの言語として語を設定する共に、表示画面を言語設定画面75（図309（E）参照）から変動停止画面71（図309（A）参照）に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する語設定処理を実行し（ステップS3812）、当該言語選択画面処理を終了する。

40

【4084】

<ステップS3813>

「語」の選択画像752が選択されていないと判断した場合（ステップS3811：No）、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、言語設定画面75における「××語」の選択画像753（図309（E）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップS3813）。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「××語」であるか否かを判断する。

【4085】

MPU51は、「××語」の選択画像753が選択されたと判断した場合（ステップS

50

3813: Yes)、処理をステップS3814に移行し、「xx語」の選択画像753が選択されていないと判断した場合(ステップS3813: No)、処理をステップS3815に移行する。

【4086】

<ステップS3814>

「xx語」の選択画像753が選択されたと判断した場合(ステップS3813: Yes)、MPU51は、表示画面を言語設定画面75(図309(E)参照)から変動停止画面71(図309(A)参照)に移行させ、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定するxx語設定処理を実行し(ステップS3814)、当該言語選択画面処理を終了する。

10

【4087】

<ステップS3815>

「xx語」の選択画像753が選択されていないと判断した場合(ステップS3813: No)、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、遊技履歴画面74における「一つに戻る」の選択画像754が選択されたか否かを判断する(ステップS3815)。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「一つに戻る」の選択画像754が選択されたと判断した場合(ステップS3815: Yes)、処理をステップS3816に移行し、「一つに戻る」の選択画像754が選択されていないと判断した場合(ステップS3816: No)、処理をステップS3817に移行する。

20

【4088】

<ステップS3816>

「一つに戻る」の選択画像754が選択されていると判断した場合(ステップS3815: Yes)、MPU51は、表示画面を言語設定画面75(図309(E)参照)からカスタム一覧画面73(図309(C)参照)に移行させると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面処理を実行し(ステップS3816)、当該言語設定画面処理を終了する。

【4089】

<ステップS3817>

「一つに戻る」の選択画像754が選択されていないと判断した場合(ステップS3815: No)、MPU51は、遊技者による決定ボタン21Bに対する操作によって、言語設定画面75における「トップに戻る」の選択画像755が選択されたか否かを判断する(ステップS3817)。即ち、MPU51は、決定ボタン21Bが操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。MPU51は、「トップに戻る」の選択画像754が選択されたと判断した場合(ステップS3817: Yes)、処理をステップS3818に移行し、「トップに戻る」の選択画像755が選択されていないと判断した場合(ステップS3817: No)、当該言語設定画面処理を終了する。

30

【4090】

<ステップS3818>

「トップに戻る」の選択画像755が選択されたと判断した場合(ステップS3817: Yes)、MPU51は、表示画面を言語設定画面75(図309(E)参照)からトップメニュー画面72(図309(B)参照)に移行させると共に、言語設定画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し(ステップS3818)、当該言語設定画面処理を終了する。

40

【4091】

[遊技性カスタム画面処理]

ここに、図315は、図307の遊技設定処理のステップS3312で実行される遊技性カスタム画面処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技性カスタム画面処理

50

では、遊技者による入力部である選択決定部 2 1 に対する操作に応じて、遊技説明などの言語を複数の言語から所望の言語を設定し、M P U 5 1 による出力制御（処理）によって、遊技性カスタム画面 7 6 から変動停止画面 7 1（図 3 0 9（A）参照）やトップメニュー画面 7 2（図 3 0 9（B）参照）に表示画面を移行させる処理が実行される。

【 4 0 9 2 】

<ステップ S 3 9 0 1 及び S 3 9 0 2 >

図 3 1 5 に示すように、遊技性カスタム画面では、M P U 5 1 は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。具体的には、M P U 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が 0 であるか否かに基づいて、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

10

【 4 0 9 3 】

M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s）、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 0 2）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。即ち、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合、遊技性カスタム画面の表示を終了する。一方、M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行する。

【 4 0 9 4 】

<ステップ S 3 9 0 3 >

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 3）。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグ（図 3 0 4（B）参照）、第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグ（図 3 0 4（C）参照）、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグ（図 3 0 4（D）参照）、及び第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグ（図 3 0 4（E）参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3、又は右選択ボタン 2 1 4 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

20

【 4 0 9 5 】

M P U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 9 0 5 に移行する。

30

【 4 0 9 6 】

<ステップ S 3 9 0 4 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3、及び右選択ボタン 2 1 4 のうちのいずれかであるかに応じて、遊技性カスタム画面 7 6 においてカーソル画像 7 2 6 及び仮選択表示を一つ上又は下に移動させる仮選択表示変更処理を実行するか、先読み信頼度 U P、保留変化信頼度 U P 又は 演出激熱の O N ・ O F F を切り替える仮選択表示変更処理を実行し（ステップ S 3 9 0 4）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

40

【 4 0 9 7 】

<ステップ S 3 9 0 5 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 3 : N o）、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグ（図 3 0 4（F）参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 5）。M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 0 8 に移

50

行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 9 0 6 に移行する。

【 4 0 9 8 】

<ステップ S 3 9 0 6 及び S 3 9 0 7 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 5 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技性カスタム画面 7 6 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 6 ）。例えば、M P U 5 1 は、遊技性カスタム画面 7 6 に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウント値を参照することで遊技性カスタム画面 7 6 に移行されてからの時間を把握することができる。

10

【 4 0 9 9 】

M P U 5 1 は、遊技性カスタム画面 7 6 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過した場合（ステップ S 3 9 0 6 : Y e s ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 9 0 7 ）、当該遊技性カスタム画面を終了する。変動停止画面移行処理では、M P U 5 1 は、表示画面を遊技性カスタム画面 7 6 から変動停止画面 7 1（図 3 0 9（A）参照）に移行すると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、遊技性カスタム画面 7 6 が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的に遊技性カスタム画面 7 6 から変動停止画面 7 1 に変更される。

【 4 1 0 0 】

一方、M P U 5 1 は、遊技性カスタム画面 7 6 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過していない場合（ステップ S 3 9 0 6 : N o ）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

20

【 4 1 0 1 】

<ステップ S 3 9 0 8 >

決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技性カスタム画面 7 6 における「終了」の選択画像 7 6 6（図 3 0 9（E）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 8 ）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

30

【 4 1 0 2 】

M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 5 6 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 8 : Y e s ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 3 9 0 7 ）、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 5 6 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 8 : N o ）、処理をステップ S 3 9 0 9 に移行する。

【 4 1 0 3 】

<ステップ S 3 9 0 9 >

「終了」の選択画像 7 5 6 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 8 : N o ）、M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、遊技履歴画面 7 4 における「一つに戻る」の選択画像 7 6 4 が選択されたか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 9 ）。即ち、M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。M P U 5 1 は、「一つに戻る」の選択画像 7 6 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 1 0 に移行し、「一つに戻る」の選択画像 7 6 4 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 3 9 0 9 : N o ）、処理をステップ S 3 9 1 1 に移行する。

40

【 4 1 0 4 】

<ステップ S 3 9 1 0 >

「一つに戻る」の選択画像 7 6 4 が選択されたと判断した場合（ステップ S 3 9 0 9 : Y e s ）、M P U 5 1 は、表示画面を遊技性カスタム画面 7 6（図 3 0 9（F）参照）か

50

らカスタム一覧画面 73 (図 309 (C) 参照) に移行させると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面移行処理を実行し (ステップ S 3910)、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【4105】

<ステップ S 3911>

「一つに戻る」の選択画像 764 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3909 : No)、MPU 51 は、遊技者による決定ボタン 21B に対する操作によって、遊技性カスタム画面 76 における「トップに戻る」の選択画像 765 が選択されたか否かを判断する (ステップ S 3911)。即ち、MPU 51 は、決定ボタン 21B が操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。MPU 51 は、「トップに戻る」の選択画像 765 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3911 : Yes)、処理をステップ S 3912 に移行し、「トップに戻る」の選択画像 765 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3911 : No)、処理をステップ S 3913 に移行する。

【4106】

<ステップ S 3912>

「トップに戻る」の選択画像 755 が選択されたと判断した場合 (ステップ S 3811 : Yes)、MPU 51 は、表示画面を遊技性カスタム画面 76 (図 309 (F) 参照) からトップメニュー画面 72 (図 309 (B) 参照) に移行させると共に、遊技性カスタム画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し (ステップ S 3812)、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。

【4107】

<ステップ S 3913>

、「トップに戻る」の選択画像 765 が選択されていないと判断した場合 (ステップ S 3911 : No)、MPU 51 は、仮選択確定処理を実行し (ステップ S 3813)、当該遊技性カスタム画面処理を終了する。仮選択確定処理では、現在選択されている遊技性カスタムに応じた遊技性の設定が行われる。具体的には、例えば先読み信頼度 UP がオンに設定されている場合は先読み演出の実行頻度が低く設定されると共に先読み演出が実行された場合の信頼度 (大当たり期待度) が UP され、先読み信頼度 UP が OFF 設定の場合は先読み演出の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。また、保留変化信頼度 UP がオンに設定されている場合は保留表示変化演出の実行頻度が低く設定されると共に保留表示変化演出が実行された場合の信頼度 (大当たり期待度) が UP され、保留変化信頼度 UP が OFF 設定の場合は保留表示変化演出の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。また、演出激熱がオンに設定されている場合は演出激熱の実行頻度が低く設定されると共に演出激熱が実行された場合の信頼度 (大当たり期待度) が UP され、演出激熱が OFF 設定の場合は演出激熱の実行頻度及び信頼度がデフォルト設定とされる。

【4108】

[キャラクタ選択画面処理]

ここに、図 316 は、図 307 の遊技設定処理のステップ S 3314 で実行されるキャラクタ選択処理の手順の一例を示すフローチャートである。キャラクタ選択処理では、遊技者による入力部である選択決定部 21 に対する操作に応じて、例えばスーパーリーチ演出、変動遊技演出及び変動停止状態 (後述の変動停止画面 71 (図 309 (A) 参照)) において、図柄表示部 341 の一部領域 (例えば右下隅部、左下隅部、下部など) に表示されるキャラクタを選択し、MPU 51 による出力制御 (処理) によって、キャラクタ選択画面 77 (図 309 (G) 参照) から変動停止画面 71 (図 309 (A) 参照) やトップメニュー画面 72 (図 309 (B) 参照) に表示画面を移行させる処理が実行される。

【4109】

10

20

30

40

50

<ステップS 4 0 0 1 及び S 4 0 0 2 >

図 3 1 6 に示すように、キャラクタ選択処理では、M P U 5 1 は、まず特遊技の開始に対応した入力情報の検出待機状態において、図柄表示部 3 4 1 で飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 1）。具体的には、M P U 5 1 は、変動表示カウンタのカウンタ値が 0 であるか否かに基づいて、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたか否かを判断する。なお、M P U 5 1 は、変動表示カウンタの値が 0 でない場合に飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断する。

【 4 1 1 0 】

M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 1 : Y e s）、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定し（ステップ S 4 0 0 2）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。即ち、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄 7 1 5 の変動が開始された場合、キャラクタ選択画面の表示を終了する。一方、M P U 5 1 は、飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 1 : N o）、処理をステップ S 4 0 0 3 に移行する。

10

【 4 1 1 1 】

<ステップ S 4 0 0 3 >

飾り図柄 7 1 5 の変動が開始されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、遊技者によって入力部である選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 3）。具体的には、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグ（図 3 0 4 (B) 参照）、第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグ（図 3 0 4 (C) 参照）、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグ（図 3 0 4 (D) 参照）、及び第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグ（図 3 0 4 (E) 参照）に基づいて、上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3、又は右選択ボタン 2 1 4 が遊技者によって操作されたか否かを判断する。

20

【 4 1 1 2 】

M P U 5 1 は、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 0 4 に移行し、選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 3 : N o）、処理をステップ S 4 0 0 5 に移行する。

【 4 1 1 3 】

<ステップ S 4 0 0 4 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、操作された選択ボタン 2 1 A が上選択ボタン 2 1 1、下選択ボタン 2 1 2、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のうちのいずれかであるかに応じて、仮選択表示画像を変更する仮選択表示変更処理を実行し（ステップ S 4 0 0 4）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。具体的には、左選択ボタン 2 1 3 及び右選択ボタン 2 1 4 のいずれかが操作された場合には、仮選択されている選択キャラクタを変更し、上選択ボタン 2 1 1 及び下選択ボタン 2 1 2 のいずれかが選択されている場合には、仮選択されている項目を上下に変更する。

30

【 4 1 1 4 】

<ステップ S 4 0 0 5 >

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 3 : N o）、M P U 5 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグ（図 3 0 4 (F) 参照）に基づいて、遊技者によって入力部である決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 5）。M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 0 0 8 に移行し、決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 5 : N o）、処理をステップ S 4 0 0 6 に移行する。

40

【 4 1 1 5 】

<ステップ S 4 0 0 6 及び S 4 0 0 7 >

50

選択ボタン 2 1 A に対する操作がなされていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 5 : N o ）、 M P U 5 1 は、キャラクタ選択画面 7 7 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過したか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 6 ）。例えば、 M P U 5 1 は、キャラクタ選択画面 7 7 に移行された場合、計時カウンタによるカウントを開始させ、この計時カウンタのカウンタ値を参照することでキャラクタ選択画面 7 7 に移行されてからの時間を把握することができる。

【 4 1 1 6 】

M P U 5 1 は、キャラクタ選択画面 7 7 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過した場合（ステップ S 4 0 0 6 : Y e s ）、変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 4 0 0 7 ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。変動停止画面移行処理では、 M P U 5 1 は、表示画面を言語設定画面 7 5 から変動停止画面 7 1 （図 3 0 9 （ A ）参照）に移行すると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定する。即ち、本実施形態では、キャラクタ選択画面 7 7 が表示されてからの無操作時間が所定時間に達した場合には、表示画面が強制的にキャラクタ選択画面 7 7 から変動停止画面 7 1 に変更される。

10

【 4 1 1 7 】

一方、 M P U 5 1 は、キャラクタ選択画面 7 7 に移行してから予め定められた所定時間（例えば 5 秒 ~ 1 5 秒）が経過していない場合（ステップ S 4 0 0 6 : N o ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

【 4 1 1 8 】

< ステップ S 4 0 0 8 >

決定ボタン 2 1 B に対する操作がなされたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 5 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、キャラクタ選択画面 7 7 における「終了」の選択画像 7 7 8 （図 3 0 9 （ G ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 8 ）。即ち、 M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目が「終了」であるか否かを判断する。

20

【 4 1 1 9 】

M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 7 8 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 8 : Y e s ）、前述の変動停止画面移行処理を実行し（ステップ S 4 0 0 7 ）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、「終了」の選択画像 7 7 8 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 8 : N o ）、処理をステップ S 4 0 0 9 に移行する。

30

【 4 1 2 0 】

< ステップ S 4 0 0 9 >

「終了」の選択画像 7 7 8 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 8 : N o ）、 M P U 5 1 は、遊技者による決定ボタン 2 1 B に対する操作によって、キャラクタの選択画像 7 5 1 （図 3 0 9 （ E ）参照）が選択されたか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 9 ）。即ち、 M P U 5 1 は、決定ボタン 2 1 B が操作された場合に仮選択されていた項目がキャラクタの選択画像 7 7 1 であるか否かを判断する。

【 4 1 2 1 】

M P U 5 1 は、キャラクタの選択画像 7 7 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 4 0 1 0 に移行し、キャラクタの選択画像 7 7 1 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4 0 0 9 : N o ）、処理をステップ S 4 0 1 1 に移行する。

40

【 4 1 2 2 】

< ステップ S 4 0 1 0 >

キャラクタの選択画像 7 7 1 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4 0 0 9 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、選択キャラクタを仮選択されているキャラクタに設定すると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフにする一方で、変動停止画面表示フラグをオンに設定するキャラクタ設定処理を実行し（ステップ S 4 0 1 0 ）、当該キャラクタ選択画面処

50

理を終了する。即ち、キャラクタ設定処理では、表示画面がキャラクタ選択画面 77 から変動停止画面 71 に移行される。

【4123】

<ステップ S 4011>

キャラクタの選択画像 771 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4009：No）、MPU51 は、遊技者による決定ボタン 21B に対する操作によって、キャラクタ選択画面 77 における「一つに戻る」の選択画像 776 が選択されたか否かを判断する（ステップ S 4011）。即ち、MPU51 は、決定ボタン 21B が操作された場合に仮選択されていた項目が「一つに戻る」であるか否かを判断する。MPU51 は、「一つに戻る」の選択画像 776 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4011：Yes）、処理をステップ S 4012 に移行し、「一つに戻る」の選択画像 776 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4011：No）、処理をステップ S 4013 に移行する。

10

【4124】

<ステップ S 4012>

「一つに戻る」の選択画像 776 が選択されていると判断した場合（ステップ S 4011：Yes）、MPU51 は、表示画面をキャラクタ選択画面 77（図 309（G）参照）からカスタム一覧画面 73（図 309（C）参照）に移行させると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、カスタム一覧画面表示フラグをオンに設定するカスタム一覧画面処理を実行し（ステップ S 4012）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

20

【4125】

<ステップ S 4013>

「一つに戻る」の選択画像 776 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4012：No）、MPU51 は、遊技者による決定ボタン 21B に対する操作によって、キャラクタ選択画面 77 における「トップに戻る」の選択画像 777 が選択されたか否かを判断する（ステップ S 4013）。即ち、MPU51 は、決定ボタン 21B が操作された場合に仮選択されていた項目が「トップに戻る」であるか否かを判断する。MPU51 は、「トップに戻る」の選択画像 777 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4013：Yes）、処理をステップ S 4014 に移行し、「トップに戻る」の選択画像 777 が選択されていないと判断した場合（ステップ S 4013：No）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

30

【4126】

<ステップ S 4014>

「トップに戻る」の選択画像 777 が選択されたと判断した場合（ステップ S 4013：Yes）、MPU51 は、表示画面をキャラクタ選択画面 77（図 309（G）参照）からトップメニュー画面 72（図 309（B）参照）に移行させると共に、キャラクタ選択画面表示フラグをオフに設定する一方で、トップメニュー画面表示フラグをオンに設定するトップメニュー画面移行処理を実行し（ステップ S 4014）、当該キャラクタ選択画面処理を終了する。

40

【4127】

[無線通信制御装置 190 の処理]

次に、図 317 ~ 図 330 を参照しつつ、無線通信制御装置 190 の MPU191 によって実行される処理について説明する。無線通信制御装置 190 は、メイン処理（図示略）として、少なくとも以下に説明する遊技履歴更新処理（図 317（A）参照）及び外部機器通信処理（図 317（B）参照）を実行する。

【4128】

[遊技履歴更新処理]

ここで、図 317（A）は、遊技履歴更新処理では、無線通信制御装置 190 における Bluetooth 通信モジュール 193 の記憶領域 193B の記憶情報である遊技履歴

50

情報の内容の書き換える（更新する）処理が実行される。

【 4 1 2 9 】

<ステップ S 4 1 0 0 - 1 >

図 3 1 7 (A) に示すように、無線通信制御装置 1 9 0 の M P U 1 9 1 は、まず音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 による出力制御（出力処理）によって送信（出力）され得る遊技履歴情報コマンドが転送されてきたか否かを判断する（ステップ S 4 1 0 0 - 1）。M P U 1 9 1 は、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 から遊技履歴情報コマンドが転送されてきた場合（ステップ S 4 1 0 0 - 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 1 0 0 - 2 に移行し、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 から遊技履歴情報コマンドが転送されていない場合（ステップ S 4 1 0 0 - 1 : Y e s）、当該遊技履歴更新処理を終了する。

10

【 4 1 3 0 】

<ステップ S 4 1 0 0 - 2 >

音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 から遊技履歴情報コマンドが転送されてきた場合（ステップ S 4 1 0 0 - 1 : Y e s）、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 の記憶領域 1 9 3 B に記憶された遊技履歴情報の内容を、入力情報として受信した遊技履歴情報コマンドの内容に基づいて書き換え（更新し）（ステップ S 4 1 0 0 - 1）、当該遊技履歴更新処理を終了する。これにより、無線通信制御装置 1 9 0 では、遊技履歴情報が更新されるごとに最新の情報を記憶しておくことが可能になる。その結果、スマートフォン S P などの携帯通信端末に最新の遊技履歴情報を送信することが可能になる。

20

【 4 1 3 1 】

[外部機器通信処理]

ここで、図 3 1 7 (B) は、外部機器通信処理の手順の一例を示すフローチャートである。外部機器通信処理では、スマートフォン S P などの携帯通信端末との B l u e t o o t h 通信に必要な処理が実行される。具体的には、図 3 1 7 (B) に示すように、外部機器通信処理では、接続処理（ステップ S 4 1 0 1）、接続中処理（ステップ S 4 1 0 2）、切断処理（ステップ S 4 1 0 3）、及びパスワード変更処理（ステップ S 4 1 0 4）が実行される。以下、外部機器通信処理で実行される各処理について説明する。また、以下においては、携帯通信端末がスマートフォン S P である場合を説明するが、携帯通信端末がスマートフォン S P 以外のものであっても、スマートフォン S P と同様に外部機器通信処理が実行される。さらに、以下においては、遊技機 1 0 とスマートフォン S P とが B l u e t o o t h 通信により情報の送受が行われる場合について説明するが、情報の送受に使用される通信種別は、無線 L A N（例えば W i F i（登録商標））などの他の無線通信であってもよい。

30

【 4 1 3 2 】

[接続処理（基本例）]

ここで、図 3 1 8 (A) は、図 3 1 7 (B) の外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 1 において実行される遊技機 1 0 側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートである。この接続処理では、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 通信のペアリングを行うための処理が実行される。また、図 3 1 8 (B) は、スマートフォン S P 側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図 3 1 8 (B) も参照しつつ、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との間の B l u e t o o t h 通信のペアリングについて説明する。

40

【 4 1 3 3 】

<ステップ S 4 1 0 1 及び S 4 1 0 2 >

図 3 1 8 (A) に示すように、遊技機 1 0 側の接続処理では、M P U 1 9 1 は、まず N F C 接続の検出待機状態である場合に遊技機 1 0 と N F C 通信可能圏内の N F C 通信可能なスマートフォン S P を検索し（ステップ S 4 1 0 1）、遊技機 1 0 と N F C 通信可能圏内に N F C 通信が可能なスマートフォン S P を検出した場合（ステップ S 4 0 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 1 0 3 に移行する。ここで、遊技機 1 0 と N F C 通信可能な圏

50

内にNFC通信が可能なスマートフォンSPを検出した場合、上皿23の前方左方側に設けられた接触部19にスマートフォンSPが接触又は近接された可能性がある。一方、MPU191は、遊技機10とNFC通信可能な圏内にNFC通信が可能なスマートフォンSPを検出しなかった場合(ステップS4002:No)、当該接続処理を終了する。

【4134】

<ステップS4103>

遊技機10とNFC通信可能な圏内にNFC通信が可能なスマートフォンSPを検出した場合(ステップS4002:Yes)、MPU191は、NFC通信モジュール192における記憶領域192Bの接続情報部192Baの記憶情報であるNFC接続情報(図295(A)参照)を、所定の出力制御(出力処理)を実行することでNFC通信によつてNFC通信圏内のスマートフォンSPに送信し(ステップS4103)、処理をステップS4104に移行する。NFC接続情報は、前述のように、遊技機10の機種名a、Bluetooth通信モジュール193におけるBluetooth通信部193Aにアクセスするためのアドレスb、及びBluetooth通信のペアリングを確立するためのパスワードcを含む。

10

【4135】

一方、スマートフォンSPでは、NFC通信によってNFC接続情報を取得した場合(図295(B)のステップS4201でYes参照)、遊技機通信用アプリが起動中であることを条件に(図295(B)のステップS4202でYes参照)、遊技機10のBluetooth通信モジュール193の入力部であるBluetooth通信部193Aに、遊技機10からNFC通信により入力情報として受信したNFC接続情報に対応した記憶情報である接続情報(遊技機10の機種名A、Bluetooth通信モジュール193におけるBluetooth通信部193AにアクセスするためのアドレスB、及びBluetooth通信のペアリングを確立するためのパスワードCを含む。)を出力制御(出力処理)の実行によって送信することで、Bluetooth通信の接続要求(ペアリング要求)を行う(図295(B)のステップS4203参照)。即ち、スマートフォンSPは、遊技機10とのBluetooth通信による各種カスタム設定などのために必要な情報の送受(遊技機10からスマートフォンSPへの所定情報の出力(送信)、及び遊技機10でのスマートフォンSPからの特定情報の入力(受信))が可能となるようにペアリング要求を行う。

20

30

【4136】

<ステップS4104>

ステップS4104では、MPU191は、スマートフォンSPからBluetooth通信モジュール193の入力部であるBluetooth通信部193AにBluetooth通信の接続要求があったか否かを判断する。MPU191は、スマートフォンSPからBluetooth通信部193AにBluetooth通信の接続要求があった場合(ステップS4104:Yes)、処理をステップS4105に移行し、スマートフォンSPからBluetooth通信部193AにBluetooth通信の接続要求がなかった場合(ステップS4104:No)、当該接続処理を終了する。

【4137】

なお、スマートフォンSPからBluetooth通信部193AにBluetooth通信の接続要求がなかった場合、所定の出力制御(出力処理)を実行することでNFC接続情報を再送信するようにしてもよい。また、NFC接続情報を再送信する回数を複数回に設定してもよく、この場合には接続情報の再送信回数に上限を設けることも考えられる。

40

【4138】

<ステップS4105及びS4106>

スマートフォンSPからBluetooth通信部193AにBluetooth通信の接続要求があった場合(ステップS4104:Yes)、MPU191は、Bluetooth通信部193Aが入力情報として受信した接続情報が、NFC通信によってスマ

50

スマートフォンSPに送信した接続情報に対応しているか否かを照合し(ステップS4105)、具体的には、MPU191は、Bluetooth通信部193Aが受信した接続情報に含まれる機種名、アドレス及びパスワードが、Bluetooth通信モジュール193における記憶領域193Bの接続情報部193Baの記憶情報である機種名A、アドレスB及びパスワードCと合致するか否かを判断する(ステップS4106)。

【4139】

MPU191は、Bluetooth通信部193Aが受信した接続情報が接続情報部193Baに格納された接続情報と合致する場合(ステップS4106:Yes)、処理をステップS4107に移行し、Bluetooth通信部193Aが受信した接続情報が接続情報部193Baに格納された接続情報と合致しない場合(ステップS4106:No)、当該接続処理を終了する。

10

【4140】

<ステップS4107~S4109>

Bluetooth通信部193Aが受信した接続情報が接続情報部193Baに格納された接続情報と合致する場合(ステップS4106:Yes)、MPU191は、スマートフォンSPとのBluetooth接続を開始し(ステップS4107)、Bluetooth通信の接続完了情報(ペアリング完了情報)をスマートフォンSPに送信する(ステップS4108)。そして、MPU191は、Bluetooth接続中フラグをオンに設定し(ステップS4109)、当該接続処理を終了する。

【4141】

一方、スマートフォンSPでは、Bluetooth通信部193Aに接続要求を行った場合に、Bluetooth通信部193AからのBluetooth通信の接続完了情報(ペアリング完了情報)を入力情報として受信した場合(図295(B)のステップS4204でYes参照)、遊技機10とのBluetooth接続を開始し(図295(B)のステップS4205参照)、スマートフォンSPの画面にBluetooth接続が完了したことを表示する(図295(B)のステップS4205参照、図319(A)参照)。また、Bluetooth通信部193Aに接続要求を行った場合に、Bluetooth通信部193AからのBluetooth通信の接続完了情報(ペアリング完了情報)を受信しなかった場合(図295(B)のステップS4204でNo参照)、スマートフォンSPの画面にBluetooth接続が失敗したことを表示する(図295(B)のステップS4207参照、図319(B)参照)。

20

30

【4142】

ところで、通常、遊技機は、遊技機に設けられるプッシュボタンやタッチパネルなどの入力部に対する遊技者の入力操作によって、遊技機に対する各種カスタム設定などの実行が可能に構成されているが、遊技機の入力部に対する入力操作は、遊技者にとっては煩雑である可能性がある。また、入力部は、遊技演出などにおける遊技者の操作用に使用されることが多いため、入力部を使用したカスタム設定(カスタム設定画面などの表示)には時間的制約を大きくなる。

【4143】

これに対して、この基本例の接続処理よると、遊技機10の所定位置(例えば接触部19)にスマートフォンSPを接触又は近接させるだけで、Bluetooth接続を行うことができ、このBluetooth接続中であれば、時間的制約を受けることなくスマートフォンSPに対する簡易な操作によって各種カスタム設定を行うことができる。

40

【4144】

なお、遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続が確立した場合、遊技機10の図柄表示部341において、当該遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSPがあることを示す表示を行うようにしてもよい(例えば図327(A)における「BT通信中」の表示)。これにより、遊技者は、遊技機10とのBluetooth接続が確立したこと、及びBluetooth接続が継続中であることを確認することができる。また、「BT通信中」の表示などによってBluetooth接続中の

50

スマートフォンSPが存在することが、遊技ホールの店員や、後に遊技を行う遊技者が把握することができる。これにより、例えば空席であるにも関わらずBluetooth接続中のスマートフォンSPが存在する場合に、このBluetooth接続を遊技ホールの店員が強制的に切断するなどして、当該遊技機10と後の遊技者のスマートフォンSPとで新たなBluetooth接続を確立することができる。もちろん、遊技機10に、後の遊技者によって先の遊技者などとのBluetooth接続を強制的に切断できるようにしてもよい。

【4145】

また、遊技者が遊技機10から離席する場合に、遊技機10の図柄表示部341に離席中であることを表示を行うようにしてもよい(例えば図327(B)における「離席中」の表示)。このような離席中表示は、例えばスマートフォンSPの画面に、スマートフォンSPにインストールされたアプリによって、遊技機10に離席中表示を要求するボタンなどを表示させ、このボタンなどを遊技者がタップすることで離席表示要求が遊技機10に送信されるようにすることで実現可能である。また、遊技者の操作によって遊技機10に対する入力が可能な入力部(タッチパネル、ボタン、レバーなど)に対する所定の操作(タッチ、押下、回転など)によって離席中表示を実現することも考えられる。また、離席時間表示を行う場合、同時に離席時間を表示することも考えられる。これにより、遊技機10及び遊技ホールの店員などは、離席時間を把握できるため、離席時間が所定時間を超える場合に、遊技機10によってBluetooth接続を強制的に切断し、遊技ホールの店員によってBluetooth接続を強制的に切断するようにすることも考えらえる。

10

20

【4146】

また、遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続などの無線通信の確立(ペアリング)のためのスマートフォンSPでの接続情報の取得は、他の方法であってもよい。例えば、遊技の待機状態などの所定期間において、遊技者の操作によって遊技機10に対する入力が可能な入力部(タッチパネル、ボタン、レバーなど)に対する所定の操作(タッチ、押下、回転など)によって、遊技機10の表示装置(例えば図柄表示部341)に二次元コードを表示させるようにし、この二次元コードをスマートフォンSPで読み取ることで、スマートフォンSPにおいて接続情報(機器名、アドレス、パスワード)を取得することが考えられる。

30

【4147】

[接続処理(変形例)]

ここで、図320は、外部機器通信処理のステップS4101において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、NFC通信部192Aから接続情報をスマートフォンSPに送信してから所定時間が経過してもスマートフォンSPから接続要求がない場合に、他のスマートフォンSPとのBluetooth接続を可能とする点、及び1つのスマートフォンSPとのBluetooth接続が完了した場合に他のスマートフォンSPとのBluetooth接続を不能とする点で、図318(A)を参照して説明した基本例の接続処理とは異なる。

【4148】

<ステップS4301>

図320に示すように、本変形例の接続処理では、MPU191は、まずスマートフォンSPにNFC接続情報を送信したことを示すNFC接続情報送信フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4301)。NFC接続情報送信フラグは、スマートフォンSPにNFC接続情報を送信してスマートフォンSPからの接続要求を受信しない場合に当該接続処理のステップS4313でオンに設定される。一方、NFC接続情報送信フラグは、スマートフォンSPから接続要求があった場合に当該接続処理のステップS4316でオフに設定され、また、スマートフォンSPにNFC接続情報を送信してスマートフォンSPからの接続要求を所定時間内に受信しない場合に当該接続処理のステップS4319でオフに設定される。

40

50

【 4 1 4 9 】

M P U 1 9 1 は、N F C 接続情報送信フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s ）、処理のステップ S 4 3 1 5 に移行し、N F C 接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o ）、処理のステップ S 4 3 0 2 に移行する。

【 4 1 5 0 】

< ステップ S 4 3 0 2 ~ S 4 3 1 0 >

ステップ S 4 3 0 2 ~ S 4 3 1 0 では、M P U 1 9 1 は、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理のステップ S 4 2 0 1 ~ S 4 2 0 9 と同様の処理を実行する。但し、ステップ S 4 3 0 5 では、B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A にスマートフォン S P から接続要求がなかった場合（ステップ S 4 3 0 5 : N o ）、当該接続処理を終了することなく、処理をステップ S 4 3 1 3 に移行する。また、ステップ S 4 3 1 0 において B l u e t o o t h 接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップ S 4 3 1 1 に移行する。

10

【 4 1 5 1 】

< ステップ S 4 3 1 1 及び S 4 3 1 2 >

ステップ S 4 3 1 1 では、M P U 1 9 1 は、N F C 通信モジュール 1 9 2 における記憶領域 1 9 2 B の接続情報部 1 9 2 B a の記憶情報である N F C 接続情報（図 2 9 5 (A) 参照）を N F C 接続可能な正規情報（デフォルト情報）から N F C 接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換え、当該接続処理を終了する。N F C 接続情報の書き換えは、例えば N F C 接続情報として含まれる機種名 a、アドレス b 及びパスワード c のうちの少なくとも 1 つの情報を他の情報に書き換えることで実行される。そして、M P U 1 9 1 は、N F C 接続情報の書き換えが実行されたことを示す N F C 接続情報書き換えフラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 1 2 ）、当該接続処理を終了する。

20

【 4 1 5 2 】

このように、N F C 接続情報の書き換えることで、書き換え後の N F C 接続情報が、B l u e t o o t h 通信モジュール 1 9 3 における記憶領域 1 9 3 B の接続情報部 1 9 3 B a の記憶情報である接続情報と対応しなくなる。そのため、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続（ペアリング）が完了した場合に N F C 接続情報の書き換えると、ペアリングが完了したスマートフォン S P 以外のスマートフォンとの B l u e t o o t h 接続のペアリングが不能となる。その結果、当該遊技機 1 0 との B l u e t o o t h 通信を利用した情報の送受を一人の遊技者のみが独占して行うことができ、他者によって遊技性カスタムなどのカスタム内容が変更されることが防止される。

30

【 4 1 5 3 】

< ステップ S 4 3 1 3 及び S 4 3 1 4 >

B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A にスマートフォン S P から接続要求がなかった場合（ステップ S 4 3 0 5 : N o ）、M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P に N F C 接続情報を送信したことを示す N F C 接続情報送信フラグをオンに設定する（ステップ S 4 3 1 3 ）。そして、M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P に N F C 接続情報を送信してからの時間を計時する計時カウンタ（タイマ）をセットし（ステップ S 4 3 1 4 ）、当該接続処理を終了する。

40

【 4 1 5 4 】

< ステップ S 4 3 1 5 >

N F C 接続情報送信フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s ）、M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P から B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通信の接続要求があったか否かを判断する（ステップ S 4 3 1 5 ）。

【 4 1 5 5 】

M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P から B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通信の接続要求があった場合（ステップ S 4 3 1 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 1 6 に移行する。一方、M P U 1 9 1 は、スマートフォン S P から B l u e t

50

o o t h 通 信 部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 が な か っ た 場 合 (ス テ ッ プ S 4 3 1 5 : N o) 、 処 理 を ス テ ッ プ S 4 3 1 8 に 移 行 す る。

【 4 1 5 6 】

< ス テ ッ プ S 4 3 1 6 及 び S 4 3 1 7 >

ス マ ー ト フ ォ ン S P か ら B l u e t o o t h 通 信 部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 が あ っ た 場 合 (ス テ ッ プ S 4 3 1 5 : Y e s) 、 M P U 1 9 1 は 、 N F C 接 続 情 報 送 信 フ ラ グ を オ フ に 設 定 す る (ス テ ッ プ S 4 3 1 6) 。 次 い で 、 M P U 1 9 1 は 、 タ イ マ を ク リ ア し (ス テ ッ プ S 4 3 1 7) 、 処 理 を ス テ ッ プ S 4 3 0 6 に 移 行 し て ス テ ッ プ S 4 3 0 6 ~ S 4 3 1 2 の 処 理 を 実 行 す る。

【 4 1 5 7 】

< ス テ ッ プ S 4 3 1 8 ~ S 4 3 2 0 >

ス マ ー ト フ ォ ン S P か ら B l u e t o o t h 通 信 部 1 9 3 A に B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 が な か っ た 場 合 (ス テ ッ プ S 4 3 1 5 : N o) 、 M P U 1 9 1 は 、 タ イ マ に 基 づ い て N F C 接 続 情 報 を ス マ ー ト フ ォ ン S P に 送 信 し て か ら 所 定 時 間 (例 え ば 1 秒 ~ 1 0 秒) が 経 過 し た か 否 か を 判 断 す る (ス テ ッ プ S 4 3 1 8) 。

【 4 1 5 8 】

M P U 1 9 1 は 、 N F C 接 続 情 報 を ス マ ー ト フ ォ ン S P に 送 信 し て か ら 所 定 時 間 が 経 過 し て い る 場 合 (ス テ ッ プ S 4 3 1 8 : Y e s) 、 N F C 接 続 情 報 送 信 フ ラ グ を オ フ に 設 定 す る と 共 に (ス テ ッ プ S 4 3 1 9) 、 タ イ マ を ク リ ア し (ス テ ッ プ S 4 3 2 0) 、 当 該 接 続 処 理 を 終 了 す る。

【 4 1 5 9 】

一 方 、 M P U 1 9 1 は 、 N F C 接 続 情 報 を ス マ ー ト フ ォ ン S P に 送 信 し て か ら 所 定 時 間 が 経 過 し て い な い 場 合 (ス テ ッ プ S 4 3 1 8 : N o) 、 当 該 接 続 処 理 を 終 了 す る。

【 4 1 6 0 】

と ころ で 、 遊 技 機 1 0 が N F C 通 信 圏 内 に N F C 通 信 可 能 な ス マ ー ト フ ォ ン を 検 出 し た 場 合 、 ス マ ー ト フ ォ ン S P に B l u e t o o t h 接 続 を 確 立 す る た め の 接 続 情 報 を 送 信 す る 。 し か し な が ら 、 通 信 状 況 や ス マ ー ト フ ォ ン S P で の 接 続 情 報 の 処 理 の 状 況 な ど に よ っ て は 、 ス マ ー ト フ ォ ン S P か ら 即 座 に 遊 技 機 1 0 に B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 を 行 え な い こ と も 考 え ら れ る 。 そ し て 、 遊 技 機 1 0 と の B l u e t o o t h 接 続 を 希 望 す る に も 関 わ ら ず 、 ス マ ー ト フ ォ ン S P か ら 即 座 に 遊 技 機 1 0 に B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 を 行 え な い 場 合 に は 、 遊 技 者 は 、 B l u e t o o t h 接 続 が 確 立 さ れ る ま で 、 繰 り 返 し 接 続 要 求 動 作 (例 え ば 接 触 部 1 9 へ の ス マ ー ト フ ォ ン S P の 接 触 又 は 近 接) を 行 う 必 要 が あ る 。

【 4 1 6 1 】

こ れ に 対 し て 、 本 変 形 例 の 接 続 処 理 に よ る と 、 N F C 接 続 情 報 を 送 信 し た ス マ ー ト フ ォ ン S P か ら の B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 が 無 い 場 合 で あ っ て も 、 N F C 接 続 情 報 を ス マ ー ト フ ォ ン S P に 送 信 し て か ら 所 定 時 間 が 経 過 し た 場 合 に N F C 接 続 情 報 送 信 フ ラ グ が オ フ に 設 定 さ れ る こ と で 、 即 ち 遊 技 機 1 0 が 一 度 N F C 接 続 情 報 を 送 信 す る と 、 所 定 時 間 内 に B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 を 受 信 す る か 、 所 定 時 間 が 経 過 す る ま で は ス マ ー ト フ ォ ン S P か ら の 接 続 要 求 待 ち 状 態 で 継 続 さ れ る 。 そ の た め 、 N F C 接 続 情 報 を 受 信 し た ス マ ー ト フ ォ ン S P が 即 座 に B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 を 行 え な い 場 合 で あ っ て も 、 再 度 の N F C 接 続 要 求 動 作 を 行 う こ と な く B l u e t o o t h 接 続 を 行 え る 機 会 が 付 与 さ れ る 。

【 4 1 6 2 】

ま た 、 遊 技 機 1 0 と ス マ ー ト フ ォ ン S P と の B l u e t o o t h 接 続 が 確 立 し て い る 場 合 で あ っ て も 、 当 該 遊 技 機 1 0 は 、 N F C 接 続 圏 内 の 携 帯 通 信 機 器 を 検 索 し て い る 。 そ の た め 、 既 に B l u e t o o t h 接 続 が 確 立 し て い る ス マ ー ト フ ォ ン S P が 存 在 し て い る に も 関 わ ら ず 、 遊 技 機 1 0 が 他 の ス マ ー ト フ ォ ン S P か ら の B l u e t o o t h 通 信 の 接 続 要 求 を 受 け 付 け 可 能 で あ る と (即 ち 複 数 の ス マ ー ト フ ォ ン S P と の B l u e t o o t h 接 続 が 可 能 で あ る と) 、 先 に B l u e t o o t h 接 続 を 行 っ た ス マ ー ト フ ォ ン S P の 所 有 者

10

20

30

40

50

である当該遊技機 10 での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【 4 1 6 3 】

これに対して、本変形例の接続処理によると、Bluetooth 接続されたスマートフォン SP が存在しない状態において新規の Bluetooth 接続が確立されると、NFC 接続情報の書き換えが行われる。これにより、NFC 接続情報と Bluetooth 接続情報とが対応しなくなる。そのため、既に Bluetooth 接続が確立したスマートフォン SP が存在する場合に遊技機 10 が NFC 接続可能なスマートフォン SP を検出して当該スマートフォン SP に NFC 接続情報を送信したことで当該スマートフォン SP から当該遊技機 10 に Bluetooth 通信の接続要求がなされた場合であっても、当該遊技機 10 では、Bluetooth 接続要求が不適合なものであると判断できる。その結果、当該遊技機 10 と当該スマートフォン SP との Bluetooth 接続が確立されることがなく、既に Bluetooth 接続が確立しているスマートフォン SP が存在している場合には、当該遊技機 10 が他のスマートフォン SP からの Bluetooth 通信の接続要求を受け付けること（即ち複数のスマートフォン SP との Bluetooth 接続を確立すること）が制限され、先に Bluetooth 接続を行ったスマートフォン SP の所有者である当該遊技機 10 での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被ることが防止される。

10

【 4 1 6 4 】

なお、スマートフォン SP から Bluetooth 通信部 193A に Bluetooth 通信の接続要求が所定時間内になかった場合、NFC 接続情報を再送信するようにしてもよい。また、NFC 接続情報を再送信する回数を複数回に設定してもよく、この場合には接続情報の再送信回数に上限を設けることも考えられる。

20

【 4 1 6 5 】

[接続処理（変形例）]

ここで、図 3 2 1 (A) は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 1 において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、1つのスマートフォン SP との Bluetooth 接続が完了した場合に他のスマートフォン SP との Bluetooth 接続を不能とする点で、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

30

【 4 1 6 6 】

< ステップ S 4 4 0 1 >

図 3 2 1 (A) に示すように、本変形例の接続処理では、MPU 191 は、まず遊技機 10 の Bluetooth 通信部 193A とスマートフォン SP とが Bluetooth 接続中（Bluetooth 通信可能状態）であることを示す Bluetooth 接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。Bluetooth 接続中フラグは、遊技機 10 の Bluetooth 通信部 193A とスマートフォン SP との間で Bluetooth 接続が開始された場合に当該接続処理のステップ S 4 4 1 0 でオンに設定され、切断処理において当該 Bluetooth 接続が切断された場合にオフに設定される（不図示）。

40

【 4 1 6 7 】

MPU 191 は、Bluetooth 接続中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1 : Yes）、当該接続処理を終了し、NFC 接続情報送信フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1 : No）、処理のステップ S 4 4 0 2 に移行する。

【 4 1 6 8 】

< ステップ S 4 4 0 2 ~ S 4 4 1 0 >

ステップ S 4 4 0 2 ~ S 4 4 1 0 では、MPU 191 は、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理のステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 9 と同様の処理を実行し、当該接続処理を終了する。

50

【 4 1 6 9 】

ところで、図 3 1 7 の切断処理の変形例において説明したように、既に Bluetooth 接続が確立しているスマートフォン S P が存在しているにも関わらず、遊技機 1 0 が他のスマートフォン S P からの Bluetooth 通信の接続要求を受け付け可能であると（即ち複数のスマートフォン S P との Bluetooth 接続が可能であると）、先に Bluetooth 接続を行ったスマートフォン S P の所有者である当該遊技機 1 0 での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【 4 1 7 0 】

これに対して、本変形例の接続処理によると、Bluetooth 接続中フラグがオンに設定されている場合に当該接続処理を終了されることで、遊技機 1 0 の Bluetooth 通信部 1 9 3 A とスマートフォン S P との間で Bluetooth 接続中である場合、Bluetooth 接続中のスマートフォン S P とは別のスマートフォン S P に NFC 接続情報が送信されることがない。その結果、Bluetooth 接続中のスマートフォン S P とは別のスマートフォン S P と新たな Bluetooth 接続が開始されることが防止される。その結果、先に Bluetooth 接続を行ったスマートフォン S P の所有者である当該遊技機 1 0 での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【 4 1 7 1 】

[接続処理（変形例）]

ここで、図 3 2 1 (B) は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 1 において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、1 つのスマートフォン S P との Bluetooth 接続が完了した場合に他のスマートフォン S P との Bluetooth 接続を不能とする点で、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。また、当該接続処理は、他のスマートフォン S P との Bluetooth 接続を不能する手法が、図 3 2 1 (A) を参照して説明した接続処理（変形例）とは異なる。

【 4 1 7 2 】

< ステップ S 4 5 0 1 ~ S 4 5 0 9 >

図 3 2 1 (B) に示すように、本変形例の接続処理では、M P U 1 9 1 は、ステップ S 4 5 0 1 ~ S 4 5 0 9 として、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理のステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 9 と同様の処理を実行する。但し、M P U 1 9 1 は、ステップ S 4 5 0 9 において Bluetooth 接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップ S 4 5 1 0 に移行する。

【 4 1 7 3 】

< ステップ S 4 5 1 0 >

ステップ S 4 5 1 0 では、M P U 1 9 1 は、N F C 通信モジュール 1 9 2 における入力部である N F C 通信部 1 9 2 A （例えば検出部である N F C 通信用のアンテナ）への電力供給を遮断し、当該接続処理を終了する。ここで、N F C 通信用のアンテナへの電力供給を遮断する方法としては特に制限はなく、公知の方法を採用することができる。例えば、N F C 通信モジュール 1 9 2 における N F C 通信部 1 9 2 A （N F C 通信用アンテナ）への電力供給の遮断は、ピンのオンにより N F C 通信用アンテナが受ける電力を G N D に落とす回路に対して M P U 1 9 1 によってピンをオンにする信号を出力することが考えられる。また、N F C 通信用のアンテナに電力供給する配線の途中に M P U 1 9 1 によってオンオフ制御されるスイッチを設け、このスイッチを電力供給遮断時にオフ制御することが考えられる。

【 4 1 7 4 】

ところで、図 3 1 7 の切断処理の変形例において説明したように、既に Bluetooth 接続が確立しているスマートフォン S P が存在しているにも関わらず、遊技機 1 0 が他のスマートフォン S P からの Bluetooth 通信の接続要求を受け付け可能である

と（即ち複数のスマートフォンSPとのBluetooth接続が可能であると）、先にBluetooth接続を行ったスマートフォンSPの所有者である当該遊技機10での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

【4175】

これに対して、本変形例の接続処理によると、NFC通信モジュール192におけるNFC通信部192A（例えばNFC通信用アンテナ）への電力供給を遮断することで、NFC通信部192AからのNFC接続情報の出力が不能となる。その結果、Bluetooth接続中のスマートフォンSPとは別のスマートフォンSPと新たなBluetooth接続が開始されることが防止される。その結果、先にBluetooth接続を行ったスマートフォンSPの所有者である当該遊技機10での遊技者が、例えば他者によって各種カスタム設定が変更されるなどの迷惑を被る可能性がある。

10

【4176】

[接続処理（変形例）]

ここで、図322は、外部機器通信処理のステップS4101において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、複数のスマートフォンSPとのBluetooth接続を可能とする点で、図318（A）を参照して説明した接続処理（基本例）とは異なる。

【4177】

<ステップS4501～S4504>

図322に示すように、本変形例の接続処理では、MPU191は、ステップS4501～S4504として、図318（A）を参照して説明した接続処理のステップS4101～S4104と同様の処理を実行し、処理をステップS4505に移行する。

20

【4178】

<ステップS4505>

ステップS4505では、MPU191は、NFC通信モジュール192とBluetooth接続中の機器数（スマートフォンSP）が上限数（例えば2～5）であるか否かを判断する。

【4179】

MPU191は、当該遊技機10とBluetooth接続中の機器数（スマートフォンSPの数）が上限数である場合（ステップS4505：Yes）、当該接続処理を終了する。一方、MPU191は、当該遊技機10とBluetooth接続中の機器数（スマートフォンSP）が上限数でない場合（ステップS4505：No）、処理をステップS4506に移行する。

30

【4180】

<ステップS4506～S4510>

ステップS4506～S4510では、MPU191は、図318（A）を参照して説明した接続処理のステップS4105～S4109と同様の処理を実行することで、Bluetooth接続要求のあったスマートフォンSPとのBluetooth通信のペアリングに必要な処理を実行する。但し、MPU191は、ステップS4510においてBluetooth接続中フラグをオンに設定した場合、当該接続処理を終了することなく、処理をステップS4511に移行する。

40

【4181】

<ステップS4511>

ステップS4411では、MPU191は、Bluetooth接続中の機器数（スマートフォンSPの数）に1加算し、当該接続処理を終了する。

【4182】

このように、Bluetooth接続可能な機器数（スマートフォン数）に上限数を設け、その上限数を複数に設定することで、同時に複数のスマートフォンSPとのBluetooth接続を可能となる。

50

【 4 1 8 3 】

ところで、遊技機 1 0 と Bluetooth 接続中のスマートフォン S P が存在する場合、このスマートフォン S P が Bluetooth 通信圏内にある場合には Bluetooth 接続が維持され得る。一方、当該スマートフォン S P の所有者が、例えば当該遊技機 1 0 での遊技を切り上げ、当該遊技機 1 0 との Bluetooth 通信圏内にある他の遊技機 1 0 で遊技するなどして、当該遊技機 1 0 の Bluetooth 通信圏内に存在する場合がある。この場合、当該遊技機 1 0 が空席であるとして遊技を開始する遊技者は、当該遊技機 1 0 との Bluetooth 接続を確立することができず、当該遊技機 1 0 での現在の遊技者が当該遊技機 1 0 に対して各種カスタムを実行できないことが懸念される。

10

【 4 1 8 4 】

これに対して、本変形例の接続処理によると、同時に複数のスマートフォン S P との Bluetooth 接続を可能であると、当該遊技機 1 0 が空席であるにも関わらず Bluetooth 接続が継続されている場合であっても、当該遊技機 1 0 での現在の遊技者が当該遊技機 1 0 に対して各種カスタムを実行することが可能になる。

【 4 1 8 5 】

また、同時に複数のスマートフォン S P との Bluetooth 接続を可能となる。これにより、複数のスマートフォン S P で同一の遊技機 1 0 と情報の送受信を行うことができることで、例えば、隣席で遊技する遊技者などを含めた複数の遊技者で、同一の遊技機 1 0 の情報を共有して遊技を楽しむことができる。

20

【 4 1 8 6 】

[接続処理 (変形例)]

ここで、図 3 2 3 (A) は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 1 において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、1 のスマートフォン S P との Bluetooth 接続中に他のスマートフォンから Bluetooth 接続要求があった場合に、Bluetooth 接続対象を、1 のスマートフォン S P から他のスマートフォン S P に切り替える点で、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理 (基本例) とは異なる。

【 4 1 8 7 】

< ステップ S 4 6 0 1 及び S 4 6 0 2 >

図 3 2 3 (A) に示すように、本変形例の接続処理では、MPU 1 9 1 は、まず NFC 接続の検出待機状態である場合に遊技機 1 0 と NFC 通信可能圏内の NFC 通信可能なスマートフォン S P を検索し (ステップ S 4 6 0 1)、遊技機 1 0 と NFC 通信可能圏内に NFC 通信が可能なスマートフォン S P を検出した場合 (ステップ S 4 6 0 2 : Yes)、処理をステップ S 4 6 0 3 に移行し、遊技機 1 0 と NFC 通信可能圏内に NFC 通信が可能なスマートフォン S P を検出しなかった場合 (ステップ S 4 6 0 2 : No)、当該接続処理を終了する。

30

【 4 1 8 8 】

< ステップ S 4 6 0 3 >

遊技機 1 0 と NFC 通信可能圏内に NFC 通信が可能なスマートフォン S P を検出した場合 (ステップ S 4 6 0 2 : Yes)、MPU 1 9 1 は、遊技機 1 0 の Bluetooth 通信部 1 9 3 A とスマートフォン S P とが Bluetooth 接続中 (Bluetooth 通信可能状態) であることを示す Bluetooth 接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 6 0 3)。Bluetooth 接続中フラグは、遊技機 1 0 の Bluetooth 通信部 1 9 3 A とスマートフォン S P との間で Bluetooth 接続が開始された場合に当該接続処理のステップ S 4 6 1 2 でオンに設定され、切断処理において当該 Bluetooth 接続が切断された場合にオフに設定される (不図示)。

40

【 4 1 8 9 】

MPU 1 9 1 は、Bluetooth 接続中フラグがオンに設定されている場合 (ステ

50

ップS 4 6 0 3 : Y e s)、処理のステップS 4 6 0 4に移行し、N F C接続情報送信フラグがオフに設定されている場合(ステップS 4 6 0 3 : N o)、処理のステップS 4 6 0 6に移行する。

【4190】

<ステップS 4 6 0 4及びS 4 6 0 5>

B l u e t o o t h接続中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 4 6 0 2 : Y e s)、M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pとの既存のB l u e t o o t h接続を切断する(ステップS 4 6 0 4)。そして、M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中フラグをオフに設定し(ステップS 4 6 0 5)、処理をステップS 4 6 0 6に移行する。

10

【4191】

<ステップS 4 6 0 6～S 4 6 1 2>

ステップS 4 6 0 6～S 4 6 1 1では、M P U 1 9 1は、図318(A)を参照して説明した接続処理のステップS 4 1 0 3～S 4 1 0 8と同様の処理を実行することで、B l u e t o o t h接続のペアリングに必要な処理を実行し、B l u e t o o t h接続を開始する場合にはB l u e t o o t h接続中フラグをオンに設定し(ステップS 4 6 1 2)、当該接続処理を終了する。即ち、既存のB l u e t o o t h接続がない場合にスマートフォンS PからB l u e t o o t h接続要求があった場合には、このスマートフォンS PとB l u e t o o t h接続を開始し、既存のB l u e t o o t h接続がある場合にスマートフォンS Pから他のB l u e t o o t h接続要求があった場合には、既存のB l u e t o o t h接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォンS PとB l u e t o o t h接続を開始する。

20

【4192】

ところで、遊技機10とのB l u e t o o t h接続が確立したスマートフォンS Pが存在する場合であっても、当該スマートフォンS Pの所有者が当該遊技機10において遊技しておらず、当該遊技機10が空席である場合がある。遊技機10が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機10での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機10とのB l u e t o o t h接続が確立したスマートフォンS Pが存在する場合、当該遊技機10で遊技を開始する遊技者が当該遊技機10とのB l u e t o o t h接続を希望する場合であっても、B l u e t o o t h接続を確立することができない。その結果、当該遊技者が希望するカスタム設定を当該遊技機10に対して行えなくなる。

30

【4193】

これに対して、本変形例の接続処理によると、既存のB l u e t o o t h接続がある場合に他のスマートフォンS PからB l u e t o o t h接続要求があった場合に、既存のB l u e t o o t h接続を切断して新たにB l u e t o o t h接続があったスマートフォンS PとのB l u e t o o t h接続を開始する。これにより、B l u e t o o t h接続が確立したスマートフォンS Pが存在する場合であっても、新たなスマートフォンS PとのB l u e t o o t h接続を開始することができる。その結果、遊技機10とのB l u e t o o t h通信を行う意思のない遊技者(例えば前の遊技者)が所有するスマートフォンS PとのB l u e t o o t h接続に起因して他の遊技者(例えば新たな遊技者)が遊技機10とのB l u e t o o t h接続を行えない事態が発生することを抑制できる。その結果、新たな遊技者は、当該遊技機10に対して希望するカスタム設定を行えなくなる。

40

【4194】

[接続処理(変形例)]

ここで、図323(B)は、外部機器通信処理のステップS 4 1 0 1において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、1のスマートフォンS PとのB l u e t o o t h接続中に他のスマートフォンからB l u e t o o t h接続要求があった場合に、B l u e t o o t h接続対象を、1のスマートフォンS Pから他のスマートフォンS Pに切り替える点で、図318(A)を参照して説明した接続処理(変形例)と同様であるが、既存のB l u e t o o t h接続中のスマートフォン

50

S PとのBluetooth接続を切断する前にBluetooth接続中のスマートフォンSPに切断確認を行う点で、図318(A)を参照して説明した接続処理(変形例)とは異なる。

【4195】

<ステップS4701及びS4702>

図323(B)に示すように、本変形例の接続処理では、MPU191は、まず検出待ち状態である場合に遊技機10とNFC通信可能圏内のNFC通信可能なスマートフォンSPを検索し(ステップS4701)、遊技機10とNFC通信可能圏内にNFC通信が可能なスマートフォンSPを検出した場合(ステップS4702:Yes)、処理をステップS4703に移行し、遊技機10とNFC通信可能圏内にNFC通信が可能なスマートフォンSPを検出できなかった場合(ステップS4702:No)、当該接続処理を終了する。

10

【4196】

<ステップS4703>

遊技機10とNFC通信可能圏内にNFC通信が可能なスマートフォンSPを検出した場合(ステップS4702:Yes)、MPU191は、遊技機10のBluetooth通信部193AとスマートフォンSPとがBluetooth接続中(Bluetooth通信可能状態)であることを示すBluetooth接続中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4703)。Bluetooth接続中フラグは、遊技機10のBluetooth通信部193AとスマートフォンSPとの間でBluetooth接続が開始された場合に当該接続処理のステップS4714でオンに設定され、切断処理において当該Bluetooth接続が切断された場合にオフに設定される(不図示)。

20

【4197】

MPU191は、Bluetooth接続中フラグがオンに設定されている場合(ステップS4703:Yes)、処理のステップS4704に移行し、NFC接続情報送信フラグがオフに設定されている場合(ステップS4703:No)、処理のステップS4708に移行する。

【4198】

<ステップS4704及びS4705>

Bluetooth接続中フラグがオンに設定されている場合(ステップS4703:Yes)、MPU191は、Bluetooth通信部193AからBluetooth接続中のスマートフォンSPに、Bluetooth接続を切断してもよいかを確認するためのBluetooth接続の切断確認情報を送信し(ステップS4704)、Bluetooth通信部193AにBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求があったか否かを判断する(ステップS4705)。

30

【4199】

MPU191は、Bluetooth通信部193AにBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求があった場合(ステップS4705:Yes)、処理をステップS4706に移行し、Bluetooth通信部193AにBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求がなかった場合(ステップS4705:No)、当該接続処理を終了する。

40

【4200】

<ステップS4706及びS4707>

Bluetooth通信部193AにBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求があった場合(ステップS4705:Yes)、MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPとの既存のBluetooth接続を切断する(ステップS4706)。そして、MPU191は、Bluetooth接続中フラグをオフに設定し(ステップS4707)、処理をステップS4708に移行する。

50

【4201】

<ステップS4708～S4714>

ステップS4708～S4714では、MPU191は、図318(A)を参照して説明した接続処理のステップS4606～S4612と同様の処理を実行することで、Bluetooth接続のペアリングに必要な処理を実行し、当該接続処理を終了する。即ち、既存のBluetooth接続がない場合にスマートフォンSPからBluetooth接続要求があった場合には、このスマートフォンSPとBluetooth接続を開始する。一方、既存のBluetooth接続がある場合に他のスマートフォンSPからBluetooth接続要求があった場合には、Bluetooth接続中のスマートフォンSPにBluetooth接続の切断確認を行い、このスマートフォンSPからのBluetooth接続の切断要求があった場合に既存のBluetooth接続を切断し、接続要求のあった新規なスマートフォンSPとBluetooth接続を開始する。

10

【4202】

ところで、図323(A)を参照して説明した変形例の接続処理では、既にBluetooth接続されたスマートフォンSPが存在する場合であっても、新たなスマートフォンSPからのBluetooth通信の接続要求があった場合には、先にBluetooth接続が確立されたスマートフォンSPとのBluetooth接続が切断される。しかしながら、例えば、Bluetooth接続が確立された遊技機10で遊技者が遊技中であつたり、たまたま離席しているときに、当該遊技機10のNFC接続圏内の他のスマートフォンSPが当該遊技機10によって検出されることも考えられる。この場合、当該遊技機10での遊技者は、意に反して当該遊技機10とのBluetooth接続が切断されることになる。その結果、当該遊技者は、当該遊技機10との自信のスマートフォンSPとのBluetooth接続を再確立する動作が必要とされ、場合によっては、各種カスタム設定を再度強えられる可能性がある。

20

【4203】

これに対して、本変形例の接続処理によると、既存のBluetooth接続がある場合に他のスマートフォンSPからBluetooth接続要求があった場合に、既存のBluetooth接続先のスマートフォンSPに接続確認要求を行った上で、Bluetooth接続されたスマートフォンSPから切断要求があったことを条件に既存のBluetooth接続を切断して新たにBluetooth接続があったスマートフォンSPとのBluetooth接続を開始する。これにより、既存のBluetooth接続先のスマートフォンSPの所有者は、自己に意に反して当該Bluetooth接続が切断されることを防止できる結果、再度のBluetooth接続の確立や再度のカスタム設定を強えられることが防止される。

30

【4204】

また、Bluetooth接続が確立したスマートフォンSPが存在する場合であっても、既存のBluetooth接続先のスマートフォンSPの所有者の切断同意が得られることを条件に、新たなスマートフォンSPとのBluetooth接続を開始することができる。その結果、遊技機10とのBluetooth通信を行う意思のない遊技者(例えば前の遊技者)が所有するスマートフォンSPとのBluetooth接続に起因して他の遊技者(例えば新たな遊技者)が遊技機10とのBluetooth接続を行えない事態が発生することを抑制できる。

40

【4205】

なお、Bluetooth接続要求をしたスマートフォンSPが、Bluetooth接続されたスマートフォンSPから切断要求がないことで遊技機10とのBluetooth接続が確立しない場合、Bluetooth接続要求をしたスマートフォンSPに遊技機10からBluetooth接続が確立しなかったことや、Bluetooth接続が不能であることを示す情報を送信するようにすることで、当該スマートフォンSPの画面においてBluetooth接続が確立しなかったことや、Bluetooth接続が不能であることを表示するようにしてもよい。

50

【 4 2 0 6 】

また、Bluetooth接続されたスマートフォンSPに切断確認をしてから一定時間が経過するまでに、Bluetooth接続の切断要求を含めて、何らの情報の送信がなされなかった場合、当該スマートフォンSPから切断要求がなされた場合と同様に、当該スマートフォンSPとのBluetooth接続を切断するようにしてもよい。

【 4 2 0 7 】

[通信中処理 (基本例)]

ここで、図324(A)は、図317(B)の外部機器通信処理のステップS4102において実行される遊技機10側の接続処理の手順の一例を示すフローチャートである。この接続処理では、遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth通信のペアリングが実行される。

10

【 4 2 0 8 】

< ステップS4801 >

図324(A)に示すように、この通信中処理では、MPU191は、まずBluetooth接続が開始された場合にオンに設定され、Bluetooth接続中であることを示すBluetooth接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4801)。

【 4 2 0 9 】

MPU191は、Bluetooth接続中フラグをオンに設定されている場合(ステップS4801: Yes)、処理をステップS4802に移行し、Bluetooth接続中フラグをオフに設定されている場合(ステップS4801: No)、当該通信中処理を終了する。

20

【 4 2 1 0 】

< ステップS4802及びS4803 >

Bluetooth接続中フラグをオンに設定されている場合(ステップS4801: Yes)、MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがあるか否かを判断する(ステップS4802)。ここで、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データとしては、例えば遊技履歴情報、キャラクタ画像情報などが挙げられる。

【 4 2 1 1 】

MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがある場合(ステップS4802: Yes)、送信データを所定の出力制御(出力処理)の実行によりBluetooth接続中のスマートフォンSPに送信し(ステップS4803)、当該通信中処理を終了する。一方、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがない場合(ステップS4802: No)、当該通信中処理を終了する。

30

【 4 2 1 2 】

[通信中処理 (変形例)]

ここで、図324(B)は、外部機器通信処理のステップS4102において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ193Be(図295(B)参照)に格納し、バッファメモリ193Beに蓄積されたBluetooth接続中のスマートフォンSPへの送信データが所定値以上となった場合に送信データをスマートフォンSPに送信する点で、図324(A)を参照して説明した通信中処理(基本例)とは異なる。

40

【 4 2 1 3 】

< ステップS4901 >

図318(B)に示すように、本変形例の通信中処理では、MPU191は、まずBluetooth接続が開始された場合にオンに設定され、Bluetooth接続中であることを示すBluetooth接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する

50

(ステップS 4 9 0 1)。

【4 2 1 4】

M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中フラグをオンに設定されている場合(ステップS 4 9 0 1 : Y e s)、処理をステップS 4 9 0 2に移行し、B l u e t o o t h接続中フラグをオフに設定されている場合(ステップS 4 9 0 1 : N o)、当該通信中処理を終了する。

【4 2 1 5】

<ステップS 4 9 0 2及びS 4 9 0 3>

B l u e t o o t h接続中フラグをオンに設定されている場合(ステップS 4 9 0 1 : Y e s)、M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pに送信すべき送信データがあるか否かを判断する(ステップS 4 9 0 2)。

10

【4 2 1 6】

M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pに送信すべき送信データがある場合(ステップS 4 9 0 2 : Y e s)、B l u e t o o t h通信モジュール1 9 3における記憶領域1 9 3 Bのバッファメモリ1 9 3 B e(図2 9 5(B)参照)に記憶情報として格納し(ステップS 4 9 0 3)、処理をステップS 4 9 0 4に移行する。一方、M P U 1 9 1は、B l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pに送信すべき送信データがない場合(ステップS 4 9 0 2 : N o)、当該通信中処理を終了する。

【4 2 1 7】

<ステップS 4 9 0 4及びS 4 9 0 5>

ステップS 4 9 0 4では、M P U 1 9 1は、バッファメモリ1 9 3 B eでの送信データの格納量が所定値以上であるか否かを判断する。M P U 1 9 1は、バッファメモリ1 9 3 B eに格納された送信データの格納量が所定値以上である場合(ステップS 4 9 0 4 : Y e s)、バッファメモリ1 9 3 B eに格納された全ての送信データを所定の出力制御(出力処理)の実行によりB l u e t o o t h接続中のスマートフォンS Pに送信し(ステップS 4 9 0 5)、当該通信中処理を終了する。一方、M P U 1 9 1は、バッファメモリ1 9 3 B eに格納された送信データの格納量が所定値未満である場合(ステップS 4 9 0 4 : N o)、送信データをスマートフォンS Pに送信することなく、当該通信中処理を終了する。

20

【4 2 1 8】

ところで、図3 2 4(A)に示す基本例の通信中処理では、遊技機1 0は、スマートフォンS Pに対する送信データが発生するごとにスマートフォンS Pに当該送信データが送信される。この場合、容量が小さい送信データであっても逐次スマートフォンS Pに送信されるため、遊技機1 0からスマートフォンS Pへのデータの送信頻度が多くなり、M P U 1 9 1の制御負担が大きくなる。

30

【4 2 1 9】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ1 9 3 B e(図2 9 5(B)参照)に格納し、バッファメモリ1 9 3 B eに蓄積されたスマートフォンS Pに送信すべきデータが所定量以上になった場合に送信データがスマートフォンS Pに送信される。そのため、送信データの容量が小さい場合、送信データが発生するたびにスマートフォンS Pに送信データを送信する必要がなくなり、送信データの送信頻度を低減することができる。これにより、M P U 1 9 1の制御負担を軽減することができる。

40

【4 2 2 0】

[接続処理(変形例)]

ここで、図3 2 4(C)は、外部機器通信処理のステップS 4 1 0 1において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、B l u e t o o t h通信部1 9 3 AとスマートフォンS Pとの間のB l u e t o o t h接続が開始されたとき、即ち遊技機1 0の接触部1 9に遊技者のスマートフォンS PがタッチされてB l u e t o o t h接続が確立したときに、スマートフォンS Pに送信すべき送信デ

50

ータがある場合に送信データをスマートフォンSPに送信する点で、図318(A)を参照して説明した接続処理(基本例)とは異なる。

【4221】

<ステップS5001~S5009>

図324(C)に示すように、本変形例の接続処理では、ステップS5001~S5009において、図318(A)を参照して説明した接続処理のステップS4101~S4109と同様の処理を実行し、処理をステップS5010に移行する。

【4222】

<ステップS5010~S5012>

ステップS5010では、MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがあるか否かを判断する。 10

【4223】

MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがある場合(ステップS5010:Yes)、送信データをBluetooth通信モジュール193における記憶領域193Bのバッファメモリ193Be(図295(B)参照)に記憶情報として格納してから(ステップS5011)、送信データを所定の出力制御(出力処理)の実行によりBluetooth接続中のスマートフォンSPに送信し(ステップS5012)、当該接続処理を終了する。一方、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがない場合(ステップS5010:No)、当該接続処理を終了する。 20

【4224】

[通信中処理(変形例)]

ここで、図325(A)は、外部機器通信処理のステップS4102において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPへからのデータ送信要求に応じて送信データをスマートフォンSPに送信する点で、図324(A)を参照して説明した通信中処理(基本例)とは異なる。

【4225】

<ステップS5101>

図325(A)に示すように、本変形例の通信中処理では、MPU191は、まずBluetooth接続が開始された場合にオンに設定され、Bluetooth接続中であることを示すBluetooth接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する(ステップS5101)。 30

【4226】

MPU191は、Bluetooth接続中フラグをオンに設定されている場合(ステップS5101:Yes)、処理をステップS5102に移行し、Bluetooth接続中フラグをオフに設定されている場合(ステップS5101:No)、当該通信中処理を終了する。

【4227】

<ステップS5102及びS5103>

Bluetooth接続中フラグをオンに設定されている場合(ステップS5101:Yes)、MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがあるか否かを判断する(ステップS5102)。 40

【4228】

MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがある場合(ステップS5102:Yes)、Bluetooth通信モジュール193における記憶領域193Bのバッファメモリ193Be(図295(B)参照)に記憶情報として格納し(ステップS5103)、処理をステップS5104に移行する。一方、MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPに送信すべき送信データがない場合(ステップS5102:No)、当該通信中処理を終了する。 50

【 4 2 2 9 】

<ステップ S 5 1 0 4 及び S 5 1 0 5 >

ステップ S 5 1 0 4 では、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P からデータ送信要求があったか否かを判断する。

【 4 2 3 0 】

M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P からデータ送信要求があった場合（ステップ S 5 1 0 4 : Y e s ）、バッファメモリ 1 9 3 B e に格納された全ての送信データを所定の出力制御（出力処理）の実行により B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P に送信し（ステップ S 5 1 0 5 ）、当該通信中処理を終了する。一方、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P からデータ送信要求がなかった場合（ステップ S 5 1 0 4 : N o ）、送信データをスマートフォン S P に送信することなく、当該通信中処理を終了する。

10

【 4 2 3 1 】

ところで、図 3 2 4 (A) に示す基本例の通信中処理では、遊技機 1 0 は、スマートフォン S P に対する送信データが発生するごとにスマートフォン S P に当該送信データが送信される。この場合、容量が小さい送信データであっても逐次スマートフォン S P に送信されるため、遊技機 1 0 からスマートフォン S P へのデータの送信頻度が多くなり、M P U 1 9 1 の制御負担が大きくなる。

【 4 2 3 2 】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、送信データがある場合に送信データを一旦バッファメモリ 1 9 3 B e （図 2 9 5 (B) 参照）に格納し、スマートフォン S P からの要求に応じて送信データをスマートフォン S P に送信する。そのため、送信データの容量が小さい場合、送信データが発生するたびにスマートフォン S P に送信データを送信する必要がなくなり、送信データの送信頻度を低減することができる。これにより、M P U 1 9 1 の制御負担を軽減することができる。

20

【 4 2 3 3 】

また、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P へからのデータ送信要求に応じて送信データをスマートフォン S P に送信することで、遊技者は、希望するタイミングでスマートフォン S P の入力情報としてデータを受信することができる。

【 4 2 3 4 】

[通信中処理（変形例）]

ここで、図 3 2 5 (B) は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 2 において実行される通信中処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この通信中処理の変形例は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P からの遊技設定等要求に応じて遊技機 1 0 の遊技設定を行う点で、図 3 2 4 (A) を参照して説明した通信中処理（基本例）とは異なる。

30

【 4 2 3 5 】

<ステップ S 5 2 0 1 >

図 3 2 5 (B) に示すように、本変形例の通信中処理では、M P U 1 9 1 は、まず B l u e t o o t h 接続が開始された場合にオンに設定され、B l u e t o o t h 接続中であることを示す B l u e t o o t h 接続中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 1 ）。

40

【 4 2 3 6 】

M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 5 2 0 2 に移行し、B l u e t o o t h 接続中フラグをオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 1 : N o ）、当該通信中処理を終了する。

【 4 2 3 7 】

<ステップ S 5 2 0 2 >

B l u e t o o t h 接続中フラグをオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 1 :

50

Yes)、MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPから遊技設定等要求があったか否かを判断する(ステップS5202)。

【4238】

MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPから遊技設定等要求があった場合(ステップS5202:Yes)、処理をステップS5203に移行し、Bluetooth接続中のスマートフォンSPから遊技設定等要求がない場合(ステップS5202:No)、当該通信中処理を終了する。

【4239】

<ステップS5203及びS5204>

Bluetooth接続中のスマートフォンSPから遊技設定等要求があった場合(ステップS5202:Yes)、MPU191は、遊技機10において遊技設定等に必要ない処理を行い(ステップS5203)、スマートフォンSPに遊技設定完了等情報を所定の出力制御(出力処理)の実行により送信して(ステップS5204)、当該接続中処理を終了する。

10

【4240】

遊技設定等要求としては、例えば遊技機10において設定可能な前述の言語設定(図314参照)、遊技性カスタム設定(図315参照)やキャラクタ選択(図316参照)の他、遊技履歴情報の要求やキャラクタ画像の送信要求などが挙げられる。

【4241】

ところで、本遊技機10は、スマートフォンSPなどの携帯通信端末との通信によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能である。しかしながら、遊技者の全てがNFC通信やBluetooth通信が可能なスマートフォンSPなどの携帯通信端末を所持している訳ではない。そのため、本遊技機10では、遊技機10に設けられた操作ボタン20や選択決定部21に対する操作による直接入力によっても各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが可能とされている。しかし、遊技機10に設けられた操作ボタン20や選択決定部21に対する操作による直接入力によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などを行うことは、操作が煩雑になる可能性がある。

20

【4242】

これに対して、本変形例の通信中処理によると、スマートフォンSPなどの携帯通信端末との通信によって各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などが実行可能とされることで、各種カスタム設定などを行う場合、スマートフォンSPの画面をタッチするなどの操作によって実行できるため、各種カスタム設定などの操作の簡便化を図ることが可能になる。また、遊技機10では、各種カスタム設定などを行う場合、遊技機10に対する直接入力と、スマートフォンSPなどに対する入力とを選択できるようになるため、利便性が向上される。

30

【4243】

ここで、図326は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPの画面の表示例である。スマートフォンSPの画面の表示例としては、図326(A)に示すメニュー画面、図326(B)に示す遊技履歴画面、図326(C)に示す遊技設定カスタム画面、図326(D)に示すお宝画像一覧画面などが挙げられる。

40

【4244】

図326(A)に示すメニュー画面は、MPU51による所定の出力制御(出力処理)の実行により図柄表示部341に表示可能なトップメニュー画面72(図309(B)参照)に相当するものであり、遊技設定等要求が可能な項目のタブ(入力部である「遊技履歴」のタブ、「カスタム」のタブ、「お宝画像」のタブ)の表示を含む。

【4245】

「遊技履歴」のタブは、遊技履歴に関する情報の送信を遊技機10に要求可能にするものであり、遊技者によって「遊技履歴」のタブがタップされると、遊技機10に遊技履歴に関する情報の送信要求がなされ、スマートフォンSPが遊技機10から遊技履歴に関する情報を受信した場合、図326(B)に示す遊技履歴画面が表示される。

50

【 4 2 4 6 】

「カスタム」のタブは、遊技機 1 0 での遊技設定を要求可能にするものであり、遊技者によって「カスタム」のタブがタップされると、スマートフォン S P の画面に図 3 2 6 (C) に示す遊技設定カスタム画面が表示される。

【 4 2 4 7 】

「お宝画像」のタブは、キャラクタ画像に関する情報の送信を遊技機 1 0 に要求可能にするものであり、遊技者によって「お宝画像」のタブがタップされると、遊技機 1 0 にお宝画像（キャラクタのキャプチャ画像）に関する情報の送信要求がなされ、スマートフォン S P が遊技機 1 0 からお宝画像に関する情報を受信した場合、図 3 2 6 (C) に示すお宝画像一覧画面が表示される。

10

【 4 2 4 8 】

図 3 2 6 (B) に示す遊技履歴画面は、遊技機 1 0 での遊技履歴が表示されたものであり、M P U 5 1 による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部 3 4 1 に表示可能な遊技履歴画面 7 4（図 3 0 9 (D) 参照）から展開される画面（図示略）に相当するものである。

【 4 2 4 9 】

図 3 2 6 (C) に示す遊技設定カスタム画面は、M P U 5 1 による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部 3 4 1 に表示可能なカスタム一覧画面 7 3（図 3 0 9 (C) 参照）に相当するものであり、遊技設定等要求が可能な項目のタブ（入力部である「遊技性」のタブ、「キャラクタ」のタブ、「言語」のタブ）の表示を含む。

20

【 4 2 5 0 】

「遊技性」のタブは、特図遊技や大当たり遊技で実行される遊技演出の実行頻度や大当たり期待度（信頼度）などの設定を遊技機 1 0 に要求可能にするものであり、遊技者によって「遊技性」のタブがタップされると、図 3 2 6 (C 1) に示す遊技性カスタム画面が表示される。遊技性カスタム画面は、図柄表示部 3 4 1 に表示可能な遊技性カスタム画面 7 6（図 3 0 9 (C) 参照）に相当するものであり、スマートフォン S P の遊技性カスタム画面に対する遊技者の操作によって遊技機 1 0 での遊技性カスタムが可能である。

【 4 2 5 1 】

「キャラクタ」のタブは、図柄表示部 3 4 1 の一部領域（例えば右下隅部、左下隅部、下部など）に表示されるキャラクタ（図 3 0 9 (A) 参照）、又は所定の演出（例えばカットイン演出、ステップアップ演出、ミニキャラ演出）において、他のキャラクタよりも優先して表示されるキャラクタなどの設定を遊技機 1 0 に要求可能にするものであり、遊技者によって「キャラクタ」のタブがタップされると、図 3 2 6 (C) に示すキャラクタ一覧画面が表示される。キャラクター一覧画面は、選択可能なキャラクタの画像一覧を表示するものであり、図柄表示部 3 4 1 に表示可能な遊技性カスタム画面 7 6（図 3 0 9 (G) 参照）に相当するものである。そして、スマートフォン S P のキャラクタ選択画面に対する遊技者の操作によって遊技機 1 0 でのキャラクタ選択（設定）が可能である。

30

【 4 2 5 2 】

「言語」のタブは、遊技説明や特定の遊技演出などの言語の設定を遊技機 1 0 に要求可能にするものであり、遊技者によって「言語」のタブがタップされると、図 3 2 6 (C 3) に示す言語選択画面が表示される。言語設定画面は、M P U 5 1 による所定の出力制御（出力処理）の実行により図柄表示部 3 4 1 に表示可能な言語設定画面 7 5（図 3 0 9 (E) 参照）に相当するものであり、スマートフォン S P の言語設定画面に対する遊技者の操作によって遊技機 1 0 での言語設定が可能である。

40

【 4 2 5 3 】

図 3 2 6 (D) に示すお宝画像一覧画面はスマートフォン S P からお宝画像に関する情報の送信を要求した場合に遊技機 1 0 から送信されてきたお宝画像の一覧が表示されたものである。お宝画像一覧画面では、例えば所定のキャラクタ画像をタップ又はピンチアウトすることで所定の画像を拡大することができ、所定の画像をダブルタップすることで所定の画像をスマートフォン S P に保存することができる。

50

【 4 2 5 4 】

このように、遊技機 1 0 (B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A) とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を確立し、B l u e t o o t h 通信によって、遊技機 1 0 においてスマートフォン S P からの情報を受信 (入力) 可能とすると共に、遊技機 1 0 からスマートフォン S P に情報を送信 (出力) できることで、遊技者は、遊技機 1 0 が特図変動表示の検出待機状態 (第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球待機状態) となるまで待つことなく、また遊技機 1 0 において入力部 (操作ボタン 2 0 や選択決定部 2 1 など) を操作することなく、スマートフォン S P に表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、遊技機 1 0 の各種カスタムに対する利便性が向上する。

10

【 4 2 5 5 】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機 1 0 の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、遊技履歴を着席した状態で遊技の継続に支障を与えないでスマートフォン S P において確認できるため、遊技履歴を確認の利便性が向上される。

【 4 2 5 6 】

なお、遊技者がスマートフォン S P を利用して遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行した場合、図 3 2 7 に示すように、カスタムされた内容が M P U 5 1 による出力制御 (出力処理) により図柄表示部 3 4 1 に表示されるようにしてもよい。図 3 2 7 (A) は、遊技性カスタムとして「リーチ激熱」及び「先読み激熱」が設定された場合の図柄表示部 3 4 1 での表示例であり、図 3 2 7 (B) は、キャラクタ設定 (選択) として「キャラクタ C」が設定された場合の図柄表示部 3 4 1 での表示例であり、図 3 2 7 (C) は、言語設定として「日本語」が設定された場合の図柄表示部 3 4 1 での表示例である。また、カスタムされた内容が図柄表示部 3 4 1 に表示されるタイミングとしては、遊技者がスマートフォン S P を利用して各種カスタムを実行したタイミングであっても、特図遊技の実行中に常時又は所定期間 (例えばスーパーリーチやスペシャルリーチの非実行時) であってもよく、また各種カスタム後に操作ボタン 2 0 や選択決定部 2 1 を操作によってカスタム内容が表示されるようにしてもよい。

20

【 4 2 5 7 】

[接続処理 (変形例)]

ここで、図 3 2 5 (C) は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 1 において実行される接続処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この接続処理の変形例は、B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A とスマートフォン S P との間の B l u e t o o t h 接続が開始されたとき、即ち遊技機 1 0 の接触部 1 9 に遊技者のスマートフォン S P がタッチされたときに、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P へからの遊技設定等要求に応じて遊技機 1 0 の遊技設定を行う点で、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理 (基本例) 、図 3 2 5 (B) を参照して説明した通信中処理 (変形例) とは異なる。

30

【 4 2 5 8 】

< ステップ S 5 3 0 1 ~ S 5 3 0 9 >

図 3 2 5 (C) に示すように、本変形例の接続処理では、ステップ S 5 3 0 1 ~ S 5 3 0 9 において、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理のステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 9 と同様の処理を実行し、処理をステップ S 5 3 1 0 に移行する。

40

【 4 2 5 9 】

< ステップ S 5 3 1 0 ~ S 5 3 1 2 >

ステップ S 5 3 1 0 ~ S 5 3 1 2 では、M P U 1 9 1 は、図 3 2 5 (B) を参照して説明した通信中処理のステップ S 5 2 0 2 ~ S 5 2 0 4 と同様の処理を実行し、当該接続処理を終了する。即ち、本変形例の接続処理では、図 3 1 8 (A) を参照して説明した接続処理 (基本例) の実行後に、即座に、図 3 2 5 (B) を参照して説明した通信中処理 (変形例) が実行される。

【 4 2 6 0 】

50

ところで、通常、遊技機 10 では、電源投入を行った場合の各種カスタム設定の初期設定はデフォルト設定であり、その後遊技者によって各種カスタム設定が行われると、最終的なカスタム設定が、カスタムの初期設定化（デフォルト設定化）を行わない限り維持される。そのため、遊技者は、各種カスタム設定を行う場合、既存の設定がデフォルト設定であるかカスタム設定であるかを問わず、自己が希望するカスタム設定とは異なっていることが多い。その結果、遊技者がカスタム設定を行う場合、遊技を開始する場合に逐一カスタム設定を行う必要がある。

【 4 2 6 1 】

これに対して、本変形例の接続処理によると、遊技機 10 の接触部 19 に遊技者のスマートフォン S P がタッチされたときに、遊技機 10 に遊技設定等要求がなされる。そのため、例えば、スマートフォン S P においてカスタム内容を記憶領域に記憶しておき、Bluetooth 接続が開始されたときにスマートフォン S P から遊技機 10 に当該カスタム内容を送信するようにする構成を採用することが可能になる。このような構成によれば、Bluetooth 接続の開始後に改めて遊技者がスマートフォン S P によって遊技設定等要求を行うことなく、遊技機 10 において自動的に遊技性カスタムやキャラクタ選択を行うことが可能になるため、遊技性カスタムなどの各種カスタムの利便性が向上される。

10

【 4 2 6 2 】

なお、スマートフォン S P において記憶するカスタム内容は、遊技者の操作によって決定されるものであってもよく、また遊技者による前回のカスタム内容（Bluetooth 接続の切断時のカスタム内容）や、設定頻度の高いカスタム内容であってもよい。

20

【 4 2 6 3 】

[切断処理（基本例）]

ここで、図 3 2 8 (A) は、図 3 1 7 (B) の外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 3 において実行される遊技機 10 側の切断処理の手順の一例を示すフローチャートである。この切断処理では、遊技機 10 とスマートフォン S P との Bluetooth 接続が切断される。また、図 3 2 8 (B) は、スマートフォン S P 側の切断処理の手順の一例を示すフローチャートであり、図 3 2 8 (B) も参照しつつ、遊技機 10 とスマートフォン S P との間の Bluetooth 接続の切断処理について説明する。

【 4 2 6 4 】

< ステップ S 5 4 0 1 >

図 3 2 8 (A) に示すように、この基本例の切断処理では、MPU 191 は、まず Bluetooth 通信部 193 A が Bluetooth 接続中のスマートフォン S P から Bluetooth 接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する（ステップ S 5 4 0 1）。

30

【 4 2 6 5 】

MPU 191 は、Bluetooth 通信部 193 A が Bluetooth 接続中のスマートフォン S P から Bluetooth 接続の切断要求を受信した場合（ステップ S 5 4 0 1 : Yes）、処理をステップ S 5 4 0 2 に移行し、Bluetooth 通信部 193 A が Bluetooth 接続中のスマートフォン S P から Bluetooth 接続の切断要求を受信していない場合（ステップ S 5 4 0 1 : No）、当該切断処理を終了する。

40

【 4 2 6 6 】

< ステップ S 5 4 0 2 及び S 5 4 0 3 >

Bluetooth 通信部 193 A が Bluetooth 接続中のスマートフォン S P から Bluetooth 接続の切断要求を受信した場合（ステップ S 5 4 0 1 : Yes）、MPU 191 は、Bluetooth 接続中のスマートフォン S P との Bluetooth 接続を切断する（ステップ S 5 4 0 2）。そして、MPU 191 は、Bluetooth 接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップ S 5 4 0 3）、当該切断処理を終了する。

【 4 2 6 7 】

50

一方、遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSPでは、Bluetooth接続中の遊技機10の無線通信の入力部であるBluetooth通信部193Aに所定の出力制御(出力処理)により切断要求を送信した場合(図328(B)のステップS5501でYes)、Bluetooth接続中の遊技機10とのBluetooth接続を切断する(図328(B)のステップS5502)。

【4268】

ところで、遊技機10とのBluetooth接続が確立したスマートフォンSPが存在する場合であっても、当該スマートフォンSPの所有者が当該遊技機10において遊技しておらず、当該遊技機10が空席である場合がある。遊技機10が空席であれば、新たな遊技者が当該遊技機10での遊技を開始し得る。しかしながら、当該遊技機10とのBluetooth接続が確立したスマートフォンSPが存在する場合、当該遊技機10で遊技を開始する遊技者が当該遊技機10とのBluetooth接続を希望する場合であっても、Bluetooth接続を確立することができない。その結果、当該遊技者が希望するカスタム設定を当該遊技機10に対して行えなくなる。

10

【4269】

これに対して、本変形例の切断処理によると、遊技機10とBluetooth接続が確立したスマートフォンSPの所有者からの切断要求によって、当該遊技機10と当該スマートフォンSPとのBluetooth接続を切断することができる。そのため、当該遊技機10において遊技を行う遊技者がBluetooth接続を行うことができるため、遊技機10に対するカスタム設定などを行うことができる。

20

【4270】

なお、Bluetooth接続中の遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続の切断は、例えば遊技機10とスマートフォンSPとのNFC接続が切断された場合(スマートフォンSPが遊技機10のNFC接続の圏外となった場合)、遊技機10やスマートフォンSPの電源がオフにされた場合にも実行することが考えられる。

【4271】

[切断処理(変形例)]

ここで、図328(C)は、外部機器通信処理のステップS4103において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Bluetooth接続の切断時の未送信の送信データをスマートフォンSPに送信する点で、図328(A)を参照して説明した切断処理(基本例)とは異なる。

30

【4272】

<ステップS5601>

図328(C)に示すように、本変形例の切断処理では、MPU191は、まずBluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する(ステップS5601)。

【4273】

MPU191は、Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信した場合(ステップS5601:Yes)、処理をステップS5602に移行し、Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信していない場合(ステップS5601:No)、当該切断処理を終了する。

40

【4274】

<ステップS5602及びS5603>

Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信した場合(ステップS5601:Yes)、MPU191は、スマートフォンSPに対して未送信の送信データがある場合(ステップS5602:Yes)、未送信の送信データがないと判断されるまで(ステップS5602:No)、ステップS5602及びS5603の処理を繰り返す。一方、MPU19

50

1 は、スマートフォン S P に対して未送信の送信データがない場合（ステップ S 5 6 0 2 : N o ）、処理をステップ S 5 6 0 4 に移行する。

【 4 2 7 5 】

<ステップ S 5 6 0 4 及び S 5 6 0 5 >

スマートフォン S P に対して未送信の送信データがない場合（ステップ S 5 6 0 2 : N o ）、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を切断する（ステップ S 5 6 0 4 ）。そして、M P U 1 9 1 は、B l u e t o o t h 接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し（ステップ S 5 6 0 5 ）、当該切断処理を終了する。

【 4 2 7 6 】

一方、遊技機 1 0 と B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P では、B l u e t o o t h 接続中の遊技機 1 0 の無線通信の入力部である B l u e t o o t h 通信部 1 9 3 A に所定の出力制御（出力処理）により切断要求を送信した場合（図 3 2 8 （ D ）のステップ S 5 7 0 1 で Y e s ）、B l u e t o o t h 接続中の遊技機 1 0 からの受信データがないと判断してから（図 3 2 8 （ D ）のステップ S 5 7 0 2 で N o ）、B l u e t o o t h 接続中の遊技機 1 0 との B l u e t o o t h 接続を切断する（図 3 2 8 （ D ）のステップ S 5 5 0 4 ）。

【 4 2 7 7 】

ところで、図 3 2 8 （ A ）に示す基本例の切断処理では、遊技機 1 0 に B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P から切断要求があった場合、当該 B l u e t o o t h 接続が即座に切断される。しかしながら、B l u e t o o t h 接続時に遊技機 1 0 からスマートフォン S P に未送信の送信データがあると、送信データの送信処理が途中で強制終了されてしまうため、遊技機 1 0 及びスマートフォン S P の双方での処理エラーやデータの破損などが発生する可能性がある。

【 4 2 7 8 】

これに対して、本変形例の切断処理によると、スマートフォン S P に対して未送信の送信データがなくなるまでスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続が維持され、未送信の送信データがなくなった場合に B l u e t o o t h 接続が切断される。そのため、スマートフォン S P から遊技機 1 0 に B l u e t o o t h 接続の切断要求なされたときに、既に受信した遊技設定等要求のうちの未実行の要求がある場合、全ての要求を処理してから B l u e t o o t h 接続を切断することができる。これにより、処理中の要求の実行中に B l u e t o o t h 接続が切断されることが回避できるため、実行中の処理の強制終了に起因する遊技機 1 0 及びスマートフォン S P の双方での処理エラーやデータの破損などの発生することが抑制される。

【 4 2 7 9 】

[切断処理（変形例）]

ここで、図 3 2 9 （ A ）は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 3 において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、図 3 2 0 を参照して説明した接続処理が実行される場合の B l u e t o o t h 接続の切断処理に対応する点で、図 3 2 8 （ A ）を参照して説明した切断処理（基本例）とは異なる。

【 4 2 8 0 】

<ステップ S 5 8 0 1 ~ S 5 8 0 3 >

図 3 2 9 （ A ）に示すように、本変形例の切断処理では、M P U 1 9 1 は、ステップ S 5 8 0 1 ~ S 5 8 0 3 において、図 3 2 8 （ A ）を参照して説明した切断処理（基本例）のステップ S 5 4 0 1 ~ S 5 4 0 3 を実行することで、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を切断し、処理をステップ S 5 8 0 4 に移行する。

【 4 2 8 1 】

<ステップ S 5 8 0 4 >

ステップ S 5 8 0 4 では、M P U 1 9 1 は、N F C 接続情報書き換えフラグがオンに設定されているか否かを判断する。N F C 接続情報書き換えフラグは、N F C 通信モジュール

10

20

30

40

50

ル 1 9 2 における記憶領域 1 9 2 B の接続情報部 1 9 2 B a の記憶情報である N F C 接続情報（図 2 9 5（B）参照）が N F C 接続可能な正規情報（デフォルト情報）から N F C 接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられたことを示すものであり、図 3 2 0 の接続処理のステップ S 4 3 1 2 においてオンに設定される。

【 4 2 8 2 】

M P U 1 9 1 は、N F C 接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 8 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 5 8 0 5 に移行し、N F C 接続情報書き換えフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 8 0 4 : N o）、当該切断処理を終了する。

【 4 2 8 3 】

10

<ステップ S 5 8 0 5 >

N F C 接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 8 0 4 : Y e s）、M P U 1 9 1 は、N F C 接続情報を N F C 接続不能な非正規情報（フェイク情報）から N F C 接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換え（復帰し）（ステップ S 5 8 0 5）、当該切断処理を終了する。

【 4 2 8 4 】

ところで、図 3 2 0 を参照して説明した変形例の接続処理では、1 つのスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続が完了した場合に他のスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を不能とするために、N F C 接続情報と B l u e t o o t h 接続情報とが対応しなくなるように、B l u e t o o t h 接続されたスマートフォン S P が存在しない状態において新規の B l u e t o o t h 接続が確立されると、N F C 接続情報の書き換えが行われる。しかしながら、B l u e t o o t h 接続の切断後も B l u e t o o t h 接続情報に対応しない N F C 接続情報のままであると、遊技機 1 0 が新たな B l u e t o o t h 接続の確立が可能な状態となっても、新規な B l u e t o o t h 接続を確立することができない。

20

【 4 2 8 5 】

これに対して、本変形例の切断処理によると、B l u e t o o t h 接続が確立されて N F C 接続不能な非正規情報（フェイク情報）に書き換えられた N F C 接続情報が、N F C 接続可能な正規情報（デフォルト情報）に書き換えられる。これにより、N F C 接続情報が B l u e t o o t h 接続情報に対応したものに復帰される。そのため、遊技機 1 0 とスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続が切断されて遊技機 1 0 が新規な B l u e t o o t h 接続が確立可能な状態となったときに、遊技機 1 0 は、新たなスマートフォン S P との B l u e t o o t h 接続を確立することが可能になる。

30

【 4 2 8 6 】

[切断処理（変形例）]

ここで、図 3 2 9（B）は、外部機器通信処理のステップ S 4 1 0 3 において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、B l u e t o o t h 接続の強制切断が可能な点で、図 3 2 9（A）を参照して説明した切断処理（変形例）とは異なる。

【 4 2 8 7 】

40

<ステップ S 5 9 0 1 >

図 3 2 9（B）に示すように、本変形例の切断処理では、M P U 1 9 1 は、まず遊技機 1 0 と B l u e t o o t h 接続中のスマートフォン S P 以外から強制切断要求があったか否かを判断する（ステップ S 5 9 0 1）。

【 4 2 8 8 】

ここで、強制切断要求は、例えば無線通信制御装置 1 9 0 に強制切断要求信号を送信する操作部（例えば押しボタン）をサブ制御ユニット 3 3 2 に設け、この操作部を遊技ホールの店員などが操作することで無線通信制御装置 1 9 0 に強制切断要求信号を送信するように構成することで実現することができる。また、N F C 接続や B l u e t o o t h 接続などで強制切断要求信号を送信可能なカードや店員のスマートフォンなどのデバイスを、

50

遊技機10の接触部19やBluetooth通信部193Aに接触又は近接させることで、無線通信制御装置190に強制切断要求信号を送信するように構成することでも実現することができる。

【4289】

MPU191は、遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSP以外から強制切断要求があった場合(ステップS5901:Yes)、処理をステップS5902に移行し、遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSP以外から強制切断要求がない場合(ステップS5901:No)、処理をステップS5903に移行する。

【4290】

10

<ステップS5902>

遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSP以外から強制切断要求があった場合(ステップS5901:Yes)、MPU191は、遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続を強制的に切断し(ステップS5902)、処理をステップS5905に移行する。

【4291】

<ステップS5903及びS5904>

遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSP以外から強制切断要求がない場合(ステップS5901:No)、Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する(ステップS5903)。

20

【4292】

MPU191は、Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信した場合(ステップS5903:Yes)、Bluetooth接続中のスマートフォンSPとのBluetooth接続を切断し(ステップS5904)、処理をステップS5905に移行する。一方、MPU191は、Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信していない場合(ステップS5903:No)、当該切断処理を終了する。

【4293】

30

<ステップS5905>

MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPとのBluetooth接続を切断した場合、Bluetooth接続が切断されたことを示す接続切断フラグをオンに設定し(ステップS5905)、処理をステップS5906に移行する。

【4294】

<ステップS5906>

ステップS5906では、MPU191は、NFC接続情報書き換えフラグがオンに設定されているか否かを判断する。NFC接続情報書き換えフラグは、NFC通信モジュール192における記憶領域192Bの接続情報部192Baの記憶情報であるNFC接続情報(図295(B)参照)がNFC接続可能な正規情報(デフォルト情報)からNFC接続不能な非正規情報(フェイク情報)に書き換えられたことを示すものであり、図320の接続処理のステップS4312においてオンに設定される。

40

【4295】

MPU191は、NFC接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合(ステップS5906:Yes)、処理をステップS5907に移行し、NFC接続情報書き換えフラグがオフに設定されている場合(ステップS5906:No)、当該切断処理を終了する。

【4296】

<ステップS5907>

NFC接続情報書き換えフラグがオンに設定されている場合(ステップS5906:Y

50

es)、MPU191は、NFC接続情報をNFC接続不能な非正規情報(フェイク情報)からNFC接続可能な正規情報(デフォルト情報)に書き換え(復帰)(ステップS5907)、当該切断処理を終了する。

【4297】

本変形例の切断処理では、遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSP以外からBluetooth接続の強制切断要求を行うことで、遊技機10側でBluetooth接続を強制的に切断することが可能である。

【4298】

ところで、遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSPが存在する場合であっても、このスマートフォンSPがBluetooth通信圏内にある場合にはBluetooth接続が維持され得る。一方、当該スマートフォンSPの所有者が当該遊技機10での遊技を切り上げ、当該遊技機10とのBluetooth通信圏内にある他の遊技機10で遊技するなどして、当該遊技機10のBluetooth通信圏内に存在する場合がある。この場合、当該遊技機10が空席であるとして遊技を開始する遊技者は、当該遊技機10とのBluetooth接続を確立することができず、当該遊技機10での現在の遊技者が当該遊技機10に対して各種カスタムを実行できないことが懸念される。

10

【4299】

これに対して、本変形例の切断処理によると、遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSP以外からBluetooth接続の強制切断要求を行うことで、遊技機10側でBluetooth接続を強制的に切断することが可能であると、例えば遊技者が店員を呼んでBluetooth接続を強制的に切断してもらうことで、当該遊技機10での現在の遊技者が当該遊技機10に対して各種カスタムを実行することが可能になる。

20

【4300】

また、遊技機10は、前述のように、遊技機10とBluetooth接続されたスマートフォンSPがある場合、遊技機10の図柄表示部341にBluetooth通信中であることを示す「BT通信中」などの表示を行うように構成可能である(例えば図327(A)における「BT通信中」の表示)。このような構成では、遊技ホールの店員や遊技者は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPが存在することを把握することができる。これにより、例えば空席であるにも関わらずBluetooth接続中のスマートフォンSPが一定時間以上存在ことを「BT通信中」などの表示をチャックすることで把握することができるため、「BT通信中」などの表示によって当該遊技機10が一定時間以上空席であると判断される場合に、当該遊技機10での非遊技者のBluetooth接続を容易にせん断することができる。

30

【4301】

なお、遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSP以外からBluetooth接続の強制切断要求を行って遊技機10側でBluetooth接続を強制的に切断した場合、強制切断から所定時間経過前に遊技機10のNFC接続圏内に当該スマートフォンSPが存在することを検出した場合、当該スマートフォンSPから接続要求があったときに再度Bluetooth接続を実行するようにしてもよい。

40

【4302】

また、遊技機10とBluetooth接続中のスマートフォンSP以外からBluetooth接続の強制切断要求があった場合、この強制切断要求から所定時間経過後に、Bluetooth接続中のスマートフォンSPから切断要求がなかった場合に強制切断するようにしてもよく、強制切断要求から所定時間経過前に当該スマートフォンSPから切断要求があった場合には強制切断することなく、当該スマートフォンSPからの切断要求に基づいてBluetooth接続を切断するようにしてもよい。

【4303】

[切断処理(変形例)]

50

ここで、図330(A)は、外部機器通信処理のステップS4103において実行される切断処理の手順の変形例を示すフローチャートである。この切断処理の変形例は、Bluetooth接続の有効時間(時間制限)を設け、接続有効時間が経過した場合にBluetooth接続を強制切断する点で、図328(A)を参照して説明した切断処理(基本例)とは異なる。

【4304】

<ステップS6001>

図330(A)に示すように、本変形例の切断処理では、MPU191は、まずBluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を入力情報として受信したか否かを判断する(ステップS6001)。

【4305】

MPU191は、Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信した場合(ステップS6001:Yes)、処理をステップS6002に移行し、Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信していない場合(ステップS6001:No)、処理をステップS6003に移行する。

【4306】

<ステップS6002>

Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信した場合(ステップS6001:Yes)、MPU191は、Bluetooth接続中のスマートフォンSPとのBluetooth接続を切断し(ステップS6002)、処理をステップS6005に移行する。

【4307】

<ステップS6003及びS6004>

Bluetooth通信部193AがBluetooth接続中のスマートフォンSPからBluetooth接続の切断要求を受信していない場合(ステップS6001:No)、MPU191は、Bluetooth接続が開始されてからの時間が接続有効時間(例えば1時間~5時間)を経過したか否かを判断する(ステップS6003)。

【4308】

MPU191は、Bluetooth接続が開始されてからの時間が接続有効時間(例えば1時間~5時間)を経過している場合(ステップS6003:Yes)、Bluetooth接続を強制的に切断し(ステップS6004)、処理をステップS6005に移行する。

【4309】

<ステップS6005>

Bluetooth接続を切断した場合、MPU191は、接続切断フラグをオンに設定し(ステップS6005)、当該切断処理を終了する。

【4310】

本変形例の切断処理では、Bluetooth接続が開始されてからの時間が接続有効時間(例えば1時間~5時間)を経過した場合にBluetooth接続が強制的に切断される。そのため、当該遊技機10が空席となった後にBluetooth接続が継続している場合であっても、当該遊技機10が空席となつてから一定時間が経過するとBluetooth接続が強制的に切断される。その結果、当該遊技機10での遊技の開始時に当該遊技機10とBluetooth接続が確立できない場合であっても、当該遊技機10での遊技の開始から一定時間経過することで当該遊技機10とBluetooth接続を確立することができる。

【4311】

このように、遊技機10では、スマートフォンSPをBluetooth接続したい遊

10

20

30

40

50

技機 10 の所定位置（接触部 19）に接触又は近接させるという簡易な動作によって、スマートフォン SP が、Bluetooth 接続の確立に必要な接続情報を NFC 通信によって遊技機 10 から受信可能であり、スマートフォン SP は NFC 通信により受信した接続情報を基に遊技機 10 に対して接続要求を行って Bluetooth 接続を確立することが可能である。これにより、遊技者は、スマートフォン SP に対する簡易な操作によって遊技機 10 での各種遊技カスタムや遊技履歴の閲覧などを実行することができる。

【4312】

通常、遊技ホールには多数の遊技機 10 が設置されており、遊技ホールに入店した遊技者が仮に所望の 1 台の遊技機 10 を選択して遊技すべく当該遊技機 10 と自身のスマートフォン SP を Bluetooth 接続しようとする場合、当該スマートフォン SP において Bluetooth 通信が可能な多数の機器の中から、自身が遊技しようとする遊技機 10 を探し出し、自身で遊技機 10 などに設置された情報を確認しながら自らパスワードを入力して接続要求をしなければならない。

10

【4313】

一方、遊技機 10 では、遊技機 10 とスマートフォン SP との Bluetooth 接続が遊技可能な条件ではなく、遊技機 10 とスマートフォン SP とを Bluetooth 接続しなくても、遊技そのものを実行することができる。そうすると、遊技者は、Bluetooth 接続に必要な操作、例えば多数の Bluetooth 接続可能な遊技機から自身が遊技を行う遊技機 10 を探し出す操作が煩雑であると、当該遊技機 10 との Bluetooth 接続を行うことなく遊技を進行することが考えられ、その結果、遊技機 10 との Bluetooth 接続によって利用できる機能、即ちスマートフォン SP の操作により実行可能な各種カスタム設定や遊技履歴の閲覧などといった機能を使用することなく、遊技を進行することが考えられる。

20

【4314】

これに対して、遊技機 10 では、従来にはないスマートフォン SP を Bluetooth 接続したい遊技機 10 の所定位置（接触部 19）に接触又は近接させるという簡易な操作によって、遊技者が遊技を行う遊技機 10 とスマートフォン SP との Bluetooth 接続が可能になる。これにより、Bluetooth 接続によって利用できる機能を簡易に利用して、高い興趣の遊技を行うことが可能になる。

【4315】

[パスワード変更処理]

通常、Bluetooth 通信や Wi-Fi（登録商標）通信可能な通信機器は、一度通信状態となった機器のアドレス、機器名、パスワードを記憶しておき、通信範囲内に相手機器が存在する場合には、記憶された情報を基に接続要求を行って、機器の所有者に確認や操作を行わせることなく自動で接続（自動接続）を行うようになっている。これにより、煩雑な手続きを行うことなく機器を使用して通信を行っている。

30

【4316】

しかしながら、遊技ホールにおいて、通信機器と遊技機との間での上記の機能（自動接続）は、むしろマイナスとなってしまう。例えば、遊技機は多様な遊技者を満足させるために、多様なコンテンツを用い、かつ多様なスペックを搭載して多種製造されており、遊技ホールにも多種多様な遊技機が設置されている。そして、同種の遊技機においても、遊技された履歴等により個体差があり、性能は均一ではない。そのため、遊技者は、その日の気分や遊技機の性能を確かめるなどして遊技する遊技機を決定する。そして、決定した遊技機がスマートフォンなどの携帯通信機器と無線通信が可能に構成されている場合、遊技機と、遊技者のスマートフォンとをリンク（無線通信接続）させて遊技を行うことが可能であり、リンクを行って遊技を行った場合には、遊技を終了する場合にリンクを切断することになる。

40

【4317】

しかし、遊技者は、毎日同じ遊技ホールで遊技を行うわけではなく、同じ遊技ホールで遊技を行う場合であっても同じ遊技機のみを遊技をするわけでもない。そのため、以前にリ

50

リンクを行った遊技機のある遊技ホールに再度入店した場合に以前にリンクした遊技機と自動接続されてしまうことは、遊技者及び遊技ホールの双方にとって問題である。

【4318】

ここで、図330(B)は、図317(B)の外部機器通信処理のステップS4104において実行されるパスワード変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。このパスワード変更処理では、遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続の切断時に、NFC通信モジュール192における記憶領域192Bの接続情報部192Baの記憶情報であるNFC接続情報のパスワード(図295(B)参照)、及びBluetooth通信モジュール193における記憶領域193Bの接続情報部193Baの記憶情報であるBluetooth接続情報のパスワード(図295(B)参照)を変更する処理が実行される。

10

【4319】

<ステップS6101>

図330(B)に示すように、このパスワード変更処理では、MPU191は、まず遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS6101)。

【4320】

MPU191は、遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されている場合(ステップS6101:Yes)、処理をステップS6102に移行し、遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオフに設定されている場合(ステップS6101:No)、パスワード変更処理を終了する。

20

【4321】

<ステップS6102~S6104>

遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続が切断されたことを示す接続切断フラグがオンに設定されている場合(ステップS6101:Yes)、Bluetooth通信モジュール193の記憶領域193Bの記憶情報であるBluetooth接続情報のパスワードC(図295(B)参照)を変更する(ステップS6102)。この場合のBluetooth接続情報のパスワードは、例えば複数準備されたパスワードから乱数抽選によって選択されるパスワードに設定してもよいし、記憶領域193Bの記憶情報等を利用してよい。例えば、変更後のパスワードは、記憶領域193Bに記憶されている現状の設定内容や遊技履歴に基づいて設定することが考えられる。具体的には、例えばチェックサムの手法に準じ、設定内容や遊技履歴の語列の個々の語の総計の下位1語をそのまま符号値し、その符号値を変更後のパスワードとして設定することが考えられる。

30

【4322】

また、MPU191は、Bluetooth接続情報のパスワードを参照し、NFC通信モジュール192の記憶領域192Bの記憶情報であるNFC接続情報のパスワードc(図295(A)参照)をBluetooth接続情報のパスワードに対応するものに変更する(ステップS6103)。そして、MPU191は、接続切断フラグをオフに設定し(ステップS6104)、当該パスワード変更処理を終了する。

40

【4323】

このように、遊技機10とスマートフォンSPとのBluetooth接続の切断時に、Bluetooth接続情報のパスワードとNFC接続情報のパスワードとをそれぞれ対応するものに変更することで、以前にBluetooth接続が切断されたスマートフォンSPが、遊技機10のNFC接続圏内に入店した場合であっても、当該遊技機10と当該スマートフォンSPとが再び自動接続されることが防止される。これにより、空席であるために当該遊技機10で遊技を開始した遊技者が、当該遊技機10とのNFC接続(Bluetooth接続)を実行することが可能になる。しかも、1の遊技機10との以前にBluetooth接続が切断されたスマートフォンSPの所有者が、当該1の遊技

50

機10とのBluetooth接続(ペアリング)を望む場合には、当該1の遊技機10の所定位置(接触部19)にスマートフォンSPを接触又は近接させるだけで、NFC通信を基に自動的にBluetooth接続を確立でき、簡易にBluetooth通信を行うことができる。

【4324】

以上では、Bluetooth接続の切断時にBluetooth接続情報のパスワードとNFC接続情報のパスワードとをを変えることを説明したが、必ずしもパスワードのみを変更する必要はなく、パスワード、アドレス及び機器名のうちの少なくとも1つを、Bluetooth接続の切断時にBluetooth接続情報とNFC接続情報とで一致(対応)するように変更することで同様な効果を得ることができる。

10

【4325】

このような本発明では、各種カスタムの利便性を向上させることができる。より具体的には、本発明では、例えば所定の検出対象(スマートフォン等)が検出されることで第1の入力状態となった場合に出力される複数の情報(192BaのNFC接続情報)に対応した所定の情報(Bluetooth接続情報)の入力を検知することで第2の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素(図柄表示部341等)での変動演出の設定可能情報に関する情報(遊技設定等要求、遊技設定完了)の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第1の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第2の入力状態が発生した場合に、検出された検出対象が所定の検出対象(例えばスマートフォンなどの携帯通信端末)であることを特定できる。また、第2の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象(例えばスマートフォンなどの携帯通信端末)に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定(カスタム)を簡易な操作によって実行することが可能になる。

20

【4326】

より具体的には、本実施形態では、例えば遊技機10(Bluetooth通信部193A)とスマートフォンSPとのBluetooth接続を確立し、Bluetooth通信によって、遊技機10においてスマートフォンSPからの情報を受信(入力)可能とすると共に、遊技機10からスマートフォンSPに情報を送信(出力)できる。そのため遊技者は、遊技機10の検出待機状態としての特図変動表示の待機状態(第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球待機状態)となるまで待つことなく、また遊技機10において操作ボタン20や選択決定部21を操作することなく、スマートフォンSPに表示される画面をタップするなどの簡易な操作によって遊技性カスタムなどの各種カスタムを実行することができるため、利便性が向上する。

30

【4327】

また、遊技者は、遊技履歴を確認する際、席から立ち上がって遊技機10の上方に付設されるデータ表示器を操作することなく、着席した状態で、かつスマートフォンSPにおいて確認できるため、利便性が向上される。

40

【4328】

なお、前述した接続処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、2以上を組み合わせて実施することができ、前述した通信中処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、2以上を組み合わせて実施することができ、前述した切断処理の基本例及び変形例は、適用可能な範囲において、2以上を組み合わせて実施することができ、パスワード変更処理は省略することができ、切断処理に組み込む(切断処理の一部として実行する)こともできる。

【4329】

また、スマートフォンSPなどの無線通信機器において、遊技機10の機能の一部を実現するようにしてもよい。例えば、遊技機10で実行される遊技演出の一部をスマートフ

50

オンSPにおいて実現するようにしてもよい。具体的には、遊技機10において操作ボタン20の操作することで実行される演出を、スマートフォンSPに操作ボタンの画像を表示して、その操作ボタンの画像をタップすることで実行するようにしてもよい。また、発射ハンドル22や操作ボタン20などが振動する振動演出（バイブ演出）が実行されるタイミングで、スマートフォンSPを振動させるようにしてもよい。さらに、遊技機10から出力される音声を、スマートフォンSPにBluetooth接続されたイヤホンや、スマートフォンSPのスピーカから出力させることも考えられる。

【4330】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第6の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

10

【4331】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【4332】

[第8の実施形態]

遊技機では、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり遊技が実行される。大当たり遊技では、可変入賞口（大入賞口）が開放されることで、可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入賞によって多くの賞球を獲得することが可能である。

【4333】

ところで、大当たり遊技では、多くの賞球の獲得が可能である一方で、遊技性が単調になりがちであるため、遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。

20

【4334】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉319）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（MPU41）と、

を備えた遊技機であって、

30

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第1状態（可変入賞口316の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第1状態とは異なる第2状態（可変入賞口316への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第1状態が発生した場合、又は前記第2状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉319の復帰制御（処理））を備え、

40

前記特定遊技状態において、前記第1状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第2状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする。

【4335】

特定遊技状態は、始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選の結果が大当たりの場合に大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態（特図大当たり遊技状態）、大当たり抽選の結果が確変大当たりの場合に確変大当たり遊技が

50

実行される確変大当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が通常大当たりの場合に通常大当たり遊技が実行される通常大当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態、当該小当たり遊技状態において入球可能とされる大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）に遊技球が入賞することを契機として大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態（V入賞大当たり遊技状態）、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留がある特図遊技保留遊技状態、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留が複数ある特図遊技複数保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行可能な普図遊技状態、普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が低い低サポート遊技状態（例えば低頻度サポートモード）、普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高い高サポート遊技状態（例えば高頻度サポートモード）、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留がある普図遊技保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留が複数ある普図遊技複数保留遊技状態、普図当たり抽選の結果を報知する普図遊技を実行する権利の保留がない普図遊技非保留遊技状態、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行可能な特図遊技状態、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低い低確率遊技状態（例えば低確率モード）、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が高い高確率遊技状態（例えば高確率モード）、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技を実行する権利の保留がない特図遊技非保留遊技状態、普図当たり抽選の結果が普図当たりの場合に普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【4336】

所定動作手段は、特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態又は所定動作状態を実行し得る可変動作部であればよい。所定動作手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の作動状態が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部、開閉可能な可変動作部、回転可能な可変動作部、特定軌跡で動作可能な可変動作部、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部、往復移動可能な可変動作部、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

【4337】

所定動作状態は、特定遊技状態となった場合に実行され得る可変動作部の作動状態であればよい。所定動作状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊

50

技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動表示状態、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動表示状態、開閉可能な可変動作部の作動状態、回転可能な可変動作部の作動状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、往復移動可能な可変動作部の作動状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動表示状態、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動表示状態、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【4338】

所定停止状態は、可変動作部が作動状態となった後に複数の特定状態の発生した場合に移行される可変動作部の非作動状態であればよい。所定動作状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、開閉可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、回転可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往復移動可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非

30

40

50

作動状態、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入賞口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入賞口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該普図当たり抽選入賞口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入賞口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該大当たり抽選入賞口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から移行される可変動作部の非作動状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【 4 3 3 9 】

第1状態及び第2状態は、可変動作部が作動状態となった後に発生することで可変動作部を作動状態から非作動状態に移行される互いに異なる条件発生状態であればよい。また、第2状態は、第1状態よりも遊技者にとって有利度が高いことが好ましい。第1状態及び第2状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態での可変入賞口（大入賞口）への規定数の遊技球が入球することで非作動状態への移行条件の発生状態、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態への移行から予め設定された所定時間が経過することで非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動停止条件発生状態（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動停止条件発生状態（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、可変動作部の復帰条件発生状態、開閉可能な可変動作部の閉鎖条件発生状態、回転可能な可変動作部の回転停止条件発生状態、特定軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往復移動可能な可変動作部の復帰条件発生状態、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の復帰条件発生状態、可変動作部の作動開始から予め定められた所定時間が経過した状態、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動停止条件発生状態（例えば所定図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動停止条件発生状態（例えば普通図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過した状態）、特定入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条

20

30

40

50

件の発生状態、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行条件の発生状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 4 3 4 0 】

維持状態実行手段は、可変動作部を作動状態から非作動状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間、可変動作部の非作動状態を維持する非作動状態延長制御（処理）であればよい。維持状態実行手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技状態において開閉される可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり抽選の結果が小当たりの場合に実行される小当たり遊技において遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり発生入賞口（いわゆるV入賞口）への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態での可変入賞口（大入賞口）への規定数の遊技球が入球することで移行した非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞口（大入賞口）を開放する可変動作部の作動状態への移行から予め設定された所定時間が経過することで移行した非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球を契機として特別図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での特別図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば特別図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで特別図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、遊技球の入球を契機として飾り図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での飾り図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば飾り図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで飾り図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、開閉可能な可変動作部の閉鎖状態延長制御（処理）、回転可能な可変動作部の回転状態延長制御（処理）、特定軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往路と復路で同一又は略同一の軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往復移動可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、往路と復路で異なる軌跡で動作可能な可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、可変動作部の作動開始から予め定められた所定時間が経過したことで移行した可変動作部の復帰状態延長制御（処理）、遊技球の入球を契機として所定図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での所定図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば所定図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで所定図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、遊技球の入球を契機として普通図柄の変動表示動作が実行される可変動作部での普通図柄の変動停止状態延長制御（処理）（例えば普通図柄の変動表示開始から当該変動のために予め設定された所定時間経過することで普通図柄が変動停止された変動停止状態の延長制御（処理））、特定入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該特定入球口への遊技球の入球が可能な非作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球によって賞球が付与される入賞口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該入賞口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球によっても賞球が付与されない入球口への遊技球の入球不能又は困難な状態と当該入球口への遊技球の入球が可能な状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球により普図当たり抽選を実行する契機を与える普図当たり抽選入球

口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該普図当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、遊技球の入球により大当たり抽選を実行する契機を与える大当たり抽選入球口への遊技球の入球不能又は困難な非作動状態と当該大当たり抽選入球口への遊技球の入球が可能な作動状態とを切り替え可能な可変動作部の作動状態から非作動状態への移行状態の延長制御（処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【4341】

遊技機においては、より高い興趣を提供することが望まれており、そのために興趣の提供を可能とする遊技制御を実現することが望まれている。例えば、特定遊技状態（例えば大当たり遊技状態）となった場合に複数回の所定動作状態（例えば可変入賞口（大入賞口）の開放状態）を実行し得る所定動作手段（例えば開閉扉）を備えた遊技機の場合、所定動作状態が停止された所定停止状態に応じて次の所定動作状態の開始までの時間を異ならせることでより効率の良い遊技を実行可能にしたり、次の所定動作状態までの間の所定停止状態に遊技性を付与したりすることを目的としている。

10

【4342】

具体的には、例えば遊技機では、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は、特図遊技において特別図柄（特図）が大当たり図柄で停止表示された後に開始されるが、オープニング、可変入賞口（大入賞口）が開放される複数のラウンド遊技、可変入賞口（大入賞口）が閉鎖されるラウンド遊技間のインターバル、及びエンディングにより構成される。このような大当たり遊技では、可変入賞口（大入賞口）が開放されるラウンド遊技が複数回実行されることで、各ラウンド遊技での可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入賞によって多くの賞球を獲得することが可能である。

20

【4343】

しかしながら、大当たり遊技では、複数回のラウンド遊技によって多くの賞球の獲得が可能である一方で、遊技性が単調になりがちであるため、遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。具体的には、大当たり遊技では、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、大当たり遊技が終了するまで特図遊技が実行されない（特図が停止表示されたまま）ため、遊技者は、例えば遊技盤の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行って淡々とラウンド遊技を消化する単調な作業を実行するだけであるため、遊技性が単調になりがちである。

30

【4344】

また、ラウンド遊技の終了契機としては、一般に、可変入賞口（大入賞口）の開放開始からの最大開放時間の経過、及び当該最大開放時間が経過する前での可変入賞口（大入賞口）への最大個数の遊技球が入球（最大数入球）の2種類が設定される。そして、遊技者は、インターバルにおいては、右打ちを継続するか、止め打ちによって遊技球の無駄な打ち出しを停止している。

【4345】

しかしながら、ラウンド遊技の終了後に移行するインターバルの時間は、ラウンド遊技の消化時間に関係なく多くの場合に一定時間に設定される。そのため、インターバルにおいて右打ちを継続する場合であっても、止め打ちを行う場合であっても、インターバルの消化作業は単調化され、遊技性が単調になりがちである。

40

【4346】

本発明は、

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉319）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（MPU41）と、

50

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも第1状態（可変入賞口316の最大開放時間の経過）が発生した場合、又は前記第1状態とは異なる第2状態（可変入賞口316への遊技球の最大数入球）が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記制御手段は、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉319の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第1状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第2状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする。

【4347】

このような本発明では、例えば、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作手段が、第1状態又は第2状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、本発明では、第1状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第2状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、本発明では、第1状態が発生して所定停止状態に移行される場合に、第2状態が発生して所定停止状態に移行される場合よりも効率のよい遊技を実行可能となる。また、本発明では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、契機によって所定停止状態に実行する遊技を異ならせ、興趣を提供することが可能になる。より具体的には、例えば特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に応じて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第1状態及び第2状態のいずれが発生するかによって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第1状態及び第2状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、本発明では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

【4348】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定動作制御状態としての大当たり遊技状態において、可変動作部としての開閉扉319が作動状態とされることで可変入賞口316が開放される複数回（本実施形態では5回又は16回）のラウンド遊技が実行される。可変動作部としての開閉扉319の作動状態であるラウンド遊技は、第1の条件発生状態としての可変入賞口316の最大開放時間の経過、又は第2の条件発生状態としての可変入賞口316への最大入球数の遊技球の入球（最大数入球）によって終了し、未実行のラウンド遊技が存在する場合には、可変動作部としての開閉扉319が非作動状態とされることで可変入賞口316が閉鎖されるインターバルに移行される。そして、本実施形態では、第1の条件発生状態である最大開放時間の経過によりインターバルに移行される場合に、第2の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。一方、ラウンド遊技が終了する場合、遊技盤31の遊技領域には発射された遊技球が流下している。そのため、最大開放時間の経過によりインターバルに移行されて次のラウンド遊技が早期に開始される場合、先のラウ

10

20

30

40

50

ンド遊技の終了時に遊技領域を流下する遊技球が次のラウンド遊技の開始時に入球可能なる。その結果、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、遊技領域に発射された遊技球が無駄玉となることが防止される。また、本実施形態では、可変動作部の非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部の作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第1の条件発生状態であるか第2の条件発生状態であるかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に依りて実行可能になる。そのため、可変動作部の非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第1の条件発生状態である最大開放時間の経過及び第2の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかによって可変動作部の非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間の経過及び最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興味が低下し易い大当たり遊技状態での興味が向上させることが可能になる。

10

【4349】

20

以下、本実施形態について、図331～図361を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第1の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【4350】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、「特定遊技状態」としての「所定動作制御状態」を備え、また「所定動作手段」としての「可変動作部」を備え、また「所定動作状態」としての「可変動作部の作動状態」を備え、また「所定停止状態」としての「可変動作部の非作動状態」を備え、また「第1状態」及び「第2状態」としての「条件発生状態」を備え、また「維持状態実行手段」としての「非作動状態延長制御（処理）」を備える。

30

【4351】

[遊技機10の構成]

まず、遊技機10の構成について、図331～図336と共に、必要に応じて、前述の第1の実施形態において参照した図1～図3を参照しつつ説明する。

【4352】

[遊技機10の概略構成]

図1～図3に示すように、遊技機10は、前面枠11、内枠12、裏パックユニット13、及び外枠14を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠14が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

40

【4353】

[前面枠11の構成]

前面枠11は、外枠14で左端部が回動可能に支持されることにより外枠14に対して開閉可能である。また、内枠12は、前面枠11で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠11に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット13は、内枠12で左端部が回動可能に支持されることにより内枠12に対して開閉可能である。

【4354】

前面枠11は、操作ボタン20、選択決定部21、発射ハンドル22、上皿23、下皿

50

24、パネル25、スピーカ26、及び電飾部27などを備える。

【4355】

発射ハンドル22は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する可変動作部としての回転式ハンドルである。遊技機10では、遊技者による発射ハンドル22の回転操作量に応じた強さで前述の遊技球発射機構32から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機10では、遊技者により発射ハンドル22が操作されている状況では、発射制御装置8により、0.6secに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構32が駆動制御される。

【4356】

発射制御装置8は、遊技球発射機構32の駆動を制御する発射制御IC81を備える。具体的には、発射制御IC81は、可変動作部である発射ハンドル22が回転操作されている間、遊技球発射機構32の球送り装置322を駆動させることにより、上皿23に貯留されている遊技球を発射レーン321上に供給させる。そして、発射制御IC81は、発射ハンドル22の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構32のソレノイド323を駆動させることにより、発射レーン321上の遊技球を遊技盤31に向けて発射させる。このとき、発射制御IC81は、予め設定された周期（例えば0.6sec）でONOFFが切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置322及びソレノイド323を駆動させる。これにより、遊技機10では、0.6secごとに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

【4357】

また、発射ハンドル22には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル22の回転操作量に応じて電圧が発射制御IC81に入力される。これにより、発射制御IC81は、発射ハンドル22の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル22の回転操作量が多いほど遊技球発射機構32からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド323への印加電圧を調整する。そのため、遊技者は、発射ハンドル22の回転操作量を調整することで、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちや、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。

【4358】

さらに、発射ハンドル22には、遊技者が発射ハンドル22に触れていることを検出するためのタッチセンサ21a、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ21bが設けられている。発射制御IC81は、タッチセンサ21a及び球止めスイッチ21bを用いて、タッチセンサ21aにより遊技者が発射ハンドル22に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ21bが遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構32による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル22が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル22に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル22を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ21bを任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。つまり、遊技者は、大当たり遊技のインターバルにおいて、球止めスイッチ21bの操作によって、遊技球の打ち出しを停止して無駄玉の発生を防止する、いわゆる止め打ちを実行することができる。

【4359】

[内枠12の構成]

図2及び図3に示すように、内枠12は、遊技盤31、前述の遊技球発射機構32、及び制御ユニット33を備える。内枠12は、上述のように前面枠11で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠11に対して開閉可能な可変動作部である。そのため、遊技盤31、遊技球発射機構32、及び制御ユニット33は、前面枠11に対して開閉可能である。なお、図2では図示の簡略化のために遊技盤31の盤面上の記載を省略している。

【4360】

10

20

30

40

50

図 3 3 1 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、アウト口 3 1 8 が設けられている。また、遊技盤 3 1 には、可変動作部として、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、サブ可動表示部 3 8 及び可動役物部材 3 9 が設けられている。

【 4 3 6 1 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技球発射機構 3 2 から発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球されずに賞球の条件発生状態を発生させなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。

10

【 4 3 6 2 】

一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、及びアウト口 3 1 8 には、遊技盤 3 1 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤 3 1 の背面側には、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 3 a、3 1 4 a、3 1 5 a、3 1 6 a (図 7 参照) が設けられている。これらの入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a により遊技球の入球が検出された場合、賞球の条件発生状態が発生したとして各種入賞口 3 1 3 ~ 3 1 6 の種別に対応した賞球が払い出される。

【 4 3 6 3 】

また、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R は、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 7 L a、3 1 7 R a (図 7 参照) を有する。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 L を通過する可能性があり、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 R を通過する可能性がある。そして、入球センサ 3 1 7 L a、3 1 7 R a (図 7 参照) での遊技球の通過が検出されることを契機として第 2 入賞口 3 1 5 を開放する条件発生状態が発生したか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、可変動作部である電動役物 3 1 5 b が非作動状態から作動状態に移行ことによって第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能とされる。即ち、遊技機 1 0 では、確変遊技状態 (高確率モードかつ高頻度サポートモード) 及び時短遊技状態 (低確率モードかつ高頻度サポートモード) だけでなく、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出すことで、通常遊技状態 (低確率モードかつ低頻度サポートモード) においても第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させることが可能である。

20

30

【 4 3 6 4 】

なお、高確率モードは、大当たり抽選の結果が所定動作制御状態である大当たり遊技状態の条件発生状態である大当たりとなる大当たり確率が高く (図 3 3 4 (B) 参照)、大当たり遊技が実行される所定動作制御状態としての大当たり遊技状態に移行され易いモードである。これに対して、低確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当たり確率が低く (図 3 3 4 (A) 参照)、所定動作制御状態としての大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され難いモードである。

40

【 4 3 6 5 】

また、高頻度サポートモードは、普図当たり抽選の結果が所定動作制御状態の条件発生状態である普図当たりとなる普図当たり確率が高く (図 1 2 (B) 参照)、所定動作制御状態としての普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態に移行され易い (可変動作部としての電動役物 3 1 5 b が非作動状態から作動状態となる作動頻度が高い) ために第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が許容され易いモードである。これに対して、低頻度サポートモードは、普図当たり抽選の結果が所定動作制御状態の条件発生状態である普図当たりとなる普図当たり確率が低く (図 1 2 (A) 参照)、所定動作制御状態としての普図当たり遊技が実行される普図当たり遊技状態に移行され難い (可変動作部としての電動役

50

物 3 1 5 b が非作動状態から作動状態となる作動頻度が低い) ために第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が許容され難いモードである。

【 4 3 6 6 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 には、遊技球の第 2 入賞口 3 1 5 への入球の制限の有無を切り換える可変動作部としての電動役物 (電役) 3 1 5 b が設けられている。電動役物 3 1 5 b は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって、非作動状態と作動状態との間で作動制御されることで第 2 入賞口 3 1 5 が開閉される。そして、所定動作制御状態である普図当たり遊技では、非作動状態にある電動役物 3 1 5 b を作動状態とすることで第 2 入賞口 3 1 5 が開放されて第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能となり、作動状態にある電動役物 3 1 5 b を非作動状態とすることで第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖されて第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。

10

【 4 3 6 7 】

さらに、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 において、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能な位置に設けられている。可変入賞口 3 1 6 には、遊技球の可変入賞口 3 1 6 への入球の制限の有無を切り換える可変動作部としての開閉扉 3 1 9 が設けられている。開閉扉 3 1 9 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって、非作動状態と作動状態との間で作動制御されることで可変入賞口 3 1 6 が開閉される。そして、所定動作制御状態である大当たり遊技状態では、非作動状態にある開閉扉 3 1 9 を作動状態とすることで可変入賞口 3 1 6 が開放されて可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が可能となり、作動状態にある開閉扉 3 1 9 を非作動状態とすることで可変入賞口 3 1 6 が閉鎖されて可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が制限される。具体的には、大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて複数回のラウンド遊技が実行されるが、開閉扉 3 1 9 は、各ラウンド遊技において、可変動作部としての開閉扉 3 1 9 が作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 を開放する位置に移動され、ラウンド遊技間のインターバルでは、可変動作部としての開閉扉 3 1 9 が非作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口 3 1 6 には、大当たり遊技での各ラウンド遊技において遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。

20

【 4 3 6 8 】

遊技機 1 0 では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が入球センサ 3 1 4 a 又は入球センサ 3 1 5 a によって検出されることで大当たり抽選の条件発生状態が発生すると、メイン制御ユニット 3 3 1 により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 は、大当たり抽選での抽選結果に従って条件発生状態を発生の有無を判断し、その結果をメイン表示部 3 6 で可変動作部である特別図柄の表示を制御する。また、メイン制御ユニット 3 3 1 による抽選結果は、サブ制御ユニット 3 3 2 に送信され、サブ制御ユニット 3 3 2 は、抽選結果に従って条件発生状態を発生の有無に応じて、可変表示ユニット 3 4 での可変動作部である飾り図柄の表示などを制御する。

30

【 4 3 6 9 】

また、遊技機 1 0 では、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a によって検出されることで賞球の条件発生状態が発生すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 1 0 個、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 に入球した場合の賞球数は 1 0 個である。特に、遊技機 1 0 では、メイン制御ユニット 3 3 1 で行われた大当たり抽選の結果が大当たりである場合に所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行し、可変動作部としての開閉扉 3 1 9 が作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 が開放されるラウンド遊技が所定回数 (例えば 5 回又は 1 6 回) 繰り返されることにより、多量の賞球の払い出しが期待できる。

40

【 4 3 7 0 】

また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞すると、所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させる条件発生状態を発生の有無を判断する大当たり抽

50

選が実行される。そして、大当たり抽選の結果が大当たり（当選）である場合は通常遊技状態よりも有利な予め定められた大当たり遊技状態に移行する。

【 4 3 7 1 】

なお、本実施形態では、大当たり遊技状態には、5 R 大当たり遊技状態（5 R 通常大当たり遊技状態及び5 R 確変大当たり遊技状態）、及び16 R 確変大当たり遊技状態が含まれる。5 R 大当たり遊技状態は、可変入賞口316の開放から最大開放時間（可変動作部である開閉扉319の最大作動時間）の経過（例えば本実施形態では15秒）による第1の条件発生状態の発生、又は可変入賞口316への遊技球の最大入球数（例えば本実施形態では10個）の入球（最大数入球）により作動状態の可変動作部である開閉扉319を非作動状態とする第2の条件発生状態が発生するまで実行されるラウンド遊技が5回行われる開閉実行モードを含む遊技状態である。16 R 確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が16回行われる開閉実行モードを含む遊技状態であり、5 R 大当たり遊技状態よりも多量の賞球の払い出しが期待でき、5 R 大当たり遊技状態よりも遊技者にとって有利な遊技状態である。

10

【 4 3 7 2 】

また、ラウンド遊技は、可変入賞口316の最大開放時間の経過による第1の条件発生状態が発生、又は可変入賞口316への遊技球の最大数入球による第2の条件発生状態が発生により終了するが、第2の条件発生状態は、可変入賞口316への遊技球の最大数入球であるため、最大数入球よりも少ない入球により発生する第1の条件発生状態よりも、出玉数が多い分だけ遊技者にとって有利度が高く、またムダ玉が少なく、大当たり時間が短い等の意味でも遊技者にとって有利度が高い。

20

【 4 3 7 3 】

可変表示ユニット34は、遊技盤31の略中央部に形成されている開口31Aを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部341を有している。この図柄表示部341は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部341の表示内容は、サブ制御ユニット332によって制御される。具体的に、図柄表示部341では、第1入賞口314又は第2入賞口315への入球に応じてメイン制御ユニット331により行われる所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させる条件発生状態を発生の有無を判断する大当たり抽選での抽選結果に応じて、飾り図柄の変動表示演出が実行されことで作動状態とされ、変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が実行される。また、図柄表示部341は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ELディスプレイとを組み合わせただけのものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

30

【 4 3 7 4 】

例えば、図柄表示部341の可変動作部である飾り図柄の変動表示演出は、例えば「1」～「9」の数字が付された複数種類の飾り図柄が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄の種類が「1」～「9」の9種類である。

40

【 4 3 7 5 】

遊技機10では、特図遊技において変動表示演出として、飾り図柄が作動状態である変動表示、及び飾り図柄が非作動状態である停止表示が実行され、大当たり抽選の結果とは無関係に予め定められた所定期間の確定表示状態が維持される。確定停止表示は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合及び外れである場合に共通で、少なくとも予め定められた所定期間は実行される。即ち、図柄表示部341における飾り図柄の変動表示が終了すると、飾り図柄は、1又は複数の有効ラインに大当たり抽選の結果に応じた図柄組み合わせで並んだ所定期間の確定停止表示が実行されることになる。このような飾り図柄の確定停止表示により、メイン制御ユニット331による大当たり抽選での抽選結果が明示又

50

は示唆される。例えば、大当たり抽選での抽選結果が「外れ」の場合には、可変動作部である飾り図柄が外れ図柄の組み合わせで有効ラインに並んだ第1の条件発生状態である外れ目（例えば「3 2 3」又は「7 2 3」など）で所定期間の確定停止表示が実行される。そして、大当たり抽選の結果が「外れ」の場合には、特図遊技を実行する権利の保留があるか、新たな第1入賞口3 1 4又は第2入賞口3 1 5への始動入賞によって飾り図柄の変動表示が開始される。一方、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」）の場合には、可変動作部である飾り図柄が大当たり図柄の組み合わせで有効ラインに並んだ、第1の条件発生状態よりも遊技者にとっての有利度の高い第2の条件発生状態であるゾロ目で所定期間の確定停止表示が実行される。具体的には、例えば、大当たり抽選の結果が「1 6 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち1 6 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「7 7 7」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行されるか、「7 7 7」以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。また、大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め5 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「3 3 3」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行されるか、「7 7 7」や「3 3 3」などの1 6 R 確変大当たり又は5 R 確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。また、大当たり抽選の結果が「5 R 通常大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「2 2 2」や「4 4 4」などの確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態の確定停止表示が実行される。そして、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」）の場合には、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、また新たな第1入賞口3 1 4又は第2入賞口3 1 5への始動入賞があっても、大当たり遊技の実行中は、確定停止表示のために設定された所定時間の経過後であっても飾り図柄の変動表示は開始されない。

【4 3 7 6】

また、図柄表示部3 4 1には、特図遊技において飾り図柄の変動表示と共に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する特図遊技演出が表示される。なお、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」の場合に1 6 R 確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、5 R 確変大当たり又は5 R 通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が1 6 R 確変大当たりであることを明示する昇格演出が実行される。同様に、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合に確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、5 R 通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が5 R 確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。

【4 3 7 7】

さらに、図柄表示部3 4 1には、遊技状態が所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出、インターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。

【4 3 7 8】

図4に示すように、メイン表示部3 6は、遊技盤3 1の右上部に配置された普通図柄表示部3 6 1、第1特別図柄表示部3 6 2、第2特別図柄表示部3 6 3、第1特図保留数表示部3 6 4及び第2特図保留数表示部3 6 5を備える。

【4 3 7 9】

普通図柄表示部3 6 1は、可変動作部である普通図柄（普図）としてのLED対を含み

、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への入球を契機として実行される可変動作部である電動役物 3 1 5 b を非作動状態から作動状態に移行するか否かの普図当たり抽選での抽選結果を、LED 対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット 3 3 1 (M P U 4 1) は、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への入球を契機として、可変動作部である普通図柄としての LED 対を点滅させ (普通図柄を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ) 、予め設定される変動表示時間の経過後に、普図当たり抽選の結果に応じた態様で、各 LED を点灯又は消灯 (可変動作部である普通図柄を作動状態から非作動状態に移行させることで停止表示) させて普図当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である普図遊技を実行する。具体的には、普図当たり抽選の結果が外れである場合には、第 1 の条件発生状態である外れ図柄に対応する態様で各 LED を点灯又は消灯させ、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、第 1 の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 の条件発生状態である当たり図柄に対応する態様で各 LED を点灯又は消灯させる。

【 4 3 8 0 】

また、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで第 2 の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である電動役物 3 1 5 b が非作動状態から作動状態とされることで第 2 入賞口 3 1 5 が開放される普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技の実行中は普図遊技が実行されず、第 2 の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御 (処理) により可変動作部である普通図柄が普図当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、普図当たり遊技が終了した場合、又は普図外れの普図遊技が終了した場合、普図遊技を実行する権利の保留がある条件発生状態であるか、新たなスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への入球が発生した場合、可変動作部である普通図柄が作動状態とされることで新たな普図遊技が開始される。

【 4 3 8 1 】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 は、可変動作部である第 1 特別図柄 (第 1 特図) としての 7 セグメント表示装置を含み、第 1 入賞口 3 1 4 への入球を契機として所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させるか否かの第 1 特別図柄抽選 (第 1 特図抽選、大当たり抽選) での抽選結果を、7 セグメント表示装置における 7 つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示させる第 1 特図遊技を実行する。メイン制御ユニット 3 3 1 (M P U 4 1) は、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機として、可変動作部である 7 セグメント表示装置の 7 つのセグメントを点滅させ (可変動作部である第 1 特図を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ) 、予め設定される変動表示時間の経過後に、大当たり抽選の結果に応じた態様で、各セグメントを点灯又は消灯 (可変動作部である第 1 特図を作動状態から非作動状態に移行させることで所定期間の確定停止表示) させて大当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である第 1 特図遊技を実行する。具体的には、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合には、第 1 の条件発生状態である外れ図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行し、大当たり抽選の結果が「大当たり」 (「 5 R 確変大当たり」、 「 1 6 R 確変大当たり」又は「 5 R 通常大当たり」) である場合には、第 1 の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第 2 の条件発生状態である大当たり図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行する。ここで、第 1 特図が停止表示される場合、第 1 特図の確定表示時間は、大当たり抽選結果が外れであっても大当たりであっても共通である。

【 4 3 8 2 】

また、大当たり抽選の結果が大当たりであることで第 2 の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である開閉扉 3 1 9 が非作動状態から作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 が開放される所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行される。この大当たり遊技の実行中は第 1 特図遊技が実行されず、第 1 特図が大当たり図柄で所定期間だけ確定停止表示された後も、第 2 の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御 (処理) により第 1 特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、大当たり

遊技が終了した場合、又は外れの第1特図遊技が終了した場合、第1特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であるか、新たな第1入賞口314への入球が発生した場合、第1特図が作動状態とされることで新たな第1特図遊技が開始される。

【4383】

第2特別図柄表示部363は、可変動作部である第2特別図柄(第2特図)としての7セグメント表示装置を含み、第2入賞口315への入球を契機として所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行させるか否かの第2特別図柄抽選(第2特図抽選、大当たり抽選)での抽選結果を、7セグメント表示装置における7つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示させる第2特図遊技を実行する。メイン制御ユニット331(MPU41)は、第2入賞口315への入賞を契機として、可変動作部である7セグメント表示装置の7つのセグメントを点滅させ(可変動作部である第2特図を非作動状態から作動状態に移行させることで変動表示させ)、予め設定される変動表示時間の経過後に、大当たり抽選の結果に応じた態様で、各セグメントを点灯又は消灯(可変動作部である第2特図を作動状態から非作動状態に移行させることで所定期間の確定停止表示)させて大当たり抽選の結果を表示させる所定動作制御状態である第2特図遊技を実行する。具体的には、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合には、第1の条件発生状態である外れ図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行し、大当たり抽選の結果が「大当たり」(「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」)である場合には、第1の条件発生状態よりも遊技者にとって有利度が高い第2の条件発生状態である大当たり図柄に対応する態様で各セグメントを点灯又は消灯させる所定期間の確定停止表示を実行する。ここで、第2特図が停止表示される場合、第2特図の確定表示時間は、大当たり抽選結果が外れであっても大当たりであっても共通であり、第1特図の確定表示時間とも共通である。

10

20

【4384】

また、大当たり抽選の結果が大当たりであることで第2の条件発生状態が発生した場合、可変動作部である開閉扉319が非作動状態から作動状態とされることで可変入賞口316が開放される所定動作制御状態である大当たり遊技状態に移行される。この大当たり遊技の実行中は第2特図遊技が実行されず、第2特図が大当たり図柄で所定期間だけ確定停止表示された後も、第2の条件発生状態の発生に基づく非作動状態延長制御(処理)により第2特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。また、大当たり遊技が終了した場合、又は外れの第2特図遊技が終了した場合、第2特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であるか、新たな第2入賞口315への入球が発生した場合、第2特図が作動状態とされることで新たな第2特図遊技が開始される。

30

【4385】

第1特図保留数表示部364は、4つLEDからなるLED群を含み、第1入賞口314への入賞により生じた第1特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態の場合、当該権利の保留数である第1特図保留数Nを、4つLEDの点灯個数によって表示する。

【4386】

第2特図保留数表示部365は、4つLEDからなるLED群を含み、第2入賞口315への入賞により生じた第2特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態の場合、当該権利の保留数である第2特図保留数Mを、4つLEDの点灯個数によって表示する。

40

【4387】

可変動作部である可動役物部材39は、図柄表示部341の上方に位置する予め定められた図4に示す非作動状態としての待機位置と、待機位置よりも下方に設定される図6に実線で示す作動状態としての作動位置との間で、図柄表示部341の表面に沿って上下方向に移動可能である。

また、可動役物部材39は、周縁部に複数のランプ391が円環状に配置されている。本実施形態では、可動役物部材39には可変動作部として15個のランプ391が配置され

50

ており、各ランプ 3 9 1 は個別に作動状態としての点灯及び非作動状態としての消灯可能である。また、複数のランプ 3 9 1 のそれぞれは、例えば LED ランプであり、白色、黄色、緑色、赤色、又はこれらの混合色などを含む複数色に点灯可能である。このように、各ランプ 3 9 1 は個別に点灯及び消灯を可能とし、また複数色に点灯可能であることで、例えば可動役物部材 3 9 が作動された場合に各ランプ 3 9 1 の点灯パターン、点灯色、点灯個数によって、当該特図遊技の契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を示唆し、又は抽選結果が大当たりであることを明示することが可能になる。例えば、点灯色に関しては、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるようにすることができ、また、点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することで大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出を実行することも可能である。また、本実施形態では、可動役物部材 3 9 が待機位置（図 4 参照）において開口 3 1 A から露出しているが、開口 3 1 A から露出した部分のランプ 3 9 1 を利用して大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出が実行されるようにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する 4 つのランプ 3 9 1 が開口 3 1 A から露出しているため（図 4 参照）、これらのランプ 3 9 1 のうちのいずれのランプ 3 9 1 が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する 4 つのランプ 3 9 1 に加えて、図柄表示部 3 4 1 に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。

10

【 4 3 8 8 】

20

なお、可動役物部材 3 9 は、非作動状態の待機位置において開口 3 1 A から露出することなく、全体が隠れたものであってもよい。また、遊技機 1 0 は、可動役物部材 3 9 を複数備えていてもよい。さらに、可動役物部材 3 9 は、分離された複数の可動部材が組み合わされるもの、2 以上の形態に変形可能なもの、液晶表示装置などのディスプレイを備えるものであってもよい。もちろん、可動役物部材 3 9 は図柄表示部 3 4 1 の表示画面の一部を覆うものに限らず、表示画面の全体を覆うものであってもよい。また、可動役物部材 3 9 の中央部は、点灯及び消灯可能な電飾部として構成してもよい。この場合、電飾部を点灯又は点滅させることで大当たり期待度を示唆し、又は大当たりを明示する演出を実行することが可能になる。

【 4 3 8 9 】

30

このような可動役物部材 3 9 は、可変動作部である特別図柄が作動状態である特図遊技や、所定動作制御状態である大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、可動役物部材 3 9 は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、可動役物部材 3 9 は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

40

【 4 3 9 0 】

可変動作部としてのサブ可動表示部 3 8 は、液晶ディスプレイなどの表示装置 3 8 1 を備え、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部 3 8 では、表示制御装置 6 の入出力 I / F 6 2 を介して M P U 6 1 に接続されており（図 7 参照）、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部 3 4 1 と共に、表示装置 3 8 1 において画像演出が実行される。

【 4 3 9 1 】

なお、表示装置 3 8 1 は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有

50

機 E L ディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機 E L ディスプレイとを組み合わせただのもであってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 は、表示装置 3 8 1 に加えて、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

【 4 3 9 2 】

また、可変動作部であるサブ可動表示部 3 8 は、表示制御装置 6 によって図 5 に仮想線で示す非作動状態としての待機位置と、図 5 に実線で示す作動状態としての作動位置との間で左右方向 D 3 に移動可能である。

【 4 3 9 3 】

このようなサブ可動表示部 3 8 は、特図遊技や大当たり遊技において、大当たり抽選での抽選結果に関連する演出を実行するために動作される。例えば、サブ可動表示部 3 8 は、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを示す大当たり確定演出として動作される他、抽選結果が大当たりであることの期待度を向上させるチャンスアップ演出として動作される。また、サブ可動表示部 3 8 は、大当たり遊技において、特図遊技演出で示唆された抽選結果よりも実際の抽選結果がより遊技者に有利であることを明示する昇格演出（大当たり遊技で実行されるラウンド数昇格演出や通常大当たりから確変大当たりへの昇格演出）に動作されるの他、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留があっても特図遊技の実行が制限される所定動作制御状態において、その保留中に、大当たり抽選での抽選結果が第 2 の条件発生状態を発生させる大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出として動作させることも可能である。

【 4 3 9 4 】

なお、サブ可動表示部 3 8 の待機位置や作動位置は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域に限らず他の位置であってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 の数は、1 つに限らず複数であってもよく、複数のサブ可動表示部 3 8 は協動、連動、従動、追動するものであってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 は、左右方向 D 3 に加えて、又は代えて、他の方向に移動可能であってもよい。例えば、サブ可動表示部 3 8 は、上下方向 D 2、斜め方向などに移動可能であってもよく、さらに、時計回り方向や反時計回り方向などに回転可能であってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 は省略可能であり、サブ可動表示部 3 8 に代えて、移動不能な 1 以上の表示装置を設けてもよい。

【 4 3 9 5 】

ここで、図 3 3 2 及び図 3 3 3 参照しつつ、遊技機 1 0 の主制御装置 4 の M P U 4 1 が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a、特図保留格納エリア 4 1 2 b 及び普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での可変動作部である特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄表示部 3 6 1 での可変動作部である普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【 4 3 9 6 】

図 3 3 2 に示すように、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、及びリーチ乱数カウンタ C 3 が記憶されている。大当たり乱数カウンタ C 1 は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される。大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される。リーチ乱数カウンタ C 3 は、大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用される。また、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び特図変動種別カウンタ C S 1 が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタ C S 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 における可変動作部である特別図柄の変動表示時間の決定に使用される。さらに、抽選用カウンタ記憶エリア 4

10

20

30

40

50

1 2 a には、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタ C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5、普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2、及び普図変動種別カウンタ C S 2 が記憶されている。普通当たり乱数カウンタ C 4 は、第 2 入賞口 3 1 5 の可変動作部である電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される。普通当たり種別乱数カウンタ C 5 は、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される。普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 は、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタ C S 2 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 における可変動作部である普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。

【 4 3 9 7 】

そして、各抽選用カウンタ C 1 ~ C 5 , C I N 1 , C I N 2 , C S 1 , C S 2 は、M P U 4 1 によって短時間間隔で前回値に 1 が加算され、予め設定された最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタ C 1 ~ C 5 , C I N 1 , C I N 2 , C S 1 , C S 1 には更新後の値が記録され、大当たり抽選結果、特図の変動表示時間、大当たり種別及び外れ種別の設定や、普図当たり抽選結果、普通図柄の変動表示時間及び普図当たり種別の設定などの際に M P U 4 1 によって参照される。

【 4 3 9 8 】

特図保留格納エリア 4 1 2 b は、第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B 及び特図実行エリア A E を備える。第 1 特図保留格納エリア R E A は、第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4、及び第 1 特図保留数記憶エリア N A A を含む。第 2 特図保留格納エリア R E B は、第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B を含む。

【 4 3 9 9 】

そして、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球により条件発生状態となった場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれかに格納される。また、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球により条件発生状態となった場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに格納されることで所定動作制御状態となる。なお、第 1 特図保留格納エリア R E A 及び第 2 特図保留格納エリア R E B ごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a（大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 など）が個別に設けられてもよい。

【 4 4 0 0 】

このように、遊技機 1 0 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に加えて、特図変動種別カウンタ C S 1 が第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに格納されることで所定動作制御状態となる。

【 4 4 0 1 】

そのため、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図の作動状態である特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、特図遊技における第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄（図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄）が作動状態である変動表示時間（特図変動パターン）を事前に判断することが可能である。

10

20

30

40

50

【 4 4 0 2 】

具体的に、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4 の優先順位で空いている領域に格納される。第 1 特図保留数記憶エリア N A A には、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち特図当否情報が記憶されている数が第 1 特図保留数 N として格納される。

【 4 4 0 3 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4 の優先順位で空いている領域に格納される。第 2 特図保留数記憶エリア N A B には、第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち特図当否情報が記憶されている数が第 2 特図保留数 M として格納される。

10

【 4 4 0 4 】

即ち、遊技機 1 0 では、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の最大保留数に対応する合計 8 つの記憶領域により、第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大 4 つまで保留することが可能である。これに対して、第 1 特図保留及び第 2 特図保留ともに最大保留数の保留がある、いわゆる保 4 状態では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞があった場合でも、当該入賞に対して新たな保留が発生しないように制御される所定動作制御状態となる。

20

【 4 4 0 5 】

なお、第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 に共通して最大保留数が 8 つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大 8 つまで入賞履歴としての特図当否情報を保留することが可能である。特図当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することにより M P U 4 1 によって実行される。

【 4 4 0 6 】

特図実行エリア A E は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において可変動作部である特別図柄が非作動状態から作動状態となる変動表示が開始される際に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的には、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の特図当否情報が優先して特図実行エリア A E に移動され、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に特図当否情報が存在せず第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶される第 2 特図保留数 M が 0 である場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 の特図当否情報が特図実行エリア A E に移動される。即ち、遊技機 1 0 では、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技に優先して実行され、所定動作制御状態である高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することで、主として第 2 特図遊技が実行される。

30

40

【 4 4 0 7 】

なお、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N と第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M との差が 2 以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリア A E に移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 の特図当否情報が交互に特図実行エリア A E に移動されることも他の実施形態として考えられる。

【 4 4 0 8 】

50

そして、MPU41は、1回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリアAEに特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1が特図実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREA2に格納された特図当否情報は第1保留エリアREA1にシフトし、第3保留エリアREA3に格納された特図当否情報は第2保留エリアREA2にシフトし、第4保留エリアREA4に格納された特図当否情報は第3保留エリアREA3にシフトする。そして、第1特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、新たな第2入賞口315への入賞や第2特図保留が無い限り、第1入賞口314に新たな入賞がなくても、第1特図遊技の保留に基づいて新たな第1特図遊技が実行され、例えば第1特図遊技を実行する権利の保留が最大値である、いわゆる所定動作制御状態としての保4状態では、第1入賞口314に対する新たな入賞がなくても、第1特図の保留に基づいて複数回（例えば4回）の変動表示が実行される。

10

【4409】

同じく、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1が特図実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREB2に格納された特図当否情報は第1保留エリアREB1にシフトし、第3保留エリアREB3に格納された特図当否情報は第2保留エリアREB2にシフトし、第4保留エリアREB4に格納された特図当否情報は第3保留エリアREB3にシフトする。そして、第2特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、第2入賞口315に新たな入賞がなくても、第2特図遊技の保留に基づいて新たな第1特図遊技が実行され、例えば第2特図遊技を実行する権利の保留が最大値である、いわゆる所定動作制御状態としての保4状態では、第2入賞口315に対する新たな入賞がなくても、第2特図の保留に基づいて複数回（例えば4回）の変動表示が実行される。

20

【4410】

つまり、本実施形態では、第1特図遊技を実行する権利又は第2特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、第1特図遊技又は第2特図遊技が大当たり抽選の結果が外れであることを報知するものであっても、次の特図遊技が即座に開始される。一方、大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技状態に移行される場合、第1特図保留格納エリアREAの各保留エリアREA1～REA4又は第2特図保留格納エリアREBの各保留エリアREB1～REB4に特図当否情報が格納されている場合であっても特図当否情報が移動されることはなく、所定動作制御状態が維持される。即ち、大当たり遊技状態に移行される場合、第1特別図柄表示部362での可変動作部としての第1特図又は第2特別図柄表示部363での可変動作部としての第2特図が停止表示された非作動状態が維持される非作動状態延長制御（処理）が実行される。

30

【4411】

なお、大当たり遊技において第1特図又は第2特図の非作動状態の維持時間は、大当たり遊技の実行時間に依存するものである。そのため、当該維持時間は、5R大当たり遊技が実行される場合のほうが、16R大当たり遊技が実行される場合に比べて短くなることから、5R大当たり遊技が実行される場合のほうが、16R大当たり遊技が実行される場合に比べて早く可変動作部としての特図の変動が開始される。その結果、大当たり遊技状態に移行しない場合には、一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が多くなる一方で、大当たり遊技状態に移行する場合には一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が少なくなり、その中でも、5R大当たり遊技状態に移行される場合よりも16R大当たり遊技状態に移行される場合のほうが一定期間内での特図の変動回数（特図遊技の回数）が少なくなる。

40

【4412】

大当たり乱数カウンタC1は、後述の図337の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0～637の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。また、大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタCIN1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタCIN1は、大当たり乱

50

数カウンタ C 1 と同様に更新されるループカウンタである。そして、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される。

【 4 4 1 3 】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 4 1 1 における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して 2 種類設定されている。ここで、図 3 3 4 (A) には低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図 3 3 4 (B) は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

10

【 4 4 1 4 】

図 3 3 4 (A) 及び図 3 3 4 (B) に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率 (大当たり確率) が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対応してそれぞれ 6 つの当否テーブルを含む。遊技設定値 6、遊技設定値 5、遊技設定値 4、遊技設定値 3、遊技設定値 2 及び遊技設定値 1 の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【 4 4 1 5 】

遊技設定値 1 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 0 6 個 (0 ~ 2 0 5)、高確率モード当否テーブルについては 8 2 1 個 (0 ~ 8 2 0) である。つまり、遊技設定値 1 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 3 1 8 . 1$ ($2 0 6 / 6 5 5 3 6$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 7 9 . 9$ ($8 2 0 / 6 5 5 3 6$) である。

20

【 4 4 1 6 】

遊技設定値 2 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 1 2 個 (0 ~ 2 1 1)、高確率モード当否テーブルについては 8 4 5 個 (0 ~ 8 4 4) である。つまり、遊技設定値 2 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 3 0 9 . 1$ ($2 1 2 / 6 5 5 3 6$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 7 7 . 6$ ($8 4 5 / 6 5 5 3 6$) である。

30

【 4 4 1 7 】

遊技設定値 3 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 1 8 個 (0 ~ 2 1 7)、高確率モード当否テーブルについては 8 6 9 個 (0 ~ 8 6 8) である。つまり、遊技設定値 3 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 3 0 0 . 6$ ($2 1 8 / 6 5 5 3 6$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 7 5 . 4$ ($8 6 9 / 6 5 5 3 6$) である。

【 4 4 1 8 】

遊技設定値 4 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 2 4 個 (0 ~ 2 2 3)、高確率モード当否テーブルについては 8 9 3 個 (0 ~ 8 9 2) である。つまり、遊技設定値 4 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 2 9 2 . 6$ ($2 2 4 / 6 5 5 3 6$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 7 3 . 4$ ($8 9 3 / 6 5 5 3 6$) である。

40

【 4 4 1 9 】

遊技設定値 5 では、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 2 3 0 個 (0 ~ 2 2 9)、高確率モード当否テーブルについては 9 1 7 個 (0 ~ 9 1 6) である。

50

つまり、遊技設定値 5 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 284.9$ ($230 / 65536$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 71.5$ ($917 / 65536$) である。

【 4 4 2 0 】

遊技設定値 6 では、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 236 個 (0 ~ 235)、高確率モード当否テーブルについては 941 個 (0 ~ 940) である。つまり、遊技設定値 6 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 277.7$ ($236 / 65536$) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 69.6$ ($941 / 65536$) である。

10

【 4 4 2 1 】

なお、大当たり乱数カウンタ C 1 の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【 4 4 2 2 】

ここで、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルでは、同一遊技設定値どうしの大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数が共通するが、大当たりとなる乱数が共通していないことも考えられる。また、大当たり当選となる乱数は、連続した値でなく、一部又は全部が離散した値であってもよい。

【 4 4 2 3 】

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6 段階の遊技設定値に応じて 6 つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも 1 つあればよい。つまり、遊技設定値は 6 段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定値に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを 1 つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設け、高確率モードに対しては段階的な遊技設定値を設けず、大当たり確率を一様とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一様とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。

20

【 4 4 2 4 】

大当たり種別カウンタ C 2 は、0 ~ 19 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングで特図保留格納エリア 4 1 2 b に格納される。遊技機 10 では、ROM 4 1 1 における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの 2 種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタ C 2 の値が設定されている。

30

【 4 4 2 5 】

ここで、図 3 3 4 (C) は振分テーブルの一例を示す図である。図 3 3 4 (C) に示す例では、特図遊技の種別が第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機とする第 1 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 10 個であり、16 R 確変大当たりとなる乱数の数は 10 ~ 14 の 5 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 15 ~ 19 の 5 個である。一方、特図遊技の種別が第 2 入賞口 3 1 5 への入賞を契機とする第 2 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 4 の 5 個であり、16 R 確変大当たりとなる乱数の数は 5 ~ 14 の 10 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 15 ~ 19 の 5 個である。即ち、遊技機 10 では、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技における確変大当たりの確率が 75% で同一に設定されているが、第 1 特別図柄遊技に比べて第 2 特別図柄遊技における 16 R 確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態 (高確率モードかつ電動役物 3 1 5 b の開放確率が高い高頻度サポートモード)、及び時短遊技状態 (低確率モードかつ高頻度サポートモード) では、通常遊技状態 (低確率モードかつ電動役物 3 1 5 b の開放確率が低い低頻度サポートモード) に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

40

【 4 4 2 6 】

50

そして、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機10では確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数に上限値が設定されておらず、遊技機10が、いわゆるループ確変機として構成されている。

【4427】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機10では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短遊技回数）に上限値（本実施形態では100回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、100回に限らず、他の回数であってもよい。

10

【4428】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。この場合、所定回数の特図遊技が実行されるまでは、確変遊技状態から通常遊技状態に移行（転落）しないようにし、確変遊技状態で実行される特図遊技の最低回数として当該所定回数に保証することも考えられる。これにより、確変遊技状態実行される特図遊技の回数が著しく少なくなることが防止される。

20

【4429】

なお、本実施形態では、入賞により第1特別図柄遊技を実行する契機となる第1入賞口314、及び入賞により第2特別図柄遊技を実行する契機となる第2入賞口315ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第1入賞口314及び第2入賞口315のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第1特別図柄遊技と第2特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機10は、ループ確変機に限らず、V-ST機を含むST機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

【4430】

そして、MPU41は、特図実行エリアAEに記憶されている大当たり乱数カウンタC1及び大当たり種別カウンタC2の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」、「5R通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

30

【4431】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりの場合は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態において可変動作部である開閉扉319が非作動状態から作動状態に移行することで可変入賞口316が所定態様で開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が16R確変大当たりの場合は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態においてラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口316の開放態様としては、例えば可変入賞口316を1回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口316を複数回開放させることも考えられる。

40

【4432】

5R確変大当たり又は16R確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ可変動作部である電動役物315bの作動確率が高い高頻度サポートモードである所定動作制御状態としての確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、MPU41によって大当たり抽選での抽選結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

50

【 4 4 3 3 】

一方、5 R 通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ可変動作部である電動役物 3 1 5 b の作動確率が高い高頻度サポートモードである所定動作制御状態としての時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば 1 0 0 回などの予め設定された規定回数の大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

【 4 4 3 4 】

また、特図遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態への転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、確変遊技状態から大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機 1 0 が 5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり及び 5 R 通常大当たりの 3 種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば 2 ラウンド確変大当たり、2 ラウンド通常大当たり、1 6 R 通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

【 4 4 3 5 】

また、リーチ乱数カウンタ C 3 は、後述の図 3 3 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタ C 3 の値が格納される。

【 4 4 3 6 】

遊技機 1 0 では、リーチ乱数カウンタ C 3 によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部 3 4 1 で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、ROM 4 1 1 における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの 3 種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタ C 3 の値が設定されている。

【 4 4 3 7 】

ここで、図 3 3 4 (D) は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図 3 3 4 (D) に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は 0 ~ 8 であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は 9 ~ 3 8 であり、完全外れとなる乱数の値は 3 9 ~ 2 3 8 である。なお、MPU 4 1 は、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりに当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【 4 4 3 8 】

ここに、リーチとは、図柄表示部 3 4 1 における可変動作部としての飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部 3 4 1 における有効ライン上の飾り図柄の 3 つの停止位置のうち 2 つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの 1 つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部 3 4 1 におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部 3 4 1 における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【 4 4 3 9 】

10

20

30

40

50

特図変動種別カウンタCS1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタCS1は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄（図柄表示部341における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。このように、特図変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置5では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）のマルチリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別（演出パターン）が、特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）に応じて決定される。特図変動種別カウンタCS1は、MPU41により後述する図21のメイン処理が1回実行されるごとにステップS1402において少なくとも1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップS1414において繰り返し更新される。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREA2の第1～第4保留エリアREA1～REA4、REB1～REB4には、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタCS1の値が格納される。

10

【4440】

そして、MPU41は、特図変動種別カウンタCS1と、大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図335（A）～図335（C）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、MPU41は、ROM411の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図335（A）参照）、確変大当たり変動テーブル（図335（B）参照）、又は外れ変動テーブル（図335（C）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

20

【4441】

ここで、図335（A）、図335（B）及び図335（C）は、変動テーブルの一例を示す図である。図335（A）に示す通常大当たり変動テーブル、図335（B）に示す確変大当たり変動テーブル、図335（C）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は図335（A）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「5R確変大当たり」又は「16R確変大当たり」である場合は図335（B）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は図335（C）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

30

【4442】

より具体的に、図335（A）及び図335（B）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。ここに、特図変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出

40

50

パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【 4 4 4 3 】

ここで、図 3 3 5 (A) に示すように、通常大当たり変動テーブルでは、変動表示時間が 3 0 s である特図変動パターンとして「 0 1 」の選択率は 1 0 % であり、変動表示時間が 6 0 s である特図変動パターンとして「 0 2 」の選択率は 5 0 % であり、変動表示時間が 9 0 s である特図変動パターンとして「 0 3 」の選択率は 4 0 % である。一方、図 3 3 5 (B) に示すように、確変大当たり変動テーブルでは、変動表示時間が 3 0 s である特図変動パターンとして「 0 1 」の選択率は 5 % であり、変動表示時間が 6 0 s である特図変動パターンとして「 0 2 」の選択率は 4 5 % であり、変動表示時間が 9 0 s である特図変動パターンとして「 0 3 」の選択率は 5 0 % である。つまり、本実施形態では、通常大当たりの場合と確変大当たりの場合とを比較すると、通常大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に短い時間が選択され易い一方で、確変大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に長い時間が選択され易い傾向にある。そのため、遊技者からすれば、変動表示時間が長い場合、大当たりとなることをより期待しつつ特図遊技の進行を楽しむことができる。

10

【 4 4 4 4 】

もちろん、通常大当たりの場合ほうが変動表示時間として相対的に長い時間が選択され易い一方で、確変大当たりの場合のほうが変動表示時間として相対的に短い時間が選択され易いように設定してもよい。また、変動表示時間は、大当たりの振り分けられるラウンド数に対応させた傾向で設定することも考えられる。例えば、大当たり遊技のラウンド数が多い 1 6 R に振り分けられたほうが、5 R に振り分けられるよりも変動表示時間が相対的に長い時間が選択され易くしてよいし、これとは逆に、大当たり遊技のラウンド数が多い 1 6 R に振り分けられたほうが、5 R に振り分けられるよりも変動表示時間が相対的に短い時間が選択され易くしてよい。また、大当たりの振り分け種別に関係なく、例えば通常大当たりの場合と確変大当たりの場合とで、又は 1 6 R 大当たりと 5 R 大当たりとで、変動表示時間の選択率を同一に設定（変動時間の設定テーブルとして同一のものを使用）してもよい。

20

【 4 4 4 5 】

図 3 3 5 (C) に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタ C 3 の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタ C S 1 と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターン「 0 1 」～「 0 3 」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターン「 0 4 」又は「 0 5 」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「 0 4 」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 7 s であるリーチなし演出パターン（7 秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいて 7 秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「 0 5 」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 1 0 s であるリーチなし演出パターン（1 0 秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいて 1 0 秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。

30

40

【 4 4 4 6 】

例えば、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「 0 4 」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「 0 5 」に対応する外れ時の変動表示として、

50

キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「05」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン20の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

【4447】

なお、特図変動パターンの種別は、図335(A)、図335(B)及び図335(C)に示す例には限定されない。

【4448】

例えば、遊技機10では、特図変動パターン「01」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

10

【4449】

同じく、遊技機10では、特図変動パターン「02」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率(期待度)が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率(期待度)が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

20

【4450】

さらに、遊技機10では、特図変動パターン「03」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率(期待度)が高いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【4451】

なお、特図変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン20に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン20の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン20の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。

30

【4452】

そして、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での可変動作部としての特別図柄を作動状態とする時間である変動表示時間(図柄表示部341における可変動作部としての飾り図柄の変動表示時間)を特定すると、その特図変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する。具体的に、MPU41は、抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」~「03」の前に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した特図変動パターンコマンド「A01」~「A03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」~「03」の前に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した特図変動パターンコマンド「B01」~「B03」のいずれかを出力する。さらに、MPU41は、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」~「03」の前に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した特図変動パターンコマンド「C01」~「C03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「01」~「05」の前に外れである旨を

40

50

示す「D」を付した特図変動パターンコマンド「D01」～「D05」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置5では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部341などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置5は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部341において可変動作部としての飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ26によって音声演出を実行し、電飾部27によって電飾演出（ランプ演出）を実行させる。

10

【4453】

このように、遊技機10では、主制御装置4のMPU41は、特図変動種別カウンタCS1及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部341における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機10のMPU41が8ビットマイコンで構成される場合であっても、そのMPU41により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部341に表示される飾り図柄の変動態様の詳細は音声ランプ制御装置5で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

20

【4454】

図335(A)～図335(C)に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

30

【4455】

ここで、図333は図332に示す主制御装置4の記憶領域の普図保留格納エリア412cの一例を示すブロック図である。図333に示すように、普図保留格納エリア412cは、普図第1保留エリアSE1、普図第2保留エリアSE2、普図第3保留エリアSE3、普図第4保留エリアSE4、普図変動保留数記憶エリアSNA及び普図実行エリアSAEを含む。

【4456】

普図第1保留エリアSE1～普図第4保留エリアSE4は、スルーゲート317L, 317Rを遊技球が通過した場合に普図当たり抽選で用いられる普図当否情報として取得される普通当たり乱数カウンタC4、普通当たり種別乱数カウンタC5及び普図変動種別カウンタCS2を格納する記憶領域である。

40

【4457】

普図変動保留数記憶エリアSNAは、普図当否情報が格納されている普図第1保留エリアSE1～普図第4保留エリアSE4の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリアSNAは、普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態の場合、当該権利の保留数を記憶する記憶領域である。

【4458】

普図実行エリアSAEは、メイン表示部36の普通図柄表示部361において可変動作部としての普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第1保留エリアSE1の普図当否

50

情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、MPU41は、1回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリアSAEに普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタC4、普通当たり種別乱数カウンタC5及び普図変動種別カウンタCS2の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図12（A）及び図12（B）参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図12（C）及び図12（D）参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて可変動作部としての普通図柄を作動状態とする時間である普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第1保留エリアSE1に格納された普図当否情報が普図実行エリアSAEに移動された場合には、普図第2保留エリアSE2に格納された普図当否情報が普図第1保留エリアSE1にシフトされ、普図第3保留エリアSE3に格納された普図当否情報が普図第2保留エリアSE2にシフトされ、普図第4保留エリアSE4に格納された普図当否情報が普図第3保留エリアSE3にシフトされる。

10

【4459】

但し、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで普図当たり遊技が実行される場合、普図第1保留エリアSE1に普図当否情報が格納された所定動作制御状態であっても、普図第1保留エリアSE1の普図当否情報が普図実行エリアSAEに移動されることはなく、所定動作制御状態が維持される。即ち、普図当たり遊技が実行される場合には、普通図柄表示部361において可変動作部としての普通図柄が停止表示された非作動状態が維持される非作動状態延長制御（処理）が実行される。

【4460】

普通当たり乱数カウンタC4は、後述の図333の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1～普図第4保留エリアSE4には、スルーゲート317L、317Rに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタC4の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア412cに格納された普通当たり乱数カウンタC4の値によって電動役物315bを所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当たり抽選が行われる。

20

【4461】

ここで、図336は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態の開閉実行モードにおいて、可変動作部である開閉扉319が作動状態となることで可変入賞口316が開放されるラウンド遊技間の、開閉扉319が非作動状態とされるインターバルの時間を設定する際に参照されるテーブル等を示す図である。具体的には、図336（A）はインターバルパターン種別を設定するための主制御装置4の記憶領域に記憶されたテーブルであり、図336（B）はインターバルの延長時間を抽選するための主制御装置4の記憶領域に記憶されたテーブルであり、図336（C）は各インターバルパターンを説明するための図である。

30

【4462】

図336（A）に示すように、本実施形態では、大当たり遊技の開閉実行モードにおける可変動作部である開閉扉319が作動状態であるラウンド遊技の時間に応じて、インターバルパターン種別が設定される。本実施形態では、インターバルパターン種別として、インターバルパターン1～5の5種類が設定されている。

40

【4463】

インターバルパターン1は、可変動作部である開閉扉319が非作動状態であるインターバルの時間がインターバル基本時間Aである0.01秒に規定されている（図336（C）参照）。このインターバルパターン1は、ラウンド遊技の時間が15秒である場合、即ち可変入賞口316が最大開放時間である15秒間開放されること（開閉扉319の作動状態時間が15秒継続すること）で終了した場合に選択される。

【4464】

インターバルパターン2は、可変動作部である開閉扉319が非作動状態であるインタ

50

ーバルの時間がインターバル基本時間 A である 0 . 0 1 秒にインターバル基本時間 B である 3 秒を加えた 3 . 0 1 秒に規定されている（図 3 3 6（C）参照）。このインターバルパターン 2 は、ラウンド遊技の時間が 1 0 秒以上 1 5 秒未満である場合、即ち最大開放時間が経過する前である 1 0 秒以上 1 5 秒未満に、可変入賞口 3 1 6 に最大入球数（規定個数）である 1 0 個の遊技球の入球によりで終了した場合（いわゆるフルオープン）に選択される。

【 4 4 6 5 】

インターバルパターン 3 ~ 5 は、可変動作部である開閉扉 3 1 9 が非作動状態であるインターバルの時間がインターバル基本時間 A である 0 . 0 1 秒にインターバル基本時間 B である 3 秒を加え、さらにインターバル延長時間 A ~ C のいずれかを加えて時間に規定されている（図 3 3 6（C）参照）。このインターバルパターン 3 ~ 5 は、ラウンド遊技の時間が 1 0 秒未満である場合、即ち最大開放時間が経過する前である 1 0 秒未満に、可変入賞口 3 1 6 に最大入球数（規定個数）である 1 0 個の遊技球の入球によりで終了した場合に選択される。

【 4 4 6 6 】

図 3 3 6（B）に示すように、インターバルパターン 3 ~ 5 のインターバル延長時間 A ~ C は、非作動状態延長制御（処理）を実行するための延長時間設定抽選テーブルを参照した抽選により設定される。本実施形態では、インターバル延長時間としては、インターバル延長時間 A、インターバル延長時間 B 及びインターバル延長時間 C の 3 種類が設定されており、インターバル延長時間 A ~ C が選択される確率は均一に設定されている。インターバル延長時間 A は、3 秒に設定されており、このインターバル延長時間 A が選択された場合、インターバル時間が 6 . 0 1 秒のインターバルパターン 3 となる（図 3 3 6（C）参照）。インターバル延長時間 B は、5 秒に設定されており、このインターバル延長時間 B が選択された場合、インターバル時間が 8 . 0 1 秒のインターバルパターン 4 となる（図 3 3 6（C）参照）。インターバル延長時間 C は、7 秒に設定されており、このインターバル延長時間 C が選択された場合、インターバル時間が 1 0 . 0 1 秒のインターバルパターン 5 となる（図 3 3 6（C）参照）。

【 4 4 6 7 】

ところで、従来遊技機では、大当たり遊技におけるラウンド遊技間のインターバルの時間が、ラウンド遊技の消化時間に関係なく多くの場合に一定時間に設定される。そのため、インターバルにおいて遊技球の打ち出しを継続する場合であっても、止め打ちを行う場合であっても、インターバルの消化作業は単調化され、遊技性が単調になりがちである。そこで、大当たり遊技のインターバルの遊技性を改善して遊技の興趣を向上させることが望まれている。

【 4 4 6 8 】

これに対して、本実施形態では、インターバル時間として、時間が異なるインターバルパターン 1 ~ 5 の 5 種類が設定されており、ラウンド遊技が、可変入賞口 3 1 6 が最大開放時間である 1 5 秒間開放されること（開閉扉 3 1 9 の作動状態時間が 1 5 秒継続すること）で第 1 の条件発生状態の発生により終了した場合、インターバル時間が最も短いインターバルパターン 1 が設定され、次のラウンド遊技が即座に開始される。一方、インターバルパターン 2 ~ 5 は、最大開放時間が経過する前に、可変入賞口 3 1 6 に最大入球数（規定個数）である 1 0 個の遊技球の入球によりで第 2 の条件発生状態の発生により終了した場合に設定され、第 1 の条件発生状態の場合よりも次のラウンド遊技の開始が遅くなる。また、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合、ラウンド遊技の時間が短いほど、インターバルの時間が長くなる。これにより、ラウンド遊技が最大開放時間の経過により終了した場合での大当たり遊技の時間を短縮でき、また、ラウンド遊技が最大開放時間の経過により終了した場合と、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合とで、ラウンド遊技とインターバルとの合計時間のバラツキを小さくできる。その結果、大当たり遊技の総時間のバラツキを小さくできる。特に、本実施形態では、ラウンド遊技が最大数入球により終了した場合に対しても、複数のインターバル時間が設定され、ラウンド遊技が

最大数入球により終了した場合する場合においても、ラウンド遊技に要した時間が短いほどインターバル時間が長くなるように設定されている。このことによっても、ラウンド遊技とインターバルとの合計時間のバラツキを小さくできる結果、大当たり遊技の総時間のバラツキを小さくできる。

【 4 4 6 9 】

また、本実施形態では、第 1 の条件発生状態である最大開放時間（規定時間）の経過によりインターバルに移行される場合に、第 2 の条件発生状態である最大入球数（規定個数）の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。即ち、本実施形態では、可変動作部が非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部が作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第 1 の条件発生状態であるか第 2 の条件発生状態であるかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に応じて実行可能になる。そのため、可変動作部が非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第 1 の条件発生状態である最大開放時間（規定時間）の経過及び第 2 の条件発生状態である最大入球数（規定個数）の遊技球の入球のいずれが発生するかによって可変動作部が非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間（規定時間）の経過及び最大入球数（規定個数）の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興味が低下し易い大当たり遊技状態での興味が向上させることが可能になる。

【 4 4 7 0 】

なお、各インターバル延長時間 A ~ C の選択率は必ずしも均一である必要はなく、またインターバル延長時間の種別も 3 種類には限定されない。

【 4 4 7 1 】

[主制御装置 4 の処理]

次に、図 3 3 7 ~ 図 3 5 4 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機 1 0 において、M P U 4 1 は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行される N M I 割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、N M I 割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。また、立ち上げ処理では、R A M 4 1 2 が正常に動作しているか否かが確認され、R A M 4 1 2 が正常に動作していることを条件に主タイマ割込処理の実行が許可される。

【 4 4 7 2 】

[主制御装置 4 の主タイマ割込処理]

ここで、図 3 3 7 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば 2 m s e c ごとに実行される。以下、図 3 3 7 を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【 4 4 7 3 】

< ステップ S 1 0 0 1 >

図 3 3 7 に示すように、ステップ S 1 0 0 1 では、M P U 4 1 は、主制御装置 4 に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、アウト玉センサ 3 1 8 a などの検出状態を判断する。このとき、M P U 4 1 は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a

、317Raのいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報としてRAM412に保存する。また、MPU41は、アウト玉センサ318aによってアウト玉が検出された場合には、RAM412の遊技情報格納エリア412dに記憶されたアウト玉数に1加算して遊技情報格納エリア412dのアウト玉数を更新する。

【4474】

<ステップS1002>

次に、ステップS1002では、MPU41は、大当たり乱数初期値カウンタCIN1及び普通当たり乱数初期値カウンタCIN2の更新を実行する。具体的には、MPU41は、大当たり乱数初期値カウンタCIN1及び普通当たり乱数初期値カウンタCIN2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0

10

【4475】

<ステップS1003>

続いて、ステップS1003では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、普通当たり乱数カウンタC4、及び普通当たり種別乱数カウンタC5の更新を実行する。具体的には、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3、普通当たり乱数カウンタC4、及び普通当たり種別乱数カウンタC5でのカウンタ値にそれぞれ1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【4476】

<ステップS1004及びS1005>

その後、MPU41は、第1入賞口314又は第2入賞口315への入賞に伴う始動入賞処理を実行し(ステップS1004)、発射制御処理を実行する(ステップS1005)。なお、始動入賞処理の詳細は、図338を参照して後述する。

【4477】

発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていることがタッチセンサ21aにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ21bが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていないことがタッチセンサ21aにより検出されている場合、又は球止めスイッチ21bが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。MPU41は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置8に対して遊技球の発射指示をする。

30

【4478】

<ステップS1006>

ステップS1006では、MPU41は、スルーゲート317L、317Rを遊技球が通過した場合に、MPU41によって、RAM412の普図保留格納エリア412cに格納される情報を更新するスルーゲート処理を実行し、当該主タイマ割込処理を終了する。なお、スルーゲート処理の詳細は、図340を参照して後述する。

【4479】

[始動入賞処理]

ここで、図338は、図337の主タイマ割込処理におけるステップS1004でMPU41により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図338を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

40

【4480】

<ステップS1101>

図338に示すように、ステップS1101では、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞により条件発生状態となったか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったと判断すると(ステップS1101:Yes)、処理をステップS1102に移行し、第1入賞口314に対する入賞がなかったと判断すると(ステップS1101:No)、処理をステップS1106に移行する。

50

【 4 4 8 1 】

< ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N が、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 2 : N o）、第 1 特図保留数 N に 1 を加算する処理を実行する（ステップ S 1 1 0 3）。

【 4 4 8 2 】

ここで、第 1 入賞口 3 1 4 への始動入賞に基づく第 2 特図遊技を実行する権利の保留は、遊技状態とは関係なく第 1 特図保留数 N が最大数である 4（いわゆる保 4 状態）である場合に、それ以上に増加しないように制限される。そのため、第 1 特図や第 2 特図の変動遊技状態である第 1 特図遊技や第 2 特図遊技の実行中に長時間の変動パターンが選択された場合の他、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では、保 4 状態が発生し易く、特に大当たり遊技状態では、特図遊技の実行（特図の変動表示）が制限されるため保 4 状態が発生し易く、第 1 入賞口 3 1 4 への始動入賞が無効にされ易い所定動作制御状態となっている。

【 4 4 8 3 】

< ステップ S 1 1 0 4 >

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 1 は、図 3 3 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述の図 3 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 4 4 8 4 】

< ステップ S 1 1 0 5 >

ステップ S 1 1 0 5 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 4 で取得された第 1 特図保留に対する特図当否情報が後述の図 3 4 9 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 1 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定する第 1 特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第 1 特図保留コマンド設定処理の詳細は、図 3 3 9 を参照して後述する。

【 4 4 8 5 】

< ステップ S 1 1 0 6 >

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞により条件発生状態となったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったと判断すると（ステップ S 1 1 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 0 7 に移行し、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 0 6 : N o）、当該始動入賞処理を終了する。

【 4 4 8 6 】

< ステップ S 1 1 0 7 及び S 1 1 0 8 >

ステップ S 1 1 0 7 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M が、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 7 : Y e s）、当該始動入賞処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数でなければ（ステップ S 1 1 0 7 : N o）、第 2 特図保留数 M に 1 を加算する処理を実行する（ステップ S 1 1 0

10

20

30

40

50

8)。

【4487】

ここで、第2入賞口315への始動入賞に基づく第2特図遊技を実行する権利の保留は、遊技状態とは関係なく第2特図保留数Mが最大数である4(いわゆる保4状態)である場合に、それ以上に増加しないように制限される。そのため、第1特図や第2特図の変動遊技状態である第1特図遊技や第2特図遊技の実行中に長時間の変動パターンが選択された場合の他、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では、保4状態が発生し易く、特に大当たり遊技状態では、特図遊技の実行(特図の変動表示)が制限されるため保4状態が発生し易く、第2入賞口315への始動入賞が無効にされ易い所定動作制御状態となっている。

10

【4488】

<ステップS1109>

ステップS1109では、MPU41は、図337の主タイマ割込処理でのステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述の図341のメイン処理でのステップS1402及びS1414で更新される特図変動種別カウンタCS1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【4489】

<ステップS1110>

ステップS1110では、MPU41は、ステップS1109で取得された第2特図保留に対する特図当否情報が後述の図349の特図変動開始処理でのステップS2102又はS2103において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第2特図保留コマンドをRAM412に設定する第2特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第2特図保留コマンド設定処理は、図339を参照して後述する第1特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第2特図保留コマンド設定処理は、図339の第1特図保留コマンド設定処理において、「第1特図保留コマンド」を「第2特図保留コマンド」と、「第1特図保留数N」を「第2特図保留数M」と読み替えればよい。

20

30

【4490】

[第1特図保留コマンド設定処理]

ここで、図339は、図338の始動入賞処理におけるステップS1105でMPU41により実行される第1特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第1特図保留コマンドには、当該コマンドが第1特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果(大当たり種別又は外れ)、特図変動表示時間及び第1特図保留数Nなどの情報が含まれる。以下、図339を参照しつつ、第1特図保留コマンド設定処理を説明する。

【4491】

<ステップS1201>

図339に示すように、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAから第1特図保留数Nを読み出すと共に、それぞれの第1特図保留に対応する大当たり乱数カウンタC1の値をRAM412から読み出す(ステップS1201)。

40

【4492】

<ステップS1202>

ステップS1202では、MPU41は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合(ステップS1202:Yes)、処理をステップS1203に移行する。一方、MPU41は、高確率モードでない場合(ステップS1202:No)、即ち低確率モードである場合、処理をステップS1204に移行する。例えば、MPU41は

50

、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に前述の図34のステップS2317でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図33のステップS2309でオフに設定される。

【4493】

<ステップS1203及びS1204>

ステップS1203では、MPU41は、前述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2410で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル(図334(B)参照)を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップS1201で読み出された大当たり乱数カウンタC1のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップS1204では、MPU41は、後述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2410で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル(図334(A)参照)を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップS1201で読み出された大当たり乱数カウンタC1のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

10

【4494】

なお、ステップS1203及びS1204では、前述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2410で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップS1203又はS1204において、前述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2408で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

20

【4495】

<ステップS1205>

ステップS1205では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は(ステップS1205:Yes)、処理をステップS1206に移行する。一方、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合(ステップS1205:No)、即ち外れである場合、処理をステップS1208に移行する。

30

【4496】

<ステップS1206>

ステップS1206では、MPU41は、RAM412から大当たり種別カウンタC2及び特図変動種別カウンタCS1のカウンタ値を読み出す。例えば、図338の始動入賞処理におけるステップS1104で特図当否情報が第3保留エリアREA3に格納された場合には、その第3保留エリアREA3に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタC2及び特図変動種別カウンタCS1のカウンタ値が読み出される。なお、第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4のうち図338の始動入賞処理におけるステップS1104で特図当否情報が格納された保留エリアは、第1特図保留数記憶エリアNANAに記憶されている保留数Nの値によって判断可能である。

40

【4497】

<ステップS1207>

ステップS1207では、MPU41は、大当たり種別カウンタC2、特図変動種別カウンタCS1及び第1特図保留数Nを第1特図保留コマンドに設定する。このように、第1特図保留コマンドに、ステップS1201で読み出された第1特図保留数Nが含まれるため、第1特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置5のMPU51は、第1特図保留コマンドに含まれる保留数Nを参照することにより、当該第1特図保留コマンドが第

50

1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれに格納された第 1 特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【 4 4 9 8 】

< ステップ S 1 2 0 8 及び S 1 2 0 9 >

ステップ S 1 2 0 8 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。次いで、M P U 4 1 は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、特図変動種別カウンタ C S 1 及び第 1 特図保留数 N を第 1 特図保留コマンドに設定する (ステップ S 1 2 0 9)。

【 4 4 9 9 】

なお、当該第 1 特図保留コマンド設定処理のステップ S 1 2 0 7 又は S 1 2 0 9 で設定される第 1 特図保留コマンドは、R A M 4 1 2 に記憶されており、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される後述の図 3 4 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 1 において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置 5 に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第 1 特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置 5 において前記第 1 特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第 1 特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【 4 5 0 0 】

[スルーゲート処理]

ここで、図 3 4 0 は、図 3 3 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 6 で M P U 4 1 により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R を遊技球が通過した場合に、M P U 4 1 によって、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納される情報が更新される。以下、図 3 4 0 を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【 4 5 0 1 】

< ステップ S 1 3 0 1 >

図 3 4 0 に示すように、スルーゲート処理では、M P U 4 1 は、まず左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したことにより条件発生状態となったか否かを判断する (ステップ S 1 3 0 1)。スルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したか否かは、図 3 3 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行し、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過していないと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 1 : N o)、処理をステップ S 1 3 0 2 に移行する。

【 4 5 0 2 】

< ステップ S 1 3 0 2 >

M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過していないと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 1 : N o)、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したことにより条件発生状態となったか否かを判断する (ステップ S 1 3 0 2)。スルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したか否かは、図 3 3 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 2 : Y e s)、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行し、右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過していないと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 2 : N o)、当該スルーゲート処理を終了する。

【 4 5 0 3 】

< ステップ S 1 3 0 3 >

M P U 4 1 は、左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 1 : Y e s)、又は右側のスルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過したと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 2 : Y e s)、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c

に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が、保留を増加させない所定動作制御状態である最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する（ステップ S 1 3 0 3）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数である場合（ステップ S 1 3 0 3 : Y e s）、当該スループート処理を終了し、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 3 : N o）、処理をステップ S 1 3 0 4 に移行する。

【 4 5 0 4 】

<ステップ S 1 3 0 4 及び S 1 3 0 5 >

M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 1 3 0 3 : N o）、普図変動保留数 X に 1 を加算し（ステップ S 1 3 0 4）、図 3 3 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において更新される普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 のカウンタ値、及び後述の図 3 4 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 において更新される普図変動種別カウンタ C S 2 の値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップ S 1 3 0 5）、当該スループート処理を終了する。

10

【 4 5 0 5 】

[主制御装置 4 のメイン処理]

次に、図 3 4 1 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップ S 1 4 0 1 ~ S 1 4 1 1 の処理が、例えば 4 m s e c 周期の定期処理として実行され、ステップ S 1 4 1 3 及び S 1 4 1 4 のカウンタ更新処理がステップ S 1 4 0 1 ~ S 1 4 1 1 の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

20

【 4 5 0 6 】

<ステップ S 1 4 0 1 >

図 3 4 1 に示すように、ステップ S 1 4 0 1 では、M P U 4 1 は、図 3 3 7 の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット 3 3 2 や周辺制御ユニット 1 4 0 などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、R A M 4 1 2 において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第 1 特図保留コマンド、第 2 特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置 5 にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において R A M 4 1 2 に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置 7 に対して送信する。

30

【 4 5 0 7 】

<ステップ S 1 4 0 2 >

ステップ S 1 4 0 2 では、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。

40

【 4 5 0 8 】

<ステップ S 1 4 0 3 >

ステップ S 1 4 0 3 では、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 及びサブ制御ユニット 3 3 2 に出力する賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する賞球コマンド設定処理を実行する。なお、賞球コマンド設定処理の詳細は、図 3 4 2 を参照して後述する。

50

【 4 5 0 9 】

< ステップ S 1 4 0 4 >

ステップ S 1 4 0 4 では、M P U 4 1 は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図 3 4 3 ~ 図 3 4 5 を参照して後述する。

【 4 5 1 0 】

< ステップ S 1 4 0 5 >

ステップ S 1 4 0 5 では、M P U 4 1 は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図 3 4 6 を参照して後述する。

10

【 4 5 1 1 】

< ステップ S 1 4 0 6 >

ステップ S 1 4 0 6 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 及び第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において実行される特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図 3 4 7 ~ 図 3 4 9 を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、M P U 4 1 は、図 3 3 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3、並びに本処理のステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。

20

【 4 5 1 2 】

< ステップ S 1 4 0 7 >

ステップ S 1 4 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図 3 5 0 ~ 図 3 5 4 を参照して後述する。

【 4 5 1 3 】

< ステップ S 1 4 0 8 >

ステップ S 1 4 0 8 では、M P U 4 1 は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、遊技状態移行処理の詳細な説明は、図 3 3 及び図 3 4 を参照して前述した通りであるので省略する。

30

【 4 5 1 4 】

< ステップ S 1 4 0 9 >

ステップ S 1 4 0 9 では、M P U 4 1 は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部 4 6 に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、遊技設定値変更処理の詳細な説明は、図 3 5 を参照して前述した通りであるので省略する。

40

【 4 5 1 5 】

また、本実施形態では、遊技設定値変更処理がメイン処理において実行されるが、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、又は立ち上げ処理後から遊技球の打ち出しが開始されるまでの間に限定して実行されることも考えられる。これにより、遊技者により遊技が開始されて以降は、次の電源投入がなされるまでは遊技設定値の変更が行えないため、遊技ホールの営業時間内で遊技設定値の変更がなされることを防止できる。

【 4 5 1 6 】

< ステップ S 1 4 1 0 >

ステップ S 1 4 1 0 では、M P U 4 1 は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、特

50

定性能情報更新処理の詳細な説明は、図 3 6 及び図 3 7 を参照して前述した通りであるので省略する。

【 4 5 1 7 】

<ステップ S 1 4 1 1 >

ステップ S 1 4 1 1 では、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理では、ステップ S 1 4 1 0 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ 4 3 に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理の詳細な説明は、図 3 8 ~ 図 4 1 を参照して前述した通りであるので省略する。

【 4 5 1 8 】

<ステップ S 1 4 1 2 >

ステップ S 1 4 1 2 では、M P U 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では 4 m s e c ）が経過したか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップ S 1 4 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 1 4 0 1 に移行させ、前述した S 1 4 0 1 以降の各処理を実行する。一方、M P U 4 1 は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップ S 1 4 1 2 : N o ）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップ S 1 4 1 2 : Y e s ）、ステップ S 1 4 1 3 及びステップ S 1 4 1 4 を繰り返し実行する。

【 4 5 1 9 】

<ステップ S 1 4 1 3 >

ステップ S 1 4 1 3 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 を更新する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 及び普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にクリアする。

【 4 5 2 0 】

<ステップ S 1 4 1 4 >

ステップ S 1 4 1 4 では、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にクリアする。そして、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新した後、処理をステップ S 1 4 1 2 に戻す。

【 4 5 2 1 】

[賞球コマンド設定処理]

ここで、図 3 4 2 は、図 3 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 において実行される賞球コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。賞球コマンド設定処理では、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6 などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。以下、図 3 4 2 を参照しつつ、賞球コマンド設定処理を説明する。

【 4 5 2 2 】

<ステップ S 3 3 0 1 >

図 3 4 2 に示すように、賞球コマンド設定処理では、まず M P U 4 1 は、一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 1 ）。M P U 4 1 は、一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したこ

10

20

30

40

50

とを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されている場合 (ステップ S 3 3 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 3 3 0 2 に移行し、一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されていない場合 (ステップ S 3 3 0 1 : N o)、処理をステップ S 3 3 0 4 に移行する。

【 4 5 2 3 】

<ステップ S 3 3 0 2 及び S 3 3 0 3 >

一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されている場合 (ステップ S 3 3 0 1 : Y e s)、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 に一般入賞口 3 1 3 への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる一般入賞口賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する (ステップ S 3 3 0 2)。さらに、M P U 4 1 は、一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報を R A M 4 1 2 からクリアにし (ステップ S 3 3 0 3)、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

10

【 4 5 2 4 】

<ステップ S 3 3 0 4 >

一般入賞口 3 1 3 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されていない場合 (ステップ S 3 3 0 1 : N o)、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されているか否かを判断する (ステップ S 3 3 0 4)。M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されている場合 (ステップ S 3 3 0 4 : Y e s)、処理をステップ S 3 3 0 5 に移行し、第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されていない場合 (ステップ S 3 3 0 4 : N o)、処理をステップ S 3 3 0 7 に移行する。

20

【 4 5 2 5 】

<ステップ S 3 3 0 5 及び S 3 3 0 6 >

第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されている場合 (ステップ S 3 3 0 4 : Y e s)、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 に第 1 入賞口 3 1 4 への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる第 1 入賞口賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する (ステップ S 3 3 0 5)。さらに、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報を R A M 4 1 2 からクリアにし (ステップ S 3 3 0 6)、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

30

【 4 5 2 6 】

<ステップ S 3 3 0 7 >

第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されていない場合 (ステップ S 3 3 0 4 : N o)、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されているか否かを判断する (ステップ S 3 3 0 7)。M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されている場合 (ステップ S 3 3 0 7 : Y e s)、処理をステップ S 3 3 0 8 に移行し、第 2 入賞口 3 1 5 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されていない場合 (ステップ S 3 3 0 7 : N o)、処理をステップ S 3 3 1 0 に移行する。

40

【 4 5 2 7 】

<ステップ S 3 3 0 8 及び S 3 3 0 9 >

第 2 入賞口 3 1 5 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報が R A M 4 1 2 に記憶されている場合 (ステップ S 3 3 0 7 : Y e s)、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 に第 2 入賞口 3 1 5 への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる第 2 入賞口賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する (ステップ S 3 3 0 8)。さらに、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に入賞が発生したことを示す入賞検知情報を R A M 4 1 2 からクリアにし (ステップ S 3 3 0 9)、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【 4 5 2 8 】

<ステップ S 3 3 1 0 >

50

第2入賞口315に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がRAM412に記憶されていない場合(ステップS3307:No)、MPU41は、可変入賞口316に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がRAM412に記憶されているか否かを判断する(ステップS3310)。MPU41は、可変入賞口316に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がRAM412に記憶されている場合(ステップS3310:Yes)、処理をステップS3311に移行し、可変入賞口316に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がRAM412に記憶されていない場合(ステップS3310:No)、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【4529】

<ステップS3311>

可変入賞口316に入賞が発生したことを示す入賞検知情報がRAM412に記憶されている場合(ステップS3310:Yes)、MPU41は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3311)。可変入賞口賞球制限フラグは、可変入賞口316への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口316への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するフラグである。この可変入賞口賞球制限フラグは、後述の大当たり遊技制御処理の図352のステップS2232においてオンに設定され、大当たり遊技制御処理の図350のステップS2269又は図351のステップS2224においてオフに設定される。

10

【4530】

そして、MPU41は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合(ステップS3311:Yes)、処理をステップS3313に移行し、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合(ステップS3311:No)、処理をステップS3312に移行する。

20

【4531】

<ステップS3312及びS3313>

可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合(ステップS3311:No)、MPU41は、払出制御装置7に可変入賞口316への入賞が発生したことに基づく賞球の払い出しを実行させる可変入賞口賞球コマンドをRAM412に設定する(ステップS3312)。さらに、MPU41は、可変入賞口316に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をRAM412からクリアにし(ステップS3313)、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

30

【4532】

また、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合(ステップS3311:Yes)、MPU41は、可変入賞口賞球コマンドをRAM412に設定することなく、可変入賞口316に入賞が発生したことを示す入賞検知情報をRAM412からクリアにし(ステップS3313)、当該賞球コマンド設定処理を終了する。

【4533】

ところで、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態でのラウンド遊技は、可変入賞口316の最大開放時間の経過によって第1の条件発生状態となった場合、又は可変入賞口316への遊技球の最大数入球によって第2の条件発生状態となった場合に終了する。可変入賞口316の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合、可変入賞口316への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合に比べて遊技者が獲得する賞球数が少なくなる。一方、可変動作部である開閉扉319が作動状態から非作動状態に移行する過程では、可変入賞口316に遊技球が入球することがある。この場合の可変入賞口316への遊技球の入球の賞球の払い出しの対象とすると、可変入賞口316の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口316への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差がさらに大きくなる可能性がある。

40

【4534】

これに対して、本実施形態では、可変入賞口316への遊技球の最大数入球があった場

50

合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定すると共に、この可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合に可変入賞口賞球コマンドを設定しないことで、最大数入球を超える入球への賞球の払い出しが制限される。一方、可変入賞口316の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されないため、可変入賞口316に入球した遊技球の全てに対して賞球の払い出しがなされる。例えば、可変入賞口316の最大開放時間の経過により終了したラウンド遊技での入賞として判定されなかったとしても、インターバルが短いことで、次のラウンド遊技での最初の入賞として判定し、可変入賞口316への入賞に対して賞球の払い出しを行っていくことが可能になる。そのため、可変入賞口316の最大開放時間の経過により終了したラウンド遊技は無駄になることはなく、可変入賞口316の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口316への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差が大きくなることが防止され、また可変入賞口316の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了することで大当たり遊技時間が長くなることなどといった可変入賞口316の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に遊技者が受ける不利益を軽減することが可能になる。

10

【4535】

なお、本実施形態では、可変入賞口316への遊技球の最大数入球があった場合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定することで、可変入賞口316への遊技球の最大数入球があったラウンド遊技での、いわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としているが、他の方法によりいわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としてもよい。例えば、ラウンド遊技において可変入賞口316への遊技球の最大数入球があった時点で開閉扉319の復帰動作の開始から作動動作の開始の期間において入球センサ316aでの入球の検知を停止すること、各ラウンド遊技における賞球の払い出し数に上限を設けて上限数を超える払い出しを行わないように制限すること、オーバー入賞に対する賞球の払い出しを次のラウンド遊技に対する入球扱いとすることなどが考えられる。

20

【4536】

[普図遊技制御処理]

ここで、図343は、図341のメイン処理でのステップS1404において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部36の普通図柄表示部361での可変動作部としての普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図343を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

30

【4537】

<ステップS1501>

図343に示すように、普図遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1501）。普図変動表示中フラグは、後述の図345の普図変動開始処理において、可変動作部としての普通図柄が作動状態とされる変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップS1711でオンに設定され、可変動作部としての普通図柄が非作動状態とされる停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップS1510でオフに設定される。

40

【4538】

MPU41は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1501：Yes）、即ち可変動作部としての普通図柄が作動状態である普図遊技の実行中である場合、処理をステップS1507に移行する。一方、MPU41は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1501：No）、即ち可変動作部としての普通図柄が非作動状態で普図遊技の実行中でない場合、処理をステップS1502に移行する。

【4539】

<ステップS1502>

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1501：No）、即ち普図遊技

50

の実行中でない場合、MPU41は、可変動作部である電動役物315bが作動状態で第2入賞口315が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1502）。電動役物開放中フラグは、後述の図346の普図当たり遊技制御処理において、電動役物315bを作動状態として第2入賞口315を開放する場合にステップS1811でオンに設定され、電動役物315bを非作動状態として第2入賞口315を閉鎖する場合にステップS1818でオフに設定される。

【4540】

MPU41は、電動役物開放中フラグがオンである場合（ステップS1502：Yes）、即ち普図当たり遊技の実行中である場合、普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であっても、普図遊技開始することなく当該普図遊技制御処理を終了する。つまり、普図当たり抽選の結果が普図当たりである普図遊技が終了した場合、可変動作部としての普通図柄が普図当たりに対応する図柄で非作動状態の停止表示された条件発生状態が非作動状態延長制御（処理）によって維持される。一方、MPU41は、電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップS1502：No）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1503に移行する。

10

【4541】

<ステップS1503>

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップS1502：No）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1503）。大当たり遊技中フラグは、後述の図350の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップS2206でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS2266でオフに設定される。

20

【4542】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1503：Yes）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。

【4543】

もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1から普図実行エリアSAEに移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタC4、普図当たり種別乱数カウンタC5及び普図変動種別カウンタCS2の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図12（B）参照）、普図当たり種別テーブル（図12（D）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図12（A）参照）、普図当たり種別テーブル（図12（C）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

30

40

【4544】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1503：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1504に移行する。

【4545】

<ステップS1504>

50

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4 ）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s ）、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、即ち普図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態である場合、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

【 4 5 4 6 】

< ステップ S 1 5 0 5 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 5 0 5 ）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 3 4 4 を参照して後述する。

10

【 4 5 4 7 】

< ステップ S 1 5 0 6 >

ステップ S 1 5 0 6 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 3 4 5 を参照して後述する。

20

【 4 5 4 8 】

< ステップ S 1 5 0 7 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）、即ち普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 7 ）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 5 0 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 6 6 でオフに設定される。

【 4 5 4 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 7 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 7 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。

30

【 4 5 5 0 】

< ステップ S 1 5 0 8 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 7 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、可変動作部としての普図が作動状態である普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 8 ）。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

40

【 4 5 5 1 】

M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される可変動作部としての普通図柄を非作動状態である停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o ）、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 4 5 5 2 】

< ステップ S 1 5 0 9 ~ S 1 5 1 1 >

50

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 7 : Y e s ）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s ）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に可変動作部としての普通図柄を作動状態から非作動状態にすることで停止表示させ（ステップ S 1 5 0 9 ）。具体的には、M P U 4 1 は、普図当たり抽選の結果が外れである場合には、可変動作部としての普図を外れに対応する予め定められた外れ図柄で停止表示させる第 1 の条件発生状態とし、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、可変動作部としての普図を普図当たりに対応する予め定められた普図当たり図柄で停止表示させる第 2 の条件発生状態とする。第 2 の条件発生状態は、普図当たり遊技が実行される点で、第 1 の条件発生状態に比べて遊技者にとって有利度が高い状態である。

10

【 4 5 5 3 】

そして、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 5 1 0 ）。さらに、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 1 5 1 1 ）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 4 5 5 4 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 3 4 6 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 1 において、普図当たり遊技を開始（電動役物 3 1 5 b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

20

【 4 5 5 5 】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

30

【 4 5 5 6 】

[普図データ設定処理]

ここで、図 3 4 3 は、図 3 4 2 のステップ S 1 5 0 5 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 3 3 3 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶内容が更新される。以下、図 3 4 3 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【 4 5 5 7 】

< ステップ S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 3 >

図 3 4 3 に示すように、普図データ設定処理では、まず M P U 4 1 は、普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X を 1 減算し（ステップ S 1 6 0 1 ）、普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に普図当否情報を移動させる（ステップ S 1 6 0 2 ）。続いて、M P U 4 1 は、普図第 2 保留エリア S E 2 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納されている普図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 1 6 0 3 ）。具体的に、ステップ S 1 6 0 3 では、普図第 2 保留エリア S E 2 の普図当否情報を普図第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図第 3 保留エリア S E 3 の普図当否情報を普図第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図第 4 保留エリア S E 4 の普図当否情報を普図第 3 保留エリア S E 3 に移動させる。

40

【 4 5 5 8 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 3 4 4 は、図 3 4 2 のステップ S 1 5 0 6 において M P U 4 1 によって実行

50

される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 361 での可変動作部としての普通図柄を非作動状態から作動状態にする変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 344 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【4559】

<ステップ S1701>

図 344 に示すように、普図変動開始処理では、MPU41 は、所定動作制御状態である高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S1701）。高頻度サポートモードフラグは、前述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図 34 のステップ S2313 でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から所定動作制御状態である確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図 33 のステップ S2307 で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図 34 のステップ S2326 でオフに設定される。

10

【4560】

MPU41 は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップ S1701：Yes）、即ち高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、処理をステップ S1702 に移行し、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップ S1701：No）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップ S1703 に移行する。

20

【4561】

<ステップ S1702 及び S1703>

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップ S1701：Yes）、MPU41 は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S1702）。具体的には、MPU41 は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 12（B）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 12（D）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 412c の普図実行エリア SAE に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。

30

【4562】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップ S1701：No）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S1703）。具体的には、MPU41 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 12（A）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 12（C）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 412c の普図実行エリア SAE に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C5 が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【4563】

<ステップ S1704 及び S1705>

MPU41 は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップ S1702 又は S1703）、当否判定の結果が、第 2 入賞口 315 が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S1704）。MPU41 は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップ S1704：Yes）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S1705）、処理をステップ S1708 に移行する。一方、MPU41 は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S1704：No）、処理をステップ S1706 に移行する。

40

【4564】

<ステップ S1706 及び S1707>

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S1704：No）、MPU

50

41は、当否判定の結果が、第2入賞口315が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する(ステップS1706)。MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合(ステップS1706:Yes)、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し(ステップS1707)、処理をステップS1708に移行する。一方、MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合(ステップS1706:No)、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS1708に移行する。

【4565】

<ステップS1708及びS1709>

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合(ステップS1705)、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合(ステップS1707)、又は当否判定の結果が外れである場合(ステップS1706:No)、MPU41は、普図遊技におけるメイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル(不図示)を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル(不図示)は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動表示テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、可変動作部としての普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

10

20

【4566】

そして、MPU41は、ステップS1708で設定される普図変動パターンに加え、ステップS1702又はS1703での当否判定の結果(普図当たり抽選の結果)と、サポートモードの種別(高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別)とを音声ランプ制御装置5に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し(ステップS1709)、処理をステップS1710に移行する。

【4567】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図341参照)のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置5では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

30

【4568】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくとも普図変動パターンを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置5に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップS1702又はS1703において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置5に通知するようにしてもよい。

40

【4569】

<ステップS1710及びS1711>

ステップS1710では、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始する(ステップS1710)。そして、MPU41は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し(ステップS1711)、当該普図変動開始処理を終了する。

50

【 4 5 7 0 】

なお、普図変動表示中フラグは、図 3 4 3 の普図遊技制御処理でのステップ S 1 5 0 1 において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【 4 5 7 1 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図 3 4 6 は、図 3 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、可変動作部としての電動役物 3 1 5 b の作動制御を行うことによって第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える所定動作制御状態とする処理が実行される。以下、図 3 4 6 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

10

【 4 5 7 2 】

< ステップ S 1 8 0 1 >

図 3 4 6 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず MPU 4 1 は、可変動作部としての普通図柄が非作動状態から非作動状態とされることで停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 1）。即ち、MPU 4 1 は、所定動作制御状態である普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 3 4 3 の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップ S 1 5 1 1 でオンに設定される。

20

【 4 5 7 3 】

MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 0 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 1 8 1 3 に移行する。

【 4 5 7 4 】

< ステップ S 1 8 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 2）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 5 0 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 6 6 でオフに設定される。

30

【 4 5 7 5 】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 2 : Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

40

【 4 5 7 6 】

一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 2 : No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 8 0 3 に移行する。

【 4 5 7 7 】

< ステップ S 1 8 0 3 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 2 : No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されてい

50

るか否かを判断する（ステップS1803）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることで普図当たり遊技開始の条件発生状態であることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図345の普図変動開始処理のステップS1705においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、処理をステップS1804に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、処理をステップS1806に移行する。

【4578】

10

<ステップS1804及びS1805>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、長開放普図当たり遊技における可変動作部である電動役物315bの作動時間（第2入賞口315の開放時間）である6秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1804）。開放時間カウンタは、電動役物315bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS1815において参照される。そして、MPU41は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1805）、処理をステップS1809に移行する。

【4579】

20

<ステップS1806>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1806）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることで普図当たり遊技開始の条件発生状態であることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図24の普図変動開始処理のステップS1707においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1806：Yes）、処理をステップS1807に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1806：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS1812に移行する。

30

【4580】

<ステップS1807及びS1808>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1806：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、MPU41は、短開放普図当たり遊技における可変動作部である電動役物315bの作動時間（第2入賞口315の開放時間）である0.1秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1807）。そして、MPU41は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1808）、処理をステップS1809に移行する。

40

【4581】

<ステップS1809～S1811>

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップS1805又はS1808）、MPU41は、電動役物315bを作動状態とすることで所定動作制御状態を実行する（ステップS1809）。これにより、第2入賞口315を開放し、第2入賞口315への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、MPU41は、電動役物315bが開放されていることを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップS1810）、電動役物315bが開放されているこ

50

とを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 8 1 1）、処理をステップ S 1 8 1 2 に移行する。

【 4 5 8 2 】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などに対して電動役物 3 1 5 b が作動されていることを示す演出を開始させることができる。

【 4 5 8 3 】

< ステップ S 1 8 1 2 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物 3 1 5 b を作動させる処理などを実行した場合（ステップ S 1 8 0 3 ~ S 1 8 1 1）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップ S 1 8 0 3 及びステップ S 1 8 0 6 が共に No）、MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 1 2）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 5 8 4 】

< ステップ S 1 8 1 3 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : No）、MPU 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 1 1 において電動役物 3 1 5 b を作動させることで第 2 入賞口 3 1 5 を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 3）。即ち、MPU 4 1 は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 1 8 1 4 に移行する。一方、MPU 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : No）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 5 8 5 】

< ステップ S 1 8 1 4 及び S 1 8 1 5 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 4 又は S 1 8 0 7 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 1 8 1 4）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 5）。即ち、MPU 4 1 は、可変動作部である電動役物 3 1 5 b を復帰させる非作動状態とするタイミングであるか否かを判断する。MPU 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 1 5 : Yes）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 1 6 に移行する。一方、MPU 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 8 1 5 : No）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 5 8 6 】

< ステップ S 1 8 1 6 ~ S 1 8 1 8 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 1 5 : Yes）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、MPU 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を復帰させる（ステップ S 1 8 1 6）。これにより、第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。そして、MPU 4 1 は、電動役物 3 1 5 b が復帰されて第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップ S 1 8 1 7）、電動役物 3 1 5 b が非作動状態に復帰されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 1 8）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 4 5 8 7 】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【 4 5 8 8 】

[特図遊技制御処理]

ここで、図 3 4 7 は、図 3 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の RAM 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の進行の制御、例えば第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での可変動作部としての第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での可変動作部としての第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 3 4 7 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【 4 5 8 9 】

< ステップ S 1 9 0 1 >

図 3 4 7 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、MPU 4 1 は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグがオンであるか否かを判断する。変動開始制限フラグは、後述の図 3 5 0 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップ S 2 2 1 1 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 6 7 でオフに設定される。

【 4 5 9 0 】

MPU 4 1 は、変動開始制限フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態であっても、特図遊技を開始することなく、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されず、変動開始制限フラグがオンであることに基づく非作動状態延長制御（処理）によって、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態が維持される。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 4 5 9 1 】

一方、MPU 4 1 は、変動開始制限フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 2 に移行する。

【 4 5 9 2 】

< ステップ S 1 9 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 は、可変動作部である第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 2 ）。特図変動表示中フラグは、後述の図 3 4 9 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始されて作動状態とされる場合にステップ S 2 1 0 7 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されて非作動状態とされる場合にステップ S 1 9 0 9 でオフに設定される。

【 4 5 9 3 】

MPU 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 1 9 0 6 に移行する。一方、MPU 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 1 9 0 3 に移行する。

【 4 5 9 4 】

<ステップS 1903>

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS 1902：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、MPU 41は、特図保留格納エリア412bの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数N、及び第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mの両方が0であるか否かを判断する（ステップS 1903）。

【4595】

MPU 41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mの両方が0である場合（ステップS 1903：Yes）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU 41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS 1903：No）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある所定動作制御状態である場合、処理をステップS 1904に移行する。

10

【4596】

<ステップS 1904>

第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS 1903：No）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、MPU 41は、特図保留格納エリア412bに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップS 1904）、処理をステップS 1905に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図348を参照して後述する。

20

【4597】

<ステップS 1905>

ステップS 1905では、MPU 41は、第1特別図柄表示部362での可変動作部としての第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での可変動作部としての第2特別図柄の変動表示を開始（第1特図遊技又は第2特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図349を参照して後述する。

【4598】

<ステップS 1906>

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS 1902：Yes）、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、MPU 41は、第1特別図柄又は第2特図遊技の変動表示の開始から、後述の図349の特図変動開始処理でのステップS 2104の特図変動パターン設定処理で設定される第1特別図柄又は第2特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップS 1906）。即ち、MPU 41は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

30

【4599】

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップS 1906：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップS 1907に移行する。一方、MPU 41は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップS 1906：No）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

40

【4600】

<ステップS 1907～S 1909>

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップS 1906：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU 41は、メイン表示部36の第1特別図柄表

50

示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップ S 1 9 0 7）。

【 4 6 0 1 】

具体的には、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が外れである場合、可変動作部としての特図が外れに対応する予め定められた外れ図柄で停止表示された第 1 の条件発生状態とし、大当たり抽選の結果が大当たりである場合、特図が大当たりに対応する予め定められた大当たり図柄で停止表示された第 2 の条件発生状態とする。大当たり抽選の結果が外れである場合、及び大当たり抽選の結果が大当たりである場合（「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」）のいずれにおいても、大当たり抽選の結果を明示するために、大当たり抽選の結果に応じた図柄で確定停止表示された状態が予め定められた所定期間だけ維持される。

10

【 4 6 0 2 】

そして、当該確定停止表示が大当たり抽選の結果が「外れ」を報知するものである場合、特図の確定停止表示のために設定される所定時間の経過後は、新たな特図遊技の実行（特図の変動表示）の開始が可能な状態とされる。

【 4 6 0 3 】

一方、大当たり抽選の結果が「大当たり」（「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」）の場合には、当該確定停止表示に対して設定される所定時間の経過後に所定動作制御状態としての大当たり遊技状態に移行される。そして、この大当たり遊技状態では、特図遊技を実行する権利の保留がある場合であっても、また新たな第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への始動入賞があっても、大当たり遊技の実行中は、確定停止表示のために設定された所定時間の経過後であっても、非作動状態延長制御（処理）が実行されることよって特別図柄が停止表示された状態が維持され、特別図柄の変動表示は開始されない。

20

【 4 6 0 4 】

なお、所定期間の確定停止表示は、図 3 4 7 では明確ではないが、例えばステップ S 1 9 0 7 の終了後において、加算式又は減算式のタイマを設定し、このタイマによって規定される所定時間（例えば 1 秒）が経過するまで、特図が大当たり抽選の結果を報知する状態を維持することが考えられる。この場合、大当たり抽選の結果を報知する確定停止表示である場合には、当該所定期間の経過後に新たな特図遊技の実行（特図の変動表示の開始）が可能となる。一方、大当たり抽選の結果が大当たりを報知する確定停止表示である場合には、大当たり遊技が実行されるが、この大当たり遊技では、確定停止表示された特図が停止表示された状態が維持される。

30

【 4 6 0 5 】

また、ステップ S 1 0 9 0 での特図変動表示中フラグは、確定停止表示のために設定される所定時間の経過後にオフに設定することが考えられるが、確定停止表示のために設定される所定時間の経過前であっても、特図が停止表示させられた段階でオフにしてもよい。

【 4 6 0 6 】

そして、MPU 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 1 9 0 8）、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 0 9）、当該特図遊技制御処理を終了する。

40

【 4 6 0 7 】

[特図データ設定処理]

ここで、図 3 4 8 は、図 3 4 7 のステップ S 1 9 0 4 において MPU 4 1 によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置 4 の RAM 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新される。以下、図 3 4 8 を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【 4 6 0 8 】

< ステップ S 2 0 0 1 >

50

図349に示すように、ステップS2001では、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する。MPU41は、第2特図保留数Mが0である場合（ステップS2001：Yes）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく第1特図遊技に対する第1特図保留がある所定動作制御状態である場合（図347の特図遊技制御処理でのステップS1903参照）、処理をステップS2002に移行する。一方、MPU41は、第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS2001：No）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある所定動作制御状態である場合、処理をステップS2005に移行する。つまり、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

10

【4609】

なお、本実施形態では、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して開始されるが、第1特図遊技が第2特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第1入賞口314又は第2入賞口315に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【4610】

<ステップS2002～S2004>

20

第2特図保留数Mが0である場合（ステップS2001：Yes）、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算し（ステップS2002）、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる（ステップS2003）。続いて、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS2004）。具体的に、ステップS2004では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。MPU41は、ステップS2004

30

【4611】

<ステップS2005～S2007>

第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS2001：No）、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し（ステップS2005）、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる（ステップS2006）。続いて、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS2007）。具体的に、ステップS2007では、第2保留エリアREB2の特図当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の特図当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エリアREB4の特図当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。MPU41は、ステップS2007の処理が終了した場合、処理をステップS2008に移行する。

40

【4612】

<ステップS2008>

ステップS2008では、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM412に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフ

50

トコマンドは、MPU41により実行される次回のメイン処理（図341参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【4613】

[特図変動開始処理]

ここで、図349は、図347のステップS1905においてMPU41によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第1特別図柄表示部362での可変動作部としての第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での可変動作部としての第2特別図柄が、非作動状態から作動状態にされる変動表示の開始により第1特別遊技又は第2特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図349を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

10

【4614】

<ステップS2101>

図349に示すように、ステップS2101では、MPU41は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図34のステップS2317で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図33のステップS2309で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

20

【4615】

MPU41は、遊技状態が高確率モードである所定動作制御状態の確変遊技状態である場合（ステップS2101：Yes）、処理をステップS2102に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS2101：No）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップS2103に移行する。

【4616】

<ステップS2102及びS2103>

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップS2101：Yes）、MPU41は、前述の図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図334（B）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS2102）。

30

【4617】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS2101：No）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、MPU41は、前述の図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図334（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS2103）。

40

【4618】

なお、ステップS2102及びS2103では、前述の図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップS2102及びS2103において、前述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2408で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

50

【 4 6 1 9 】

< ステップ S 2 1 0 4 >

ステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 において当否判定を行った場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技におけるメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップ S 2 1 0 4 ）。

【 4 6 2 0 】

なお、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と通常大当たり変動テーブル（図 3 3 5（A）参照）とに基づいて設定され、ステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と確変大当たり変動テーブル（図 3 3 5（B）参照）とに基づいて設定され、ステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と外れ変動テーブル（図 3 3 5（C）参照）とに基づいて設定される。

【 4 6 2 1 】

< ステップ S 2 1 0 5 >

ステップ S 2 1 0 5 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 2 1 0 4 で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、処理をステップ S 2 1 0 6 に移行する。特図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などでの特図遊技演出を実行することができる。

【 4 6 2 2 】

なお、前述したように、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に 5 R 通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A 0 1」～「A 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に 5 R 確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B 0 1」～「B 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。さらに、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「1 6 R 確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に 1 6 R 確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C 0 1」～「C 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 8」に外れである旨を示す「D」を付した「D 0 1」～「D 0 8」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【 4 6 2 3 】

< ステップ S 2 1 0 6 >

ステップ S 2 1 0 6 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップ S 2 1 0 7 に移行する。

【 4 6 2 4 】

< ステップ S 2 1 0 7 >

ステップ S 2 1 0 7 では、M P U 4 1 は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 2 1 0 8 に移行する。特図変動表示中フラグは、図 3 4 7 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9

10

20

30

40

50

02において、メイン表示部36の可変動作部である第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)であるか否かを判断するために参照される。

【4625】

<ステップS2108>

ステップS2108では、MPU41は、可変動作部としての特別図柄が変動停止により作動状態から非作動状態(特図遊技が終了)されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップS2109に移行する。特図変動停止フラグは、図347の特図遊技制御処理におけるステップS1908においてメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において第1特図又は第2特図が停止表示される場合(例えば、前述の確定停止表示に対する予め定められた所定時間の経過後に)にオンに設定され、後述の図350の大当たり遊技制御処理のステップS2202において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

10

【4626】

<ステップS2109>

ステップS2109では、MPU41は、所定動作制御状態の時短遊技状態(低確率モードかつ高頻度サポートモード)であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図34のステップS2321で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図33のステップS2310又は図34のステップS2325で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

20

【4627】

MPU41は、時短遊技状態フラグがオンである場合(ステップS2109:Yes)、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップS2110に移行する。一方、MPU41は、時短遊技状態フラグがオフである場合(ステップS2109:No)、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【4628】

<ステップS2110>

時短遊技状態フラグがオンである場合(ステップS2109:Yes)、即ち時短遊技状態である場合、MPU41は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時短回数カウンタの値から1減算し(ステップS2110)、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、前述の図34の遊技状態移行処理でのステップS2320において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。

30

【4629】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機10を、いわゆるST機として構成することもできる。

40

【4630】

また、当該遊技機10は、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることに基いて実行される通常大当たり遊技が終了する場合、大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行することなく通常遊技状態に移行するように設定することも可能であり、この場合には、通常大当たり遊技の終了後には時短回数カウンタはセットされない。

【4631】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図350~図354は、図341のメイン処理でのステップS1407において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、所定動作制御状態である大当たり遊技状態において、可変入賞口31

50

6 に設けられる可変動作部である開閉扉 3 1 9 の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 3 5 0 ~ 図 3 5 4 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【 4 6 3 2 】

< ステップ S 2 2 0 1 >

図 3 5 0 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 5 0 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始されて所定動作制御状態とされる場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 6 6 でオフに設定される。

10

【 4 6 3 3 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 2 2 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 0 2 に移行する。

【 4 6 3 4 】

< ステップ S 2 2 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、可変動作部である特別図柄が作動状態から非作動状態とされて停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図 3 4 7 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 8 においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図 3 4 9 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 8 においてオフに設定される。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

20

【 4 6 3 5 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップ S 2 2 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 2 : N o ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 4 6 3 6 】

なお、本実施形態では、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合には大当たり遊技が開始（実行）されないが、特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）に大当たり遊技が開始（実行）可能としてもよい。例えば、第 1 特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）され、これとは逆に、第 2 特図の変動表示中に大当たり遊技が開始（実行）されるようにしてもよい。具体的には、前述のように第 1 特図と第 2 特図との同時変動に変更可能とすることで、第 1 特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第 2 特図遊技が実行され、第 2 特図遊技に対する大当たり遊技の実行中に第 1 特図遊技が実行されるようにしてもよい。さらに、第 1 特図遊技に対する大当たり遊技と、第 2 特図遊技に対する大当たり遊技とが同時実行されるようにしてもよいし、第 1 特図遊技に対する大当たり遊技及び第 2 特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

40

【 4 6 3 7 】

< ステップ S 2 2 0 3 >

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち可変動作部である特別図柄が作動状態から非作動状態とされて停止表示された場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否

50

かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【4638】

MPU41は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS2203：Yes）、処理をステップS2204に移行する。一方、MPU41は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS2203：No）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【4639】

<ステップS2204>

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS2203：Yes）、MPU41は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップS2204）、処理をステップS2205に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図341参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

20

【4640】

<ステップS2205>

ステップS2205では、MPU41は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップS2206に移行する。大当たり遊技開始フラグは、前述の図33の遊技状態移行処理でのステップS2301において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

【4641】

<ステップS2206>

ステップS2206では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップS2207に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップS2201の他、図343の普図遊技制御処理のステップS1503において参照される。

30

【4642】

<ステップS2207>

ステップS2207では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、処理をステップS2208に移行する。具体的には、MPU41は、大当たり抽選の結果が5R確変大当たり及び5R通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「5」をセットし、大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「16」をセットする。

40

【4643】

<ステップS2208>

ステップS2208では、MPU41は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップS2209に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図341参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

50

【 4 6 4 4 】

<ステップ S 2 2 0 9 >

ステップ S 2 2 0 9 では、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップ S 2 2 1 0 に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 3 5 1 のステップ S 2 2 1 4 において参照される。

【 4 6 4 5 】

<ステップ S 2 2 1 0 及び S 2 2 1 1 >

ステップ S 2 2 1 0 では、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 2 において参照される。

【 4 6 4 6 】

そして、M P U 4 1 は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグをオンに設定し（ステップ S 2 2 1 1 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。変動開始制限フラグは、図 3 4 7 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 1 において、非作動状態延長制御（処理）によって、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態を維持するか否かを判断するために参照される。

【 4 6 4 7 】

<ステップ S 2 2 1 2 >

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 1 2 ）。

【 4 6 4 8 】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 2 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 3 5 1 のステップ S 2 2 1 3 に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 1 2 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 5 に移行する。

【 4 6 4 9 】

<ステップ S 2 2 1 3 及び S 2 2 1 4 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 2 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、図 3 5 1 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 2 2 1 3 ）、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 1 4 ）。即ち、M P U 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 4 6 5 0 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 1 4 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 1 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 1 4 : N o ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 6 5 1 】

<ステップ S 2 2 1 5 及び S 2 2 1 6 >

減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 1 4 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップ S 2 2 1 5 ）。オープニング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるオープニン

10

20

30

40

50

グ演出を終了させることができる。

【4652】

そして、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し(ステップS2216)、処理をステップS2217に移行する。

【4653】

<ステップS2217>

ステップS2217では、MPU41は、可変入賞口316を開閉する可変動作部である開閉扉319が作動状態とされることで可変入賞口316が開放される複数回(5回又は16回)のラウンド遊技と、ラウンド遊技間に実行され、開閉扉319が非作動状態とされることで可変入賞口316が閉鎖されるインターバルとを含む開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップS2218に移行する。

10

【4654】

開閉実行モード開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図341参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

【4655】

<ステップS2218>

ステップS2218では、MPU41は、可変入賞口316を開閉する可変動作部である開閉扉319が作動状態とされることで可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップS2219に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図341参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

20

【4656】

なお、本実施形態では、各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、詳細は後述するが、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行することなくラウンド遊技演出を継続して実行してもよいし、またインターバル演出としてラウンド遊技演出とは異なる演出を実行してもよい。

30

【4657】

<ステップS2219及びS2220>

ステップS2219では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタから1減算し、さらに、可変動作部である開閉扉319を作動状態とすることによって可変入賞口316を開放させ(ステップS2220)、処理をステップS2221に移行する。

【4658】

<ステップS2221及びS2222>

ステップS2221では、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタをセットし(ステップS2222)、処理をステップS2223に移行する。ラウンド遊技時間カウンタは、可変入賞口316の最大開放時間(可変動作部としての開閉扉319の最大作動時間)の経過による第1の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了(開閉扉319を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口316を閉鎖)するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図352のステップS2226Bにおいて参照される。

40

【4659】

50

<ステップS 2 2 2 3 及び S 2 2 2 4 >

ステップS 2 2 2 3では、MPU 4 1は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているか否かを判断する。可変入賞口賞球制限フラグは、可変入賞口3 1 6への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口3 1 6への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するフラグであり、図3 5 2の賞球コマンド設定処理のステップS 3 3 1 1において、可変入賞口3 1 6への遊技球の入球による賞球の払い出しを制限するか否かを判断するために参照される。

【4 6 6 0】

MPU 4 1は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップS 2 2 2 3：Yes）、可変入賞口賞球制限フラグをオフに設定し（ステップS 2 2 2 4）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。一方、MPU 4 1は、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップS 2 2 2 3：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。即ち、ラウンド遊技が開始される場合には、可変入賞口賞球制限フラグがオフの状態とされる。

10

【4 6 6 1】

<ステップS 2 2 2 5 >

図3 5 0に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 1 2：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、MPU 4 1は、可変入賞口3 1 6を開閉する可変動作部である開閉扉3 1 9が作動状態であるラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 2 2 2 5）

20

【4 6 6 2】

MPU 4 1は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップS 2 2 2 5：Yes）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図3 5 2のステップS 2 2 2 6 Aに移行する。一方、MPU 4 1は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 2 5：No）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップS 2 2 5 4に移行する。

【4 6 6 3】

<ステップS 2 2 2 6 A 及び S 2 2 2 6 B >

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップS 2 2 2 5：Yes）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図3 5 2に示すように、MPU 4 1は、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から1減算する（ステップS 2 2 2 6 A）。そして、MPU 4 1は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS 2 2 2 6 B）。即ち、MPU 4 1は、可変入賞口3 1 6の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉3 1 9の最大作動時間）の経過による第1の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉3 1 9を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口3 1 6を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

30

【4 6 6 4】

MPU 4 1は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0である場合（S 2 2 2 6 B：Yes）、即ち可変入賞口3 1 6の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉3 1 9の最大作動時間）の経過による第1の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉3 1 9を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口3 1 6を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップS 2 2 2 7に移行する。一方、MPU 4 1は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 2 2 2 6 B：No）、即ち可変入賞口3 1 6の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉3 1 9の最大作動時間）の経過による第1の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉3 1 9を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口3 1 6を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップS 2 2 2 9に移行する。

40

【4 6 6 5】

ここで、ステップS 2 2 2 6 Bでは、第1の条件発生状態としての可変入賞口3 1 6の

50

最大開放時間の経過によってラウンド遊技が終了し得る。この場合の最大開放時間の経過は、可変入賞口 3 1 6 が開放されたまま状態が予め定められた一定時間継続すること、即ち 1 回のラウンド遊技での開放回数が 1 回であって、その開放時間が固定化された一定時間あることを意味するが、第 1 の条件発生状態の例は、この限りではない。例えば、1 回のラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 の開放回数を複数回に設定し、その複数回の可変入賞口 3 1 6 の開放を実行した場合に 1 回のラウンド遊技が終了する第 1 の条件発生状態となるようにしてもよい。また、1 回のラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 の開放回数を複数回に設定する場合、1 回のラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 の開放回数や開放時間を抽選により決定するようにしてもよい。さらに、1 回のラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 の開放回数を 1 回に設定する場合であっても、最大開放時間を固定化することなく、抽選により決定して第 1 の条件発生状態が発生し得るようにしてもよく、本願発明の趣旨を実現できる限りは特に制限はない。

10

【 4 6 6 6 】

< ステップ S 2 2 2 7 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 2 6 B : Yes）、MPU 4 1 は、インターバルパターン 1 設定フラグをオンに設定し（ステップ S 2 2 2 7）、処理をステップ S 2 2 2 8 に移行する。インターバルパターン 1 設定フラグは、可変動作部としての開閉扉 3 1 9 が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行する開閉扉 3 1 9 が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン 1 に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図 3 5 3 のステップ S 2 2 4 7 においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン 1 は、インターバルの時間として、インターバル基本時間 A のみが実行される最も短い 0 . 0 1 秒である（図 3 3 6 参照）。即ち、可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉 3 1 9 の最大作動時間）の経過による第 1 の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）する場合には、インターバルの時間が最も短く設定され、次のラウンド遊技が即座に開始される。これにより、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合に、その後に移行されるインターバル時間との合計時間を短くし、大当たり遊技の消化に要する時間が長くなり過ぎるのを防止することができる。また、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル時間を短く設定することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握することができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

20

30

【 4 6 6 7 】

ところで、ラウンド遊技は、開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入賞口 3 1 6 が閉鎖することで終了するが、ラウンド遊技の終了時には遊技領域に遊技球が流下している場合には、開閉扉 3 1 9 の復帰動作の開始から復帰に至るまでの間に可変入賞口 3 1 6 に遊技球が入球する、いわゆるオーバー入賞が発生し得る。一方、本実施形態では、可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球があった場合に可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定することで、可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球があったラウンド遊技での、いわゆるオーバー入賞に対する賞球の払い出しを無効としているが、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、オーバー入賞に対する入賞検知は無効とされない。そのため、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、オーバー入賞に対する賞球の払い出しを次のラウンド遊技に対する入球扱いとすることができる。その結果、可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、可変入賞口 3 1 6 への入球検知を次のラウンド遊技の入賞として持ち越すことで、可変入賞口 3 1 6 への入球の無駄をなくし、ラウンド遊技時間の短縮を図ることができなど、最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合に比べて、遊技者にとっての有利度が低い最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合の不利益を改善して効率の良し遊技性を提供できる。

40

【 4 6 6 8 】

50

また、大当たり遊技では、ラウンド遊技間のインターバルにおいて止め打ちを行うことで、無駄な遊技球の打ち出し数を低減することが可能であるが、通常、インターバル時間は一定化されている。これに対して、本実施形態では、ラウンド遊技の終了契機に応じてインターバル時間が異なるように構成されている。即ち、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合にはインターバル時間が短く設定され、最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合にはラウンド遊技時間が長く設定される。つまり、本実施形態では、ラウンド遊技に要した時間が長いほどインターバル時間が短く設定される（ラウンド遊技に要した時間が短いほどインターバル時間が短く設定される）。その結果、インターバルでの止め打ちに対する技術介入性が高くなる。これにより、インターバルでの遊技性が改善されるため、興趣が向上される。

10

【4669】

<ステップS2228>

ステップS2228では、MPU41は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン1が設定されることを音声ランプ制御装置5に通知するインターバルパターン1設定コマンドを設定し（ステップS2228）、処理を図353のステップS2240に移行する。インターバルパターン1設定コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図341参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、インターバルパターン1設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置5は、インターバル時間としてインターバルパターン1が設定された場合には、インターバル演出として、ラウンド遊技演出が継続して実行されるインターバル演出パターン1（図361（A）参照）を実行する。このように、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル演出としてラウンド遊技演出を継続することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握し難くすることができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

20

【4670】

<ステップS2229>

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2226：No）、即ち、可変入賞口316の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉319の最大作動時間）の経過による第1の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉319を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口316を閉鎖）するタイミングでない場合、MPU41は、可変入賞口316に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップS2229）。可変入賞口316に対する遊技球の入球があったか否かは、図337の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理において、入球センサ316aへの遊技球の入球が検出された場合にRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

30

【4671】

MPU41は、可変入賞口316に対する遊技球の入球があった場合（ステップS2229：Yes）、処理をステップS2230に移行し、可変入賞口316に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップS2229：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

40

【4672】

<ステップS2230及びS2231>

可変入賞口316に対する遊技球の入球があった場合（ステップS2229：Yes）、MPU41は、当該ラウンド遊技での可変入賞口316への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に1加算する（ステップS2230）。そして、MPU41は、加算後の入球数カウンタの値が10に達したか否か（ステップS2231）、即ち可変入賞口316への遊技球の最大数入球による第2の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉319を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口316を閉鎖）するタイミ

50

ングであるか否かを判断する。

【4673】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が10に達している場合（ステップS2230：Yes）、即ち可変入賞口316への遊技球の最大数入球によって第2の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉319を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口316を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップS2232に移行する。一方、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が10に達していない場合（ステップS2231：No）、即ち可変入賞口316への遊技球の最大数入球によって第2の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉319を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口316を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【4674】

ここで、ステップS2230では、第2の条件発生状態としての可変入賞口316への最大数入球が発生した場合にラウンド遊技が終了し得る。この場合の最大数入球は、可変入賞口316への入球を検出する入球センサ316aによって上限数（例えば10個）の遊技球が検出されることを意味するが、第2の条件発生状態の例は、この限りではない。例えば、可変入賞口316への遊技球の入球を検出する入球センサを複数種類設け（複数種類の入賞口を設け）、そのうちの特定の入球センサ（特定の入賞口）によって1個又は所定個の遊技球が検出された場合に第2の条件発生状態となるようにしてもよい。また、可変入賞口316への遊技球の入球を検出する入球センサを複数種類設ける（複数種類の入賞口を設ける）と共に、各入球センサによって遊技球が検出された場合の賞球数を異なるものとし、1回のラウンド遊技での賞球の払い出し総数が所定個数に達した場合に第2の条件発生状態が発生し得るようにしてもよく、本願発明の趣旨を実現できる限りは特に制限はない。

20

【4675】

<ステップS2232>

加算後の入球数カウンタの値が10に達している場合（ステップS2230：Yes）、即ち可変入賞口316への遊技球の最大数入球によって第2の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了（開閉扉319を作動状態から非作動状態に復帰させて可変入賞口316を閉鎖）するタイミングである場合、可変入賞口賞球制限フラグをオンに設定する（ステップS2232）。可変入賞口316への遊技球の最大数入球があった後、最大数入球を超える可変入賞口316への遊技球の入球（いわゆるオーバー入賞）による賞球の払い出しを制限するフラグであり、図342の賞球コマンド設定処理のステップS3311において、可変入賞口316への遊技球の入球に対する賞球の払い出しを制限するか否かを判断するために参照される。即ち、本実施形態では、当該ラウンド遊技が、可変入賞口316の最大開放時間の経過によって終了するのではなく、可変入賞口316への遊技球の最大数入球によって終了する場合に、最大数入球を超える可変入賞口316への遊技球の入球に対する賞球の払い出しが制限される。そのため、可変入賞口316の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合と、可変入賞口316への遊技球の最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合とで、遊技者が獲得する賞球数の差が大きくなることが防止され、可変入賞口316の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に遊技者が受ける不利益を軽減することが可能になる。その一方、前述のように、当該ラウンド遊技が、可変入賞口316の最大開放時間の経過によって終了する場合、インターバル時間を可変入賞口316への遊技球の最大数入球によって終了する場合に比べて短く設定することで、早期に次のラウンド遊技を開始することができる。その結果、次のラウンド遊技を早期に開始することができるために大当たり遊技の時間を短縮でき、また先のラウンド遊技の終了時に可変入賞口316に対する遊技球の入球を無駄にすることなく賞球の払い出しが可能になり、このことによっても大当たり遊技の時間の短縮が可能になる。

30

40

【4676】

50

<ステップS 2 2 3 3 >

ステップS 2 2 3 3では、MPU 4 1は、当該ラウンド遊技の消化に要した10秒以上15秒未満であるか否かを判断する。即ち、MPU 4 1は、ラウンド遊技の消化するまでに、最大開放時間よりも短く可変入賞口3 1 6の最大開放時間に比較的に近い時間を要した否かを判断する。MPU 4 1は、当該ラウンド遊技の消化に要した10秒以上15秒未満である場合（ステップS 2 2 3 3：Yes）、処理をステップS 2 3 3 4に移行する。一方、MPU 4 1は、当該ラウンド遊技の消化に要した10秒以上15秒未満でない場合（ステップS 2 2 3 3：No）、即ち当該ラウンド遊技の消化に要した10秒未満で、当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、処理をステップS 2 3 3 6に移行する。

【4 6 7 7】

10

<ステップS 2 2 3 4 >

当該ラウンド遊技の消化に要した10秒以上15秒未満である場合（ステップS 2 2 3 3：Yes）、MPU 4 1は、インターバルパターン2設定フラグをオンに設定し（ステップS 2 2 2 4）、処理をステップS 2 2 3 5に移行する。インターバルパターン2設定フラグは、可変動作部としての開閉扉3 1 9が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行する開閉扉3 1 9が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン2に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図3 5 3のステップS 2 2 4 7においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン2は、インターバルの時間として、インターバル基本時間A（0.01秒）にインターバル基本時間B（3秒）を加えた3.01秒である（図3 3 6参照）。即ち、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口3 1 6の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間である場合、インターバル時間が、可変入賞口3 1 6の最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合に比べて、インターバル基本時間Bだけ長い時間に設定される。これにより、ラウンド遊技が、可変入賞口3 1 6の最大開放時間の経過により終了する場合と、可変入賞口3 1 6の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間で可変入賞口3 1 6への最大数入球で終了する場合とで、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になる。

20

【4 6 7 8】

<ステップS 2 2 3 5 >

ステップS 2 2 3 5では、MPU 4 1は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン2が設定されることを音声ランプ制御装置5に通知するインターバルパターン2設定コマンドを設定し、処理をステップS 2 2 3 9に移行する。インターバルパターン2設定コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図3 4 1参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、インターバルパターン2設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置5は、インターバル時間としてインターバルパターン2が設定された場合には、インターバル演出として、インターバル演出表示Aが実行されるインターバル演出パターン2（図3 6 1（B）参照）を実行する。

30

【4 6 7 9】

40

<ステップS 2 2 3 6 >

当該ラウンド遊技の消化に要した10秒以上15秒未満でない場合（ステップS 2 2 3 3：No）、即ち当該ラウンド遊技の消化に要した10秒未満で、当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、MPU 4 1は、非作動状態延長制御（処理）として延長時間設定抽選を実行し（ステップS 2 2 3 6）、処理をステップS 2 2 3 7に移行する。この延長時間設定抽選は、延長時間設定抽選テーブル（図3 3 6（B）参照）を参照して実行され、インターバルの延長時間として、3秒のインターバル延長時間A、5秒のインターバル延長時間B、及び7秒のインターバル延長時間Cのいずれかが選択される。これにより、当該ラウンド遊技の消化に要した10秒未満で当該ラウンド遊技の消化に要する時間が短い場合、インターバルパターン2のインターバル時間に対して、延長時間設定抽選に

50

より決定されたインターバル延長時間 A ~ C を加算したインターバルパターン 3 ~ 5 のいずれかが選択される（図 3 3 6 参照）。これにより、ラウンド遊技が、可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過により終了する場合と、可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間よりも早期に可変入賞口 3 1 6 への最大数入球で終了する場合とで、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になる。

【 4 6 8 0 】

< ステップ S 2 2 3 7 >

ステップ S 2 2 3 7 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 2 3 6 での延長時間設定抽選により選択されたインターバル延長時間に対応して決定されたインターバルパターン 3 ~ 5 設定フラグをオンに設定し、処理をステップ S 2 2 3 8 に移行する。インターバルパターン 3 ~ 5 設定フラグは、可変動作部としての開閉扉 3 1 9 が作動状態とされた当該ラウンド遊技の終了後に移行する開閉扉 3 1 9 が非作動状態とされるインターバルの時間をインターバルパターン 3 ~ 5 に設定するためのフラグであり、当該大当たり遊技制御処理の図 3 5 3 のステップ S 2 2 4 7 においてインターバル時間を設定する際に参照される。インターバルパターン 3 ~ 5 は、それぞれインターバルの時間として、インターバルパターン 2 にインターバル延長時間 A（3 秒）、インターバル延長時間 B（5 秒）又はインターバル延長時間 C（7 秒）を加えた、6 . 0 1 秒、8 . 0 1 秒又は 1 0 . 0 1 秒である（図 3 3 6 参照）。

【 4 6 8 1 】

このように、本実施形態では、ラウンド遊技の消化時間に応じて複数のインターバル時間が設定されており、ラウンド遊技の消化時間が長くなるほどインターバル時間が長く設定されるようになされている。その結果、ラウンド遊技とその後に移行されるインターバルとの合計時間の均一化を図ることが可能になり、大当たり遊技の消化に要する時間が長くなりすぎないようにしつつ、大当たり遊技の消化時間の均一化を図ることができる。

【 4 6 8 2 】

< ステップ S 2 2 3 8 >

ステップ S 2 2 3 8 では、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技の終了後のインターバルの時間としてインターバルパターン 3 ~ 5 が設定されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバルパターン 3 ~ 5 設定コマンドを設定し、処理をステップ S 2 2 3 9 に移行する。インターバルパターン 3 ~ 5 設定コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバルパターン 3 ~ 5 設定コマンドに基づいてインターバル演出を実行することができる。後述のように、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル時間としてインターバルパターン 3 ~ 5 が設定された場合には、インターバル演出として、インターバル演出表示 A 及びインターバル演出表示 A が実行されるインターバル演出パターン 2（図 3 6 1（C）参照）を実行する。

【 4 6 8 3 】

< ステップ S 2 2 3 9 >

ステップ S 2 2 3 9 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技時間カウンタをクリアにする。即ち、可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球によってラウンド遊技が終了した場合にインターバル 2 ~ 5 設定フラグ、及びインターバル設定 2 ~ 5 コマンドを設定した場合、ラウンド遊技時間カウンタの値が 0 ではないので、ラウンド遊技時間カウンタをクリアにする。そして、M P U 4 1 は、ステップ S 2 2 3 9 の処理が終了した場合、処理を図 3 5 3 の 2 2 4 0 に移行する。

【 4 6 8 4 】

< ステップ S 2 2 4 0 >

ステップ S 2 2 4 0 では、M P U 4 1 は、可変動作部としての開閉扉 3 1 9 を作動状態から非作動状態に復帰することによって可変入賞口を閉鎖し、処理をステップ S 2 2 4 1 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過による第 1 の

10

20

30

40

50

条件発生状態、又は可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球による第 2 の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了する。

【 4 6 8 5 】

< ステップ S 2 2 4 1 ~ S 2 2 4 3 >

ステップ S 2 2 4 1 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

10

【 4 6 8 6 】

そして、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップ S 2 2 4 2 ）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 4 3 ）、処理をステップ S 2 2 4 4 に移行する。

【 4 6 8 7 】

< ステップ S 2 2 4 4 >

ステップ S 2 2 4 4 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが 0 であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

20

【 4 6 8 8 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 4 4 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 4 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 4 9 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップ S 2 2 4 5 に移行する。

【 4 6 8 9 】

< ステップ S 2 2 4 5 >

ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 4 4 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 4 5 ）、処理をステップ S 2 2 4 6 に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてインターバル演出（図 3 6 1 参照）を開始させることができる。

30

【 4 6 9 0 】

< ステップ S 2 2 4 6 ~ S 2 2 4 8 >

ステップ S 2 2 4 6 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、インターバルパターン 1 ~ 5 設定フラグに対応したインターバル時間を、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットする（ステップ S 2 2 4 7 ）。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図 3 5 2 のステップ S 2 2 2 6 において参照される。

40

【 4 6 9 1 】

そして、M P U 4 1 は、インターバルパターン 1 ~ 5 設定フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 4 8 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 6 9 2 】

< ステップ S 2 2 4 9 及び S 2 2 5 0 >

ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 2 : Y e s ）、即ち開閉実行モ

50

ードを終了するタイミングである場合、MPU41は、インターバルパターン1～5設定コマンドをクリアにする（ステップS2249）。即ち、先に終了したラウンド遊技が開閉実行モードの最終ラウンドである場合、インターバルパターン1～5設定コマンドが音声ランプ制御装置5に送信される前にクリアにする。

【4693】

そして、MPU41は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップS2250）、処理をステップS2251に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図341参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

10

【4694】

<ステップS2251>

ステップS2251では、MPU41は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップS2252に移行する。エンディング開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図341参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

20

【4695】

<ステップS2252及びS2253>

ステップS2252では、MPU41は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップS2253）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図354でのステップS2261において参照される。

【4696】

<ステップS2254>

図352に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップS2225：No）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップS2254）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図353のステップS2246においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図354のステップS2258においてオフに設定される。

30

【4697】

MPU41は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップS2254：Yes）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図354のステップS2255に移行する。一方、MPU41は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップS2254：No）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップS2259に移行する。

40

【4698】

<ステップS2255及びS2256>

インターバル中フラグがオンである場合（ステップS2254：Yes）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図354に示すように、MPU41は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から1減算する（ステップS2255）。そして、MPU41は、減算後のインターバル時間カウンタの値が0であるか否

50

か（ステップ S 2 2 5 6）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【 4 6 9 9 】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 5 6 : Y e s）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 5 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 5 6 : N o）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 7 0 0 】

<ステップ S 2 2 5 7 及び S 2 2 5 8 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 5 6 : Y e s）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、M P U 4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップ S 2 2 5 7）。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【 4 7 0 1 】

そして、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 5 8）、処理を前述の図 3 5 1 のステップ S 2 2 1 8 に移行する。処理を前述の図 3 5 1 のステップ S 2 2 1 8 に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップ S 2 2 1 8 ~ S 2 2 2 4 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 7 0 2 】

<ステップ S 2 2 5 9 >

図 3 5 0 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 4 : N o）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 5 9）。

【 4 7 0 3 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 9 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 3 5 4 のステップ S 2 2 6 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 9 : N o）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 6 4 に移行する。

【 4 7 0 4 】

<ステップ S 2 2 6 0 及び S 2 2 6 1 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 9 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、図 3 5 4 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 2 2 6 0）。そして、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 6 1）。即ち、M P U 4 1 は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 4 7 0 5 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 6 1 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 6 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 6 1 : N o）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 4 7 0 6 】

<ステップ S 2 2 6 2 及び S 2 2 6 3 >

減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 6 1 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

10

【 4 7 0 7 】

そして、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 6 3）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 7 0 8 】

<ステップ S 2 2 6 4 >

図 3 5 0 に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 9 : N o）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップ S 2 2 6 4）、処理をステップ S 2 2 6 5 に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

20

【 4 7 0 9 】

<ステップ S 2 2 6 5 及び S 2 2 6 6 >

ステップ S 2 2 6 5 では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、前述の図 3 4 の遊技状態移行処理のステップ S 2 3 1 2 において参照される。

30

【 4 7 1 0 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 6 6）、処理をステップ S 2 2 6 7 に移行する。

【 4 7 1 1 】

<ステップ S 2 2 6 7 ~ S 2 2 6 9 >

ステップ S 2 2 6 7 では、M P U 4 1 は、可変動作部である特図が非作動状態から作動状態とされることを制限する変動開始制限フラグをオフに設定する。これにより、非作動状態延長制御（処理）が解除され、可変動作部である特図が大当たり図柄で停止表示された非作動状態から作動状態に移行可能とされることで、特図遊技の実行が可能となる。具体的には、特図遊技を実行する権利の保留がある所定動作制御状態では、大当たり遊技の終了後に即座に特図遊技を開始することができ、特図遊技を実行する権利の保留がない場合には、大当たり遊技終了後の第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて即座に特図遊技を開始することができる。

40

【 4 7 1 2 】

そして、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球が検出された場合の賞球の払い出しを制限する可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されているオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 2 6 8）。M P U 4 1 は、可変入賞口賞球制限フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 6 8 : Y e s）、可変入賞口賞球制限フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 6 9）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、可変入賞口賞球制限フラグがオフに設定されている場合（ステップ S

50

2 2 6 8 : N o)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 7 1 3 】

ところで、停電等により遊技機 1 0 に対する電力供給が遮断される（いわゆる電断の発生）ことがあり、この場合、遊技機 1 0 では電断処理が実行される。遊技機 1 0 に対する電力供給が遮断された場合、磁気センサなどの不正防止のための機能も無効となる場合があり得る。これに対して、本実施形態では、大当たり遊技におけるラウンド遊技の実行中において電断が発生した場合、電断処理として、開閉扉 3 1 9 を強制的に復帰させることで可変入賞口 3 1 6 が閉鎖される。これにより、電断が発生した場合に可変入賞口 3 1 6 が開放したままとなることが防止され、不正防止のための機能が無効となっている場合であっても、磁石などの使用によって可変入賞口 3 1 6 に遊技球が入球される不正行為を効果的に防止することが可能になる。

10

【 4 7 1 4 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

次に、図 3 5 5 ~ 図 3 6 1 を参照しつつ、音声ランプ制御装置 5 で M P U 5 1 によって実行される処理について説明する。

【 4 7 1 5 】

[音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理]

ここで、図 3 5 5 は、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。M P U 5 1 は、例えば副タイマ割込処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

20

【 4 7 1 6 】

図 3 5 5 に示すように、M P U 5 1 は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップ S 2 7 0 1）、操作検出処理（ステップ S 2 7 0 2）、コマンド判定処理（ステップ S 2 7 0 3）、特図遊技演出制御処理（ステップ S 2 7 0 4）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップ S 2 7 0 5）を実行する。

【 4 7 1 7 】

[コマンド判定処理]

次に、図 3 5 5 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 3 5 6 ~ 図 3 5 8 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

30

【 4 7 1 8 】

< ステップ S 3 1 0 1 >

図 3 5 6 に示すように、コマンド判定処理では、まず M P U 5 1 は、主制御装置 4 からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 1）。ここで、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 1 0 1 : N o）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 7 1 9 】

なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップ S 3 1 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

40

【 4 7 2 0 】

< ステップ S 3 1 0 2 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 2）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【 4 7 2 1 】

50

ここで、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップS3102：Yes）、処理をステップS3103に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS3102：No）、処理をステップS3107に移行する。

【4722】

<ステップS3103及びS3104>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップS3102：Yes）、MPU51は、主制御装置4から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、前述の第1の実施形態と同様に、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップS3103）及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップS3104）を実行する。

10

【4723】

図359に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップS3103）では、遊技状態に応じた演出が設定される。例えば、通常遊技状態では、図柄表示部341での最下層に表示される背景演出（背景表示）が複数の背景演出から設定される。複数の背景演出は、所定回数の特図遊技において同一の背景演出を継続して実行した後に、予め定められた順序で順次変更される。もちろん、通常遊技状態での背景演出は、ランダムに切り替えるようにしてもよい。また、確変遊技状態では、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態に固有の背景演出が設定され、時短遊技状態では、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態に固有の背景演出が設定される。

【4724】

20

<ステップS3105>

図356に戻り、ステップS3105では、MPU51は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図355の副タイマ割込処理でのステップS2701のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU51は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【4725】

30

<ステップS3106>

ステップS3106では、MPU51は、当該コマンド判定処理のステップS3103で設定された演出パターン種別、及びステップS3104で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて、例えば図柄表示部341における最上層で飾り図柄の変動表示を実行し、最下層での背景表示（図359参照）を含む演出表示を実行する。

40

【4726】

<ステップS3107～S3115>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS3102：No）、MPU51は、前述の第1の実施形態のコマンド判定処理のステップS3107～S3115と同様の処理を実行する。

【4727】

<ステップS3116>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS3113：No）、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（

50

ステップ S 3 1 1 6)。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 0 4 において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【 4 7 2 8 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 1 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 1 7 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 1 6 : N o ）、処理をステップ S 3 1 1 9 に移行する。

【 4 7 2 9 】

< ステップ S 3 1 1 7 及び S 3 1 1 8 >

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 1 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップ S 3 1 1 7 ）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 1 8 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 7 3 0 】

なお、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図 3 5 5 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 7 の大当たり遊技演出制御処理において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【 4 7 3 1 】

ここで、図 3 6 0 及び図 3 6 1 は、大当たり遊技演出を説明するための図である。図 3 6 0 (A) に示すように、大当たり遊技は、オープニング (O P)、複数 (本実施形態では 5 回又は 1 6 回) のラウンド遊技、ラウンド間のインターバル (I N)、及びエンディング (E D) を含むが、大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モードでのラウンド遊技演出、及びエンディング演出を設定する処理が実行される。なお、開閉実行モードでのインターバル演出については、インターバル時間に応じて別途設定される (図 3 5 7 のステップ S 3 1 2 8 ~ S 3 1 3 7 参照)。

【 4 7 3 2 】

図 3 6 0 (B) に示すように、オープニング演出は、大当たり遊技が開始されたことを遊技者に報知する演出であり、例えば遊技者に右打ちを促す画像を含む。

【 4 7 3 3 】

図 3 6 0 (C) に示すように、ラウンド遊技演出は、ラウンド遊技が実行されていることを遊技者に報知する演出であり、例えばラウンド数を示す表示や出玉数表示を含む。

【 4 7 3 4 】

図 3 6 0 (D) に示すように、エンディング演出は、開閉実行モードが終了して大当たり遊技が終了することを遊技者に報知する演出であり、例えば当該大当たり遊技での出玉数を示す表示や大当たり連荘回数を示す表示を含む。また、エンディング演出は、当該大当たり遊技の終了に移行する遊技状態 (確変遊技状態、時短遊技状態) を遊技者に報知する表示を含んでいてもよい。

【 4 7 3 5 】

なお、本実施形態では、大当たり遊技の実行中に特図遊技が実行されることがない。そのため、大当たり遊技演出として、オープニング演出、開閉実行モードでのラウンド遊技演出及びインターバル演出の実行中及び実行後に特図遊技が開始されることはなく、エンディング演出の実行後に特図遊技が開始される。

【 4 7 3 6 】

図 3 6 1 (A) ~ 図 3 6 1 (C) に示すように、インターバル演出は、インターバルパターン種別 (インターバル時間) に対応させたインターバル演出パターン 1 ~ 3 を含む。

【 4 7 3 7 】

図 3 6 1 (A) に示すように、インターバル演出パターン 1 では、ラウンド遊技演出がインターバル演出として継続して実行される。例えば、Y ラウンド目のラウンド遊技の終

10

20

30

40

50

了後にインターバルに移行する場合、当該インターバルでのインターバル演出表示として、Yラウンド目のラウンド遊技演出表示が実行される。このインターバル演出パターン1は、インターバルの時間として、インターバル基本時間Aのみが実行される最も短い0.01秒であるインターバルパターン1が選択された場合に実行される。インターバルパターン1は、可変入賞口316の最大開放時間（可変動作部としての開閉扉319の最大作動時間）の経過による第1の条件発生状態に基づいてラウンド遊技を終了した場合に選択される（図366参照）。即ち、インターバル演出パターン1は、可変入賞口316の最大開放時間（15秒）の経過によりラウンド遊技を終了した場合に設定される。

【4738】

このように、ラウンド遊技の消化に最大時間を要した場合にその後に移行されるインターバル演出としてラウンド遊技演出を継続することで、最大時間を要して終了したラウンド遊技が終了したタイミングを把握し難くすることができるため、最大時間を要してラウンド遊技が終了したことに対するストレスの発生を防止することができる。

【4739】

図361(B)に示すように、インターバル演出パターン2では、インターバルの全期間において、インターバル演出表示Aが実行される。インターバル演出表示Aは、インターバル中であることを示す表示、例えば「しばらくお待ちください」の文字表示が実行される。このインターバル演出パターン2は、インターバルの時間として、インターバル基本時間A（0.01秒）にインターバル基本時間B（3秒）を加えた3.01秒であるインターバルパターン2が選択された場合に実行される。インターバルパターン2は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口316の最大開放時間（15秒）よりも短く、最大開放時間に比較的に近い時間（10秒以上15秒未満）である場合に設定される（図366参照）。即ち、インターバル演出パターン2は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口316の最大開放時間よりも短く最大開放時間に比較的に近い時間である場合に設定される。

【4740】

図361(C)に示すように、インターバル演出パターン3～5では、インターバル演出パターン2と同様のインターバル演出表示Aが実行された後、インターバル演出表示Bが実行される。インターバル演出表示Bは、インターバルが間もなく終了することを示す表示を含む。また、インターバル演出表示Bでは、インターバルが終了するまで（次のラウンド遊技が開始されるまで）の時間を示すカウントダウン表示、例えば「残りZ秒」の文字表示が実行される。このインターバル演出パターン3～5は、インターバルの時間として、インターバルパターン2（インターバル基本時間A（0.01秒）+インターバル基本時間B（3秒））に、抽選により決定されたインターバル延長時間A～Cを加えたインターバルパターン3～5が選択された場合に実行される。インターバルパターン3～5は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口316の最大開放時間（15秒）よりも比較的短い時間（10秒未満）である場合に設定される（図366参照）。即ち、インターバル演出パターン3～5は、ラウンド遊技の消化するまでに要した時間が可変入賞口316の最大開放時間よりも比較的短い時間である場合に設定される。そして、インターバル演出パターン3～5では、インターバルパターン2に対応する期間においてインターバル演出表示Aが実行され、インターバルパターン2から延長されたインターバル延長時間A～Cに対応する時間だけインターバル演出表示Bが実行される。

【4741】

このように、本実施形態では、ラウンド遊技が早期に終了した場合にインターバル時間が延長されてインターバル時間が長くなる場合に、インターバル延長時間においてインターバル演出表示Bが実行される。これにより、インターバルにおいて止め打ちを行う場合、インターバル時間が長くなる場合であっても、インターバル演出表示Bに基づいて遊技球の打ち出しタイミングを見計らうことができる技術介入要素が付加されるためにインターバルでの遊技性が改善され、遊技の興趣が向上される。

【4742】

10

20

30

40

50

ところで、従来の遊技機では、ラウンド遊技間のインターバル時間は、通常、一定化されているため、インターバルでの無駄打ち防止のための一定期間の止め打ちを行う単純な技術介入が可能である。これに対して、本実施形態では、前述のように、インターバル時間がラウンド遊技の終了契機によって異なり、ラウンド遊技時間が長いほどインターバル時間が短く（ラウンド遊技時間が短いほどインターバル時間が長く）設定される。そのため、インターバルでの技術介入性が高められている。そのため、可変入賞口 3 1 6 の最大時間開放よりも早く終了する最大数入球によりラウンド遊技が終了する場合、インターバル演出表示 A が実行されることで、技術介入性が高められる場合であっても、インターバル演出表示 A によって次のラウンド遊技の開始タイミング（遊技球の打ち出しタイミング）を見計らうことができる遊技性が付与される。さらに、インターバルパターン 2 にインターバル延長時間 A ~ C を加えたインターバルパターン 3 ~ 5 が選択された場合にインターバル演出表示 A の後にインターバル演出表示 B が実行されるインターバル演出パターン 3 ~ 5 が設定されることで、インターバル時間が長くなる場合であっても、インターバル演出表示 B によって次のラウンド遊技の開始タイミング（遊技球の打ち出しタイミング）を見計らうことができる遊技性が付与される。

10

【 4 7 4 3 】

なお、本実施形態では、インターバル基本時間 A にインターバル基本時間 B を加えたインターバルパターン 2 が選択された場合にインターバル演出表示 A が実行されるインターバル演出パターン 2 が設定され、インターバルパターン 2 にインターバル延長時間 A ~ C を加えたインターバルパターン 3 ~ 5 が選択された場合にインターバル演出表示 A の後にインターバル演出表示 B が実行されるインターバル演出パターン 3 ~ 5 が設定されるが、インターバルパターン 2 が選択された場合のインターバル演出パターンとしてインターバル演出表示 A の後にインターバル演出表示 B が実行されるインターバル演出パターンを設定してもよく、また、インターバルパターン 3 ~ 5 が選択された場合のインターバル演出パターンとしてインターバル演出表示 A のみが実行されるインターバル演出パターンを設定してもよく、最大数入球によりラウンド遊技が終了した後に実行されるインターバルでは、インターバル時間の残り時間を示唆又は明示することが好ましく、少なくとも異なる 2 種類のインターバル演出表示を実行するのが好ましい。

20

【 4 7 4 4 】

< ステップ S 3 1 1 9 >

図 3 5 6 に戻り、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 1 6 : N o ） 、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 1 9 ） 。 オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 0 8 においてオープニングを開始する場合に設定される。

30

【 4 7 4 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 1 9 : Y e s ） 、 処理をステップ S 3 1 2 0 に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 1 9 : N o ） 、 処理をステップ S 3 1 2 1 に移行する。

40

【 4 7 4 6 】

< ステップ S 3 1 2 0 >

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 1 9 : Y e s ） 、 M P U 5 2 は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 0 ） 、 当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 7 4 7 】

なお、オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図 3 5 5 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 7 の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

50

【 4 7 4 8 】

<ステップ S 3 1 2 1 >

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 1 9 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 1）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 5 においてオープニングを終了する場合に設定される。

【 4 7 4 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 2 2 に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 1 : N o）、処理を図 3 5 7 のステップ S 3 1 2 3 に移行する。

10

【 4 7 5 0 】

<ステップ S 3 1 2 2 >

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 2）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 7 5 1 】

なお、オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図 3 5 5 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 7 の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

20

【 4 7 5 2 】

<ステップ S 3 1 2 3 >

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 1 : N o）、図 3 5 7 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 3）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 8 において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

30

【 4 7 5 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 2 4 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 3 : N o）、処理をステップ S 3 1 2 6 に移行する。

【 4 7 5 4 】

<ステップ S 3 1 2 4 及び S 3 1 2 5 >

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 4）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を R A M 5 1 2 にセットし（ステップ S 3 1 2 5）、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【 4 7 5 5 】

なお、ラウンド遊技演出開始フラグは、図 3 5 5 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 7 の大当たり遊技演出制御処理において、開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【 4 7 5 6 】

<ステップ S 3 1 2 6 >

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 3 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断す

50

る（ステップS 3 1 2 6）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU 4 1によって実行される図3 5 3の大当たり遊技制御処理でのステップS 2 2 4 1においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【4 7 5 7】

MPU 5 1は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップS 3 1 2 6：Yes）、処理をステップS 3 1 2 7に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS 3 1 2 6：No）、処理をステップS 3 1 2 8に移行する。

【4 7 5 8】

<ステップS 3 1 2 7>

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップS 3 1 2 6：Yes）、MPU 5 1は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップS 3 1 2 7）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、ラウンド遊技終了フラグは、図3 5 5の副タイマ割込処理でのステップS 2 7 0 7の大当たり遊技演出制御処理において、ラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【4 7 5 9】

<ステップS 3 1 2 8>

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS 3 1 2 6：No）、MPU 5 1は、受信したコマンドがインターバルパターン1設定コマンドであるか否かを判断する（ステップS 3 1 2 8）。インターバルパターン1設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン1が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU 4 1によって実行される図3 5 2の大当たり遊技制御処理でのステップS 2 2 2 8においてインターバルパターン1が設定された場合に設定される。

【4 7 6 0】

MPU 5 1は、受信したコマンドがインターバルパターン1設定コマンドである場合（ステップS 3 1 2 8：Yes）、処理をステップS 3 1 2 9に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン1設定コマンドでない場合（ステップS 3 1 2 8：No）、処理をステップS 3 1 3 0に移行する。

【4 7 6 1】

<ステップS 3 1 2 9>

受信したコマンドがインターバルパターン1設定コマンドである場合（ステップS 3 1 2 8：Yes）、MPU 5 1は、インターバル演出としてラウンド遊技演出を継続して実行するインターバル演出パターン1（図3 6 1（A）参照）を設定し（ステップS 3 1 2 9）、当該コマンド判定処理を終了する。

【4 7 6 2】

<ステップS 3 1 3 0>

受信したコマンドがインターバルパターン1設定コマンドでない場合（ステップS 3 1 2 8：No）、MPU 5 1は、受信したコマンドがインターバルパターン2設定コマンドであるか否かを判断する（ステップS 3 1 3 0）。インターバルパターン2設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン2が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU 4 1によって実行される図3 5 2の大当たり遊技制御処理でのステップS 2 2 3 5においてインターバルパターン2が設定された場合に設定される。

【4 7 6 3】

MPU 5 1は、受信したコマンドがインターバルパターン2設定コマンドである場合（ステップS 3 1 3 0：Yes）、処理をステップS 3 1 3 1に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン2設定コマンドでない場合（ステップS 3 1 3 0：No）、処理をステップS 3 1 3 2に移行する。

【4 7 6 4】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 1 3 1 >

受信したコマンドがインターバルパターン 2 設定コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 0 : Y e s)、M P U 5 1 は、インターバル演出としてインターバル演出表示 A が実行されるインターバル演出パターン 2 (図 3 6 1 (B) 参照) を設定し (ステップ S 3 1 3 1)、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 7 6 5 】

<ステップ S 3 1 3 2 >

受信したコマンドがインターバルパターン 2 設定コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 0 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバルパターン 3 設定コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 3 2)。インターバルパターン 3 設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン 3 が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 8 においてインターバルパターン 3 が設定された場合に設定される。

10

【 4 7 6 6 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバルパターン 3 設定コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 2 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 3 3 に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン 3 設定コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 2 : N o)、処理をステップ S 3 1 3 4 に移行する。

【 4 7 6 7 】

<ステップ S 3 1 3 3 >

受信したコマンドがインターバルパターン 3 設定コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 2 : Y e s)、M P U 5 1 は、インターバル演出としてインターバル演出表示 A、及びインターバル延長時間 A に対応した時間だけインターバル演出表示 B が実行されるインターバル演出パターン 3 (図 3 6 1 (C) 参照) を設定し (ステップ S 3 1 3 3)、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【 4 7 6 8 】

<ステップ S 3 1 3 4 >

受信したコマンドがインターバルパターン 3 設定コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 2 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバルパターン 4 設定コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 3 4)。インターバルパターン 4 設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン 4 が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 8 においてインターバルパターン 4 が設定された場合に設定される。

30

【 4 7 6 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバルパターン 4 設定コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 4 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 3 5 に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン 4 設定コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 4 : N o)、処理をステップ S 3 1 3 6 に移行する。

40

【 4 7 7 0 】

<ステップ S 3 1 3 5 >

受信したコマンドがインターバルパターン 4 設定コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 4 : Y e s)、M P U 5 1 は、インターバル演出としてインターバル演出表示 A、及びインターバル延長時間 B に対応した時間だけインターバル演出表示 B が実行されるインターバル演出パターン 4 (図 3 6 1 (C) 参照) を設定し (ステップ S 3 1 3 5)、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 7 7 1 】

<ステップ S 3 1 3 6 >

受信したコマンドがインターバルパターン 4 設定コマンドでない場合 (ステップ S 3 1

50

34 : No)、MPU51は、受信したコマンドがインターバルパターン5設定コマンドであるか否かを判断する(ステップS3136)。インターバルパターン5設定コマンドは、インターバル時間として、インターバルパターン5が設定されたことを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図352の大当たり遊技制御処理でのステップS2238においてインターバルパターン5が設定された場合に設定される。

【4772】

MPU51は、受信したコマンドがインターバルパターン5設定コマンドである場合(ステップS3136: Yes)、処理をステップS3137に移行し、受信したコマンドがインターバルパターン5設定コマンドでない場合(ステップS3136: No)、処理を図358のステップS3138に移行する。

10

【4773】

<ステップS3137>

受信したコマンドがインターバルパターン5設定コマンドである場合(ステップS3136: Yes)、MPU51は、インターバル演出としてインターバル演出表示A、及びインターバル延長時間Cに対応した時間だけインターバル演出表示Bが実行されるインターバル演出パターン5(図361(C)参照)を設定し(ステップS3137)、当該コマンド判定処理を終了する。

【4774】

<ステップS3138>

受信したコマンドがインターバルパターン5設定コマンドでない場合(ステップS3136: No)、図358に示すように、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する(ステップS3138)。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図358の大当たり遊技制御処理でのステップS2245においてインターバルを開始させる場合に設定される。

20

【4775】

MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合(ステップS3138: Yes)、処理をステップS3139に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合(ステップS3138: No)、処理をステップS3140に移行する。

30

【4776】

<ステップS3139>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合(ステップS3138: Yes)、MPU51は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し(ステップS3139)、当該コマンド判定処理を終了する。

【4777】

なお、インターバル演出開始フラグは、図355の副タイマ割込処理でのステップS2707の大当たり遊技演出制御処理において、インターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

40

【4778】

<ステップS3140>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合(ステップS3138: No)、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する(ステップS3130)。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図355の大当たり遊技制御処理でのステップS2257においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【4779】

MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合(ステップS

50

3 1 4 0 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 4 1 に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 4 0 : N o)、処理をステップ S 3 1 4 2 に移行する。

【 4 7 8 0 】

< ステップ S 3 1 4 1 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合 (ステップ S 3 1 4 0 : Y e s)、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し (ステップ S 3 1 4 1)、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 7 8 1 】

なお、インターバル演出終了フラグは、図 3 5 5 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 7 の大当たり遊技演出制御処理において、インターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 4 7 8 2 】

< ステップ S 3 1 4 2 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 4 0 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 4 2)。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 3 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 1 においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【 4 7 8 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合 (ステップ S 3 1 4 2 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 4 3 に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 4 2 : N o)、処理をステップ S 3 1 4 4 に移行する。

【 4 7 8 4 】

< ステップ S 3 1 4 3 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合 (ステップ S 3 1 4 2 : Y e s)、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し (ステップ S 3 1 4 3)、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 7 8 5 】

なお、エンディング演出開始フラグは、図 3 5 5 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 7 の大当たり遊技演出制御処理において、エンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【 4 7 8 6 】

< ステップ S 3 1 4 4 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 4 2 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 4 4)。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 4 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 6 2 においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【 4 7 8 7 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合 (ステップ S 3 1 4 4 : Y e s)、処理をステップ S 3 1 4 5 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 4 4 : N o)、処理をステップ S 3 1 4 6 に移行する。

【 4 7 8 8 】

< ステップ S 3 1 4 5 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合 (ステップ S 3 1 4 4 : Y e

10

20

30

40

50

s)、MPU51は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し(ステップS3145)、当該コマンド判定処理を終了する。

【4789】

なお、エンディング演出終了フラグは、図355の副タイマ割込処理でのステップS2707の大当たり遊技演出制御処理において、エンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【4790】

<ステップS3146>

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合(ステップS3144:No)、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する(ステップS3136)。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図350の大当たり遊技制御処理でのステップS2264において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

10

【4791】

MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合(ステップS3146:Yes)、処理をステップS3147に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合(ステップS3146:No)、処理をステップS3148に移行する。

【4792】

<ステップS3147>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合(ステップS3136:Yes)、MPU51は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し(ステップS3147)、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【4793】

<ステップS3148>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合(ステップS3146:No)、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し(ステップS3148)、当該コマンド判定処理を終了する。

【4794】

以上のように、本発明では、例えば、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作手段が、第1状態又は第2状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、本発明では、第1状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第2状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、本発明では、第1状態が発生して所定停止状態に移行される場合に、第2状態が発生して所定停止状態に移行される場合よりも効率のよい遊技を実行可能となる。また、本発明では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、契機によって所定停止状態に実行する遊技を異ならせ、興趣を提供することが可能になる。より具体的には、例えば特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止(いわゆる止め打ち)による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に依りて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第1状態及び第2状態のいずれが発生するかによって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第1状態及び第2状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、本発明では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興趣が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上

30

40

50

させることが可能になる。

【 4 7 9 5 】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定動作制御状態としての大当たり遊技状態において、可変動作部としての開閉扉 3 1 9 が作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 が開放される複数回（本実施形態では 5 回又は 1 6 回）のラウンド遊技が実行される。可変動作部としての開閉扉 3 1 9 の作動状態であるラウンド遊技は、第 1 の条件発生状態としての可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過、又は第 2 の条件発生状態としての可変入賞口 3 1 6 への最大入球数の遊技球の入球（最大数入球）によって終了し、未実行のラウンド遊技が存在する場合には、可変動作部としての開閉扉 3 1 9 が非作動状態とされることで可変入賞口 3 1 6 が閉鎖されるインターバルに移行される。そして、本実施形態では、第 1 の条件発生状態である最大開放時間の経過によりインターバルに移行される場合に、第 2 の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球によりインターバルに移行される場合よりも早く次のラウンド遊技が実行される。一方、ラウンド遊技が終了する場合、遊技盤 3 1 の遊技領域には発射された遊技球が流下している。そのため、最大開放時間の経過によりインターバルに移行されて次のラウンド遊技が早期に開始される場合、先のラウンド遊技の終了時に遊技領域を流下する遊技球が次のラウンド遊技の開始時に入球可能なる。その結果、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了する場合には、遊技領域に発射された遊技球が無駄玉となることが防止される。また、本実施形態では、可変動作部の非作動状態であるインターバルの時間が、可変動作部の作動状態であるラウンド遊技からインターバルに移行された契機が第 1 の条件発生状態であるか第 2 の条件発生状態であるかによって異なる。そのため、所定動作制御状態としての大当たり遊技状態におけるインターバルでは、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、インターバルの継続時間に依りて実行可能になる。そのため、可変動作部の非作動状態であるインターバルでは、止め打ちを行う遊技者にとっては、技術介入性が向上する。また、インターバルでの技術介入性が向上されることで、インターバルにおいて止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を向上させることが可能になる。さらに、第 1 の条件発生状態である最大開放時間の経過及び第 2 の条件発生状態である最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかによって可変動作部の非作動状態であるインターバルの継続時間が異なることで、遊技者は、所定動作制御状態である大当たり遊技状態におけるラウンド遊技において最大開放時間の経過及び最大入球数の遊技球の入球のいずれが発生するかに着目してラウンド遊技を楽しむことができる。このように、本実施形態では、大当たり遊技状態においてラウンド遊技及びインターバルの双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興味が低下し易い大当たり遊技状態での興味が向上させることが可能になる。

【 4 7 9 6 】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ～ 第 7 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 4 7 9 7 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 4 7 9 8 】

[発明の概要]

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【 4 7 9 9 】

[付記 A 1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

10

20

30

40

50

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４８００】

付記Ａ１に係る遊技機では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第１位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第１位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるた

10

20

30

40

50

め、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、当該遊技機では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【4801】

10

[付記B1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段(314, 315)と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選(大当たり抽選)を行う当否抽選手段(41)と、

前記当否抽選手段(41)の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段(341)で実行する1の特定演出を複数の演出表示態様(演出パターン)の中から決定して実行する表示制御手段(51)と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段(341)での前記1の特定演出の表示中に動作する可動手段(37)の1の可動態様(可動態様A~D)を複数のの中から決定して実行する可動制御手段(51)と、

20

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段(51)は、所定の作動条件の成立(SP発展、SP非発展、SPSP発展、SPSP非発展、16R確変昇格、16R確変非昇格)に基づいて、前記複数のの中から決定された前記1の可動態様(可動態様A~D)に対応して設定した特定情報(駆動データ1~5)に基づいて前記可動手段(37)に一連の特定動作(例えば上下動、往復動作)を行わせるものであり、

前記可動手段(37)は、前記一連の特定動作において初期位置側である第1位置(待機位置、中間作動位置1)と、最も可動された位置である第2位置(作動位置)との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第1位置(作動位置)又は前記第1位置の近傍(中間作動位置1)に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

30

前記可動制御手段(51)は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立(駆動データ1に基づく全ての処理の終了、ボタン操作)しているか否かを判定する判定手段(51)と、

前記判定手段(51)に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第1位置又は前記第1位置の近傍に位置する前記可動手段(37)を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段(51)と、

を備え、

前記一連の特定動作を実行する期間として、第1の期間(例えばボタン操作によって駆動データ1による動作が終了)と、前記第1の期間より長時間の第2の期間(例えば全ての処理の実行によって駆動データ1による動作が終了)とを含むことを特徴とする遊技機

40

【4802】

付記B1に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作を実行する期間として、第1の期間と、第1の期間より長時間の第2の期間とを含む。即ち、付記B1に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも2種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも2種類の態様が設定されることで、可動手段による一連の特定動作の動作時間に応じて、遊技者に対して種々の情報(例えば表示演出)を提供することが可能になる。例えば

50

、一連の特定動作を第1の期間より実行することで遊技者に有利な情報（例えばプレミアの表示演出）を提供し、一連の特定動作を第2の期間より実行することで遊技者に不利な情報（例えばデフォルトの表示演出）を提供することが可能になる。その結果、遊技者は、一連の特定動作が実行される期間に着目し、有利な情報が提供されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【4803】

[付記C1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（314, 315）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（41）と、

前記当否抽選手段（41）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（341）で実行する1の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（51）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（341）での前記1の特定演出の表示中に動作する可動手段（37）の1の可動態様（可動態様A～D）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（51）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（51）は、所定の作動条件の成立（SP発展、SP非発展、SPSP発展、SPSP非発展、16R確変昇格、16R確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記1の可動態様（可動態様A～D）に対応して設定した特定情報（駆動データ1～5）に基づいて前記可動手段（37）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（37）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第1位置（待機位置、中間作動位置1）と、最も可動された位置である第2位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第1位置（作動位置）又は前記第1位置の近傍（中間作動位置1）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（51）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ1に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（51）と、

前記判定手段（51）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第1位置又は前記第1位置の近傍に位置する前記可動手段（37）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（51）と、

を備え、

前記可動手段（37）が前記第2位置側に可動されている期間として、第1の期間（駆動データ1の処理No.03、No.06）と、前記第1の期間より長時間の第2の期間（駆動データ1の処理No.11、No.15）とを含むことを特徴とする遊技機。

【4804】

付記C1に係る遊技機では、可動手段が第2位置側に可動されている期間として、第1の期間と、第1の期間より長時間の第2の期間とを含む。即ち、付記C1に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第2位置側に位置されている期間が異なる少なくとも2種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第2位置側に位置されている期間が異なる少なくとも2種類の態様が設定されることで、可動手段が第2位置側に可動されている期間に応じて、異なる態様で可動手段を可動させることができる。これにより、一連の特定動作における可動手段の動作を多様化することが可能になる。そして、可動手段が演出目的で可動される場合には、その演出性を高めることが可能になるため、遊技の興味が向上される。

【4805】

[付記D1]

10

20

30

40

50

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（314，315）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（41）と、

前記当否抽選手段（41）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（341）で実行する1の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（51）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（341）での前記1の特定演出の表示中に動作する可動手段（37）の1の可動態様（可動態様A～D）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（51）と、

を備える遊技機であって、

10

前記可動制御手段（51）は、所定の作動条件の成立（SP発展、SP非発展、SPSP発展、SPSP非発展、16R確変昇格、16R確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記1の可動態様（可動態様A～D）に対応して設定した特定情報（駆動データ1～5）に基づいて前記可動手段（37）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（37）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第1位置（待機位置、中間作動位置1）と、最も可動された位置である第2位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第1位置（作動位置）又は前記第1位置の近傍（中間作動位置1）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

20

前記可動制御手段（51）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ1に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（51）と、

前記判定手段（51）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第1位置又は前記第1位置の近傍に位置する前記可動手段（37）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（51）と、

を備え、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第1の制御（SP発展、SPSP発展、16R確変昇格）と、前記第1の制御とは異なる第2の制御（SP非発展、SPSP非発展、16R確変非昇格）と、を実行可能であり、

30

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、前記第1の制御及び前記第2の制御のいずれの場合であっても、前記可動手段（37）が前記第1位置側に位置された状態で開始されることを特徴とする遊技機。

【4806】

付記D1に係る遊技機では、一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、第1の制御、及び第1の制御とは異なる第2の制御のいずれの場合であっても、可動手段が第1位置側に位置された状態で開始される。一方、一連の特定動作の終了条件が成立している場合には、第1位置又は第1位置の近傍に位置する可動手段を可動停止して一連の特定動作が終了される。つまり、一連の特定動作を終了する場合の可動手段の位置と、一連の特定動作の終了後に実行される第1の制御及び第2の制御の開始位置が、いずれも第1位置側となる。そのため、一連の特定動作が終了した場合に、その後の可動手段に対する制御が第1の制御及び第2の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動手段に対する制御を開始させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、一連の特定動作から、第1の制御又は第2の制御によって実行される次動作に移行させることができる。

40

【4807】

[付記E1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（314，315）と、

50

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記一連の特定動作の前記終了条件の少なくとも１つは、遊技者の所定の遊技操作（操作ボタンの操作）に基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機。

【４８０８】

付記Ｅ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも１つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものである。このように、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも１つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものであることで、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合であっても、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合、終了条件の成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立した場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、一連の特定動作の終了条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【４８０９】

[付記Ｆ１]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

10

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

20

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御は、前記可動手段（３７）とは異なる制御対象（図柄表示部３４１、表示演出）を含むことを特徴とする遊技機。

30

【４８１０】

付記Ｆ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含む。このように、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の一連の特定動作の終了後に、可動手段とは異なる制御対象において可動手段によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動手段の動作を見逃した場合や、可動手段の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動手段とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、付記Ｆ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動手段の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【４８１１】

[付記Ｇ１]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定し

50

て実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

10

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

20

を備え、

前記可動制御手段（５１）は、前記一連の特定動作において前記可動手段（３７）の前記第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことを特徴とする遊技機。

【４８１２】

付記Ｇ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しない。このように、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことで、可動手段が第２位置側に可動させたときに終了条件が成立していると判断されることが防止される。そのため、可動手段が第２位置側に可動されているときに、可動手段の一連の特定動作が終了されることが防止されるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

30

【４８１３】

[付記Ａ１]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、

40

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４、３１５）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特

50

図大当たり遊技)を実行する特別遊技実行手段(41)と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数(例えば1000回)になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態(b時短遊技状態)を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路(392)を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段(37)と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段(382)と、特定入球領域(383)とを備える第2入球手段(38)と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段(41)と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技(V入賞大当たり遊技)を実行する特定期間遊技実行手段(41)と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態(例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態)である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態(b時短遊技状態)に前記制御状態を変更することを特徴とする遊技機。

【4814】

付記A1に係る遊技機では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第2制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

【4815】

[付記B1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段(32)を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技(左打ちでの遊技)と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技(右打ちでの遊技)と、を実行可能であり、

図柄(特図、飾り図柄)の変動遊技(特図遊技)を実行可能な表示手段(362、363、341)と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段(314、315)と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段(315b)と、

前記変動遊技の結果が所定結果(大当たり)である場合に利益遊技として特別遊技(特図大当たり遊技)を実行する特別遊技実行手段(41)と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数(例えば1000回)になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態(b時短遊技状態)を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路(392)を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段(37)と、

10

20

30

40

50

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第2入球手段（38）と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（41）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（V入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（41）と、

を備え、

当該遊技機は、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態（例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態（b時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（101）を備え、

前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特別遊技を実行する場合は特別信号（大当たり信号1）を出力し、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は前記特別信号を出力しないことを特徴とする遊技機。

【4816】

付記B1に係る遊技機では、遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特別遊技を実行する場合は特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は特別信号を出力しない。このように、遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特別遊技を実行する場合は特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は特別信号を出力しないことで、遊技場のホールコンピュータは、特別信号に基づいて、特別遊技が実行されていること、及び特別遊技が実行された回数を把握することが可能になると共に、特定期間遊技を実行する場合は特別信号が出力されないことで、特別遊技が実行された回数に特定期間遊技の加算されることが防止される。これにより、遊技機の上部などに設置される、いわゆるデータ表示器において、特定期間遊技の実行回数を反映しない特別遊技の正確な実行回数を表示することが可能になる。

【4817】

[付記C1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（32）を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（362、363、341）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（314、315）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（315b）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（41）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば1000回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（b時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路（392）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段（37）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第2入球手段（38）と、

10

20

30

40

50

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第 2 入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（41）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（V入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（41）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態（例えば b 時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態（b 時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報を前記表示手段で表示する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【4818】

付記 C 1 に係る遊技機では、第 2 入球手段の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報が、図柄の変動遊技を実行可能な表示手段で表示される。即ち、付記 C 1 に係る遊技機では、特定期間遊技の実行が終了した場合には、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応した第 2 制御状態であること示す遊技状態情報が、図柄の変動遊技を実行可能な表示手段で表示される。これにより、遊技者が者は、特定遊技状態に対応した第 2 制御状態であること、即ち特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に特定遊技状態が発生可能な状態であることを把握することができる。

【4819】

[付記 D 1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（32）を備え、

第 1 方向に遊技球を発射して行う第 1 の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に遊技球を発射して行う第 2 の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（362、363、341）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（314、315）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（315b）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（41）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば 1000 回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（b 時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の流路（392）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第 1 入球手段（37）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第 2 入球手段（38）と、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第 2 入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（41）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（V入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（41）と、

を備え、

10

20

30

40

50

当該遊技機は、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態（例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態（b時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（101）を備え、

前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号を出力することを特徴とする遊技機。

【4820】

付記D1に係る遊技機では、遊技機の外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号を出力する。このように、遊技機の外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号（V入賞大当たり遊技信号）を出力することで、遊技場のホールコンピュータは、識別信号に基づいて、特定期間遊技が実行されること、及び特定期間遊技の実行回数を把握することができる。

10

【4821】

[付記E1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（32）を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

20

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（362、363、341）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（314、315）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（315b）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（41）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば1000回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（b時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

30

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路（392）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段（37）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第2入球手段（38）と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（41）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（V入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（41）と、

40

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態（例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態（b時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記特別遊技において特定の開閉状態となる入球手段として、前記第2入球手段とは異なる第3入球手段（316）を備えることを特徴とする遊技機。

【4822】

付記E1に係る遊技機では、利益遊技としての特別遊技において特定の開閉状態となる

50

入球手段として、第2入球手段とは異なる第3入球手段を備える。ここで、第2入球手段は、特定入球領域を備えるものであり、この特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特定期間遊技が実行される契機を与える。即ち、付記E1に係る遊技機では、特別遊技において開閉される第3入球手段が、特定期間遊技が実行される契機を与える第2入球手段とは異なるものとして設けられる。そのため、特別遊技によって特定期間遊技とは異なる遊技利益を遊技者に付与することが可能になる。また、第3入球手段が第2入球手段とは異なることで、特別遊技と特定期間遊技とを独立して実行することが可能であるため、特別遊技と特定期間遊技とを同時に実行し、これとは逆に特別遊技と特定期間遊技とを同時に実行しない遊技性を実現することが可能になる。例えば、特定期間遊技の実行中での特別遊技の実行を可能とする一方で、特別遊技の実行中での特定期間遊技の実行を不能とすることができる。

10

【4823】

[付記F1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段(32)を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技(左打ちでの遊技)と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技(右打ちでの遊技)と、を実行可能であり、

図柄(特図、飾り図柄)の変動遊技(特図遊技)を実行可能な表示手段(362、363、341)と、

20

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段(314、315)と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段(315b)と、

前記変動遊技の結果が所定結果(大当たり)である場合に利益遊技として特別遊技(特図大当たり遊技)を実行する特別遊技実行手段(41)と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数(例えば1000回)になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態(b時短遊技状態)を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路(392)を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段(37)と、

30

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段(382)と、特定入球領域(383)とを備える第2入球手段(38)と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段(41)と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技(V入賞大当たり遊技)を実行する特定期間遊技実行手段(41)と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態(例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態)である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態(b時短遊技状態)に前記制御状態を変更し、

40

前記所定遊技状態において、前記特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が前記特定球数よりも少なくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【4824】

付記F1に係る遊技機では、所定遊技状態において、第1入球手段に遊技球が入球可能な特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が特定球数よりも少なくなるように構成されている。ここで、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御

50

状態に変更されるのは、利益遊技としての特定期間遊技が終了した場合であり、この特定期間遊技は、特定の流路を流下した遊技球が第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて第 2 入球手段の開閉手段が開放されることで、開閉手段の開放中に第 2 入球手段の特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される。そのため、補助手段の制御状態が第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更させるために特定期間遊技を実行させるためには、特定の流路に向けて遊技球を発射して第 1 入球手段に遊技球を入球させる必要があるが、遊技者の都合によって補助手段の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更する場合に発射した遊技球の数よりも獲得できる遊技球の数が多くなると、特定の流路に向けて遊技球を発射することによって遊技者の持ち球が増加することになり、いわゆる攻略打ちを誘発してしまう。そのため、付記 F 1 に係る遊技機のように、所定遊技状態において、第 1 入球手段に遊技球が入球可能な特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が特定球数よりも少なくなるように構成されていることで、補助手段の制御状態を第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更する場合に発射した遊技球の数よりも獲得できる遊技球の数を少なくすることができるため、いわゆる攻略打ちの誘発が防止される。

【 4 8 2 5 】

[付記 G 1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段 (3 2) を備え、

第 1 方向に遊技球を発射して行う第 1 の遊技 (左打ちでの遊技) と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に遊技球を発射して行う第 2 の遊技 (右打ちでの遊技) と、を実行可能であり、

図柄 (特図、飾り図柄) の変動遊技 (特図遊技) を実行可能な表示手段 (3 6 2、3 6 3、3 4 1) と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段 (3 1 4、3 1 5) と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段 (3 1 5 b) と、

前記変動遊技の結果が所定結果 (大当たり) である場合に利益遊技として特別遊技 (特図大当たり遊技) を実行する特別遊技実行手段 (4 1) と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数 (例えば 1 0 0 0 回) になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態 (b 時短遊技状態) を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の流路 (3 9 2) を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第 1 入球手段 (3 7) と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段 (3 8 2) と、特定入球領域 (3 8 3) とを備える第 2 入球手段 (3 8) と、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第 2 入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段 (4 1) と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技 (V 入賞大当たり遊技) を実行する特定期間遊技実行手段 (4 1) と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態 (例えば b 時短遊技状態の終了後の通常遊技状態) である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態 (b 時短遊技状態) に前記制御状態を変更し、

前記利益遊技としての前記特別遊技の実行中に前記第 1 入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して前記第 2 入球手段の前記開閉手段を前記所定期間開放させることがないように設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 8 2 6 】

付記 G 1 に係る遊技機では、利益遊技としての特別遊技の実行中に第 1 入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して第 2 入球手段の開閉手段を所定期間開放させることがないように設定される。このように、利益遊技としての特別遊技の実行中に第 1 入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して第 2 入球手段の開閉手段を所定期間開放させることがないように設定されることで、特別遊技の実行中に第 2 入球手段の特定入球領域に遊技球が入球されることがないため、特別遊技の実行中に利益遊技としての特定期間遊技が実行されることはない。これにより、特別遊技の実行中に特定期間遊技が終了することがないため、特別遊技の実行中に補助手段の制御状態が第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更されることが防止される。

【 4 8 2 7 】

10

[付記 H 1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段 (3 2) を備え、

第 1 方向に遊技球を発射して行う第 1 の遊技 (左打ちでの遊技) と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に遊技球を発射して行う第 2 の遊技 (右打ちでの遊技) と、を実行可能であり、

図柄 (特図、飾り図柄) の変動遊技 (特図遊技) を実行可能な表示手段 (3 6 2、3 6 3、3 4 1) と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段 (3 1 4、3 1 5) と、

20

前記始動条件の成立を補助する補助手段 (3 1 5 b) と、

前記変動遊技の結果が所定結果 (大当たり) である場合に利益遊技として特別遊技 (特図大当たり遊技) を実行する特別遊技実行手段 (4 1) と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数 (例えば 1 0 0 0 回) になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態 (b 時短遊技状態) を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の流路 (3 9 2) を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第 1 入球手段 (3 7) と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段 (3 8 2) と、特定入球領域 (3 8 3) とを備える第 2 入球手段 (3 8) と、

30

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第 2 入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段 (4 1) と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技 (V 入賞大当たり遊技) を実行する特定期間遊技実行手段 (4 1) と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態 (例えば b 時短遊技状態の終了後の通常遊技状態) である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態 (b 時短遊技状態) に前記制御状態を変更し、

40

前記開放実行手段は、前記始動条件の成立に基づいて前記変動遊技を実行している間における前記第 1 入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 2 入球手段の前記開閉手段を前記所定期間開放させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【 4 8 2 8 】

付記 H 1 に係る遊技機では、始動条件の成立に基づいて変動遊技を実行している間における第 1 入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 入球手段の開閉手段を所定期間開放させることが可能である。このように、始動条件の成立に基づいて変動遊技を実行している間における第 1 入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 入球手段の開閉手段を所定期間開放させることが可能であることで、変動遊技の実行中に第 2 入球手段の特定入球領域に遊技球が入球され得るため、変動遊技の実行中に利益遊技としての特定期間遊技が実

50

行され得る。これにより、変動遊技の実行中に特定期間遊技が終了することがあるため、変動遊技の実行中に補助手段の制御状態が第1制御状態から第2制御状態に変更することが可能になる。

【4829】

[付記I1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段(32)を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技(左打ちでの遊技)と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技(右打ちでの遊技)と、を実行可能であり、

10

図柄(特図、飾り図柄)の変動遊技(特図遊技)を実行可能な表示手段(362、363、341)と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段(314、315)と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段(315b)と、

前記変動遊技の結果が所定結果(大当たり)である場合に利益遊技として特別遊技(特図大当たり遊技)を実行する特別遊技実行手段(41)と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数(例えば1000回)になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態(b時短遊技状態)を発生可能な遊技機であって、

20

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路(392)を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段(37)と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段(382)と、特定入球領域(383)とを備える第2入球手段(38)と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段(41)と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技(V入賞大当たり遊技)を実行する特定期間遊技実行手段(41)と、

を備え、

30

当該遊技機は、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態(例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態)である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態(b時短遊技状態)に前記制御状態を変更し、

前記変動遊技の結果が前記所定結果となって前記利益遊技としての前記特別遊技を実行する確率として、第1の確率と、前記第1の確率よりも高確率な第2の確率と、を備え、

前記確率が前記特定期間遊技の実行前において前記第1の確率及び前記第2の確率の一方の確率である場合に、前記確率は、当該特定期間遊技の実行に基づいて、前記一方の確率から、前記第1の確率及び前記第2の確率の前記一方の確率とは異なる他方の確率に変更されることがないように構成されていることを特徴とする遊技機。

40

【4830】

付記I1に係る遊技機では、特定期間遊技の実行前における変動遊技の結果が所定結果となって利益遊技としての特別遊技が実行される確率が、第1の確率及び第1の確率よりも高確率な第2の確率のうち一方の確率である場合に、特定期間遊技の実行に基づいて、当該一方の確率から、第1の確率及び第2の確率の一方の確率とは異なる他方の確率に変更されることがないように構成されている。即ち、付記I1に係る遊技機では、特定期間遊技が実行される前と後とで変動遊技の結果が所定結果となる確率が同一である。このように、特定期間遊技が実行される前と後とで変動遊技の結果が所定結果となる確率が同一であることで、当該確率が、特定期間遊技の終了後に遊技者に有利な第2の確率から、

50

遊技者に不利な低確率の第 1 の確率に変更されることが防止されるため、特定期間遊技の実行によって遊技者が不利益を被ることが防止される。

【 4 8 3 1 】

[付記 A 1]

遊技球を発射可能な発射手段 (3 2) と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄 (普図、特図) を変動表示する表示手段 (3 6 2、3 6 3、3 4 1) と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と (3 1 6)、
を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件 (特図遊技の実行) の成立に基づいて特定情報 (天井発動残回数カウンタ) を更新する更新手段 (4 1) と、

特定の遊技状態 (低確率モード) において、前記特定情報が所定の更新状態 (天井発動残回数カウンタ = 0) となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態 (b 時短遊技状態) を発生させる利益状態発生手段 (4 1) と、

第 1 報知態様 (得表示) 又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様 (損表示) で所定の報知を行う報知制御手段 (5 1) と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定 (特図大当たり抽選) を実行する判定手段 (4 1) と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件 (小当たり遊技での V 入賞) が成立した場合に特定の利益 (大当たり遊技) を発生させる利益発生手段 (4 1) と、
を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング (損益分岐点) までは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段 (5 1) を備えたことを特徴とする遊技機。

【 4 8 3 2 】

付記 A 1 に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第 1 報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられる。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第 1 報知態様により報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられることで、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが、所定タイミングに到達する前であるか、特定タイミングに到達して以降であるかを判断することができる。これにより、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、特定判定結果となったことに基づく特定の利益を受けることが有利であるか否か、即ち所定の遊技条件を成立させるか否かを判断することができる。その結果、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けられるかを選択することができるため、自身によって有利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けられる可能性がある。従って、遊技者は、特定の利益を受けることが不利であると判断される場合に特定の利益を受けることを回避できるため、自身にとって不利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止され

10

20

30

40

50

る。

【 4 8 3 3 】

[付記 B 1]

遊技球を発射可能な発射手段（ 3 2 ）と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（ 3 6 2、 3 6 3、 3 4 1 ）と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（ 3 1 6 ）、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（ 4 1 ）と、
 特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ = 0 ）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ b 時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（ 4 1 ）と、
 第 1 報知態様（得表示）又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（ 5 1 ）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（ 4 1 ）と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技での V 入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（ 4 1 ）と、
 を備え、
 前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段（ 5 1 ）を備え、
 前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第 3 報知態様で報知する手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【 4 8 3 4 】

付記 B 1 に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第 1 報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第 3 報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第 1 報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第 3 報知態様により報知され、特定タイミングにおいて第 2 報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か 3 種類の期間で判断することが可能になる。具体的には、第 1 報知態様の報知タイミング（所定タイミングまでの期間）、第 3 報知態様の報知タイミング（所定タイミングと特定タイミングとの間の期間）、第 2 報知態様の報知タイミング（特定タイミング以降の期間）において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。

【 4 8 3 5 】

ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において

特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第1報知態様から第2報知態様に切り替えられるまでの間において第3報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

10

【4836】

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第3報知態様で報知されることで、第1報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第2報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第1報知態様又は第2報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

20

【4837】

[付記C1]

遊技球を発射可能な発射手段(32)と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域(314, 315)と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄(普図、特図)を変動表示する表示手段(362、363、341)と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と(316)、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件(特図遊技の実行)の成立に基づいて特定情報(天井発動残回数カウンタ)を更新する更新手段(41)と、
 特定の遊技状態(低確率モード)において、前記特定情報が所定の更新状態(天井発動残回数カウンタ=0)となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態(b時短遊技状態)を発生させる利益状態発生手段(41)と、
 第1報知態様(得表示)又は前記第1報知態様とは異なる第2報知態様(損表示)で所定の報知を行う報知制御手段(51)と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定(特図大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件(小当たり遊技でのV入賞)が成立した場合に特定の利益(大当たり遊技)を発生させる利益発生手段(41)と、
 を備え、

30

40

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング(損益分岐点)までは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第

50

2 報知態様に切り替える切替手段（51）を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第3報知態様で報知する手段を備え、

前記第3報知態様は、前記第1報知態様と前記第2報知態様とを切り替えて表示する態様であることを特徴とする遊技機。

【4838】

付記C1に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第1報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第3報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第1報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第3報知態様により報知され、特定タイミングにおいて第2報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か3種類の期間で判断することが可能になる。具体的には、第1報知態様の報知タイミング（所定タイミングまでの期間）、第3報知態様の報知タイミング（所定タイミングと特定タイミングとの間の期間）、第2報知態様の報知タイミング（特定タイミング以降の期間）において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。

10

20

【4839】

ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第1報知態様から第2報知態様に切り替えられるまでの間において第3報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

30

40

【4840】

特に、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第3報知態様として第1報知態様と第2報知態様とが切り替えて報知されることで、第1報知態様に対応する恩恵状況と第2報知態様に対応する恩恵状況との間であることが明確化することが可能になる。これにより、特定判定結果となることに基づく恩恵を受けること、及び特定判定結果となることに基づく恩恵を受けることなく、特定情報が所定の更新状態となることに基づく恩恵を受けることのいずれが有利であるかが判断し難い状況であることを、より確実に遊技者に把握させることが可能になる。

【4841】

50

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第3報知態様で報知されることで、第1報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第2報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第1報知態様又は第2報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

10

【4842】

[付記D1]

遊技球を発射可能な発射手段(32)と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域(314, 315)と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄(普図、特図)を変動表示する表示手段(362, 363, 341)と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と(316)、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件(特図遊技の実行)の成立に基づいて特定情報(天井発動残回数カウンタ)を更新する更新手段(41)と、
 特定の遊技状態(低確率モード)において、前記特定情報が所定の更新状態(天井発動残回数カウンタ=0)となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態(b時短遊技状態)を発生させる利益状態発生手段(41)と、
 第1報知態様(得表示)又は前記第1報知態様とは異なる第2報知態様(損表示)で所定の報知を行う報知制御手段(51)と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定(特図大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件(小当たり遊技でのV入賞)が成立した場合に特定の利益(大当たり遊技)を発生させる利益発生手段(41)と、
 を備え、
 前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング(損益分岐点)までは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段(51)を備え、
 前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第3報知態様で報知する手段を備え、
 前記第3報知態様は、特定の可動物(39)が前記表示手段の表示面と重複するように可動される態様であることを特徴とする遊技機。

20

30

40

【4843】

付記D1に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第1報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第3報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第1報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第3報知態様により報知され、特定タイミングにおいて第2報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か3種類の期間で判断するこ

50

とが可能になる。具体的には、第1報知態様の報知タイミング（所定タイミングまでの期間）、第3報知態様の報知タイミング（所定タイミングと特定タイミングとの間の期間）、第2報知態様の報知タイミング（特定タイミング以降の期間）において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。

【4844】

ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第1報知態様から第2報知態様に切り替えられるまでの間において第3報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

【4845】

特に、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第3報知態様として特定の可動物が表示手段の表示面と重複するように可動されることで、可動物の可動によって、第1報知態様に対応する恩恵状況と第2報知態様に対応する恩恵状況との間であることが明確化することが可能になる。これにより、特定判定結果となることに基づく恩恵を受けること、及び特定判定結果となることに基づく恩恵を受けることなく、特定情報が所定の更新状態となることに基づく恩恵を受けることのいずれが有利であるかが判断し難い状況であることを、より確実に遊技者に把握させることが可能になる。

【4846】

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第3報知態様で報知されることで、第1報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第2報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第1報知態様又は第2報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

【4847】

[付記E1]

遊技球を発射可能な発射手段（32）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（314, 315）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示す

10

20

30

40

50

る表示手段（362、363、341）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（316）、
を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（41）と、

特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝0）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（b時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（41）と、

第1報知態様（得表示）又は前記第1報知態様とは異なる第2報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（51）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（41）と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのV入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（41）と、

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段（51）を備え、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に前記第2報知態様が表示された場合、前記特定の利益を発生させることなく前記所定の図柄の新たな変動表示を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【4848】

付記E1に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第2報知態様で表示された場合、特定の利益を発生させることなく所定の図柄の新たな変動表示を実行可能である。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第2報知態様で表示された場合、特定の利益を発生させることなく所定の図柄の新たな変動表示を実行可能であることで、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させなかった場合には、その後も、変動表示における更新条件の成立に基づいて特定情報を更新することができる。その結果、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させないことで、特定情報の更新を継続して特定情報を所定の更新状態とすることが可能になる。これにより、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してから、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが可能になるため、遊技者にとって不利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けることを遊技者の意図により回避し、意に反するタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【4849】

[付記F1]

遊技球を発射可能な発射手段（32）と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（314、315）と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（362、363、341）と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（316）、
を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（41）と、

特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動

10

20

30

40

50

残回数カウンタ = 0) となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態 (b 時短遊技状態) を発生させる利益状態発生手段 (4 1) と、

第 1 報知態様 (得表示) 又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様 (損表示) で所定の報知を行う報知制御手段 (5 1) と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定 (特図大当たり抽選) を実行する判定手段 (4 1) と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件 (小当たり遊技での V 入賞) が成立した場合に特定の利益 (大当たり遊技) を発生させる利益発生手段 (4 1) と、

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング (損益分岐点) までは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段 (5 1) を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の前記所定の図柄の変動表示中に特別演出を実行することを特徴とする遊技機。

【 4 8 5 0 】

ここで、前述のように、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。一方、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、特定の利益を発生させるための所定の遊技条件を成立させることができる期間については、特定の利益を発生させるタイミングの都合上、制約が課せられる。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第 1 報知態様や第 2 報知態様で所定の報知を行う場合、その報知時間についても制約を受ける。その結果、遊技者は、第 1 報知態様や第 2 報知態様で所定の報知が開始されてから比較的短時間で所定の遊技条件を成立させるか否かを判断せざるを得ないため、判断ミスが発生し易く、意に反して自身に不利な状況となりかねない。

【 4 8 5 1 】

これに対して、付記 F 1 に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、変動表示における更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングと、所定タイミングよりも後の特定タイミングとの間の所定の図柄の変動表示中に特別演出が実行される。つまり、所定タイミングと特定タイミングとの間では、所定の判定の結果が特定判定結果となっていない場合であっても、所定の図柄の変動表示中に特別演出が実行される。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となっていないタイミングである所定の図柄の変動表示中において、第 1 報知態様や第 2 報知態様に代えて所定の報知を特別演出によって実行することが可能になる。つまり、所定の図柄の変動表示中に特別演出の実行によって所定の報知を行うことで、遊技者は、所定の判定の結果が特定判定結果となる前に、現在の状況を把握することができる。そのため、遊技者は、所定の図柄の変動表示中に特別演出に基づいて、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させるか否か、即ち特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを事前に判断しておくことが可能になる。これにより、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合での判断ミスが発生し難くなり

10

20

30

40

50

、意に反して自身に不利な状況となることが防止される。

【 4 8 5 2 】

[付記 G 1]

遊技球を発射可能な発射手段（ 3 2 ）と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（ 3 6 2、 3 6 3、 3 4 1 ）と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（ 3 1 6 ）、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（ 4 1 ）と、
 特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ = 0 ）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ b 時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（ 4 1 ）と、
 第 1 報知態様（得表示）又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（ 5 1 ）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（ 4 1 ）と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技での V 入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（ 4 1 ）と、
 を備え、
 前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段（ 5 1 ）を備え、
 前記切替手段（ 5 1 ）によって報知態様が前記第 2 報知態様に切り替えられた後は、少なくとも前記特定の利益が発生するまでは前記第 1 報知態様に切り替わることがないことを特徴とする遊技機。

【 4 8 5 3 】

付記 G 1 に係る遊技機では、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられた後は、少なくとも特定の利益が発生するまでは第 1 報知態様に切り替わることがない。ここで、例えば、所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが遊技者にとって有利な場合に第 1 報知態様で所定の報知を行う一方、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが遊技者にとって有利な場合に第 2 報知態様で所定の報知を行う場合、特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられた後に第 1 報知態様で所定の報知が行われると、即ち遊技者に有利な報知態様から遊技者に不利な報知態様に切り替えられると、遊技者が混乱しかねず、また所定の遊技条件を成立させるほうが有利であるにも関わらず所定の遊技条件を成立させないという遊技者の判断ミスを誘発しかねないため、遊技者の利益を十分に確保できない。これに対して、特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられた後は、少なくとも特定の利益が発生するまでは第 1 報知態様に切り替わることがないことで、遊技者は、有利であることを特定の利益が受けるまで継続して把握できるため、遊技者が混乱することもなく、遊技者が不測の不利益を受けることが防止される。

【 4 8 5 4 】

[付記 H 1]

10

20

30

40

50

遊技球を発射可能な発射手段（32）と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（314、315）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（362、363、341）と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（316）、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（41）と、
 特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ＝0）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（b時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（41）と、
 第1報知態様（得表示）又は前記第1報知態様とは異なる第2報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（51）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）を実行する判定手段（41）と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技でのV入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（41）と、
 を備え、
 前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段（51）を備え、
 前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数（天井発動残回数カウンタの初期値）は、複数の更新回数の中から抽選で1の更新の回数決定されることを特徴とする遊技機。

【4855】

付記H1に係る遊技機では、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数が、複数の更新回数の中から抽選で1の更新の回数決定される。このように、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数が、複数の更新回数の中から抽選で1の更新の回数決定されることで、所定の利益状態が発生されるタイミングが画一的ではなくなる。これにより、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が把握し難くなる。そのため、特定情報が更新された回数がクリアされか否か、例えば遊技ホール側が遊技機のRAMクリアや大当たり確率を規定する設定値の変更を行ったか否かを遊技者が把握し難くなるため、RAMクリアや設定値の変更の有無が遊技者に把握されることに起因する遊技機の稼働率の低下が防止される。また、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が把握し難くなることで、所定の利益状態を発生させるために必要な所定の図柄の変動表示回数が少ない遊技機を狙った、いわゆるハイエナ行為の対象となることが抑制される。加えて、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が把握し難くなることで、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合の所定の報知が第2報知態様に切り替えるタイミングも把握し難くなる。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の報知が第2報知態様に切り替えられることに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技への興味や興味が向上される。

【4856】

[付記A1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、
 遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

10

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

20

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

30

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示することを特徴とする遊技機。

【4857】

付記A1に係る遊技機では、所定遊技状態中に第1の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第2の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

40

【4858】

また、付記A1に係る遊技機では、所定遊技状態にける特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示が表示される。そのため、特別遊技状態が1回発生される場合だけでなく、一連の有利遊技状態として複数回の特別遊技状態が実行される場合にも、特定演出表示が表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって1回の特別遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、1回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回

50

の特別遊技状態が発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、一連の有利遊技状態が発生した場合の利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【4859】

[付記A2]

前記複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される前記特別遊技状態の終了時又は終了後に、前記特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示を実行することを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

10

【4860】

付記A2に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される特別遊技状態の終了時又は終了後に、特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行される。このように、複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される特別遊技状態の終了時又は終了後に、特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行されることで、報知表示に基づいて一連の有利遊技状態が終了することを認識可能であると共に、複数回の特別遊技状態での結果を、一連の有利遊技状態での結果であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、1回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に満足感を与えることが可能になる。

20

【4861】

[付記A3]

前記特定演出表示の開始後に前記特別条件の成立に基づく前記特別遊技状態の発生が起きない場合は、前記所定状態における前記特別遊技状態の終了時又は終了後に前記特定演出表示を終了する場合に前記対応する報知表示を実行する付記A2に記載の遊技機。

【4862】

付記A3に係る遊技機では、特定演出表示の開始後に特別条件の成立に基づく特別遊技状態の発生が起きない場合は、所定状態における特別遊技状態の終了時又は終了後に特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行される。このように、特定演出表示の開始後に特別条件の成立に基づく特別遊技状態の発生が起きない場合は、所定状態における特別遊技状態の終了時又は終了後に特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行されることで、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態の発生しない場合（1回しか特別遊技状態の発生しない、いわゆる単発）であっても、報知表示に基づいて一連の有利遊技状態が終了することを認識可能となる。

30

【4863】

[付記B1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

40

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立

50

した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限度数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記複数回の特別遊技状態は、第1の特別遊技状態と、前記第1の特別遊技状態とは異なる第2の特別遊技状態と、を含み、

前記特定演出表示手段は、前記特定演出表示として特定の演出画像（ステージ演出、出玉表示）を、前記第1の特別遊技状態の期間と、前記第1の特別遊技状態と前記第2の特別遊技状態との間の非特別遊技状態（特図遊技が実行される遊技状態、小当たり遊技状態）の期間と、前記第2の特別遊技状態の期間と、の間で継続して表示することを特徴とする遊技機。

【4864】

付記B1に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される一連の有利遊技状態において、特定演出表示として特定の演出画像が、第1の特別遊技状態の期間と、第1の特別遊技状態と第2の特別遊技状態との間の期間と、第2の特別遊技状態の期間と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態では、複数回の特別遊技状態の間で非特別遊技状態が発生する場合であっても、非特別遊技状態の期間において、特定の演出画像によって特別遊技状態が継続しているように見せかけることができる。

【4865】

[付記C1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを

10

20

30

40

50

行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置 37）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限度数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

10

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

20

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記第1の入球手段が前記受入非許可状態となる上限個数（例えば1個）より、前記第2の入球手段の開閉動作が終了となる前記所定の複数の遊技球の入球の方が多数（例えば4個）であることを特徴とする遊技機。

30

【4866】

付記C1に係る遊技機では、第1の入球手段が受入非許可状態となる上限個数より、第2の入球手段の開閉動作が終了となる所定の複数の遊技球の入球の方が多数である。このように、第1の入球手段が受入非許可状態となる上限個数より、第2の入球手段の開閉動作が終了となる所定の複数の遊技球の入球の方が多数であることで、第1の入球手段の一度の受入許可状態での第1の入球手段への入球数よりも、第2の入球手段の一度の開閉動作による第2の入球手段への入球のほうが多くなる。その結果、所定遊技状態での特定の特典結果の発生期待度が低くなるために、第2の入球手段への遊技球の入球によって必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態が実行される特定遊技状態が発生し難い一方で、特定遊技状態が発生した場合に第2の入球手段への遊技球の入球によって複数回の特別遊技状態が発生され得る。つまり、所定遊技状態から特定遊技状態に移行され難い反面、特定遊技状態に移行された場合に特別遊技状態の発生によって遊技者が多くの利益を獲得可能な遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

40

【4867】

[付記D1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

50

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

10

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

20

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

30

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記特定演出表示手段が前記特定演出表示を実行する場合に、その間に実行される前記特定遊技状態の実行回数が異なる（例えば2回～4回）ように構成されていることを特徴とする遊技機。

【4868】

付記D1に係る遊技機では、特定演出表示が実行される場合に、その間に実行される特定遊技状態の実行回数が異なるように構成されている。そのため、遊技者は、有利遊技状態において特定遊技状態が何回実行されるかを予測し難く、その結果、有利遊技状態において最大限の利益（例えば出玉）が得られること、より多くの利益が得られることに期待しつつ、有利遊技状態での遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【4869】

[付記E1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可

50

状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記複数回の特別遊技状態は、第1の特別遊技状態と、前記第1の特別遊技状態の次に発生される第2の特別遊技状態と、を含み、

前記特別遊技状態を実行する場合に、遊技者に前記所定の発射操作を要求する要求表示（右打ち表示）を実行する要求表示実行手段を備え、

前記要求表示は、前記第1の特別遊技状態と、前記第1の特別遊技状態と前記第2の特別遊技状態（第2特図遊技状態、小当たり遊技状態）との間と、前記第2の特別遊技状態と、に渡って継続して表示されることを特徴とする遊技機。

【4870】

付記E1に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される一連の有利遊技状態において、所定の発射操作を要求する要求表示が、第1の特別遊技状態と、第1の特別遊技状態と第2の特別遊技状態との間と、第2の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態では、第1の特別遊技状態と第2の特別遊技状態との間で特別遊技状態以外の遊技状態が発生する場合であっても、特別遊技状態以外の遊技状態において、要求表示によって特別遊技状態が発生しているように見せかけることができる。これにより、一連の有利遊技状態が特別遊技状態以外の遊技状態を含む場合であっても、遊技者に、特別遊技状態が発生した場合の利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【4871】

また、一連の有利遊技状態において要求表示が継続して表示されることよって、遊技者

10

20

30

40

50

は一連の有利遊技状態において要求表示に従って所定の発射操作を行うべきであることを理解できる。そのため、遊技者が一連の有利遊技状態において所定の発射操作を行わないことによる遊技者に対する不利益の発生、即ち特別遊技状態での利益（例えば多量の出玉）を獲得できない不利益や、第2の入球手段への遊技球の入球によっても特別条件が成立しないことでの特別遊技状態の不発生の不利益が発生することを防止することができる。

【4872】

[付記F1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記特別条件は、特別入球領域（可変入賞装置38のV入賞口383）に遊技球が入球（V入賞）することを少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【4873】

付記F1に係る遊技機では、第2の入球手段の開放作動中での遊技球の入球を契機として成立し得る遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための特別条件が、特別入球領域への遊技球の入球を少なくとも含む。即ち、遊技者は、特別入球領域に遊技球を入球させ

て特別条件を成立させることで特別遊技状態を発生させることができる。このように、第2の入球手段の開放作動中での遊技球の入球を契機として成立し得る遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための特別条件が、特別入球領域への遊技球の入球を少なくとも含むことで、特別遊技状態を発生させるための特別条件が明確化されると共に、遊技者は、特別入球領域に遊技球が入球可能な発射操作を行うだけで、特別条件を成立させて特別遊技状態を発生させることが可能となる。そのため、特別条件が成立せずに特別遊技状態が発生しないという不利益が生じることが防止される。

【 4 8 7 4 】

[付記 G 1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル 2 2）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート 3 5 3）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材 3 9 A の開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材 3 9 A の閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口 3 9 1）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口 3 1 5）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置 3 7）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU 4 1）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口 3 1 5 の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口 3 1 5 への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU 4 1）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材 3 9 B の開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材 3 9 B の閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置 3 8 のV入賞口 3 8 3 への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU 4 1）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU 5 1）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示する前記特定演出表示の実行中に行われる最後の前記特別遊技状態の終了時又は終了後に前記一連の有利遊技状態を終了させる場合、前記一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示（総出玉表示（出玉結果表示））を実行することを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 4 8 7 5 】

付記 G 1 に係る遊技機では、一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示の実行中に行われる最後の特別遊技状態の終了時又は終了後に、一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示が実行される。このように、一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示の実行中に行われる最後の特別遊技状態の終了時又は終了後に、一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示が実行されることで、複数回の特別遊技状態での結果を、1回の特別遊技状態での結果であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、1回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に満足感を与えることが可能になる。

10

【 4 8 7 6 】

[付記 G 2]

前記一連の有利遊技状態中に発生した前記特別遊技状態の数に応じた表示を行う手段を備えることを特徴とする付記 G 1 に記載の遊技機。

【 4 8 7 7 】

付記 G 2 に係る遊技機では、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数に応じた表示が行われる。このように、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数に応じた表示が行われることで、当該表示に基づいて、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数（いわゆるラッシュ状態の連荘数）を把握することができる。

20

【 4 8 7 8 】

[付記 H 1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル 2 2）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第 3 ルート 3 5 3）と、
を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の閉鎖状態）とに状態が可変可能な第 1 の入球手段（第 1 入賞口 3 9 1）と、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 2 入賞口 3 1 5）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第 2 の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置 3 7）と、を備えた遊技機であって、

30

所定遊技状態（a 時短遊技状態）中に前記第 1 の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果が c 時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c 時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（M P U 4 1）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c 時短遊技状態、第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態）において特定の切替条件（c 時短遊技状態の終了条件、例えば第 2 入賞口 3 1 5 への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（M P U 4 1）と、

40

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第 2 の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第 2 の入球手段を開放作動させる作動手段（第 2 開閉部材 3 9 B の開放機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第 2 開閉部材 3 9 B の閉鎖機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V 入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（M P U 4 1）と、

50

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記特別条件が成立することに基づく前記特別遊技状態を実行する場合に、前記特別遊技状態において付与する価値（大当たり遊技のラウンド遊技数）を複数の中からランダムに決定する手段を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【4879】

付記H1に係る遊技機では、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を実行する場合に、特別遊技状態において付与する価値が複数の中からランダムに決定される。このように、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を実行する場合に、特別遊技状態において付与する価値が複数の中からランダムに決定されることで、特別遊技状態が実行される場合に、遊技者は、大きな価値が付与されることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。特に、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態が1回の特別遊技状態であるかのように見せ掛ける場合、複数回の特別遊技状態の結果の合計が、大きな価値であることを期待しつつ遊技を実行することができる

20

【4880】

[付記A1]

遊技球を1球ずつ流入させる流入部（371）と、

所定条件（a時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1動作手段（372）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段とは異なる第2動作手段（39A）に所定の動作（第2入賞口315Aの開放作動）を実行させ得る契機となる第1入球部（376A）と、

前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部（376Aa）と、

30

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段及び前記第2動作手段とは異なる第3動作手段（39B）に少なくとも特定の動作（第2入賞口315Bの開放作動）を実行させ得る契機となる第2入球部（376B）と、

前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部（376Ba）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（374）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替える切替手段（可動誘導部374の駆動制御（処理））を備え、

40

前記第3動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第2動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であることを特徴とする遊技機。

【4881】

付記A1に係る遊技機では、所定条件の成立により第1動作手段が動作される場合、第1動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第1入球部に誘導する第1状態となっている誘導手段が、第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替えられる。そのため、第1動作手段の動作により流入部から遊技球

50

が流入した場合、先に第 1 入球部に所定数の遊技球が入球し、その後に、第 2 入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第 1 動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第 2 動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第 3 動作手段の特定の動作が実行され得る。

【 4 8 8 2 】

また、付記 A 1 に係る遊技機では、第 3 動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第 2 動作手段の配設位置よりも、垂直方向の上方側である。そのため、所定条件の成立により第 1 動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に垂直方向の下方側第 2 動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、垂直方向の上方側の第 3 動作手段の特定の動作が実行され得る。

10

【 4 8 8 3 】

このような遊技機では、前述のような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【 4 8 8 4 】

[付記 B 1]

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部 (3 7 1) と、
 所定条件 (a 時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり) が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 動作手段 (3 7 2) と、
 前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 動作手段とは異なる第 2 動作手段 (3 9 A) に所定の動作 (第 2 入賞口 3 1 5 A の開放作動) を実行させ得る契機となる第 1 入球部 (3 7 6 A) と、
 前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部 (3 7 6 A a) と、
 前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 動作手段及び前記第 2 動作手段とは異なる第 3 動作手段 (3 9 B) に少なくとも特定の動作 (第 2 入賞口 3 1 5 B の開放作動) を実行させ得る契機となる第 2 入球部 (3 7 6 B) と、
 前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部 (3 7 6 B a) と、
 前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段 (3 7 4) と、
 を備えた遊技機であって、

20

本遊技機は、

30

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第 2 入球部への入球が可能な第 2 状態に切り替える切替手段 (可動誘導部 3 7 4 の駆動制御 (処理)) を備え、

前記第 3 動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 2 動作手段の配設位置よりも遊技球の流下方向における上流側であることを特徴とする遊技機。

【 4 8 8 5 】

付記 B 1 に係る遊技機では、所定条件の成立により第 1 動作手段が動作される場合、第 1 動作手段が動作することで流入部から流入した遊技球を第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている誘導手段が、第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として、切替手段によって第 1 入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ第 2 入球部への入球が可能な第 2 状態に切り替えられる。そのため、第 1 動作手段の動作により流入部から遊技球が流入した場合、先に第 1 入球部に所定数の遊技球が入球し、その後に、第 2 入球部に遊技球が入球される。その結果、所定条件の成立により第 1 動作手段が動作されることで流入部から遊技球が流入した場合、先に第 2 動作手段の所定の動作が実行され得り、その後に、第 3 動作手段の特定の動作が実行され得る。

40

【 4 8 8 6 】

また、付記 B 1 に係る遊技機では、第 3 動作手段の配設位置が、当該遊技機を正面視した状態において第 2 動作手段の配設位置よりも、遊技球の流下方向における上流側である。そのため、所定条件の成立により第 1 動作手段が動作されることで流入部から遊技球が

50

流入した場合、先に遊技球の流下方向の下流側の第2動作手段の所定の動作が実行され得り、その後、遊技球の流下方向の上流側の第3動作手段の特定の動作が実行され得る。

【4887】

このような遊技機では、前述のような遊技部材の配置により、遊技者の識別性又は視認性を高め、効率良く遊技を行うことが可能となる。

【4888】

[付記B2]

前記第2動作手段と、前記第3動作手段とは、当該遊技機の正面視において、前後方向に位置ずれて配置されていることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【4889】

付記B2に係る遊技機では、第2動作手段と第3動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれて配置されている。このように、第2動作手段と第3動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれて配置されていることで、第2動作手段及び第3動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第2動作手段と第3動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【4890】

[付記B3]

前記第2動作手段の前記所定の動作と、前記第3動作手段の前記特定の動作とは、異なる動作態様であることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【4891】

付記B3に係る遊技機では、第2動作手段の所定の動作と第3動作手段の特定の動作とが異なる動作態様である。このように、第2動作手段の所定の動作と第3動作手段の特定の動作とが異なる動作態様であることで、第2動作手段及び第3動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第2動作手段と第3動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【4892】

[付記B4]

前記流入部から流入して前記第1入球部及び前記第2入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口（378）を備えることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【4893】

付記B4に係る遊技機では、流入部から流入して第1入球部及び第2入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備える。このように、流入部から流入して第1入球部及び第2入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備えることで、遊技盤に遊技球が不要に滞留することを防止することが可能になる。例えば、流入部から過剰数の遊技球が入球した場合や、誘導手段が第1状態でも第2状態でもない状態である場合であっても、第1入球部及び第2入球部に遊技球入球しなかった遊技球を排出口から排出できる。これにより、イレギュラーな事態が発生した場合における流入部や、第1入球部及び第2入球部の周辺での球詰まりを防止することができる。

【4894】

[付記B5]

10

20

30

40

50

前記流入部から流入した遊技球が前記第2入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段(373C, 373D)が設けられていることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【4895】

付記B5に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球が第2入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球が第2入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第2入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。例えば、流入部から流入した遊技球を第1入球部に誘導する第1状態となっている誘導手段を、第1入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第2状態に切り替えてから第2入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第2入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第2入球部に遊技球が入球せずに第3動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

10

【4896】

[付記B6]

前記流入部から流入した遊技球を、前記流入部から前記第2入球部の配設位置までの複数の流路のうち1の流路に振り分ける振分手段が設けられていることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

20

【4897】

付記B6に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球を流入部から第2入球部の配設位置までの複数の流路のうち1の流路に振り分ける振分手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球を流入部から第2入球部の配設位置までの複数の流路のうち1の流路に振り分ける振分手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第1入球部の配設位置に到達するまでの時間と、第2入球部の配設位置に到達するまでの時間とに差異を設けることが可能になる。例えば流路のうち1の流路が、第1入球部の配置位置に遊技球が到達可能な他の流路に比べて、遊技球の移動速度が小さい場合には、第2入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第1入球部に誘導する第1状態となっている誘導手段を、第1入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、振分手段を設けることによって、誘導手段を第2状態に切り替えてから第2入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第2入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第2入球部に遊技球が入球せずに第3動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

30

【4898】

[付記B7]

発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤(31)の形成された遊技領域に進入する遊技機であって、

40

前記第3動作手段は、前記第2動作手段よりも前記所定位置に近い位置に配設されていることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【4899】

付記B7に係る遊技機では、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第3動作手段が第2動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されているので、遊技において遊技者は効率よく遊技を行うことができる。具体的には、例えば発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第3動作手段が第2動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されていることで、所定位置から第3動作手段までの遊技球の移動距離(移動時間)を、所定位置から第2動作手

50

段までの遊技球の移動距離（移動時間）に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入部から流入した遊技球が第2入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第1入球部に誘導する第1状態となっている誘導手段を、第1入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第2状態に切り替えてから第2入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第2入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第2入球部に遊技球が入球せずに第3動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【4900】

10

[付記C1]

遊技球を1球ずつ流入させる流入部（371）と、

所定条件（a時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1動作手段（372）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段とは異なる第2動作手段（39A）に所定の動作（第2入賞口315Aの開放作動）を実行させ得る契機となる第1入球部（376A）と、

前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部（376Aa）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段及び前記第2動作手段とは異なる第3動作手段（39B）に少なくとも特定の動作（第2入賞口315Bの開放作動）を実行させ得る契機となる第2入球部（376B）と、

20

前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部（376Ba）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（374）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替える切替手段（可動誘導部374の駆動制御（処理））を備え、

30

前記第3動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第2動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記第2動作手段と、前記第3動作手段とは、当該遊技機の正面視において、前後方向に位置ずれて配置されていることを特徴とする遊技機。

【4901】

付記C1に係る遊技機では、第2動作手段と第3動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれて配置されている。このように、第2動作手段と第3動作手段とが当該遊技機の正面視において前後方向に位置ずれて配置されていることで、第2動作手段及び第3動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第2動作手段と第3動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積（正面視面積）を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

40

【4902】

[付記D1]

遊技球を1球ずつ流入させる流入部（371）と、

所定条件（a時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1動作手段（372）と、

50

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段とは異なる第2動作手段(39A)に所定の動作(第2入賞口315Aの開放作動)を実行させ得る契機となる第1入球部(376A)と、

前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部(376Aa)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段及び前記第2動作手段とは異なる第3動作手段(39B)に少なくとも特定の動作(第2入賞口315Bの開放作動)を実行させ得る契機となる第2入球部(376B)と、

前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部(376Ba)と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段(374)と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替える切替手段(可動誘導部374の駆動制御(処理))を備え、

前記第3動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第2動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記第2動作手段の前記所定の動作と、前記第3動作手段の前記特定の動作とは、異なる動作態様であることを特徴とする遊技機。

【4903】

付記D1に係る遊技機では、第2動作手段の所定の動作と第3動作手段の特定の動作とが異なる動作態様である。このように、第2動作手段の所定の動作と第3動作手段の特定の動作とが異なる動作態様であることで、第2動作手段及び第3動作手段の形状や動作態様の多様性が高くなる。これにより、第2動作手段と第3動作手段とを配置するために必要なスペースを小さくすることが可能になるため、遊技演出を実行可能の演出手段のためのスペースを大きく確保することが可能になる。例えば、液晶表示器などの表示装置において遊技演出が実行される場合には、表示装置の表示面積(正面視面積)を大きく確保でき、可動役物部材において遊技演出が実行される場合には、可動役物部材を大きくしたり可動役物部材の可動範囲を大きく確保したりすることが可能になる。

【4904】

[付記E1]

遊技球を1球ずつ流入させる流入部(371)と、

所定条件(a時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり)が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第1動作手段(372)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段とは異なる第2動作手段(39A)に所定の動作(第2入賞口315Aの開放作動)を実行させ得る契機となる第1入球部(376A)と、

前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部(376Aa)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段及び前記第2動作手段とは異なる第3動作手段(39B)に少なくとも特定の動作(第2入賞口315Bの開放作動)を実行させ得る契機となる第2入球部(376B)と、

前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部(376Ba)と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段(374)と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第2入球部への入球が可能な第2状態に切り

10

20

30

40

50

替える切替手段（可動誘導部 374 の駆動制御（処理））を備え、

前記第 3 動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 2 動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記流入部から流入して前記第 1 入球部及び前記第 2 入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口（378）を備えることを特徴とする遊技機。

【4905】

付記 E 1 に係る遊技機では、流入部から流入して第 1 入球部及び第 2 入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備える。このように、流入部から流入して第 1 入球部及び第 2 入球部のいずれにも入球しなかった遊技球が入球可能な排出口を備えることで、遊技盤に遊技球が不要に滞留することを防止することが可能になる。例えば、流入部から過剰数の遊技球が入球した場合や、誘導手段が第 1 状態でも第 2 状態でもない状態である場合であっても、第 1 入球部及び第 2 入球部に遊技球入球しなかった遊技球を排出口から排出できる。これにより、イレギュラーな事態が発生した場合における流入部や、第 1 入球部及び第 2 入球部の周辺での球詰まりを防止することができる。

【4906】

[付記 F 1]

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部（371）と、

所定条件（a 時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり）が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 動作手段（372）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 動作手段とは異なる第 2 動作手段（39A）に所定の動作（第 2 入賞口 315A の開放作動）を実行させ得る契機となる第 1 入球部（376A）と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部（376Aa）と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 動作手段及び前記第 2 動作手段とは異なる第 3 動作手段（39B）に少なくとも特定の動作（第 2 入賞口 315B の開放作動）を実行させ得る契機となる第 2 入球部（376B）と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部（376Ba）と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段（374）と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第 2 入球部への入球が可能な第 2 状態に切り替える切替手段（可動誘導部 374 の駆動制御（処理））を備え、

前記第 3 動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 2 動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記流入部から流入した遊技球が前記第 2 入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段（373C, 373D）が設けられていることを特徴とする遊技機。

【4907】

付記 F 1 に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球が第 2 入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球が第 2 入球部の配設位置に到達するまでの流路に遊技球の流下速度を減速するための減速手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第 2 入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。例えば、流入部から流入した遊技球を第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている誘導手段を、第 1 入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第 2 入球部への入球が可能な第 2 状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第 2 状態に切り替えてから第 2 入球部の配設位置に遊技球を到達

10

20

30

40

50

させることができるため、より確実に第 2 入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第 2 入球部に遊技球が入球せずに第 3 動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【 4 9 0 8 】

[付記 G 1]

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部 (3 7 1) と、

所定条件 (a 時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり) が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 動作手段 (3 7 2) と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 動作手段とは異なる第 2 動作手段 (3 9 A) に所定の動作 (第 2 入賞口 3 1 5 A の開放作動) を実行させ得る契機となる第 1 入球部 (3 7 6 A) と、

前記第 1 入球部への遊技球の入球を検出するための第 1 検出部 (3 7 6 A a) と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第 1 動作手段及び前記第 2 動作手段とは異なる第 3 動作手段 (3 9 B) に少なくとも特定の動作 (第 2 入賞口 3 1 5 B の開放作動) を実行させ得る契機となる第 2 入球部 (3 7 6 B) と、

前記第 2 入球部への遊技球の入球を検出するための第 2 検出部 (3 7 6 B a) と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段 (3 7 4) と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている前記誘導手段を、前記第 1 入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第 1 入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第 2 入球部への入球が可能な第 2 状態に切り替える切替手段 (可動誘導部 3 7 4 の駆動制御 (処理)) を備え、

前記第 3 動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第 2 動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

前記流入部から流入した遊技球を、前記流入部から前記第 2 入球部の配設位置までの複数の流路のうちの 1 の流路に振り分ける振分手段が設けられていることを特徴とする遊技機。

【 4 9 0 9 】

付記 G 1 に係る遊技機では、流入部から流入した遊技球を流入部から第 2 入球部の配設位置までの複数の流路のうちの 1 の流路に振り分ける振分手段が設けられている。このように、流入部から流入した遊技球を流入部から第 2 入球部の配設位置までの複数の流路のうちの 1 の流路に振り分ける振分手段が設けられていることで、流入部から流入した遊技球が第 1 入球部の配設位置に到達するまでの時間と、第 2 入球部の配設位置に到達するまでの時間とに差異を設けることが可能になる。例えば流路のうちの 1 の流路が、第 1 入球部の配置位置に遊技球が到達可能な他の流路に比べて、遊技球の移動速度が小さい場合には、第 2 入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第 1 入球部に誘導する第 1 状態となっている誘導手段を、第 1 入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第 2 入球部への入球が可能な第 2 状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、振分手段を設けることによって、誘導手段を第 2 状態に切り替えてから第 2 入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第 2 入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第 2 入球部に遊技球が入球せずに第 3 動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【 4 9 1 0 】

[付記 H 1]

遊技球を 1 球ずつ流入させる流入部 (3 7 1) と、

所定条件 (a 時短遊技状態における普図当たり抽選での普図当たり) が成立した場合に、前記流入部へ遊技球が流入するように動作可能な第 1 動作手段 (3 7 2) と、

10

20

30

40

50

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段とは異なる第2動作手段(39A)に所定の動作(第2入賞口315Aの開放作動)を実行させ得る契機となる第1入球部(376A)と、

前記第1入球部への遊技球の入球を検出するための第1検出部(376Aa)と、

前記流入部から流入した遊技球が入球することに基づいて、前記第1動作手段及び前記第2動作手段とは異なる第3動作手段(39B)に少なくとも特定の動作(第2入賞口315Bの開放作動)を実行させ得る契機となる第2入球部(376B)と、

前記第2入球部への遊技球の入球を検出するための第2検出部(376Ba)と、

前記流入部から流入した遊技球の進行に作用して遊技球を所定流路に誘導する誘導手段(374)と、

を備えた遊技機であって、

本遊技機は、

前記流入部から流入した遊技球を前記第1入球部に誘導する第1状態となっている前記誘導手段を、前記第1入球部に所定数の遊技球が入球することを契機として前記第1入球部への遊技球の入球が不能であり、かつ前記第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替える切替手段(可動誘導部374の駆動制御(処理))を備え、

前記第3動作手段の配設位置は、当該遊技機を正面視した状態において、前記第2動作手段の配設位置よりも垂直方向の上方側であり、

発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤(31)の形成された遊技領域に進入する遊技機であって、

前記第3動作手段は、前記第2動作手段よりも前記所定位置に近い位置に配設されていることを特徴とする遊技機。

【4911】

付記H1に係る遊技機では、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第3動作手段が第2動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されているので、遊技において遊技者は効率よく遊技を行うことができる。具体的には、例えば、発射された遊技球が所定位置を超えた場合に遊技盤の形成された遊技領域に進入し、第3動作手段が第2動作手段よりも所定位置に近い位置に配設されていることで、所定位置から第3動作手段までの遊技球の移動距離(移動時間)を、所定位置から第2動作手段までの遊技球の移動距離(移動時間)に比べて長く設定される。そのため、所定位置を超えて流入部から流入した遊技球が第2入球部の配設位置に到達するまでの時間を長く確保することが可能になる。そのため、流入部から流入した遊技球を第1入球部に誘導する第1状態となっている誘導手段を、第1入球部への遊技球の入球が不能で、かつ第2入球部への入球が可能な第2状態に切り替えるまでの時間を長く確保できる。これにより、減速手段での遊技球の流下速度の減速によって、誘導手段を第2状態に切り替えてから第2入球部の配設位置に遊技球を到達させることができるため、より確実に第2入球部に遊技球を入球させることができる。その結果、第2入球部に遊技球が入球せずに第3動作手段の特定の動作が実行されないことに起因する不利益の発生が防止される。

【4912】

[付記A1]

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段(41)と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段(361, 362)と、

前記当否抽選の結果が特定結果(大当たり)であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態(大当たり遊技状態)を実行する特定遊技状態実行手段(41)と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素(341, 39等)を用いて変動演出を行う演出実行手段(51)と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力(NFC通信又はBluetooth

10

20

30

40

50

h 通信での無線入力)が可能な入力手段(192, 193)と、
を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、

所定の待機状態(NFC通信待機状態)において、所定の検出対象(スマートフォン等)が所定の検出部(192)に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態(NFC通信によるスマートフォンSP等の検出状態)となる検出手段(190)を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部(192B)に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報(192BaのNFC接続情報)を出力する出力手段(190)を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報(Bluetooth接続情報)の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報(カスタム一覧情報など)に関する情報(設定内容、履歴情報など)の入力及び出力が可能となるように構成されたことを特徴とする遊技機。

【4913】

付記A1に係る遊技機では、所定の検出対象(スマートフォン等)が検出されることで第1の入力状態となった場合に出力される複数の情報(192BaのNFC接続情報)に対応した所定の情報(Bluetooth接続情報)の入力を検知することで第2の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素(図柄表示部341等)での変動演出の設定可能情報に関する情報(遊技設定等要求、遊技設定完了)の入力及び出力が可能である。このように、所定の検出対象が検出されることで第1の入力状態となった場合に出力される複数の情報に対応した所定の情報の入力を検知することで第2の入力状態が発生した場合に、検知された検出対象が所定の検出対象(例えばスマートフォンなどの携帯通信端末)であることを特定できる。また、第2の入力状態が発生した場合に、複数の演出要素での変動演出の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能であることで、特定された所定の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力及び出力が可能になる。その結果、遊技者による所定の検出対象(例えばスマートフォンなどの携帯通信端末)に対する操作によって複数の演出要素での変動演出の設定(カスタム)を簡易な操作によって実行することが可能になる。

【4914】

[付記B1]

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段(41)と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段(361, 362)と、

前記当否抽選の結果が特定結果(大当たり)であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態(大当たり遊技状態)を実行する特定遊技状態実行手段(41)と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素(341, 39等)を用いて変動演出を行う演出実行手段(51)と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力(NFC通信又はBluetooth通信での無線入力)が可能な入力手段(192, 193)と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態(NFC通信待機状態)において、所定の検出対象(スマートフォン等)が所定の検出部(192)に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態(NFC通信によるスマートフォンSP等の検出状態)となる検出手段(190)を備え、

本遊技機は、

10

20

30

40

50

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部(192B)に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報(192BaのNFC接続情報)を出力する出力手段(190)を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報(Bluetooth接続情報)の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報(カスタム一覧情報など)に関する情報(設定内容、履歴情報など)の入力及び出力が可能となるように構成され、

前記第2の入力状態が発生した場合に、前記所定の待機状態において前記第1の入力状態が発生した場合に出力した前記複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【4915】

付記B1に係る遊技機では、第2の入力状態が発生した場合に、所定の待機状態において第1の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備える。このように、第2の入力状態が発生した場合に、所定の待機状態において第1の入力状態が発生した場合に出力した複数の情報が出力されることを抑制する抑制手段を備えることで、複数の検出対象との間で設定可能情報に関する情報の入力又は出力が可能となることが抑制できる。そのため、設定可能情報に関する情報の入力又は出力が可能となる所定の検出対象を1つに限定することが可能になる。

【4916】

[付記C1]

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段(41)と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段(361, 362)と、

前記当否抽選の結果が特定結果(大当たり)であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態(大当たり遊技状態)を実行する特定遊技状態実行手段(41)と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素(341, 39等)を用いて変動演出を行う演出実行手段(51)と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力(NFC通信又はBluetooth通信での無線入力)が可能なる入力手段(192, 193)と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態(NFC通信待機状態)において、所定の検出対象(スマートフォン等)が所定の検出部(192)に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態(NFC通信によるスマートフォンSP等の検出状態)となる検出手段(190)を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部(192B)に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報(192BaのNFC接続情報)を出力する出力手段(190)を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報(Bluetooth接続情報)の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報(カスタム一覧情報など)に関する情報(設定内容、履歴情報など)の入力及び出力が可能となるように構成され、

前記第1の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで前記所定の情報の入力が検出されなかった場合に、前記第2の入力状態を発生させるためには再度前記第1の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【4917】

付記C1に係る遊技機では、第1の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで所

50

定の情報の入力が発見されなかった場合に、第2の入力状態を発生させるためには再度第1の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備える。このように、第1の入力状態が発生してから規定期間が経過するまで所定の情報の入力が発見されなかった場合に、第2の入力状態を発生させるためには再度第1の入力状態を発生させることが必要な状態を発生させる手段を備えることで、第1の入力状態を発生させる検出対象が発見された場合であっても、発見された検出対象が第2の入力状態を発生させる可能性が低いものである場合、他の適切な検出対象によって第1の入力状態の発生及び第2の入力状態の発生が阻害され、即ち他の適切な検出対象との間の設定可能情報に関する情報の入力及び出力が阻害されることが防止される。

【4918】

10

[付記D1]

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段(41)と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段(361, 362)と、

前記当否抽選の結果が特定結果(大当たり)であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態(大当たり遊技状態)を実行する特定遊技状態実行手段(41)と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素(341, 39等)を用いて変動演出を行う演出実行手段(51)と、

20

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力(NFC通信又はBluetooth通信での無線入力)が可能な入力手段(192, 193)と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態(NFC通信待機状態)において、所定の検出対象(スマートフォン等)が所定の検出部(192)に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態(NFC通信によるスマートフォンSP等の検出状態)となる検出手段(190)を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部(192B)に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報(192BaのNFC接続情報)を出力する出力手段(190)を備え、

30

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報(Bluetooth接続情報)の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報(カスタム一覧情報など)に関する情報(設定内容、履歴情報など)の入力及び出力が可能となるように構成され、

前記第2の入力状態が発生した場合に、特定の入力の発生に基づいて強制的に前記第2の入力状態を終了させる終了入力手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【4919】

付記D1に係る遊技機では、第2の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第2の入力状態を終了させる終了入力手段を備える。このように、第2の入力状態が発生した場合に、特定の入力を行うことで強制的に第2の入力状態を終了させる終了入力手段を備えることで、第2の入力状態を発生させた検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力を不能とすることができる。これにより、

40

第2の入力状態を発生させたにも関わらず設定可能情報に関する情報の入力及び出力が行われない状況にある検出対象との情報の入出力を不能として、新たな第1の入力状態の発生、ひいては新たな第2の入力状態の発生が可能となるため、強制終了された検出対象とは別の検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力可能になる。

【4920】

[付記E1]

50

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はBluetooth通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、

を備えた遊技機であって、

前記入力手段は、

所定の待機状態（ＮＦＣ通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（１９２）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（ＮＦＣ通信によるスマートフォンＳＰ等の検出状態）となる検出手段（１９０）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第１の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（１９２Ｂ）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（１９２ＢａのＮＦＣ接続情報）を出力する出力手段（１９０）を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Bluetooth接続情報）の入力を検出した第２の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、

前記第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には前記第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【４９２１】

付記Ｅ１に係る遊技機では、第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備える。このように、第２の入力状態を終了する場合に所定の条件を満たしていない場合には第２の入力状態を発生させないように制限する制限手段を備えることで、第２の入力状態を発生させた検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力が不能とされた場合に、当該検出対象によって第１の入力状態が発生されることが防止される。そのため、当該検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力が不能とされた後に、新たな検出対象によって第１の入力状態及び第２入力状態を発生させることが可能となり、当該検出対象とは別の検出対象との設定可能情報に関する情報の入力及び出力可能になる。

【４９２２】

[付記Ｆ１]

所定の抽選条件が成立したか否かを判断する判断手段により、前記所定の抽選条件が成立したと判断されることに基づいて、当否抽選を実行する当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選の結果に基づいて、所定期間の変動表示を実行する変動表示手段（３６１，３６２）と、

前記当否抽選の結果が特定結果（大当たり）であった場合に実行される特定の表示結果を表示する特定の変動表示の終了後に特定遊技状態（大当たり遊技状態）を実行する特定遊技状態実行手段（４１）と、

前記所定期間の変動表示中に複数の演出要素（３４１，３９等）を用いて変動演出を行う演出実行手段（５１）と、

前記演出実行手段に対して遊技者による所定の入力（ＮＦＣ通信又はBluetooth通信での無線入力）が可能な入力手段（１９２，１９３）と、

を備えた遊技機であって、
前記入力手段は、

所定の待機状態（NFC通信待機状態）において、所定の検出対象（スマートフォン等）が所定の検出部（192）に対して所定の距離まで近接又は当接した場合に所定の検出状態（NFC通信によるスマートフォンSP等の検出状態）となる検出手段（190）を備え、

本遊技機は、

前記検出手段が前記所定の検出状態となった第1の入力状態が発生した場合に、所定の記憶部（192B）に記憶された情報であって前記演出実行手段に関連した複数の情報（192BaのNFC接続情報）を出力する出力手段（190）を備え、

前記出力された前記複数の情報に対応した所定の情報（Bluetooth接続情報）の入力を検出した第2の入力状態が発生した場合に、前記演出実行手段における所定の設定可能情報（カスタム一覧情報など）に関する情報（設定内容、履歴情報など）の入力及び出力が可能となるように構成され、

前記第2の入力状態において、前記第1の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【4923】

付記F1に係る遊技機では、第2の入力状態において、第1の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備える。このように、第2の入力状態において、第1の入力状態が発生した場合に特定情報を出力する出力手段を備えることで、第2の入力状態を発生させた先の検出対象とは別の検出対象が第1の入力状態を発生させた場合に、先の検出対象に特定情報を出力して特定可能情報に関する情報の入力及び出力を不能とすることを確認することが可能になる。これにより、特定情報を出力して先の検出対象に確認をとった上で、特定可能情報に関する情報の入力及び出力を可能とする検出対象を、先の検出対象から別の検出対象に切り替えることが可能になる。

【4924】

[付記A1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉319）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（MPU41）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第1状態（可変入賞口316の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第1状態とは異なる第2状態（可変入賞口316への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第1状態が発生した場合、又は前記第2状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉319の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第1状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第2状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成されたことを特徴とする遊技機。

【4925】

10

20

30

40

50

付記 A 1 に係る遊技機では、特定遊技状態において所定動作状態とされた所定動作手段が、第 1 状態又は第 2 状態が発生した場合に所定停止状態に移行される。そして、当該遊技機では、第 1 状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合に、第 2 状態が発生して所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。即ち、当該遊技機では、所定停止状態の時間が、所定動作状態から所定停止状態に移行された契機によって異なる。そのため、特定遊技状態における所定停止状態では、遊技球の打ち出しの停止（いわゆる止め打ち）による遊技球の無駄打ちの防止を、移行契機によって異なる当該所定停止状態の継続時間に応じて実行可能になる。これにより、止め打ちを行う遊技者にとっては所定停止状態での技術介入性の向上より遊技性が高められる。また、所定停止状態での技術介入性が向上されることで、所定停止状態において止め打ちを行わずに遊技球の打ち出しを継続していた遊技者に対して、止め打ちという技術介入に対する興味を抱かせることが可能になる。さらに、第 1 状態及び第 2 状態のいずれが発生するかによって所定停止状態の継続時間が異なることで、遊技者は、特定遊技状態における所定動作状態において第 1 状態及び第 2 状態のいずれが発生するかに着目して所定動作状態を楽しむことができる。このように、当該遊技機では、特定遊技状態において所定動作状態及び所定停止状態の双方における遊技性を向上させることができるため、単調で興味が低下し易い特定遊技状態での興趣を向上させることが可能になる。

10

【 4 9 2 6 】

[付記 A 2]

20

前記第 2 状態は、前記第 1 状態よりも遊技者にとって有利度が高いことを特徴とする付記 1 に記載の遊技機。

【 4 9 2 7 】

付記 A 2 に係る遊技機では、第 2 状態が第 1 状態よりも遊技者にとって有利度が高い。即ち、当該遊技機では、特定遊技状態において、遊技者にとって有利度が低い第 1 状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、遊技者にとって有利度が高い第 2 状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも早く所定動作状態に移行される。これにより、特定遊技状態において、遊技者にとって有利度が低い第 1 状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、遊技者にとって有利度が高い第 2 状態の発生によって所定動作手段が所定停止状態に移行される場合よりも技術介入性が低くなる。その結果、所定停止状態では、遊技者にとって有利度が低い第 1 状態の発生により所定停止状態に移行された場合のほうが、遊技者にとって有利度が高い第 2 状態の発生により所定停止状態に移行された場合に比べて、無駄な遊技球の打ち出し個数の低減が可能になる。

30

【 4 9 2 8 】

[付記 B 1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉 3 1 9）と、

40

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（M P U 4 1）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態（可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方が発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手

50

段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間 A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉 319 の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

本遊技機は、

前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させてから前記所定動作手段を前記所定動作状態に移行させるまでの間に、前記第 2 状態が発生させた入賞と同様に所定の入賞が検出された場合に、当該検出を無効とする無効手段（MPU 41 による可変入賞口賞球制限フラグのオン）を備えたことを特徴とする遊技機。

10

【4929】

付記 B 1 に係る遊技機では、第 2 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させてから所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの間に、第 2 状態が発生させた入賞と同様に所定の入賞が検出された場合に当該検出が無効とされる。これにより、所定動作状態での過剰入賞が無効とされる。そのため、第 2 状態の発生後の所定停止状態における入賞によって、所定停止状態での入賞検出で新たな第 2 状態が発生される不都合が防止され、また、過剰入賞による賞球の発生が防止される。

20

【4930】

[付記 C 1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉 319）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（MPU 41）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

30

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態（可変入賞口 316 の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（可変入賞口 316 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方が発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間 A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉 319 の復帰制御（処理））を備え、

40

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

本遊技機は、

前記第 2 状態が発生するまでの時間を可変させる可変手段を備え、

第 1 の時間（10 秒以上 15 秒未満）で前記第 2 状態が発生した場合に、前記第 1 の時間よりも短い第 2 の時間（10 秒未満）で前記第 2 状態が発生した場合よりも早く前記所定動作状態に移行させ得る（例えばインターバルパターン 2）ように構成されたことを特徴とする遊技機。

50

【 4 9 3 1 】

付記 C 1 に係る遊技機では、第 1 の時間で第 2 状態が発生した場合に、第 1 の時間よりも短い第 2 の時間で第 2 状態が発生した場合よりも早く所定動作状態に移行させ得るように構成されている。即ち、当該遊技機では、所定動作手段が所定動作状態となった後に第 2 状態が発生するまでの時間が長いと所定動作手段が所定停止状態である時間が短くなり、所定動作手段が所定動作状態となった後に第 2 状態が発生するまでの時間が短いと所定動作手段が所定停止状態である時間が長くなる。これにより、所定動作状態での第 2 状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができ、また、所定動作状態での第 2 状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合と、所定動作状態での第 1 状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合とで、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。

10

【 4 9 3 2 】

[付記 D 1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉 3 1 9）と、

20

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（M P U 4 1）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態（可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方が発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

30

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間 A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉 3 1 9 の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

前記第 1 状態は、前記所定動作手段が予め定められた所定の期間（可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間（規定時間）の経過）、前記所定動作状態を継続した後に発生し得ることを特徴とする遊技機。

40

【 4 9 3 3 】

付記 D 1 に係る遊技機では、第 1 状態が、所定動作手段が予め定められた所定の期間、所定動作状態を継続した後に発生し得る。また、当該遊技機では、特定遊技状態において、第 1 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、第 2 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させる場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、第 1 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合には、所定動作手段が所定停止状態である期間が短く設定される。これにより、所定動作手段が所定の期間、所定動作状態を継続した後に第 1 状態の発生により所定

50

動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である期間と所定動作手段が所定停止状態である期間との合計期間極端に長くなることが防止される。その結果、特定遊技状態の総時間が長くなり過ぎることが防止される。

【 4 9 3 4 】

[付記 D 2]

前記第 2 状態は、前記所定動作状態における前記所定の期間の経過前の所定数（可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大入球数（規定個数）の入賞により発生し得ることを特徴とする付記 D 1 に記載の遊技機。

【 4 9 3 5 】

付記 D 2 に係る遊技機では、第 2 状態が、所定動作状態における所定の期間の経過前の所定数の入賞により発生し得る。即ち、当該遊技機では、第 2 状態が、所定の期間よりも短い期間の経過により発生し得る。これにより、所定動作状態での第 1 状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合と、所定動作状態での第 2 状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合とで、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。

10

【 4 9 3 6 】

[付記 E 1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

20

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉 3 1 9）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（M P U 4 1）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態（可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

30

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間 A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉 3 1 9 の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

40

本遊技機は、

前記特定遊技状態において、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記所定動作手段を前記所定動作状態に移行させるまでの期間を複数の異なる期間（インターバルパターン 2 ~ 5 により規定されるインターバル時間）に変化させ得ることを特徴とする遊技機。

【 4 9 3 7 】

付記 E 1 に係る遊技機では、特定遊技状態において、第 2 状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行された場合に、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの期間を複数の異なる期間に変化させ得る。これにより、所定動作手段が所定動作状態に移

50

行されてから第 2 状態が発生するまでの期間に応じて、所定動作手段が所定停止状態である期間を設定することが可能になる。例えば、所定動作手段が所定動作状態に移行されてから第 2 状態が発生するまでの期間が短いほど所定動作手段が所定停止状態である期間を長く設定（所定動作手段が所定動作状態に移行されてから第 2 状態が発生するまでの期間が長いほど所定動作手段が所定停止状態である期間を短く設定）することができる。そのため、所定動作状態での第 2 状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行した場合、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が所定停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。

10

【 4 9 3 8 】

[付記 E 2]

前記複数の異なる期間のうちの実施される 1 の期間を抽選により決定する手段を備える付記 E 1 に記載の遊技機。

【 4 9 3 9 】

付記 E 2 に係る遊技機では、複数の異なる期間のうちの実施される 1 の期間が抽選により決定される。このように、複数の異なる期間のうちの実施される 1 の期間が抽選により決定されることで、抽選方法の設定に応じて、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの複数の異なる期間のうちの実施される 1 の期間に関し、均一化を図ることが可能であり、これとは逆に偏りを持たせることが可能になる。そのため、所定動作手段を所定動作状態に移行させるまでの期間に関して幅広い設定が可能になり、多様な遊技性の実現が可能となる。

20

【 4 9 4 0 】

[付記 F 1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉 3 1 9）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（M P U 4 1）と、

30

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態（可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方を発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間 A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉 3 1 9 の復帰制御（処理））を備え、

40

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

本遊技機は、

前記特定遊技状態において、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記維持状態実行手段による前記所定停止状態とは異なる特定停止状態（例えばインターバルパターン 3 ~ 5）を実行する実行手段（M P U 4 1）を備

50

えたことを特徴とする遊技機。

【 4 9 4 1 】

付記 F 1 に係る遊技機では、特定遊技状態において、第 2 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、所定動作手段を所定停止状態に維持する維持状態実行手段による所定停止状態とは異なる特定停止状態を実行する実行手段を備える。これにより、当該遊技機では、所定動作手段が所定動作状態である場合に、第 1 状態が発生する場合と第 2 状態が発生する場合とで、所定動作手段を異なる停止状態に移行させることができる。そのため、遊技者は、所定動作手段が所定動作状態である場合に、第 1 状態が発生するか第 2 状態が発生するかに着目して遊技の進行を楽しむことができ、また、所定動作手段が如何なる停止状態に移行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。

【 4 9 4 2 】

また、当該遊技機では、所定停止状態及び特定停止状態との相違を停止状態の期間の相違として設定することが可能である。そのため、例えば、所定動作手段が所定停止状態である場合の停止状態の期間を、所定動作手段が特定停止状態である場合の停止状態の期間よりも短く設定することが可能である。これにより、所定動作手段が所定動作状態である時間と所定動作手段が停止状態である時間との合計時間を一定時間に近づけることができる。その結果、特定遊技状態の総時間が極端に短くなることや、極端に長くなることが防止され、特定遊技状態の総時間を一定時間に近づけることができる。

【 4 9 4 3 】

[付記 G 1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉 3 1 9）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（MPU 4 1）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態（可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方が発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間 A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉 3 1 9 の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

本遊技機は、

前記第 2 状態が発生して前記所定停止状態に移行した後に、前記第 1 状態が発生して前記所定停止状態に移行した場合には実行されない特別演出（インターバル演出パターン 3 ~ 5）を行う特別演出実行手段（MPU 5 1）を備え、

前記特別演出は、当該特別演出の実行中及び実行後に前記所定動作手段が前記所定動作状態に移行されることのない第 1 演出（インターバル演出表示 A）と、当該特別演出の実行後に前記所定動作手段が前記所定動作状態に移行される第 2 演出（インターバル演出表

示 B) と、を少なくとも有することを特徴とする遊技機。

【 4 9 4 4 】

付記 G 1 に係る遊技機では、第 2 状態が発生して所定停止状態に移行した後に、第 1 状態が発生して所定停止状態に移行した場合には実行されない特別演出が実行される。これにより、遊技者は、特別演出が実行されるか否かによって、所定動作状態において第 1 状態及び第 2 状態のいずれが発生したかを把握することができる。そのため、所定停止状態に移行した場合、遊技者に、特別演出が実行されるか否かに着目させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。

【 4 9 4 5 】

また、当該遊技機では、第 2 状態が発生して所定停止状態に移行した後に実行される特別演出が、当該特別演出の実行中及び実行後に所定動作手段が所定動作状態に移行されることのない第 1 演出と、当該特別演出の実行後に所定動作手段が所定動作状態に移行される第 2 演出と、を少なくとも有する。そのため、当該遊技機では、第 2 状態の発生により所定動作手段が所定停止状態に移行された場合、特別演出として、先に、所定動作状態に移行されることのない期間であることを示す第 1 演出が実行され、その後、所定動作状態に移行される可能性があることを示す第 2 演出が実行される。これにより、第 2 状態が発生して特別演出が実行される場合、遊技者に、第 1 演出から第 2 演出に移行されるタイミングに着目させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。

【 4 9 4 6 】

さらに、特別演出として第 1 演出が実行されてから第 2 演出に切り替えられることで、所定動作手段が所定停止状態である場合に遊技球の打ち出しを停止する遊技者からすれば、第 1 演出から第 2 演出への切り替えタイミングを見計らって遊技球の打ち出しを実行することができる。そのため、所定動作手段が所定停止状態である場合での遊技者に、第 1 演出から第 2 演出に移行されるタイミングに着目させつつ、遊技球の打ち出しタイミングを意図させることができるため、所定停止状態での遊技の興趣が向上される結果、特定遊技状態での遊技の興趣が向上される。

【 4 9 4 7 】

[付記 H 1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉 3 1 9）と、

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（MPU 4 1）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第 1 状態（可変入賞口 3 1 6 の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第 1 状態とは異なる第 2 状態（可変入賞口 3 1 6 への遊技球の最大数入球）のいずれか一方が発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第 1 状態が発生した場合、又は前記第 2 状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間 A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉 3 1 9 の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第 1 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態

10

20

30

40

50

に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

本遊技機は、

前記特定遊技状態において、第1の前記所定動作状態（Y回目のラウンド遊技実行状態）において前記第1状態が発生して前記所定停止状態に移行した後に第2の前記所定動作状態（Y+1回目のラウンド遊技実行状態）に移行する場合に、少なくとも前記第1の前記所定動作状態の途中から前記第2の前記所定動作状態の開始後において所定の演出（Y回目のラウンド遊技演出）を継続して実行するように構成されたことを特徴とする遊技機。

【4948】

10

付記H1に係る遊技機では、特定遊技状態において、第1の所定動作状態において第1状態が発生して所定停止状態に移行した後に第2の所定動作状態に移行する場合に、少なくとも第1の所定動作状態の途中から第2の所定動作状態の開始後において所定の演出を継続して実行するように構成されている。即ち、当該遊技機では、第1の所定動作状態において第1状態が発生して所定停止状態に移行した後に第2の所定動作状態に移行する場合、これらの所定動作状態の間の所定停止状態において、所定停止状態に固有の演出が実行されず、第1の所定動作状態において実行された所定の演出が実行されるため、遊技者は、所定停止状態が実行されていることを演出からは把握し難くなる。また、当該遊技機では、特定遊技状態において、第1状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合に、第2状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させる場合よりも早く所定動作状態に移行させるように構成されている。そのため、第1状態の発生により移行される所定停止状態の期間を短く設定する場合、例えば所定停止状態の期間を遊技球の打ち出しを停止する必要が無い程度の期間に設定する場合、遊技者が無駄に止め打ちを行うことが防止され、遊技者に与える不利益を軽減することができる。

20

【4949】

[付記I1]

始動条件の成立に基づいて特定条件が満たされた場合に実行される特定遊技状態（大当たり遊技状態）と、

前記特定遊技状態となった場合に複数回の所定動作状態（ラウンド遊技状態）を実行し得る所定動作手段（開閉扉319）と、

30

前記特定遊技状態に関する制御及び前記所定動作手段の制御を実行する制御手段（MPU41）と、

を備えた遊技機であって、

前記制御手段は、

前記所定動作状態が開始されてから規定期間が経過するまでの間に、前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた第1状態（可変入賞口316の最大開放時間の経過）、又は前記所定動作状態の停止に関連して予め定められた前記第1状態とは異なる第2状態（可変入賞口316への遊技球の最大数入球）のいずれか一方が発生可能に構成され、

前記特定遊技状態において前記所定動作手段が前記所定動作状態となった後に、少なくとも前記第1状態が発生した場合、又は前記第2状態が発生した場合に、前記所定動作手段を所定停止状態（インターバル）に移行させるものであり、

40

前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、少なくとも所定期間（インターバル基本時間A）、前記所定動作手段を前記所定停止状態に維持する維持状態実行手段（開閉扉319の復帰制御（処理））を備え、

前記特定遊技状態において、前記第1状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合に、前記第2状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させる場合よりも早く前記所定動作状態に移行させる（インターバル時間を短く設定する）ように構成され、

本遊技機は、

前記第1状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合であつ

50

ても、前記第 2 状態が発生して前記所定動作手段を前記所定停止状態に移行させた場合であっても、前記維持状態実行手段による前記所定期間（インターバル基本時間 A）の前記所定停止状態を経由するように構成されたことを特徴とする遊技機。

【 4 9 5 0 】

付記 I 1 に係る遊技機では、第 1 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合であっても、第 2 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合であっても、維持状態実行手段による所定期間の所定停止状態を経由するように構成されている。これにより、当該遊技機では、第 1 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合、及び第 2 状態が発生して所定動作手段を所定停止状態に移行させた場合のいずれにおいても、少なくとも所定期間の所定動作手段の所定停止状態が維持される。そのため、所定動作手段の所定停止状態である所定期間において、過剰入賞の有無を検出することができる。その結果、所定期間において検出された入賞を有効とするか無効とするかを設定可能な遊技性が付与される。例えば、第 1 状態の発生により移行された所定停止状態の所定期間において検出された入賞を有効とする一方で、第 2 状態の発生により移行された所定停止状態の所定期間において検出された入賞を無効とする遊技性を付与することができる。これにより、第 1 状態の発生により所定停止状態に移行される場合と、第 2 状態の発生により所定停止状態に移行される場合とで遊技者が獲得できる利益差を軽減することが可能になる。特に、遊技機の出荷時の個体差や遊技機の経年劣化などにより、遊技機間において、所定動作状態での第 1 状態と第 2 状態との発生比率にバラツキがある場合、また遊技者の技量差による所定動作状態での第 1 状態と第 2 状態との発生比率にバラツキがある場合などには、第 1 状態の発生により所定停止状態に移行される場合と、第 2 状態の発生により所定停止状態に移行される場合とで遊技者が獲得できる利益差を軽減することが可能になることの意義は大きい。

10

20

【 符号の説明 】

【 4 9 5 1 】

- 1 0 : 遊技機
- 3 1 : 遊技盤
- 3 1 4 : 第 1 入賞口
- 3 1 5 : 第 2 入賞口
- 3 1 6 : 可変入賞口
- 3 1 7 L , 3 1 7 R : スルーゲート
- 3 4 1 : 図柄表示部
- 4 : 主制御装置
- 4 1 : M P U
- 4 1 1 : R O M
- 4 1 2 : R A M
- 5 : 音声ランプ制御装置
- 5 1 : M P U
- 5 1 1 : R O M
- 5 1 2 : R A M

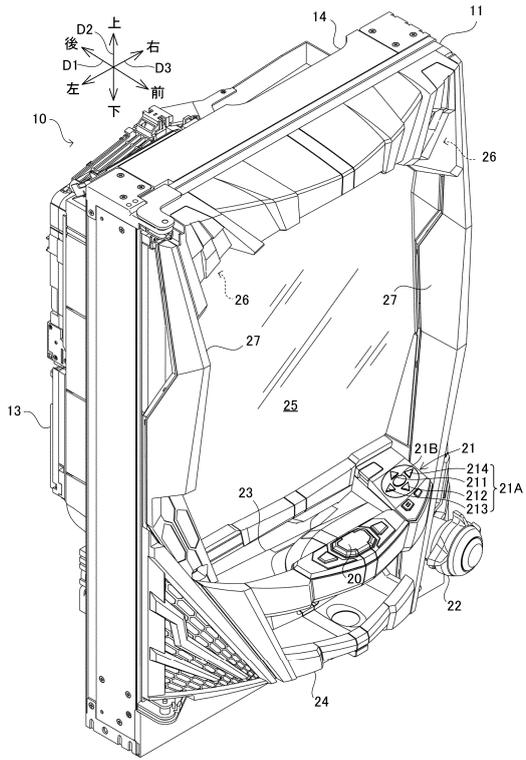
30

40

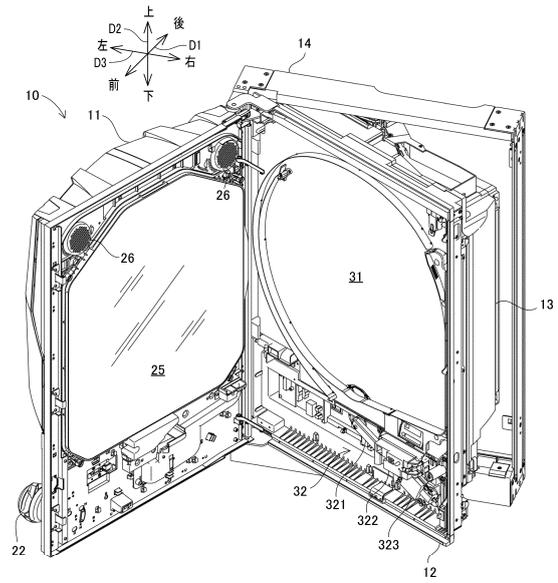
50

【 図面 】

【 図 1 】



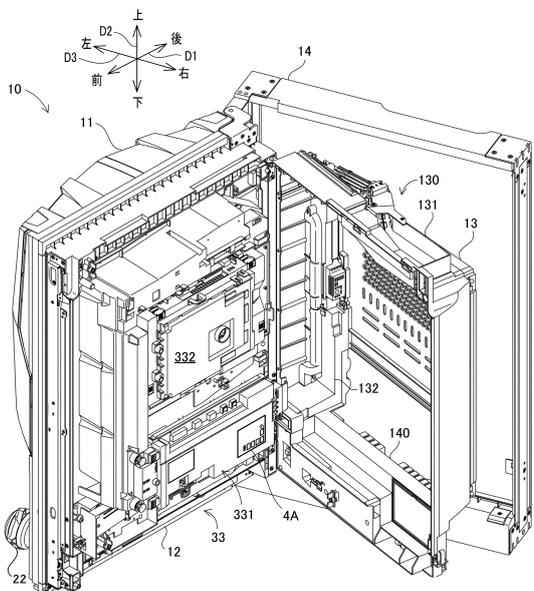
【 図 2 】



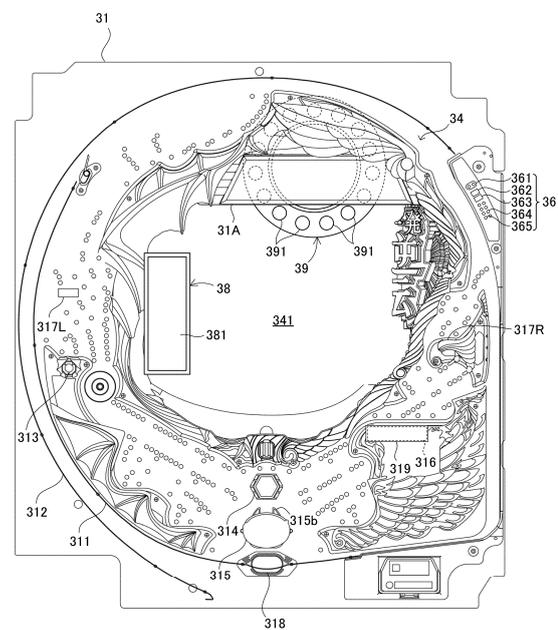
10

20

【 図 3 】



【 図 4 】

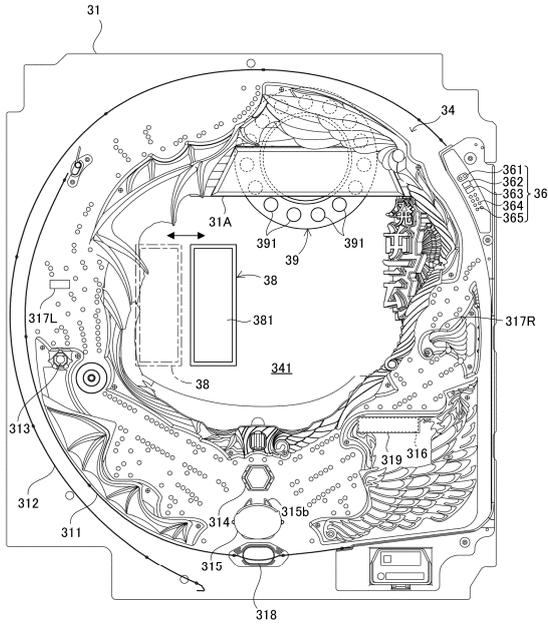


30

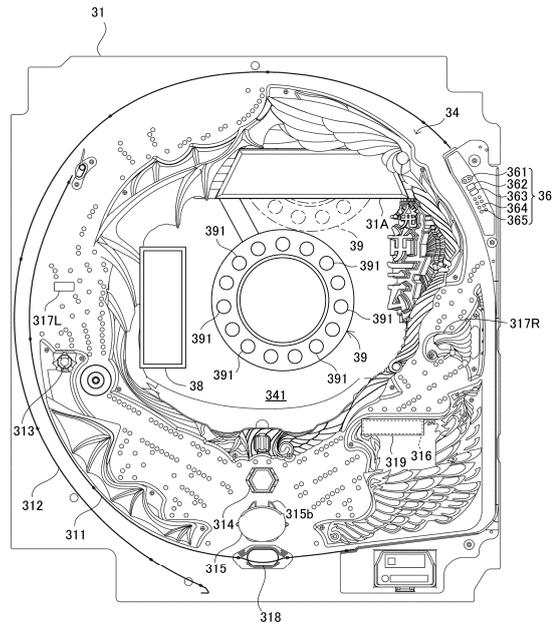
40

50

【図 5】



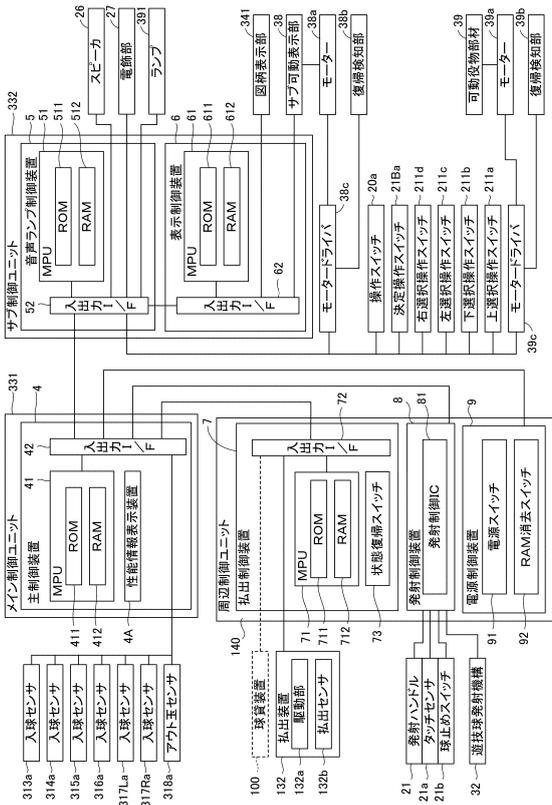
【図 6】



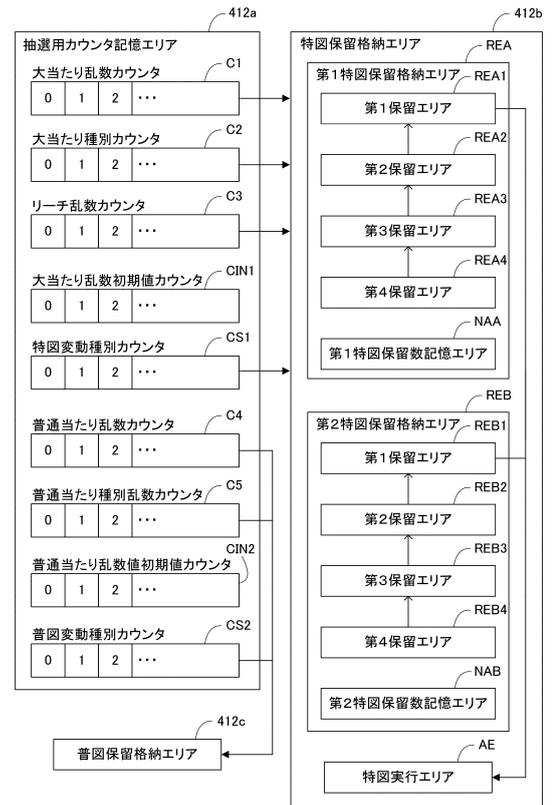
10

20

【図 7】



【図 8】



30

40

50

【 図 9 】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D) 外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

【 図 10 】

通常大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

確変大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01(30s)
10~99	02(60s)
100~199	03(90s)

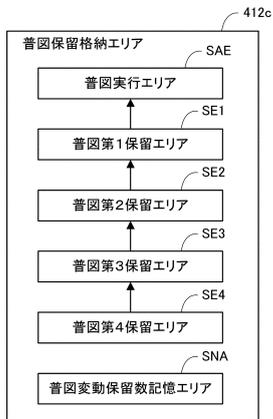
外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

10

20

【 図 11 】



【 図 12 】

(A) 低頻度サポートモード普通当たり当否テーブル

普通当たり乱数カウンタ	抽選結果	普通当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 高頻度サポートモード普通当たり当否テーブル

普通当たり乱数カウンタ	抽選結果	普通当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 低頻度サポートモード普通当たり種別振分テーブル

普通当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0~99	短開放	0.1秒
100~199	長開放	6秒

(D) 高頻度サポートモード普通当たり種別振分テーブル

普通当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0.1秒
1~199	長開放	6秒

30

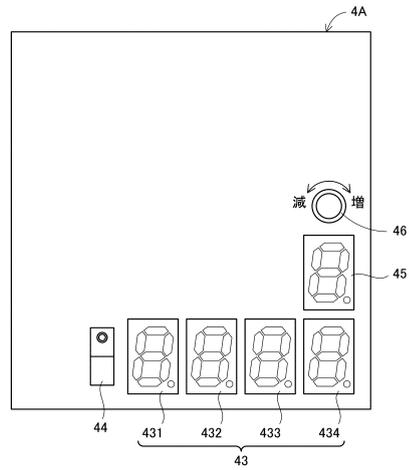
40

50

【 図 1 3 】



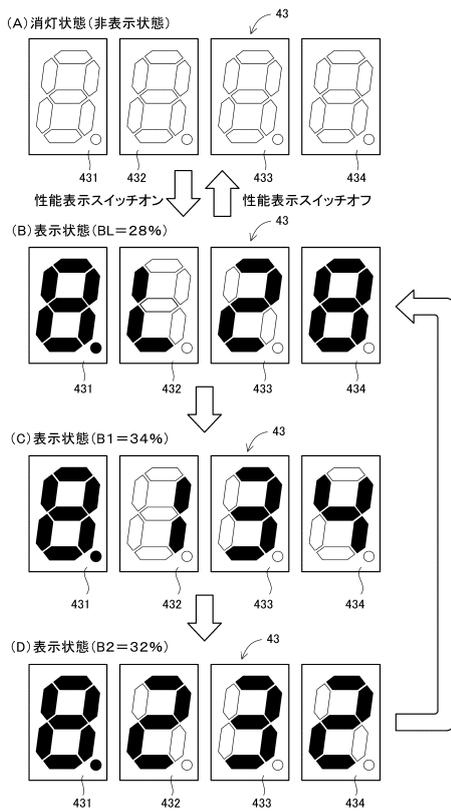
【 図 1 4 】



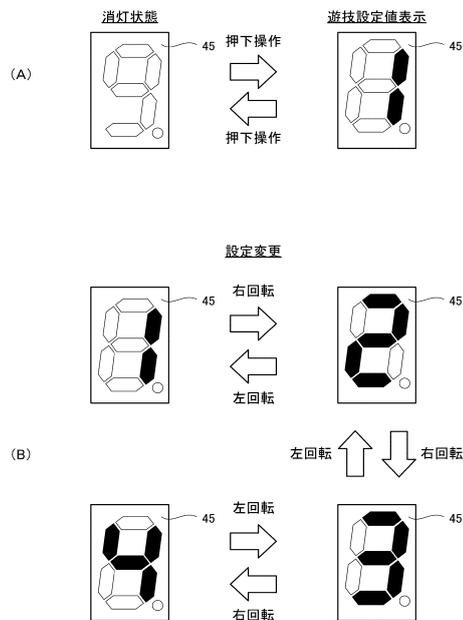
10

20

【 図 1 5 】



【 図 1 6 】

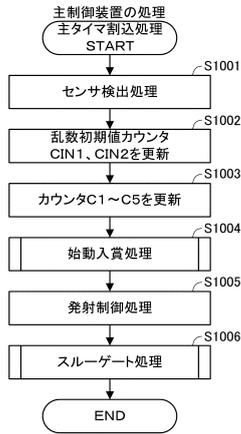


30

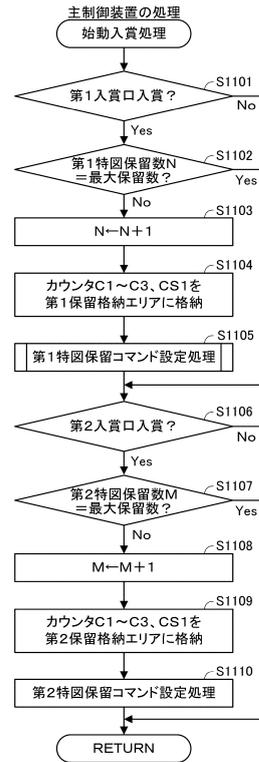
40

50

【 図 1 7 】



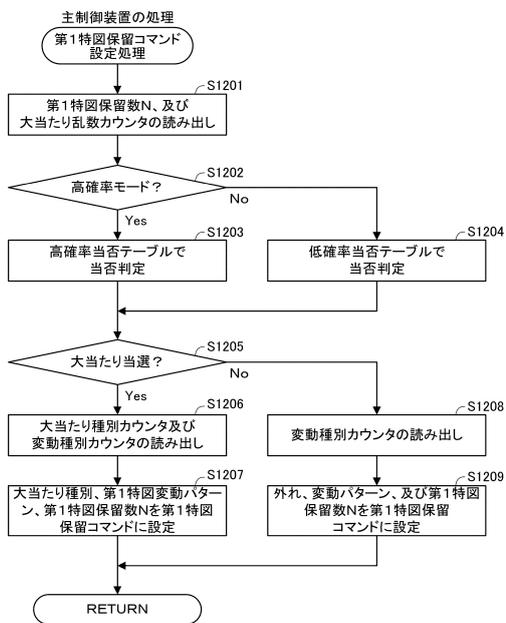
【 図 1 8 】



10

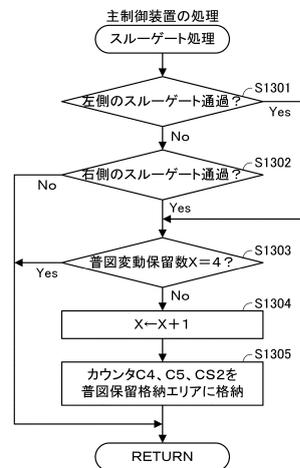
20

【 図 1 9 】



30

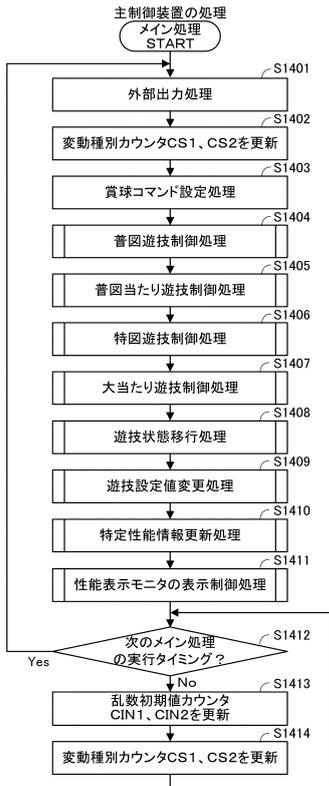
【 図 2 0 】



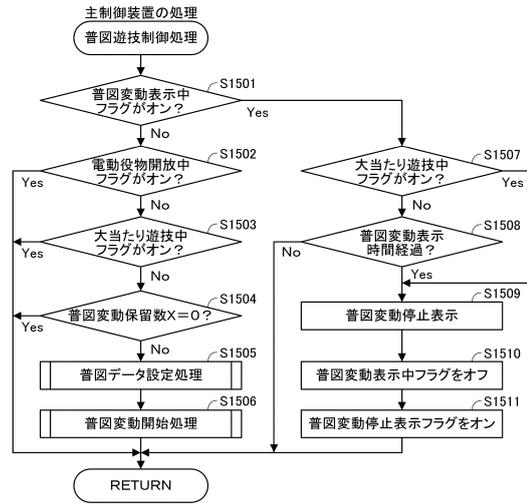
40

50

【 図 2 1 】



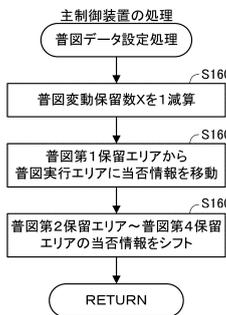
【 図 2 2 】



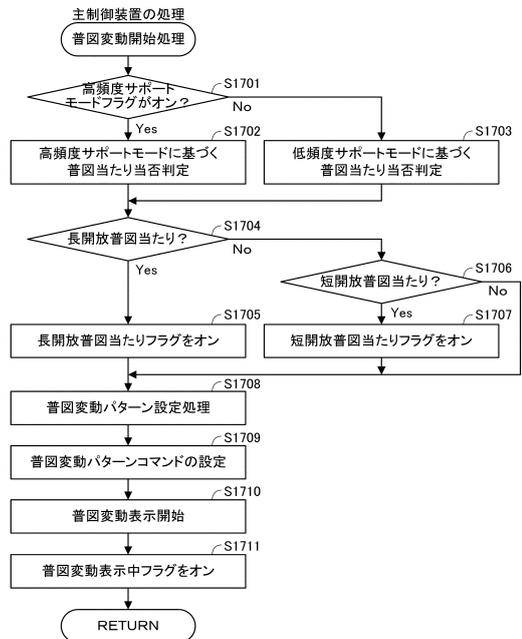
10

20

【 図 2 3 】



【 図 2 4 】

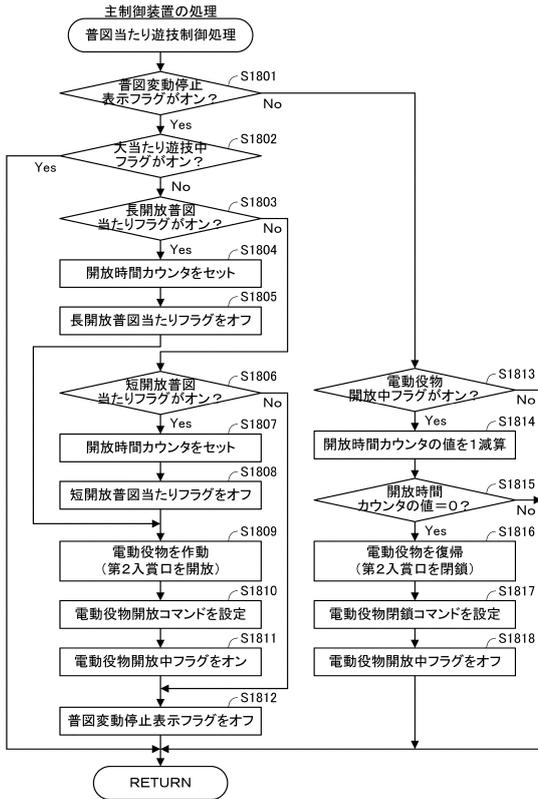


30

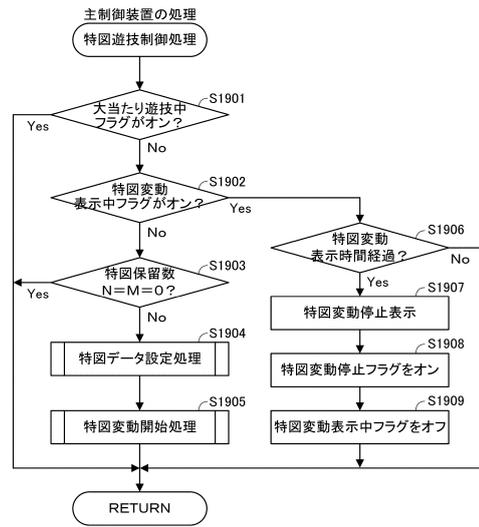
40

50

【図 2 5】



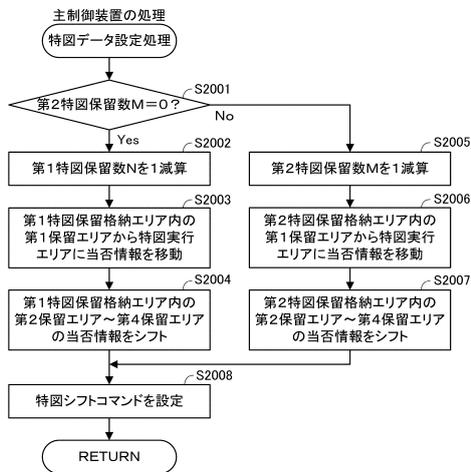
【図 2 6】



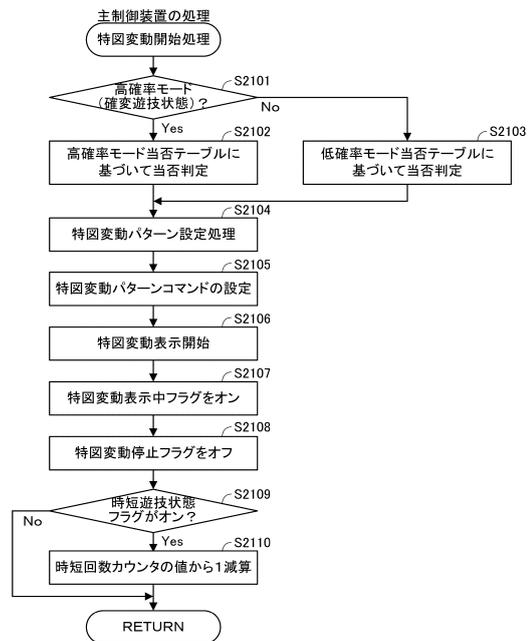
10

20

【図 2 7】



【図 2 8】

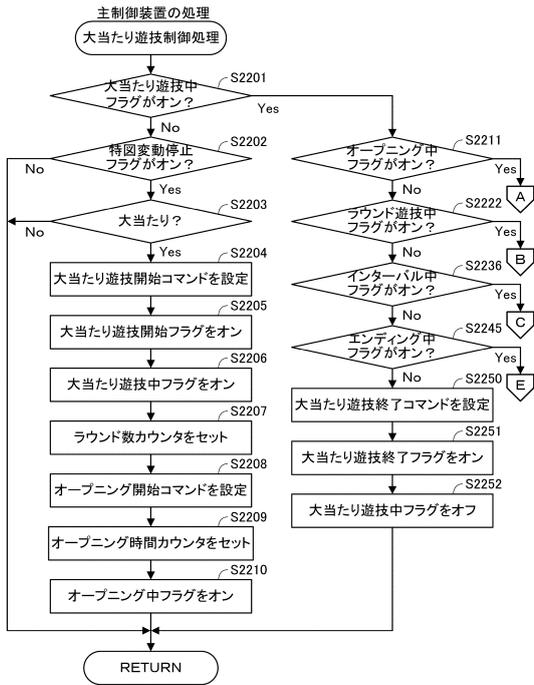


30

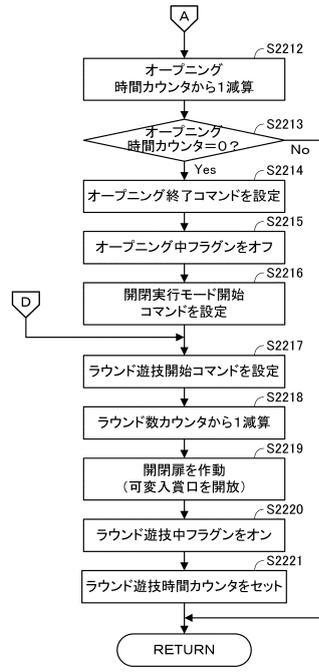
40

50

【 図 2 9 】



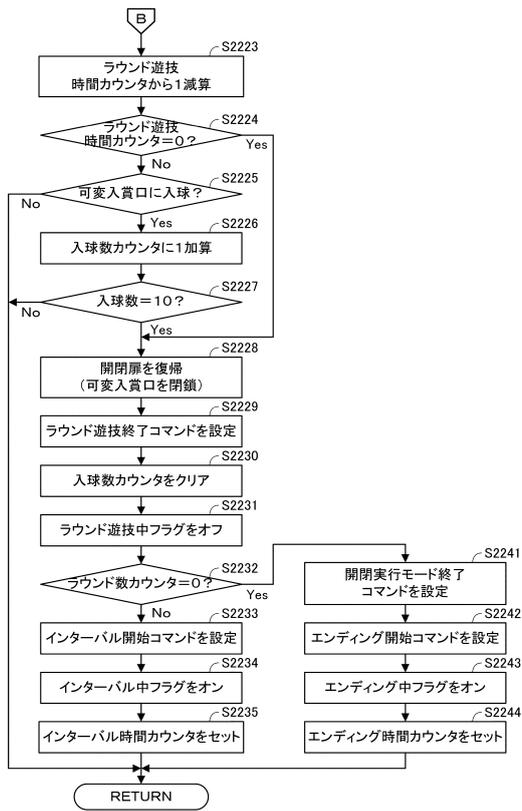
【 図 3 0 】



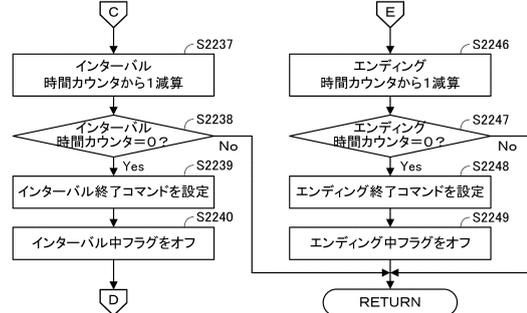
10

20

【 図 3 1 】



【 図 3 2 】

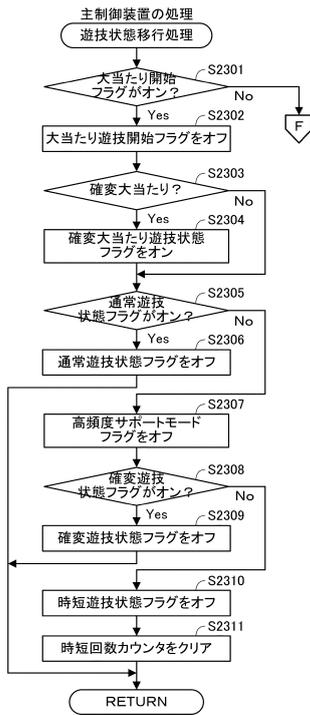


30

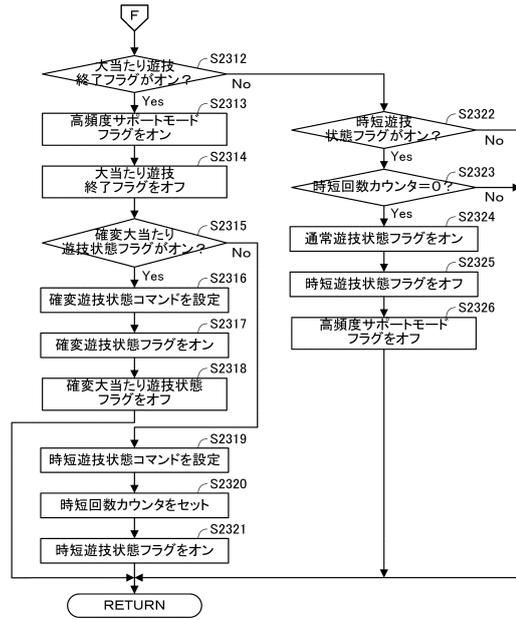
40

50

【図 3 3】



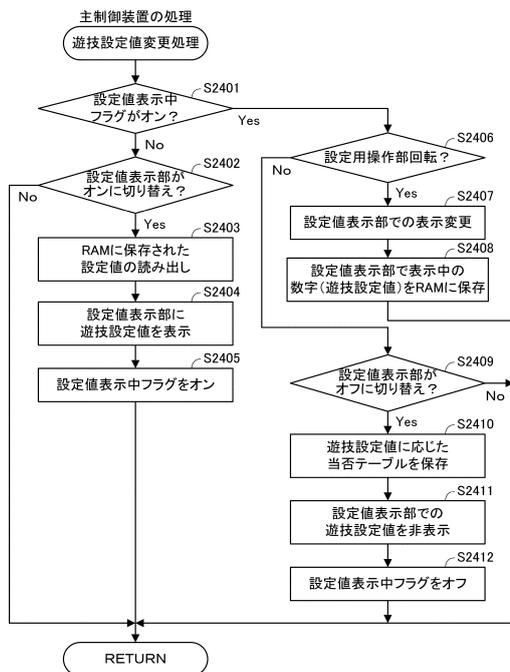
【図 3 4】



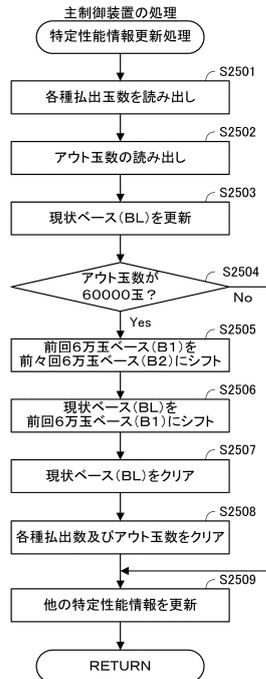
10

20

【図 3 5】



【図 3 6】



30

40

50

【 図 3 7 】

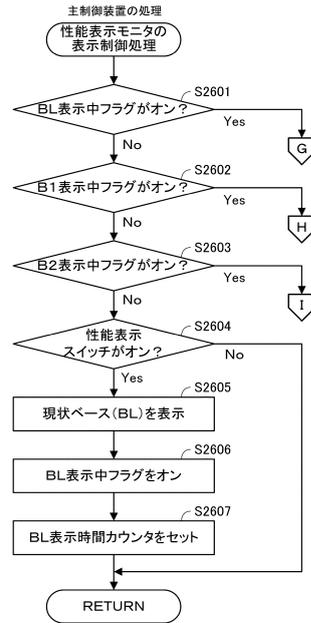
(A) ベース情報 (アウト玉数 < 60000 玉)

ベース種別	略号	ベース値 (%)
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

(B) ベース情報 (アウト玉数 = 60000 玉)

ベース種別	略号	ベース値 (%)
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

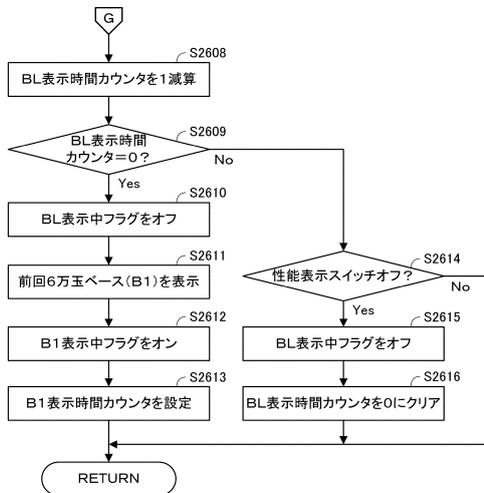
【 図 3 8 】



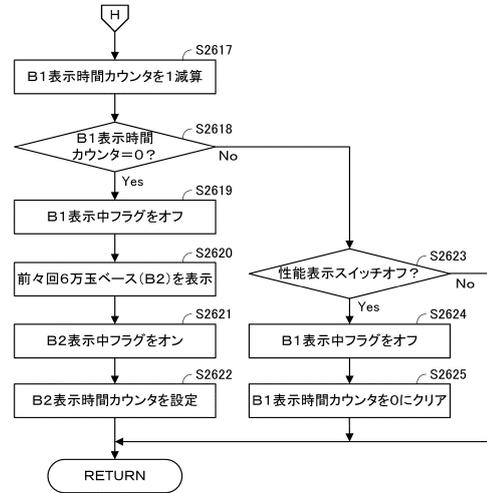
10

20

【 図 3 9 】



【 図 4 0 】

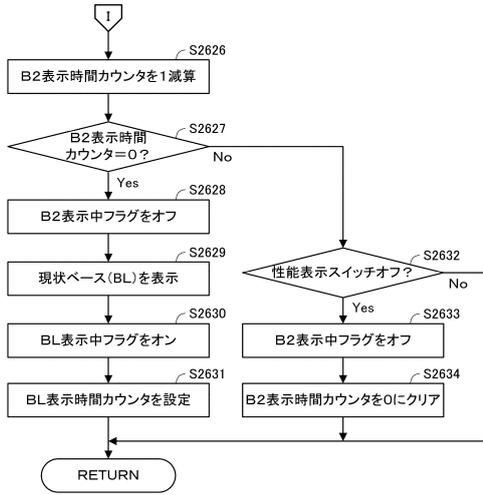


30

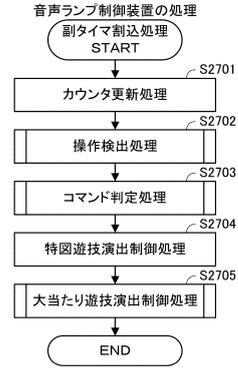
40

50

【 図 4 1 】



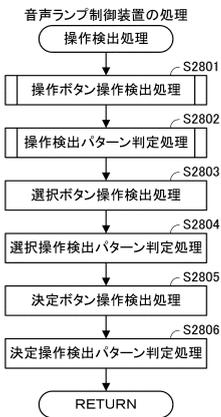
【 図 4 2 】



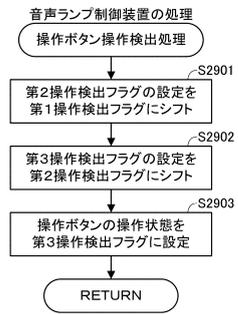
10

20

【 図 4 3 】



【 図 4 4 】

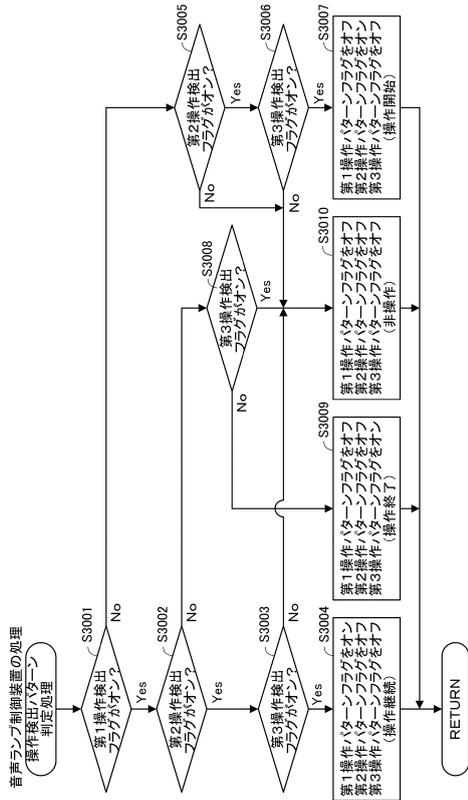


30

40

50

【図 4 5】



【図 4 6】

操作ボタン操作データ

操作検出フラグ			操作ハターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(A)

上選択ボタン操作データ

上選択操作検出フラグ			上選択操作ハターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(B)

下選択ボタン操作データ

下選択操作検出フラグ			下選択操作ハターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(C)

左選択ボタン操作データ

左選択操作検出フラグ			左選択操作ハターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(D)

右選択ボタン操作データ

右選択操作検出フラグ			右選択操作ハターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(E)

決定ボタン操作データ

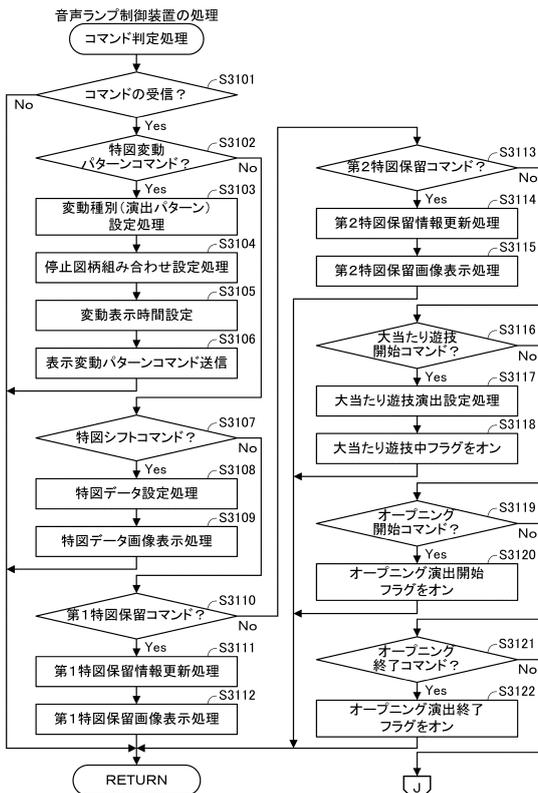
決定操作検出フラグ			決定操作ハターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(F)

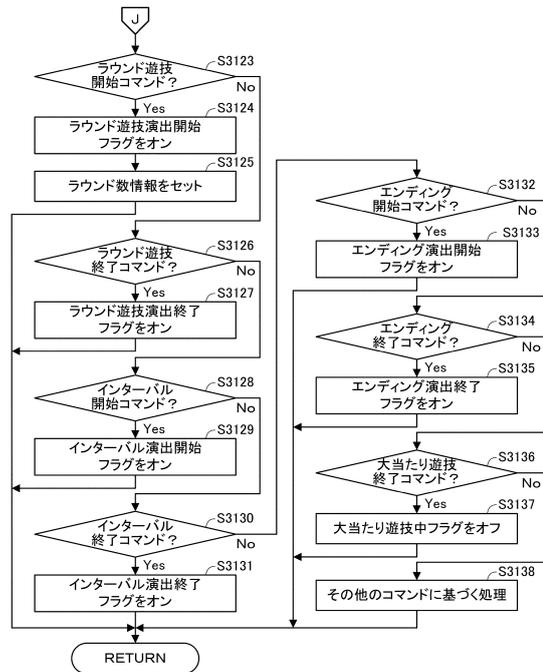
10

20

【図 4 7】



【図 4 8】



30

40

50

【 図 4 9 】

変動種別テーブル

特図変動 パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【 図 5 0 】

(A)ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9				
10~19	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
20~29		演出パターンX2	演出パターンX3	
30~39	演出パターンX2		演出パターンX4	
40~49		演出パターンX3		
50~59	演出パターンX3	演出パターンX4		
60~69				演出パターンX2
70~79	演出パターンX4			演出パターンX3
80~89			演出パターンX5	
90~99		演出パターンX5		演出パターンX4
100~109				

(B)スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9				
10~19	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
20~29				演出パターンY2
30~39	演出パターンY2		演出パターンY2	演出パターンY3
40~49		演出パターンY2		演出パターンY4
50~59	演出パターンY3	演出パターンY3		
60~69			演出パターンY4	演出パターンY5
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4		
80~89			演出パターンY5	
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5		
100~109				

(C)スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9				
10~19	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
20~29				演出パターンZ2
30~39	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ3
40~49				演出パターンZ4
50~59	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ3	
60~69				演出パターンZ5
70~79	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
80~89				演出パターンZ5
90~99	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
100~109				

10

20

【 図 5 1 】

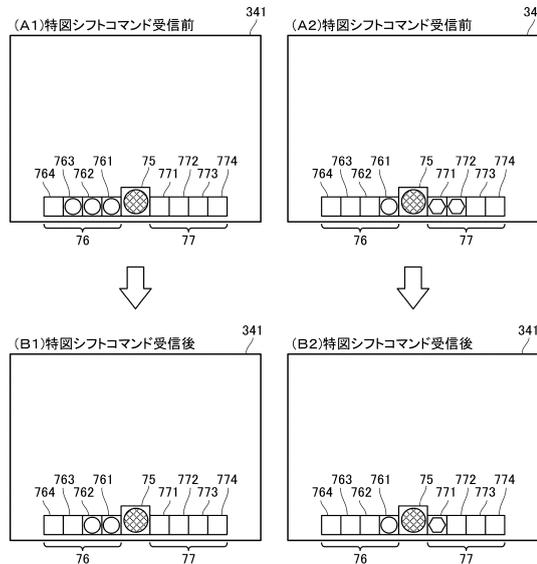
(A)飾り図柄の色の一例

飾り図柄	色
1	緑色
2	青色
3	赤色
4	青色
5	緑色
6	青色
7	赤色
8	青色
9	緑色

(B)第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄 種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4				
5~9	1	1	1	1
10~14		2	2	
15~19				2
20~24	2		3	3
25~29		3	4	
30~34				3
35~39	4		5	4
40~44				4
45~49		4	6	
50~54	5			5
55~59				
60~64		4		6
65~69				
70~74		5	7	
75~79	8			7
80~84				
85~89		6	8	8
90~94				
95~99	9	8	9	9

【 図 5 2 】

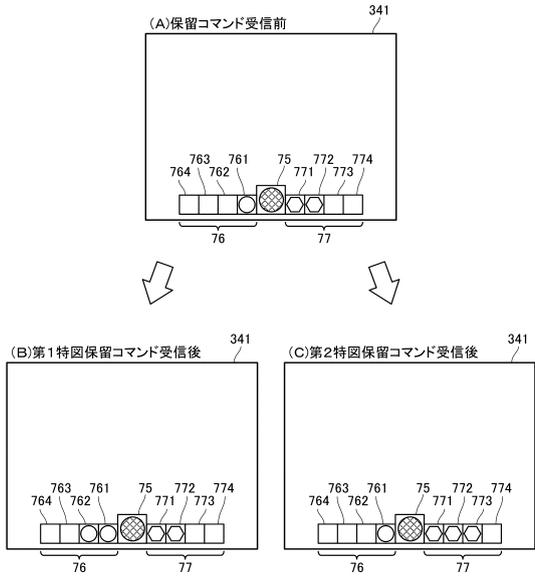


30

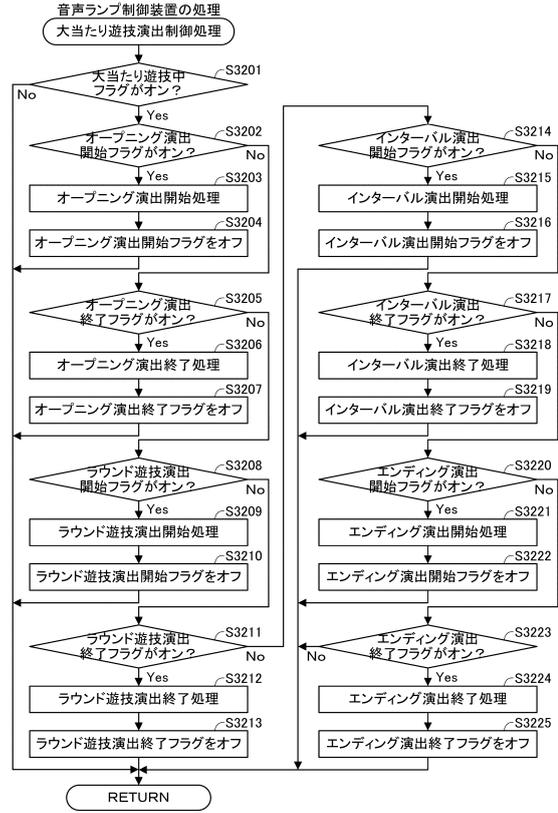
40

50

【 図 5 3 】



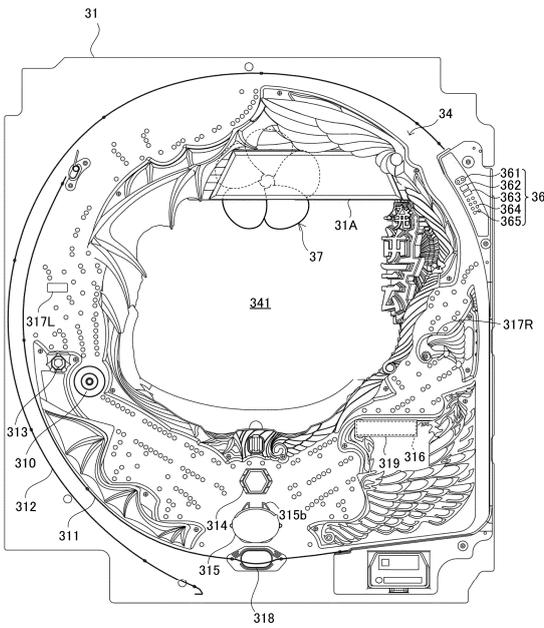
【 図 5 4 】



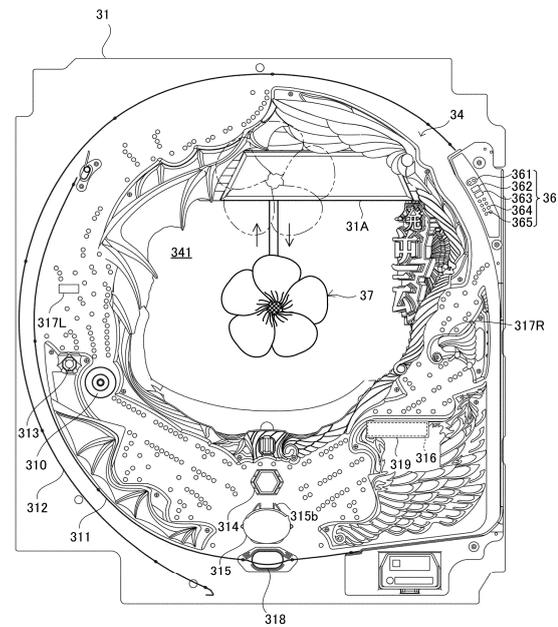
10

20

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】

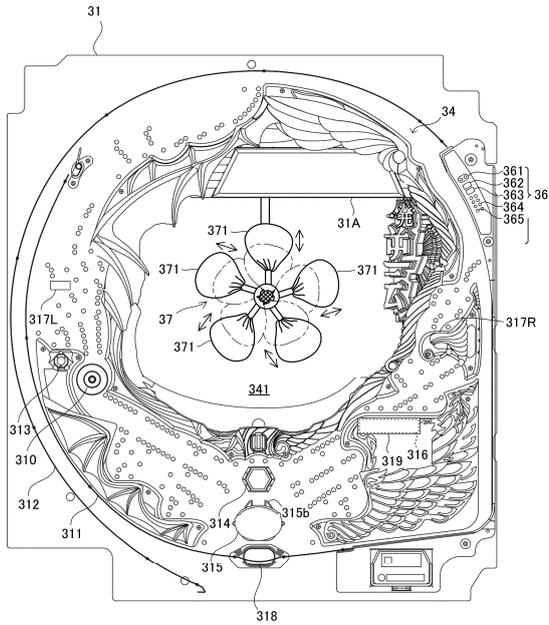


30

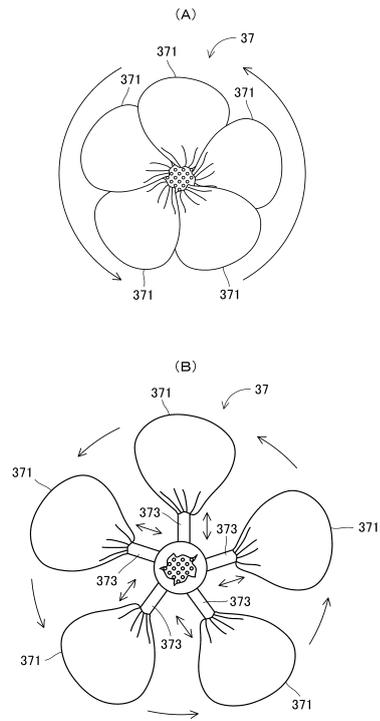
40

50

【 図 5 7 】



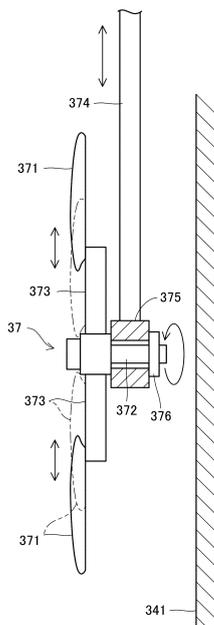
【 図 5 8 】



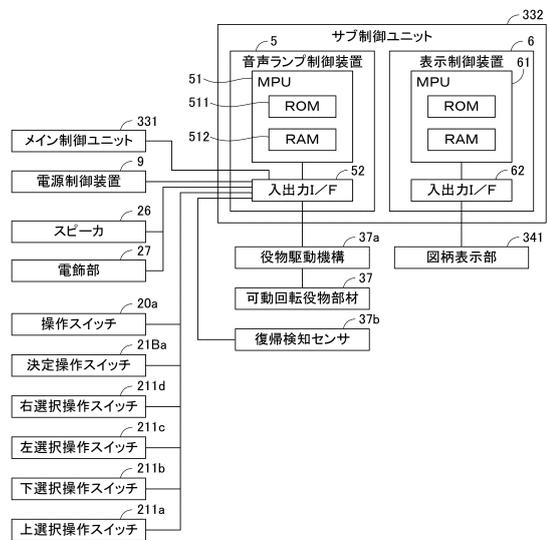
10

20

【 図 5 9 】



【 図 6 0 】

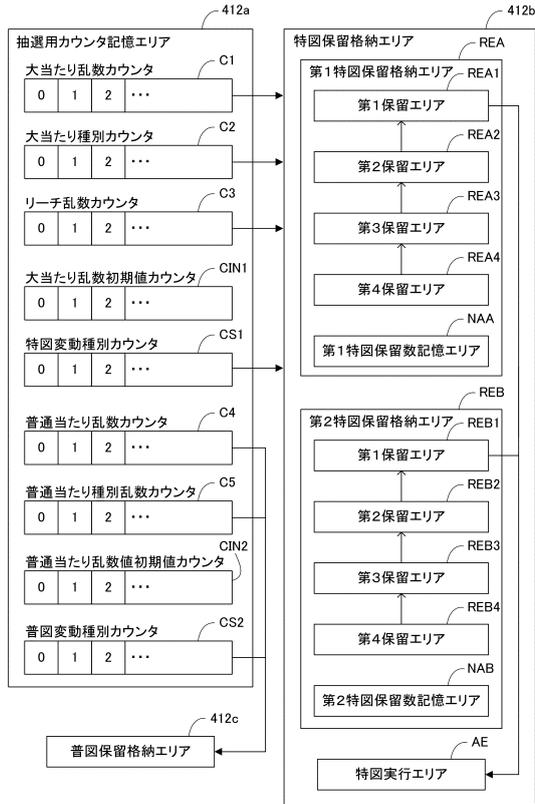


30

40

50

【図 6 1】



【図 6 2】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D) 外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

10

20

【図 6 3】

通常大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01 (30s)
20~119	02 (60s)
120~199	03 (90s)

(A)

確変大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01 (30s)
10~99	02 (60s)
100~199	03 (90s)

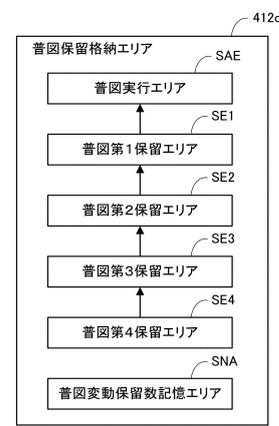
(B)

外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01 (30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02 (60s)
	150~199	03 (90s)
完全外れ	0~149	04 (7s)
	150~199	05 (10s)

(C)

【図 6 4】



30

40

50

【 図 6 5 】

(A) 低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

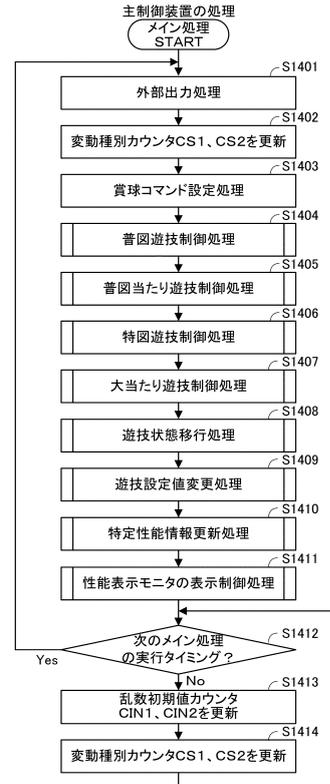
(C) 低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0~99	短開放	0.1秒
100~199	長開放	6秒

(D) 高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0.1秒
1~199	長開放	6秒

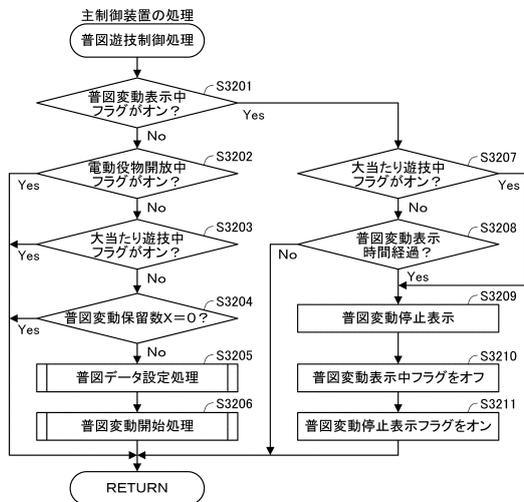
【 図 6 6 】



10

20

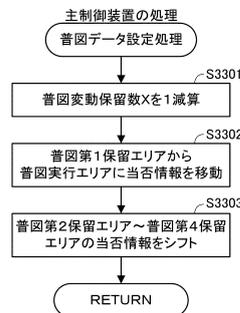
【 図 6 7 】



30

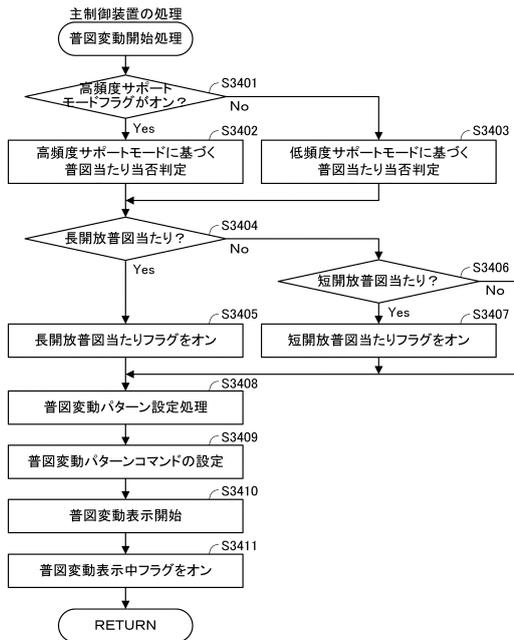
40

【 図 6 8 】

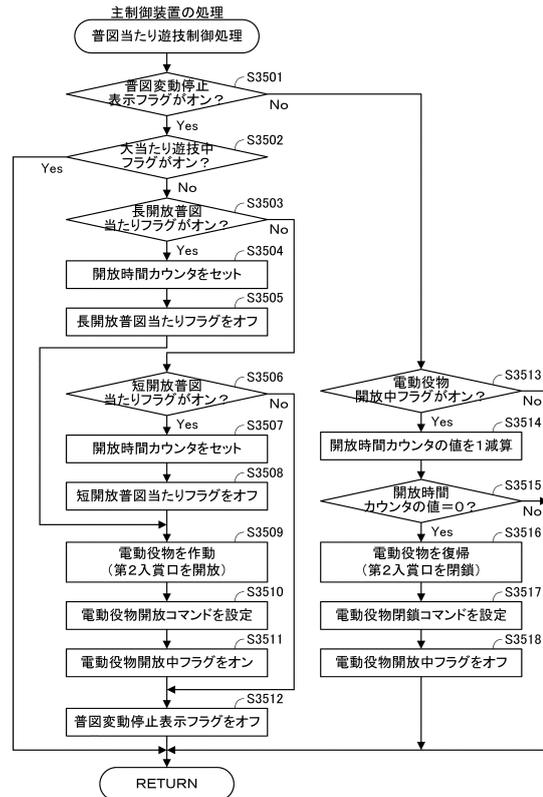


50

【図 69】



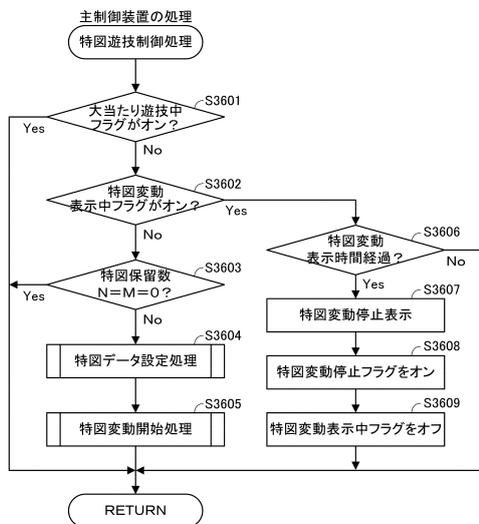
【図 70】



10

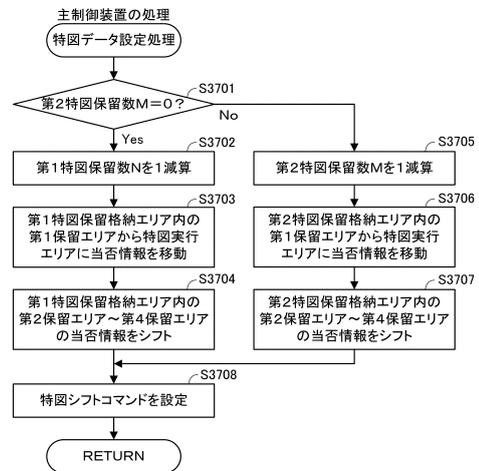
20

【図 71】



30

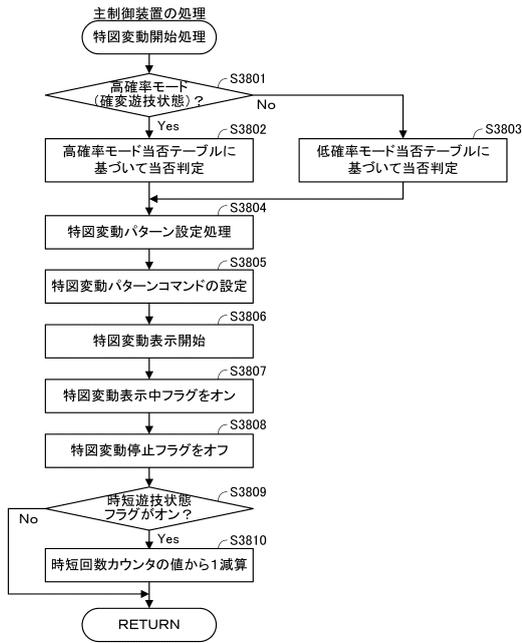
【図 72】



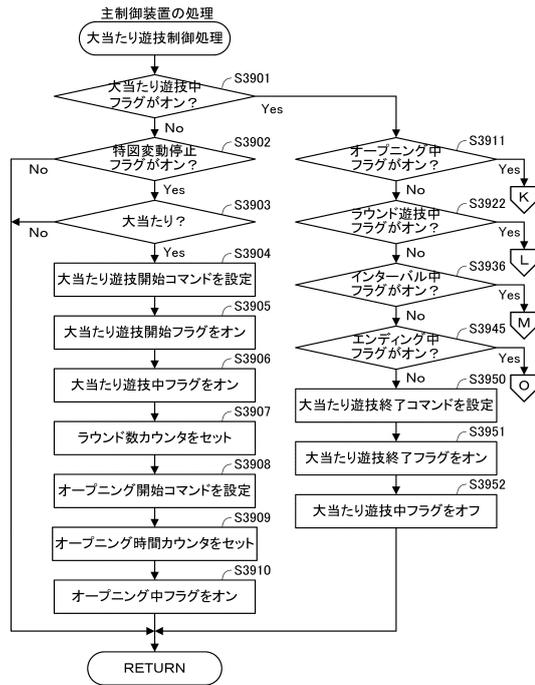
40

50

【 図 7 3 】



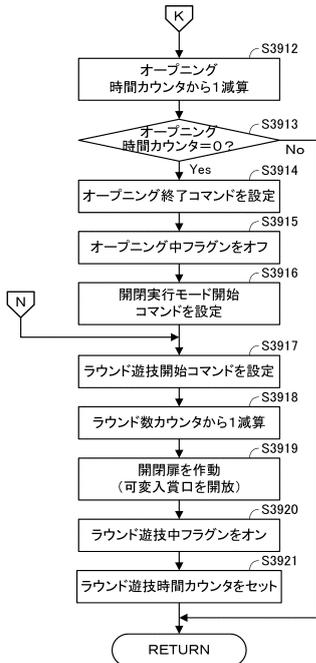
【 図 7 4 】



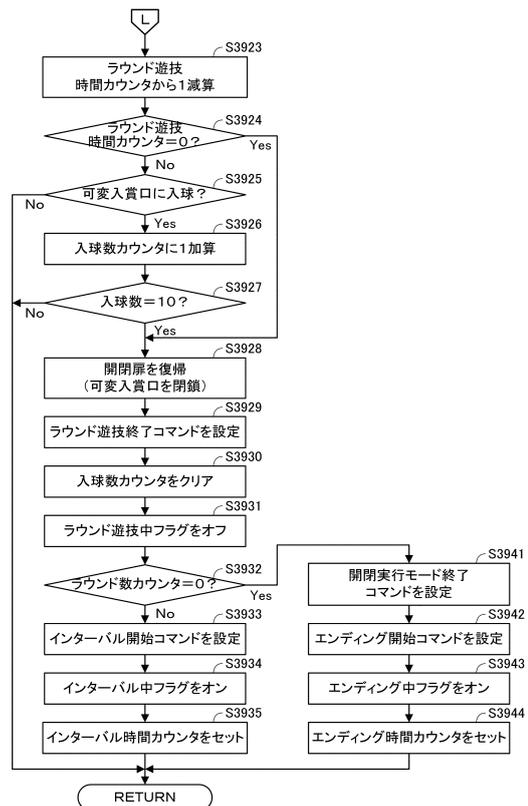
10

20

【 図 7 5 】



【 図 7 6 】

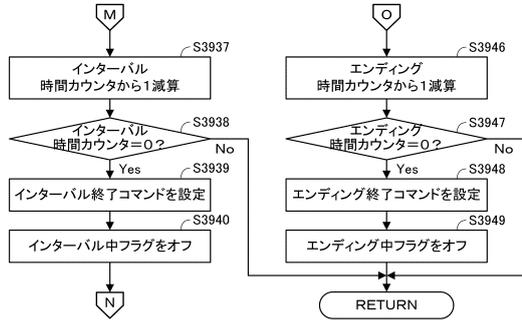


30

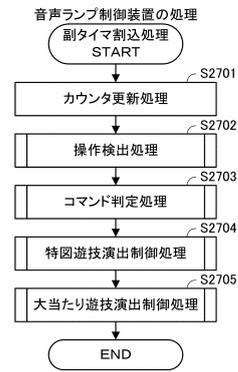
40

50

【 図 7 7 】



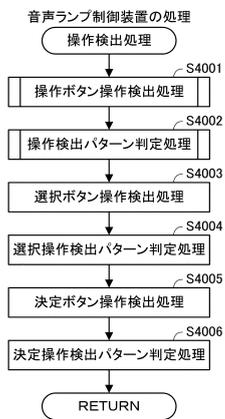
【 図 7 8 】



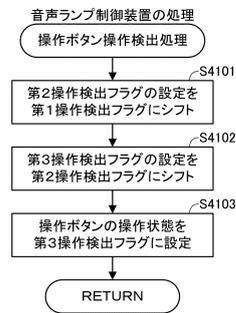
10

20

【 図 7 9 】



【 図 8 0 】

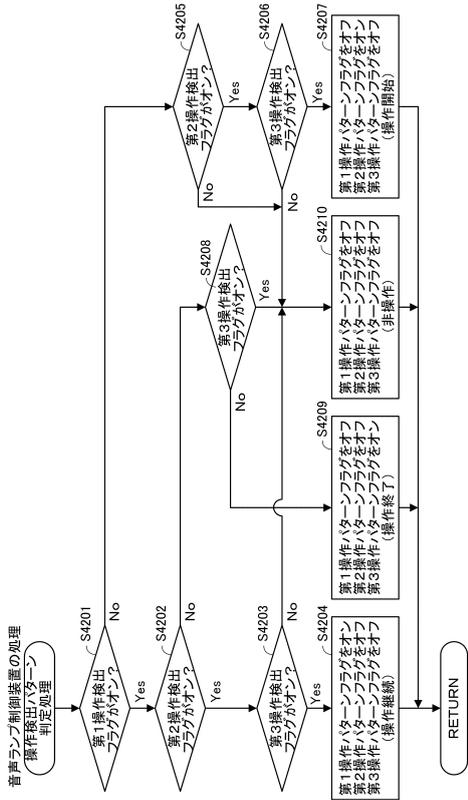


30

40

50

【 図 8 1 】



【 図 8 2 】

操作ボタン操作データ

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(A)

上選択ボタン操作データ

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(B)

下選択ボタン操作データ

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(C)

左選択ボタン操作データ

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(D)

右選択ボタン操作データ

右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(E)

決定ボタン操作データ

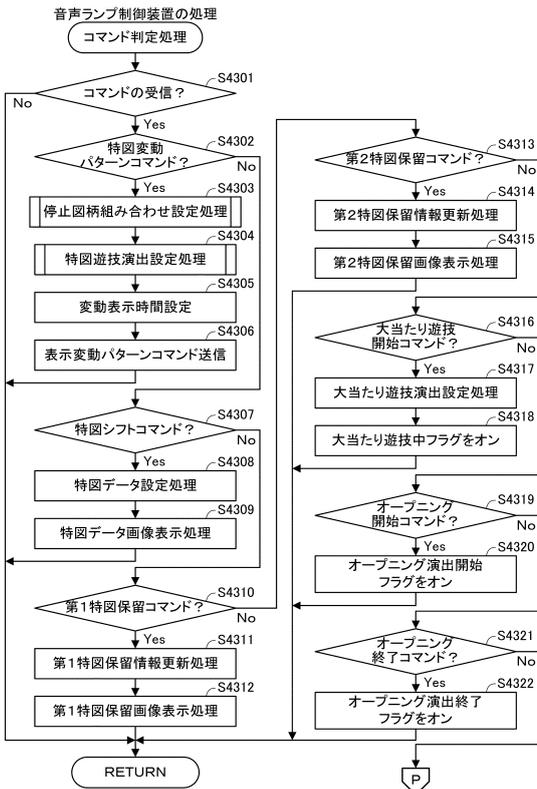
決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(F)

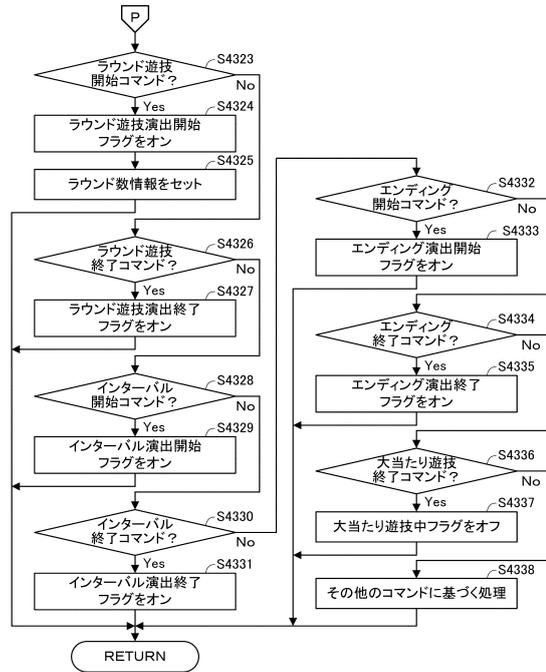
10

20

【 図 8 3 】



【 図 8 4 】



30

40

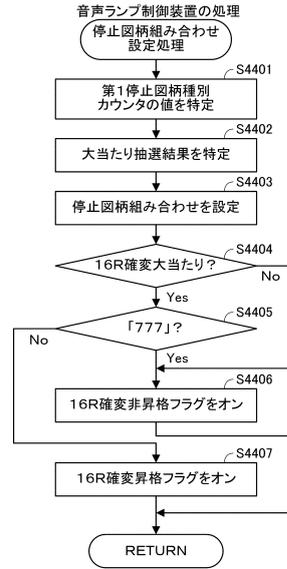
50

【 図 8 5 】

第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄 種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4	1	1	1	1
5~9		2	2	2
10~14		2	3	3
15~19			4	4
20~24			5	5
25~29	3	6	6	
30~34		7	7	
35~39		8	8	
40~44	4	9	9	
45~49		10	10	
50~54		11	11	
55~59	5	12	12	
60~64		13	13	
65~69		14	14	
70~74	6	15	15	
75~79		16	16	
80~84		17	17	
85~89	7	18	18	
90~94		19	19	
95~99		20	20	

【 図 8 6 】



10

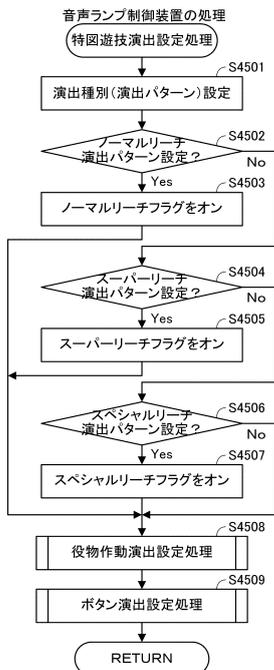
20

30

40

50

【 図 8 7 】



【 図 8 8 】

変動種別テーブル

特図変動 パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【 図 8 9 】

(A) ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

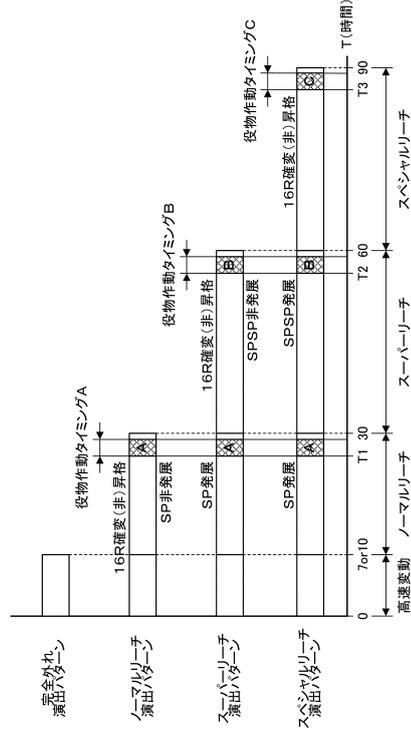
演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			D(外れ)
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	
0~9				
10~19	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
20~29	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX3	
30~39	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX3	
40~49	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX4	
50~59	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX4	演出パターンX2
60~69	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX5	
70~79	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX5	
80~89	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	
90~99	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4
100~109	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	

(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9				
10~19	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
20~29	演出パターンY1	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY2
30~39	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY3
40~49	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY3	演出パターンY4
50~59	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY5
60~69	演出パターンY3	演出パターンY4	演出パターンY4	
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4	
80~89	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5	
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	
100~109	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	

(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

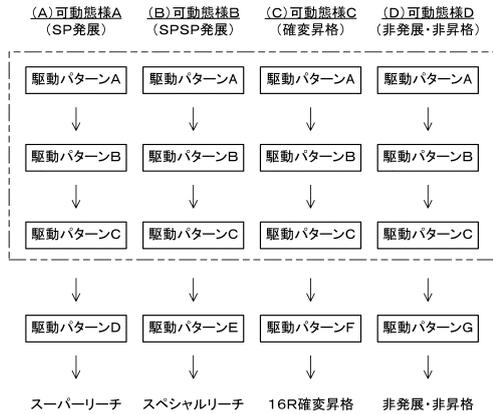
演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9				
10~19	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
20~29	演出パターンZ1	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2
30~39	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ3
40~49	演出パターンZ2	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ4
50~59	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ5
60~69	演出パターンZ3	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
70~79	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
80~89	演出パターンZ4	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
90~99	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
100~109	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	



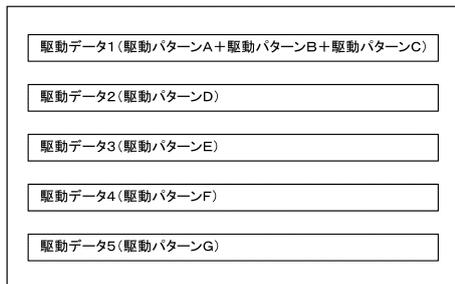
10

20

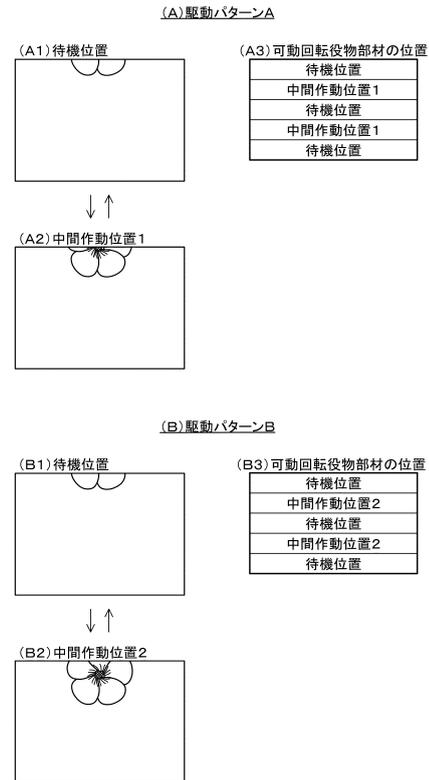
【 図 9 1 】



(E) 駆動データ記憶エリア



【 図 9 2 】

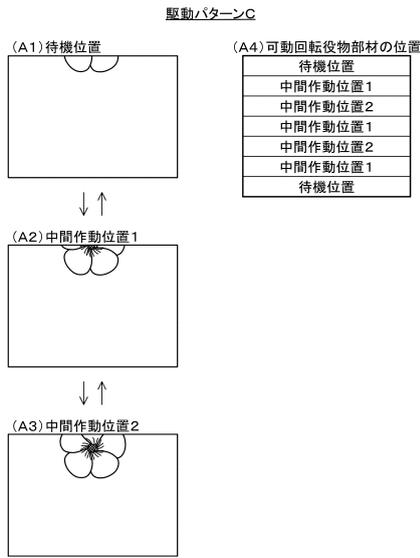


30

40

50

【 図 9 3 】



【 図 9 4 】

駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)

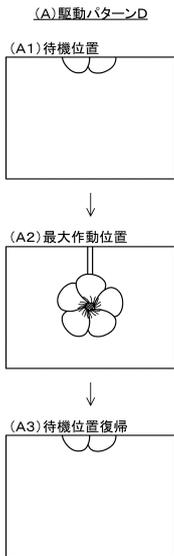
処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	200msec		待機位置
02	正方向	12ステップ	下方向12mm	
03	停止	12msec		中間作動位置1
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
05	停止*	40msec		待機位置
06	正方向	12ステップ	下方向12mm	
07	停止	12msec		中間作動位置1
08	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
09	停止*	40msec		待機位置
10	正方向	36ステップ	下方向36mm	
11	停止	36msec		中間作動位置2
12	逆方向	36ステップ	上方向36mm	
13	停止*	40msec		待機位置
14	正方向	36ステップ	下方向36mm	
15	停止	36msec		中間作動位置2
16	逆方向	36ステップ	上方向36mm	
17	停止*	40msec		待機位置
18	正方向	12ステップ	下方向12mm	
19	停止	40msec		中間作動位置1
20	正方向	24ステップ	下方向24mm	
21	停止	24msec		中間作動位置2
22	逆方向	24ステップ	上方向24mm	
23	停止*	40msec		中間作動位置1
24	正方向	24ステップ	下方向24mm	
25	停止	24msec		中間作動位置2
26	逆方向	24ステップ	上方向24mm	
27	停止*	40msec		中間作動位置1
28	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
29	停止*	40msec		待機位置

停止* : 終了判定の実行タイミング

10

20

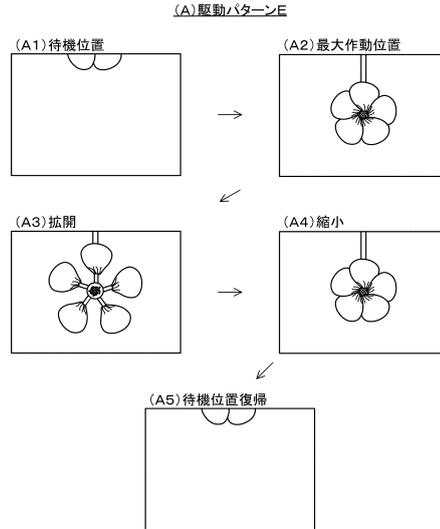
【 図 9 5 】



(B) 駆動データ2(役物動作シナリオデータ2)

処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	72ステップ	下方向72mm	
03	停止	2000msec		最大作動位置
04	逆方向	72ステップ	上方向72mm	
05	停止	10msec		待機位置

【 図 9 6 】



(B) 駆動データ3(役物動作シナリオデータ3)

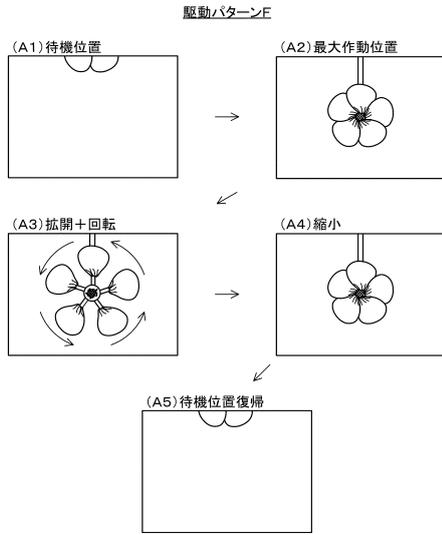
処理 No.	ステッピングモーターの制御				可動回転役物部材の位置
	昇降用		拡縮用		
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec			待機位置
02	正方向	72ステップ			
03	停止	2000msec	正方向	50ステップ	最大作動位置
04			停止	1900msec	
05			逆方向	50ステップ	
06	逆方向	72ステップ			
07	停止	10msec			待機位置

30

40

50

【 図 9 7 】



【 図 9 8 】

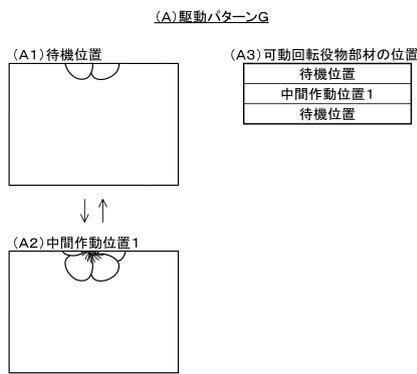
駆動データ4(役物動作シナリオデータ4)

処理 No.	昇降用 ステッピングモーターの制御		回転用 ステッピングモーターの制御		可動回転役物部材の位置	
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等
01	停止	10msec	停止	10msec	待機位置	待機位置
02	正方向	72ステップ	正方向	50msec	最大作動位置	最大作動位置
03	停止	2000msec	停止	1900msec	待機位置	待機位置
04	逆方向	12ステップ	逆方向	50msec	待機位置	待機位置
05	逆方向	72ステップ	逆方向	50msec	待機位置	待機位置
06	逆方向	72ステップ	逆方向	50msec	待機位置	待機位置
07	停止		停止		待機位置	待機位置

10

20

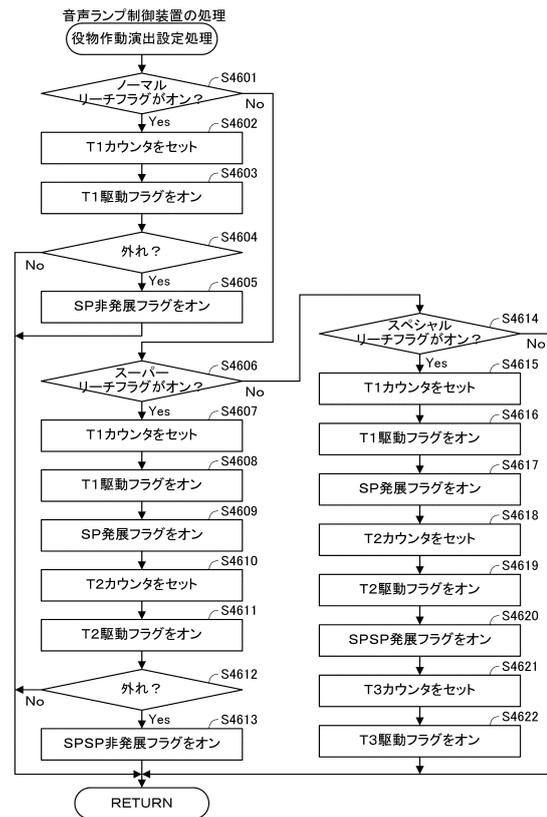
【 図 9 9 】



(B) 駆動データ5(役物動作シナリオデータ5)

処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	12ステップ	下方向12mm	中間作動位置1
03	停止	40msec		中間作動位置1
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm	待機位置
05	停止			待機位置

【 図 1 0 0 】

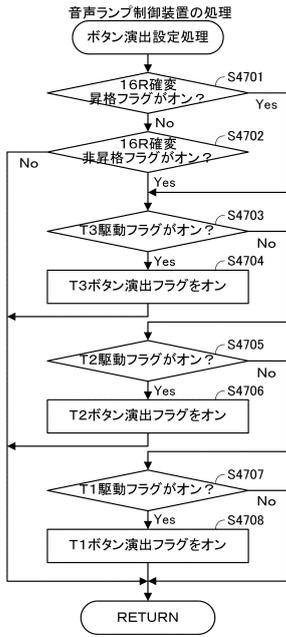


30

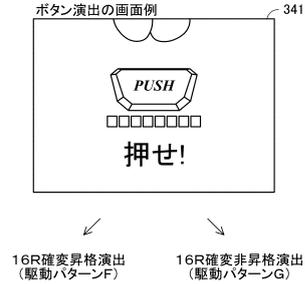
40

50

【 図 1 0 1 】



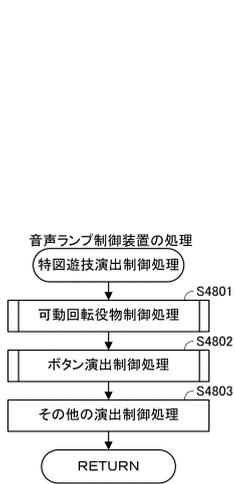
【 図 1 0 2 】



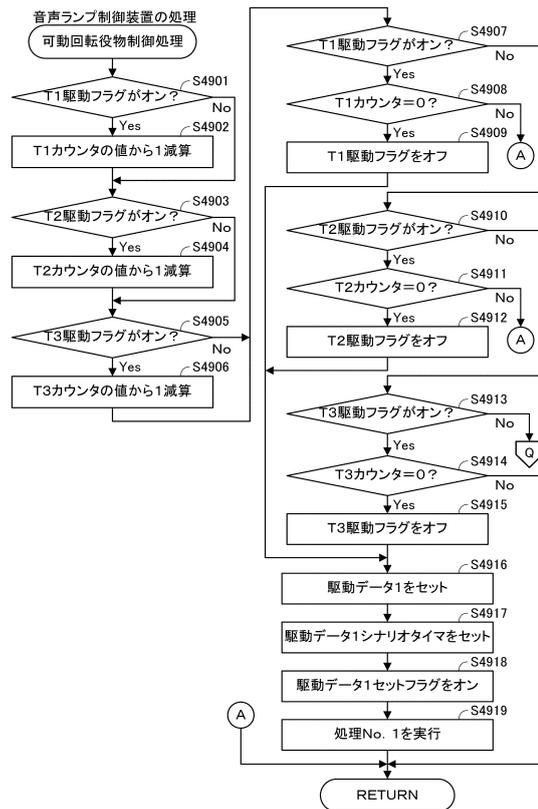
10

20

【 図 1 0 3 】



【 図 1 0 4 】

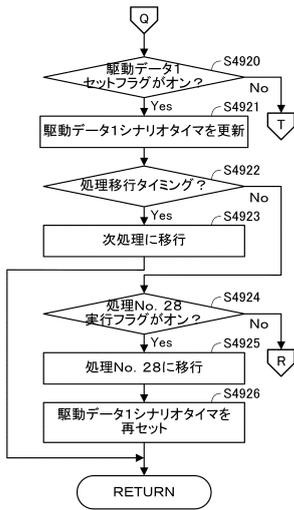


30

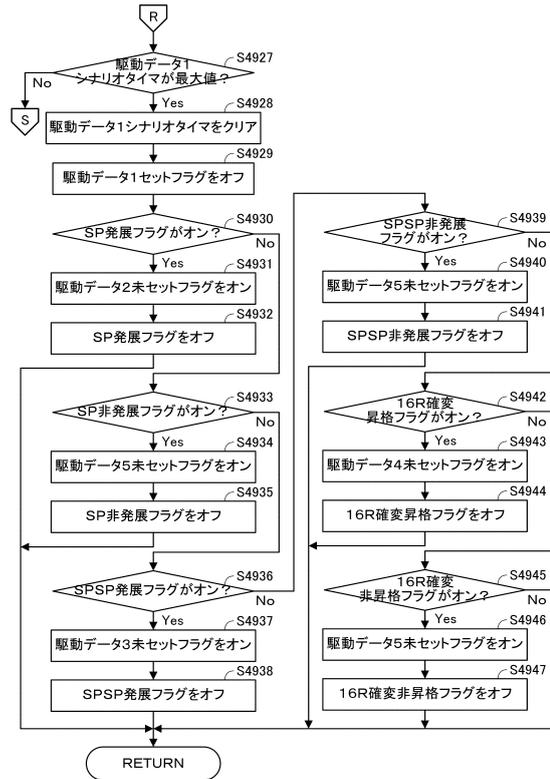
40

50

【 図 1 0 5 】



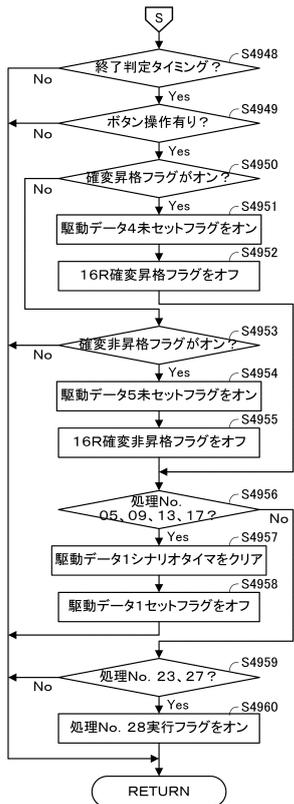
【 図 1 0 6 】



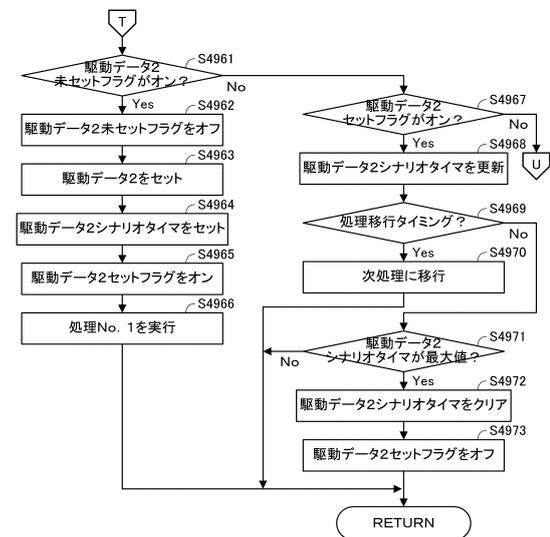
10

20

【 図 1 0 7 】



【 図 1 0 8 】

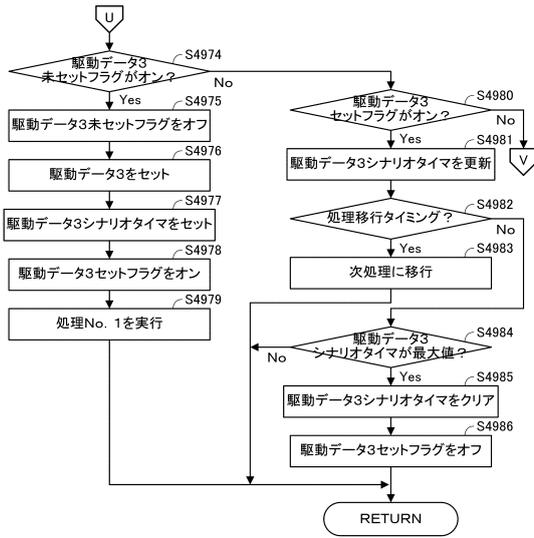


30

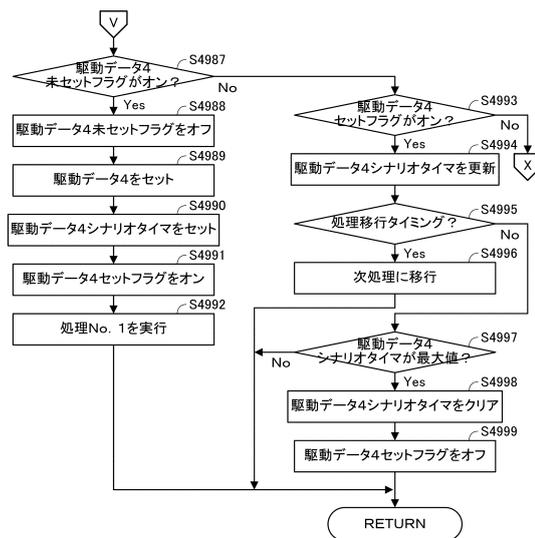
40

50

【図 1 0 9】



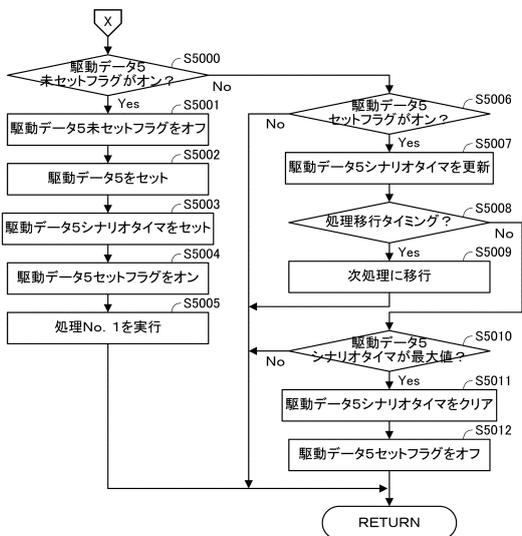
【図 1 1 0】



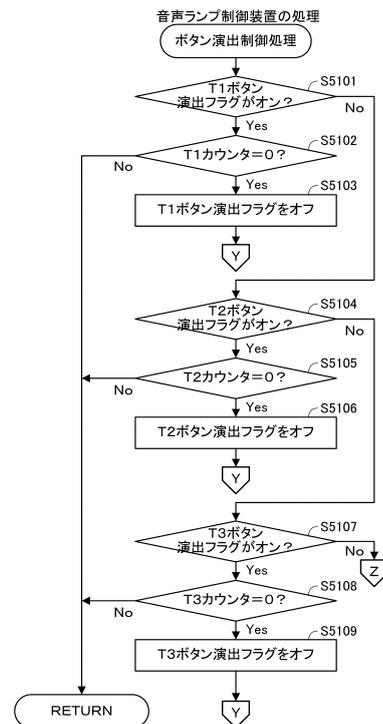
10

20

【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

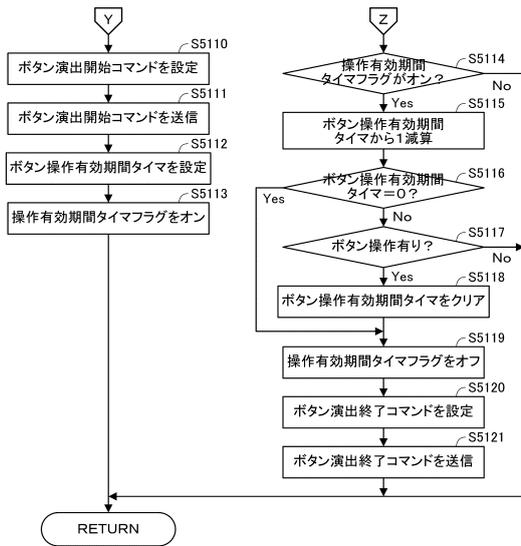


30

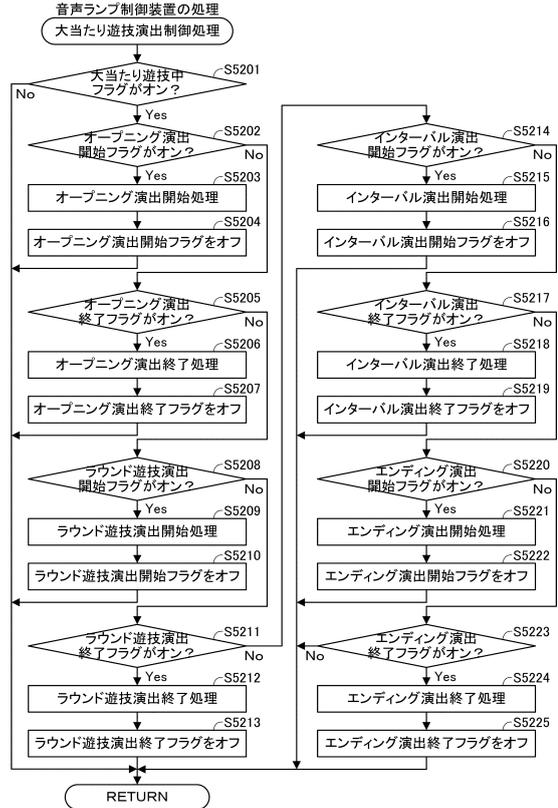
40

50

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】



10

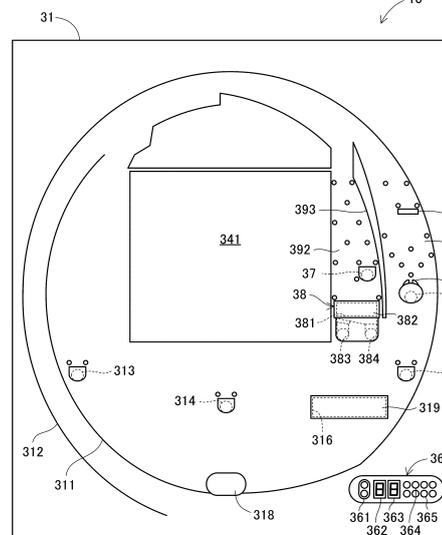
20

【図 1 1 5】

駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)

処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御 回転方向 ステップ数等	移動距離	可動回転役物部材の位置等
01	停止 200msec		待機位置
02	正方向 12ステップ	下方向12mm	
03	停止 40msec		中間作動位置1
04	逆方向 12ステップ	上方向12mm	
05	停止 40msec		待機位置
06			終了判定
07	正方向 12ステップ	下方向12mm	
08	停止 40msec		中間作動位置1
09	逆方向 12ステップ	上方向12mm	
10	停止 40msec		待機位置
11			終了判定
12	正方向 36ステップ	下方向36mm	
13	停止 40msec		中間作動位置2
14	逆方向 36ステップ	上方向36mm	
15	停止 40msec		待機位置
16			終了判定
17	正方向 36ステップ	下方向36mm	
18	停止 40msec		中間作動位置2
19	逆方向 36ステップ	上方向36mm	
20	停止 40msec		待機位置
21			終了判定
22	正方向 12ステップ	下方向12mm	
23	停止 40msec		中間作動位置1
24	正方向 24ステップ	下方向24mm	
25	停止 40msec		中間作動位置2
26	逆方向 24ステップ	上方向24mm	
27	停止 40msec		中間作動位置1
28			終了判定
30	正方向 24ステップ	下方向24mm	
31	停止 40msec		中間作動位置2
32	逆方向 24ステップ	上方向24mm	
33	停止 40msec		中間作動位置1
34			終了判定
35	逆方向 12ステップ	上方向12mm	
36	停止 40msec		待機位置
37			終了判定

【図 1 1 6】

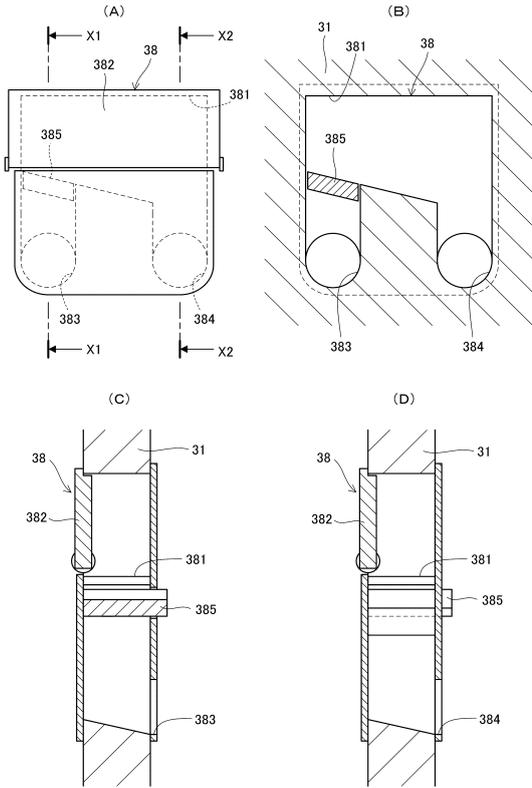


30

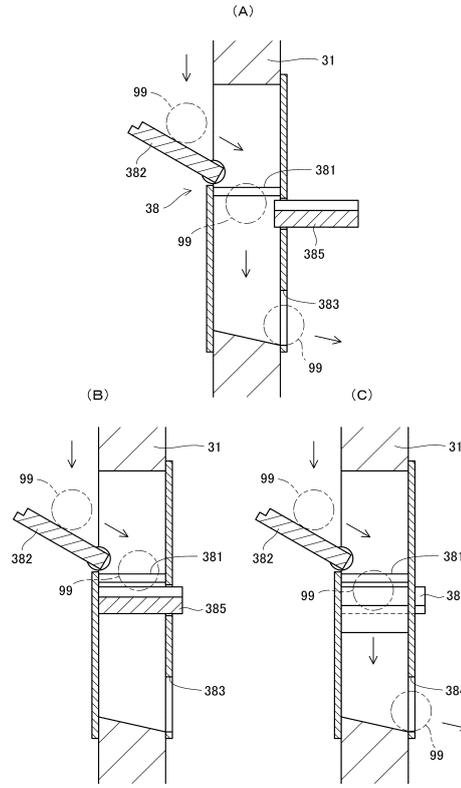
40

50

【図 1 1 7】



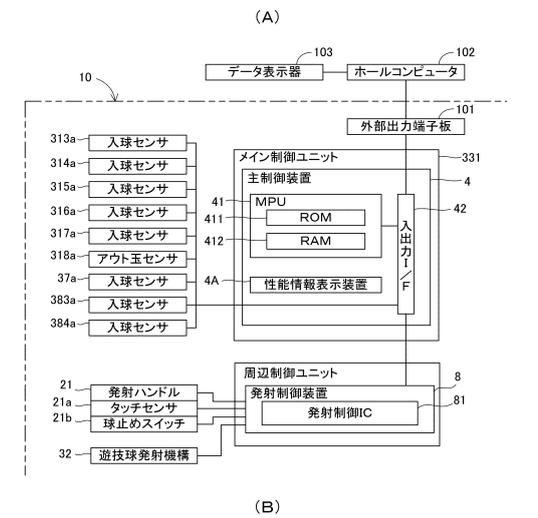
【図 1 1 8】



10

20

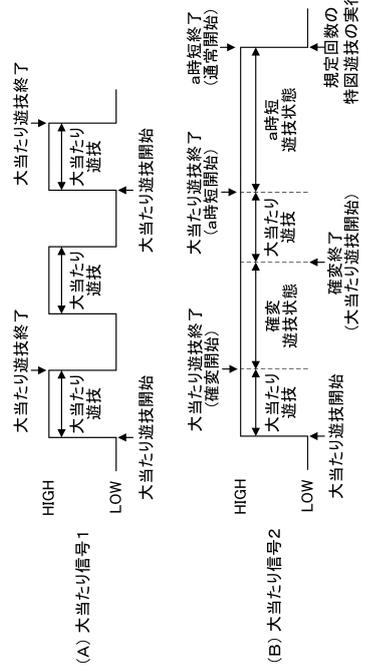
【図 1 1 9】



30

40

【図 1 2 0】



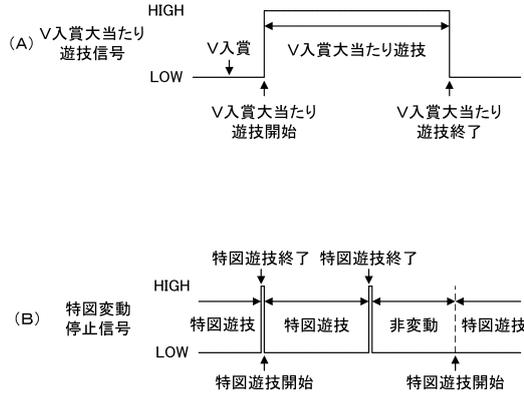
入賞口種別	一般入賞口	第1入賞口	第2入賞口	可変入賞口	特電始動口	特電V入賞口	特電通常入賞口
賞球数	10個	3個	3個	10個	1個	1個	1個

(C)

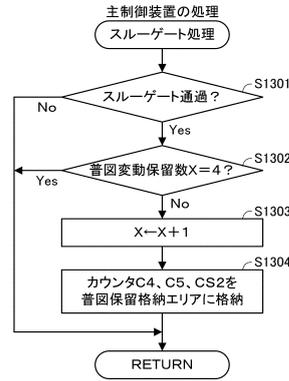
番号	1	2	3	4	...
出力信号	大当たり信号1	大当たり信号2	V入賞大当たり信号	特図変動停止信号	...

50

【 図 1 2 1 】



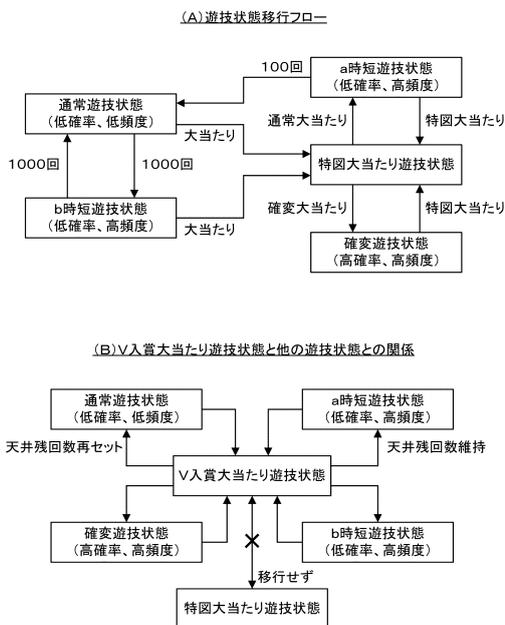
【 図 1 2 2 】



10

20

【 図 1 2 3 】



【 図 1 2 4 】

(A) 特電始動当否テーブル

特電始動乱数カウンタ	抽選結果	特電始動確率
0~15	当たり	1/1
なし	外れ	

30

(B) 低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル

特電始動種別乱数カウンタ	特電始動種別	最大開放時間	
		特電大入賞口	特電V入賞口
なし	短開放	0.1秒	0.1秒
0~49	長開放	1.2秒	1.2秒

40

(C) 高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル

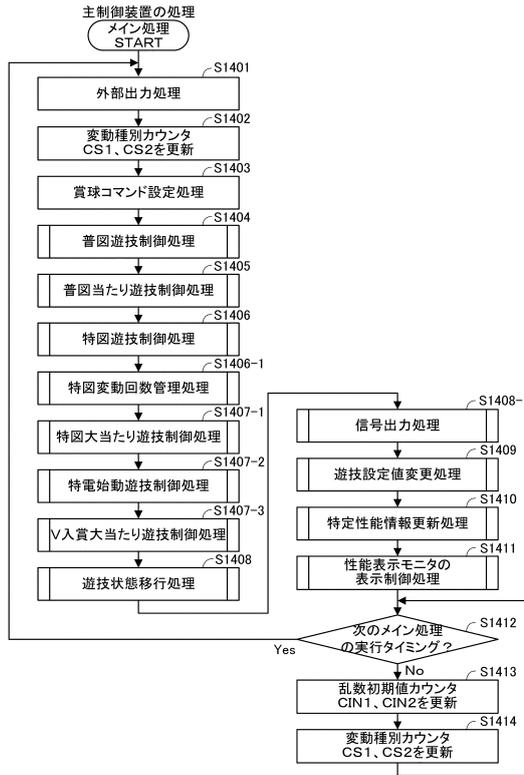
特電始動種別乱数カウンタ	特電始動種別	最大開放時間	
		特電大入賞口	特電V入賞口
0~49	短開放	0.1秒	0.1秒
なし	長開放	1.2秒	1.2秒

(D) V入賞当たり種別振分テーブル

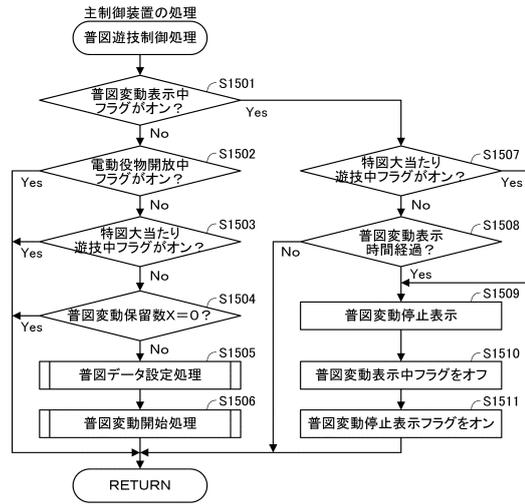
大当たり種別乱数カウンタ	大当たり種別	最大開放時間	
		大入賞口	V入賞口
0~19	大当たり	30秒×2回	非開放
なし	外れ	—	—

50

【図 1 2 5】



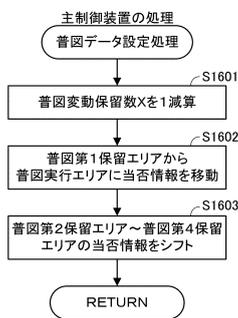
【図 1 2 6】



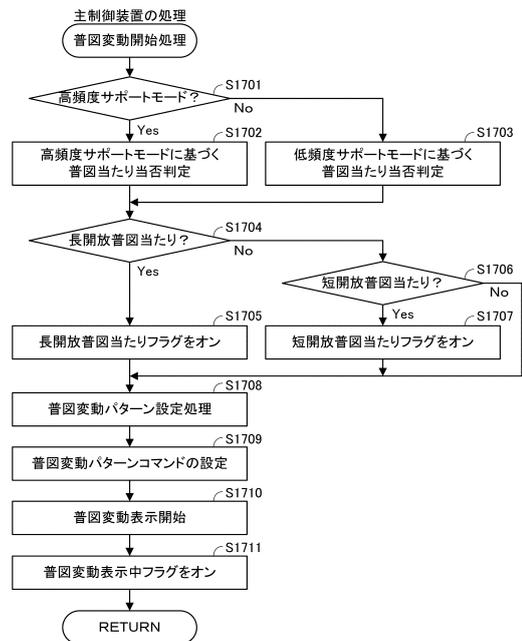
10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

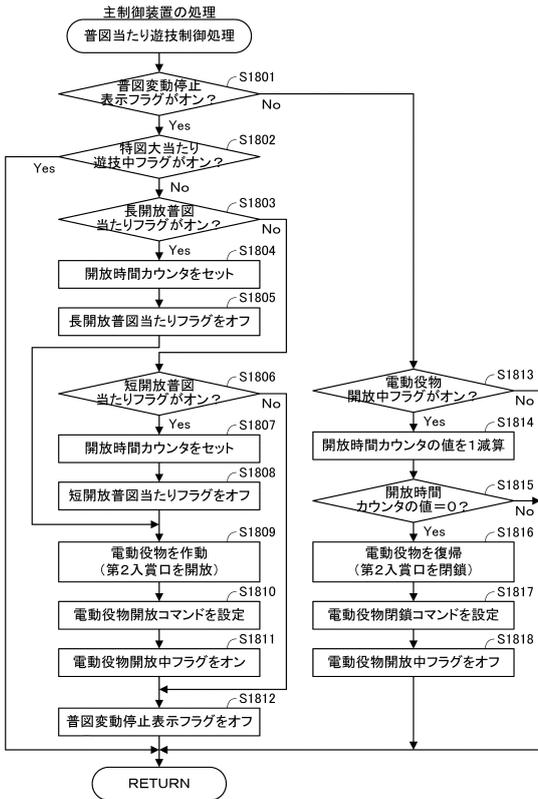


30

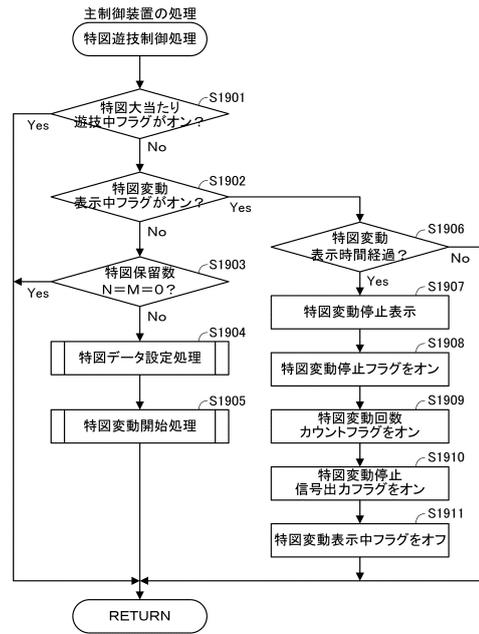
40

50

【図 1 2 9】



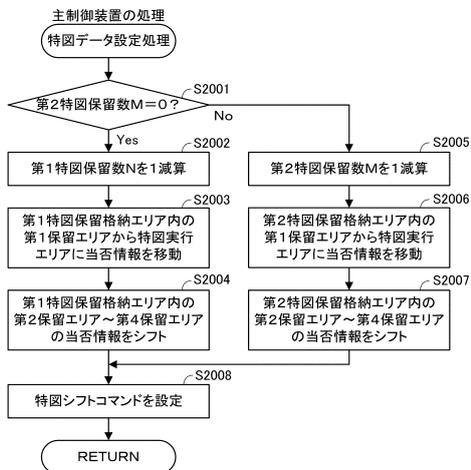
【図 1 3 0】



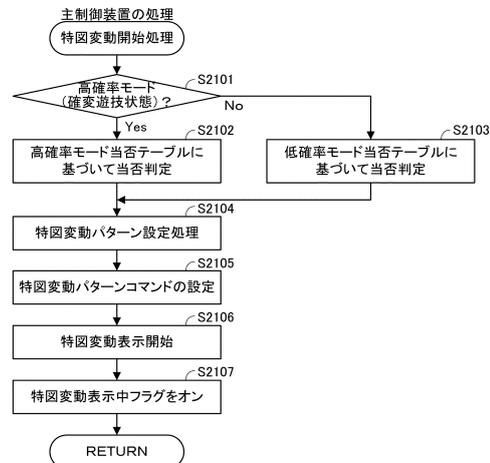
10

20

【図 1 3 1】



【図 1 3 2】

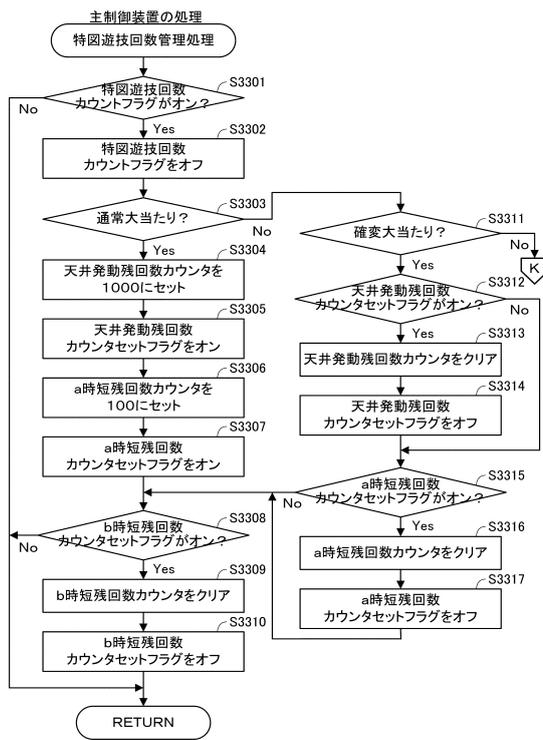


30

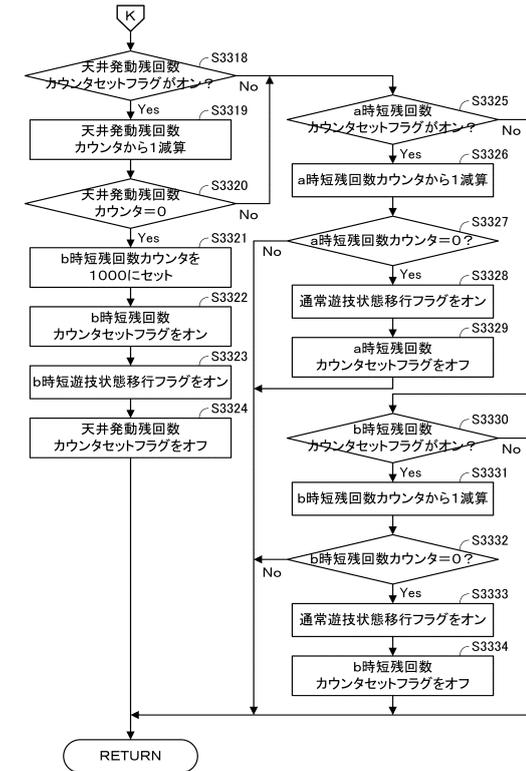
40

50

【 図 1 3 3 】



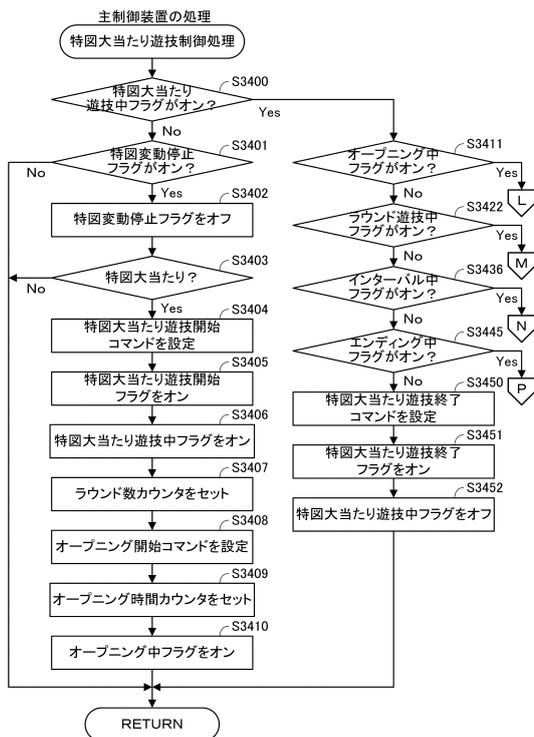
【 図 1 3 4 】



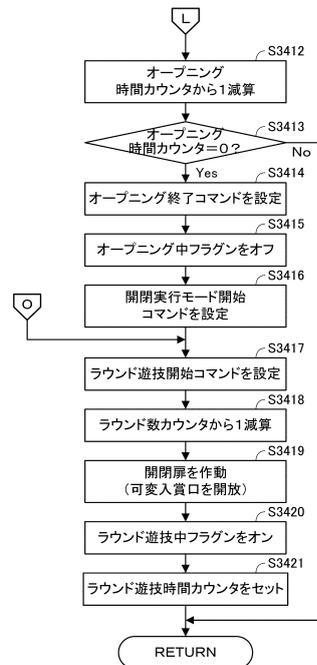
10

20

【 図 1 3 5 】



【 図 1 3 6 】

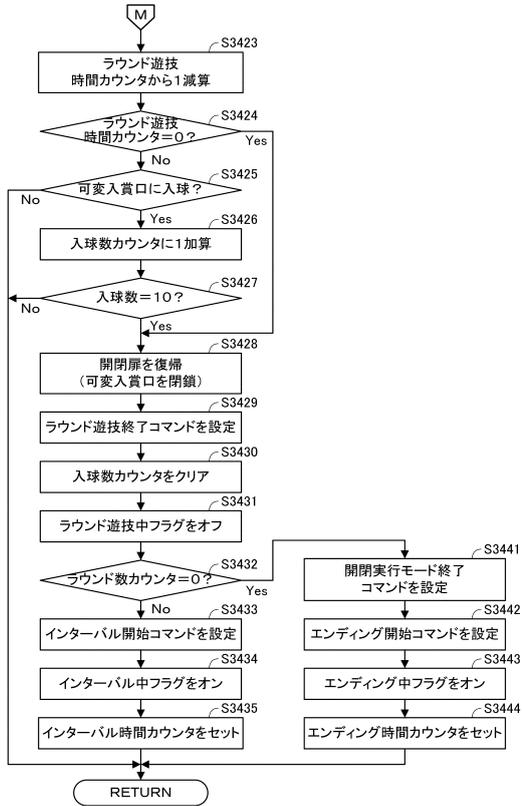


30

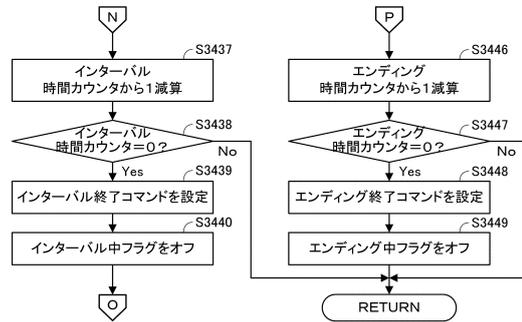
40

50

【図 137】



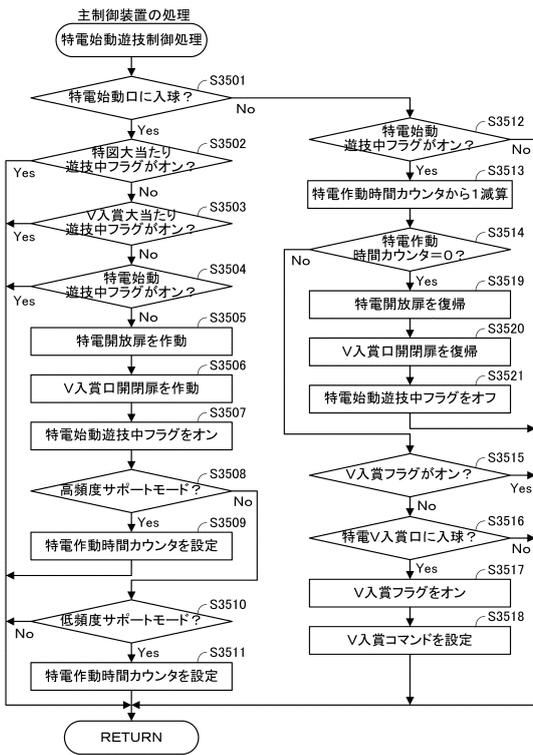
【図 138】



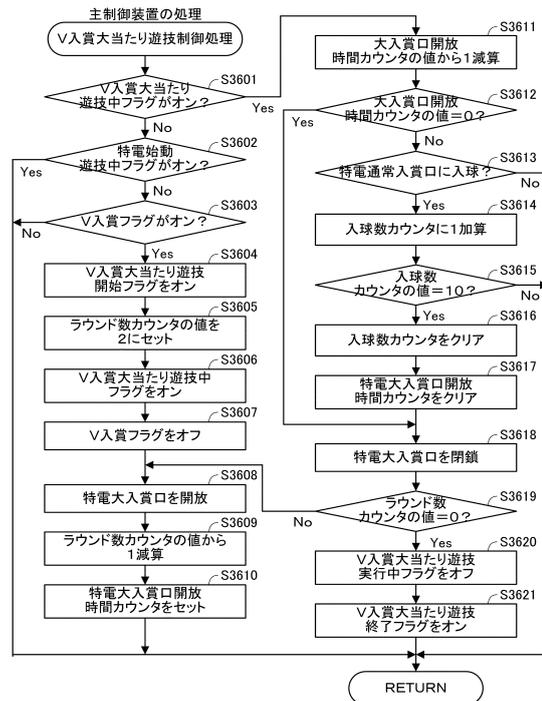
10

20

【図 139】



【図 140】

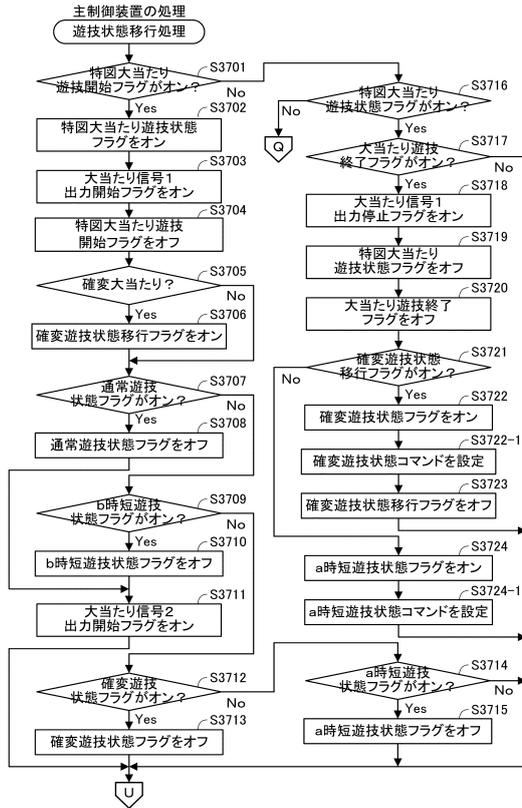


30

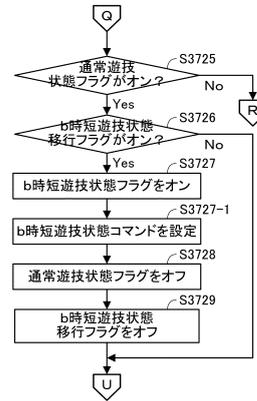
40

50

【 図 1 4 1 】



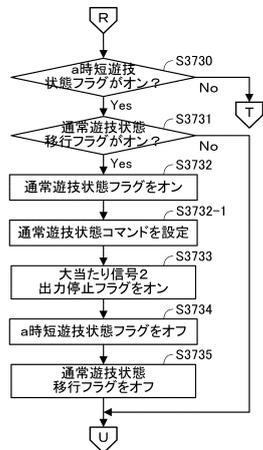
【 図 1 4 2 】



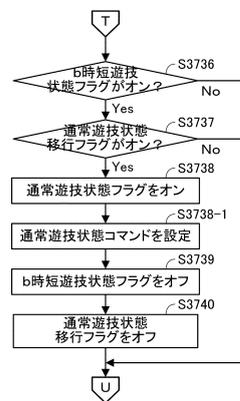
10

20

【 図 1 4 3 】



【 図 1 4 4 】

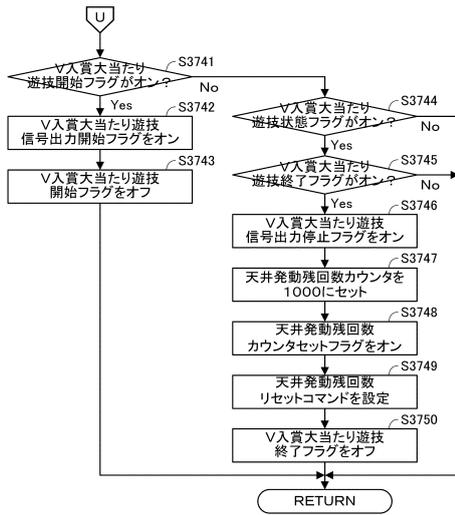


30

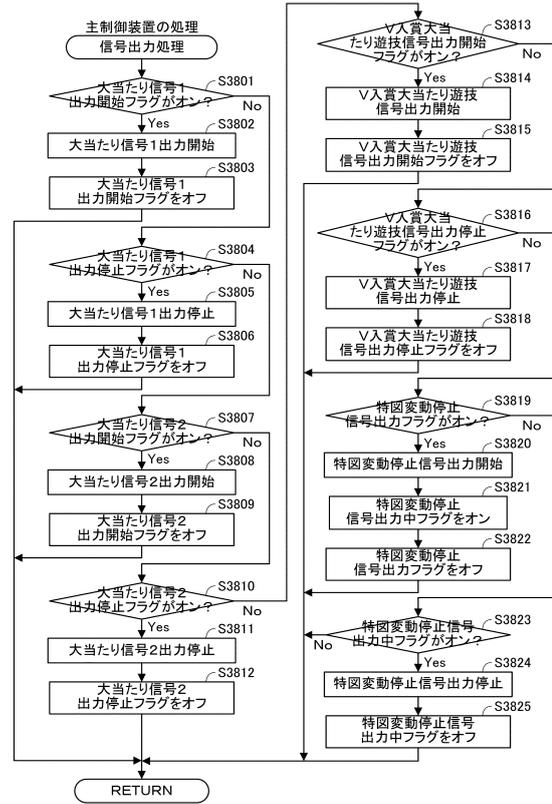
40

50

【図 1 4 5】



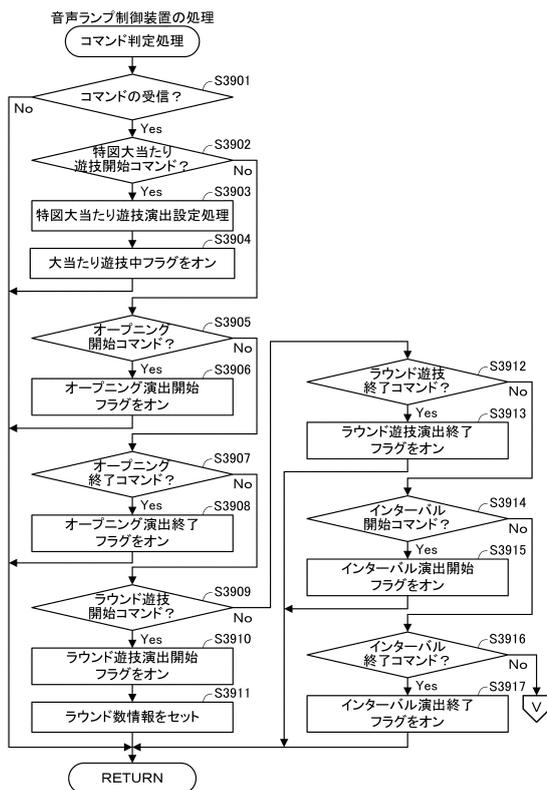
【図 1 4 6】



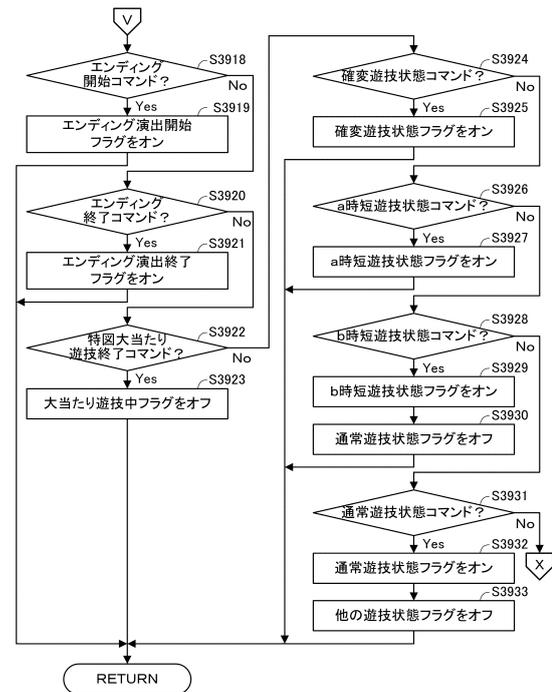
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

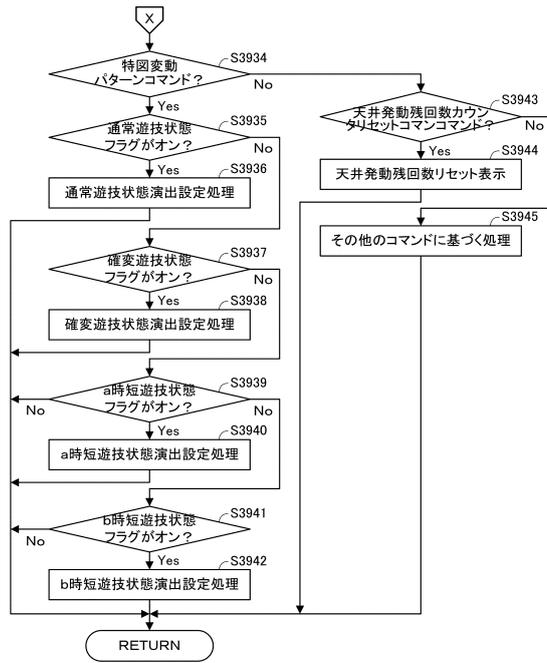


30

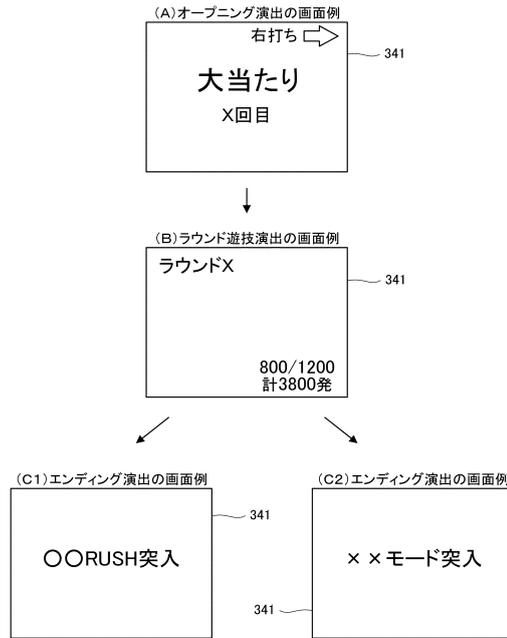
40

50

【図149】



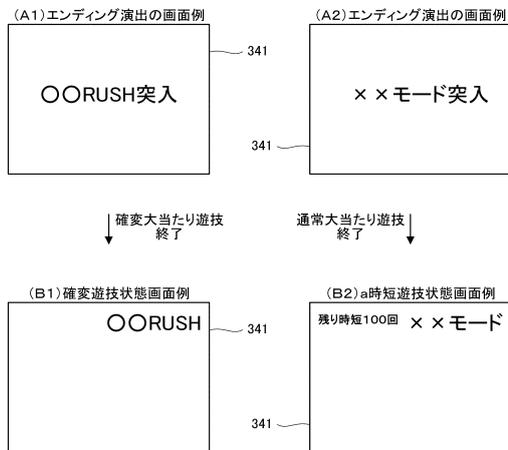
【図150】



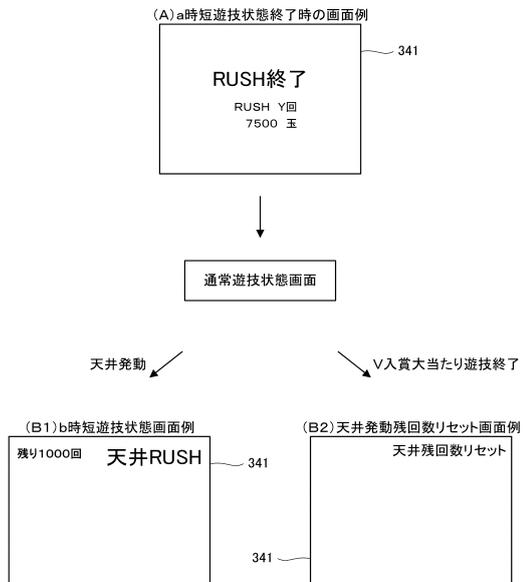
10

20

【図151】



【図152】

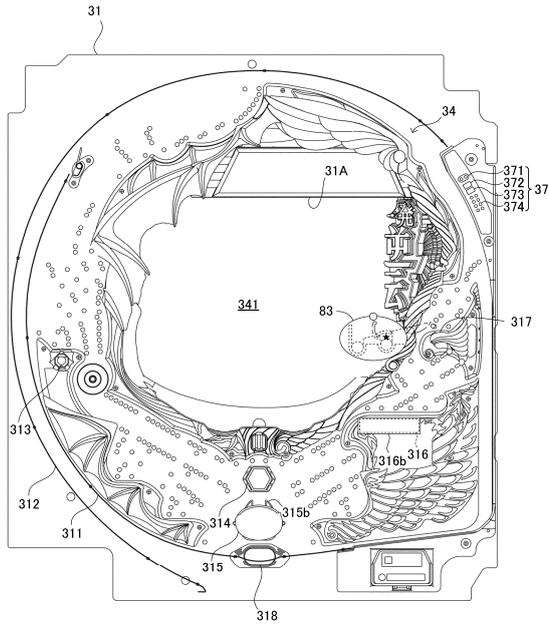


30

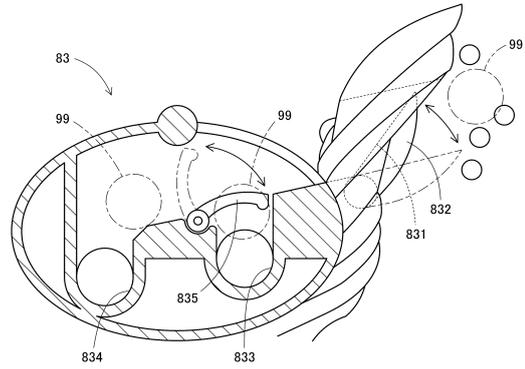
40

50

【 図 1 5 3 】



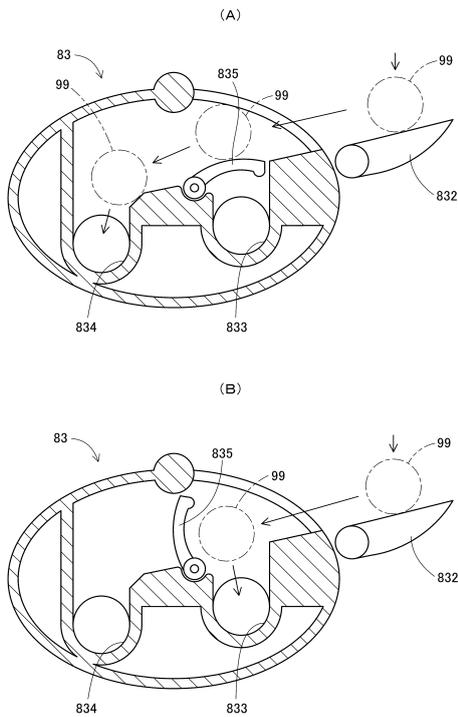
【 図 1 5 4 】



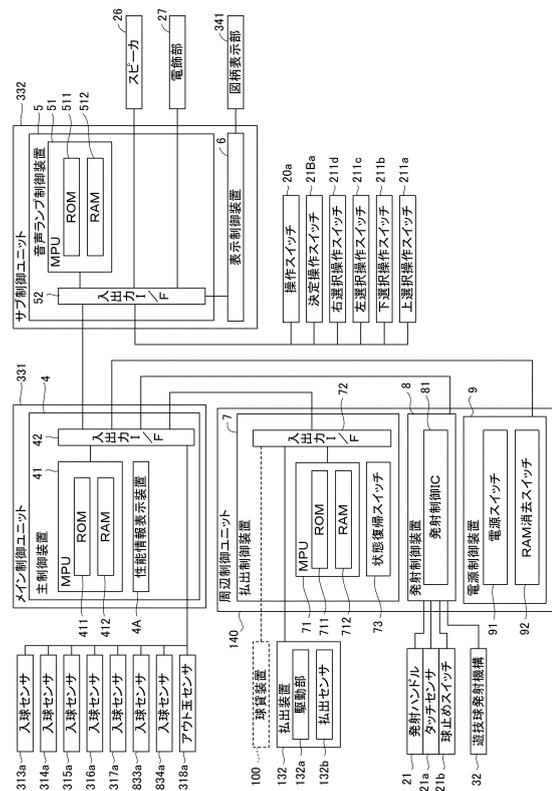
10

20

【 図 1 5 5 】



【 図 1 5 6 】

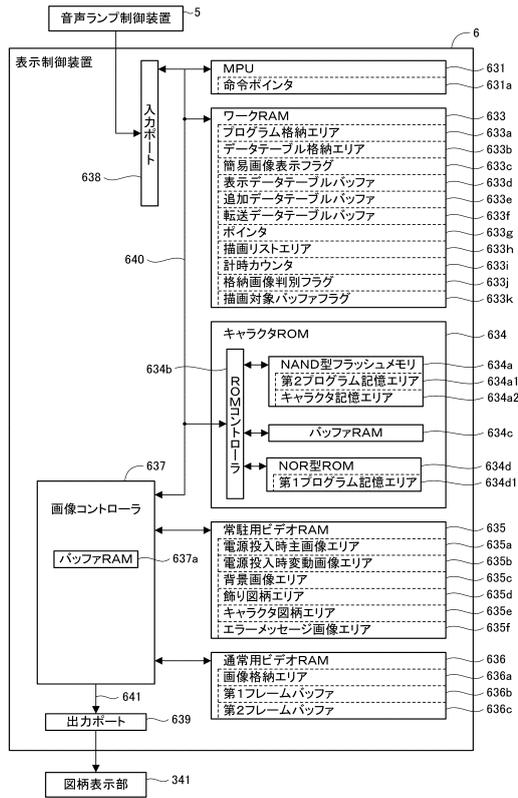


30

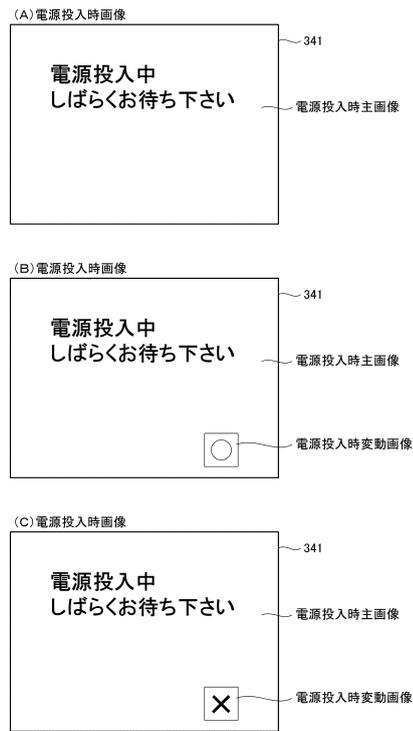
40

50

【図 157】



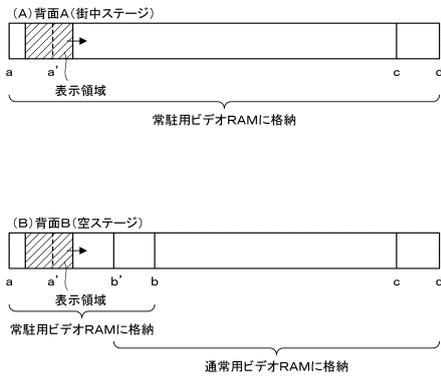
【図 158】



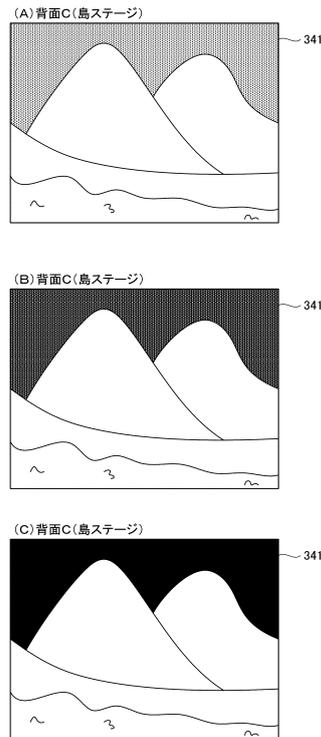
10

20

【図 159】



【図 160】



30

40

50

【 図 1 6 1 】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 図柄1 : 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄2 : ... : : エフェクト1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト2 : ... : : キャラクタ1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ2 : ... : : : 0002H : 0003H : : : 02F0H End

【 図 1 6 2 】

追加データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Nu11
:	:
0097H	エフェクト1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト2 : ... : : : キャラクタ1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ2 : ... : : : 0098H : : : : 00FBH : 00FCH : 00FDH End

10

20

【 図 1 6 3 】

転送データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納元先頭アドレス
0002H	Nu11
:	:
0097H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納元先頭アドレス
:	:
02F0H	End

【 図 1 6 4 】

描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト(表示物)のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄1	:
図柄2	:
:	:
エフェクト1	:
エフェクト2	:
:	:
キャラクタ1	:
キャラクタ2	:
:	:
保留球数図柄1	:
:	:
エラー図柄1	:
転送データ	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納元先頭アドレス

30

40

50

【 図 1 6 5 】

(A) 通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	普図当たり種別	最大開放時間
0~199	短開放	0.1秒
—	長開放	6秒

(D) 時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	普図当たり種別	最大開放時間
—	短開放	0.1秒
0~199	長開放	6秒

【 図 1 6 6 】

(A) 特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
—	大当たり	0%	約1/318.1
0~205	小当たり		
206~65535	外れ		

(B) b時短特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
—	大当たり	0%	約1/318.1
0~205	小当たり		
206~65535	外れ		

(C) a時短特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
—	大当たり	0/65535	約1/7.725
0~8483	小当たり		
10082~65535	外れ		

(D) 特1大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	大当たり遊技後の移行先	最大時短回数 (RUSH突入率)
0~18(95%)	4R時短大当たり	a時短遊技状態	1回 (50%)
19(5%)	16R時短大当たり		

(E) 特2大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先	最大時短回数 (RUSH継続率)
0~4(25%)	4R時短大当たり	a時短遊技状態	5回 (71.3%)
5~19(75%)	16R時短大当たり		

10

20

【 図 1 6 7 】

(A) 外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

(B) 当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(C) ノーマルリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマルリーチ演出
--------	-----------

(D) スーパーリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマルリーチ演出	スーパーリーチ演出
--------	-----------	-----------

(E) スペシャルリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマルリーチ演出	スーパーリーチ演出	スペシャルリーチ演出
--------	-----------	-----------	------------

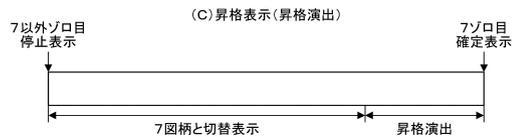
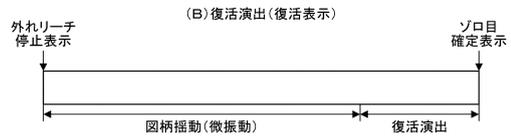
(F) 非リーチ演出パターン

高速変動演出

【 図 1 6 8 】

(A) 変動種別例(演出パターン例)

高速変動演出	ノーマルリーチ演出	スーパーリーチ演出	スペシャルリーチ演出	復活演出	昇格演出
--------	-----------	-----------	------------	------	------

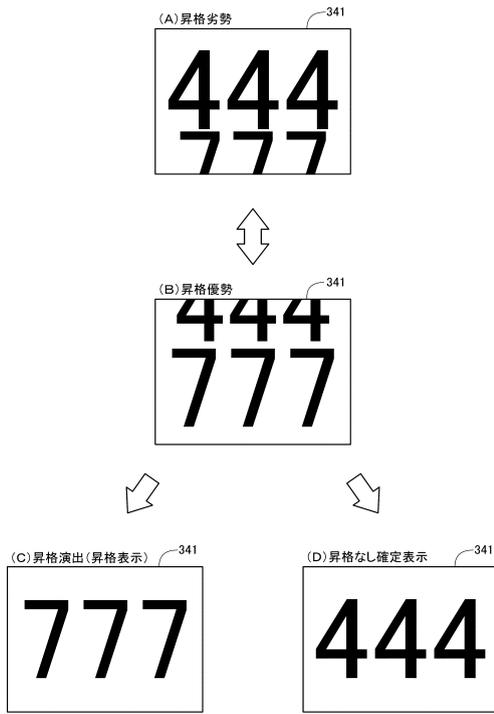


30

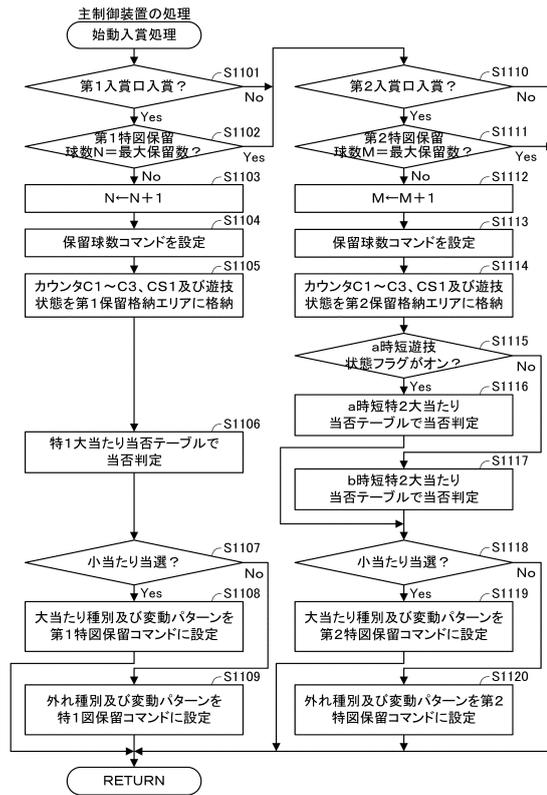
40

50

【図169】



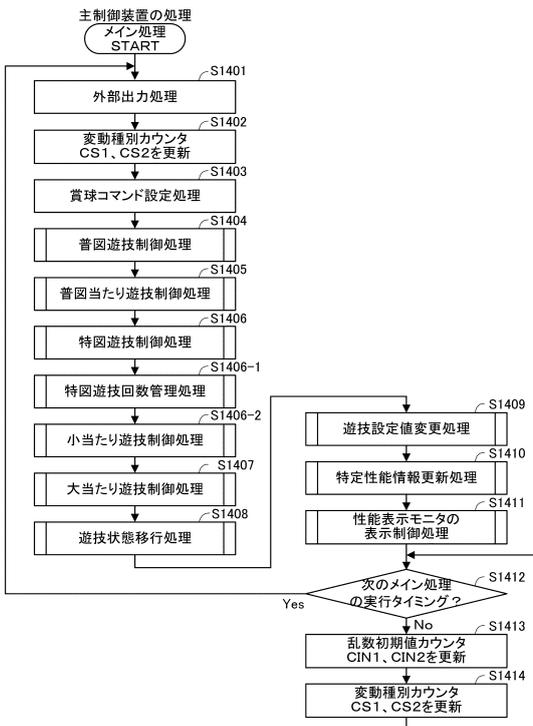
【図170】



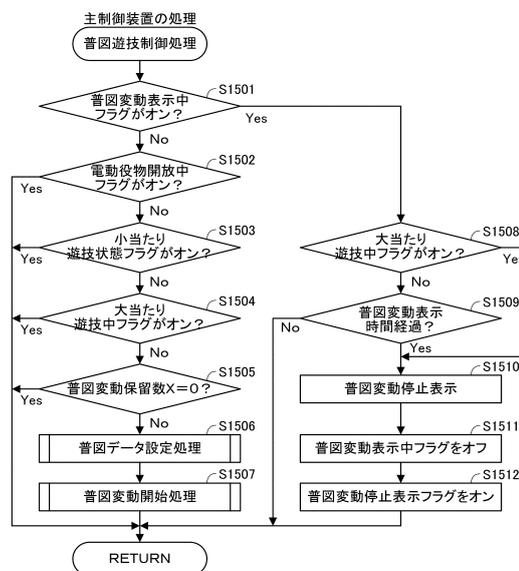
10

20

【図171】



【図172】

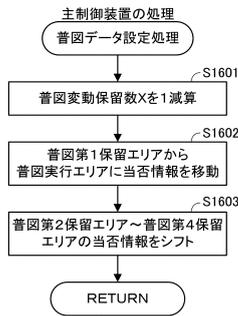


30

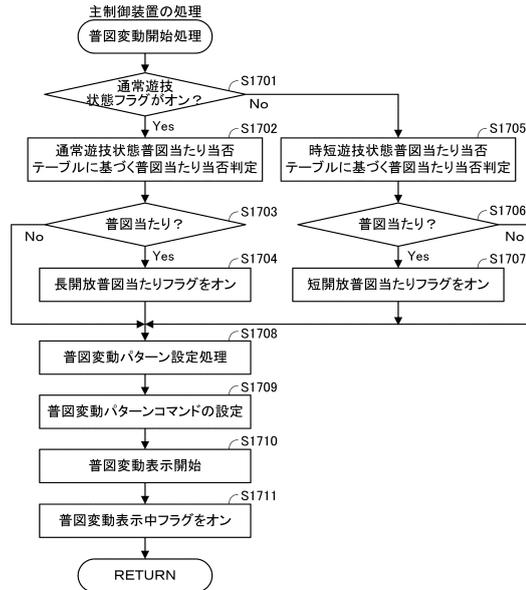
40

50

【図 173】



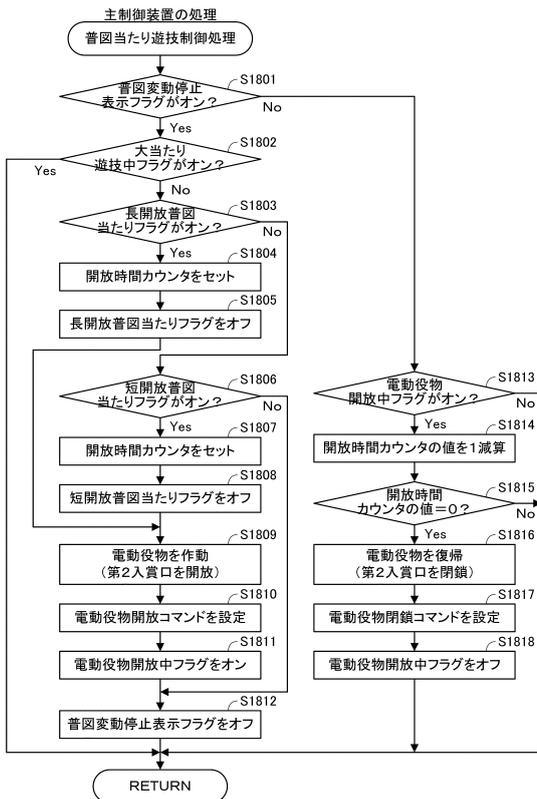
【図 174】



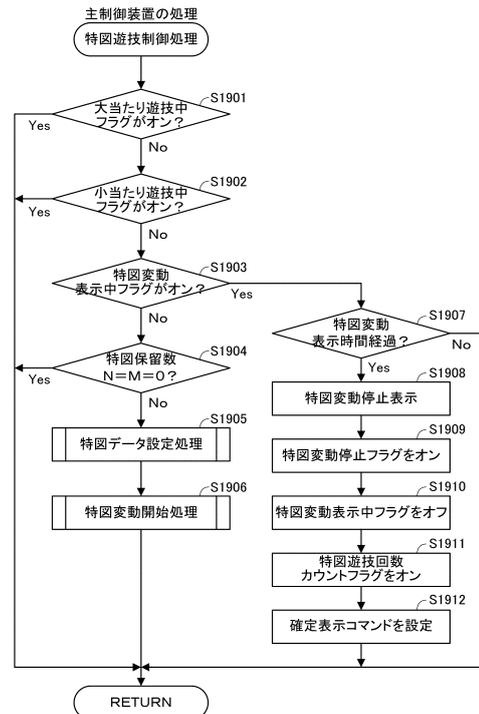
10

20

【図 175】



【図 176】

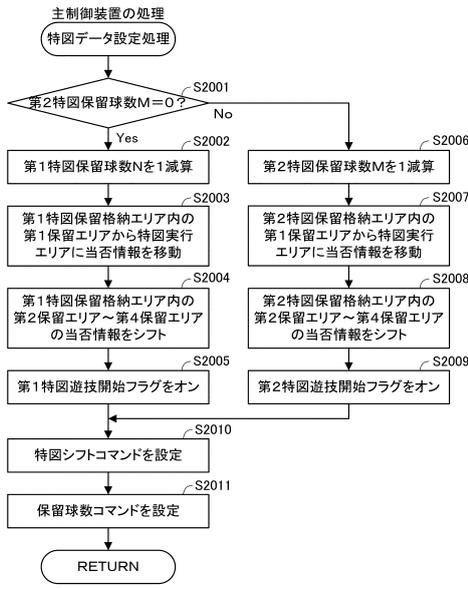


30

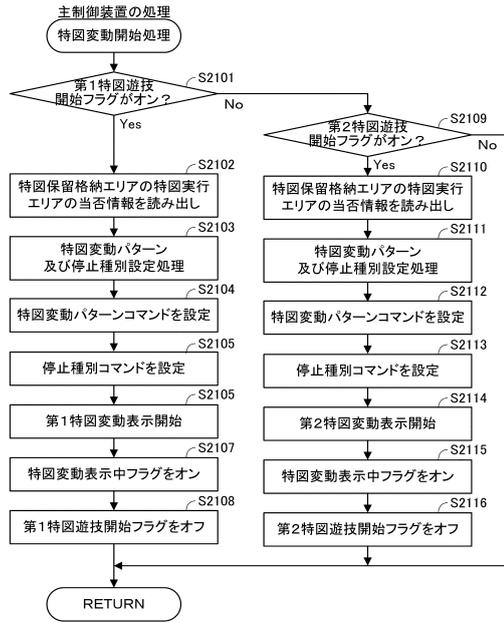
40

50

【 図 1 7 7 】



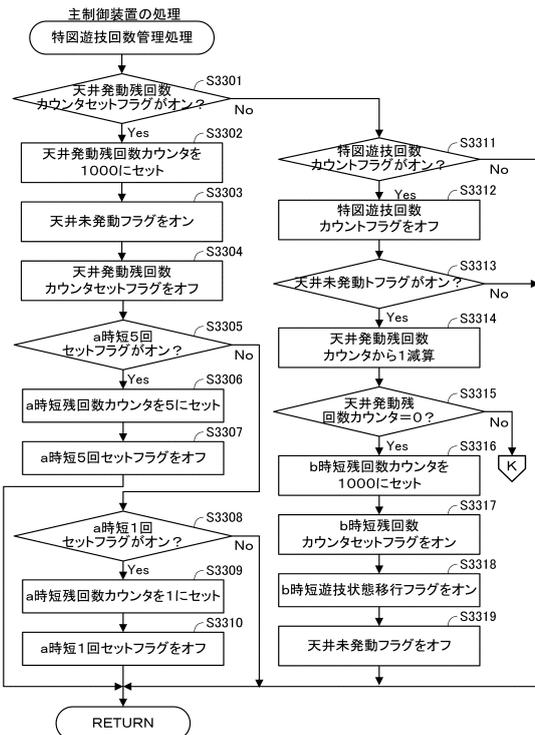
【 図 1 7 8 】



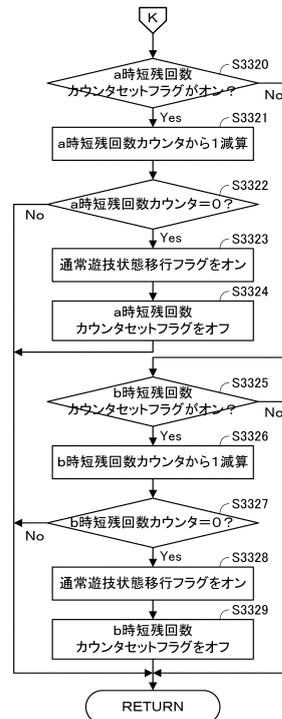
10

20

【 図 1 7 9 】



【 図 1 8 0 】

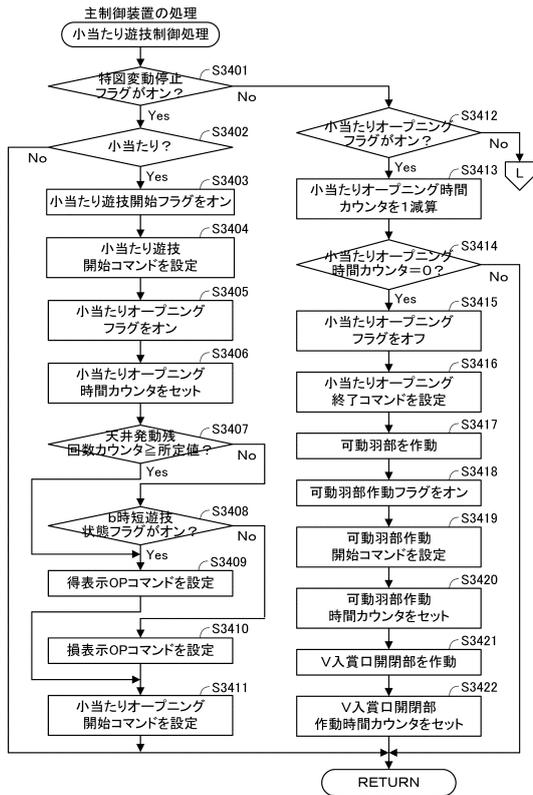


30

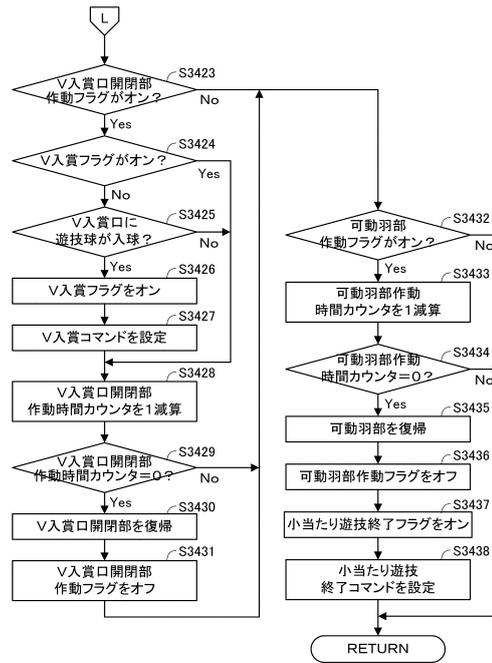
40

50

【 図 1 8 1 】



【 図 1 8 2 】



10

20

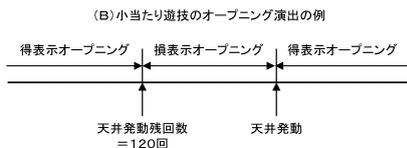
【 図 1 8 3 】

(A) 損益分岐点演算例

<出荷時設計値>
 (1) 左打ち時の1回の特図遊技の実行に必要な遊技球数=12.5玉(20回/−250玉)
 (2) 非天井初当たり時の期待差玉数=3000玉
 (3) 天井初当たり時の期待差玉数=4500玉

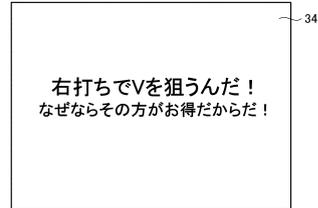
<計算値>
 (1) 天井初当たり時と非天井初当たり時の期待差玉数の差=1500玉
 (2) 期待差玉数の差で実行可能な左打ち特図遊技回数=120回

<結果>
 (1) 天井到達までの残回数120回以下で天井到達時の期待差玉数プラス
 (2) 天井到達までの残回数121回以上で天井到達時の期待差玉数マイナス



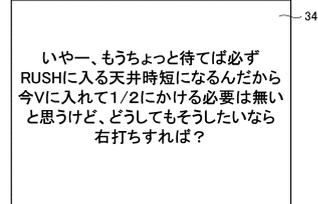
【 図 1 8 4 】

(A) 小当たり遊技の得表示オープニング演出の画像例



30

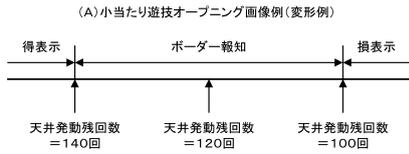
(B) 小当たり遊技の損表示オープニング演出の画像例



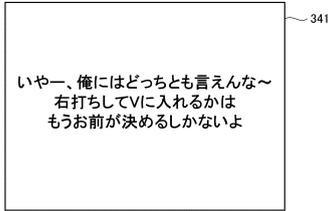
40

50

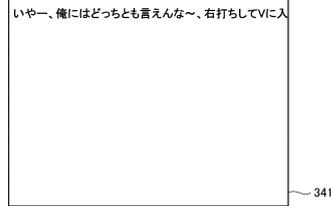
【 図 1 8 5 】



(B)小当たり遊技のボーダー報知のオープニング演出の画像例

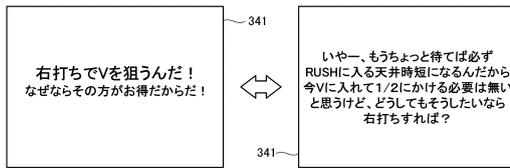


特図遊技中のボーダー報知の画像例



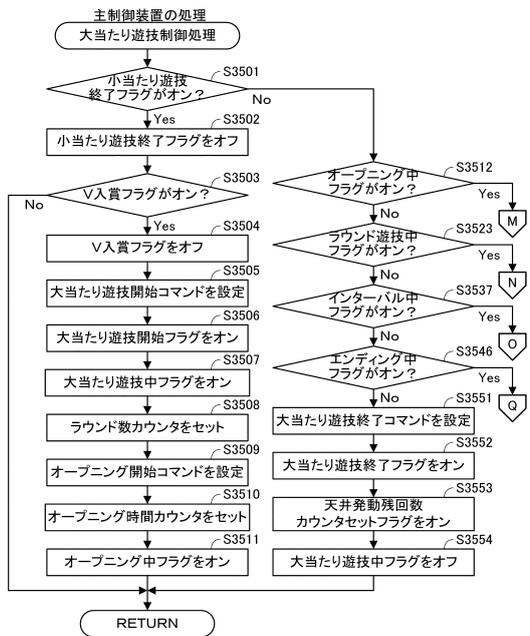
10

(C)小当たり遊技の得表示オープニング演出の画像例

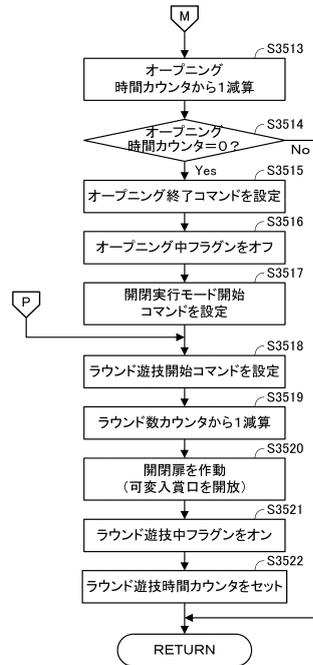


20

【 図 1 8 7 】



【 図 1 8 8 】

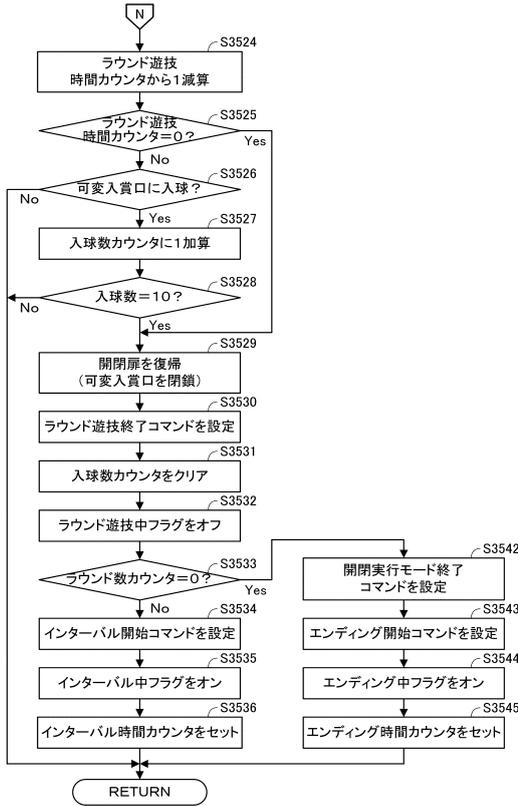


30

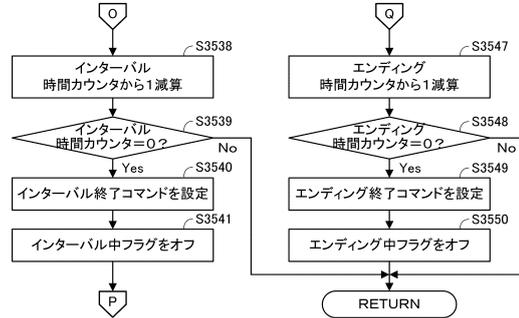
40

50

【図189】



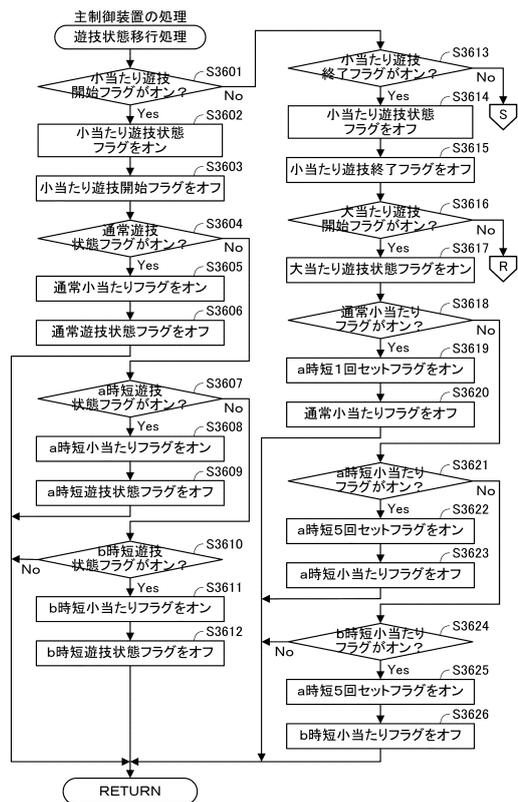
【図190】



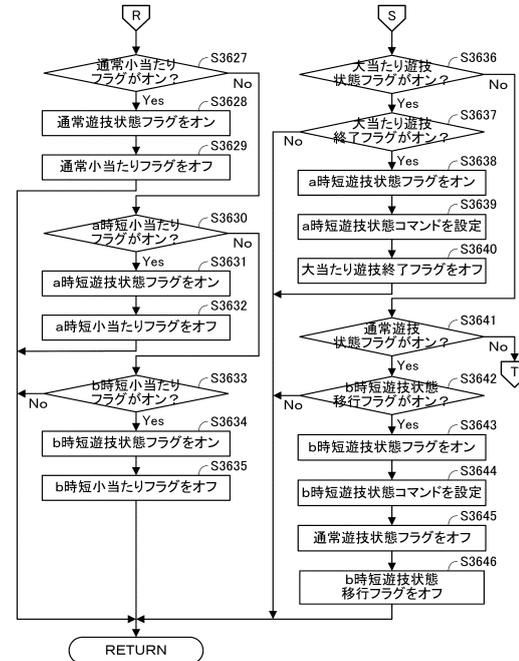
10

20

【図191】



【図192】

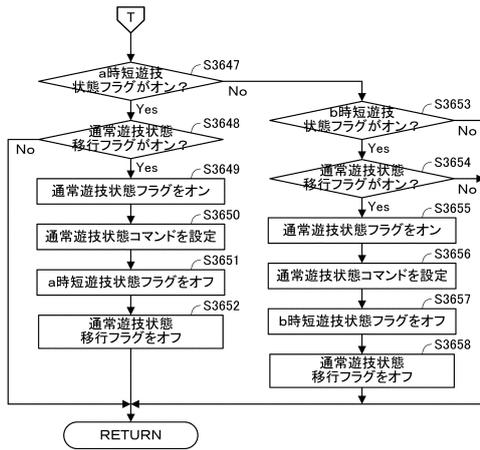


30

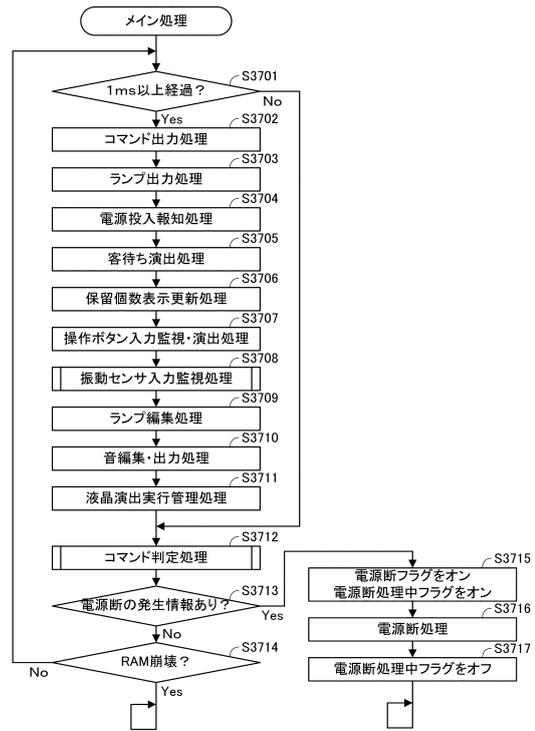
40

50

【 図 1 9 3 】



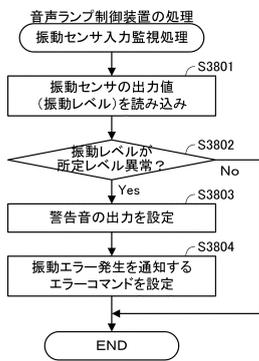
【 図 1 9 4 】



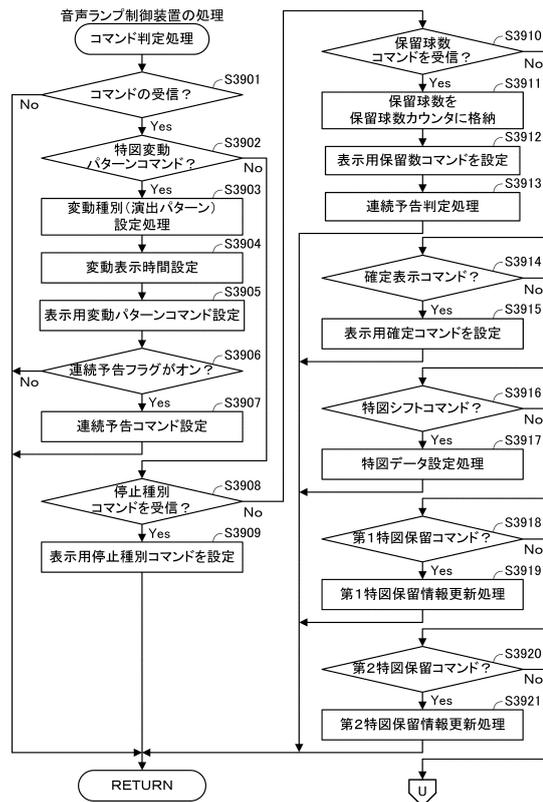
10

20

【 図 1 9 5 】



【 図 1 9 6 】

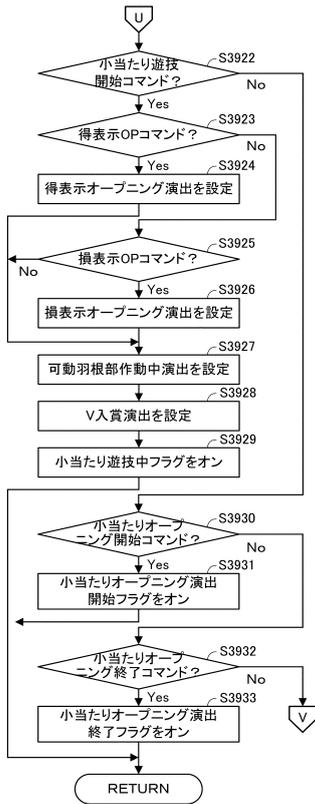


30

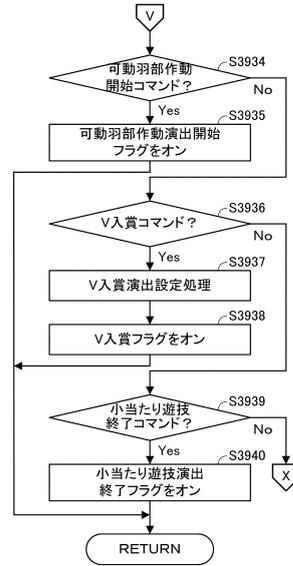
40

50

【 図 1 9 7 】



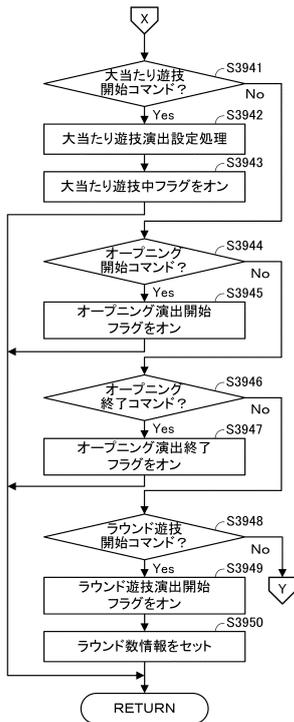
【 図 1 9 8 】



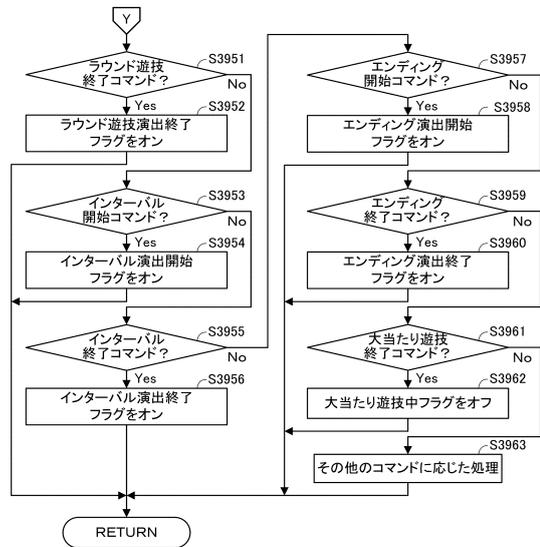
10

20

【 図 1 9 9 】



【 図 2 0 0 】

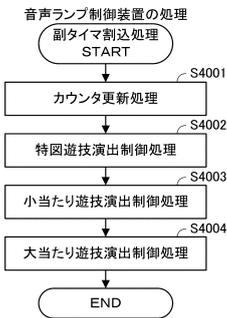


30

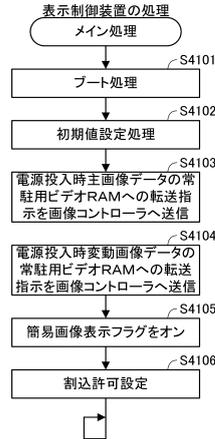
40

50

【 図 2 0 1 】



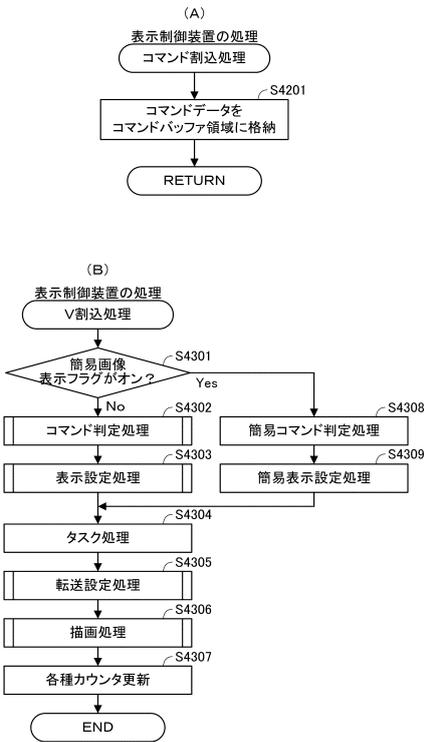
【 図 2 0 2 】



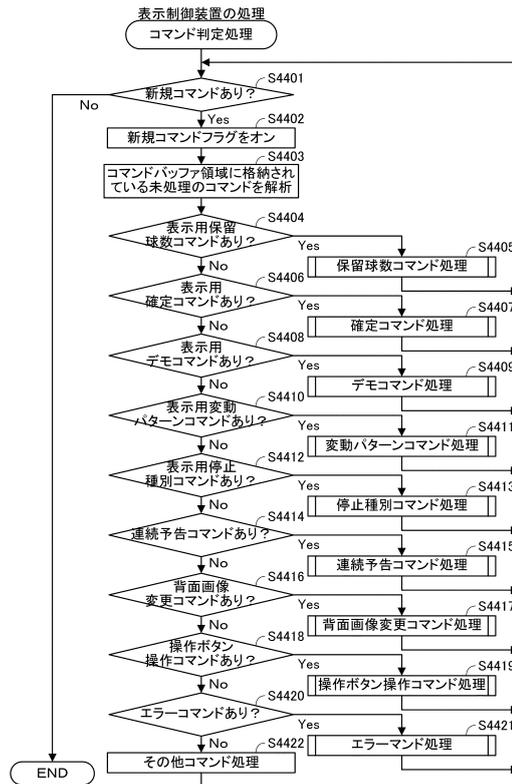
10

20

【 図 2 0 3 】



【 図 2 0 4 】

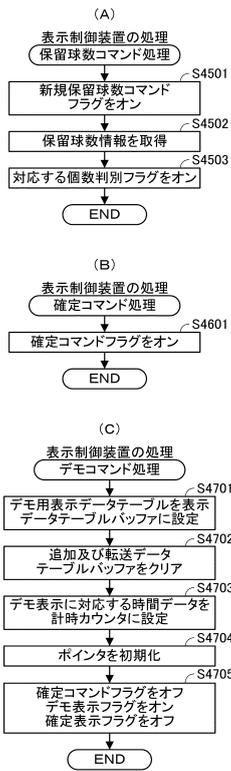


30

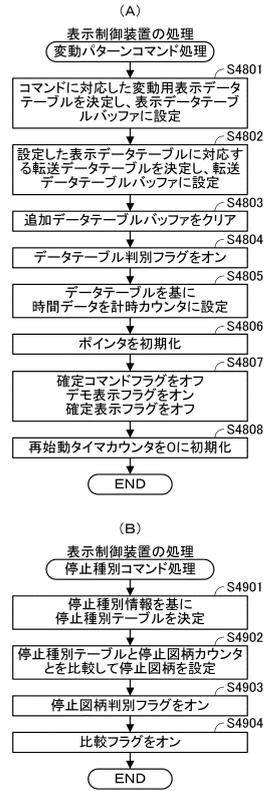
40

50

【 図 2 0 5 】



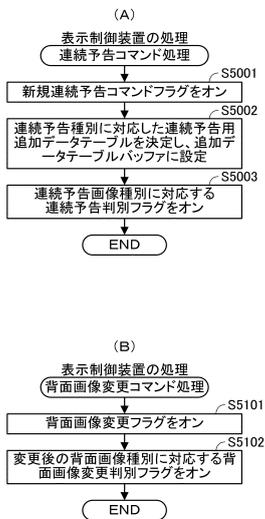
【 図 2 0 6 】



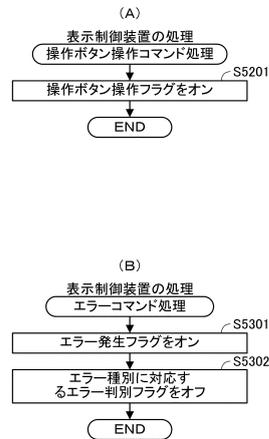
10

20

【 図 2 0 7 】



【 図 2 0 8 】

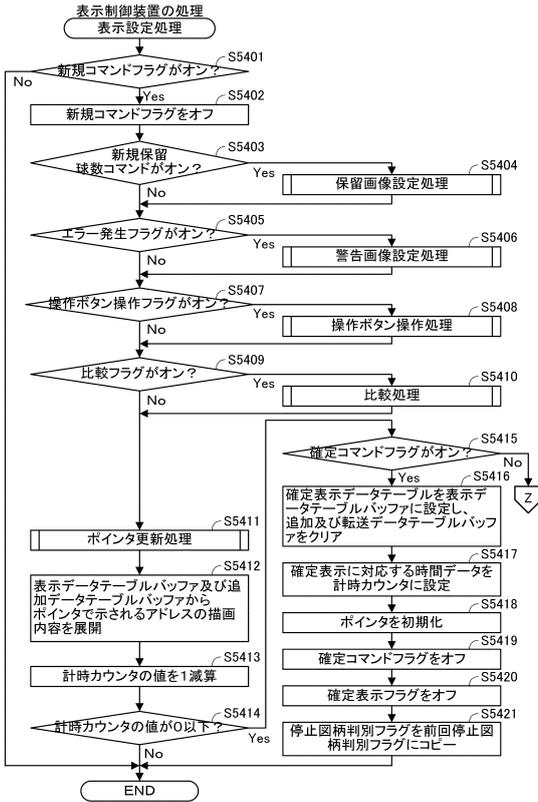


30

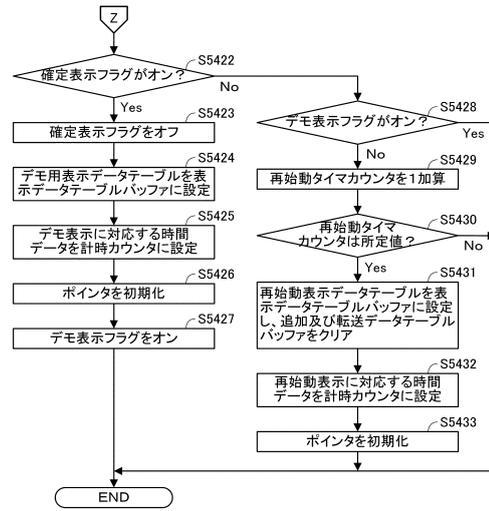
40

50

【図 2 0 9】



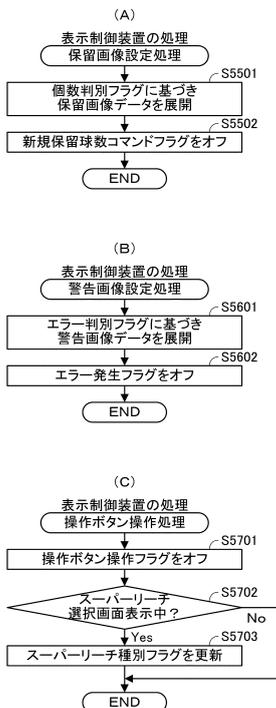
【図 2 1 0】



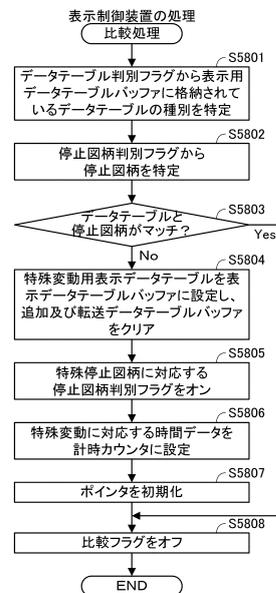
10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

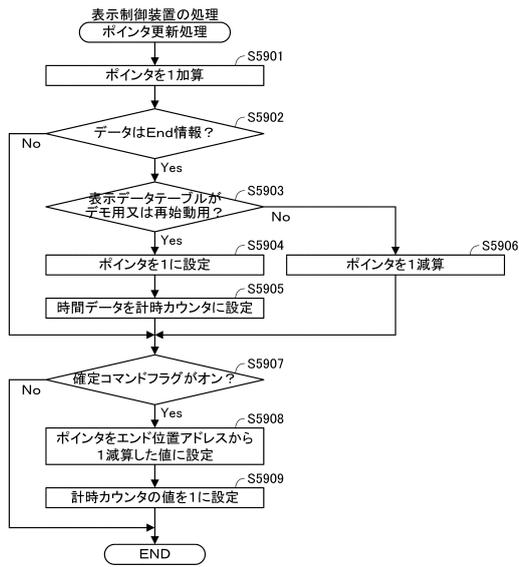


30

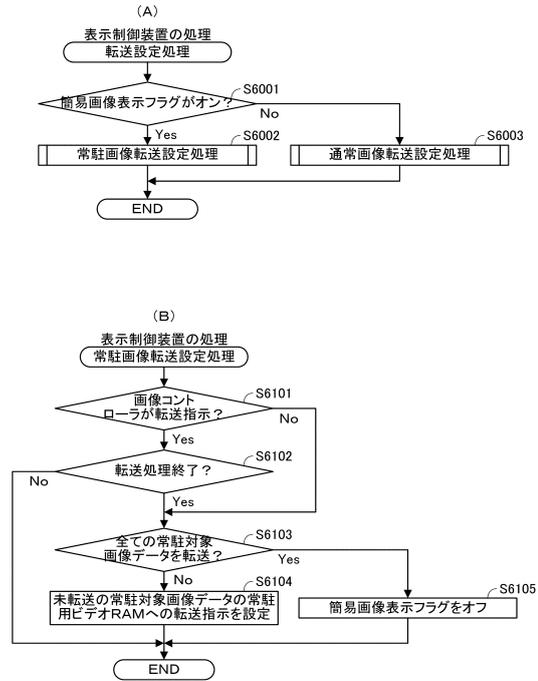
40

50

【図 2 1 3】



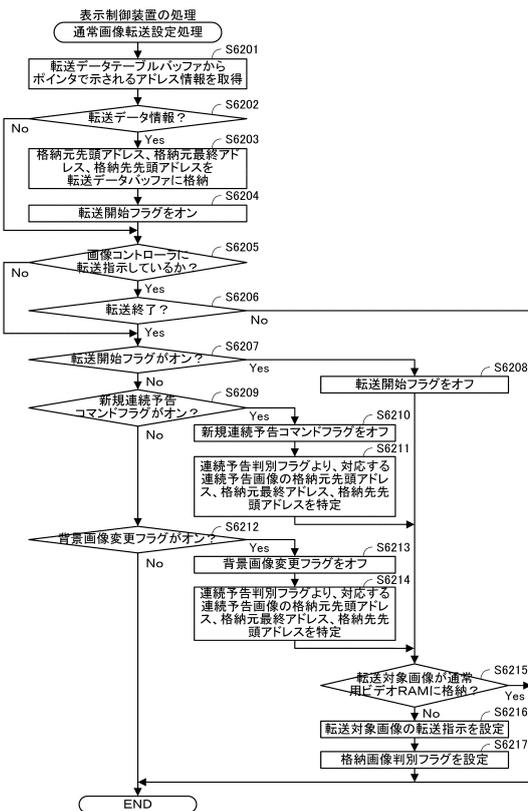
【図 2 1 4】



10

20

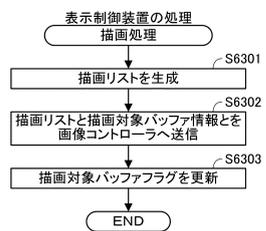
【図 2 1 5】



30

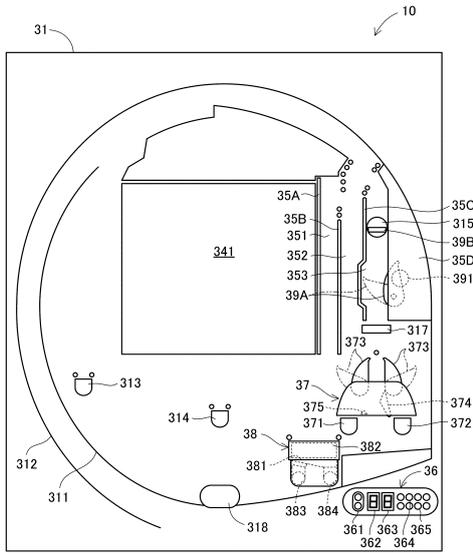
40

【図 2 1 6】

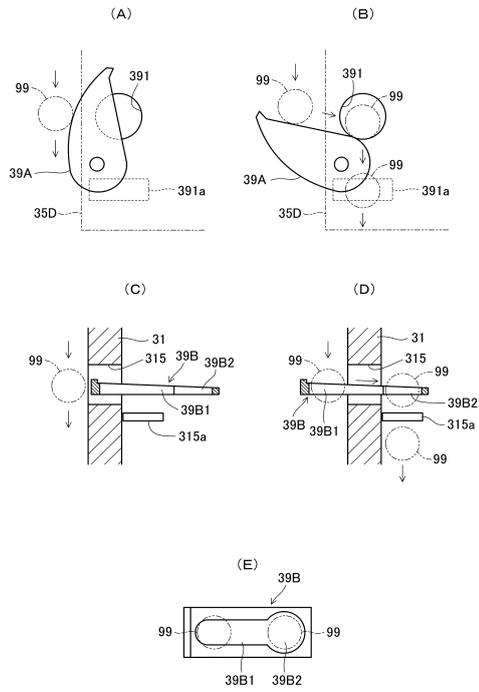


50

【 図 2 1 7 】



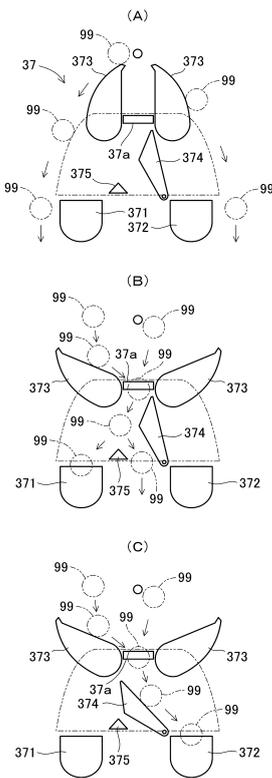
【 図 2 1 8 】



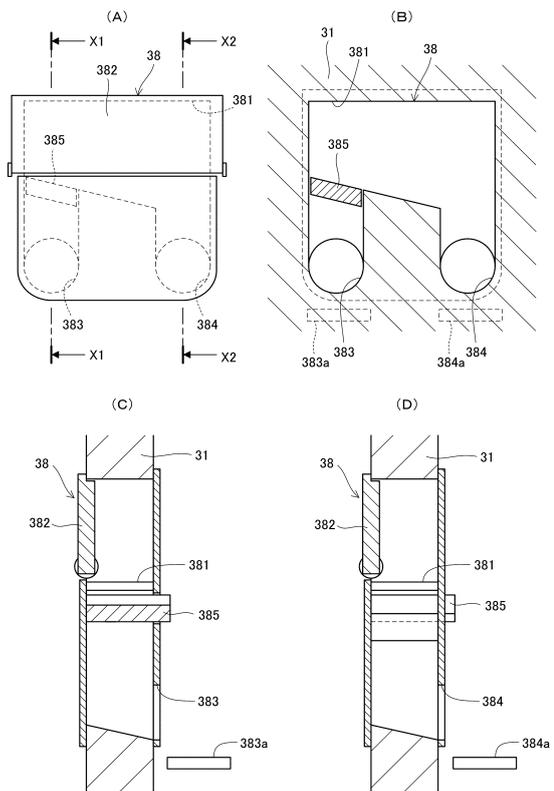
10

20

【 図 2 1 9 】



【 図 2 2 0 】

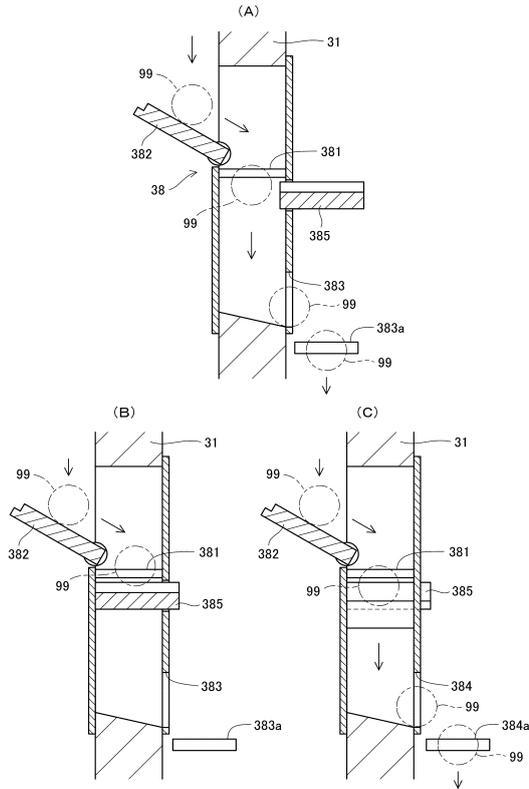


30

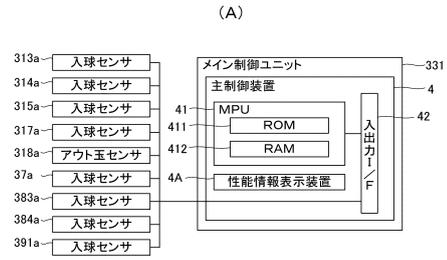
40

50

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】



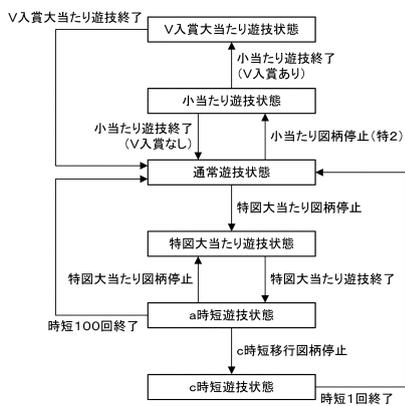
10

(B)

入賞口種別	一般入賞口	第1入賞口	第2入賞口	入賞口	通常入賞口
賞球数	3個	3個	3個	15個	15個

20

【図 2 2 3】



【図 2 2 4】

(A) 通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

30

(B) 時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

40

(C) 通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
0~199	短開放	0.1秒
-	長開放	10秒

(D) 時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
-	短開放	0.1秒
0~199	長開放	10秒

50

【 図 2 2 5 】

(A) 通常特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0~205	大当たり	約1/318.1	0%	0%
—	小当たり			
—	c時短移行			
206~65535	外れ			

(B) a時短特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0~205	大当たり	約1/318.1	0%	約2/318.1
—	小当たり			
206~617	c時短移行			
206~65535	外れ			

(C) 特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
—	大当たり	0%	約2/3	0%
0~43690	小当たり			
—	c時短移行			
43691~65535	外れ			

(D) 特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
0~18(95%)	4R大当たり	600玉	a時短遊技状態(時短100回)
19(5%)	10R大当たり	1500玉	

(E) V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
—	4R大当たり	600玉	通常遊技状態
0~19(100%)	10R大当たり	1500玉	

【 図 2 2 6 】

(A) 特1外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~69	04(7s)
	70~139	05(10s)
	140~199	06(15s)

(B) 特1当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(C) 特2変動テーブルA(特2入賞カウンタ=1)

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~199	06(15s)

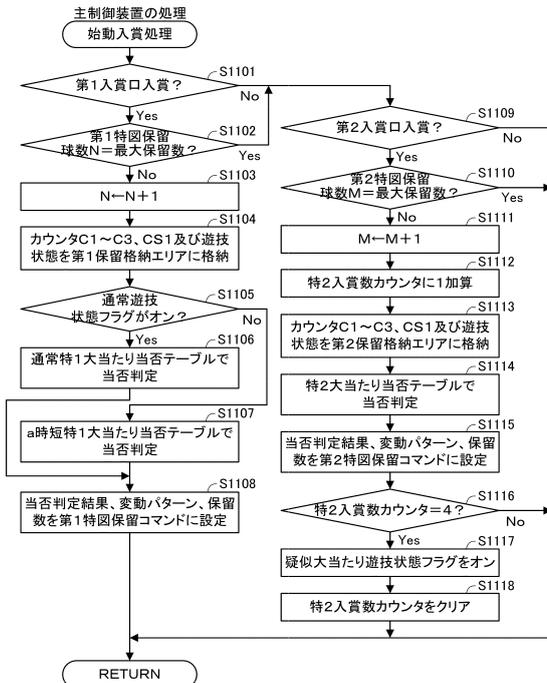
(D) 特2変動テーブルB(特2入賞カウンタ=2~4)

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~199	07(1s)

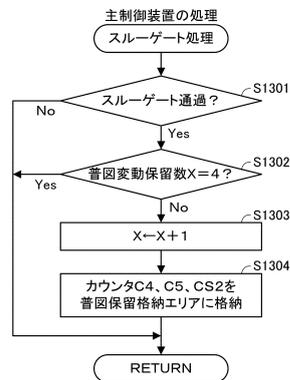
10

20

【 図 2 2 7 】



【 図 2 2 8 】

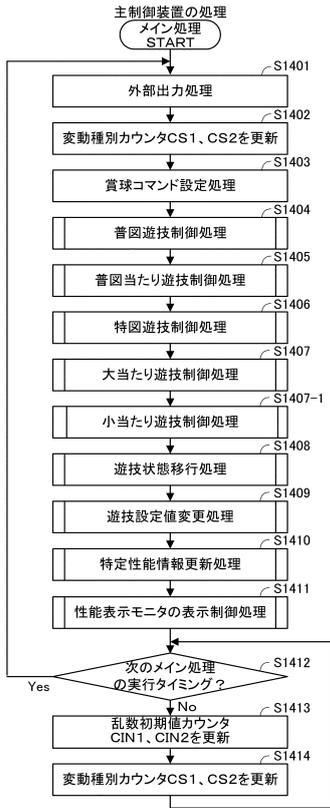


30

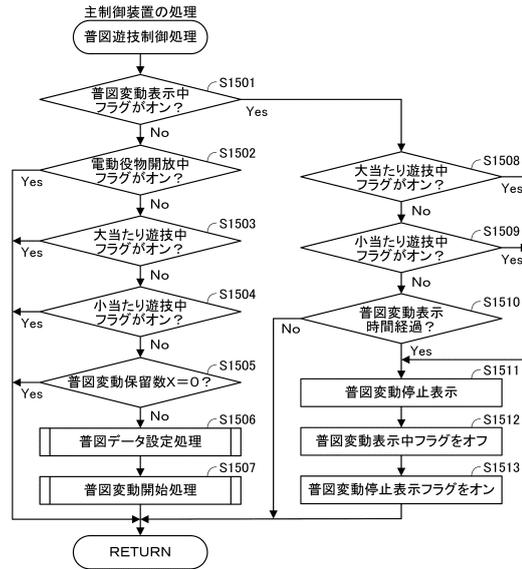
40

50

【 図 2 2 9 】



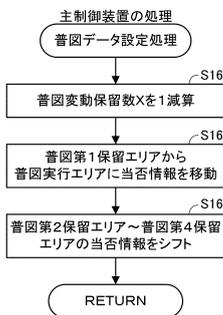
【 図 2 3 0 】



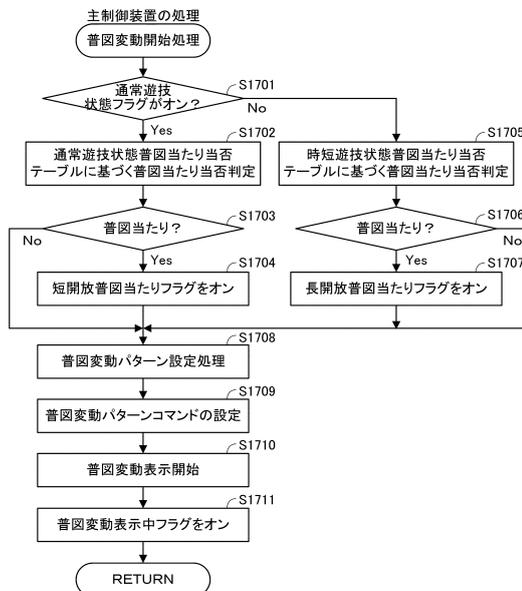
10

20

【 図 2 3 1 】



【 図 2 3 2 】

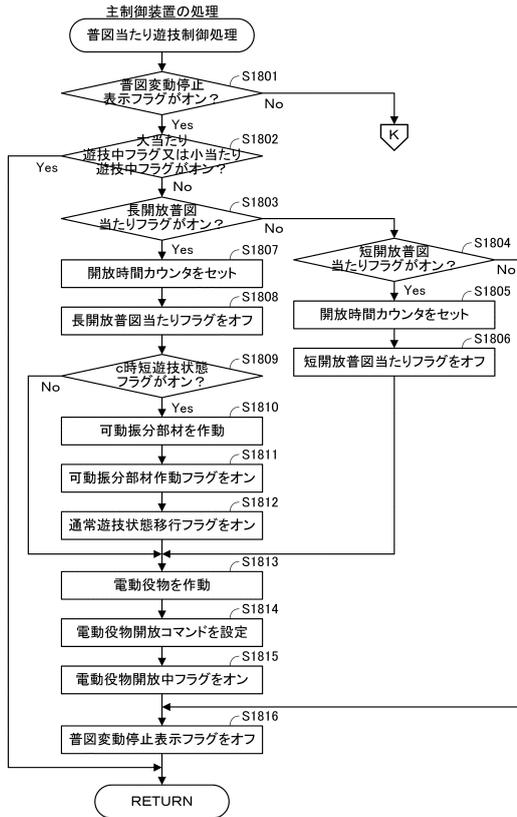


30

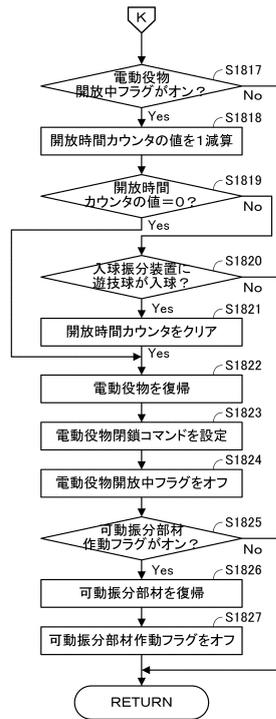
40

50

【 図 2 3 3 】



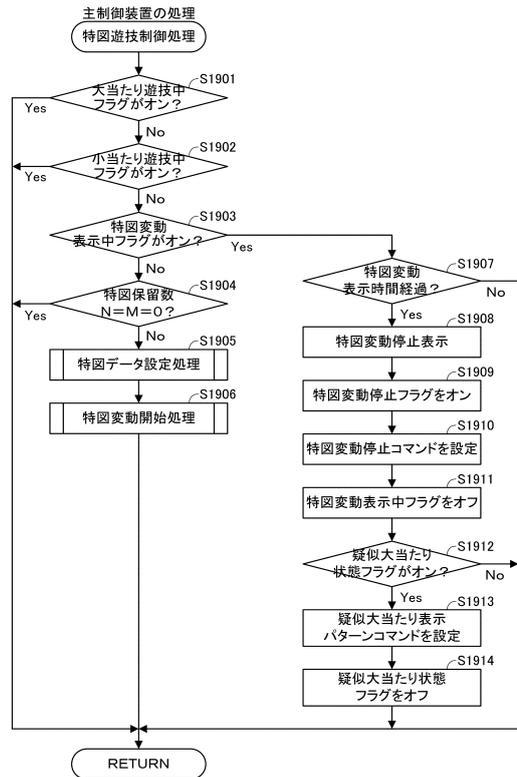
【 図 2 3 4 】



10

20

【 図 2 3 5 】



【 図 2 3 6 】

疑似大当たり遊技パターンコマンド

変動回数	コマンド種別	抽選結果			
		第1変動 (当該第2 特図遊技)	第2変動 (第2特図 保留1)	第3変動 (第2特図 保留2)	第4変動 (第2特図 保留3)
4回	パターンA1	小当たり	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA2	外れ	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA3	小当たり	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA4	小当たり	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA5	小当たり	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA6	外れ	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA7	外れ	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA8	外れ	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA9	小当たり	外れ	外れ	小当たり
	パターンA10	小当たり	外れ	小当たり	外れ
	パターンA11	小当たり	小当たり	外れ	外れ
	パターンA12	外れ	外れ	外れ	小当たり
	パターンA13	外れ	外れ	小当たり	外れ
	パターンA14	外れ	小当たり	外れ	外れ
	パターンA15	小当たり	外れ	外れ	外れ
	パターンA16	外れ	外れ	外れ	外れ
3回	パターンB1	小当たり	小当たり	小当たり	—
	パターンB2	外れ	小当たり	小当たり	—
	パターンB3	小当たり	外れ	小当たり	—
	パターンB4	小当たり	小当たり	外れ	—
	パターンB5	外れ	外れ	小当たり	—
	パターンB6	外れ	小当たり	外れ	—
	パターンB7	小当たり	外れ	外れ	—
	パターンB8	外れ	外れ	外れ	—
2回	パターンC1	小当たり	小当たり	—	—
	パターンC2	外れ	小当たり	—	—
	パターンC3	小当たり	外れ	—	—
	パターンC4	外れ	外れ	—	—
1回	パターンD1	小当たり	—	—	—
	パターンD2	外れ	—	—	—

30

40

50

【 図 2 3 7 】

演出パターン 種別	第1変動 (当該第2特図遊技)		第2変動 (第2特図保留1)		第3変動 (第2特図保留2)		第4変動 (第2特図保留3)	
	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA1	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA2	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA3	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA4	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA5	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA6	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA7	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA8	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA9	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA10	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA11	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA12	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA13	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA14	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA15	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D
パターンA16	特2A	特2B	特2C	特2D	特2C	特2D	特2C	特2D

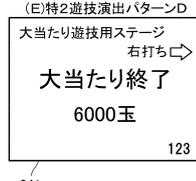
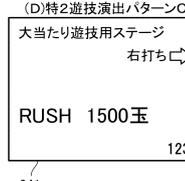
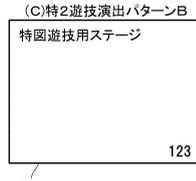
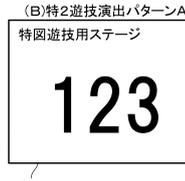
疑似大当たり遊技演出パターン

【 図 2 3 8 】

(A)特2遊技演出パターン

演出パターン 種別	変動時間	特徴
特2遊技 演出パターンA (特2A)	15秒	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・飾り図柄が大きく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技 演出パターンB (特2B)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示なし ・飾り図柄が小さく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技 演出パターンC (特2C)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり遊技用ステージ演出
特2遊技 演出パターンD (特2D)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり終了表示あり(総出玉表示あり)

10

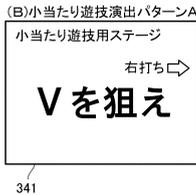


20

【 図 2 3 9 】

(A)小当たり遊技演出パターン

演出パターン 種別	特徴
小当たり遊技 演出パターンA (小当A)	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・小当たり遊技用ステージ演出
小当たり遊技 演出パターンB (小当B)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出

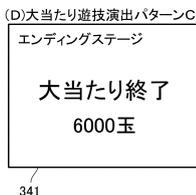
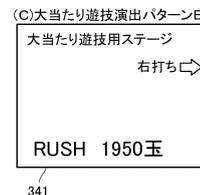
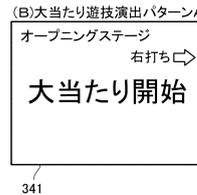


【 図 2 4 0 】

(A)大当たり遊技演出パターン

演出パターン 種別	特徴
大当たり遊技 演出パターンA (大当A)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・オープニングで大当たり開始表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技 演出パターンB (大当B)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり開始表示及び大当たり終了表示なし ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技 演出パターンC (大当C)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・エンディングで大当たり終了表示あり(総出玉表示あり) ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技 演出パターンD (大当D)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・オープニングの大当たり開始表示あり ・エンディングの大当たり終了表示あり(総出玉表示あり) ・大当たり遊技用ステージ演出

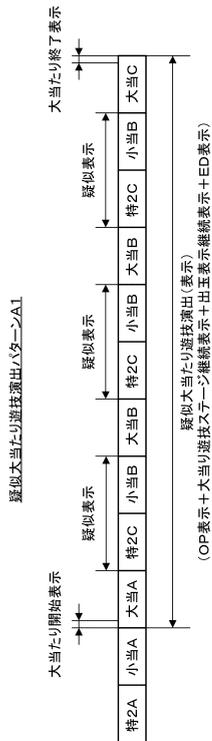
30



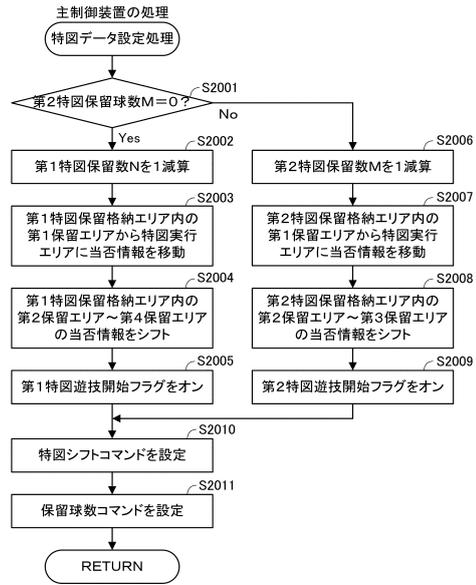
40

50

【図 2 4 1】



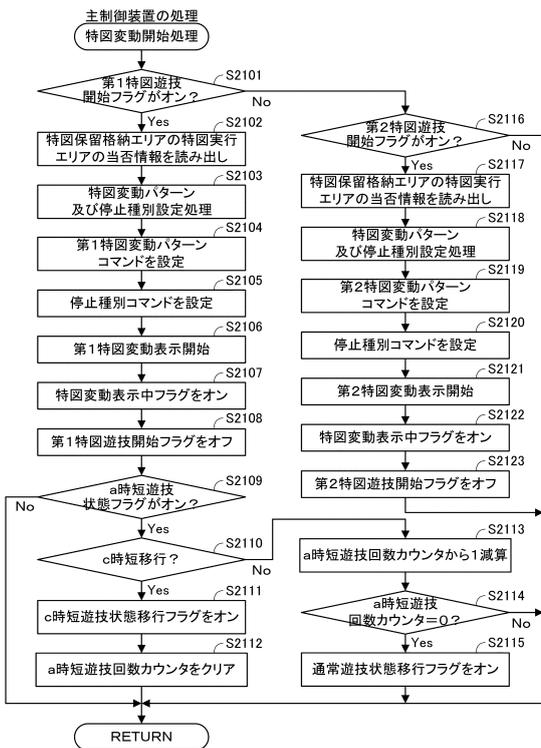
【図 2 4 2】



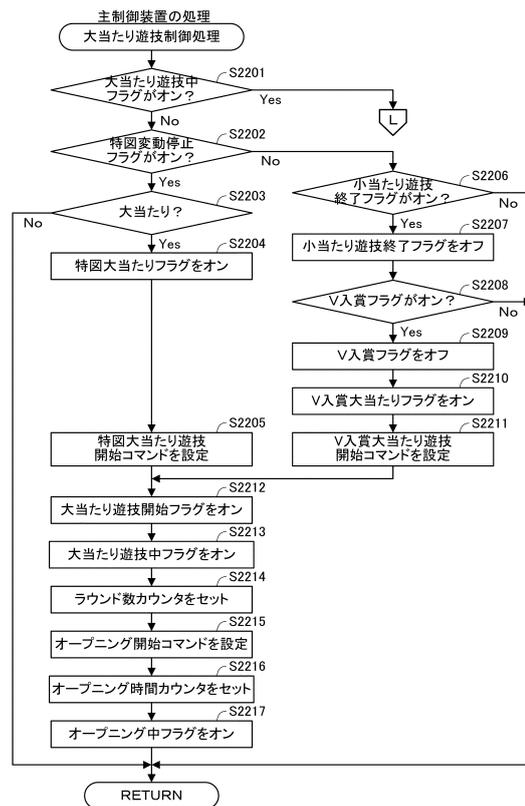
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

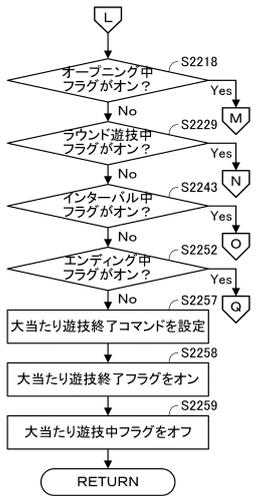


30

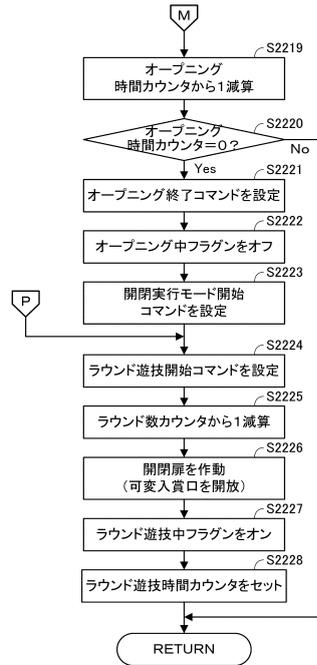
40

50

【 図 2 4 5 】



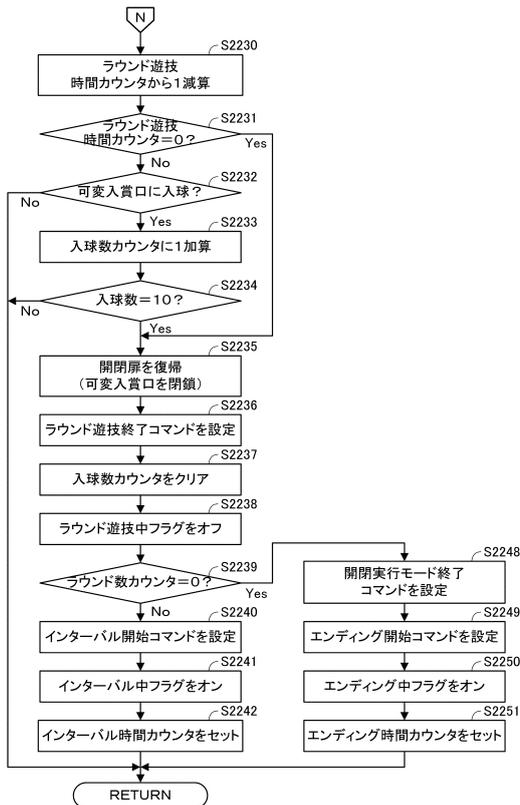
【 図 2 4 6 】



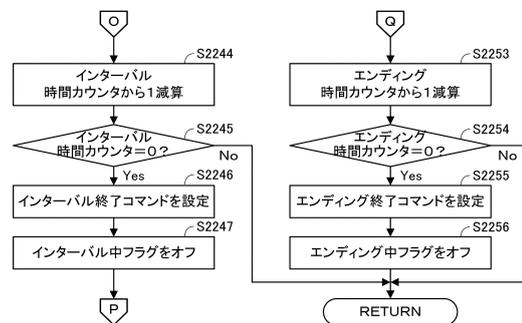
10

20

【 図 2 4 7 】



【 図 2 4 8 】

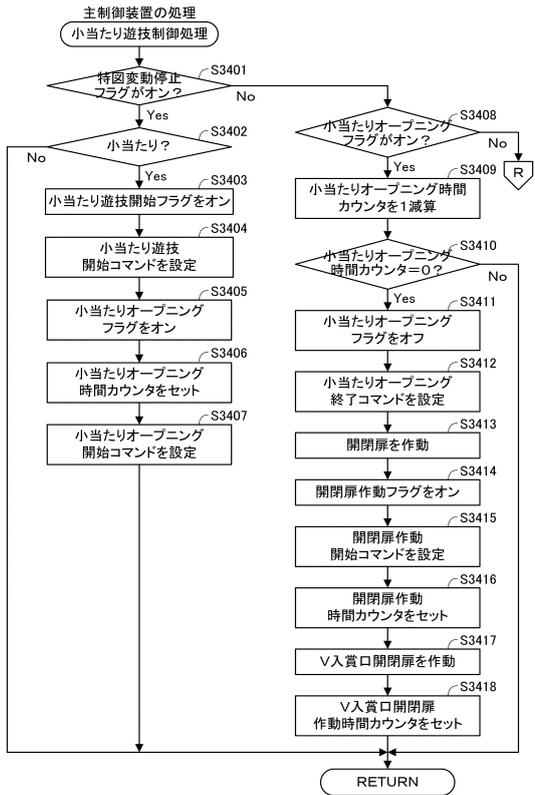


30

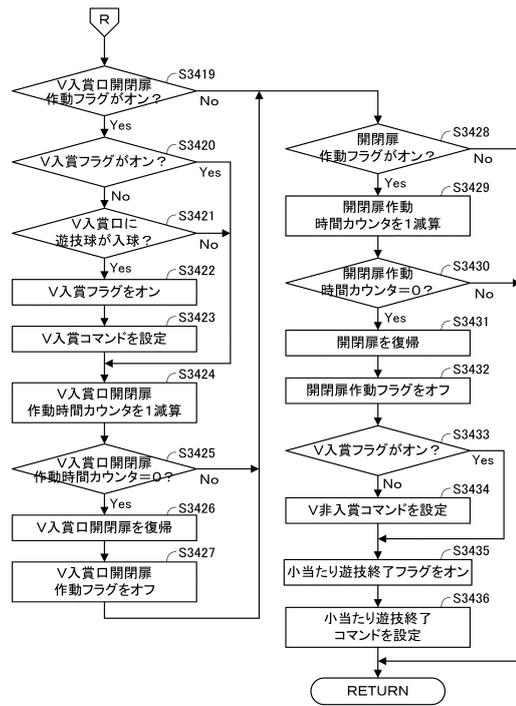
40

50

【 図 2 4 9 】



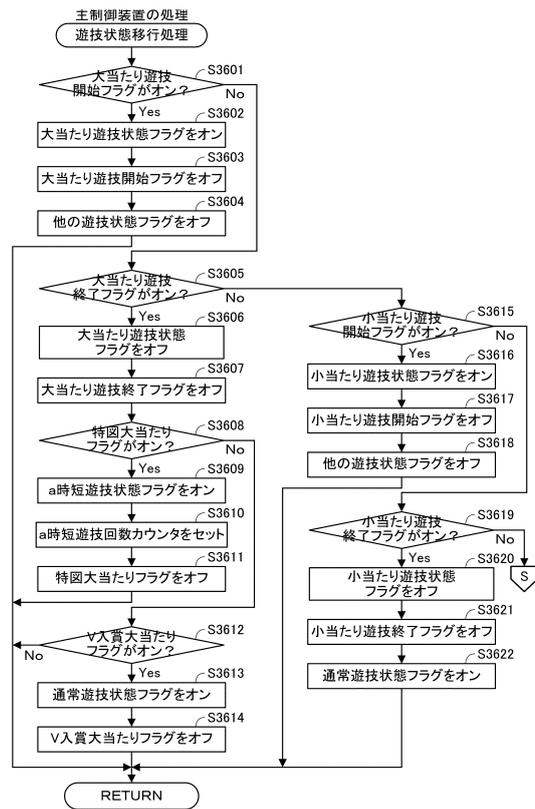
【 図 2 5 0 】



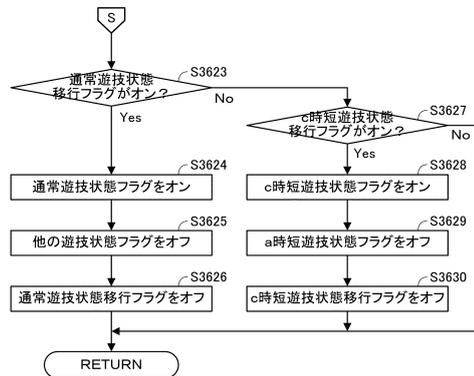
10

20

【 図 2 5 1 】



【 図 2 5 2 】

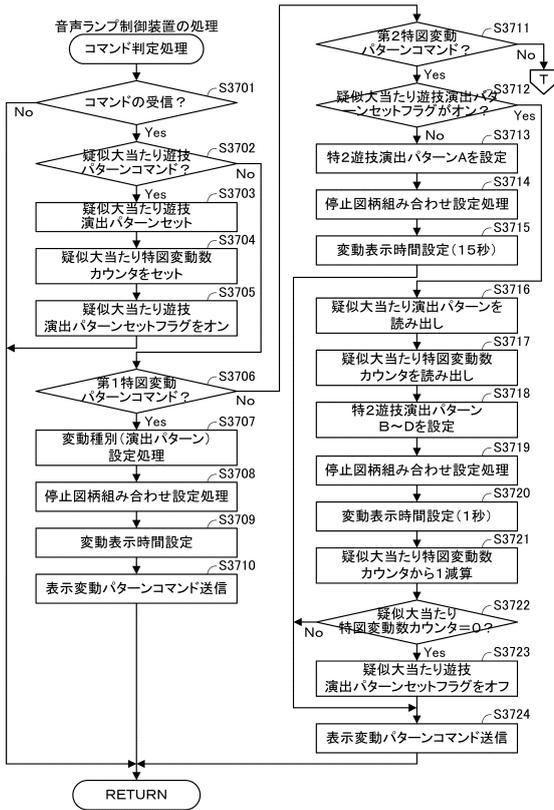


30

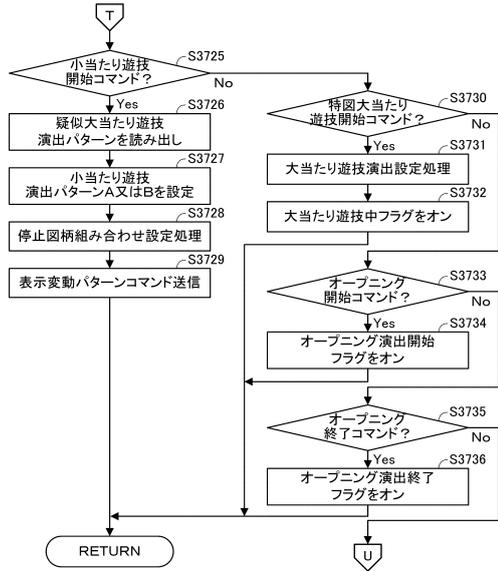
40

50

【図 2 5 3】



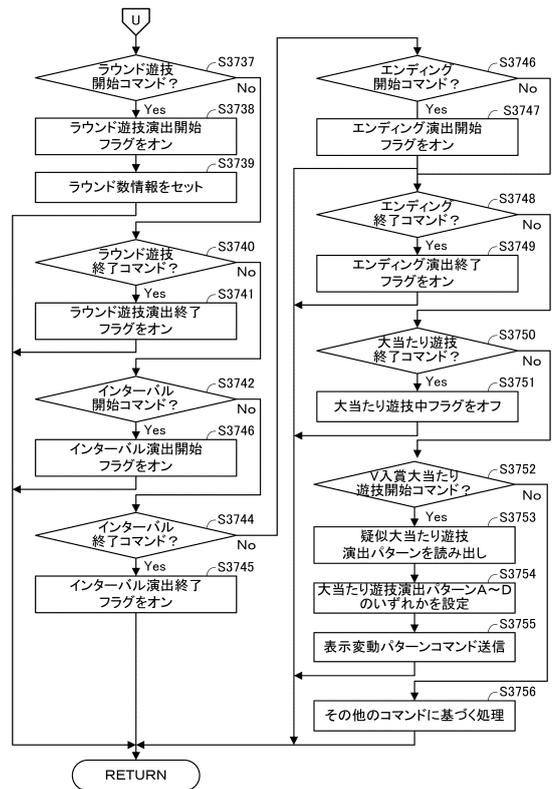
【図 2 5 4】



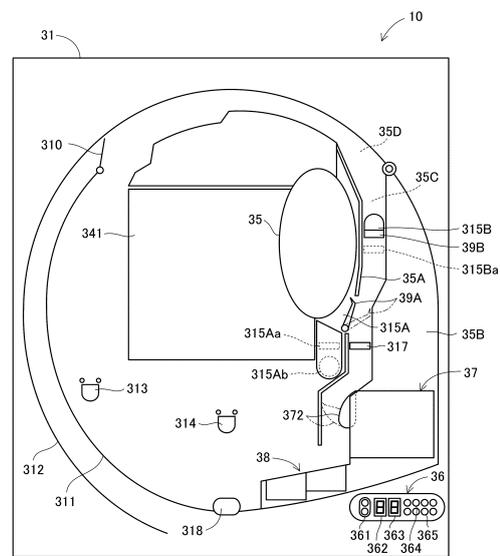
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】

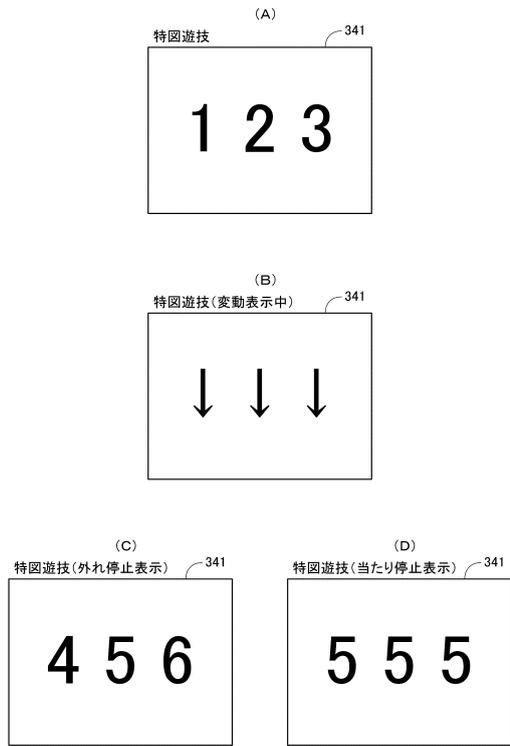


30

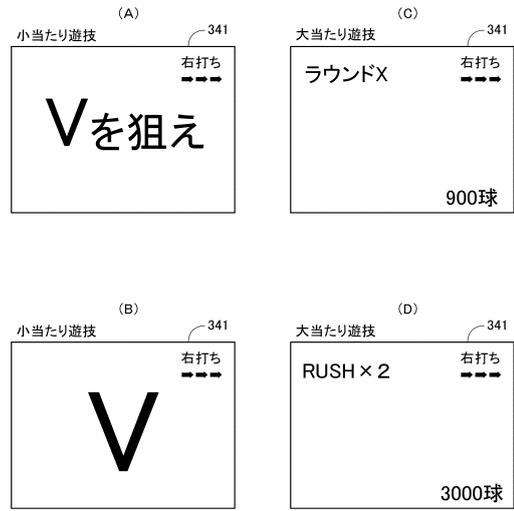
40

50

【 図 2 5 7 】



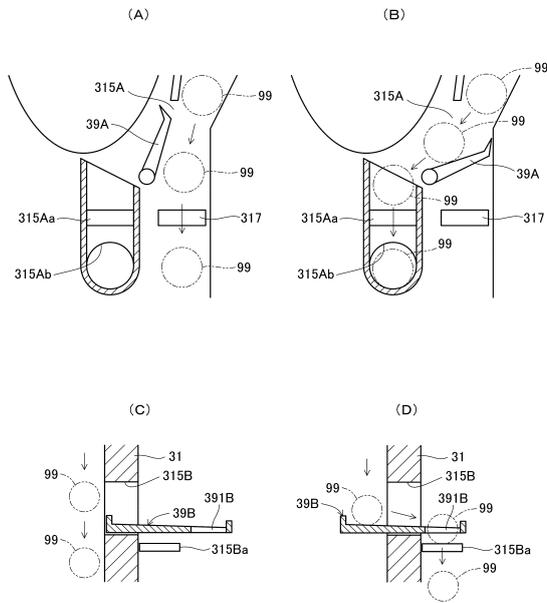
【 図 2 5 8 】



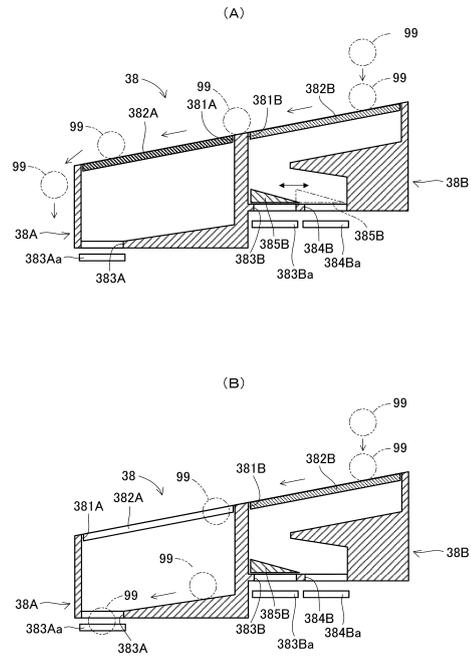
10

20

【 図 2 5 9 】



【 図 2 6 0 】

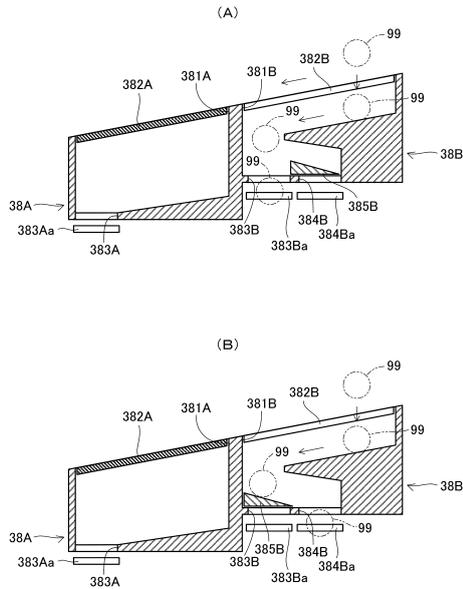


30

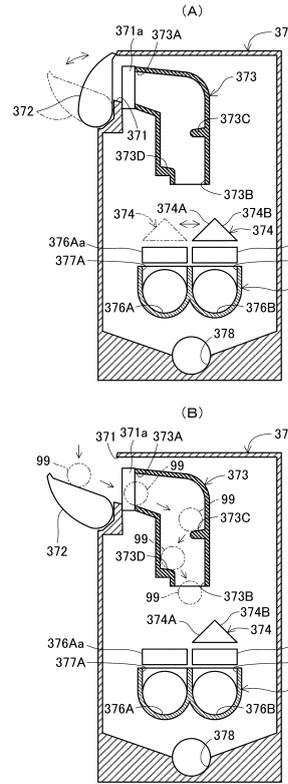
40

50

【図 2 6 1】



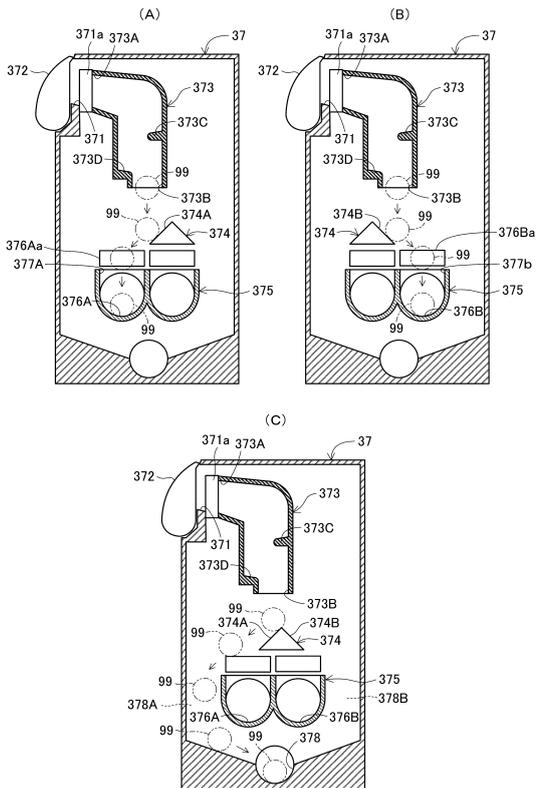
【図 2 6 2】



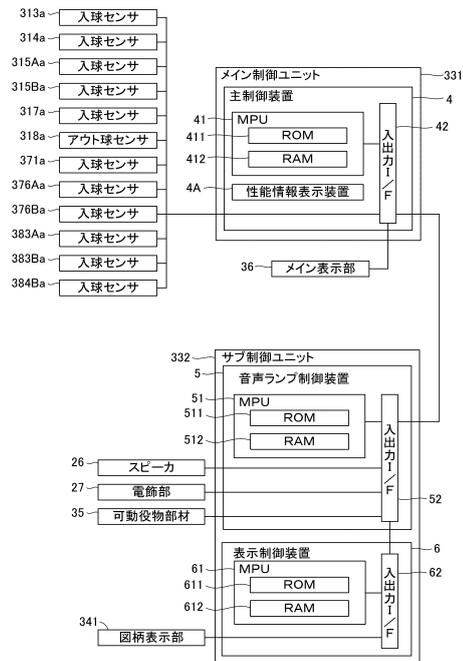
10

20

【図 2 6 3】



【図 2 6 4】



30

40

50

【 図 2 6 5 】

(A)通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
—	当たり	0%
0~299	外れ	

(B)a時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0~299	当たり	100%
—	外れ	

(C)通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
0~199	短開放	0.1秒
—	長開放	10秒

(D)a時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
—	短開放	0.1秒
0~199	長開放	10秒

【 図 2 6 6 】

(A)特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
0~205	大当たり	約1/318.1	0%
—	小当たり		
206~65535	外れ		

(B)特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
—	大当たり	0%	100%
0~65535	小当たり		
—	外れ		

(C)特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
0~9(50%)	4R大当たり	600球	通常遊技状態
0~19(50%)	10R大当たり	1500球	a時短遊技状態

(D)V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
—	4R大当たり	600球	通常遊技状態
0~19(100%)	10R大当たり	1500球	

10

20

【 図 2 6 7 】

(A)特1外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~69	04(7s)
	70~139	05(10s)
	140~199	06(15s)

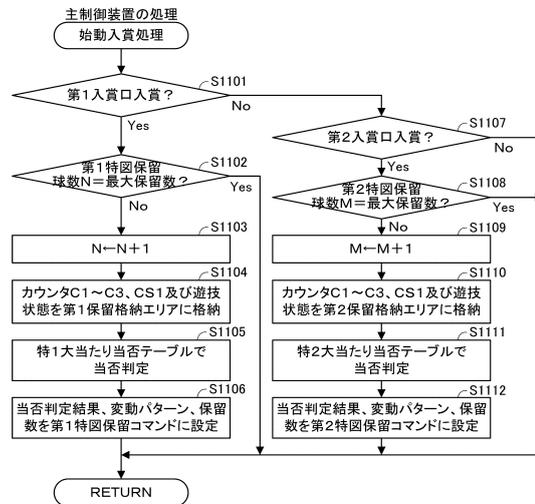
(B)特1当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(C)特2変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~199	07(1s)

【 図 2 6 8 】

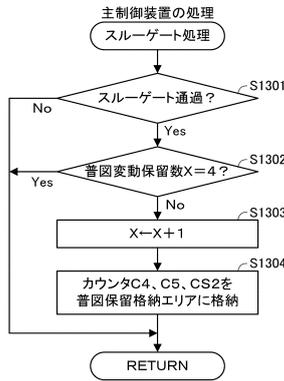


30

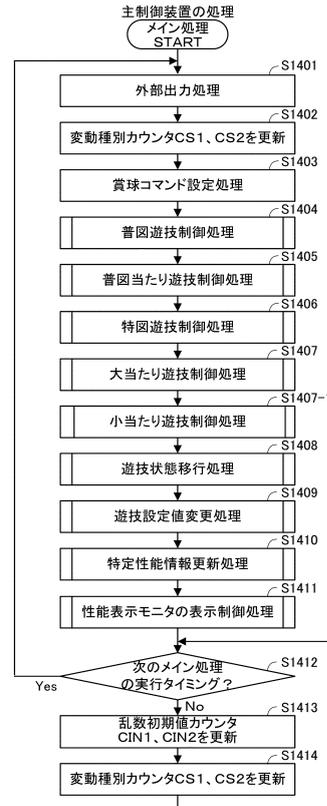
40

50

【 図 2 6 9 】



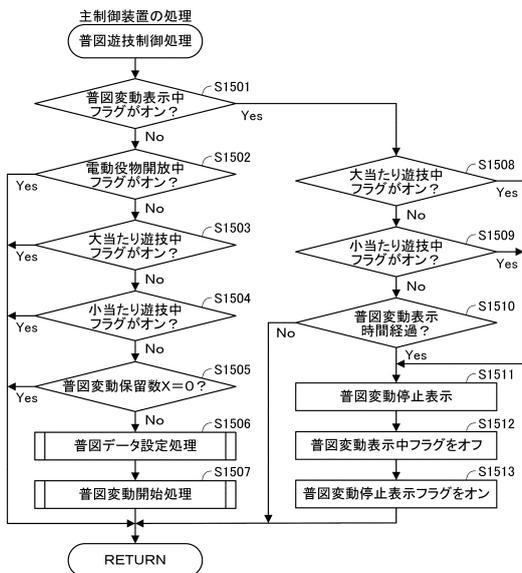
【 図 2 7 0 】



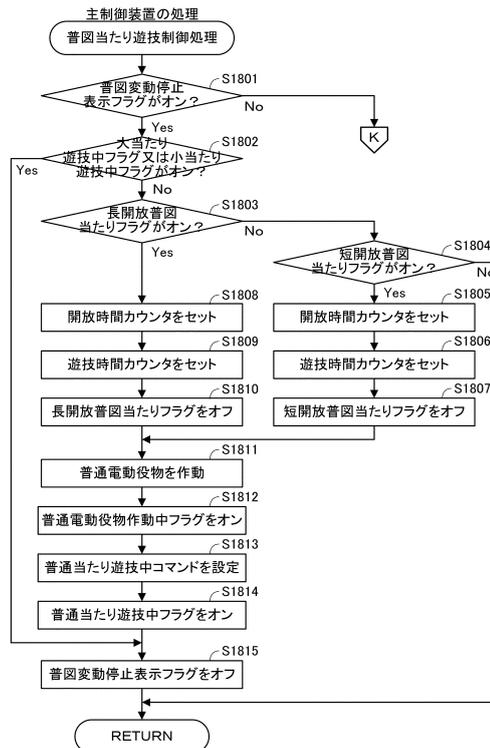
10

20

【 図 2 7 1 】



【 図 2 7 2 】

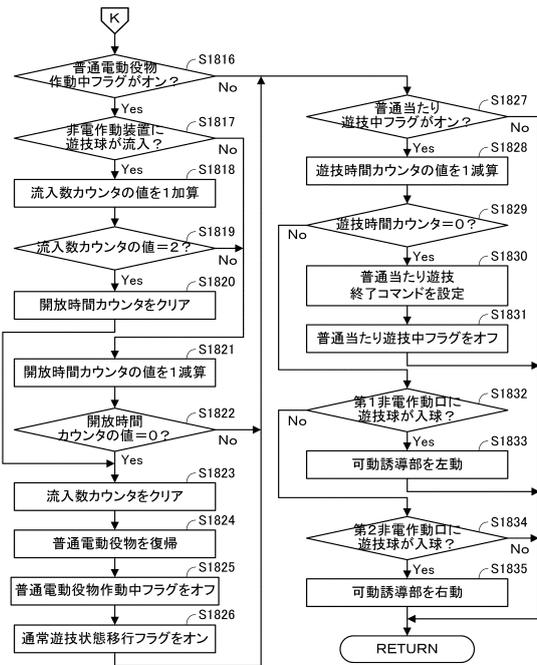


30

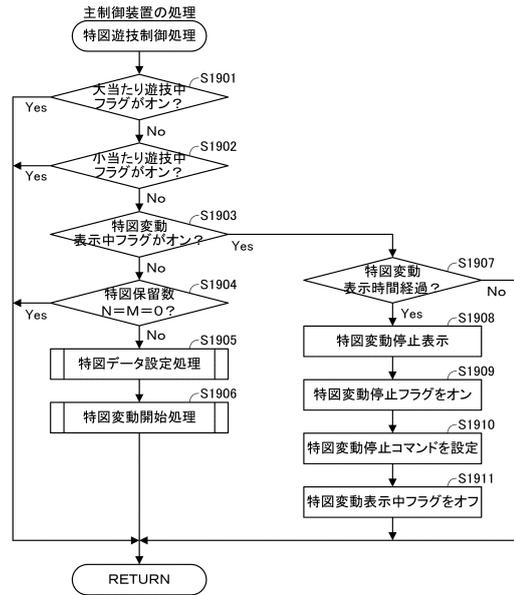
40

50

【図 273】



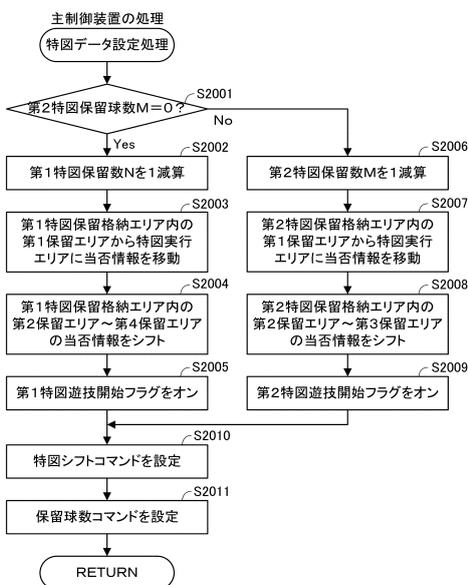
【図 274】



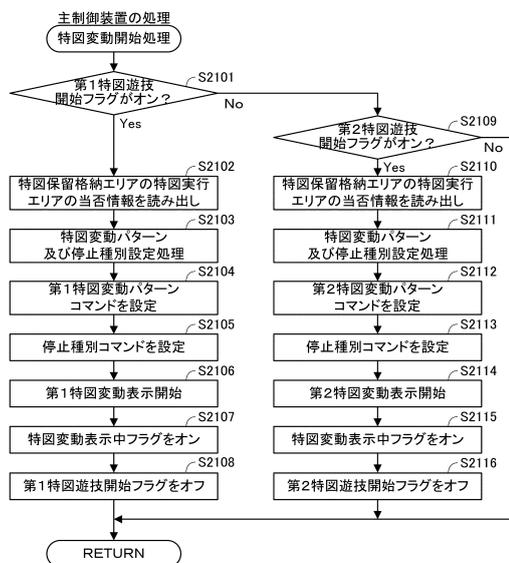
10

20

【図 275】



【図 276】

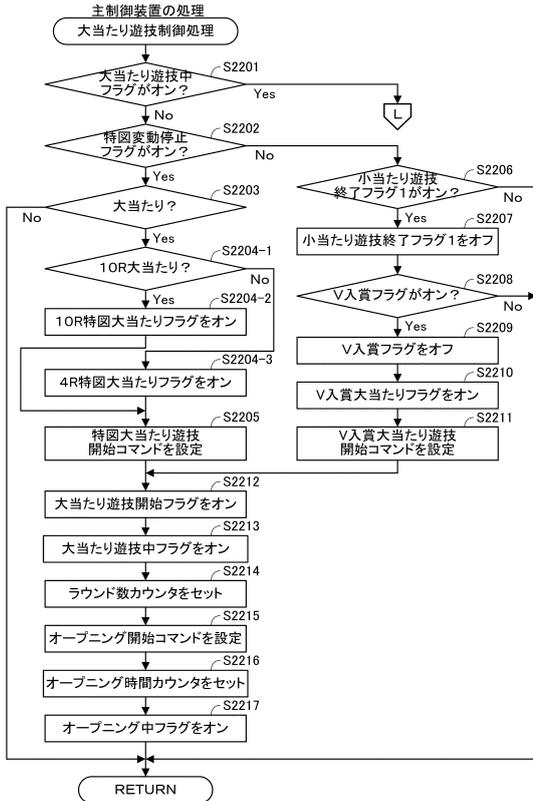


30

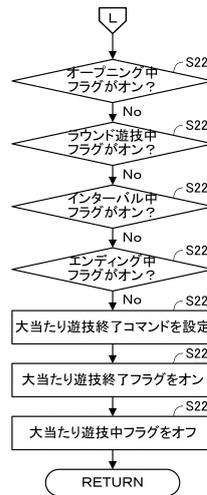
40

50

【図 277】



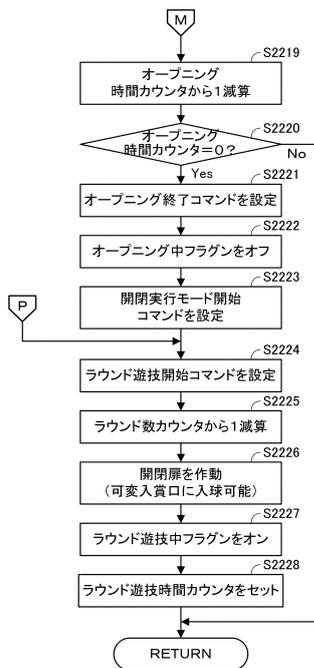
【図 278】



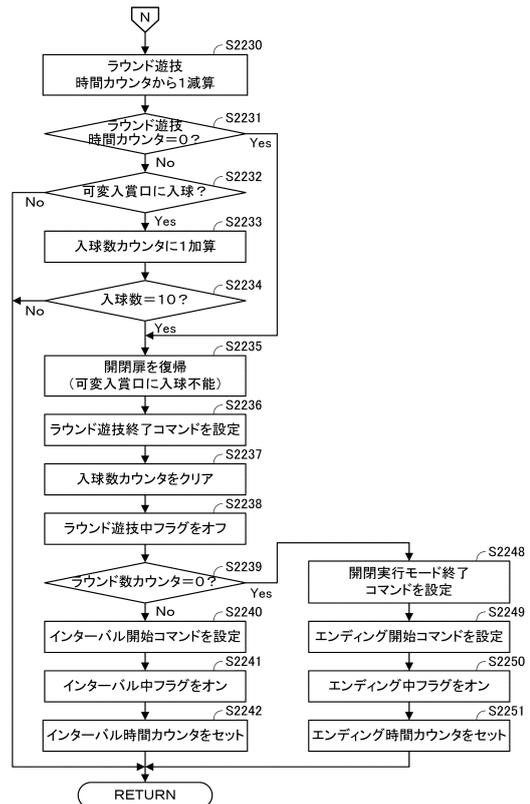
10

20

【図 279】



【図 280】

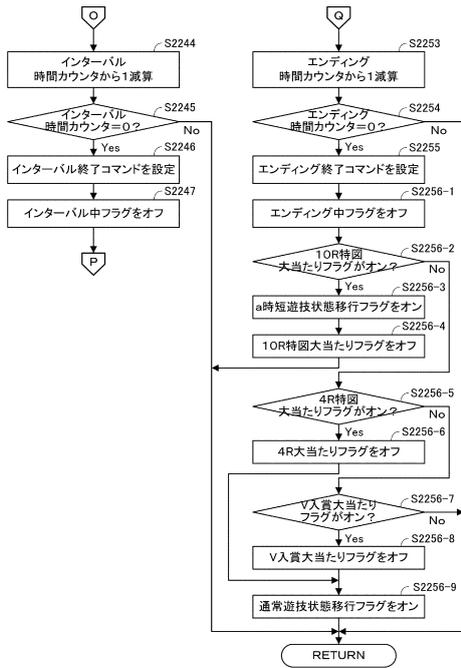


30

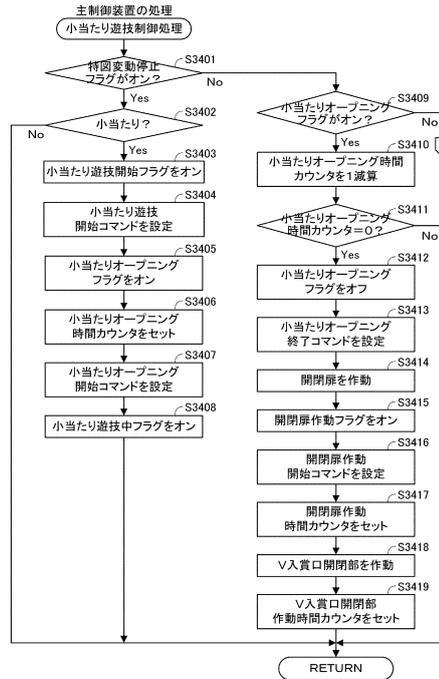
40

50

【図 281】



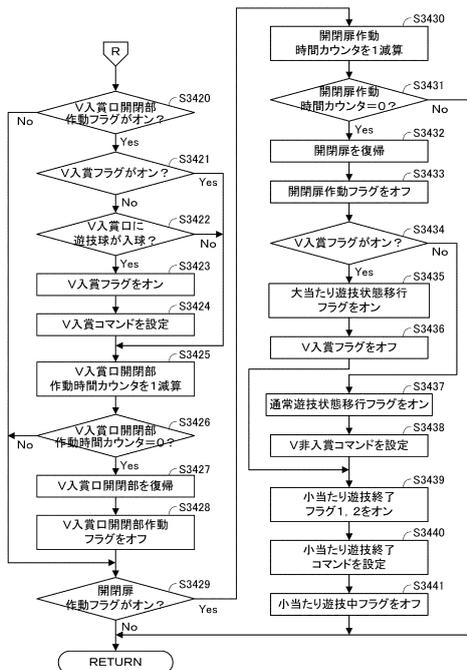
【図 282】



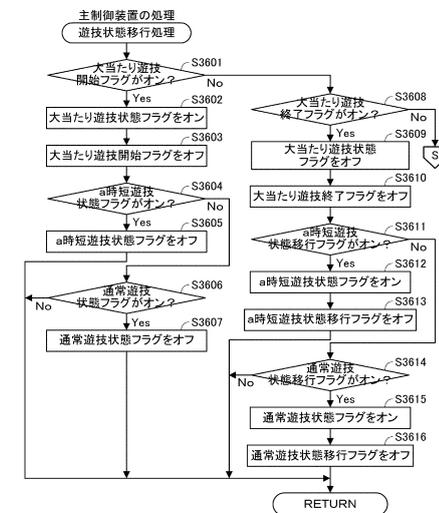
10

20

【図 283】



【図 284】

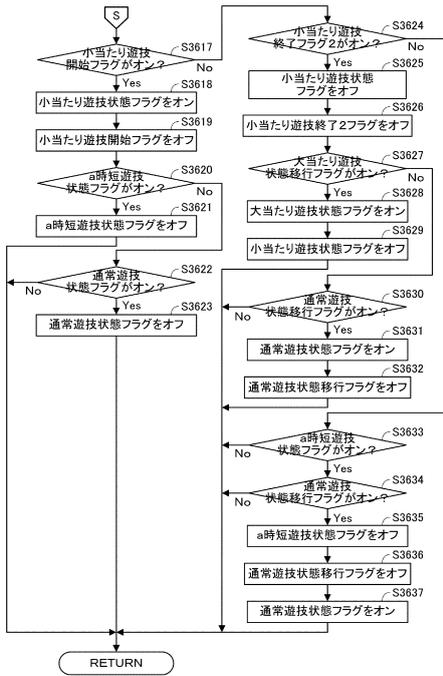


30

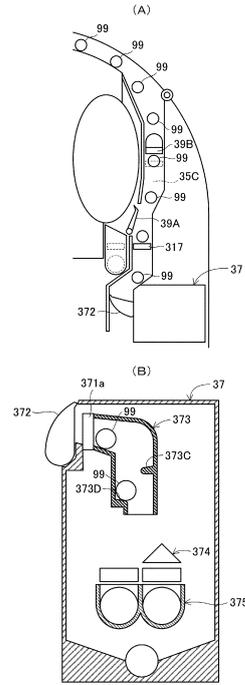
40

50

【 図 2 8 5 】



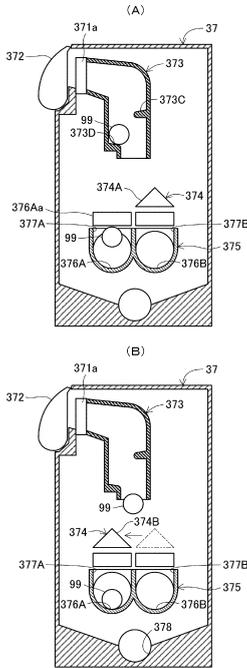
【 図 2 8 6 】



10

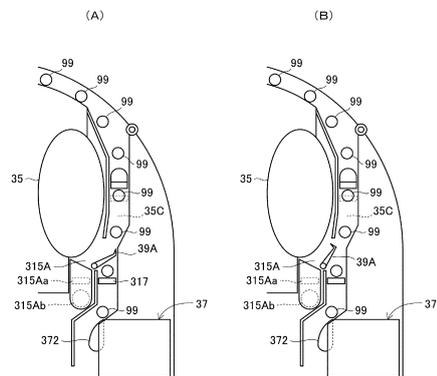
20

【 図 2 8 7 】



30

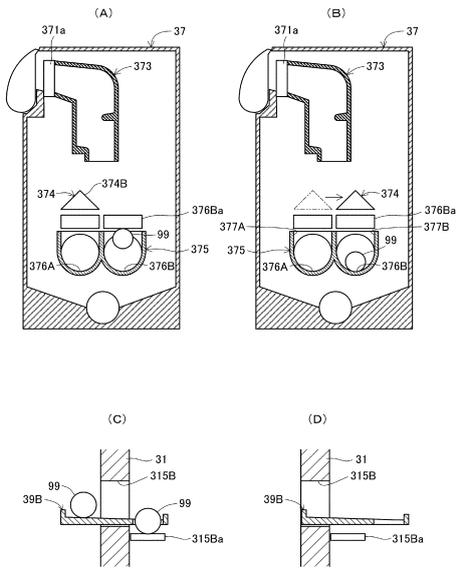
【 図 2 8 8 】



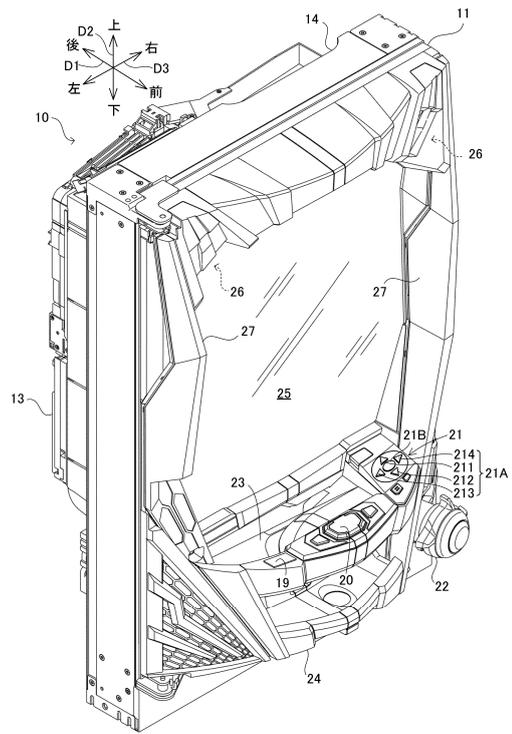
40

50

【 図 2 8 9 】



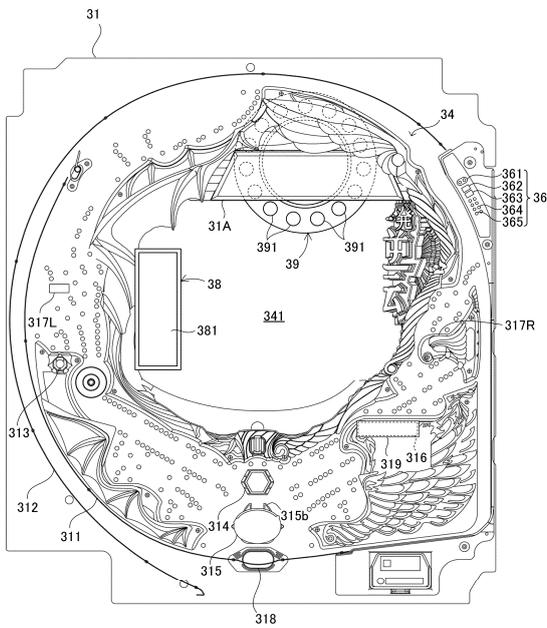
【 図 2 9 0 】



10

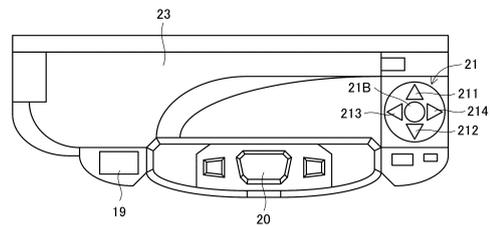
20

【 図 2 9 1 】



30

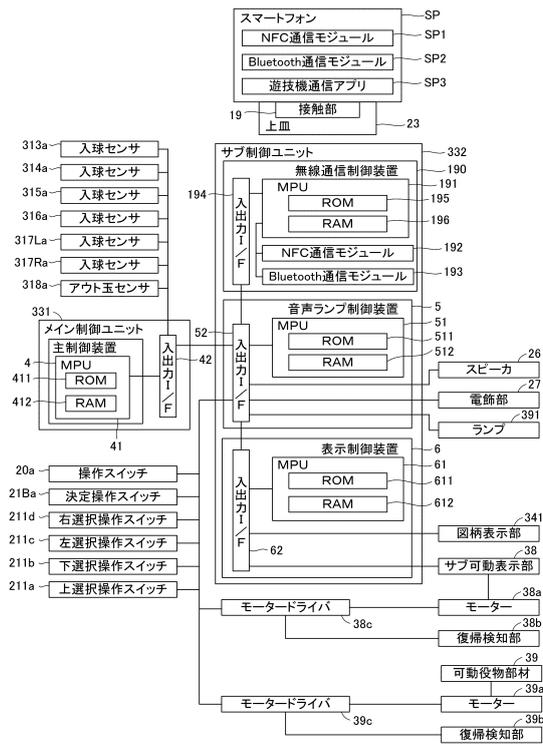
【 図 2 9 2 】



40

50

【図 293】



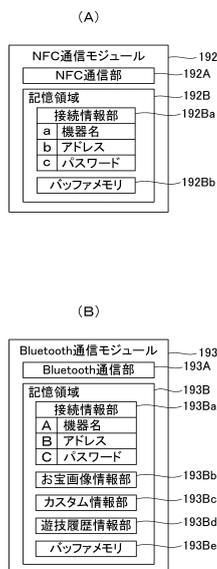
【図 294】



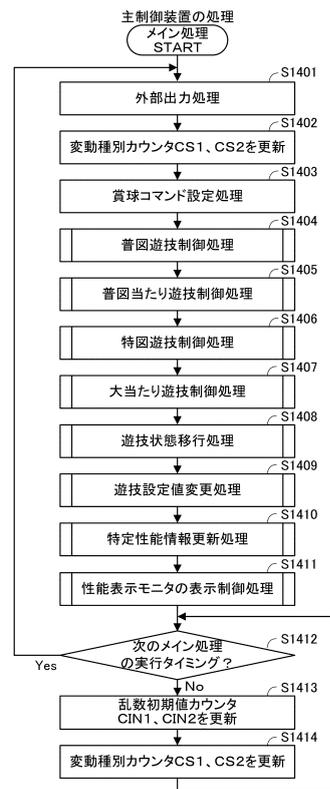
10

20

【図 295】



【図 296】

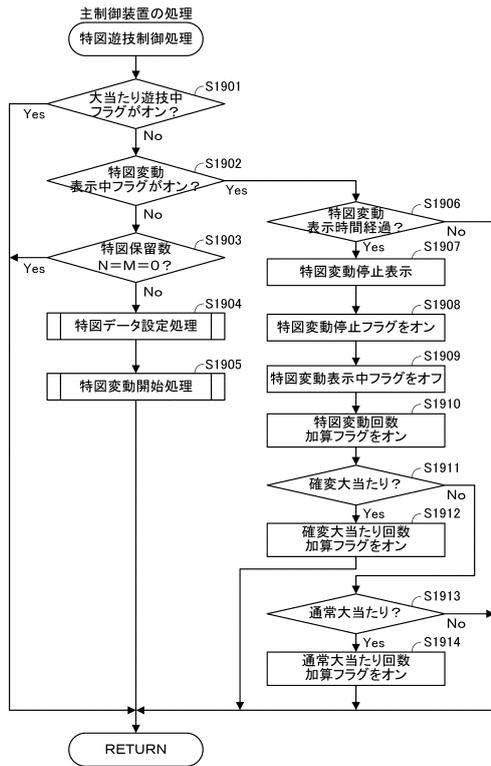


30

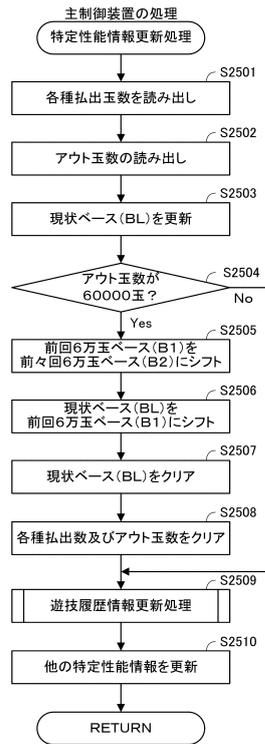
40

50

【 図 2 9 7 】



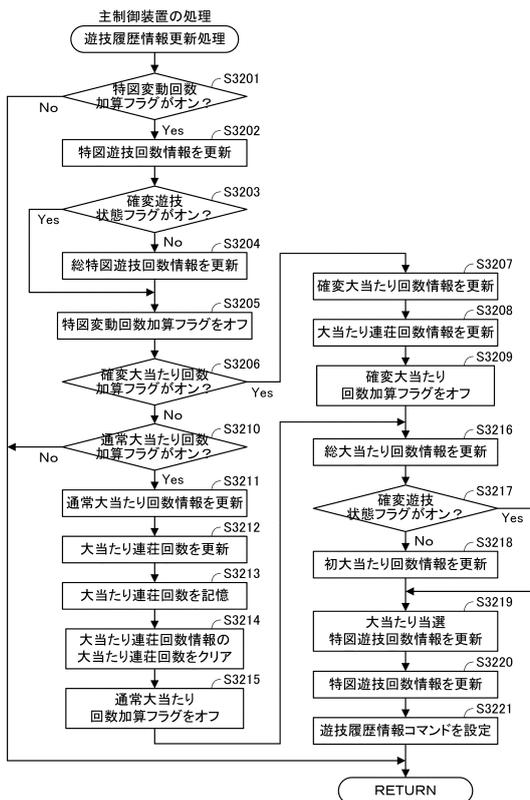
【 図 2 9 8 】



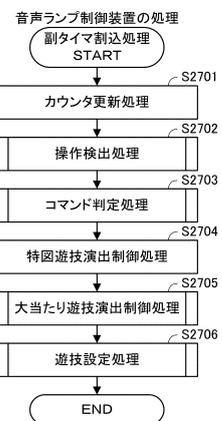
10

20

【 図 2 9 9 】



【 図 3 0 0 】

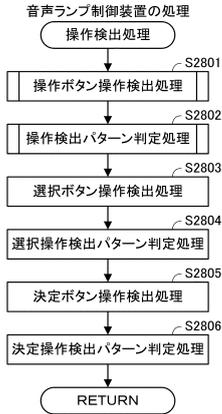


30

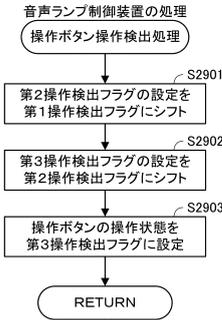
40

50

【図 3 0 1】



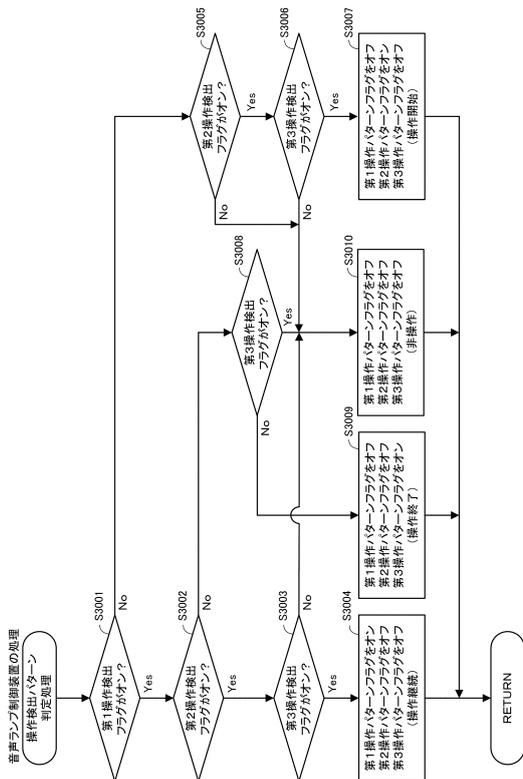
【図 3 0 2】



10

20

【図 3 0 3】



【図 3 0 4】

操作ボタン操作データテーブル

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オフ	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(A)

上選択ボタン操作データテーブル

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オフ	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(B)

下選択ボタン操作データテーブル

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(C)

左選択ボタン操作データテーブル

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(D)

右選択ボタン操作データテーブル

右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

(E)

決定ボタン操作データテーブル

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

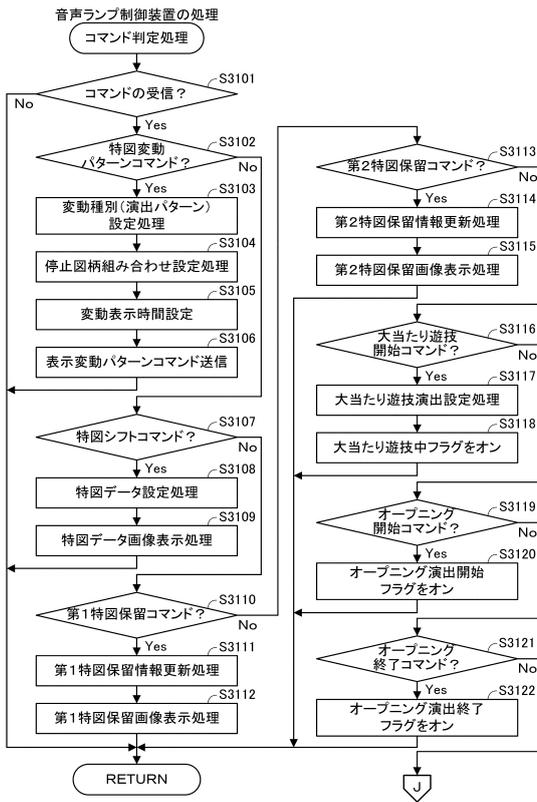
(F)

30

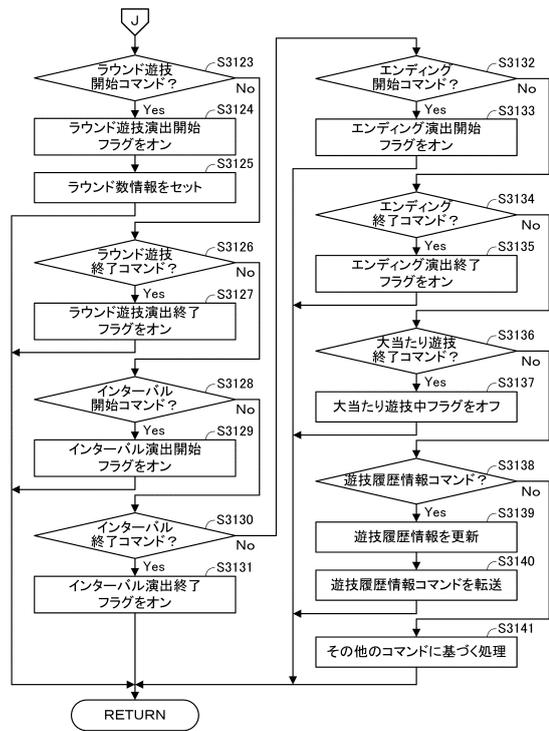
40

50

【図305】



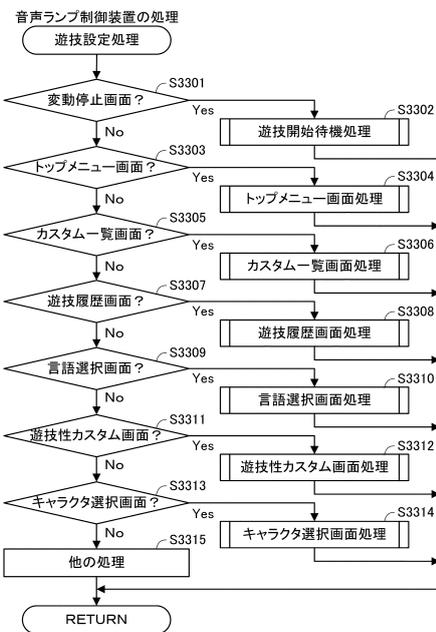
【図306】



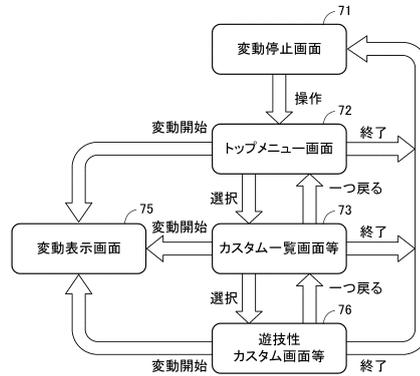
10

20

【図307】



【図308】

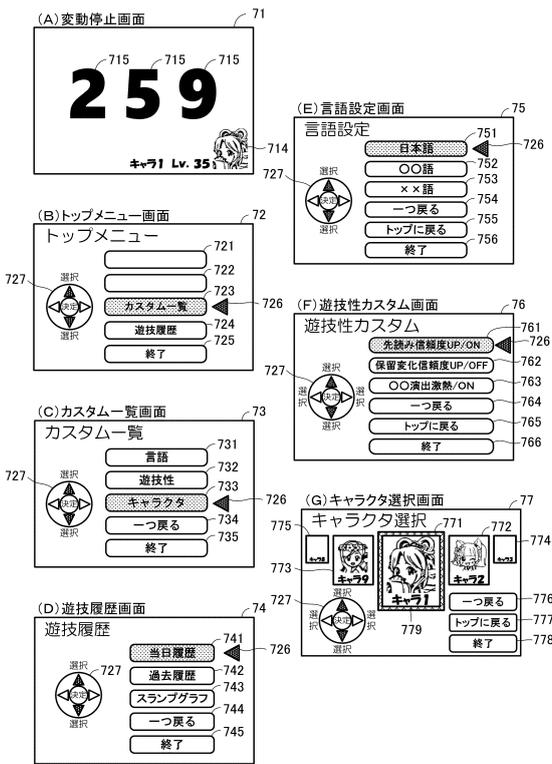


30

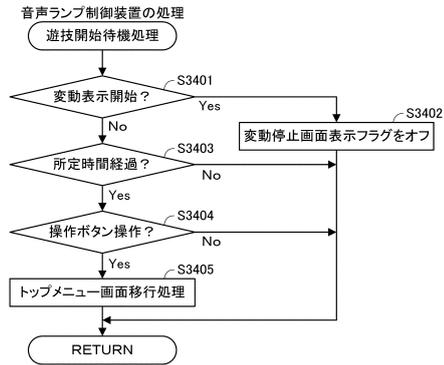
40

50

【図 3 0 9】



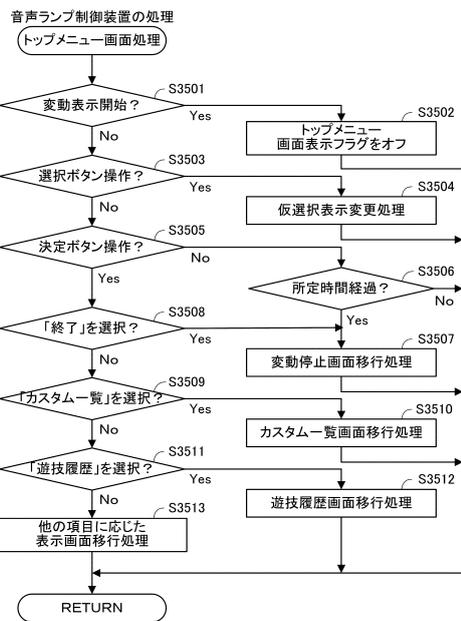
【図 3 1 0】



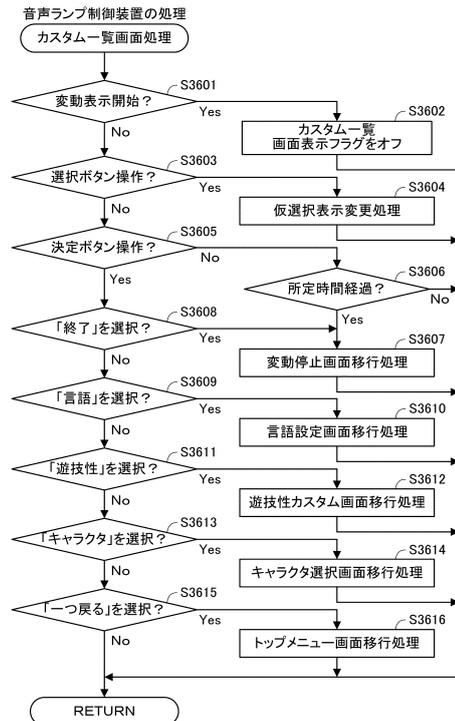
10

20

【図 3 1 1】



【図 3 1 2】

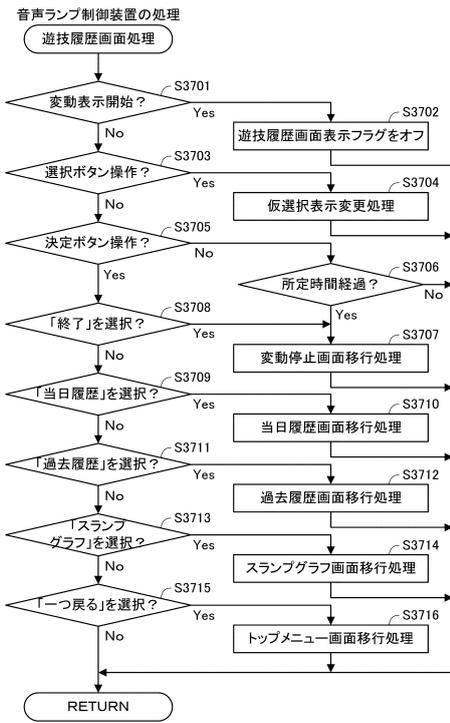


30

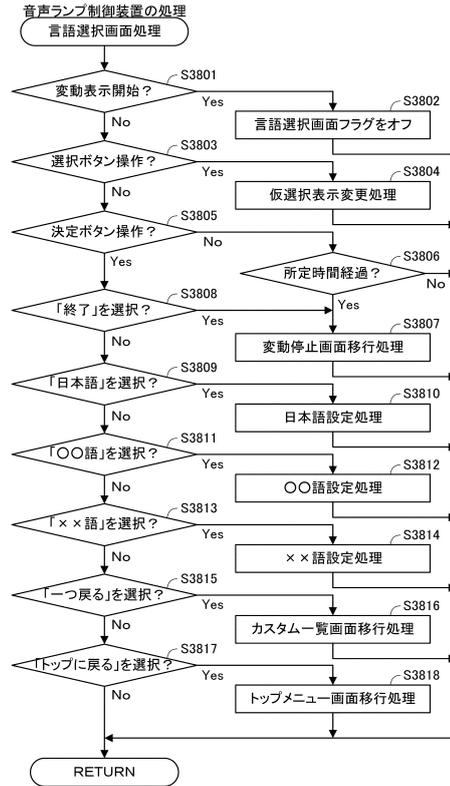
40

50

【図 3 1 3】



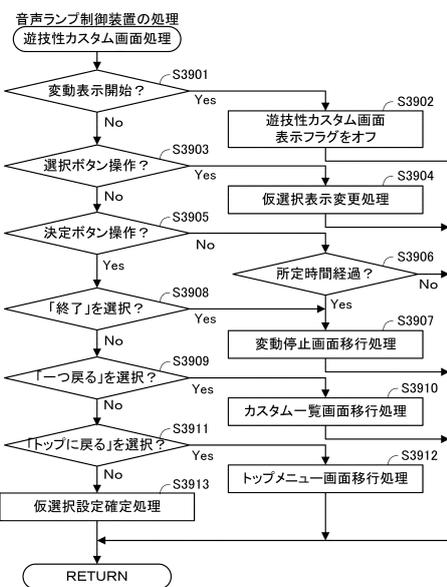
【図 3 1 4】



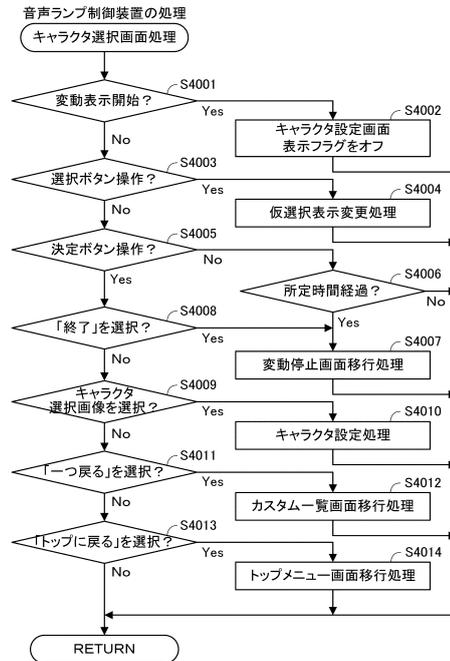
10

20

【図 3 1 5】



【図 3 1 6】

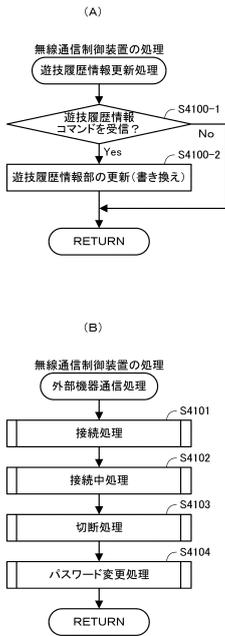


30

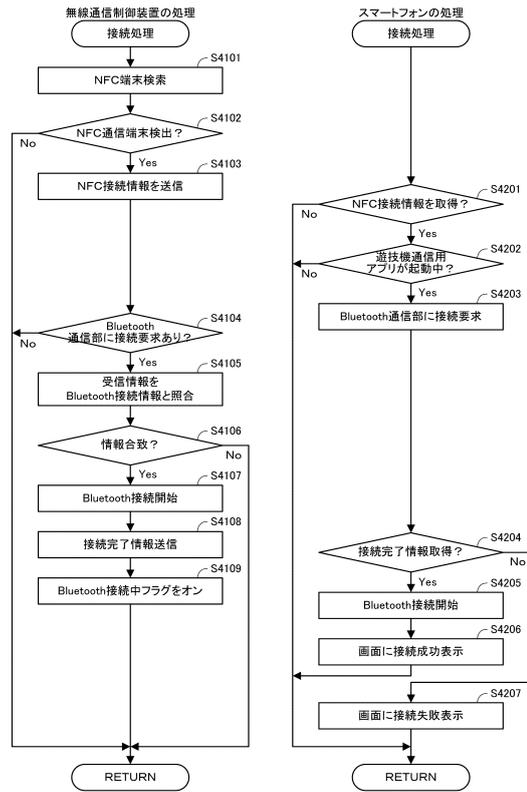
40

50

【図 3 1 7】



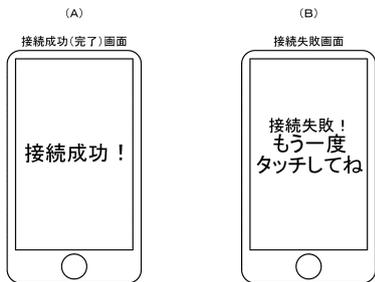
【図 3 1 8】



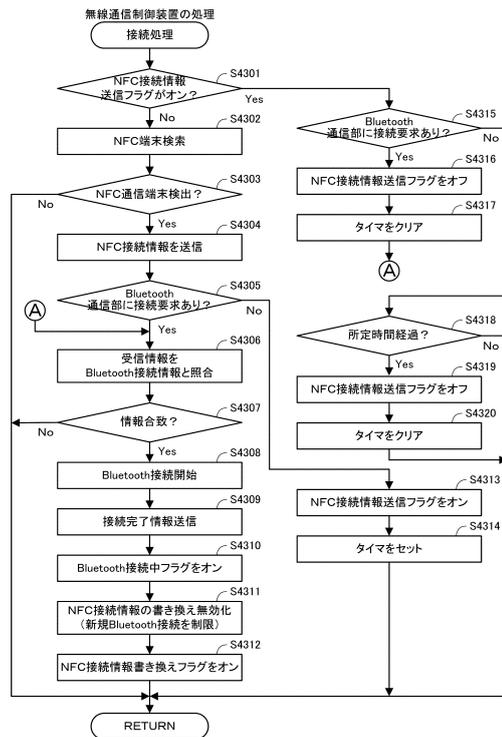
10

20

【図 3 1 9】



【図 3 2 0】

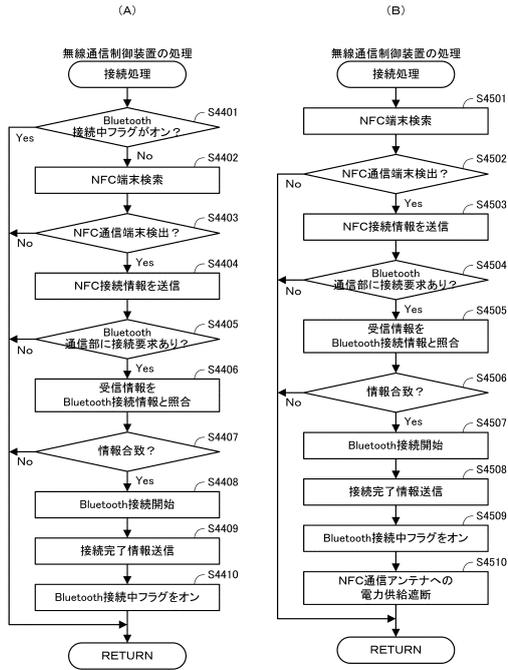


30

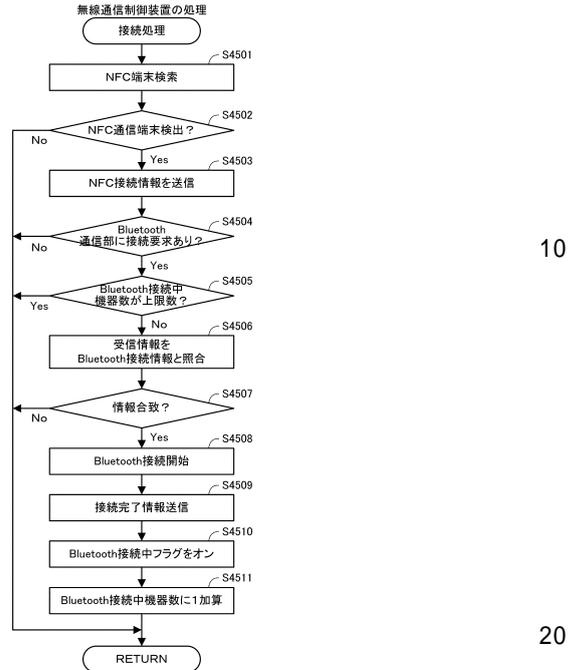
40

50

【 図 3 2 1 】



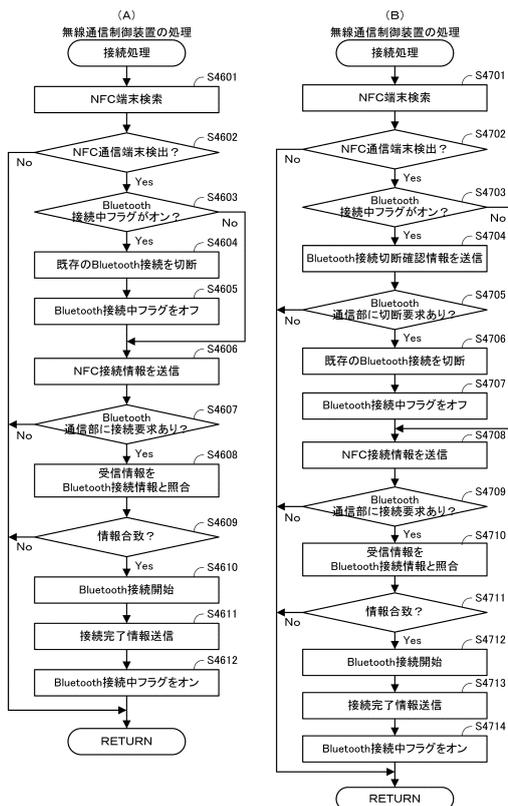
【 図 3 2 2 】



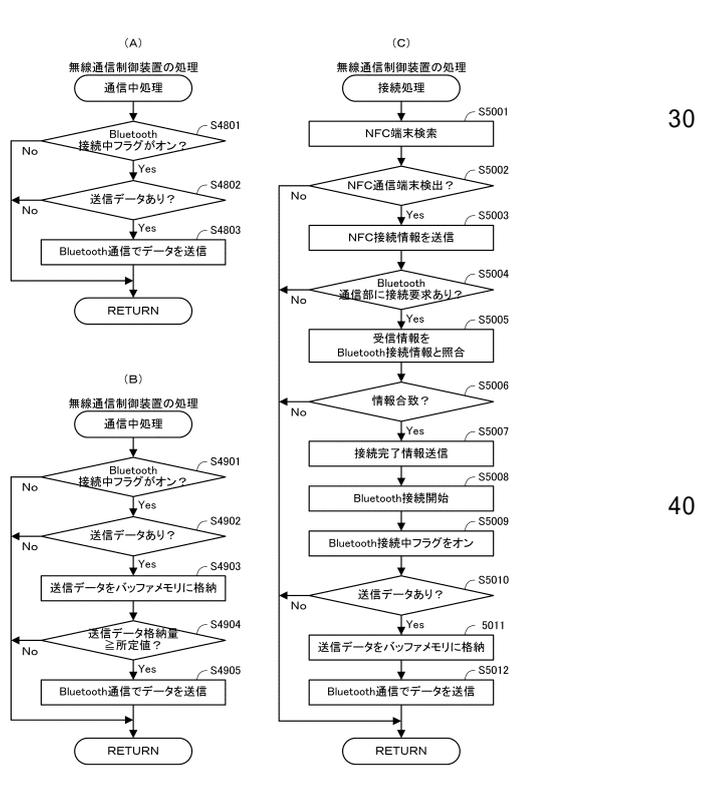
10

20

【 図 3 2 3 】



【 図 3 2 4 】

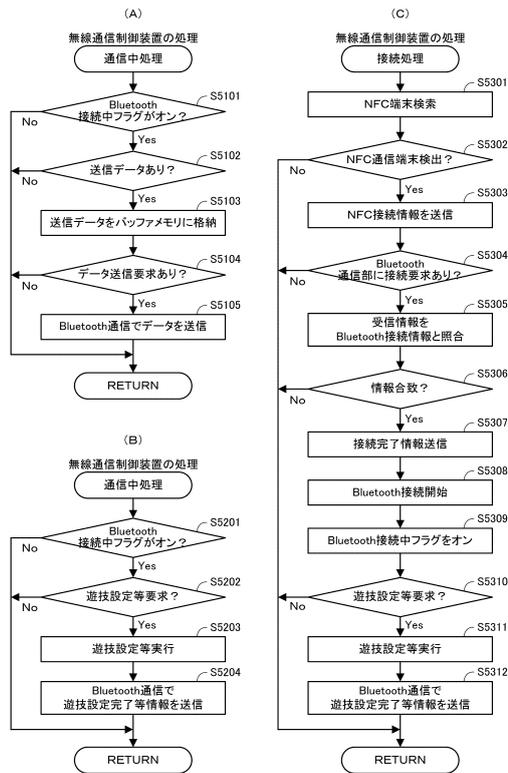


30

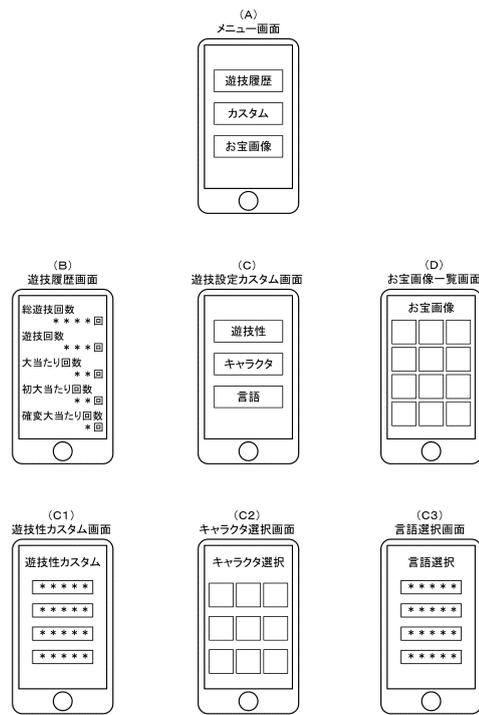
40

50

【図 3 2 5】



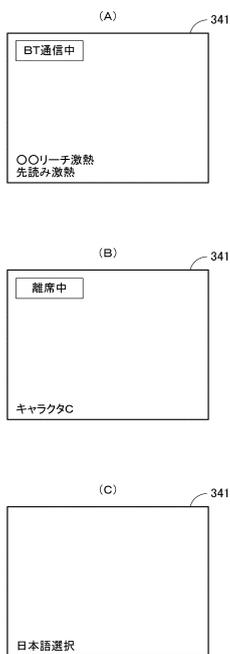
【図 3 2 6】



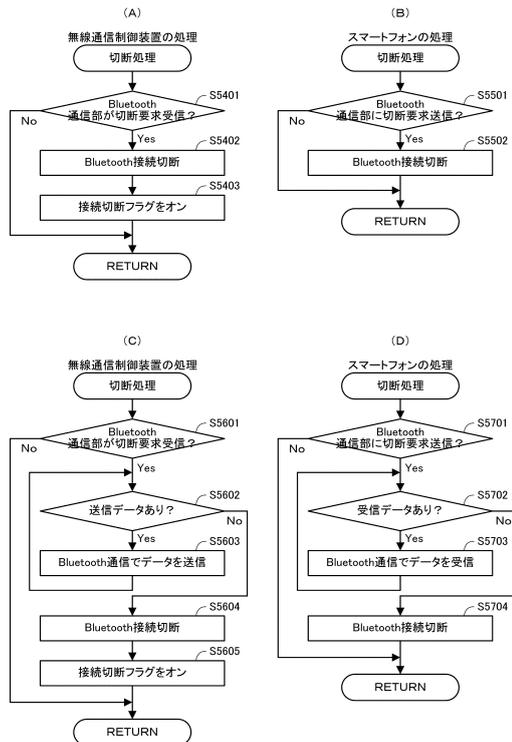
10

20

【図 3 2 7】



【図 3 2 8】

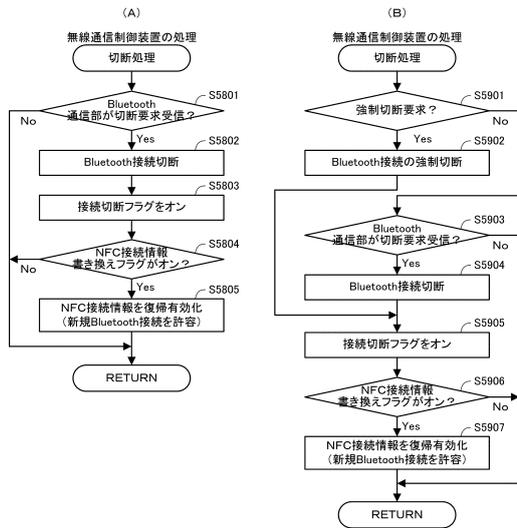


30

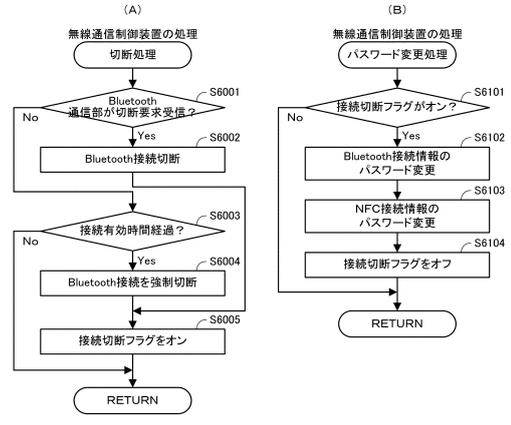
40

50

【図 3 2 9】



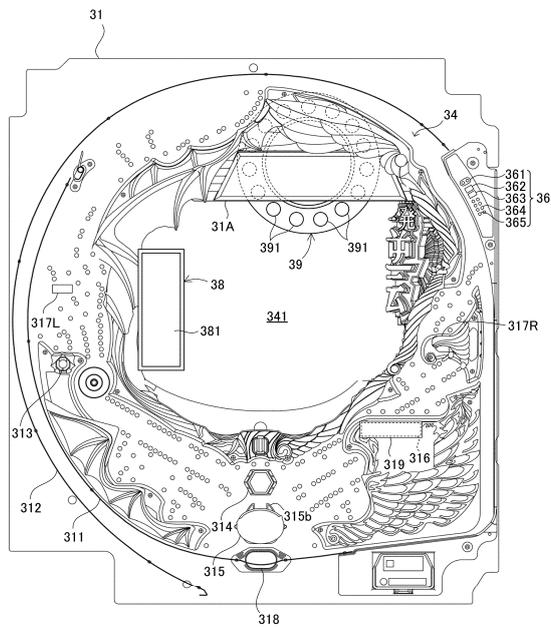
【図 3 3 0】



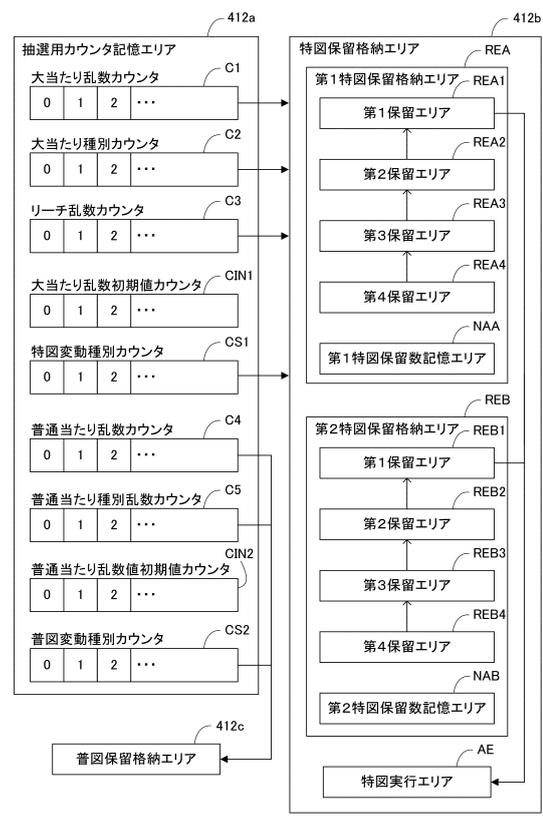
10

20

【図 3 3 1】



【図 3 3 2】

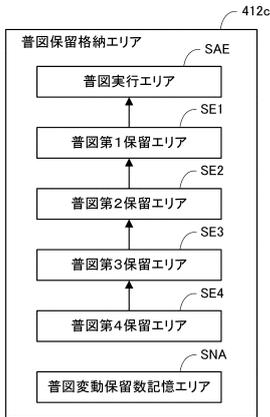


30

40

50

【 図 3 3 3 】



【 図 3 3 4 】

(A)低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B)高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C)振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D)外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

10

20

【 図 3 3 5 】

通常大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

確変大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01(30s)
10~99	02(60s)
100~199	03(90s)

外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

【 図 3 3 6 】

(A)インターバルパターン種別設定テーブル

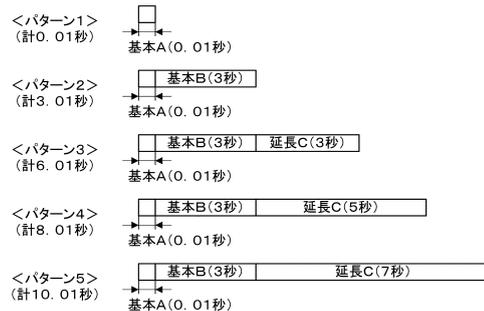
ラウンド遊技時間 (作動状態時間)	インターバル パターン種別	インターバル時間 (非作動状態時間)
15秒(上限時間開放)	パターン1	基本A
10秒未満	パターン2	基本A+基本B
	パターン3	基本A+基本B+延長A
	パターン4	基本A+基本B+延長B
	パターン5	基本A+基本B+延長C

上記表(A)、下記表(B)及び図(C)において、
 ・パターン1~5は、それぞれインターバルパターン1~5の略
 ・基本A~Bは、それぞれインターバル基本時間A~Bの略
 ・延長A~Cは、それぞれインターバル延長時間A~Cの略

(B)延長時間設定抽選テーブル

延長時間設定 抽選乱数カウンタ	インターバル パターン種別	延長時間種別
0~3	パターン3	延長A(3秒)
4~7	パターン4	延長B(5秒)
8~11	パターン5	延長C(7秒)

(C)インターバルパターン1~5のインターバル時間

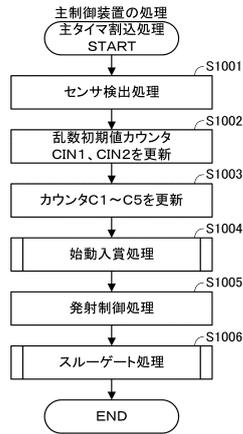


30

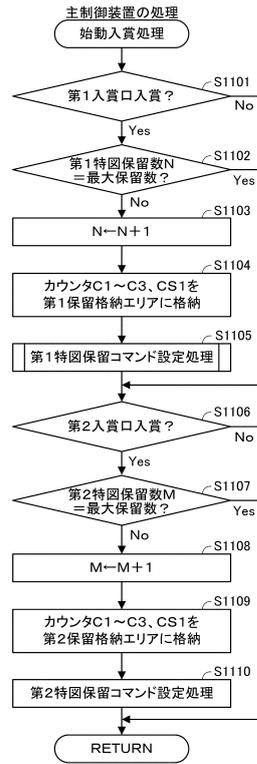
40

50

【 図 3 3 7 】



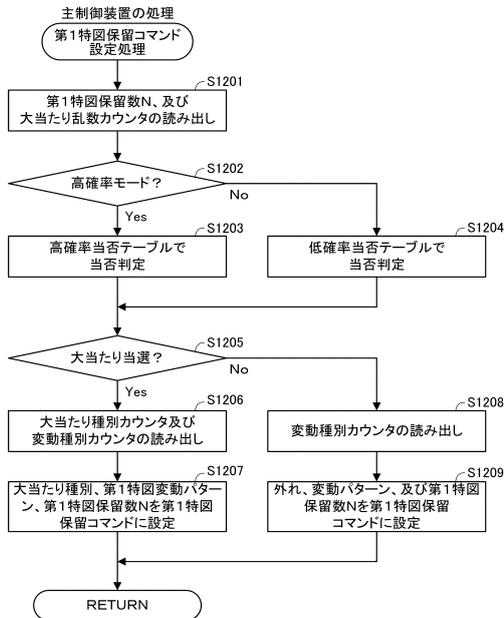
【 図 3 3 8 】



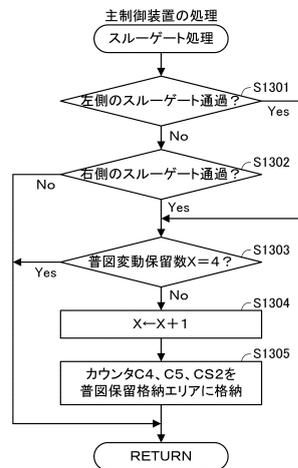
10

20

【 図 3 3 9 】



【 図 3 4 0 】

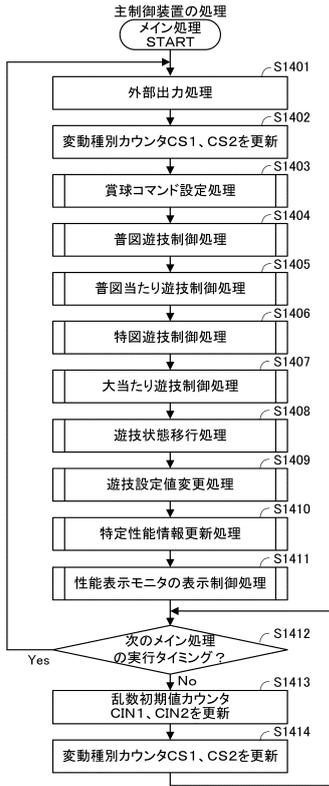


30

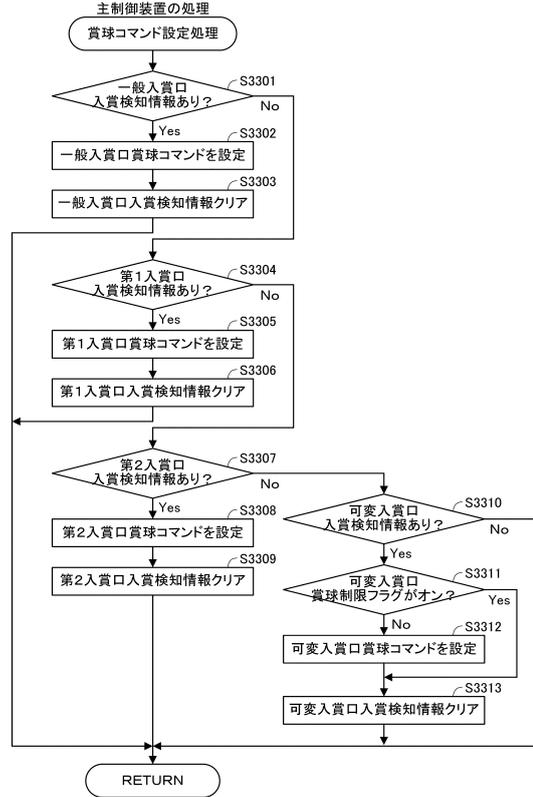
40

50

【 図 3 4 1 】



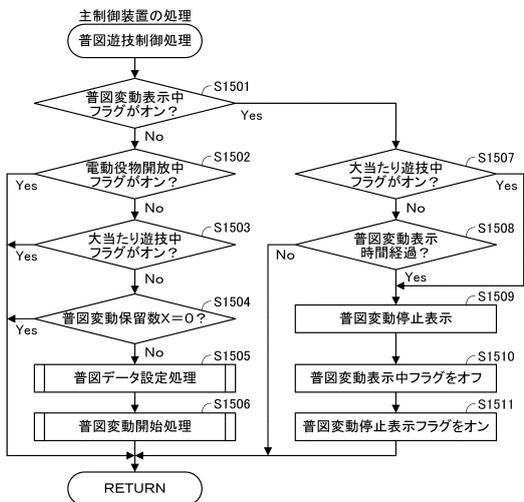
【 図 3 4 2 】



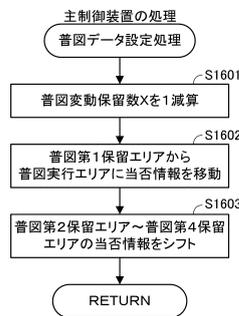
10

20

【 図 3 4 3 】



【 図 3 4 4 】

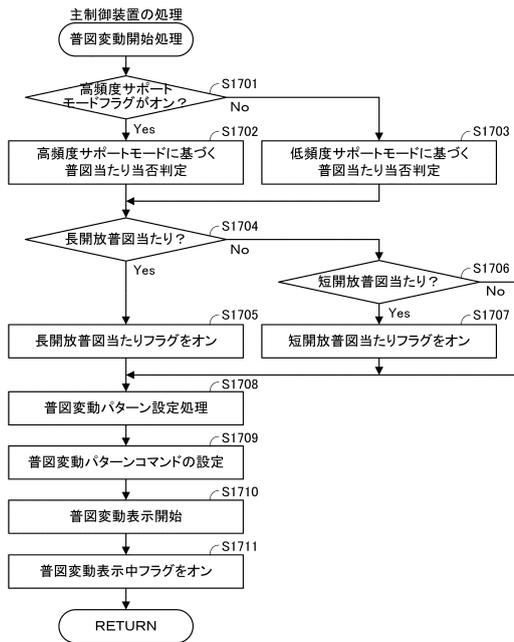


30

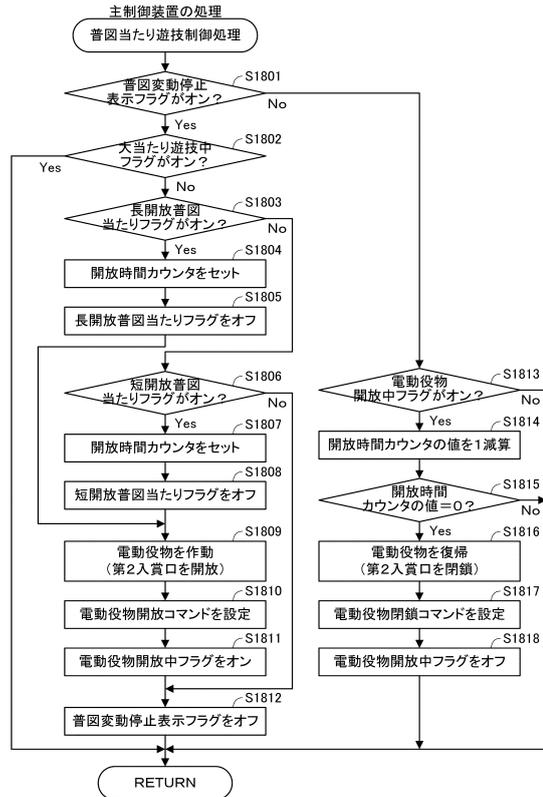
40

50

【図345】



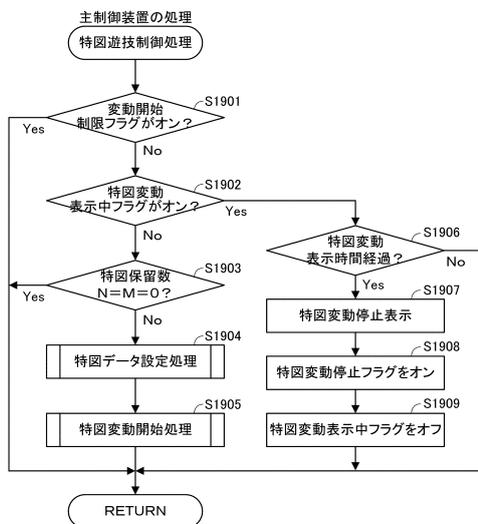
【図346】



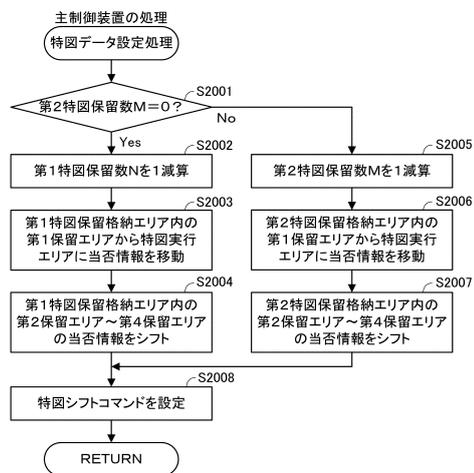
10

20

【図347】



【図348】

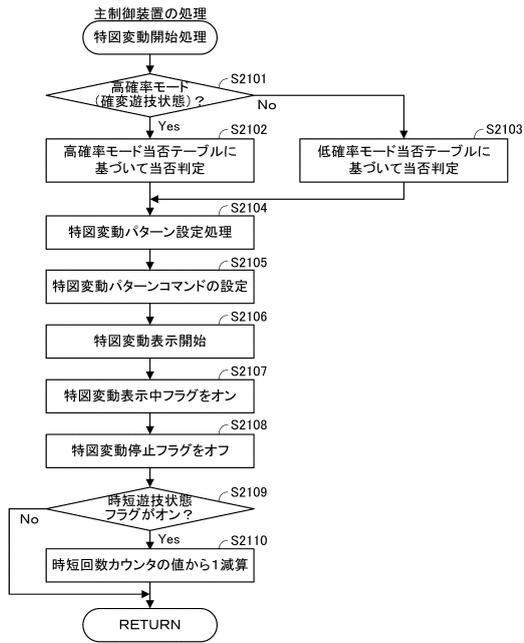


30

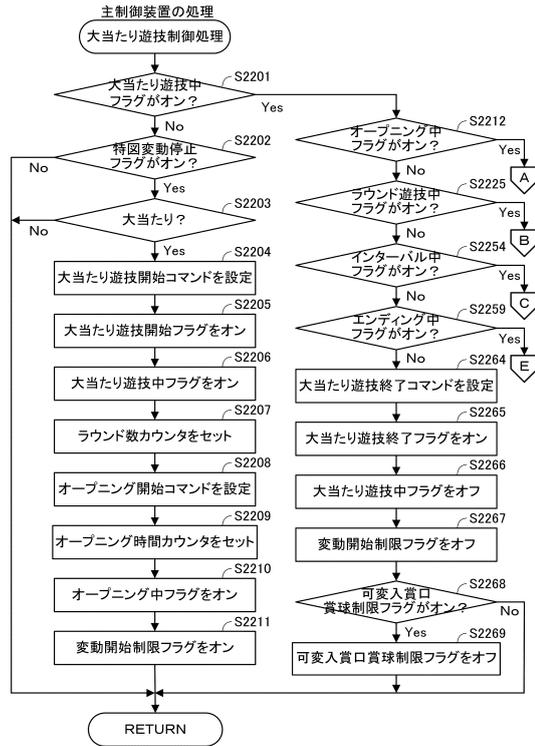
40

50

【図 3 4 9】



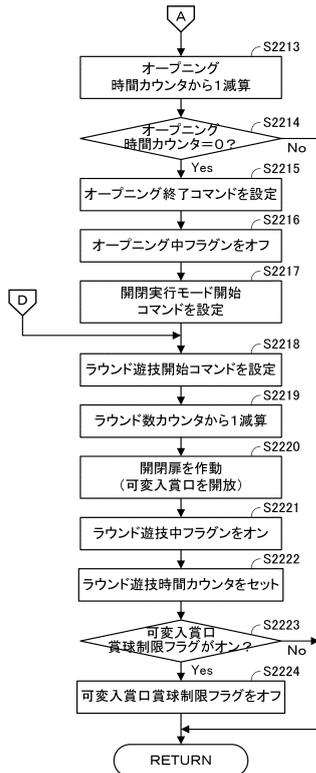
【図 3 5 0】



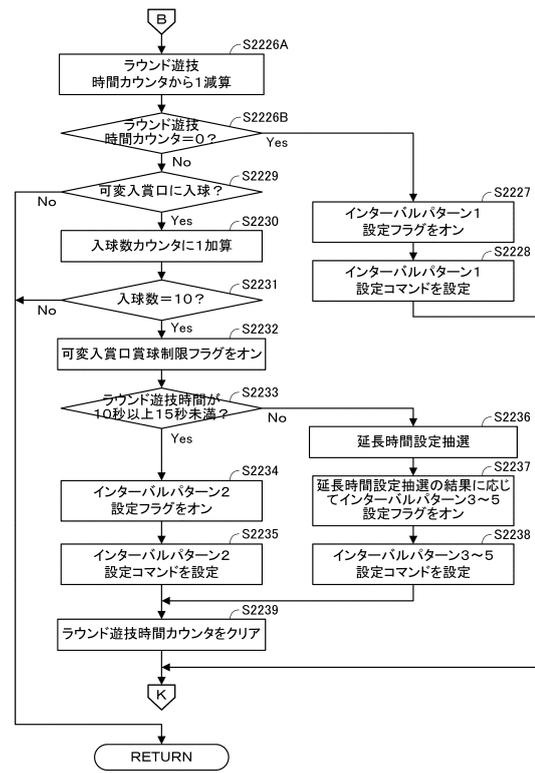
10

20

【図 3 5 1】



【図 3 5 2】

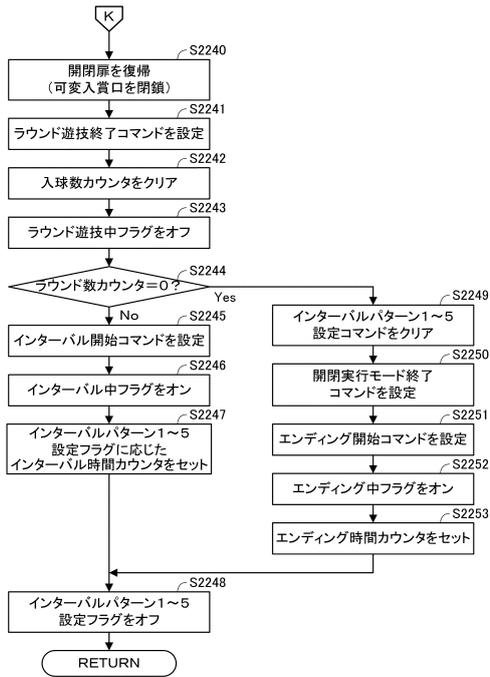


30

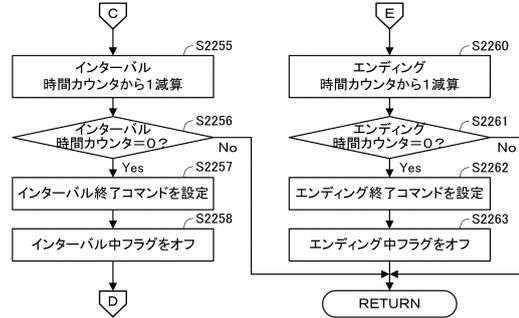
40

50

【 図 3 5 3 】



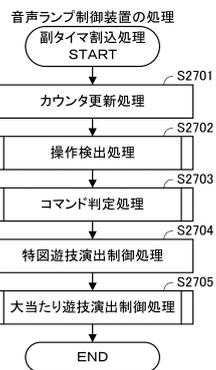
【 図 3 5 4 】



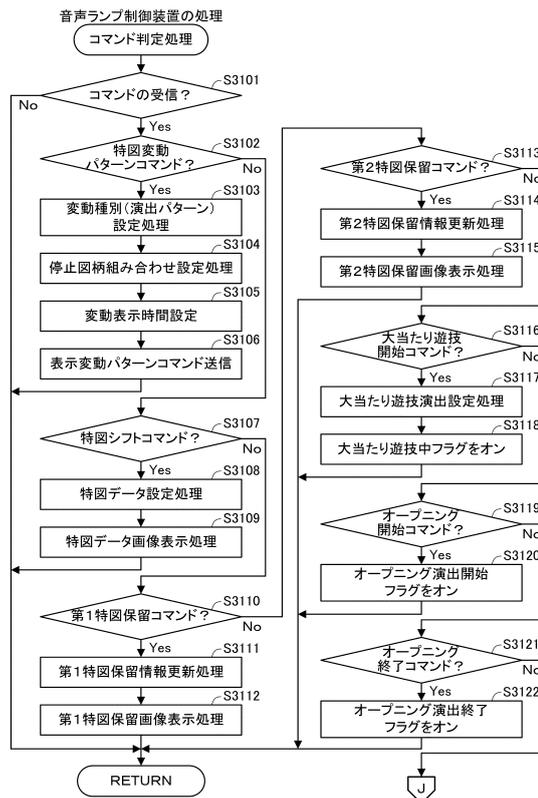
10

20

【 図 3 5 5 】



【 図 3 5 6 】

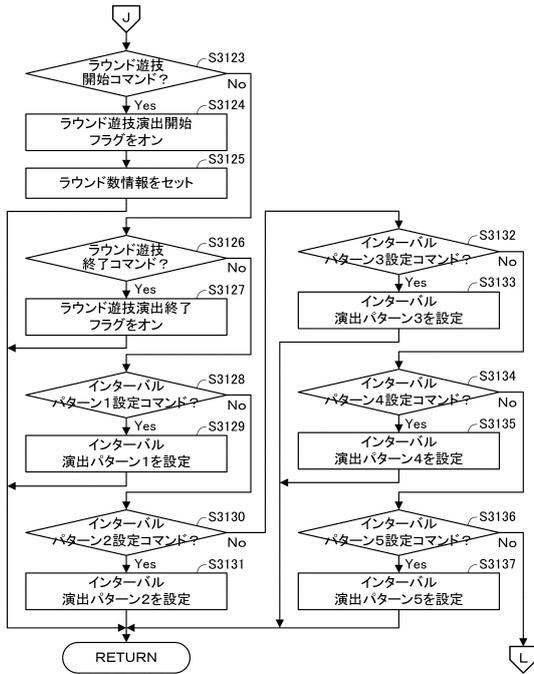


30

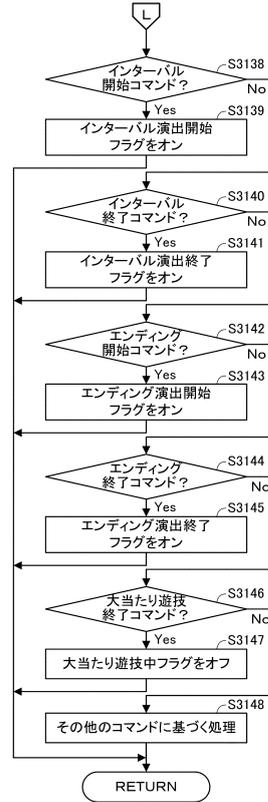
40

50

【図 3 5 7】



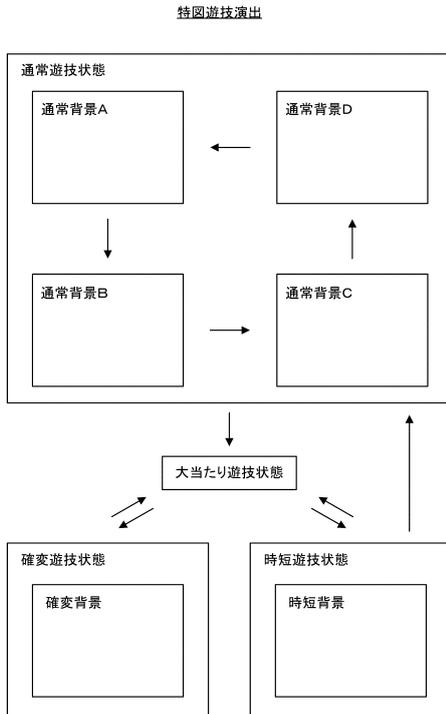
【図 3 5 8】



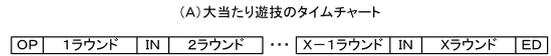
10

20

【図 3 5 9】



【図 3 6 0】



- 上記図(A)において、
- ・OPはオープニング
- ・ラウンドはラウンド遊技
- ・Xは5又は16
- ・INはインターバル
- ・EDはエンディング

(B) オープニング演出



(C) ラウンド遊技演出



(D) エンディング演出



30

40

50

【 図 3 6 1 】

(A) インターバル演出パターン1

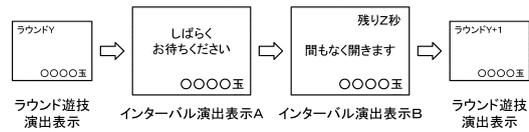


10

(B) インターバル演出パターン2



(C) インターバル演出パターン3~5



20

30

40

50