(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6522553号
(P6522553)
(45)発行日　令和1年5月29日(2019.5.29)　(24)登録日　令和1年5月10日(2019.5.10)

(51)Int.Cl.　F I
A63F 7/02 (2006.01)　A63F 7/02 304B

請求項の数 1　(全 91 頁)

(21)出願番号　特願2016-127517(P2016-127517)
(22)出願日　平成28年6月28日(2016.6.28)
(62)分割の表示　特願2014-124832(P2014-124832)の分割
原出願日　平成26年6月17日(2014.6.17)
(65)公開番号　特開2016-168432(P2016-168432A)
(43)公開日　平成28年9月23日(2016.9.23)
審査請求日　平成29年6月16日(2017.6.16)

(73)特許権者　000161806
京楽産業．株式会社
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
(74)代理人　110001276
特許業務法人　小笠原特許事務所
(72)発明者　伊藤　合
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　菊池　雄
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内
(72)発明者　藤井　芳隆
愛知県名古屋市中区錦三丁目２４番４号
京楽産業．株式会社内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定領域へと遊技球が近付くにつれて出力信号のレベルを第１方向に変化させ、前記所定領域から前記遊技球が離れるにつれて前記出力信号のレベルを前記第１方向とは反対の第２方向に変化させる出力手段と、
所定間隔で繰り返し実行される割り込み処理において、前記出力信号のレベルを検出し、当該検出結果に基づいて、前記所定領域に対する遊技球の通過の有無を判定する通過有無判定手段と、
回路の異常を検知する異常検知手段とを備え、
前記通過有無判定手段は、
第１判定と第２判定とのいずれかを実行可能であり、各回の前記割り込み処理において、前記第１判定または前記第２判定を複数回実行可能な第１判定手段と、
第ｎ（ｎは自然数）回目の前記割り込み処理において前記第１判定手段により前記第２判定が行われた後に、第（ｎ＋１）回目の前記割り込み処理において前記第１判定手段により前記第１判定が行われると、前記所定領域を遊技球が通過したと判定する第２判定手段とを有し、
各回の前記割り込み処理において、前記第１判定手段により１回目の前記第２判定が行われた場合、前記第１判定手段は、再度、前記第１判定または前記第２判定を実行可能であり、
前記第（ｎ＋１）回目の前記割り込み処理において、前記第１判定手段により複数回の

前記第１判定が行われた場合に、前記第２判定手段が前記所定領域を遊技球が通過したと判定し、
前記第１判定手段は、
前記出力信号のレベルが、所定の第１閾値レベルよりも前記第１方向側にある場合に前記第１判定を行い、
前回の判定処理において前記第２判定を行った場合には、前記出力信号のレベルが、前記第１閾値レベルよりも前記第２方向側にある場合に前記第２判定を行い、
前回の判定処理において前記第１判定を行った場合には、前記出力信号のレベルが、前記第１閾値レベルよりも前記第２方向側に位置する第２閾値レベルよりも前記第２方向側にある場合に前記第２判定を行い、
前記異常検知手段は、前記出力信号のレベルが、前記第１閾値レベル及び前記第２閾値レベルより高い第３閾値レベルを超えた場合に回路の異常を検知する、遊技機。

【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技者によって遊技されるパチンコ遊技機等の遊技機に関する。
【背景技術】
【０００２】
昨今の遊技機、例えばパチンコ遊技機においては、遊技者を楽しませるために様々な演出を備えるものがある。例えばリーチ演出を実行する際のタイトルの表示色により大当りの信頼度（期待度）を示唆するものや、リーチ演出中に、いわゆるチャンスアップ演出を行うことにより大当りの信頼度を示唆するものも多い（例えば、非特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【非特許文献】
【０００３】
【非特許文献１】「パチンコ必勝ガイド」、株式会社ガイドワークス、２０１４年２月１６日発行、２０１４年２月１６日号、ページ４～１１、ＣＲ　ぱちんこ北斗の拳５百裂
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
上記のように、現在、遊技機には、遊技媒体（遊技機、メダル等）を獲得する楽しみを提供するばかりではなく、様々な価値（例えば、興趣性の高い演出）の提供が求められている。このため、遊技機には、遊技者の興味を惹きつけることのできる新しい動作が常に求められている。
【０００５】
本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであって、その主たる目的は、遊技者の興味を惹きつける新規な動作を行うことができる遊技機を提供することである。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記の目的を達成するために、本発明の一局面は以下の構成を採用した。なお、括弧内の参照符号、説明文言等は、本発明の理解を助けるために後述する実施形態との対応関係を示したものであって、本発明の一局面の範囲を何ら限定するものではない。
【０００７】
本発明に係る遊技機（１）は、
所定領域へと遊技球が近付くにつれて出力信号のレベルを第１方向に変化させ、前記所定領域から前記遊技球が離れるにつれて前記出力信号のレベルを前記第１方向とは反対の第２方向に変化させる出力手段（１１１ａ、１１１ｂ）と、
所定間隔で繰り返し実行される割り込み処理において、前記出力信号のレベルを検出し、当該検出結果に基づいて、前記所定領域に対する遊技球の通過の有無を判定する通過有無判定手段（１００）と、

回路の異常を検知する異常検知手段とを備え、
前記通過有無判定手段は、
第１判定と第２判定とのいずれかを実行可能であり、各回の前記割り込み処理において、前記第１判定または前記第２判定を複数回実行可能な第１判定手段（１００）と、
第ｎ（ｎは自然数）回目の前記割り込み処理において前記第１判定手段により前記第２判定が行われた後に、第（ｎ＋１）回目の前記割り込み処理において前記第１判定手段により前記第１判定が行われると、前記所定領域を遊技球が通過したと判定する第２判定手段
（１００）とを有し、
各回の前記割り込み処理において、前記第１判定手段により１回目の前記第２判定が行われた場合、前記第１判定手段は、再度、前記第１判定または前記第２判定を実行可能であり、
前記第（ｎ＋１）回目の前記割り込み処理において、前記第１判定手段により複数回の前記第１判定が行われた場合に、前記第２判定手段が前記所定領域を遊技球が通過したと判定し、
前記第１判定手段は、
前記出力信号のレベルが、所定の第１閾値レベルよりも前記第１方向側にある場合に前記第１判定を行い、
前回の判定処理において前記第２判定を行った場合には、前記出力信号のレベルが、前記第１閾値レベルよりも前記第２方向側にある場合に前記第２判定を行い、
前回の判定処理において前記第１判定を行った場合には、前記出力信号のレベルが、前記第１閾値レベルよりも前記第２方向側に位置する第２閾値レベルよりも前記第２方向側にある場合に前記第２判定を行い、
前記異常検知手段は、前記出力信号のレベルが、前記第１閾値レベル及び前記第２閾値レベルより高い第３閾値レベルを超えた場合に回路の異常を検知する。

【発明の効果】
【０００８】
本発明によれば、遊技者の興味を惹きつける新規な動作を行うことができる遊技機を提供することができる。

【図面の簡単な説明】
【０００９】
【図１】本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機１の一例を示す概略正面図
【図２】図１のパチンコ遊技機１に設けられた表示器４の一例を示す拡大図
【図３】図１のパチンコ遊技機１の部分平面図
【図４】パチンコ遊技機１に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図
【図５】本実施形態に特有の遊技球通過判定処理の一例について説明するための図
【図６】本実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図
【図７】メイン制御部１００によって実行されるメイン処理を示すフローチャートの一例
【図８】図７のステップＳ９１１における電源遮断監視処理の詳細フローチャートの一例
【図９】図７のステップＳ９０９における復旧処理の詳細フローチャートの一例
【図１０】メイン制御部１００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例
【図１１】図１０のステップＳ２における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例
【図１２】図１０のステップＳ４における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例
【図１３】図１２のステップＳ４０８における変動パターン選択処理の詳細フローチャートの一例
【図１４】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図
【図１５】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図
【図１６】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図

【図１７】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図
【図１８】変動パターン決定テーブルの一例を説明するための図
【図１９】図１０のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例
【図２０】図１０のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例
【図２１】演出制御部４００によって行われるタイマ割込み処理を示すフローチャートの一例
【図２２】図２１のステップＳ１１におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例
【図２３】図２１のステップＳ１１におけるコマンド受信処理を示す詳細フローチャートの一例
【図２４】画像音響制御部５００によって実行されるオープニング演出処理を示すフローチャートの一例
【図２５】画像音響制御部５００によって実行されるラウンド演出処理を示すフローチャートの一例
【図２６】画像音響制御部５００によって実行される入賞処理を示すフローチャートの一例
【図２７】画像音響制御部５００によって実行されるエンディング演出処理を示すフローチャートの一例
【図２８】画像音響制御部５００によって実行される客待ち処理を示すフローチャートの一例
【図２９】図２８のステップＳ７１２におけるメニュー決定処理を示す詳細フローチャートの一例
【図３０】図２８のステップＳ７０４における初期化要求表示処理を示す詳細フローチャートの一例
【図３１】客待ち状態における画面遷移の一例を示す遷移図
【図３２】客待ち画面の一例を示す図
【図３３】カスタマイズ初期化確認画面の一例を示す図
【図３４】カスタマイズ初期化完了画面の一例を示す図
【図３５】ＴＯＰメニュー画面の一例を示す図
【図３６】キャラクタ選択画面の一例を示す図
【図３７】実機カスタマイズ画面の一例を示す図
【図３８】ユーザー称号カスタマイズ画面の一例を示す図
【図３９】各種ランキング画面の一例を示す図
【図４０】各種ランキング画面の一例を示す図
【図４１】デモ演出の一例について説明するための図
【図４２】履歴グラフに用いられる指標について説明するための図
【図４３】遊技台称号を決定するためのテーブルの一例
【図４４】図２２のステップＳ１１５における報知演出設定処理を示す詳細フローチャートの一例
【図４５】図４４のステップＳ７０１における演出状態設定処理を示す詳細フローチャートの一例
【図４６】図４４のステップＳ７０２における演出パターン設定処理を示す詳細フローチャートの一例
【図４７】演出パターンの一例を示す図
【図４８】画像音響制御部５００によって実行される演出実行処理を示すフローチャートの一例
【図４９】画像音響制御部５００によって実行される演出実行処理を示すフローチャートの一例
【図５０】図４９のステップＳ８３２、Ｓ８３３における共通演出処理を示す詳細フローチャートの一例

【図５１】特別モード中の画面の一例を示す図
【図５２】特別モード中の演出の概要について説明するための図
【図５３】第１ゲーム演出の概要について説明するための図
【図５４】第２ゲーム演出の概要について説明するための図
【図５５】第３ゲーム演出の概要について説明するための図
【図５６】第４ゲーム演出の概要について説明するための図
【図５７】第４ゲームの種類について説明するための図
【図５８】特別モードの最終変動における演出の概要について説明するための図
【図５９】特別演出の概要について説明するための図
【図６０】総合ゲーム結果表示の一例を示す図
【図６１】大当り履歴表示の一例を示す図
【発明を実施するための形態】
【００１０】
以下、適宜図面を参照しつつ、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機１について説明する。なお、以下では、パチンコ遊技機１を、単に、遊技機１という場合がある。
【００１１】
［パチンコ遊技機１の概略構成］
以下、図１～図３を参照して、本発明の一実施形態に係るパチンコ遊技機１の概略構成について説明する。なお、図１は、本発明の一実施形態に係る遊技機１の一例を示す概略正面図である。図２は、遊技機１に設けられた表示器４の一例を示す拡大図である。図３は、遊技機１の部分平面図である。
【００１２】
図１において、遊技機１は、例えば遊技者の操作により打ち出された遊技球が入賞すると賞球を払い出すように構成されたパチンコ遊技機である。この遊技機１は、遊技球が打ち出される遊技盤２と、遊技盤２を囲む枠部材５とを備えている。枠部材５は、軸支側に設けられた蝶番を中心に、遊技機１の主部に対して開閉可能に構成されている。そして、枠部材５の前面側となる所定位置（例えば、軸支側とは反対側となる端部）には錠部４３が設けられており、錠部４３を開錠することによって枠部材５を開くことが可能となる。
【００１３】
遊技盤２は、その前面に、遊技球により遊技を行うための遊技領域２０が形成されている。遊技領域２０には、下方（発射装置２１１；図４参照）から発射された遊技球が遊技盤２の主面に沿って上昇して遊技領域２０の上部位置へ向かう通路を形成するレール部材（図示せず）と、上昇した遊技球を遊技領域２０の右側に案内する案内部材（図示せず）とが備えられている。
【００１４】
また、遊技盤２には、遊技者により視認され易い位置に、各種演出のための画像を表示する画像表示部６が配設されている。画像表示部６は、遊技者による遊技の進行に応じて、例えば、装飾図柄を表示することによって特別図柄抽選（大当り抽選）の結果を遊技者に報知したり、キャラクタの登場やアイテムの出現等による予告演出を表示したり、特別図柄抽選が保留されている回数を示す保留画像を表示したりする。なお、画像表示部６は、液晶表示装置やＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏ　Ｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ：電界発光）表示装置等によって構成されるが、他の任意の表示装置を利用してもよい。さらに、遊技盤２の前面には、各種の演出に用いられる可動役物７および盤ランプ８が設けられている。可動役物７は、遊技盤２に対して可動に構成され、遊技の進行に応じて又は遊技者の操作に応じて、所定の動作を行うことによって演出を行う。また、盤ランプ８は、遊技の進行に応じて発光することによって光による各種の演出を行う。
【００１５】
遊技領域２０には、遊技球の落下方向を変化させる遊技くぎ及び風車（共に図示せず）等が配設されている。また、遊技領域２０には、入賞や抽選に関する種々の役物が所定の位置に配設されている。なお、図１においては、入賞や抽選に関する種々の役物の一例と

して、第１始動口２１、第２始動口２２、ゲート２５、大入賞口２３、および普通入賞口２４が遊技盤２に配設されている。さらに、遊技領域２０には、遊技領域２０に打ち出された遊技球のうち何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球を、遊技領域２０の外に排出する排出口２６が配設されている。

【００１６】

第１始動口２１および第２始動口２２は、それぞれ遊技球が入ると入賞して特別図柄抽選（大当り抽選）が始動する。第１始動口２１は、予め定められた特別電動役物（大入賞口２３）および／または予め定められた特別図柄表示器（後述する第１特別図柄表示器４ａ）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。また、第２始動口２２は、上記特別電動役物および／または予め定められた特別図柄表示器（後述する第２特別図柄表示器４ｂ）を作動させることとなる、遊技球の入賞に係る入賞口である。ゲート２５を遊技球が通過すると普通図柄抽選（下記の電動チューリップ２７の開閉抽選）が始動する。なお、普通入賞口２４に遊技球が入賞しても抽選は始動しない。

【００１７】

第２始動口２２は、第１始動口２１の下部に設けられ、普通電動役物の一例として、遊技球の入口近傍に電動チューリップ２７を備えている。電動チューリップ２７は、チューリップの花を模した一対の羽根部を有しており、後述する電動チューリップ開閉部１１２（例えば、電動ソレノイド）の駆動によって当該一対の羽根部が左右に開閉する。電動チューリップ２７は、一対の羽根部が閉じていると、第２始動口２２の入口へ案内される開口幅が極めて狭いため、遊技球が第２始動口２２へ入らない閉状態となる。一方、電動チューリップ２７は、一対の羽根部が左右に開くと、第２始動口２２の入口へ案内される開口幅が拡大するため、遊技球が第２始動口２２へ入り易い開状態となる。そして、電動チューリップ２７は、ゲート２５を遊技球が通過して普通図柄抽選に当選すると、一対の羽根部が規定時間（例えば、０．１０秒間）開き、規定回数（例えば、１回）だけ開閉する。

【００１８】

大入賞口２３は、第２始動口２２の下側中央に位置し、特別図柄抽選の結果に応じて開放する。大入賞口２３は、通常は閉状態であり遊技球が入ることがない状態となっているが、特別図柄抽選の結果に応じて遊技盤２の主面から突出傾斜して開状態となって遊技球が入り易い状態となる。例えば、大入賞口２３は、所定条件（例えば、２９．５秒経過または遊技球１０個の入賞）を満たすまで開状態となるラウンドを、所定回数（例えば、１６回）だけ繰り返す。

【００１９】

また、遊技盤２の右下には、上述した特別図柄抽選や普通図柄抽選の結果や保留数に関する表示を行う表示器４が配設されている。表示器４の詳細については後述する。

【００２０】

ここで、賞球の払い出しについて説明する。第１始動口２１、第２始動口２２、大入賞口２３、および普通入賞口２４に遊技球が入る（入賞する）と、遊技球が入賞した場所に応じて、１つの遊技球当たり規定個数の賞球が払い出される。例えば、第１始動口２１および第２始動口２２に遊技球が１個入賞すると３個の賞球、大入賞口２３に遊技球が１個入賞すると１３個の賞球、普通入賞口２４に遊技球が１個入賞すると１０個の賞球がそれぞれ払い出される。なお、ゲート２５を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しは無い。

【００２１】

遊技機１の前面となる枠部材５には、ハンドル３１、レバー３２、停止ボタン３３、取り出しボタン３４、スピーカ３５、枠ランプ３６、演出ボタン３７、演出キー３８、および皿３９等が設けられている。

【００２２】

遊技者がハンドル３１に触れてレバー３２を時計回りに回転させる操作を行うと、その操作角度に応じた打球力にて所定の時間間隔（例えば、１分間に１００個）で、発射装置

２１１（図４参照）が遊技球を電動発射する。皿３９（図３参照）は、遊技機１の前方に突出して設けられ、発射装置２１１に供給される遊技球を一時的に溜めておく。また、皿３９には、上述した賞球が払い出される。そして、皿３９に溜められた遊技球は、遊技者のレバー３２による操作と連動したタイミングで、供給装置（図示せず）によって１つずつ発射装置２１１に供給される。

【００２３】

停止ボタン３３は、ハンドル３１の下部側面に設けられ、ハンドル３１に遊技者が触れてレバー３２を時計回りに回転させている状態であっても、遊技者に押下されることによって遊技球の発射を一時的に停止させる。取り出しボタン３４は、皿３９が設けられた位置近傍の前面に設けられ、遊技者に押下されることによって皿３９に溜まっている遊技球を箱（図示せず）に落下させる。

【００２４】

スピーカ３５および枠ランプ３６は、それぞれ遊技機１の遊技状態や状況を告知したり各種の演出を行ったりする。スピーカ３５は、楽曲や音声、効果音による各種の演出を行う。また、枠ランプ３６は、点灯／点滅によるパターンや発光色の違い等によって光による各種の演出を行う。

【００２５】

次に、図２を参照して、遊技機１に設けられる表示器４について説明する。図２において、表示器４は、第１特別図柄表示器４ａ、第２特別図柄表示器４ｂ、第１特別図柄保留表示器４ｃ、第２特別図柄保留表示器４ｄ、普通図柄表示器４ｅ、普通図柄保留表示器４ｆ、および遊技状態表示器４ｇを備えている。

【００２６】

第１特別図柄表示器４ａは、第１始動口２１に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第１特別図柄表示器４ａは、７セグ表示装置で構成され、第１始動口２１に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。また、第２特別図柄表示器４ｂは、第２始動口２２に遊技球が入賞することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、第２特別図柄表示器４ｂも同様に、７セグ表示装置で構成され、第２始動口２２に遊技球が入賞した場合、特別図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。普通図柄表示器４ｅは、ゲート２５を遊技球が通過することに対応して表示図柄が変動して表示される。例えば、普通図柄表示器４ｅは、ＬＥＤ表示装置で構成され、遊技球がゲート２５を通過した場合、普通図柄を変動表示した後に停止表示してその抽選結果を表示する。

【００２７】

第１特別図柄保留表示器４ｃは、第１始動口２１に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。第２特別図柄保留表示器４ｄは、第２始動口２２に遊技球が入賞した場合の特別図柄抽選を保留している回数を表示する。普通図柄保留表示器４ｆは、普通図柄抽選を保留している回数を表示する。例えば、第１特別図柄保留表示器４ｃ、第２特別図柄保留表示器４ｄ、および普通図柄保留表示器４ｆは、それぞれ列設されたＬＥＤ表示装置で構成され、その点灯態様によって保留回数が表示される。

【００２８】

遊技状態表示器４ｇは、遊技機１の電源投入時点における遊技状態（時短状態等）を表示する。

【００２９】

次に、図３を参照して、遊技機１に設けられる入力装置について説明する。図３において、遊技機１には、入力装置の一例として、演出ボタン３７および演出キー３８が設けられている。

【００３０】

演出ボタン３７および演出キー３８は、それぞれ遊技者が演出に対する入力を行うために設けられている。演出ボタン３７は、遊技機１の前方に突出した皿３９の上面脇部に設けられる。演出キー３８は、中央キーと略十字に配列された４つの方向キーとを有し、演

出ボタン３７に隣接して皿３９の上面脇部に設けられる。演出ボタン３７および演出キー３８は、それぞれ遊技者に押下されることによって所定の演出が行われる。例えば、遊技者は、所定のタイミングで演出ボタン３７を押下することによって所定の演出（例えば操作ゲーム）を楽しむことができる。また、遊技者は、演出キー３８の４つの方向キーを操作することにより、画像表示部６に表示されている複数の画像のいずれかを選ぶこと等が可能である。また、遊技者は、演出キー３８の中央キーを操作することにより、選んだ画像を情報として入力することが可能である。

【００３１】

また、遊技機１の背面側には、払出用の遊技球を溜めておく球タンクや遊技球を皿３９に払い出す払出装置（払出駆動部３１１）が設けられ、各種の基板等が取り付けられている。例えば、遊技盤２の後面には、メイン基板およびサブ基板等が配設されている。具体的には、メイン基板には、内部抽選および当選の判定等を行うメイン制御部１００（図４参照）が構成されたメイン制御基板が配設されている。サブ基板には、遊技球を遊技領域２０の上部へ発射する発射装置２１１を制御する発射制御部２００（図４参照）が構成された発射制御基板、賞球の払出を制御する払出制御部３００が構成された払出制御基板、演出を統括的に制御する演出制御部４００が構成された演出制御基板、画像および音による演出を制御する画像音響制御部５００が構成された画像制御基板、および各種のランプ（枠ランプ３６、盤ランプ８）や可動役物７による演出を制御するランプ制御部６００が構成されたランプ制御基板等が配設されている。また、遊技盤２の後面には、遊技機１の電源オン／オフを切り替えるとともに、遊技機１に供給された２４Ｖ（ボルト）の交流電力を各種電圧の直流電力に変換して、それぞれの電圧の直流電力を上述した各種の基板等に出力するスイッチング電源が配設されている。

【００３２】

［パチンコ遊技機１の制御装置の構成］

次に、図４を参照して、遊技機１における動作制御や信号処理を行う制御装置について説明する。なお、図４は、遊技機１に設けられた制御装置の構成の一例を示すブロック図である。

【００３３】

図４において、遊技機１の制御装置は、メイン制御部１００、発射制御部２００、払出制御部３００、演出制御部４００、画像音響制御部５００、およびランプ制御部６００等を備えている。

【００３４】

メイン制御部１００は、ＣＰＵ（Ｃｅｎｔｒａｌ Ｐｒｏｃｅｓｓｉｎｇ Ｕｎｉｔ；中央処理装置）１０１、ＲＯＭ（Ｒｅａｄ Ｏｎｌｙ Ｍｅｍｏｒｙ）１０２、およびＲＡＭ（Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）１０３を備えている。ＣＰＵ１０１は、内部抽選および当選の判定等の払い出し賞球数に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ＲＯＭ１０２には、ＣＰＵ１０１により実行されるプログラムや各種データ等が記憶されている。ＲＡＭ１０３は、ＣＰＵ１０１の作業用メモリ等として用いられる。以下、メイン制御部１００の主な機能について説明する。

【００３５】

メイン制御部１００は、第１始動口２１または第２始動口２２に遊技球が入賞すると特別図柄抽選（大当り抽選）を行い、特別図柄抽選で当選したか否かを示す判定結果データを演出制御部４００に送る。

【００３６】

メイン制御部１００は、電動チューリップ２７の羽根部が開状態となる開時間や羽根部が開閉する回数、さらには羽根部が開閉する開閉時間間隔を制御する。また、メイン制御部１００は、遊技球が第１始動口２１へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、遊技球が第２始動口２２へ入賞したときの特別図柄抽選の実行保留回数、および遊技球がゲート２５を通過したときの普通図柄抽選の実行保留回数をそれぞれ管理し、これらの保留回数に関連するデータを演出制御部４００に送る。

【００３７】
メイン制御部１００は、特別図柄抽選の結果に応じて、大入賞口２３の開閉動作を制御する。例えば、メイン制御部１００は、所定条件（例えば、２９．５秒経過または遊技球１０個の入賞）を満たすまで、大入賞口２３が突出傾斜して開状態となるラウンドを所定回数（例えば、１６回）だけ繰り返すように制御する。また、メイン制御部１００は、大入賞口２３が開閉する開閉時間間隔を制御する。
【００３８】
メイン制御部１００は、遊技の進行に応じて遊技状態を変化させ、又、遊技の進行に応じて、特別図柄抽選の当選確率、特別図柄抽選の実行間隔（特別図柄が表示器４に変動表示されて停止表示される時間と言ってもよい）、電動チューリップ２７の開閉動作等を変化させる。
【００３９】
メイン制御部１００は、第１始動口２１、第２始動口２２、大入賞口２３、および普通入賞口２４に遊技球が入賞すると、遊技球が入賞した場所に応じて１つの遊技球当たり所定数の賞球を払い出すように払出制御部３００に対して指示する。なお、メイン制御部１００は、ゲート２５を遊技球が通過したことを検出しても、それに連動した賞球の払い出しを払出制御部３００に指示しない。払出制御部３００がメイン制御部１００の指示に応じて賞球の払い出しを行った場合、払出制御部３００から払い出した賞球の個数に関する情報がメイン制御部１００へ送られる。そして、メイン制御部１００は、払出制御部３００から取得した情報に基づいて、払い出した賞球の個数を管理する。
【００４０】
上述した機能を実現するために、メイン制御部１００には、第１始動口スイッチ１１１ａ、第２始動口スイッチ１１１ｂ、電動チューリップ開閉部１１２、ゲートスイッチ１１３、大入賞口スイッチ１１４、大入賞口開閉部１１５、普通入賞口スイッチ１１６、表示器４（第１特別図柄表示器４ａ、第２特別図柄表示器４ｂ、第１特別図柄保留表示器４ｃ、第２特別図柄保留表示器４ｄ、普通図柄表示器４ｅ、普通図柄保留表示器４ｆ、および遊技状態表示器４ｇ）が接続されている。
【００４１】
第１始動口スイッチ１１１ａは、第１始動口２１へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。第２始動口スイッチ１１１ｂは、第２始動口２２へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。電動チューリップ開閉部１１２は、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、電動チューリップ２７の一対の羽根部を開閉する。ゲートスイッチ１１３は、ゲート２５を遊技球が通過したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。大入賞口スイッチ１１４は、大入賞口２３へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。大入賞口開閉部１１５は、メイン制御部１００から送られる制御信号に応じて、大入賞口２３を開閉する。普通入賞口スイッチ１１６は、普通入賞口２４へ遊技球が入賞したことに応じた信号をメイン制御部１００へ送る。
【００４２】
［本実施形態のスイッチ処理について］
以下では、本実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）について、具体的に説明する。なお、この遊技球通過判定処理は、上記した第１始動口２１、第２始動口２２、ゲート２５、大入賞口２３等に遊技球が入球（又は通過）したことを判定する場合に限らず、例えば、払い出した賞球（賞球数）を払出制御部３００が判定（カウント）する場合等にも実行される。
【００４３】
図５は、上記した第１始動口２１等への遊技球入賞（通過）を検出するための第１始動口スイッチ１１１ａ等として設置される近接スイッチの出力信号の例、および、この出力信号を通過判定閾値（５Ｖ）を用いてＯＮレベルとＯＦＦレベルとに２値化した２値化信号の例について説明するための図である。なお、近接スイッチは、一例として、長方形の

プレートに遊技球が通過する円形の貫通孔を有しており、この貫通孔を遊技球が通過する際の磁束の変化に対応した電圧の出力信号を出力する直流２線式電子スイッチである。図５の点線で示すように、近接スイッチの出力信号の電圧レベルは、遊技球が貫通孔の中心に近づくにつれて降下していき、遊技球が貫通孔の中心に達する辺りで最小（極小）となり、遊技球が貫通孔の中心を通り過ぎて離れるにつれて上昇していく。また、図５に示すように、近接スイッチの出力信号は、コンパレータ（図示なし）によって、電圧レベルが通過判定閾値（５Ｖ）よりも大きいときには２値化信号のＯＦＦレベルに変換され、電圧レベルが通過判定閾値（５Ｖ）以下のときには２値化信号のＯＮレベルに変換される。なお、図５の例では、判定に用いる通過判定閾値を１つの通過判定閾値（５Ｖ）として説明したが、例えば、ＯＦＦレベルからＯＮレベルに切り替わる際には第１の通過判定閾値（５Ｖ）を用いる一方で、ＯＮレベルからＯＦＦレベルに切り替わる際には第２の通過判定閾値（６Ｖ）を用いる構成としてもよい。これにより、ノイズの影響等で通過判定閾値を跨いで近接スイッチの出力信号が上下することによって２値化信号が不適切にＯＮ／ＯＦＦ間で行き来することを防止できる。

【００４４】

そして、図１０を用いて後述するメイン制御部１００により４ミリ秒（４ｍｓ）間隔で実行されるタイマ割り込み処理における各処理の一部として、図５に示す２値化信号を４ミリ秒間隔でＯＮ／ＯＦＦ判定することによって、遊技球の通過判定を行う。以下、具体的に説明する。

【００４５】

図５に示すように、２値化信号に対して、ＯＮレベルであるのかＯＦＦレベルであるのかが４ミリ秒間隔で判定（ＯＮ／ＯＦＦ判定）される。図５では、自然数ｎを用いて、ＯＮ／ＯＦＦ判定の順番を表している。また、図５では、ｎ－２回目からｎ回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定され、その後、ｎ＋１回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＮレベルと判定されている。ここで、本実施形態では、ＯＮレベルと判定された場合には、このＯＮレベルと判定したＯＮ／ＯＦＦ判定の処理において、４ミリ秒間隔よりも短い所定の微小時間（例えば４マイクロ秒）が経過したタイミングで２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定を実行する。図５では、ｎ＋１回目のタイマ割り込み処理におけるＯＮ／ＯＦＦ判定で２回ともＯＮレベルと判定されている。その後、ｎ＋２回目からｎ＋４回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定されている。なお、２値化信号のＯＮレベルの期間（ＯＮ期間という）が図５の場合よりも長く（つまり、遊技球が図５の場合よりも遅い速度で通過して）例えばｎ＋２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定もＯＮ期間に実行される場合には、ｎ＋２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定においても２回の判定を実行する。

【００４６】

本実施形態では、図５に示すように、ｎ回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によってＯＦＦレベルと判定されて、ｎ＋１回目のＯＮ／ＯＦＦ判定によって２回ＯＮレベルと判定されると、近接スイッチの貫通孔を遊技球が１つ通過したと判定する。なお、これらのＯＮ／ＯＦＦ判定は、例えば第１始動口スイッチ１１１ａとして設置された近接スイッチに対しては、メイン制御部１００（より正確にはＣＰＵ１０１）が実行し、例えば払出制御部３００に接続された遊技球の払い出し数を検出するための近接スイッチに対しては、払い出し制御部３００（より正確にはＣＰＵ３０１）が実行する（図４参照）。

【００４７】

ここで、図５に示すｎ＋１回目のＯＮ／ＯＦＦ判定における上記した所定の微小時間（例えば４マイクロ秒）は、遊技球通過判定の演算処理を実行するためのソフトウエアのプログラミング内容によって予め設定される。つまり、上記した所定の微小時間は、このプログラミング内容によって任意な時間に設定できる可変時間である。遊技機１には微細周期のノイズ（例えば３～１５マイクロ秒周期のノイズ）が発生する場合があり、このノイズの周期は、遊技機の機種に或る程度依存している。例えば、或る機種の遊技機には５マイクロ秒周期のノイズが発生し易く、或る機種の遊技機には９マイクロ秒周期のノイズが発生し易い。そこで、本実施形態では、上記した所定の微小時間をプログラミング内容に

よって任意な時間に設定できる構成とすることによって、微細周期のノイズによる誤判定を有効に回避することができる。なお、上記した所定の微小時間を設けるための演算処理は、遊技進行には関係しない処理であって時間を稼ぐためだけの処理である。例えば、１マイクロ秒の時間を要する処理を４回繰り返すことによって、上記した所定の微小時間として４マイクロ秒をソフト的に設けることができる。

【００４８】

ところで、近年の遊技機では、演算処理内容の増大により演算処理の負荷が増大したために、以前の遊技機では２ミリ秒であったタイマ割り込み処理の実行間隔は４ミリ秒に延長され、このため、図５を用いて説明したように、近接スイッチを用いたＯＮ／ＯＦＦ判定も２ミリ秒間隔から延長されて４ミリ秒間隔で実行される。

【００４９】

ここで、以前の遊技機は、ｎ回目のＯＮ／ＯＦＦ判定でＯＦＦレベルと判定してｎ＋１回目のＯＮ／ＯＦＦ判定でＯＮレベルと判定してｎ＋２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定でＯＮレベルと判定したことをもって１つの遊技球が通過したと判定していた（以下、「以前の判定方法」という）。つまり、３回のタイマ割り込み処理による３回のＯＮ／ＯＦＦ判定によって遊技球通過を判定していた。なお、このようにｎ＋１回目およびｎ＋２回目でＯＮレベルと判定するのは、ノイズにより偶然ＯＮレベルと１回判定されたことによって遊技球が通過したと誤判定することを回避するためである。しかしながら、ＯＮ／ＯＦＦ判定の間隔が４ミリ秒間隔に延長された近年の遊技機においては、上記した以前の判定方法では、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することはできない。例えば、図５に示すような２値化信号のＯＮレベルの期間（ＯＮ期間）が非常に短くなる（例えば７ミリ秒前後）ほど、速い速度で通過する遊技球の通過を判定することは困難となってしまう。そこで、本実施形態では、図５を用いて説明した判定方法により、１つの遊技球が通過したと判定する。このことから、本実施形態によれば、２回のタイマ割り込み処理によるＯＮ／ＯＦＦ判定によって、ノイズによる誤判定を防止しつつ確実に遊技球通過を判定することができる。

【００５０】

ところで、遊技機１には、遊技機１への電源供給が遮断されたことを検知するための電源監視回路、近接スイッチの配線が断線したことを検知するための断線検知回路、および近接スイッチの配線が短絡（ショート）したことを検知するための短絡検知回路等の異常検知回路（何れも図示なし）が設けられている。これらの異常検知回路は、異常発生を判定するための閾値（異常判定レベル）を、図５に示した通過判定閾値（５Ｖ）よりも高い電圧レベルに設けることによって、断線、電源遮断、又は短絡により近接スイッチの出力信号の電圧が低下した場合に、この出力信号の電圧が通過判定閾値まで降下する前に異常を判定して、遊技球が通過したと誤判定することを防止している。このように、通過判定閾値よりも高い電圧レベルに異常判定レベルを設けているため、通過判定閾値を高い値（例えば１０Ｖ）にすることによってＯＮ期間を長く取ることは困難である（図５参照）。この結果として、遊技機１において、出力信号のＯＮ期間を長く取って、上記した以前の判定方法を用いて遊技球通過を判定することは、現実的ではない。

【００５１】

なお、以上に説明したスイッチ処理において、ＯＮ判定されたタイマ割り込み処理の後に実行されるＯＮ判定されるタイマ割り込み処理においては、２回目のＯＮ／ＯＦＦ判定は行わない構成としてもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、２値化信号がＯＮからＯＦＦに切り替わるところを検出して遊技球の通過を判定する構成としてもよい。つまり、図５において、ｎ＋１回目のタイマ割り込み処理で２回ＯＮ判定してｎ＋２回目のタイマ割り込み処理でＯＦＦ判定したことを持って１つの遊技球が通過したと判定してもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、１回のタイマ割り込み処理（ＯＮ検出）において、３回以上ＯＮ／ＯＦＦ判定を行ってもよいし、又、１回のタイマ割り込み処理（ＯＦＦ検出）において、２回以上ＯＮ／ＯＦＦ判定を行ってもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）を２値化信号（デジタル信号）に変換することなく遊技球通過判定を行う構成としてもよい。つまり、近接スイッチの出力信号（アナログ信号）に対して通過判定閾値（５Ｖ）以下か否かを判定することによって、遊技球通過判定を行ってもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチの出力信号は、遊技球非検出時には低電圧レベルであり遊技球検出時に高電圧レベルになる出力信号であり、この出力信号を反転させる信号反転手段によりこの出力信号を反転させて図５の点線で示すような信号に変換する構成としてもよい。

また、以上に説明したスイッチ処理において、近接スイッチ自身がアナログ信号を２値化信号に変換して出力する構成を備えて、近接スイッチから２値化信号が出力される構成としてもよい。

【００５２】

以上で、本実施形態のスイッチ処理（遊技球通過判定処理）についての説明を終了し、説明は図４に戻る。

【００５３】

また、メイン制御部１００は、第１始動口２１への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第１特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第１特別図柄表示器４ａに表示する。メイン制御部１００は、第２始動口２２への遊技球の入賞により始動した特別図柄抽選（以下、第２特別図柄抽選という場合がある）の結果を、第２特別図柄表示器４ｂに表示する。メイン制御部１００は、第１特別図柄抽選を保留している保留回数を、第１特別図柄保留表示器４ｃに表示する。メイン制御部１００は、第２特別図柄抽選を保留している保留回数を、第２特別図柄保留表示器４ｄに表示する。メイン制御部１００は、ゲート２５への遊技球の通過により始動した普通図柄抽選の結果を、普通図柄表示器４ｅに表示する。メイン制御部１００は、普通図柄抽選を保留している保留回数を、普通図柄保留表示器４ｆに表示する。また、メイン制御部１００は、遊技機１の電源投入時にその時点の遊技状態を遊技状態表示器４ｇに表示する。

【００５４】

発射制御部２００は、ＣＰＵ２０１、ＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３を備えている。ＣＰＵ２０１は、発射装置２１１に関連する各種制御を行う際の演算処理を行う。ＲＯＭ２０２は、ＣＰＵ２０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ２０３は、ＣＰＵ２０１の作業用メモリ等として用いられる。

【００５５】

レバー３２は、その位置が中立位置にある場合、信号を出力せずに発射停止状態となる。そして、レバー３２は、遊技者によって時計回りに回転操作されると、その回転角度に応じた信号を打球発射指令信号として発射制御部２００に出力する。発射制御部２００は、打球発射指令信号に基づいて、発射装置２１１の発射動作を制御する。例えば、発射制御部２００は、レバー３２の回転角度が増すほど、遊技球が発射される速度が速くなるように、発射装置２１１の動作を制御する。発射制御部２００は、停止ボタン３３が押下された信号が出力された場合、発射装置２１１が遊技球を発射する動作を停止させる。

【００５６】

払出制御部３００は、ＣＰＵ３０１、ＲＯＭ３０２、およびＲＡＭ３０３を備えている。ＣＰＵ３０１は、払出球の払い出しを制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ３０２は、ＣＰＵ３０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ３０３は、ＣＰＵ３０１の作業用メモリ等として用いられる。

【００５７】

払出制御部３００は、メイン制御部１００から送られたコマンドに基づいて、払出球の払い出しを制御する。具体的には、払出制御部３００は、メイン制御部１００から、遊技球が入賞した場所に応じた所定数の賞球を払い出すコマンドを取得する。そして、コマンドに指定された数だけの賞球を払い出すように払出駆動部３１１を制御する。ここで、払出駆動部３１１は、遊技球の貯留部（球タンク）から遊技球を送り出す駆動モータ等で構

成される。

【００５８】

演出制御部４００は、ＣＰＵ４０１、ＲＯＭ４０２、ＲＡＭ４０３、およびＲＴＣ（リアルタイムクロック）４０４を備えている。また、演出制御部４００には、遊技者によって操作される演出キー３８が接続され、演出制御部４００は、遊技者による演出キー３８の操作に応じて演出キー３８から出力される操作データを取得する。また、演出制御部４００は、ランプ制御部６００を介して演出ボタン３７から出力される操作データを取得する。ＣＰＵ４０１は、演出を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ４０２は、ＣＰＵ４０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ４０３は、ＣＰＵ４０１の作業用メモリ等として用いられる。ＲＴＣ４０４は、現時点の日時を計測する。

【００５９】

演出制御部４００は、メイン制御部１００から送られる特別図柄抽選結果等を示すデータに基づいて、演出内容を設定する。また、演出制御部４００は、遊技者によって演出ボタン３７または演出キー３８が押下操作された場合、当該操作入力や検出結果に応じて演出内容を設定する場合もある。

【００６０】

画像音響制御部５００は、ＣＰＵ５０１、ＲＯＭ５０２、ＲＡＭ５０３、および不揮発性ＲＡＭ５０４を備えている。ＣＰＵ５０１は、演出内容を表現する画像および音響を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ５０２は、ＣＰＵ５０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ５０３は、ＣＰＵ５０１の作業用メモリ等として用いられる。不揮発性ＲＡＭ５０４は、遊技機１からの電源供給が遮断されても、その記憶内容を保持する不揮発性メモリであり、本実施形態では、後述する操作ゲームのランキングデータ、大当りに関する大当り履歴（大当り回数、獲得賞球数）のランキングデータ、特別演出（ルーレット演出）に用いられる累計特別ポイントのデータ、キャラクタ毎に設定される複数種類の遊技履歴データ、遊技台称号のデータ等を記憶するメモリとして用いられる。また、不揮発性ＲＡＭ５０４は、これらのデータを最新の１週間分記憶する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して通知されるＲＴＣ４０４の時刻情報に基づいて、１日のうち所定時間（例えば、朝７：００）以降に電源が供給されると、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された内容のうち、１週間前に記憶された１日分の内容を消去することで、新たに１日分の記憶領域を確保し、当該記憶領域上にその日のデータを記憶する。したがって、ホールに設置された遊技機１は、ホールの営業が終了して、その電源が遮断され、翌朝の営業前（例えば、朝９：００）に再び電源が供給されると、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された１週間前の１日分のデータを消去することになる。なお、本実施形態では、画像音響制御部５００が不揮発性ＲＡＭ５０４を備えるものとしたが、演出制御部４００が不揮発性ＲＡＭ５０４を備えるものとしてもよい。また、上記では不揮発性ＲＡＭ５０４は、文字通り不揮発性のメモリであるとしたが、実質的に不揮発性であるか否かを問うものではなく、遊技機１からの電源供給が遮断されても内臓電池を有するなどにより記憶内容を保持するものであればどのようなものであってもよい。

【００６１】

画像音響制御部５００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、画像表示部６に表示する画像およびスピーカ３５から出力する音響を制御する。具体的には、画像音響制御部５００のＲＯＭ５０２には、特別図柄抽選結果を報知等するための装飾図柄画像、予告演出や先読み予告演出を表示するためのキャラクタやアイテム等の画像、特別図柄抽選が保留されていることを示す保留画像、および各種背景画像等を、画像表示部６に表示するための画像データが記憶されている。また、画像音響制御部５００のＲＯＭ５０２には、画像表示部６に表示される画像と同期させて、または表示される画像とは独立に、スピーカ３５から出力させる楽曲や音声等の各種音響データが記憶されている。画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、ＲＯＭ５０２に記憶された画像データや音響データの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ５０１は、読み出した画像データを用いて、背景画像表示、装飾図柄画像

表示、およびキャラクタ／アイテム表示等のための画像処理を行って、演出制御部４００から送られたコマンドに対応した各種演出表示を行う。そして、ＣＰＵ５０１は、画像処理された画像データが示す画像を画像表示部６に表示する。また、ＣＰＵ５０１は、読み出した音響データを用いて音声処理を行い、音声処理された音響データが示す音響をスピーカ３５から出力する。

【００６２】

ランプ制御部６００は、ＣＰＵ６０１、ＲＯＭ６０２、およびＲＡＭ６０３を備えている。ＣＰＵ６０１は、盤ランプ８や枠ランプ３６の発光、および可動役物７の動作を制御する際の演算処理を行う。ＲＯＭ６０２は、ＣＰＵ６０１にて実行されるプログラムや各種データ等を記憶している。ＲＡＭ６０３は、ＣＰＵ６０１の作業用メモリ等として用いられる。

【００６３】

ランプ制御部６００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、盤ランプ８や枠ランプ３６の点灯／点滅や発光色等を制御する。また、ランプ制御部６００は、演出制御部４００から送られたコマンドに基づいて、可動役物７の動作を制御する。具体的には、ランプ制御部６００のＲＯＭ６０２には、演出制御部４００により設定される演出内容に応じた盤ランプ８や枠ランプ３６での点灯／点滅パターンデータおよび発光色パターンデータ（発光パターンデータ）が記憶されている。ＣＰＵ６０１は、ＲＯＭ６０２に記憶された発光パターンデータの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ６０１は、読み出した発光パターンデータに基づいて、盤ランプ８や枠ランプ３６の発光を制御する。また、ＲＯＭ６０２には、演出制御部４００により設定される演出内容に応じた可動役物７の動作パターンデータが記憶されている。ＣＰＵ６０１は、ＲＯＭ６０２に記憶された動作パターンデータの中から、演出制御部４００から送られたコマンドに対応したものを選択して読み出す。そして、ＣＰＵ６０１は、読み出した動作パターンデータに基づいて、可動役物７の動作を制御する。

【００６４】

また、ランプ制御部６００には、遊技者によって操作される演出ボタン３７が接続され、ランプ制御部６００は、遊技者による演出ボタン３７の操作に応じて演出ボタン３７から出力される操作データを取得して、当該操作データを演出制御部４００に伝達する。

【００６５】

なお、演出制御部４００は、ランプ制御部６００から伝達される演出ボタン３７の操作データ、および演出キー３８から出力された操作データに基づいて、画像音響制御部５００に対して、演出ボタン３７および演出キー３８の操作状態を通知する。ここで、演出ボタン３７および演出キー３８の操作状態とは、操作が行われているか否かや、どのような操作が行われているか（例えば、演出ボタン３７の長押しや、演出キー３８左方向キーの押下）等を含む情報である。したがって、例えば演出ボタン３７が遊技者によって操作された場合、ランプ制御部６００によって検出された演出ボタン３７の操作状態が、演出制御部４００を介して画像音響制御部５００に伝達される。このため、画像音響制御部５００は、演出制御部４００から伝達される演出ボタン３７の操作状態に基づいて、演出内容を変化させることもできる。

【００６６】

［本実施形態における遊技状態の概要］

次に、本実施形態における遊技機１の遊技状態について説明する。遊技機１の遊技状態としては、高確状態、低確状態、電サポ状態、非電サポ状態、時短状態、非時短状態、大当り遊技状態が少なくとも存在する。低確状態は、特別図柄抽選の当選確率が通常の低確率（例えば１／２００）に設定されている遊技状態であり、高確状態は、特別図柄抽選の当選確率が、低確状態よりも高確率（例えば１／５０）に設定されている遊技状態である。非電サポ状態は、普通図柄抽選の当選確率が通常の低確率（例えば１／１０）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合であっても電動チューリップ２７が短時間（例えば０．

１０秒間を１回）しか開放制御されない遊技状態であり、このため、第２始動口２２に遊技球が入球し難い遊技状態である。電サポ状態は、普通図柄抽選の当選確率が非電サポ状態よりも高確率（例えば１０／１０）であり、かつ普通図柄抽選に当選した場合に電動チューリップ２７が長時間（例えば２．００秒間を３回）開放されるように制御される遊技状態であり、このため、電動チューリップ２７が頻繁に長時間開放されて第２始動口２２に遊技球が頻繁に入球（入賞）し易くなる遊技状態である。非時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が通常の所定時間である遊技状態であり、時短状態とは、特別図柄抽選の実行時間が、非時短状態よりも短縮される遊技状態である。大当り遊技状態とは、特別図柄抽選に当選して（大当りして）大入賞口２３が開放される大当り遊技が実行されている遊技状態である。なお、本実施形態においては、電サポ状態と時短状態とは同時に制御されるものとするが、この遊技状態においては、第２始動口２２へ遊技球が入賞し易くなることにより遊技球が殆ど減ることなく、かつ短時間で多数の特別図柄抽選を実行できることとなる。また、以下では、低確状態かつ非電サポ状態かつ非時短状態に制御される遊技状態を通常遊技状態といい、高確状態かつ電サポ状態かつ時短状態に制御される遊技状態を確変遊技状態という。なお、本実施形態では、高確状態かつ非電サポ状態かつ非時短状態に制御される遊技状態である潜伏遊技状態は設けておらず、特別図柄抽選に当選すると、大当り遊技が終了してから、遊技状態は確変遊技状態または通常遊技状態で制御される。

【００６７】

［本実施形態における大当り遊技の概要］

次に、本実施形態における特別図柄抽選の大当り遊技の概要について、図６を参照して説明する。図６は、本実施形態に係る特別図柄抽選の大当り内訳の一例を説明するための図である。図６の（１）は、第１始動口２１への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳を示し、図６の（２）は、第２始動口２２への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳を示す。図６の（１）に示すように、第１始動口２１への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りＡの当選確率が７０％であり、大当りＢの当選確率が３０％である。また、図６の（２）に示すように、第２始動口２２への遊技球入賞による特別図柄抽選の大当り内訳は、大当りＣの当選確率が５０％であり、大当りＡの当選確率が２０％であり、大当りＢの当選確率が３０％である。以下に、図６の（３）を参照して、各大当りＡ～Ｃに当選した場合の大当り遊技について説明する。

【００６８】

大当りＡに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、大入賞口２３が閉状態から開状態にされて１ラウンド（以下、単に「Ｒ」と記載する場合がある）のラウンド遊技が開始される。１Ｒにおいて、大入賞口２３に遊技球が１０個入賞するか開放時間が２９．５秒経過すると、大入賞口２３が開状態から閉状態にされて１Ｒのラウンド遊技が終了される。その後、ラウンドとラウンドとの間のインターバル期間（例えば２秒間）が設けられた後に、１Ｒと同様に大入賞口２３が開放されてから２Ｒのラウンド遊技が開始され、大入賞口２３が閉鎖されて２Ｒのラウンド遊技が終了する。以後同様に、インターバル期間を挟んで大入賞口２３の開閉によって計４回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。したがって、遊技者は、この大当り遊技の間に約５００球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから次回特別図柄抽選に当選するまで（より正確には、特別図柄抽選が９９９９回実行されるまで）の間、確変遊技状態に制御される。

【００６９】

大当りＢに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、インターバル期間を挟んで大入賞口２３の開閉によって計４回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。したがって、遊技者は、この大当り遊技の間に約５００球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから通常遊技状態に制御される。

【００７０】

大当りＣに当選した場合に実行される大当り遊技が開始すると、所定のオープニング時間の経過後、インターバル期間を挟んで大入賞口２３の開閉によって計１６回のラウンド遊技が実行される。そして、所定のエンディング時間が経過すると、大当り遊技が終了する。したがって、遊技者は、この大当り遊技の間に約２０００球の賞球総数を獲得することができる。その後、遊技状態は、大当り遊技が終了してから次回特別図柄抽選に当選するまで（より正確には、特別図柄抽選が９９９９回実行されるまで）の間、確変遊技状態に制御される。

【００７１】

以上のように、本実施形態では、複数種類の大当りが用意されているが、大当りＢに当選すると、大当り遊技後には、非時短状態（通常遊技状態）で遊技が制御される。このため、以下では、大当りＢのことを時短なし大当りということがあり、本実施形態では、この時短なし大当りの終了後には、専用の演出（後述する特別モードの演出）が実行される。

【００７２】

次に、パチンコ遊技機１が実行する処理フローについて説明する。

【００７３】

［メイン制御部１００によるメイン処理］

まず、図７を参照しつつ、メイン制御部１００によって実行されるメイン処理について説明する。なお、このメイン処理は、パチンコ遊技機１の電源が投入されると開始され、メイン制御部１００が起動している間、継続的に実行される。

【００７４】

図７のステップＳ９０１において、まず、ＣＰＵ１０１は、例えば２０００ｍｓ待機して、処理はステップＳ９０２に移る。なお、図示はしていないが、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、パチンコ遊技機１の電源が投入されると、待機処理を行うことなく、メイン制御部１００からの信号を受信可能な状態となる。すなわち、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１よりも先に、処理を開始できる状態となる。

【００７５】

ステップＳ９０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３へのアクセスを許可して、処理はステップＳ９０３に移る。

【００７６】

ステップＳ９０３において、ＣＰＵ１０１は、不図示のＲＡＭクリアスイッチが「ＯＮ」であるか否かを判定する。ステップＳ９０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０７に移る。

【００７７】

ステップＳ９０４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリアを行う。ここで、ＲＡＭクリアは、公知の技術であるため詳細な説明は省略するが、ＲＡＭ１０３に格納されている各種情報（例えば遊技状態を示す情報）を所定の初期状態とすることである。その後、処理はステップＳ９０５に移る。

【００７８】

ステップＳ９０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭクリア時の作業領域を設定し、処理はステップＳ９０６に移る。

【００７９】

ステップＳ９０６において、ＣＰＵ１０１は、周辺部の初期設定を行う。ここで、周辺部とは、演出制御部４００や払出制御部３００等である。周辺部の初期設定は、それぞれの制御部に対して、初期設定の実行を指示する初期設定コマンドを送信することによって行われる。その後、処理はステップＳ９１０に移る。

【００８０】

ステップＳ９０７において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグが「ＯＮ」であるか否かを判定する。なお、バックアップフラグとは、電源遮断時にバックアップデータの生

成が正常に完了した場合、オンになるフラグであり、生成したバックアップデータに関連付けて、当該バックアップデータが有効であることを示すフラグである。ステップＳ９０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０４に移る。

【００８１】

ステップＳ９０８において、ＣＰＵ１０１は、チェックサムが正常であるか否かを判定する。ステップＳ９０８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９０９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９０４に移る。

【００８２】

ステップＳ９０９において、ＣＰＵ１０１は、後述する復旧処理（図９参照）を実行し、処理はステップＳ９１０に移る。

【００８３】

ステップＳ９１０において、ＣＰＵ１０１は、内蔵されているＣＴＣ（タイマカウンタ）の周期（例えば４ｍｓ）を設定する。なお、ＣＰＵ１０１は、ここで設定された周期を用いて後述するタイマ割込処理（図１０参照）を実行する。その後、処理はステップＳ９１１に移る。

【００８４】

ステップＳ９１１において、ＣＰＵ１０１は、後述する電源遮断監視処理（図８参照）を実行し、処理はステップＳ９１２に移る。

【００８５】

ステップＳ９１２において、ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理の割り込みを禁止する設定を行い、処理はステップＳ９１３に移る。

【００８６】

ステップＳ９１３において、ＣＰＵ１０１は、各種の初期値乱数を更新し（カウントアップし）、処理はステップＳ９１４に移る。ここで、初期値乱数とは、後述するタイマ割り込み処理（図１０参照）においてカウントアップ更新される各種の乱数（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）の開始値を決定するための乱数であり、各種の乱数に対応して複数の初期値乱数が用意されている。なお、初期値乱数は、所定のＣＴＣの周期（４ｍｓ）ごとに発生するタイマ割込み処理（図１０参照）と、その残余時間（すなわち、この所定のＣＴＣの周期からタイマ割込み処理に要する処理時間を減じた時間）に処理されるメイン処理（図７参照）の両方でカウントアップ更新され、設定されている乱数の最大値（例えば２９９）に達した後は再び最小値（例えば０）に戻る。また、この残余時間は、ＣＰＵ１０１の処理状況に応じて異なるので、ランダムな時間となっており、残余時間で更新される初期値乱数の更新回数もランダムとなる。一方、詳細は後述するが、他の各種乱数（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、変動パターン乱数）は、タイマ割込み処理（図１０参照）でしか更新されないため、初期値乱数とは乱数更新処理の処理周期が相違する。このように、処理周期が相違することにより、例えば、初期値乱数と大当り乱数の乱数範囲が同じ（例えば０～２９９）であったとしても、大当り乱数の開始値として取得される初期値乱数の値は毎回ランダムとなる。そのため、大当りを発生させる大当り乱数値が取得されるタイミングを予測することを困難にすることができる。

【００８７】

ステップＳ９１４において、ＣＰＵ１０１は、タイマ割込処理の割り込みを許可する設定を行い、処理がステップＳ９１１に戻される。すなわち、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ９１１～ステップＳ９１４の処理を繰り返し実行する。

【００８８】

［メイン制御部１００による電源遮断監視処理］

図８は、図７のステップＳ９１１における電源遮断監視処理の詳細フローチャートである。図８のステップＳ９１１１において、ＣＰＵ１０１は、割込処理を禁止し、処理はステップＳ９１１２に移る。

【００８９】

ステップＳ９１１２において、ＣＰＵ１０１は、不図示の電源部から電源遮断信号が入力されたか否かに基づいて、パチンコ遊技機１に対する電源供給が遮断されたか否かを判定する。ステップＳ９１１２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ９１１４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ９１１３に移る。

【００９０】

ステップＳ９１１３において、ＣＰＵ１０１は、割込処理を許可し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図７のステップＳ９１２に移る）。

【００９１】

一方、ステップＳ９１１４において、ＣＰＵ１０１は、ＣＰＵ１０１に対して各種情報が入出力される出力ポートをクリアし、処理はステップＳ９１１５に移る。

【００９２】

ステップＳ９１１５において、ＣＰＵ１０１は、現在の遊技機１の遊技状態等に基づいて、バックアップデータをＲＡＭ１０３に作成後、ＲＡＭ１０３の内容からチェックサムを作成してＲＡＭ１０３に格納する。なお、この処理は、メイン制御部１００に供給される電源の電源遮断により電源電圧が低下し始めたことを検出してから（ステップＳ９１１２で「ＹＥＳ」と判定されてから）電源電圧が「０」になるまでの期間に行われる。この処理によって、電源が遮断される直前の遊技状態情報等がＲＡＭ１０３に記憶される。その後、処理はステップＳ９１１６に移る。

【００９３】

ステップＳ９１１６において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグを「ＯＮ」に設定し、処理はステップＳ９１１７に移る。

【００９４】

ステップＳ９１１７において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３へのアクセスを禁止し、電源遮断監視処理を終了する（処理は図７のステップＳ９１２に移る）。

【００９５】

［メイン制御部１００による復旧処理］

図９は、図７のステップＳ９０９における復旧処理の詳細フローチャートである。まず、図９のステップＳ９０９１において、ＣＰＵ１０１は、復旧時におけるＲＡＭ１０３の作業領域を設定し、処理はステップＳ９０９２に移る。

【００９６】

ステップＳ９０９２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３の情報を参照して、電源遮断時における遊技状態や特別図柄抽選の保留数に関する情報を確認し、当該情報を含めた復旧通知コマンドを演出制御部４００に対して送信する。このように、ＣＰＵ１０１は、パチンコ遊技機１に対する電源供給が復旧したことを通知するために、電源遮断時の状態を示す復旧通知コマンドを演出制御部４００へ送信する。このステップＳ９０９２の処理により、演出制御部４００は、電源遮断前の遊技状態等を確認することができる。

【００９７】

ステップＳ９０９３において、ＣＰＵ１０１は、周辺部の設定を行い、処理はステップＳ９０９４に移る。

【００９８】

ステップＳ９０９４において、ＣＰＵ１０１は、バックアップフラグを「ＯＦＦ」に設定し、復旧処理を終了する（処理は図７のステップＳ９１０に移る）。

【００９９】

［メイン制御部のタイマ割り込み処理］

次に、メイン制御部１００において実行されるタイマ割込処理について説明する。図１０は、メイン制御部１００によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図１０を参照して、メイン制御部１００において行われるタイマ割込み処理について説明する。メイン制御部１００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図１０に示す一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図１０以降のフローチャートに基づいて説明するメイン制御

部１００で行われる処理は、ＲＯＭ１０２に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【０１００】

まず、ステップＳ１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各種の乱数の更新、および各乱数がカウントアップ更新される際の開始値となるそれぞれの初期値乱数の更新を行う乱数更新処理を実行する。ここで、大当り乱数は、特別図柄抽選の当選又は落選を判定する（つまり、特別図柄抽選を行う）ための乱数である。図柄乱数は、特別図柄抽選に当選した場合に大当りの種類を決定するための乱数である。大当り乱数及び図柄乱数は、後に説明する図１２のステップＳ４０７の処理で使用される乱数である。リーチ乱数は、特別図柄抽選に落選した場合にリーチ演出を行うか否かを決定するための乱数である。変動パターン乱数は、特別図柄の変動時間（変動パターン）を決定するための乱数である。ここで、特別図柄の変動時間は、この特別図柄の変動に同期して実行される報知演出（変動演出）の実行時間と等しい。リーチ乱数及び変動パターン乱数は、後に説明する図１２のステップＳ４０８の処理で使用される。ステップＳ１の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等は、それぞれ、１ずつ加算されて更新される。つまり、カウントアップされる。そして、ステップＳ２の始動口スイッチ（ＳＷ）処理やステップＳ３のゲートスイッチ（ＳＷ）処理において各乱数が取得されて、後述するステップＳ４の特別図柄処理やステップＳ５の普通図柄処理で使用される。なお、このステップＳ１の処理を行うカウンタは、典型的にはループカウンタであり、設定されている乱数の最大値（例えば変動パターン乱数では２９９）に達した後は再び０に戻る（つまり、循環する）。また、ステップＳ１の乱数更新処理において、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の各カウンタは、それぞれ、ループカウンタのカウントが一巡すると、その時点での各乱数に対応する初期値乱数を取得して、当該初期値乱数の値を開始値として、新たにループカウンタのカウントを開始する。なお、大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数等の乱数範囲は、任意に設定すればよいが、それぞれを異なる範囲に設定することで、これらの乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期しないように設定することが好ましい。

【０１０１】

次に、ステップＳ２において、ＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１ａ及び第２始動口スイッチ１１１ｂの状態を監視し、いずれかのスイッチがＯＮとなった時点（第１始動口スイッチ１１１ａ又は第２始動口スイッチ１１１ｂから遊技球の検出信号が出力された時点）で、第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１や第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２に関する処理や各種乱数を取得する処理を行う始動口スイッチ処理を実行する。この始動口スイッチ処理の詳細については、図１１を参照して後に詳述する。

【０１０２】

次に、ステップＳ３において、ＣＰＵ１０１は、ゲートスイッチ１１３の状態を監視し、ゲートスイッチ１１３からの出力信号に基づいて、ゲート２５を遊技球が通過したと判定された時点で普通図柄抽選の保留数が上限値（例えば４）未満か否かを判断し、保留数が上限値未満であると判断した場合、後述するステップＳ５の普通図柄処理に使用される乱数を取得するゲートスイッチ処理を実行する。

【０１０３】

次に、ステップＳ４において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選又は第２特別図柄抽選を実行し、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂに特別図柄を変動表示させた後にこれらの抽選結果を示す停止図柄の表示処理や、演出制御部４００へ各種コマンドを送信等するための特別図柄処理を実行する。この特別図柄処理については、図１２を参照して後に詳述する。

【０１０４】

次に、ステップＳ５において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ３のゲートスイッチ処理で取得された乱数が所定の当たり乱数と一致するか否かを判定する普通図柄処理を実行する

。そして、ＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器４ｅに普通図柄を変動表示させた後に判定結果を示す普通図柄を停止表示させる。具体的には、ＣＰＵ１０１は、普通図柄を変動表示させた後に停止表示させる普通図柄変動時間を、非時短状態では１０秒に設定し、時短状態では０．５秒に短縮する。また、ＣＰＵ１０１は、普通図柄表示器４ｅに表示された普通図柄が所定の当たり図柄となる確率（つまり、普通図柄抽選の当選確率）を、非時短状態では低確率（１／１０）に設定し、時短状態では高確率（１０／１０）に上昇させる。

【０１０５】

次に、ステップＳ６において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４の特別図柄処理で特別図柄抽選に当選したと判定された場合（大当りした場合）等に、大入賞口開閉部１１５を制御して大入賞口２３に所定の開閉動作を行わせ、また、いわゆる大当り遊技演出等に関する各種コマンドを演出制御部４００に対して送信等するための大入賞口処理を実行する。この処理によって、大当り遊技（特別遊技）が進行され、遊技者は多量の賞球を獲得可能となる。この大入賞口処理については、図１９及び図２０を参照して後に詳述する。

【０１０６】

次に、ステップＳ７において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ５の普通図柄処理によって普通図柄表示器４ｅに表示された普通図柄が所定の当たり図柄である場合（つまり、普通図柄抽選に当選した場合）に、電動チューリップ２７を作動させる電動チューリップ処理を実行する。その際、ＣＰＵ１０１は、非電サポ状態では電動チューリップ２７を極短期間（０．１０秒間を１回）開放制御し、電サポ状態では電動チューリップ２７を長期間（２．００秒間を３回）開放制御する。なお、電動チューリップ２７が開放状態に制御されることによって第２始動口２２に遊技球が入賞可能な状態となり、第２始動口２２に遊技球が入賞することで、第２特別図柄抽選が行われることとなる。

【０１０７】

次に、ステップＳ８において、ＣＰＵ１０１は、遊技球の入賞個数の管理及び入賞に応じた賞球の払出しを制御する賞球処理を実行する。

【０１０８】

次に、ステップＳ９において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ２の始動口スイッチ処理、ステップＳ４の特別図柄処理、ステップＳ６の大入賞口処理、ステップＳ８の賞球処理等でＲＡＭ１０３にセットされた各種コマンドや演出に必要な情報を演出制御部４００又は払出制御部３００へ出力する出力処理を実行する。なお、ＣＰＵ１０１は、第１始動口２１、第２始動口２２、大入賞口２３、普通入賞口２４に遊技球が入賞する毎に、それぞれの入賞口に遊技球が入賞したことを通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットして、当該入賞コマンドを演出制御部４００又は払出制御部３００へ出力する。

【０１０９】

［始動口スイッチ処理］

図１１は、図１０のステップＳ２における始動口スイッチ処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図１０のステップＳ２における始動口スイッチ処理について、図１１を参照して説明する。

【０１１０】

まず、ステップＳ２０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、第１始動口スイッチ１１１ａからの出力信号の有無に基づいて、第１始動口２１に遊技球が入賞して第１始動口スイッチ１１１ａがＯＮになったか否かを判定する。ステップＳ２０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ２０７に移る。

【０１１１】

ステップＳ２０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２から第１特別図柄抽選の保留数の上限値Ｕｍａｘ１（本実施形態では「４」）を読み出し、ＲＡＭ１０３に記憶されている第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１が上限値Ｕｍａｘ１未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ２０７に移る。

【０１１２】
ステップＳ２０３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１の値を、１加算した値に更新する。また、ＣＰＵ１０１は、第１始動口２１に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドは、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ２０４に移る。
【０１１３】
ステップＳ２０４において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、取得した乱数の各セット（遊技情報）を、時系列順でＲＡＭ１０３に格納する。なお、後述する図１２のステップＳ４０６の処理によって第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１の値が１減算される度に、ＲＡＭ１０３に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に１セットずつ削除される。このことから、例えば第１特別図柄抽選の保留数Ｕ１の値が「３」の場合、直近３回のステップＳ２０４の処理によって取得された直近３回の上記乱数セットが、時系列順でＲＡＭ１０３に格納されていることとなる。その後、処理はステップＳ２０５に移る。
【０１１４】
ステップＳ２０５において、ＣＰＵ１０１は、事前判定処理を行う。具体的には、ＣＰＵ１０１は、直近のステップＳ２０４の処理で取得されてＲＡＭ１０３に格納された大当り乱数等の乱数セット（つまり、直近に格納された第１特別図柄抽選用の大当り乱数等の乱数セット）を読み出し、この大当り乱数等がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第１特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図１２のステップＳ４０７及びＳ４０８の処理に先立って事前判定する。その後、処理はステップＳ２０６に移る。
【０１１５】
ステップＳ２０６において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第１保留数増加コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。ここで、この第１保留数増加コマンドには、ステップＳ２０５の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（以下、「事前判定情報」という）が含められている。なお、この事前判定情報を含む第１保留数増加コマンドが、図１０のステップＳ９の出力処理によって出力されることにより、第１特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第１特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。その後、処理はステップＳ２０７に移る。
【０１１６】
ステップＳ２０７において、ＣＰＵ１０１は、第２始動口スイッチ１１１ｂからの出力信号の有無に基づいて、第２始動口２２に遊技球が入賞して第２始動口スイッチ１１１ｂがＯＮになったか否かを判定する。ステップＳ２０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。
【０１１７】
ステップＳ２０８において、ＣＰＵ１０１は、ＲＯＭ１０２から第２特別図柄抽選の保留数の上限値Ｕｍａｘ２（本実施形態では「４」）を読み出し、ＲＡＭ１０３に記憶されている第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２が上限値Ｕｍａｘ２未満であるか否かを判定する。ステップＳ２０８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ２０９に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。
【０１１８】
ステップＳ２０９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている保留数Ｕ２の値を、１加算した値に更新する。また、ＣＰＵ１０１は、第２始動口２２に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３に

セットする。この入賞コマンドは、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ２１０に移る。

【０１１９】

ステップＳ２１０において、ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄抽選等に使用される乱数のセット（大当り乱数、図柄乱数、リーチ乱数、及び変動パターン乱数）を取得して、取得した乱数の各セットを、時系列順でＲＡＭ１０３に格納する。なお、後述する図１２のステップＳ４０４の処理によって第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２の値が１減算される度に、ＲＡＭ１０３に格納された上記乱数セットは、格納時期が早いものから順に１セットずつ削除される。このことから、例えば第２特別図柄抽選の保留数Ｕ２の値が「３」の場合、直近３回のステップＳ２１０の処理によって取得された直近３回の上記乱数セットが、時系列順でＲＡＭ１０３に格納されていることとなる。その後、処理はステップＳ２１１に移る。

【０１２０】

ステップＳ２１１において、ＣＰＵ１０１は、事前判定処理を行う。具体的には、ＣＰＵ１０１は、直近のステップＳ２１０の処理で取得されてＲＡＭ１０３に格納された大当り乱数等の乱数セット（つまり、直近に格納された第２特別図柄抽選用の大当り乱数等の乱数セット）を読み出し、この大当り乱数等がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値等と一致するか否かに基づいて、この大当り乱数を用いる第２特別図柄抽選の結果が大当りであるか否かや、リーチ演出を実行するか否か等を事前判定する。つまり、先読み予告演出や保留変化予告演出を実行するために必要な判定を、後述する図１２のステップＳ４０７及びＳ４０８の処理に先立って事前判定する。その後、処理はステップＳ２１２に移る。

【０１２１】

ステップＳ２１２において、ＣＰＵ１０１は、第２特別図柄抽選の保留数が１増加したことを通知する第２保留数増加コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。ここで、この第２保留数増加コマンドには、ステップＳ２１１の処理で行われた事前判定の結果を示す情報（事前判定情報）が含められている。なお、この事前判定情報を含む第２保留数増加コマンドが、図１０のステップＳ９の出力処理によって出力されることにより、第２特別図柄抽選の保留に対する抽選結果が、第２特別図柄抽選における図柄変動が開始されるよりも前にメイン制御部１００から演出制御部４００に通知される。その後、処理は図１０のステップＳ３（ゲートスイッチ処理）に移る。

【０１２２】

［特別図柄処理］

図１２は、図１０のステップＳ４における特別図柄処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図１２を参照して、図１０のステップＳ４における特別図柄処理について説明する。

【０１２３】

まず、ステップＳ４０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）に基づいて、遊技機１の現在の状態が大当り遊技中（大当り遊技状態）であるか否かを判定する。つまり、特別図柄抽選に当選した場合に実行される大当り遊技（特別遊技）の実行中であるか否かを判定する。ステップＳ４０１での判定がＹＥＳの場合、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０２に移る。

【０１２４】

ステップＳ４０２において、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示中であるか否かを判定する。ステップＳ４０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４１１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０３に移る。

【０１２５】

ステップＳ４０３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２が１以上であるか否か（つまり第２特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する

。ステップＳ４０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０５に移る。

【０１２６】

ステップＳ４０４において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ２を、１減算した値に更新する。また、その際、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている図１１のステップＳ２１０によって取得されて格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出してＲＡＭ１０３から削除する。その後、処理はステップＳ４０７に移る。

【０１２７】

一方、ステップＳ４０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１が１以上であるか否か（つまり第１特別図柄抽選が保留されているか否か）を判定する。ステップＳ４０５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０６に移り、この判定がＮＯの場合、実行されるべき特別図柄抽選は無いとみなして、処理はステップＳ４１５に移る。

【０１２８】

ステップＳ４０６において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている保留数Ｕ１を、１減算した値に更新する。また、その際、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている図１１のステップＳ２０４によって取得されて格納された乱数セットのうち格納時期が最も早いものを読み出してＲＡＭ１０３から削除する。その後、処理はステップＳ４０７に移る。

【０１２９】

以上のステップＳ４０３～Ｓ４０６の処理によって、第２特別図柄抽選が、第１特別図柄抽選よりも優先して実行されることとなる。

【０１３０】

ステップＳ４０７において、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選が大当りであるかハズレであるかを判定する大当り判定処理を実行する。具体的には、ステップＳ４０４の処理に続いてステップＳ４０７の処理を実行する場合、ＣＰＵ１０１は、このステップＳ４０４の処理でＲＡＭ１０３から読み出した大当り乱数が、ＲＯＭ１０２に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第２特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する。一方、ステップＳ４０６の処理に続いてステップＳ４０７の処理を実行する場合、ＣＰＵ１０１は、このステップＳ４０６の処理でＲＡＭ１０３から読み出した大当り乱数が、ＲＯＭ１０２に記憶されている大当りの当選値と一致するか否かに基づいて、第１特別図柄抽選の結果が大当りであるかハズレであるかを判定する。そして、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選の結果がハズレと判定した場合、特別図柄抽選にハズレたことを表すハズレ図柄を、設定情報における特別図柄の停止図柄としてＲＡＭ１０３にセットする。一方、ＣＰＵ１０１は、特別図柄抽選の結果が大当りであると判定した場合、この判定に使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された図柄乱数がＲＯＭ１０２に記憶されている所定値の何れと一致するかに基づいて、今回の大当りの種類（図６に示す大当りＡ～Ｃのいずれか）を判定する。なお、図６からわかるように、本実施形態では、第２特別図柄抽選に当選した場合に実行されるラウンド遊技の回数（ラウンド数）の期待値は、第１特別図柄抽選に当選した場合に実行されるラウンド数の期待値よりも大きい。つまり、第２特別図柄抽選に当選した場合の利益度合は、第１特別図柄抽選に当選した場合の利益度合よりも大きい。なお、利益度合は、このようにラウンド数に依存する獲得賞球数に限られるものではなく、例えば大当り後に制御される遊技状態（大当り後に高確状態で制御される確率や時短回数等）であってもよい。そして、ＣＰＵ１０１は、大当りしたこと及び大当りの種類を表す大当り図柄の情報を、設定情報における特別図柄の停止図柄の情報としてＲＡＭ１０３にセットする。また、ＣＰＵ１０１は、大当りの種類が時短なし大当り（大当りＢ）である場合には、特別フラグをＯＮにしてＲＡＭ１０３に記憶する。ここで、特別フラグとは、ＯＮである場合には、図１８を参照して後述する特別変動パターン決定テーブルＨＴ３が参照されることを示すフラグである。なお、詳細は

後述するが、本実施形態では、特別フラグがＯＮである期間（以下、特別期間ということがある）には、特別モードのモード演出が実行される。このため、特別期間のことを特別モード期間と称することもできる。その後、処理はステップＳ４０８に移る。

【０１３１】

ＣＰＵ１０１は、特別図柄変動時間を選択する変動パターン選択処理を実行する。以下に、図１３を用いて、この変動パターン選択処理について説明する。図１３は、図１２のステップＳ４０８の変動パターン選択処理の詳細フローチャートの一例である。

【０１３２】

［変動パターン選択処理］

図１３のステップＳ４０８１において、ＣＰＵ１０１は、メイン回転数Ｃｍの値に「１」を加算して更新する。ここで、メイン回転数ＣｍとはＲＡＭ１０３に記憶され、特別図柄が変動して停止表示される回数（つまり、回転数）を示す値であり、大当り遊技が終了すると０にリセットされる。なお、遊技機１の電源投入時には、このメイン回転数Ｃｍとして初期値０がセットされる。したがって、メイン回転数Ｃｍは、電源投入後、あるいは大当り後の回転数を示す値である。その後、処理はステップＳ４０８２に移る。

【０１３３】

ステップＳ４０８２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）に基づいて、遊技機１の現在の遊技状態が時短状態であるか否かを判定する。ステップＳ４０８２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０８８に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０８３に移る。

【０１３４】

ステップＳ４０８３において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶された特別フラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ４０８３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０８４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０８６に移る。

【０１３５】

ステップＳ４０８４において、ＣＰＵ１０１は、メイン回転数Ｃｍの値が予め設定された所定数（本実施形態では「２１」であり、特別期間の回転数を示す）以下であるか否かを判定する。ステップＳ４０８４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４０８７に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４０８５に移る。

【０１３６】

ステップＳ４０８５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に記憶された特別フラグをＯＦＦにして更新する。したがって、特別フラグがＯＮである期間（すなわち、特別期間）は、時短なし大当りが終了してから２１回転目が最後となる。その後、処理はステップＳ４０８６に移る。

【０１３７】

ステップＳ４０８６において、ＣＰＵ１０１は、変動パターンを選択する際に使用する変動パターン決定テーブルとして、ＨＴ１－１（図１４参照）またはＨＴ１－２（図１５参照）を設定する。その後、処理はステップＳ４０８９に移る。

【０１３８】

ステップＳ４０８７において、ＣＰＵ１０１は、変動パターンを選択する際に使用する変動パターン決定テーブルとして、ＨＴ３（図１８参照）を設定する。その後、処理はステップＳ４０８９に移る。

【０１３９】

ステップＳ４０８８において、ＣＰＵ１０１は、変動パターンを選択する際に使用する変動パターン決定テーブルとして、ＨＴ２－１（図１６参照）またはＨＴ２－２（図１７参照）を設定する。その後、処理はステップＳ４０８９に移る。

【０１４０】

ステップＳ４０８９において、ＣＰＵ１０１は、設定された変動テーブルセットに基づいて、変動パターン（特別図柄の変動時間）を選択し、処理は図１２のステップＳ４０９に移る。

【０１４１】
ここで、上述した変動パターン決定テーブルＨＴ１－１、ＨＴ１－２、ＨＴ２－１、ＨＴ２－２、ＨＴ３を使用して変動パターンを選択する処理（ステップＳ４０８９の処理）の詳細について、図１４～図１８を参照して説明する。ここで、この変動パターンは、表示器４に特別図柄が変動表示されてから停止表示されるまでの時間である特別図柄変動時間であり、この特別図柄変動時間は、報知演出の実行時間と同期しており報知演出の実行時間と同じ時間である。なお、以下では、変動パターン決定テーブルＨＴ１－１、ＨＴ１－２、ＨＴ２－１、ＨＴ２－２、およびＨＴ３を、単に、ＨＴ１－１、ＨＴ１－２、ＨＴ２－１、ＨＴ２－２、およびＨＴ３という場合がある。
【０１４２】
まず、通常遊技状態（非時短状態）であり、特別フラグがＯＮではない（特別期間外の）ときに、図１４及び図１５に示すＨＴ１－１及びＨＴ１－２を使用して変動パターンを選択する場合について、説明する。図１４は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。図１５は、通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合に、変動パターン決定に使用されるテーブルである。
【０１４３】
［特別期間外の非時短状態／第１特別図柄抽選での変動パターン選択処理］
以下に、図１４を用いて、特別期間外の通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。
【０１４４】
ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理において、第１特別図柄抽選の結果が大当りであると判定した場合、変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－１の「大当り」の部分の各変動パターンに割り振られた乱数値の何れと一致するかに基づいて、変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。例えば、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数が「７８」である場合、ＨＴ１－１の「大当り」の部分の変動パターン「９０．０３秒」に割り振られた乱数値「７５～１２４」に一致するので、変動パターンとして「９０．０３秒」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、「大当り」の部分の変動パターン「１５．０１秒」、「４０．０１秒」、「４０．０２秒」、「４０．０３秒」、「９０．０１秒」、「９０．０２秒」、「９０．０３秒」、「９０．０４秒」及び「９０．０５秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチ当り」、「第３ＳＰ当り」、「第２ＳＰ当り」、「第１ＳＰ当り」、「第５ＳＰＳＰ当り」、「第４ＳＰＳＰ当り」、「第３ＳＰＳＰ当り」、「第２ＳＰＳＰ当り」及び「第１ＳＰＳＰ当り」に対応する。また、「リーチ当り」はリーチが成立した後に大当りするタイプであり、「第１ＳＰ当り」～「第３ＳＰ当り」は最終的にＳＰリーチに発展した後に大当りするタイプであり、「第１ＳＰＳＰ当り」～「第５ＳＰＳＰ当り」は最終的にＳＰＳＰリーチに発展した後に大当りするタイプである。
【０１４５】
なお、リーチ（リーチ演出）とは、報知演出において例えば複数の装飾図柄のうち最後に停止される装飾図柄が、特定の図柄で停止表示されると、すでに停止中の他の図柄と合わせて特定の図柄パターンに一致することで大当りとなることを期待させる演出であり、典型的には、右側と左側の装飾図柄が同じ図柄（例えば７）で停止しており、最後に停止される中央の装飾図柄が、同じ図柄（例えば７）で停止する（つまり、ゾロ目７７７となる）ことを期待させて変動表示される演出である。また、ＳＰリーチとは、一般にスーパーリーチやスペシャルリーチと呼ばれ、リーチよりも大当りすることを更に期待させる演

出であり、例えば主人公のキャラクタがミニゲームを行う動画像の演出である。また、ＳＰＳＰリーチとは、一般にスーパースーパーリーチやスペシャルスペシャルリーチと呼ばれ、ＳＰリーチ演出よりも大当りすることを更に期待させる演出であり、例えば主人公のキャラクタが敵のキャラクタと戦う動画像の演出である。

【０１４６】

また、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理において、第１特別図柄抽選の結果がハズレであると判定した場合、第１特別図柄抽選の保留数（Ｕ１）、リーチ乱数、及び変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。

【０１４７】

具体的には、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」である場合、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出されたリーチ乱数（０～９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－１の「ハズレ」の保留数「１、２」の部分のリーチ乱数値範囲「０～６９」に含まれるのかリーチ乱数値範囲「７０～９９」に含まれるのかを判定する。

【０１４８】

そして、ＣＰＵ１０１は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「０～６９」に含まれる場合、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、変動パターン乱数値範囲「０～５９」に含まれるのか変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」に含まれるのかを判定する。そして、ＣＰＵ１０１は、この変動パターン乱数が変動パターン乱数値範囲「０～５９」に含まれる場合には変動パターンとして「８．００秒」を決定し、この変動パターン乱数が変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」に含まれる場合には変動パターンとして「１３．５０秒」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、変動パターン「８．００秒」及び「１３．５０秒」は、何れも、報知演出の演出パターンのタイプ「即ハズレ」に対応する。なお、「即ハズレ」は、リーチの成立もなく即ハズレる演出パターンのタイプである。

【０１４９】

一方、ＣＰＵ１０１は、この読み出されたリーチ乱数がリーチ乱数値範囲「７０～９９」に含まれる場合、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数（０～２９９のうちの何れか１つ）が、ＨＴ１－１の上記したリーチ乱数値範囲「７０～９９」の部分の各変動パターンに割り振られた変動パターン乱数値範囲の何れに含まれるかに基づいて、変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。例えば、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で使用した大当り乱数と共にＲＡＭ１０３から読み出された変動パターン乱数が「２６０」である場合、変動パターン「４０．０５秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「２５６～２７１」に含まれるので、変動パターンとして「４０．０５秒」を決定する。ここで、ＨＴ１－１に示すように、ＨＴ１－１の上記したリーチ乱数値範囲「７０～９９」の部分の変動パターン「１５．０２秒」、「４０．０４秒」、「４０．０５秒」、「４０．０６秒」、「９０．０６秒」、「９０．０７秒」、「９０．０８秒」、「９０．０９秒」及び「９０．１０秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「リーチハズレ」、「第３ＳＰハズレ」、「第２ＳＰハズレ」、「第１ＳＰハズレ」、「第５ＳＰＳＰハズレ」、「第４ＳＰＳＰハズレ」、「第３ＳＰＳＰハズレ」、「第２ＳＰＳＰハズレ」及び「第１ＳＰＳＰハズレ」に対応する。また、「リーチハズレ」はリーチが成立した後にハズレるタイプであり、「第１ＳＰハズレ」～「第３ＳＰハズレ」は最終的にＳＰリーチに発展した後にハズレるタイプであり、「第１ＳＰＳＰハズレ」～「第５ＳＰＳＰハズレ」は最終的にＳＰＳＰリーチに発展した後にハズレるタイプである。

【０１５０】

また、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が「３」の場合、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第１特別図柄抽選の保留数が「３」の場合には、ＣＰＵ１０１は、ＨＴ１－

１に示すように、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「０～６９」を「０～７９」に置き換え、リーチ乱数値範囲「７０～９９」を「８０～９９」に置き換え、又、変動パターン「８．００秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「０～５９」を「０～２０９」に置き換え、変動パターン「１３．５０秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」を「２１０～２９９」に置き換えた乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。

【０１５１】

また、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選の保留数が「４」の場合、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合と基本的に同様にして、変動パターンを決定する。但し、第１特別図柄抽選の保留数が「４」の場合には、ＣＰＵ１０１は、ＨＴ１－１に示すように、上記した第１特別図柄抽選の保留数が「１」又は「２」の場合に対して、リーチ乱数値範囲「０～６９」を「０～８４」に置き換え、リーチ乱数値範囲「７０～９９」を「８５～９９」に置き換え、又、変動パターン「８．００秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「０～５９」を「２１０～２６９」に置き換え、変動パターン「１３．５０秒」に割り振られた変動パターン乱数値範囲「６０～２９９」を「２７０～２９９」に置き換え、更に、演出パターンのタイプ「即ハズレ」に対応し変動パターン乱数値範囲「０～２０９」が割り振られた変動パターン「３．００秒」が加えられた内容の乱数値範囲によって、変動パターンを決定する。

【０１５２】

以上に図１４に示す変動パターン決定テーブルＨＴ１－１を用いて説明したように、通常遊技状態（非時短状態）において第１特別図柄抽選でハズレた場合には、第１特別図柄抽選の保留数が少ないほど、リーチありの変動パターンが選択され易く、又、リーチなしの変動パターンが選択された場合には第１特別図柄抽選の保留数が少ないほど長い変動パターンが選択され易い。

【０１５３】

［大当り信頼度］

ここで、大当り信頼度（大当り期待度）について説明する。大当り信頼度が高い演出とは、その演出が実行された場合において大当りが報知される可能性が高い演出であり、大当り信頼度が低い演出とは、その演出が実行された場合において大当りが報知される可能性が低い演出である。以下、図１４に示すＨＴ１－１を用いて具体的に説明する。ＨＴ１－１の「大当り」の部分から分かるように、大当りの場合には、「リーチ当り」、「第３ＳＰ当り」、「第２ＳＰ当り」、「第１ＳＰ当り」、「第５ＳＰＳＰ当り」、「第４ＳＰＳＰ当り」、「第３ＳＰＳＰ当り」、「第２ＳＰＳＰ当り」、「第１ＳＰＳＰ当り」の順で、変動パターン乱数値範囲が大きくなっている（一部同一あり）。一方で、ＨＴ１－１の「ハズレ」の部分から分かるように、ハズレの場合には、「リーチハズレ」、「第３ＳＰハズレ」、「第２ＳＰハズレ」、「第１ＳＰハズレ」、「第５ＳＰＳＰハズレ」、「第４ＳＰＳＰハズレ」、「第３ＳＰＳＰハズレ」、「第２ＳＰＳＰハズレ」、「第１ＳＰＳＰハズレ」の順で、変動パターン乱数値範囲が小さくなっている（一部同一あり）。以上から分かるように、大当りの場合に実行され易くハズレの場合に実行され難い演出は大当り信頼度が高い一方で、大当りの場合に実行され難くハズレの場合に実行され易い演出は大当り信頼度が低い。つまり、「リーチ演出」、「第３ＳＰリーチ演出」、「第２ＳＰリーチ演出」、「第１ＳＰリーチ演出」、「第５ＳＰＳＰリーチ演出」、「第４ＳＰＳＰリーチ演出」、「第３ＳＰＳＰリーチ演出」、「第２ＳＰＳＰリーチ演出」、「第１ＳＰＳＰリーチ演出」の順で大当り信頼度が高くなる。

【０１５４】

［特別期間外の非時短状態／第２特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１５を用いて、通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ＣＰＵ１０１は、図１４を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１４を用いて説明した

変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１５に示すＨＴ１－２を用いて第２特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１５に示すＨＴ１－２は、図１４に示したＨＴ１－１に対して、「第１特別図柄抽選の保留数」が「第２特別図柄抽選の保留数」に置き換わった点で異なるのみである。つまり、図１４を用いて説明した変動パターン決定の処理では第１特別図柄抽選の保留数が考慮されたのに対して、この変動パターン決定の処理では第２特別図柄抽選の保留数が考慮される。なお、非時短状態では、第２始動口２２には遊技球が入賞し難い状態であるため、第２特別図柄抽選が実行されることは稀（レア）である。このため、非時短状態において第２特別図柄抽選が実行される際には、このレア感を示唆するために、非時短状態において第１特別図柄抽選が実行される場合よりも長時間の変動パターンが選択され易いものとしてもよい。具体的には、例えば、ＨＴ１－２においては、「ハズレ」の保留数「１、２」、「３」、「４」の各部分において、リーチありと判定されるリーチ乱数値範囲が、ＨＴ１－１の該当部分よりも大きいものとすることにより、ＨＴ１－１よりもリーチが実行され易いものとして、結果的に長時間の変動パターンが選択され易いものとしてもよい。

【０１５５】

［時短状態／第１特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１６を用いて、確変遊技状態（時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ＣＰＵ１０１は、図１４を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１４を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１６に示すＨＴ２－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１６に示すＨＴ２－１は、図１４に示したＨＴ１－１に対して、「ハズレ」においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合において、第１特別図柄抽選の保留数に関わらず一律に変動パターン「１３．５０秒」（即ハズレに対応）が選択される点で異なる。

【０１５６】

［時短状態／第２特別図柄抽選での変動パターン選択処理］

以下に、図１７を用いて、確変遊技状態（時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第２特別図柄抽選が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ＣＰＵ１０１は、図１４を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定する。但し、ＣＰＵ１０１は、図１４を用いて説明した変動パターン決定の処理ではＨＴ１－１を用いて第１特別図柄抽選に対して処理を行ったのに対して、この変動パターン決定の処理では図１７に示すＨＴ２－２を用いて第２特別図柄抽選に対して処理を行う点で異なる。ここで、図１７に示すように、ＨＴ２－２は、図１４に示したＨＴ１－１に対して、「第１特別図柄抽選の保留数」が「第２特別図柄抽選の保留数」に置き換わっている。つまり、図１４を用いて説明した変動パターン決定の処理では第１特別図柄抽選の保留数が考慮されたのに対して、この変動パターン決定の処理では第２特別図柄抽選の保留数が考慮される。また、図１７に示すように、ＨＴ２－２では、「ハズレ」における第２特別図柄抽選の保留数「１」の場合においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合に、一律に変動パターン「１３．５０秒」が決定される。また、図１７に示すように、ＨＴ２－２では、「ハズレ」における第２特別図柄抽選の保留数「２～４」の場合においてリーチ乱数によってリーチなしが選択された場合に、変動パターン乱数値範囲「０～２３９」において変動パターン「２．００秒」が決定され、変動パターン乱数値範囲「２４０～２６９」において変動パターン「４．００秒」が決定され、変動パターン乱数値範囲「２７０～２９９」において変動パターン「１０．００秒」が決定される。

【０１５７】

ここで、ステップＳ４０３～Ｓ４０６での処理で説明したように、本実施形態では、第

２特別図柄抽選の保留が、第１特別図柄抽選の保留よりも優先して消化される。また、確変遊技状態（時短状態）では、図１０のステップＳ５及びＳ７での処理で説明したように、電動チューリップ２７が頻繁に長期間開放して第２始動口２２に遊技球が頻繁に入賞するので、第２特別図柄抽選が頻繁に連続して実行される。また、ステップＳ４０７での処理で説明したように、第２始動口２２への遊技球入賞による第２特別図柄抽選の方が、第１始動口２１への遊技球入賞による第１特別図柄抽選よりも、１６Ｒ大当り（遊技者の利益が大きい大当り）の当選割合が多い。このことから、逆に言えば、確変遊技状態（時短状態）において、第１特別図柄抽選が実行されると、４Ｒ大当り（遊技者の利益が小さい大当り）に当選してしまう可能性が多くなってしまうと言える。本実施形態では、以上に図１７のＨＴ２－２を用いて説明したように、確変遊技状態（時短状態）においては、第２特別図柄抽選の保留数が２～４でリーチなしの場合には短時間の変動パターン（２．００秒、４．００秒）を選択し易くして第２特別図柄抽選の保留が高速で消化されるようにしてスピード感のある遊技を実行する一方で、第２特別図柄抽選の保留数が１でリーチなしの場合には長時間の変動パターン（１３．５０秒）を必ず選択して遊技者に比較的不利な第１特別図柄抽選が実行され難く制御している。更に、本実施形態では、以上に図１６のＨＴ２－１を用いて説明したように、確変遊技状態（時短状態）においては、遊技者に比較的不利な第１特別図柄抽選が実行されたとしても、第１特別図柄抽選の保留数が１～４の全てにおいて、リーチなしの場合には長時間の変動パターン（１３．５０秒）を必ず選択して、第２始動口２２に遊技球が入賞して遊技者に比較的有利な第２特別図柄抽選が実行されるための時間を稼ぐように制御している。

【０１５８】

［特別期間中の非時短状態での変動パターン選択処理］

以下に、図１８を用いて、特別期間中の通常遊技状態（非時短状態）においてステップＳ４０７の処理で第１特別図柄抽選（または第２特別図柄抽選）が実行された場合における変動パターンの決定について、説明する。ＣＰＵ１０１は、図１４を用いて説明した変動パターン決定の処理と基本的に同様の処理を行って、変動パターンを決定するが、加えて、特別期間中の回転数（すなわち、メイン回転数Ｃｍ）にも依存して変動パターンを決定する。

【０１５９】

まず、メイン回転数Ｃｍが、「５」、「１０」、「１５」、「２０」、および「２１」の特定回数以外であるときについて説明する。ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理において第１特別図柄抽選（または第２特別図柄抽選）の結果が大当りであると判定し、メイン回転数Ｃｍが特定回数以外である場合には、ＨＴ３の「回転数が特定回数以外」の「大当り」の部分の中から、図１４を参照して前述したように、変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。ここで、ＨＴ３に示すように、「特定回数以外」かつ「大当り」の部分の変動パターン「９０．１１秒」、「９０．１２秒」、「４０．０７秒」、「４０．０８秒」、および「１５．０３秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「特別モード第１ＳＰＳＰ当り」、「特別モード第２ＳＰＳＰ当り」、「特別モード第１ＳＰ当り」、「特別モード第２ＳＰ当り」、および「特別モードリーチ当り」に対応する。なお、これらの演出パターンのタイプは、特別期間中（特別モード中）に実行される演出パターンのタイプである。

【０１６０】

また、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理において第１特別図柄抽選（または第２特別図柄抽選）の結果がハズレであると判定し、メイン回転数Ｃｍが特定回数以外である場合には、ＨＴ３の「特定回数以外」かつ「ハズレ」の部分の中から、図１４を参照して前述したように、第１特別図柄抽選（または第２特別図柄抽選）の保留数、リーチ乱数、および変動パターン乱数に基づいて変動パターン（特別図柄変動時間）を決定する。ここで、ＨＴ３に示すように、「特定回数以外」かつ「ハズレ」の部分の変動パターン「９０．１３秒」、「９０．１４秒」、「４０．０９秒」、「４０．１０秒」、および「１５．０４秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「特別モード第１

ＳＰＳＰハズレ」、「特別モード第２ＳＰＳＰハズレ」、「特別モード第１ＳＰハズレ」、「特別モード第２ＳＰハズレ」、および「特別モードリーチハズレ」に対応する。また、「特定回数以外」かつ「ハズレ」の部分の変動パターン「１３．５１秒」、「８．０１秒」、および「３．０１秒」は、「特別モード即ハズレ」に対応する。なお、これらの演出パターンのタイプは、特別期間中（特別モード中）に実行される演出パターンのタイプである。

【０１６１】

なお、ＨＴ３の「特定回数以外」の「大当り」の部分からわかるように、大当りの場合には、「特別モードリーチ当り」、「特別モード第２ＳＰ当り」、「特別モード第１ＳＰ当り」、「特別モード第２ＳＰＳＰ当り」、「特別モード第１ＳＰＳＰ当り」の順で、変動パターン乱数値範囲が大きくなっている。一方で、ＨＴ３の「特定回数以外」の「ハズレ」の部分からわかるように、ハズレの場合には、「特別モードリーチ当り」、「特別モード第２ＳＰ当り」、「特別モード第１ＳＰ当り」、「特別モード第２ＳＰＳＰ当り」、「特別モード第１ＳＰＳＰ当り」の順で、変動パターン乱数値範囲が小さくなっている。前述したように、大当りの場合に実行され易くハズレの場合に実行され難い演出は大当り信頼度が高い一方で、大当りの場合に実行され難くハズレの場合に実行され易い演出は大当り信頼度が低い。したがって、特別期間中の特定回数以外に実行される演出は、「特別モードリーチ演出」、「特別モード第２ＳＰリーチ演出」、「特別モード第１ＳＰリーチ演出」、「特別モード第２ＳＰＳＰリーチ演出」、「特別モード第１ＳＰＳＰリーチ演出」の順で大当り信頼度が高くなる。

【０１６２】

次に、特別期間中の通常遊技状態（非時短状態）において、メイン回転数Ｃｍが、特定回数「５」、「１０」、「１５」、「２０」、および「２１」のいずれかであるときについて説明する。メイン回転数Ｃｍが特定回数である場合には、ＣＰＵ１０１は、メイン回転数Ｃｍが特定回数のいずれであるかと、ステップＳ４０７の大当り判定処理において第１特別図柄抽選（または第２特別図柄抽選）の結果が大当りとハズレのいずれであるかに基づいて変動パターンを決定する。つまり、ＣＰＵ１０１は、第１特別図柄抽選（または第２特別図柄抽選）の保留数や、リーチ乱数、変動パターン乱数に依存することなく、大当りかハズレかに応じた固定の変動パターンを選択する。具体的には、ＨＴ３に示すように、メイン回転数Ｃｍが「５」のときには、大当りである場合には変動パターン「３０．００秒」が決定され、ハズレである場合には変動パターン「３０．０１秒」が決定され、メイン回転数Ｃｍが「１０」のときには、大当りである場合には変動パターン「３０．０２秒」が決定され、ハズレである場合には変動パターン「３０．０３」秒が決定され、メイン回転数Ｃｍが「１５」のときには、大当りである場合には変動パターン「３０．０４秒」が決定され、ハズレである場合には変動パターン「３０．０５」秒が決定され、メイン回転数Ｃｍが「２０」のときには、大当りである場合には変動パターン「３０．０６秒」が決定され、ハズレである場合には変動パターン「３０．０７」秒が決定され、メイン回転数Ｃｍが「２１」のときには、大当りである場合には変動パターン「３０．０８秒」が決定され、ハズレである場合には変動パターン「３０．０９」秒が決定される。なお、ＨＴ３に示すように、変動パターン「３０．００秒」、「３０．０１秒」、「３０．０２秒」、「３０．０３秒」、「３０．０４秒」、「３０．０５秒」、「３０．０６秒」、「３０．０７秒」、「３０．０８秒」および「３０．０９秒」は、それぞれ、報知演出の演出パターンのタイプ「第１ゲーム当り」、「第１ゲームハズレ」、「第２ゲーム当り」、「第２ゲームハズレ」、「第３ゲーム当り」、「第３ゲームハズレ」、「第４ゲーム当り」、「第４ゲームハズレ」、「特別演出当り」、および「特別演出ハズレ」に対応する。なお、これらの演出パターンのタイプは、特別期間中に実行される演出パターンのタイプであり、その詳細は後述するが、第１ゲーム～第４ゲームの演出は、遊技者の操作に応じて得点（ポイント）が付与される操作ゲーム演出である（後述する図５３～図５６参照）。また、特別演出は、特別期間中の最終変動においてのみ実行される演出であり、本実施形態では、後述する累計特別ポイントの獲得の成否を煽るルーレット演出であり、特別演

出の後には、当該特別演出の成否結果として成功演出（累計特別ポイントを獲得できる演出）または失敗演出（累計特別ポイントを獲得できない演出）が実行される（後述する図５９参照）。

【０１６３】

以上のように、同じ通常遊技状態であっても、特別期間中（つまり、時短なし大当り後の２１回転以内）であるか否かに応じて、異なる変動パターンが決定されるので、演出制御部４００は、この変動パターンに基づいて、特別期間中と特別期間外とで異なる演出を実行することができる。また、特別期間のうち、メイン回転数Ｃｍが特定回数（「５」、「１０」、「１５」、「２０」、「２１」）となる所定の変動においては、保留数等に依存せず、固定の変動パターンが選択されるので、当該変動パターンに基づいて、一定尺の演出を実行することができる。なお、本実施形態では、この一定尺の演出として操作ゲーム演出または特別演出が実行される。また、以下では、特別期間中にＨＴ３を参照して決定される変動パターンのことを特別変動パターンということがある。

【０１６４】

以上のようにしてステップＳ４０８９において決定された変動パターンの情報（つまり、報知演出の実行時間：報知演出の演出パターンのタイプの情報とも言える）は、設定情報としてＲＡＭ１０３にセットされる。その後、処理はステップＳ４０９に移る。

【０１６５】

ステップＳ４０９において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理によってセットされた設定情報、及びステップＳ４０８の変動パターン選択処理によってセットされた設定情報を含む報知演出開始コマンドを生成して、ＲＡＭ１０３にセットする。ここで、報知演出開始コマンドは、演出制御部４００に対して、画像表示部６及びスピーカ３５等による報知演出の開始を指示するコマンドである。また、報知演出開始コマンドに含まれる設定情報には、第１特別図柄抽選及び第２特別図柄抽選の何れが実行されたかを示す情報も含まれる。また、ＣＰＵ１０１は、現在の遊技状態（例えば、確変遊技状態）を示す遊技状態通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。上記した報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドは、図１０のステップＳ９における出力処理によって、演出制御部４００へ送信される。その後、処理はステップＳ４１０に移る。

【０１６６】

ステップＳ４１０において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０９の処理でセットされた報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示を開始する。その後、処理はステップＳ４１１に移る。

【０１６７】

ステップＳ４１１において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１０における特別図柄の変動表示の開始時点から、ステップＳ４０８の変動パターン選択処理で設定された変動パターンが示す特別図柄変動時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ４１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ４１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。

【０１６８】

ステップＳ４１２において、ＣＰＵ１０１は、画像表示部６等による報知演出の終了を指示する報知演出停止コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。その後、処理はステップＳ４１３に移る。なお、ステップＳ４１２でセットされた報知演出停止コマンドは、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信される。

【０１６９】

ステップＳ４１３において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４１０の処理で開始した第１特別図柄表示器４ａ又は第２特別図柄表示器４ｂによる特別図柄の変動表示を終了してその停止図柄を表示する。なお、このとき、ＣＰＵ１０１は、図柄確定コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。その後、処理はステップＳ４１４に移る。

【０１７０】

ステップＳ４１４において、ＣＰＵ１０１は、停止中処理を実行する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ４０７の大当り判定処理で大当りしたと判定した場合、ＲＡＭ１０３に記憶されている情報（典型的にはフラグによる情報）を大当り遊技中（大当り遊技状態）であることを示すものに変更し、大当り遊技演出の開始を指示するオープニングコマンドをＲＡＭ１０３にセットする。なお、ステップＳ４１４における処理は、規定の確定時間（例えば０．５秒）が経過することで終了され、その後、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。このため、次のタイマ割り込み処理によって再び図１２に示す特別図柄処理が実行されるタイミングは、ステップＳ４１３の処理において特別図柄の変動表示が終了してから確定時間（０．５秒）を経過したタイミング（より正確には、確定時間を経過して初めて到来する割り込みタイミング）となる。なお、上記したオープニングコマンドは、ステップＳ４１４の処理が開始されてから（ステップＳ４１３の処理が終了してから）、規定の確定時間（０．５秒）が経過すると、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、大当り遊技演出が開始される。

【０１７１】

ステップＳ４１５おいて、ＣＰＵ１０１は、客待ちコマンドおよび現在の遊技状態を示す遊技状態通知コマンドを、ステップ４１６の処理（後述）で既に送信済みであるか否かを判定する。ここで、客待ちコマンドとは、ステップＳ４１４の処理が開始されてから規定の確定時間（０．５秒）を経過した時点（言い換えると、ステップＳ４１３の処理において特別図柄の変動表示が終了してから０．５秒経過した時点）において、特別図柄抽選の保留が存在しない場合に送信されるコマンドであり、特別図柄抽選の抽選結果を報知する報知演出が実行されていない状態（いわゆる客待ち状態）になったことを通知するコマンドである。ステップＳ４１５での判定がＹＥＳの場合、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ４１６に移る。

【０１７２】

ステップＳ４１６おいて、ＣＰＵ１０１は、客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドは図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、当該客待ちコマンドに基づいて、所定の停止演出（例えば装飾図柄停止表示の演出）が開始される。なお、上記した停止演出が開始されてから所定時間（例えば９０秒）が経過すると、客待ち演出が開始される。ここで、客待ち演出は、例えば、遊技機１の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を画像表示部６に表示させる演出や、例えば、遊技中に実行される所定の演出（例えばリーチ演出）の一部を画像表示部６に表示させる演出である。その後、処理は図１０のステップＳ５（普通図柄処理）に移る。

【０１７３】

［大入賞口処理］

図１９及び図２０は、図１０のステップＳ６における大入賞口処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図１０のステップＳ６における大入賞口処理について、図１９及び図２０を参照して説明する。

【０１７４】

まず、ステップＳ６０１において、メイン制御部１００のＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている情報（典型的には、フラグによる情報）に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技中であるか否かを判定する。ステップＳ６０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１７５】

ステップＳ６０２において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている情報に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技のオープニング演出中であるか否かを判定する。ステップＳ６０２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６０９に移る。

【０１７６】

ステップＳ６０３において、ＣＰＵ１０１は、オープニング演出の実行時間を規定する設定オープニング時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６０３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６０４に移り、この判定がＮＯの場合、オープニング演出は終了していないので、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１７７】

ステップＳ６０４において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技の全ラウンド数Ｒｍａｘと大当り遊技の大入賞口２３の動作パターンとを設定し、その設定情報をＲＡＭ１０３にセットする。具体的には、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技に含まれるラウンドの数量（Ｒｍａｘ：本実施形態では「１６」）と大当り遊技中の大入賞口２３の動作パターンを設定し、その設定情報をＲＡＭ１０３にセットする。ステップＳ６０４の処理によって、大当り遊技の全ラウンド数Ｒｍａｘ、大当り遊技中のラウンドとラウンドとの間のインターバル時間、大当り遊技の最後にエンディング演出を行う時間である設定エンディング時間等が設定される。その後、処理はステップＳ６０５に移る。

【０１７８】

ステップＳ６０５において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大入賞口２３への遊技球の入賞数Ｃを「０」にリセットする。その後、処理はステップＳ６０６に移る。

【０１７９】

ステップＳ６０６において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大当り遊技のラウンド数Ｒを、１加算した値に更新する。その後、処理はステップＳ６０７に移る。

【０１８０】

ステップＳ６０７において、ＣＰＵ１０１は、大入賞口開閉部１１５を制御して大入賞口２３の開放制御を開始する。この処理によって、大当り遊技のラウンド（ラウンド遊技）が開始されて大入賞口２３の開放動作（１回の開放動作）が開始される。その後、処理はステップＳ６０８に移る。

【０１８１】

ステップＳ６０８において、ＣＰＵ１０１は、ラウンド開始（ラウンド遊技開始）を通知するラウンド開始通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、ラウンド演出が開始されることとなる。なお、このラウンド開始通知コマンドには、ステップＳ６０４で設定された全ラウンド数Ｒｍａｘを示す情報およびステップＳ６０６の処理により更新された現在のラウンド数Ｒを示す情報が含まれている。その後、処理はステップＳ６１２に移る。

【０１８２】

ステップＳ６０９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された情報に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技のインターバル中であるか否かを判定する。ステップＳ６０９での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１０に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１１に移る。

【０１８３】

ステップＳ６１０において、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中の前回のラウンド終了時に大入賞口２３が閉塞された時点から、ステップＳ６０４の処理で設定された大当り遊技中の設定インターバル時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６１０での判定がＹＥＳの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっているので処理はステップＳ６０５に移り、この判定がＮＯの場合、大当り遊技中の次のラウンドを開始するタイミングになっていないので、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１８４】

ステップＳ６１１において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納された情報に基づいて、遊技機１の状態が大当り遊技のエンディング演出の実行中であるか否かを判定する。

ステップＳ６１１での判定がＹＥＳの場合、処理は図２０のステップＳ６２１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１２に移る。

【０１８５】

ステップＳ６１２において、ＣＰＵ１０１は、遊技機１の状態が大当り遊技のラウンド中であると判断して、大入賞口スイッチ１１４からの出力信号に基づいて、大入賞口２３に遊技球が入賞したか否かを判定する。ステップＳ６１２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１４に移る。

【０１８６】

ステップＳ６１３において、ＣＰＵ１０１は、大入賞口２３への遊技球の入賞を検出したと判断して、ＲＡＭ１０３に格納されている遊技球の入賞数Ｃを、１加算した値に更新する。ステップＳ６１３の処理が大入賞口２３に遊技球が入賞する毎に実行されることで、１つのラウンド中に大入賞口２３に入賞した遊技球の総数（入賞数Ｃ）がＲＡＭ１０３に累積記憶されていく。また、ＣＰＵ１０１は、大入賞口２３に遊技球が入賞したことを演出制御部４００に対して通知するための入賞コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。この入賞コマンドは、図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、図２０図２３のステップＳ１２５の入賞処理指示が実行されることとなる。その後、処理はステップＳ６１４に移る。

【０１８７】

ステップＳ６１４において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６０７の処理で大入賞口２３の開放制御が開始された時点から規定の開放制御時間（本実施形態では２９．５秒間）が経過したか否かを判定する。ステップＳ６１４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１６に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ６１５に移る。

【０１８８】

ステップＳ６１５において、ＣＰＵ１０１は、今回のラウンドにおける遊技球の入賞数Ｃが、大入賞口２３が閉塞されるタイミングを規定する上限遊技球数Ｃｍａｘ（本実施形態では「１０」）となったか否かを判定する。ステップＳ６１５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６１６に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１８９】

ステップＳ６１６において、ＣＰＵ１０１は、大入賞口開閉部１１５を制御して、ステップＳ６０７で開始した大入賞口２３の開放制御を終了する。このように、ＣＰＵ１０１は、大当り遊技中の各ラウンドにおいて、大入賞口２３を開放してから２９．５秒が経過するまでに大入賞口スイッチ１１４によって検出された遊技球の総数（入賞数Ｃ）が１０個（Ｃｍａｘ）に達したこと、又は大入賞口２３を開放してから１０個の遊技球が入賞することなく２９．５秒が経過したことを条件として大入賞口２３を閉塞する。その後、処理はステップＳ６１７に移る。

【０１９０】

ステップＳ６１７において、ＣＰＵ１０１は、ラウンド終了（ラウンド遊技終了）を通知するラウンド終了通知コマンドをＲＡＭ１０３にセットする。このラウンド開始通知コマンドは図１０のステップＳ９の出力処理によって演出制御部４００へ送信され、ラウンド演出が終了されることとなる。その後、処理はステップＳ６１８に移る。

【０１９１】

ステップＳ６１８において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている現在のラウンド数Ｒが、ステップＳ６０４の処理で設定された大当り遊技の最大ラウンド数Ｒｍａｘに達したか否かを判定する。ステップＳ６１８での判定がＹＥＳの場合、処理は図２０のステップＳ６１９に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１９２】

図２０のステップＳ６１９において、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されているラウンド数Ｒを「０」にリセットする。その後、処理はステップＳ６２０に移る。

【０１９３】
ステップＳ６２０において、ＣＰＵ１０１は、演出制御部４００に対して大当り遊技のエンディング演出の実行を指示するエンディングコマンドを、ＲＡＭ１０３にセットする。この処理でセットされたエンディングコマンドは、図１０のステップＳ９（出力処理）によって演出制御部４００へ送信される。なお、このエンディングコマンドとしては、大当り図柄および大当り遊技終了後に制御される遊技状態に対応したコマンドが送信され、演出制御部４００は、このエンディングコマンドに基づいて、エンディング演出終了後（大当り遊技演出終了後）の演出を制御する。具体的には、大当り後に確変遊技状態で制御される大当り（例えば、図６に示す大当りＡ）を示す大当り図柄に対応したエンディングコマンドである場合には、大当り遊技終了後に確変遊技状態に制御されることを示すエンディングコマンドが送信された場合、演出制御部４００は、当該エンディングコマンドに基づいて大当り遊技演出の終了後、確変遊技状態を示す演出モードの演出を実行する。その後、処理はステップＳ６２１に移る。

【０１９４】
ステップＳ６２１において、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６２０でエンディングコマンドをＲＡＭ１０３にセットした時点から図１９のステップＳ６０４の処理で設定された設定エンディング時間が経過したか否かを判定する。ステップＳ６２１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ６２２に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１９５】
ステップＳ６２２において、ＣＰＵ１０１は、実行していた大当り遊技を終了する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ＲＡＭ１０３に格納されている大当り遊技中であることを示す設定情報（典型的には、フラグによる情報）を解除して、大当り遊技を終了する。その後、処理はステップＳ６２３に移る。

【０１９６】
ステップＳ６２３において、ＣＰＵ１０１は、遊技状態設定処理を実行する。具体的には、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６２２で大当り遊技を終了した場合に、今回の大当りの種類（大当り図柄）に応じて遊技状態を切り替える（つまり、特別図柄抽選の当選確率設定および電動チューリップ２７の開放設定を切り替える）。また、ＣＰＵ１０１は、ステップＳ６２２で大当り遊技を終了した場合に、前述したメイン回転数Ｃｍの値を０にリセットする。その後、処理は図１０のステップＳ７（電動チューリップ処理）に移る。

【０１９７】
［演出制御部または画像音響制御部によるタイマ割り込み処理］
図２１～図３０は、演出制御部４００または画像音響制御部５００によって行われるタイマ割込み処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図２１～図３０を参照して、演出制御部４００または画像音響制御部５００において行われるタイマ割込み処理について説明する。演出制御部４００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図２１～図２３に示す一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。また、画像音響制御部５００は、例えば演出制御部４００からの指示に基づいて図２４～図３０に示す一連の処理を実行する。なお、演出制御部４００で行われる処理はＲＯＭ４０２に記憶されているプログラムに基づいて実行され、画像音響制御部５００で行われる処理はＲＯＭ５０２に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【０１９８】
図２１のステップＳ１１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００から図１０のステップＳ９の出力処理により出力された各種コマンドを受信して、受信したコマンドに応じて演出内容を設定し、設定した演出内容の演出を画像音響制御部５００等に実行指示するための各種コマンドをＲＡＭ４０３にセットするコマンド受信処理を実行する。このコマンド受信処理については、図２２及び図２０図２３を参照して後に詳述する。

【０１９９】
次に、ステップＳ１２において、ＣＰＵ４０１は、遊技者の操作により演出ボタン３７および演出キー３８から出力される操作入力信号に応じて、演出内容を設定し、設定した内容の演出を画像音響制御部５００等に実行指示するための各種コマンドをＲＡＭ４０３にセットする演出入力制御処理を実行する。例えば、ＣＰＵ４０１は、所定の操作入力有効期間において遊技者により演出ボタン３７が操作されて操作入力信号が出力された場合、所定の演出（大当りの可能性を示唆する予告画像を表示する演出等）の実行を設定してコマンドをＲＡＭ４０３にセットする。
【０２００】
次に、ステップＳ１３において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１およびステップＳ１２の処理でＲＡＭ４０３にセットされた各種コマンドを画像音響制御部５００等に出力する出力処理を実行する。この処理によって、ステップＳ１１およびステップＳ１２の処理で実行決定された各種演出が、画像音響制御部５００等の実行制御により、画像表示部６、スピーカ３５および盤ランプ８等で実行されることとなる。
【０２０１】
なお、上記したタイマ割り込み処理の実行毎に、ＣＰＵ４０１は、演出に使用する各種演出乱数を更新する乱数更新処理を行う。この乱数更新処理においても、図１０のステップＳ１の乱数更新処理と同様に、典型的にはループカウンタが用いられ、そのカウント値（更新された乱数値）は、最大値（例えば、９９）に達した後は再び０に戻る（つまり、循環する）。また、この乱数更新処理において、各演出乱数のカウンタは、それぞれ、１回循環するとランダムに初期値（循環の起点となる値）を更新する。このことによって、これらの演出乱数の間でカウンタの値（カウント値）が同期することを回避できる。
【０２０２】
［コマンド受信処理］
図２２および図２３は、図２１のステップＳ１１のコマンド受信処理の詳細フローチャートの一例である。以下に、図２２および図２３を参照して、図２１のステップＳ１１のコマンド受信処理について説明する。
【０２０３】
まず、ステップＳ１１１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００から保留増加コマンド（第１保留数増加コマンド又は第２保留数増加コマンド）を受信したか否かを判定する（図１１のステップＳ２０６及びＳ２１２参照）。ステップＳ１１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１１４に移る。
【０２０４】
ステップＳ１１２において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１１の処理で受信した保留増加コマンドに応じて、画像音響制御部５００に指示して、画像表示部６に特別図柄抽選の保留を示す保留画像の追加表示処理や、保留画像を先読み表示態様に変化させる保留画像表示処理を行う。なお、表示された保留画像は、後述するステップＳ１１５の処理に基づいて報知演出が開始される際に順番に消去される。また、この画像音響制御部５００への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。また、ＣＰＵ４０１は、第１保留数増加コマンドを受信した場合、ＲＡＭ４０３に、第１特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で１つ累積記憶させ、一方、第２保留数増加コマンドを受信した場合、ＲＡＭ４０３に、第２特別図柄抽選の保留を示すデータ（保留データ）を時系列順で１つ累積記憶させる。また、その際に、ＣＰＵ４０１は、保留増加コマンドに含まれる事前判定情報を抽出して上記した各保留データに含めて、ＲＡＭ４０３に記憶する。その後、処理はステップＳ１１３に移る。
【０２０５】
ステップＳ１１３において、ＣＰＵ４０１は、先読み予告演出設定処理を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、ＲＡＭ４０３に記憶されている特別図柄抽選の保留数（保留データの数）が、ステップＳ１１２で追加された保留を含めて２以上である場合、直近にＲＡ

Ｍ４０３に記憶された（つまり、直近の保留データに含まれる）事前判定情報に基づいて、先読み予告演出を実行するか否かを抽選等によって判定する。例えば、ＣＰＵ４０１は、事前判定情報が、「大当り」を示すものである場合、「ハズレ」かつ「リーチ演出あり」を示すもの（リーチありハズレ）である場合、または、「ハズレ」かつ「リーチ演出なし」を示すもの（リーチなしハズレ）である場合のそれぞれにおいて、先読み乱数を取得し、当該先読み乱数が所定の先読み当選値に一致した場合に、先読み予告演出を実行すると決定する。なお、この先読み当選値は、事前判定情報が「大当り」の場合と、「リーチありハズレ」の場合と、「リーチなしハズレ」の場合とで、それぞれ異なる個数が設定されるものとしてもよい。具体的には、「大当り」の場合の先読み当選値の個数は、「リーチありハズレ」の場合の先読み当選値の個数よりも多く設定することにより、「大当り」時には先読み予告演出が実行され易いものとしてもよい。そして、先読み予告演出を実行すると決定した場合、ＣＰＵ４０１は、この事前判定情報の条件（大当りしたか否かの条件等）を満たす多数の先読み予告演出のパターンから、抽選等によって、実行する先読み予告演出の内容を設定する。つまり、先読み予告演出として、各報知演出においてどの様な予告演出を行うかを設定する。なお、先読み予告演出は、例えば複数の報知演出に亘って大当りの可能性を示唆する予告演出である。その後、処理はステップＳ１１４に移る。

【０２０６】

ステップＳ１１４において、ＣＰＵ４０１は、図１２のステップＳ４０９でセットされた報知演出開始コマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１１４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１１６に移る。

【０２０７】

ステップＳ１１５において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１１４の処理で受信した報知演出開始コマンドに応じて、画像表示部６等による報知演出の演出内容を設定し、設定した内容の報知演出の実行を画像音響制御部５００等に指示して開始させる報知演出設定処理を行う。ここで、報知演出（変動演出）は、特別図柄の変動表示に応じて画像表示部６等において実行されて特別図柄抽選の結果を示唆する演出であり、例えば、装飾図柄が変動表示され、当該変動表示された装飾図柄が停止表示されることにより特別図柄抽選の結果が報知される演出である。なお、この画像音響制御部５００等への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。この報知演出設定処理については、図４４を用いて後に詳述する。その後、処理はステップＳ１１６に移る。

【０２０８】

ステップＳ１１６において、ＣＰＵ４０１は、図１２のステップＳ４１２の処理でセットされた報知演出停止コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１１６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１１７に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図２３のステップＳ１２０に移る。

【０２０９】

ステップＳ１１７において、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に指示して、ステップＳ１１５の処理で実行開始した報知演出を終了して、変動表示させていた装飾図柄を最終的に全て停止させて（確定停止表示させて）特別図柄抽選の結果を演出的に報知する。なお、この画像音響制御部５００等への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。その後、処理は図２３のステップＳ１２０に移る。

【０２１０】

図２３のステップＳ１２０において、ＣＰＵ４０１は、図１２のステップＳ４１４の停止中処理でセットされたオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２２に移る。

【０２１１】

ステップＳ１２１において、ＣＰＵ４０１は、オープニング演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、大当り遊技演出のオープニング演

出の開始を指示する。ここで、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行するオープニング演出処理について、図２４を参照して説明する。

【０２１２】

［オープニング演出処理］

図２４のステップＳ１２１０において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に大当り履歴として大当り回数を記憶する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶された大当り回数Ｗｃの値に１を加算して更新する。なお、大当り回数Ｗｃは初期値として０がセットされており、後述する図４９に示すステップＳ８４７の処理が実行されることで０にリセットされる。その後、処理はステップＳ１２１１に移る。

【０２１３】

ステップＳ１２１１において、ＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して受信したオープニングコマンドに基づいて、大当りが通常遊技状態からの大当り（いわゆる初当り）であるか否かを判定する。したがって、特別期間中（特別モード中）に大当りした場合にも、通常遊技状態からの大当りであるため初当りであると判定される。ステップＳ１２１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２１３に移る。

【０２１４】

ステップＳ１２１２において、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶されたキャラクタの情報を参照し、当該キャラクタに対応する不揮発性ＲＡＭ５０４の記憶領域に「初当り回転数」と、「初当りの種類」を記憶する。ここで、キャラクタの情報とは、遊技機のテーマに関連するキャラクタの情報であり、ＴＯＰメニュー画面（後述する図３５参照）において遊技者によって複数のキャラクタから１つのキャラクタが選択されることでＲＡＭ５０３に記憶される。なお、遊技者がキャラクタを選択しなかった場合にはランダム抽選により選択されることでキャラクタの情報（例えばキャラクタＡ）がＲＡＭ５０３に記憶される。また、不揮発性ＲＡＭ５０４には、この複数のキャラクタのそれぞれに対応付けられた記憶領域が設けられており、例えばＲＡＭ５０３にキャラクタの情報としてキャラクタＢが記憶されていた場合には、不揮発性ＲＡＭ５０４のキャラクタＢの記憶領域において、「初当り回転数」と「初当りの種類」が記憶される。なお、「初当り回転数」は、初当りまでの回転数を示すものであり、ＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して受信したオープニングコマンドに含まれるメイン回転数Ｃｍの値を「初当り回転数」として不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶する。また、ＣＰＵ５０１は、受信したオープニングコマンドに含まれる大当りの種類（図６に示す大当りＡ～Ｃのいずれか）を示す情報を「初当りの種類」として不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶する。なお、詳細は後述するが、この処理によって、遊技者によって選択されたキャラクタ毎に、平均初当り回数Ｄａを示す情報と時短突入率Ｄｃを示す情報を表示することが可能となる（図４２の（１）参照）。また、時短突入率は、初当り時に時短あり当り（つまり、大当りＡまたは大当りＣ）に当選した割合を示すものであるが、本実施形態では時短あり当りは、すなわち、確変当り（大当り後に確変遊技状態に制御される当り）であるため、確変突入率と称してもよい。その後、処理はステップＳ１２１４に移る。

【０２１５】

ステップＳ１２１３において、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶されたキャラクタの情報を参照し、当該キャラクタに対応する不揮発性ＲＡＭ５０４の記憶領域に「時短中当りの種類」を記憶する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、受信したオープニングコマンドに含まれる大当りの種類（図６に示す大当りＡ～Ｃのいずれか）を示す情報を「時短中当りの種類」として不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶する。なお、詳細は後述するが、この処理によって、遊技者によって選択されたキャラクタ毎に、継続期待率Ｄｂを示す情報を表示することが可能となる（図４２の（１）参照）。その後、処理はステップＳ１２１４に移る。

【０２１６】

ステップＳ１２１４において、ＣＰＵ５０１は、オープニング演出を開始する。ここで、オープニング演出は、大当り遊技の開始を報知する演出であり、典型的には、大入賞口２３に向けて遊技球を発射するように遊技者に促す画像演出である。そして、ＣＰＵ５０１は、オープニング演出処理を終了する。

【０２１７】

説明は図２３に戻り、ステップＳ１２２において、ＣＰＵ４０１は、図１９のステップＳ６０８の処理でセットされたラウンド開始通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２４に移る。

【０２１８】

ステップＳ１２３において、ＣＰＵ４０１は、ラウンド演出開始指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、大当り遊技演出のラウンド演出処理の開始を指示する。ここで、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行するラウンド演出処理について、図２５を参照して説明する。

【０２１９】

［ラウンド演出処理］

図２５のステップＳ１２３０において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、大当り履歴としてＲＡＭ５０３に記憶された大当りした回数Ｗｃを示す情報を画像表示部６に表示する。また、ＣＰＵ５０１は、背景画像として大当り背景を設定する。その後、処理はステップＳ１２３１に移る。

【０２２０】

ステップＳ１２３１において、ＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して受信したラウンド開始通知コマンドに含まれる現在のラウンド数Ｒを示す情報に基づいて、現在のラウンド数を画像表示部６に表示する。その後、処理はステップＳ１２３２に移る。

【０２２１】

ステップＳ１２３２において、ＣＰＵ５０１は、ラウンド演出を実行する。ここで、ラウンド演出は、大当り遊技のラウンド遊技中に実行される演出であり、例えば、遊技機のテーマに関するキャラクタの紹介画像等による演出である。そして、ＣＰＵ５０１は、ラウンド演出処理を終了する。

【０２２２】

説明は図２３に戻り、ステップＳ１２４において、ＣＰＵ４０１は、図１９のステップＳ６１３等の処理でセットされ、図１０のステップＳ９の出力処理によって出力された入賞コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２６に移る。

【０２２３】

ステップＳ１２５において、ＣＰＵ４０１は、入賞処理指示を行う。具体的にはＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、入賞処理の開始を指示する。ここで、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行する入賞処理について、図２６を参照して説明する。

【０２２４】

［入賞処理］

図２６のステップＳ１２５０において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して受信した入賞コマンドに基づいて、各入賞口（第１始動口２１、第２始動口２２、大入賞口２３、普通入賞口２４）への遊技球の入賞数をカウントして、ＲＡＭ５０３に記憶する。その後、処理はステップＳ１２５１に移る。

【０２２５】

ステップＳ１２５１において、ＣＰＵ５０１は、大入賞口２３への遊技球入賞に基づく入賞コマンドを受信すると（すなわち、大入賞口２３へ遊技球が１つ入賞すると）、大入賞口２３に対応する賞球数「１３」を、ＲＡＭ５０３に記憶された賞球総数Ｔに加算して

更新する。なお、賞球総数Ｔは、初期値として０がセットされており、後述する図４９に示すステップＳ８４７の処理が実行されることで０にリセットされる。このステップＳ１２５１の処理により、大当りした間に獲得された賞球総数Ｔが大当り履歴としてＲＡＭ５０３に記憶される。また、本実施形態では、賞球総数Ｔは、大入賞口２３への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数が加算されて算出されるものとしたが、大入賞口２３への遊技球入賞のみならず、他の入賞口への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数も併せて加算されるものとしてもよい。例えば、第１始動口２１や第２始動口２２への遊技球入賞に対応する入賞コマンドを受信すると、当該入賞に対応した賞球数を賞球総数Ｔに加算することにより、第１始動口２１や第２始動口２２への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数が併せて加算されるものとしてもよい。また、普通入賞口２４への遊技球入賞に対応する入賞コマンドを受信すると、当該入賞に対応した賞球数を賞球総数Ｔに加算することにより、普通入賞口２４への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数が併せて加算されるものとしてもよい。すなわち、賞球総数Ｔには、上記した第１始動口２１、第２始動口２２、普通入賞口２４への遊技球入賞に基づいて払い出された賞球数のいずれが組み合わせて加算されてもよく、すべてが加算されるものとしてもよい。その後、処理はステップＳ１２５２に移る。

【０２２６】

ステップＳ１２５２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ１２５１の処理によってＲＡＭ５０３に更新された賞球総数Ｔを示す情報を画像表示部６に表示する。これにより、画像表示部６には、ラウンド遊技中に大入賞口２３に遊技球が入賞する毎に更新される賞球総数Ｔが表示される。そして、ＣＰＵ５０１は、入賞処理を終了する。

【０２２７】

説明は図２３に戻り、ステップＳ１２６において、ＣＰＵ４０１は、図１９のステップＳ６１７の処理でセットされたラウンド終了通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２７に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１２８に移る。

【０２２８】

ステップＳ１２７において、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に指示して、大当り遊技演出のラウンド演出を終了する。なお、この画像音響制御部５００等への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。その後、処理はステップＳ１２８に移る。

【０２２９】

ステップＳ１２８において、ＣＰＵ４０１は、図２０のステップＳ６２０の処理でセットされたエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１２８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１２９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ１３０に移る。

【０２３０】

ステップＳ１２９において、ＣＰＵ４０１は、エンディング演出指示を行う。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００に対して、大当り遊技演出のエンディング演出の開始を指示する。ここで、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行するエンディング演出処理について図２７を参照して説明する。

【０２３１】

［エンディング演出処理］

図２７のステップＳ１２９０において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、エンディング演出を実行する。ここで、エンディング演出は、大当り遊技の終了を報知する演出であり、典型的には、遊技機１のメーカーのマークを表示させる演出である。その後、処理はステップＳ１２９１に移る。

【０２３２】

ステップＳ１２９１において、ＣＰＵ５０１は、エンディングコマンドに基づいて、エンディング演出後（すなわち、大当り遊技演出の終了後）に実行されるモード演出（例え

ば、時短なし大当り後の特別期間中であることを示す特別モード演出）を、画像表示部６に表示されるエンディング演出の下層レイヤで事前に実行する。具体的には、エンディングコマンドは、大当り図柄（例えば時短なし大当り）に基づいて送信され、大当り遊技終了後のモード演出の情報が含まれているため（言い換えると、大当り遊技終了後の演出状態に対応したエンディングコマンドが送信されるため）、ＣＰＵ５０１は、客待ちコマンドあるいは報知演出開始コマンドに伴って送信される遊技状態通知コマンドを受信する前に、大当り遊技終了後のモード演出を知ることができる。このため、ＣＰＵ５０１は、客待ちコマンドあるいは報知演出開始コマンドが送信されるよりも前に、それぞれの遊技状態に対応したモード演出を事前に実行することで、エンディング演出が終了するタイミングで即座にモード演出を開始させることができる。そして、ＣＰＵ５０１は、エンディング演出を終了する。

【０２３３】

説明は図２３に戻り、ステップＳ１３０において、ＣＰＵ４０１は、図１２のステップＳ４１６の処理でセットされた客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ１３０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ１３１に移り、この判定がＮＯの場合、コマンド受信処理を終了し、処理は図２１のステップＳ１２に移る。

【０２３４】

ステップＳ１３１において、ＣＰＵ４０１は、ステップＳ１３０で受信した客待ちコマンドおよび遊技状態通知コマンドに基づいて、画像音響制御部５００に指示して、客待ち処理を開始させる。そして、コマンド受信処理を終了し、処理は図２１のステップＳ１２に移る。なお、客待ち処理は、いわゆる客待ち状態になることを契機に開始される処理であり、客待ち処理の開始を指示された画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、例えば、報知演出の開始指示を受けるまで、この客待ち処理を実行し、報知演出の開始指示を受けることで、この客待ち処理を終了する。ただし、ＣＰＵ５０１は、ゲート２５を遊技球が通過したことを示す情報や、普通入賞口に遊技球が入賞したことを示す情報を通知された場合には、客待ち処理を終了せずに継続する。以下に、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００が実行する客待ち処理について図２８を参照して説明する。

【０２３５】

［客待ち処理］

図２８のステップＳ７０１において、演出制御部４００からの指示を受けた画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、演出制御部４００を介して客待ちコマンドを受信した直後（すなわち、客待ち状態になった直後）であるか否かを判定する。ステップＳ７０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０４に移る。

【０２３６】

ステップＳ７０２において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において客待ち画面の表示を開始する。ここで、客待ち画面とは、変動表示されていた装飾図柄が全て完全に停止して特別図柄抽選の結果がハズレであることが報知されてから規定の確定時間（０．５秒）そのまま停止表示された時点において、続いて実行される次の報知演出がない場合（つまり、保留がない場合）に表示される停止画面であって、報知演出が実行されていないことを示す画面である（後述する図３２参照）。客待ち画面としては、典型的には、報知演出の終了時に装飾図柄が完全に停止表示された画像が引き継がれて停止表示された画面であるが、報知演出が実行されていないことを示すものであればよく、この典型例に限定されるものではない。その後、処理はステップＳ７０３に移る。

【０２３７】

ステップＳ７０３において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６に画像を表示させる制御等に使用する時間計測可能なカウンタ機能を用いて、客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘのカウントを開始する。その後、処理はステップＳ７０４に移る。

【０２３８】

ステップＳ７０４において、ＣＰＵ５０１は、初期化要求表示処理を実行する。なお、この初期化要求表示処理については、図３０を用いて後に詳述する。その後、処理はステップＳ７０５に移る。

【０２３９】

ステップＳ７０５において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６に客待ち画面の表示中であるか否かを判定する。ステップＳ７０５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０６に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７１０に移る。

【０２４０】

ステップＳ７０６において、ＣＰＵ５０１は、ＴＯＰメニュー切替操作があったか否かを判定する。ここで、ＴＯＰメニュー切替操作とは、後述するＴＯＰメニュー画面への切り替えを指示する演出ボタン３７に対する所定の操作を指し、本実施形態では、画像表示部６において、客待ち画面の表示中や、後述するデモ演出画面の表示中において、演出ボタン３７に対して所定の操作が行われると、ＴＯＰメニュー画面への切り替えが行われる。なお、本実施形態では、客待ち画面の表示中およびデモ演出画面の表示中においては、演出ボタン３７等のボタン操作としては、ＴＯＰメニュー切替操作のみが可能である。ステップＳ７０６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０７に移る。

【０２４１】

ステップＳ７０７において、ＣＰＵ５０１は、カウントされている客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘが所定時間（本実施形態では６０秒）になったか否かを判定する。つまり、客待ちコマンドを受信してから何ら操作が行われない期間が６０秒間継続されたか否かを判定する。ステップＳ７０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０９に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７１０に移る。

【０２４２】

ステップＳ７０８において、ＣＰＵ５０１は、客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘのカウントを０秒にリセットして、Ｘのカウント動作を停止する。その後、処理はステップＳ７０９に移る。

【０２４３】

ステップＳ７０９において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において、ＴＯＰメニュー画面の表示を開始するとともに、時間計測可能なカウンタ機能を用いて、メニュー画面の表示の実行時間Ｙのカウントを開始して、その後、処理はステップＳ７１０に移る。ここで、ＴＯＰメニュー画面とは、後述する図３５に示すように、複数のメニュー項目（例えば、「キャラクタ選択」メニュー）からなるメニュー選択画面、遊技台称号を示す遊技台称号画像ＰＮＩ、および累計特別ポイントを示す特別ポイント画像ＳＰＩが表示される画面である。ここで、遊技台称号の情報は、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された平均初当り回数Ｄａ、継続期待率Ｄｂ、時短突入率Ｄｃ等に基づいて算出され、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される情報であるが、この詳細については図４３を参照して後述する。また、累計特別ポイントは、後述する特別演出（ルーレット演出；図５９参照）に用いられるポイントであるが、この詳細については図４９を参照して後述する。また、メニュー選択画面は、遊技者が演出キー３８を操作して、いずれかのメニュー項目を選択し、演出ボタン３７を操作して当該メニュー項目を決定することにより、当該メニュー項目に対応したサブメニュー画面に移行できることを示唆する画面である。なお、本実施形態では、ＴＯＰメニュー画面からいずれかのメニュー項目を決定することにより、当該メニュー項目に対応したサブメニュー画面に移行するが、以下では、ＴＯＰメニュー画面とサブメニュー画面とをまとめて単にメニュー画面と称することにする。以上のように、本実施形態では、客待ち画面の表示中にＴＯＰメニュー切替操作があるか、または、客待ちコマンドを受信してから何ら操作が行われない期間が所定時間（６０秒間）継続されると、ＴＯＰメニュー画面に切り替え表示される。

【０２４４】

ステップＳ７１０において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６にメニュー画面の表示中で

あるか否かを判定する。ステップＳ７１０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７１１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７１６に移る。なお、本実施形態においては、客待ち処理として、画像表示部６には、客待ち画面、メニュー画面、後述するデモ演出画面のいずれかが表示される。したがって、ステップＳ７０５での判定がＮＯ、かつ、ステップＳ７１０での判定がＮＯの場合には、画像表示部６には、デモ演出画面が表示されていることとなる。

【０２４５】

ステップＳ７１１において、ＣＰＵ５０１は、メニュー画面においてメニュー項目を決定する等のメニュー決定操作があったか否かを判定する。ステップＳ７１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７１２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７１３に移る。

【０２４６】

ステップＳ７１２において、ＣＰＵ５０１は、メニュー決定処理を実行する。ここで、このメニュー決定処理について、図２９を参照して説明する。

【０２４７】

［メニュー決定処理］

図２９のステップＳ７１２１において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、メニュー決定操作が、キャラクタ選択画面において所定のキャラクタ（例えばキャラクタＢ）を決定する操作であるか否かを判定する。ここで、キャラクタ選択画面とは、ＴＯＰメニュー画面において「キャラクタ選択」メニューを選択することにより移行する画面であり、図３６に示すように選択可能なキャラクタを示すキャラクタ画像ＣＩと、当該キャラクタ毎に対応付けられて記憶された複数種類の遊技履歴（例えば、平均初当り回数や時短突入率など）を１つにグラフ化した履歴グラフを示す履歴グラフ画像ＨＧＩが表示される画面である。なお、この履歴グラフの詳細については図４２を参照して後述するが、遊技者は、キャラクタ毎に対応付けられた履歴グラフを示す履歴グラフ画像ＨＧＩを参考にして、キャラクタを選択することができる。ステップＳ７１２１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７１２２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７１２３に移る。

【０２４８】

ステップＳ７１２２において、ＣＰＵ５０１は、選択されたキャラクタの情報をＲＡＭ５０３に更新記憶し、カスタマイズフラグをＯＮにしてＲＡＭ５０３に記憶する。ここで、カスタマイズフラグとは、ＯＮである場合には、遊技者によって設定がカスタマイズされていることを示すフラグである。なお、このステップＳ７１２２の処理において、遊技者が選択したキャラクタの情報がＲＡＭ５０３に記憶されることにより、その後の遊技によって得られた遊技履歴（例えば、初当りまでの回転数や、初当りの種類）等が、選択されたキャラクタの情報に紐付けられて不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される（前述した図２４のステップＳ１２１２、Ｓ１２１３参照）。その後、処理はステップＳ７１２５に移る。

【０２４９】

ステップＳ７１２３において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、メニュー決定操作が、ユーザー称号カスタマイズ画面において所定のユーザー称号（例えば「キャラＢ初級ファン」）を決定する操作であるか否かを判定する。ここで、ユーザー称号カスタマイズ画面とは、ＴＯＰメニュー画面において「実機カスタマイズ」メニューを選択することにより移行した実機カスタマイズ画面（図３７参照）において、「ユーザー称号カスタマイズ」メニューを選択することにより移行する画面であり、図３８に示すように選択可能なユーザー称号の情報を示すユーザー称号選択画面と、選択されたユーザー称号を示すユーザー称号画像ＵＮＩと、ＲＡＭ５０３に記憶された（つまり遊技者により決定されたか、ランダム抽選により決定された）キャラクタを示すキャラクタ画像ＣＩが表示される画面である。なお、このユーザー称号情報の詳細については、図３８を参照して後述するが、ＲＡＭ５０３に記憶されたキャラクタの情報に対応付けられたユーザー称号情報が、

ユーザー称号選択画面において表示される。ステップＳ７１２３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７１２４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７１２５に移る。

【０２５０】

ステップＳ７１２４において、ＣＰＵ５０１は、選択されたユーザー称号の情報をＲＡＭ５０３に更新記憶し、カスタマイズフラグをＯＮにしてＲＡＭ５０３に記憶する。なお、このステップＳ７１２２の処理において、遊技者が選択したユーザー称号の情報がＲＡＭ５０３に記憶されることにより、その後の遊技によって得られた大当りに関する履歴（例えば、大当りの回数や、賞球総数等）や操作ゲームに関する履歴（獲得ゲームポイント）のランキングデータが、選択されたユーザー称号に紐付けられて不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される（後述する図４９のステップＳ８４５参照）。そして、このことにより、ランキング画面が表示される際に、ランキングデータとともに紐付けられたユーザー称号が表示されることとなる（後述する図３９、図４０参照）。その後、処理はステップＳ７１２５に移る。

【０２５１】

ステップＳ７１２５において、ＣＰＵ５０１は、操作に対応した所定の対応画面を表示する。例えば、ＴＯＰメニュー画面に「戻る」操作が行われた場合には、ＴＯＰメニュー画面を表示し、「各種ランキング表示」メニューを選択する操作が行われた場合には、各種ランキング画面（後述する図３９、図４０参照）を表示する。その後、処理はステップＳ７１２６に移る。

【０２５２】

ステップＳ７１２６において、ＣＰＵ５０１は、メニュー画面の表示の実行時間Ｙのカウントを０秒にリセットして、Ｙのカウント動作を再開する。また、客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘのカウントがリセットされていない場合には、０秒にリセットして、Ｘのカウント動作を停止する。その後、処理は、図２８のステップＳ７１３に移る。

【０２５３】

図２８のステップＳ７１３において、ＣＰＵ５０１は、カウントされている客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘが所定時間（本実施形態では９０秒）になったか、または、カウントされているメニュー表示の実行時間Ｙが所定時間（本実施形態では９０秒）になったか否かを判定する。つまり、客待ちコマンドを受信してから何ら操作が行われない期間が９０秒間継続されたか、または、何ら操作が行われずにメニュー画面が表示されている期間が９０秒間継続されたか否かを判定する。ステップＳ７１３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７１４に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７１６に移る。

【０２５４】

ステップＳ７１４において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において、デモ演出画面の表示を開始して、その後、処理はステップＳ７１５に移る。ここで、デモ演出とは、例えば、遊技機１の題材となったコンテンツ（アニメや物語等）に関する映像を、予め定められた所定時間（例えば再生時間６０秒）表示させる演出であり、このデモ演出によって、遊技が中断又は終了していることが示唆されるとともに、画像表示部６に静止画像の焼き付き（ゴーストイメージ）が発生することが防止される。なお、このデモ演出の詳細については、図４１を参照して後述する。なお、前述したように、本実施形態ではメニュー決定操作等の操作が行われると、メニュー画面の表示の実行時間Ｙのカウントは０秒にリセットされて、０秒からカウントが再開される（前述の図２９のステップＳ７１２６参照）。したがって、本実施形態では、メニュー画面の表示中にメニュー決定操作等の操作が行われない時間が所定時間（９０秒間）継続する（つまり、無操作期間が所定時間に達する）か、または、客待ちコマンドを受信してから何ら操作が行われない期間が所定時間（９０秒間）継続されると、デモ演出画面に切り替え表示される。

【０２５５】

ステップＳ７１５において、ＣＰＵ５０１は、時間計測可能なカウンタ機能を用いて、

デモ演出画面の表示の実行時間Ｚのカウントを開始するとともに、メニュー画面の表示の実行時間Ｙのカウントを０秒にリセットして、Ｙのカウント動作を停止し、あるいは、客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘのカウントがリセットされていない場合には、０秒にリセットして、Ｘのカウント動作を停止する。その後、処理はステップＳ７１６に移る。

【０２５６】

ステップＳ７１６において、ＣＰＵ５０１は、デモ演出画面の表示中にＴＯＰメニュー切替操作があったか否かを判定する。なお、前述したように、本実施形態では、デモ演出画面の表示中には、ボタン操作としては、ＴＯＰメニュー切替操作のみが可能となる。ステップＳ７１６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７１８に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７１７に移る。

【０２５７】

ステップＳ７１７において、ＣＰＵ５０１は、カウントされているデモ演出画面の表示の実行時間Ｚが所定時間（本実施形態では６０秒）になったか否かを判定する。つまり、デモ演出画面が６０秒間継続して表示されたか否かを判定する。ステップＳ７１７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７１８に移り、この判定がＮＯの場合、一連の客待ち処理を終了し、次のタイマ割り込み処理のタイミングによって再び図２８に示す処理を繰り返し実行する。

【０２５８】

ステップＳ７１８において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において、ＴＯＰメニュー画面の表示を開始して、その後、処理はステップＳ７１９に移る。すなわち、本実施形態では、デモ演出画面の表示中にＴＯＰメニュー切替操作があるか、または、デモ演出画面の表示時間が所定時間（６０秒）に達すると、ＴＯＰメニュー画面に切り替え表示される。なお、本実施形態では、デモ演出画面の表示時間が所定時間（６０秒）に達すると、ＴＯＰメニュー画面に切り替え表示されるものとしたが、客待ち画面に切り替え表示されるものとしてもよい。

【０２５９】

ステップＳ７１９において、ＣＰＵ５０１は、時間計測可能なカウンタ機能を用いて、メニュー画面の表示の実行時間Ｙのカウントを開始するとともに、デモ演出画面の表示の実行時間Ｚのカウントを０秒にリセットして、Ｚのカウント動作を停止する。そして、一連の客待ち処理を終了し、次のタイマ割り込み処理のタイミングによって再び図２８に示す処理を繰り返し実行する。

【０２６０】

［初期化要求表示処理］

次に、図３０を参照して、画像音響制御部５００による初期化要求表示処理について説明する。図３０は、図２８のステップＳ７０４の初期化要求表示処理の一例を示す詳細フローチャートである。

【０２６１】

図３０のステップＳ７０４１において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶されたカスタマイズフラグがＯＮであるか否かを判定する。ステップＳ７０４１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０４２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０５１に移る。

【０２６２】

ステップＳ７０４２において、ＣＰＵ５０１は、カウントされている客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘが所定時間（本実施形態では３０秒）になったか否かを判定する。つまり、客待ちコマンドを受信してから何ら操作が行われない期間が３０秒間継続されたか否かを判定する。ステップＳ７０４２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０４３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０４４に移る。

【０２６３】

ステップＳ７０４３において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において、カスタマイズ

初期化確認画面を表示して、その後、処理はステップＳ７０４４に移る。ここで、カスタマイズ初期化確認画面とは、後述する図３３に示すように、遊技者にカスタマイズを初期化してもよいか否かを確認させる画面であり、当該画面において表示される「ＹＥＳ」を選択して決定すると、カスタマイズ設定が初期化され、「ＮＯ」を選択して決定すると、カスタマイズ設定は維持される。また、カスタマイズ設定とは、遊技者が設定可能な種々の設定情報を示すが、本実施形態においては、キャラクタ選択画面（図３６参照）において選択されるキャラクタの設定情報や、ユーザー称号カスタマイズ画面（図３８参照）において選択されるユーザー称号の設定情報が含まれる。このカスタマイズ初期化確認画面が表示されることにより、例えば遊技者が交代した場合に、以前に遊技していた遊技者のカスタマイズ設定が引き続き用いられることを防止することができる。なお、このステップＳ７０４３の処理によって表示されるカスタマイズ初期化確認画面は、すでに画像表示部６に表示されている客待ち画面、メニュー画面、およびデモ演出画面のいずれかの上層レイヤにて（つまり、これらの表示と同時に）表示されることにより、常に遊技者に視認可能となる。

【０２６４】

ステップＳ７０４４において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６にカスタマイズ初期化確認画面の表示中であるか否かを判定する。ステップＳ７０４４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０４５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０５１に移る。

【０２６５】

ステップＳ７０４５において、ＣＰＵ５０１は、カスタマイズ初期化確認画面において「ＹＥＳ」が決定されたか否かを判定する。ステップＳ７０４５での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０４６に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０４９に移る。

【０２６６】

ステップＳ７０４６において、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶されたカスタマイズ設定（例えばキャラクタやユーザー称号の設定情報）をクリアして、ＲＡＭ５０３に記憶されたカスタマイズフラグをＯＦＦにする。なお、この際、本実施形態では、遊技者によって新たにキャラクタやユーザー称号が選択されない（つまり、カスタマイズ設定されない）場合のことを考慮して、カスタマイズ設定がクリアされると同時に、ランダム抽選によってキャラクタの情報やユーザー称号の情報が選択され、仮のカスタマイズ設定としてＲＡＭ５０３に記憶される。このことにより、遊技者がカスタマイズ設定しない場合には、このランダム抽選によってＲＡＭ５０３に記憶された仮のカスタマイズ設定に基づいて遊技が行われることとなる。その後、処理はステップＳ７０４７に移る。

【０２６７】

ステップＳ７０４７において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において、カスタマイズ初期化完了画面を表示して、その後、処理はステップＳ７０４８に移る。ここで、カスタマイズ初期化完了画面とは、後述する図３４に示すように、カスタマイズ初期化が完了したことを報知する画面であり、当該画面において表示される「戻る」を選択して決定すると、当該画面が非表示となる。なお、このステップＳ７０４７の処理によって表示されるカスタマイズ初期化完了画面は、すでに画像表示部６に表示されている客待ち画面、メニュー画面、およびデモ演出画面のいずれかの上層レイヤにて表示される。

【０２６８】

ステップＳ７０４８において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６に画像を表示させる制御等に使用する時間計測可能なカウンタ機能を用いて、カスタマイズ初期化完了画面を表示してからの経過時間Ｐのカウントを開始する。その後、処理はステップＳ７０５１に移る。

【０２６９】

ステップＳ７０４９において、ＣＰＵ５０１は、カスタマイズ初期化確認画面において「ＮＯ」が決定されたか否かを判定する。ステップＳ７０４９での判定がＹＥＳの場合、

処理はステップＳ７０５０に移り、この判定がＮＯの場合、初期化要求表示処理を終了して、処理は図２８のステップＳ７０５に移る（すなわち、カスタマイズ初期化確認画面は継続表示される）。

【０２７０】

ステップＳ７０５０において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において表示されたカスタマイズ初期化確認画面を非表示とする。そして、初期化要求表示処理を終了して、処理は図２８のステップＳ７０５に移る。

【０２７１】

ステップＳ７０５１において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６にカスタマイズ初期化完了画面の表示中であるか否かを判定する。ステップＳ７０５１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０５２に移り、この判定がＮＯの場合、初期化要求表示処理を終了して、処理は図２８のステップＳ７０５に移る。

【０２７２】

ステップＳ７０５２において、ＣＰＵ５０１は、カスタマイズ初期化完了画面において「戻る」が決定されたか否か、あるいは、カウントされている経過時間Ｐが所定時間（本実施形態では５秒）になったか否かを判定する。ステップＳ７０５２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０５３に移り、この判定がＮＯの場合、初期化要求表示処理を終了して、処理は図２８のステップＳ７０５に移る。

【０２７３】

ステップＳ７０５３において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において表示されたカスタマイズ初期化完了画面を非表示とするとともに、経過時間Ｐのカウントを０秒にリセットして、Ｐのカウント動作を停止する。そして、初期化要求表示処理を終了して、処理は図２８のステップＳ７０５に移る。

【０２７４】

以上のように、本実施形態では、客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘが３０秒になったときに、カスタマイズ初期化確認画面が表示されるが、経過時間Ｘが３０秒に達するまでにＴＯＰメニューへの切り替え操作があった場合には、経過時間Ｘがリセットされる（図２８のステップＳ７０８参照）ため、カスタマイズ初期化確認画面が表示されることがない。これは、以下の理由による。つまり、遊技者が交代する場合には、客待ち状態になってから３０秒以上経過することが通例であり、反対にいえば、客待ち状態になってから３０秒を経過するまでに、ＴＯＰメニューへの切り替え操作がある場合には、遊技者が交代していない可能性が高い。このため、この場合には、同一の遊技者に対してカスタマイズ設定の確認は不要であるとみなして初期化確認画面の表示は行わないこととしている。一方、遊技者が交代している場合には、客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘが３０秒以上経過している可能性が高いため、カスタマイズ初期化確認画面が表示される。そして、当該確認画面において「ＹＥＳ」の決定も「ＮＯ」の決定も行われない場合（図３０のステップＳ７０４９でＮＯ参照）には、この確認画面は継続的に表示され、具体的には、客待ちコマンドを受信してからの経過時間Ｘが６０秒未満の場合には、客待ち画面の上層レイヤに確認画面が表示され、経過時間Ｘが６０秒以上９０秒未満の場合には、ＴＯＰメニュー画面の上層レイヤに確認画面が表示され、経過時間Ｘが９０秒を経過するとデモ演出画面の上層レイヤに確認画面が表示される。このように、カスタマイズ初期化確認画面において何ら決定操作が行われない場合には、画像表示部６においてどのような演出が行われていても、当該演出のレイヤの上層レイヤにおいて常にカスタマイズ初期化確認画面が表示されるので、以前に遊技していた遊技者のカスタマイズ設定が引き続き用いられることを有効に防止することができる。なお、カスタマイズ初初期化確認画面において「ＮＯ」の決定を行った場合には、当該決定が行われてから無操作の時間を計測し、当該時間が所定時間（例えば９０秒）に達すると、再度カスタマイズ初期化確認画面を表示することにより、遊技者にカスタマイズ設定の初期化（つまり、「ＹＥＳ」の決定）を再度促すようにしてもよい。

【０２７５】

［客待ち状態における演出］
次に、図２８～図３０を参照して説明した画像音響制御部５００による客待ち処理によって実現される、本実施形態で特徴的な客待ち状態における演出について、図３１～図４３を参照して説明する。
【０２７６】
まず、図３１を参照して、客待ち状態において画像表示部６において表示される画面の遷移について説明する。図３１に示すように、本実施形態では、客待ち状態において画像表示部６において表示される画面は、「客待ち画面」、「ＴＯＰメニュー画面」、「各種選択画面」、「デモ演出画面」のいずれかの間で画面遷移する。また、これらのいずれかの画面の上層のレイヤにおいて、カスタマイズ初期化確認画面が表示され、あるいは非表示となる。
【０２７７】
まず、客待ち状態になると、「客待ち画面」が表示される。具体的には、客待ち画面として、図３２に示すように、装飾図柄ＤＩが停止表示されたままの画面が表示され、演出ボタン３７を操作することでＴＯＰメニュー画面へ遷移することを示唆する画像（文字画像）が表示される。
【０２７８】
次に、カスタマイズ設定がクリアされていない場合において客待ち状態になってから３０秒が経過すると、図３３に示すように、客待ち画面の上層レイヤにおいて、カスタマイズの初期化を確認する（つまり、「ＹＥＳ」か「ＮＯ」の選択を促す）カスタマイズ初期化確認画面が表示される（図３１の矢印Ａ参照）。そして、このカスタマイズ初期化確認画面において、カスタマイズの初期化を行うと（つまり、「ＹＥＳ」を選択すると）、図３４に示すようにカスタマイズ初期化完了画面が表示され、このカスタマイズ初期化完了画面において「戻る」を決定するか、無操作のまま５秒が経過すると、カスタマイズ初期化完了画面が非表示となる。一方、図３３に示すカスタマイズ初期化確認画面において、カスタマイズの初期化を行わないと（つまり、「ＮＯ」を選択すると）、当該カスタマイズ初期化確認画面は非表示となる。また、カスタマイズ初期化確認画面において「ＹＥＳ」も「ＮＯ」のいずれも選択しない（つまり、操作を行わない）場合には、当該画面は継続的に表示されることにより、遊技者にいずれかの操作が促される。
【０２７９】
客待ち状態になってから６０秒が経過するか、客待ち画面においてＴＯＰメニュー切替操作が実行されると、図３５に示すようにＴＯＰメニュー画面が表示される（図３１の矢印Ｂ参照）。図３５に示すＴＯＰメニュー画面には、複数のメニュー項目からなるメニュー選択画面、遊技台称号画像ＰＮＩ、および特別ポイント画像ＳＰＩが表示される。遊技台称号画像ＰＮＩは、遊技台称号を示す画像であり、遊技台称号の詳細については、図４３を参照して後述するが、遊技台の調子（大当りし易い、時短に突入し易いなど）を一言で表す称号である。特別ポイント画像ＳＰＩは、後述する特別演出（図５９に示すルーレット演出）に用いられる累計特別ポイントを示す画像であり、本実施形態では、１００ポイント～４８００ポイントを示す画像が表示される。詳細は図５９等を参照して後述するが、この累計特別ポイントは、特別演出の成否結果が成功である（成功演出が実行される）ことにより遊技者の遊技ポイントに加算された後にリセットされ、特別演出の成否結果が失敗である（失敗演出が実行される）と１００ポイントが累積されていくポイントであり、最大４８００ポイントまで累積される。したがって、遊技者は、ＴＯＰメニュー画面において遊技台称号画像ＰＮＩを参照することにより、その遊技台の調子を一目で把握することができ、遊技台を選択する際の参考にすることができる。また、遊技の進行に応じて獲得される遊技ポイントは、そのポイント数に応じて特典（例えば、レア画像を見ることができる特典や、カスタマイズ内容が追加される特典など）が付与されるものであり、このため、遊技者は、特別ポイント画像ＳＰＩを参照することにより、その遊技台に累積された累計特別ポイント（つまり、遊技ポイントとして獲得可能な累計特別ポイント）を把握することができ、遊技ポイントを増やす観点で遊技台を選択する際の参考にすること

ができる。メニュー選択画面には、複数のメニュー項目として、例えば「キャラクタ選択」メニュー、「実機カスタマイズ」メニュー、「各種ランキング表示」メニューが表示され、いずれかのメニュー項目を選択することで対応する各種選択画面に移行する（図３１の矢印Ｃ参照）。以下、各種選択画面について具体的に説明する。

【０２８０】

ＴＯＰメニュー画面のメニュー選択画面において「キャラクタ選択」メニューを選択すると、図３６に示すようにキャラクタ選択画面が表示される（図３１の矢印Ｃ参照）。図３６に示すキャラクタ選択画面には、キャラクタ画像ＣＩおよび履歴グラフ画像ＨＧＩが表示される。キャラクタ画像ＣＩは、遊技者が選択可能な遊技機のテーマに関連するキャラクタを示す画像であり、履歴グラフ画像ＨＧＩは、キャラクタに対応付けて記憶され、当該キャラクタが選択された際の各種遊技履歴（例えば、平均初当り回数や時短突入率など）を１つにグラフ化した履歴グラフを示す画像である。なお、この履歴グラフの詳細については、図４２を参照して後述する。遊技者は、複数のキャラクタの中から１つのキャラクタを選択することができるが、例えば演出キー３８の左右キーを用いることでキャラクタを切り替え表示すると、切り替わったキャラクタを示すキャラクタ画像ＣＩが表示されるとともに、切り替わったキャラクタに対応付けられた履歴グラフを示す履歴グラフ画像ＨＧＩが表示される。これにより、遊技者は、履歴グラフ画像ＨＧＩを参照することで、当該キャラクタが選択された際の遊技履歴を確認することができ、キャラクタを選択する際の参考にすることができる。

【０２８１】

ＴＯＰメニュー画面のメニュー選択画面において「実機カスタマイズ」メニューを選択すると、図３７に示すように実機カスタマイズ画面が表示される（図３１の矢印Ｃ参照）。図３７に示す実機カスタマイズ画面では、さらに複数のメニュー項目として、例えば「ユーザー称号カスタマイズ」メニュー、「演出カスタマイズ」メニュー、「カスタマイズ初期化」メニューが表示され、いずれかのメニュー項目を選択することで対応する各種選択画面に移行する。ここで、「ユーザー称号カスタマイズ」メニューを選択すると、図３８に示すようにユーザー称号カスタマイズ画面が表示される。

【０２８２】

図３８に示すユーザー称号カスタマイズ画面には、複数の選択可能なユーザー称号の情報を示すユーザー称号選択画面と、当該ユーザー称号選択画面の中から選択された（あるいは、ユーザー称号選択画面において指示カーソルが重なっている）ユーザー称号を示すユーザー称号画像ＵＮＩと、キャラクタ選択画面（図３６参照）において選択され（あるいは、デフォルト抽選により選択され）ＲＡＭ５０３に記憶されたキャラクタの情報を示すキャラクタ画像ＣＩが表示される。ここで、ユーザー称号は、遊技者の大当りに関する履歴（例えば、大当りの回数や、賞球総数等）や操作ゲームに関する履歴（獲得ゲームポイント）のランキングが表示される際に、遊技者を指し示す名前として用いられる。そして、このユーザー称号は、ユーザー称号選択画面に表示されるユーザー称号の中から選択されるが、ユーザー称号選択画面に表示される複数のユーザー称号は、ＲＡＭ５０３に記憶されたキャラクタの情報に紐付けられたユーザー称号となっている。つまり、例えば、遊技者がキャラクタ選択画面（図３６参照）においてキャラクタＢを選択することによりＲＡＭ５０３にキャラクタＢの設定情報が記憶されている場合には、ユーザー称号選択画面には、キャラクタＢに関する複数のユーザー称号が表示され、遊技者はこの中から例えば、「キャラＢ初級ファン」というユーザー称号を選択可能となる。したがって、例えば、遊技者がキャラクタＡを選択していた場合には、ユーザー称号選択画面において表示されるユーザー称号の名称は、キャラクタＢを選択した場合にユーザー称号選択画面において表示されるユーザー称号の名称とは異なるものとなる。このように、本実施形態では、遊技者が選択したキャラクタに応じて異なるユーザー称号が選択可能となるので、遊技者は好みのキャラクタを選択し、かつ、ランキング表示させる際の自身の名前を好みのキャラクタに関連付けられたユーザー称号に設定することができるので、遊技の興趣性を増すことができる。

【０２８３】
なお、本実施形態では、ユーザー称号は、キャラクタ毎に同系統の称号が用意されている。つまり、キャラクタ毎に、「キャラＡ初級ファン」、「キャラＢ初級ファン」、「キャラＣ初級ファン」などの「初級ファン」系統や、「キャラＡ熱烈ファン」、「キャラＢ熱烈ファン」、「キャラＣ熱烈ファン」などの「熱烈ファン」系統の称号が用意されている。そして、例えばキャラクタＡを選択してユーザー称号として初級ファン系統の「キャラＡ初級ファン」を選択した後に、キャラクタ選択画面においてキャラクタＡをキャラクタＢに変更すると、ユーザー称号としては、現在のユーザー称号の同系統のキャラクタＢに対応する称号（すなわち、「キャラＢ初級ファン」）に自動的に変更される。
【０２８４】
また、実機カスタマイズ画面において「演出カスタマイズ」メニューを選択すると、演出に関するカスタマイズ（特定演出の発生頻度を変える等）を実行することができる。また、実機カスタマイズ画面において「カスタマイズ初期化」を選択するとカスタマイズ設定をクリアすることができる。したがって、カスタマイズ初期化確認画面が表示されないときにも、カスタマイズ設定をクリアすることができる。
【０２８５】
ＴＯＰメニュー画面のメニュー選択画面において「各種ランキング表示」メニューを選択すると、図３９、図４０に示すように各種ランキング画面が表示される（図３１の矢印Ｃ参照）。図３９、図４０に示す各種ランキング画面には、遊技者の大当りに関する履歴（例えば、大当りの回数や、賞球総数等）や操作ゲームに関する履歴（獲得ゲームポイント）の複数種類のランキングが表示される。例えば、大当り継続数のランキングでは、ランク（順位）、遊技者を示す名前としてのユーザー称号、スコア（継続数）、達成した日付が、スコア順に表示される（図３９参照）。同様に、操作ゲームのポイントランキングでは、ランク（順位）、遊技者を示す名前としてのユーザー称号、スコア（ポイント数）、達成した日付が、スコア順に表示される（図４０参照）。なお、操作ゲームのポイントランキングは、図５３～図５６を参照して後述する４回の操作ゲームの総合ポイントのランキングである。また、これらのランキングデータは、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されているので、最大１週間分のランキングデータが記憶可能である。なお、これらの各種ランキング画面は、演出キー３８の左右キーを用いて、ランキングの種類を切替可能となる。
【０２８６】
以上のことから、本実施形態によれば、大当り履歴のランキングデータや操作ゲームのランキングデータは、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されることにより直近１週間分のデータを保持可能であるため、各種ランキング画面では過去１週間分のランキングを表示することが可能となる。また、各種ランキング画面では、スコアと同時に遊技者によって選択されたユーザー称号が表示される。また、このユーザー称号は、選択するキャラクタによって変わるため、例えば、遊技者は、ランキングの上位に記載されているユーザー称号がどのキャラクタに関するものであるかを確認して（例えば、図３８に示すようにランク１位のユーザー称号が「キャラＢ熱烈ファン」であるとキャラクタＢに関するものであると確認して）、ランキング上位入賞者のユーザー称号にあやかってキャラクタやユーザー称号を選択することもできる。したがって、遊技媒体を獲得する楽しみ以外の楽しみを提供することができ、遊技者をより惹きつけることができる。
【０２８７】
なお、上記した各種選択画面において、ＴＯＰメニュー画面へ「戻る」操作が行われることでＴＯＰメニュー画面が表示される（図３１の矢印Ｄ参照）。
【０２８８】
客待ち状態になってから９０秒が経過するか、ＴＯＰメニュー画面において無操作から９０秒が経過するとデモ演出画面が表示される（図３１の矢印Ｅ参照）。また、各種選択画面において無操作から９０秒が経過しても同様にデモ演出画面が表示される（図３１の矢印Ｆ参照）。ここで、図４１を参照して、デモ演出画面において実行されるデモ演出に

ついて説明する。デモ演出が開始されると、まず、オープニング画面として遊技機のロゴ等が表示され（図４１の（１）参照）、各種ランキング画面（図４１の（２）参照）が表示され、遊技台称号表示画面（図４１の（３）参照）が表示され、キャラクタ紹介画面（図４１の（４）参照）が表示され、タイトル表示画面（図４１の（５）参照）として遊技機のタイトル等が表示された後、最後に、ＴＯＰメニュー画面と同様の画面であるＴＯＰメニュー接続画面（図４１の（６）参照）が表示されることで、次に切替表示されるＴＯＰメニュー画面へスムーズに画面遷移する。

【０２８９】

上記したように、本実施形態におけるデモ演出では、デモ演出中に各種ランキング画面が表示される（図４１の（２）参照）。つまり、ＴＯＰメニュー選択画面において「各種ランキング表示」メニューを選択することで表示される各種ランキング画面が、デモ演出においても自動的に表示されることで、記録されているランキングが報知される。また、デモ演出中に表示される遊技台称号表示画面では、ＲＡＭ５０３に記憶されている遊技台称号を示す遊技台称号画像ＰＮＩが表示される（図４１の（３）参照）。つまり、ＴＯＰメニュー画面において表示される遊技台称号を示す遊技台称号画像ＰＮＩが、デモ演出においても自動的に表示されることで、この遊技台の調子が報知される。また、デモ演出中に表示されるキャラクタ紹介画面では、キャラクタを示すキャラクタ画像ＣＩと、当該キャラクタに対応する履歴グラフを示す履歴グラフ画像ＨＧＩが表示され、適当なタイミングでキャラクタが切り替わることで、複数のキャラクタが紹介される。つまり、キャラクタ選択画面において表示されるキャラクタ画像ＣＩや履歴グラフ画像ＨＧＩが、デモ演出においても自動的に表示されることで、この遊技台におけるキャラクタの履歴情報が紹介される。

【０２９０】

なお、デモ演出画面において、既定のデモ演出時間（６０秒）が経過するか、ＴＯＰメニュー切替操作が実行されると、ＴＯＰメニュー画面が表示される（図３１の矢印Ｇ参照）。

【０２９１】

［履歴グラフ］

次に、上述した履歴グラフの詳細について、図４２を参照して説明する。図４２は、履歴グラフに用いられる複数種類の指標について説明するための図である。本実施形態では、複数種類の遊技履歴が１つにグラフ化されることにより履歴グラフを示す履歴グラフ画像ＨＧＩが表示されるが、複数種類の遊技履歴を示す指標として、平均初当り回数Ｄａ、継続期待率Ｄｂ、時短突入率Ｄｃ、激熱カットイン期待度Ｄｄ、特別リーチの期待度Ｄｅ、キャラクタ選択順位Ｄｆの指標が用いられる。以下に、これらの指標の算出について説明する。

【０２９２】

まず、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている遊技履歴を示す情報について説明する。前述したように、図２４のステップＳ１２１２およびステップＳ１２１３の処理によって、不揮発性ＲＡＭ５０４には、大当り時（より正確にはオープニングコマンドを受信したとき）に選択されている（より正確にはＲＡＭ４０３に記憶されている）キャラクタに対応付けて、「初当り回転数」、「初当りの種類」、「時短中当りの種類」が記憶されている。また、詳細な説明は省略するが、画像音響制御部５００は、大当りかハズレかを報知する報知演出の１つとして、特定の激熱カットイン演出を実行した場合には、当該激熱カットイン演出の結果として大当りを報知した回数とハズレを報知した回数、つまり、「激熱カットイン当り」または「激熱カットインハズレ」の回数を、当該報知後に、そのとき選択されているキャラクタに対応付けて不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶する。同様に、画像音響制御部５００は、大当りかハズレかを報知する報知演出の１つとして、特別リーチ演出を実行した場合には、当該特別リーチ演出の結果として大当りを報知した回数とハズレを報知した回数、つまり、「特別リーチ当り」または「特別リーチハズレ」の回数を、当該報知後に、そのとき選択されているキャラクタに対応付けて不揮発性ＲＡＭ５０４に記

憶する。また、画像音響制御部５００は、キャラクタが選択される毎に、当該キャラクタの選択回数を不揮発性ＲＡＭ５０４に更新する。以上のことから、不揮発性ＲＡＭ５０４には、キャラクタ毎の遊技履歴として、「初当り回転数」、「初当りの種類」、「時短中当りの種類」、「激熱カットイン当りの回数」、「激熱カットインハズレの回数」、「特別リーチ当りの回数」、「特別リーチハズレの回数」、「キャラクタの選択回数」が記憶されている。

【０２９３】

図４２の（１）に示すように、キャラクタ毎の平均初当り回数Ｄａは、キャラクタ毎に、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された「初当り回転数」を加算した総数を、初当り回数（つまり、「初当り回転数」を加算した回数）で割ることによって算出される。したがって、Ｄａの数値範囲は１以上となるが、本実施形態では９９９を上限値とする。そして、キャラクタ毎にこの平均初当り回数Ｄａが不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される。

【０２９４】

図４２の（１）に示すように、キャラクタ毎の継続期待率Ｄｂは、キャラクタ毎に、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された「時短中当りの種類」が大当りＡと大当りＣである個数（回数）を、全ての「時短中当りの種類」の個数（つまり、時短中当りの回数）で割ることによって算出される。したがって、Ｄｂの数値範囲は、０％～１００％となる。そして、キャラクタ毎にこの継続期待率Ｄｂが不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される。

【０２９５】

図４２の（１）に示すように、キャラクタ毎の時短突入率Ｄｃは、キャラクタ毎に、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された「初当りの種類」が大当りＡと大当りＣである個数（回数）を、全ての「初当りの種類」の個数（つまり、初当り回数）で割ることによって算出される。したがって、Ｄｃの数値範囲は、０％～１００％となる。そして、キャラクタ毎にこの時短突入率Ｄｃが不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される。

【０２９６】

図４２の（１）に示すように、キャラクタ毎の激熱カットイン期待度Ｄｄは、キャラクタ毎に、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された「激熱カットイン当りの回数」を、「激熱カットイン当りの回数」と「激熱カットインハズレの回数」の和で割ることによって算出される。したがって、Ｄｄの数値範囲は、０％～１００％となる。そして、キャラクタ毎にこの激熱カットイン期待度Ｄｄが不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される。

【０２９７】

図４２の（１）に示すように、キャラクタ毎の特別リーチの期待度Ｄｅは、キャラクタ毎に、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された「特別リーチ当りの回数」を、「特別リーチ当りの回数」と「特別リーチハズレの回数」の和で割ることによって算出される。したがって、Ｄｅの数値範囲は、０％～１００％となる。そして、キャラクタ毎にこの特別リーチ期待度Ｄｅが不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される。

【０２９８】

図４２の（１）に示すように、キャラクタ選択順位Ｄｆは、キャラクタ毎に不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された「キャラクタの選択回数」を、全てのキャラクタの選択回数の中で順位付けすることにより算出される。したがって、例えば１０個のキャラクタがある場合には、Ｄｆの数値範囲は、１位～１０位となる。そして、キャラクタ毎にこのキャラクタ選択順位Ｄｆが不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶される。

【０２９９】

なお、上記した数値指標Ｄａ～Ｄｆが、不揮発性ＲＡＭ５０４に更新されるタイミングは、例えば、不揮発性ＲＡＭ５０４の記憶内容（「初当り回数」等）が更新される毎に都度更新されるものとしてもよいが、少なくとも、不揮発性ＲＡＭ５０４の記憶内容が更新されてから初めて履歴グラフを示す履歴グラフ画像ＨＧＩが表示されるタイミングまでに更新されるものとすればよい。

【０３００】

不揮発性ＲＡＭ５０４に更新されたキャラクタ毎の６つの数値指標Ｄａ～Ｄｆは、グラ

フ化するために１～１０の１０段階のレベルに区分けされる。具体的には、図４２の（２）に示すように、それぞれの数値指標は、その数値範囲によって予めレベル分けされ、指標Ｄａは、その値が小さい（つまり、初当りし易い）ほどレベルが高く、指標Ｄｂ～Ｄｅは、その値が大きい（つまり、期待度等が高い）ほどレベルが高く、指標Ｄｆは、その順位が高いほどレベルが高く設定されている。なお、レベル分けする数値範囲は適宜設定すればよいが、本実施形態では、中央のレベルであるレベル５に分類される数値範囲を他のレベルに分類される数値範囲よりも若干広くすることで、レベル５（平均レベル）に分類され易くしている。また、不揮発性ＲＡＭ５０４の記憶内容が全て消去されているときや、上記した数値指標を算出するための情報が不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されていない場合には、初期表示としてレベル０に分類される。

【０３０１】

このように、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されたキャラクタ毎の６つの数値指標Ｄａ～Ｄｆがレベル１～１０に分類されることにより、６つの数値指標Ｄａ～Ｄｆを１つのグラフにグラフ化した履歴グラフが作成される。具体的には、正六角形の中心を起点（レベル０）とし、６つの数値指標Ｄａ～Ｄｆのそれぞれに対応した６角形の頂点を終点（レベル１０）とした６本の個別の軸において、それぞれの数値指標のレベルをプロットし、プロットされた各点を結ぶことにより、履歴グラフとしてレーダーチャートが作成される（図３６参照）。このようにして、キャラクタ毎に不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された複数種類の履歴情報に基づいて、レーダーチャートで示されるグラフ履歴画像ＨＧＩが表示される。なお、不揮発性ＲＡＭ５０４には、最大１週間分の履歴情報が記憶されるため、直近１週間の履歴情報に基づいたレーダーチャート（グラフ履歴画像ＨＧＩ）が表示されることになる。また、上記では、６つの数値指標Ｄａ～Ｄｆが不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されるものとしたが、数値指標に代え、図４２の（２）に示すようにレベル化されたレベル指標が不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されるものとしてもよい。また、履歴グラフの種類としては、レーダーチャートに限られるものではなく、棒グラフなど他のグラフ表示であってもよく、表示させる指標としても遊技履歴に関する指標であれば、上記した６つ指標Ｄａ～Ｄｆに限られるものではない。

【０３０２】

以上のことから、本実施形態によれば、複数種類の遊技履歴が１つの履歴グラフとなって表示されるので、遊技者は、履歴グラフの形状（レーダーチャートのどの部分が突出しているかなど）を一見するだけで、遊技履歴の全体的な特徴を把握することができる。また、この履歴グラフは、キャラクタ毎に対応付けられているため、キャラクタを選択する際の参考にすることができる。例えば、初当りまで時間のかかる傾向のある遊技者は、平均初当り回数Ｄａの指標のレベルが高い（初当りし易い）履歴グラフを有するキャラクタを選択するなどして、初当りし易いことを望むことができる。したがって、遊技媒体を獲得する楽しみ以外の楽しみを提供することができ、遊技者をより惹きつけることができる。

【０３０３】

［遊技台称号］

次に、上述した遊技台称号の詳細について、図４３を参照して説明する。図４３は、遊技台称号を決定するためのテーブルの一例である。遊技台称号は、遊技台（遊技機１）の調子を一言で表す称号であるため、遊技台において選択されたキャラクタに依存するものではない。このため、遊技台称号の算出には、どのキャラクタが選択されていたかには関係なく、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている全ての遊技履歴（初当り回転数等）が用いられる。具体的には、まず、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された全ての「初当り回転数」、「初当りの種類」、「時短中当りの種類」、「激熱カットイン当りの回数」、「激熱カットインハズレの回数」、「特別リーチ当りの回数」、「特別リーチハズレの回数」に基づいて、遊技台の平均初当り回数Ｄａ、継続期待率Ｄｂ、時短突入率Ｄｃ、激熱カットイン期待度Ｄｄ、特別リーチ期待度Ｄｅの数値指標が算出される。なお、この算出方法は、図４２の（１）を参照して説明したように、キャラクタ毎の指標として算出する場合と

同様であるので説明は割愛する。また、これらの遊技台の６つの数値指標は、１～１０の１０段階（または０）のレベルに区分けされるが、このレベル分けも図４２の（２）を参照して説明したように、キャラクタ毎の指標をレベル分けする場合と同様であるので説明は割愛する。

【０３０４】

遊技台称号は、上記のようにレベル分けされた遊技台の５つの指標Ｄａ～Ｄｅのレベルに基づいて決定される。具体的には、図４３に示すように、５つの指標Ｄａ～Ｄｅのレベルと、遊技台称号とを関連付けたテーブルに基づいて遊技台称号が決定される。例えば、遊技台の平均初当り回数Ｄａのレベルが「９」で、継続期待率Ｄｂのレベルが「２」で、時短突入率Ｄｃのレベルが「１」、激熱カットイン期待度Ｄｄのレベルが「５」で、特別リーチの期待度Ｄｅのレベルが「３」である場合について考える。この場合、５つの指標の平均値は４であり、「５未満」であるから、遊技台称号「無関心」が対応する。一方で、Ｄａのレベルが「８以上；（具体的には９）」であり、Ｄｂのレベルが「３未満；（具体的には２）」であり、Ｄｃのレベルが「３未満；（具体的には１）」であるから、遊技台称号「晴れのち雨」も対応する。このように、遊技台の５つの指標Ｄａ～Ｄｅのレベルに基づいて、複数の遊技台称号が対応する場合には、遊技台称号毎に予め設定された優先順位に基づいて、いずれか１つの遊技台称号が選択される。具体的には、上記した例では、遊技台称号「無関心」の優先順位は３０番目であり、遊技台称号「晴れのち雨」の優先順位は５番目であるため、この例では、遊技台称号「晴れのち雨」が選択される。なお、不揮発性ＲＡＭ５０４には、最大１週間分の履歴情報が記憶されるため、直近１週間の履歴情報に基づいて遊技台称号が選択されることになる。また、上記した遊技台称号が、不揮発性ＲＡＭ５０４に更新されるタイミングは、例えば、不揮発性ＲＡＭ５０４の記憶内容（「初当り回数」等）が更新される毎に都度更新されるものとしてもよいが、少なくとも、不揮発性ＲＡＭ５０４の記憶内容が更新されてから初めて遊技台称号を示す遊技台称号画像ＰＮＩが表示されるタイミングまでに更新されるものとすればよい。

【０３０５】

以上のことから、本実施形態によれば、遊技台の複数種類の遊技履歴に基づいて、遊技台の調子を示す遊技台称号が決定され、当該称号を示す遊技台称号画像ＰＮＩが表示されるので、遊技者は、この遊技台称号画像ＰＮＩを参照するだけで、遊技台の全般的な履歴情報を把握することができる。また、この遊技台称号は、複数の遊技履歴のそれぞれに対して予め設定された条件（図４３の遊技台称号を決定するためのテーブル参照）を満たすことにより選択され、かつ、複数が選択された場合には、優先度に応じて１つが選択されるように設定されているので、複数の遊技履歴の組合せに対して１つの遊技台称号を適切に選択することができる。さらに、この遊技台称号は、客待ち状態におけるＴＯＰメニュー画面や、デモ演出画面において表示されるため、遊技者は、この遊技台称号を参考にして遊技する遊技台（遊技機）を決定することができる。したがって、遊技媒体を獲得する楽しみ以外の楽しみを提供することができ、遊技者をより惹きつけることができる。

【０３０６】

なお、上記した遊技台称号は、どのような名前あるいは画像であってもよいが、５つの指標（の少なくともいずれか）を適切に反映させるものであることが好ましい。例えば、本実施形態では、平均初当り回転数Ｄａのレベルが低く（つまり初当りし難く）、継続期待率Ｄｂのレベルが高い（つまり、大当りが継続し易い）場合には、遊技台称号として「雨のち晴れ」が選択されるようにすることで、初当りまでは辛い（雨）が、一度当ると継続し易い（のちに晴れ）ことを一言で表すようにしている。

【０３０７】

［報知演出設定処理］

次に、図４４を参照して、演出制御部４００による報知演出設定処理について説明する。図４４は、図２２のステップＳ１１５の報知演出設定処理の一例を示す詳細フローチャートである。

【０３０８】

まず、ステップＳ７０１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、演出状態設定処理を行う。ここで、この演出状態設定処理について、図４５を参照して説明する。図４５は、図４４のステップＳ７０１の演出状態設定処理の一例を示す詳細フローチャートである。

【０３０９】

［演出状態設定処理］

図４５のステップＳ７０１１において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、遊技状態通知コマンド（図１２のステップＳ４０９でＣＰＵ４０１が受信した遊技状態通知コマンド）が示す遊技状態が時短状態であるか否かを判定する。なお、本実施形態では、図６に示す大当りＡまたは大当りＣの大当り遊技終了後、次に大当りに当選するまでの変動表示において、遊技状態が時短状態で制御される。ステップＳ７０１１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０１３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０１２に移る。

【０３１０】

ステップＳ７０１２において、ＣＰＵ４０１は、報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、設定情報に含まれる変動パターンの情報が、特別変動パターン（すなわち、図１８に示す特別変動パターン決定テーブルＨＴ３に基づいて決定された変動パターン）を示すものであるか否かを判定する。ステップＳ７０１２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０１５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０１４に移る。

【０３１１】

ステップＳ７０１３において、ＣＰＵ４０１は、時短モードのモード演出を設定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像表示部６に表示される背景画像として時短背景を設定する。なお、背景画像は、報知演出の背景として表示される画像（動画像または静止画像）であり、時短背景が表示されることにより、現在の遊技状態が時短状態であることが示唆される。また、本実施形態では、低確状態において時短状態は併存しないため、時短背景は、確変遊技状態であることを示唆する。その後、演出状態設定処理を終了し、処理は図４４のステップＳ７０２に移る。

【０３１２】

ステップＳ７０１４において、ＣＰＵ４０１は、通常モードのモード演出を設定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像表示部６に表示される背景画像として通常背景を設定する。そして、この通常背景が表示されることにより、現在の遊技状態が通常遊技状態（より正確には、特別期間外の通常遊技状態）であることが示唆される。その後、演出状態設定処理を終了し、処理は図４４のステップＳ７０２に移る。

【０３１３】

ステップＳ７０１５において、ＣＰＵ４０１は、特別モードのモード演出を設定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、画像表示部６に表示される背景画像として特別背景を設定する。そして、この特別背景が表示されることにより、現在の遊技状態が通常遊技状態ではあるが、特別期間中（時短なし大当り終了後の１～２１回転目の変動中）であることが示唆される。その後、処理はステップＳ７０１６に移る。

【０３１４】

ステップＳ７０１６において、ＣＰＵ４０１は、履歴背景の表示をＯＮに設定する。ここで、履歴背景の表示は、通常はＯＦＦに設定され、ステップＳ７０１５の処理によって背景画像として特別背景が設定された場合にＯＮに設定される。また、履歴背景の表示がＯＮに設定されると、当該指示を受けた画像音響制御部５００は、履歴背景として、前述した図２４のステップＳ１２１０の処理でＲＡＭ５０３に記憶された大当り回数Ｗｃと、前述した図２６のステップＳ１２５１の処理でＲＡＭ５０３に記憶された賞球総数Ｔの大当り履歴や、後述する図４９のステップＳ８１５によりＲＡＭ５０３に記憶された操作ゲームのゲーム結果、および、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された累計特別ポイントを、画像表示部６に表示する。その後、演出状態設定処理を終了し、処理は図４４のステップＳ

７０２に移る。
【０３１５】
なお、本実施形態では、背景画像をモード演出の一表示態様として機能させるものとしたが、モード演出はこれに限られるものではなく、例えば装飾図柄の表示態様をモードに応じて異ならせることにより、モード演出を実現するものとしてもよい。
【０３１６】
説明は図４４に戻り、ステップＳ７０２において、演出制御部４００のＣＰＵ４０１は、演出パターンの設定処理を行う。ここで、この演出パターン設定処理について、図４６を参照して説明する。図４６は、図４４のステップＳ７０２の演出パターン設定処理の一例を示す詳細フローチャートである。
【０３１７】
［演出パターン設定処理］
図４６のステップＳ７０２１において、ＣＰＵ４０１は、報知演出開始コマンドに含まれている設定情報に基づいて、設定情報に含まれる変動パターンの情報が、特別変動パターンを示すものであるか否かを判定する。ステップＳ７０２１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０２２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０３３に移る。
【０３１８】
ステップＳ７０２２において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンが、メイン回転数Ｃｍの値が「５」、「１０」、「１５」、「２０」回であることを示す変動パターンであるか否かを判定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンが、図１８に示すＨＴ３の「３０．００秒」～「３０．０７秒」のいずれかであるか否かを判定する。ステップＳ７０２２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０２３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０２６に移る。
【０３１９】
ステップＳ７０２３において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンが大当りの変動パターンであるか否かを判定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンが、図１８に示すＨＴ３の「３０．００秒」、「３０．０２秒」、「３０．０４秒」、「３０．０６秒」のいずれかであるか否かを判定する。ステップＳ７０２３での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０２５に移り、この判定がＮＯの場合（つまり、特別変動パターンが、図１８に示すＨＴ３の「３０．０１秒」、「３０．０３秒」、「３０．０５秒」、「３０．０７秒」のいずれかである場合）、処理はステップＳ７０２４に移る。
【０３２０】
ステップＳ７０２４において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンに応じて、演出パターンＰ１Ｂ、Ｐ２Ｂ、Ｐ３Ｂ、Ｐ４Ｂのいずれかを設定する。ここで、図４７に示すように、各演出パターンは、特別変動パターンに対応付けられており、演出パターンＰ１Ｂは、特別変動パターン「３０．０１」秒に対応付けられ、第１ゲームを実行した後にハズレを報知する演出内容であり、演出パターンＰ２Ｂは、特別変動パターン「３０．０３」秒に対応付けられ、第２ゲームを実行した後にハズレを報知する演出内容であり、演出パターンＰ３Ｂは、特別変動パターン「３０．０５」秒に対応付けられ、第３ゲームを実行した後にハズレを報知する演出内容であり、演出パターンＰ４Ｂは、特別変動パターン「３０．０７」秒に対応付けられ、第４ゲームを実行した後にハズレを報知する演出内容である。なお、第１ゲーム～第４ゲームの詳細については、図５３～図５６を参照して後述する。その後、演出パターン設定処理は終了して、処理は図４４のステップＳ７０３に移る。
【０３２１】
ステップＳ７０２５において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンに応じて、演出パターンＰ１Ａ、Ｐ２Ａ、Ｐ３Ａ、Ｐ４Ａのいずれかを設定する。ここで、図４７に示すように、各演出パターンは、特別変動パターンに対応付けられており、演出パターンＰ１Ａは、特別変動パターン「３０．００」秒に対応付けられ、第１ゲームを実行した後に大当り

を報知する演出内容であり、演出パターンＰ２Ａは、特別変動パターン「３０．０２」秒に対応付けられ、第２ゲームを実行した後に大当りを報知する演出内容であり、演出パターンＰ３Ａは、特別変動パターン「３０．０４」秒に対応付けられ、第３ゲームを実行した後に大当りを報知する演出内容であり、演出パターンＰ４Ａは、特別変動パターン「３０．０６」秒に対応付けられ、第４ゲームを実行した後に大当りを報知する演出内容である。その後、演出パターン設定処理は終了して、処理は図４４のステップＳ７０３に移る。

【０３２２】

ステップＳ７０２６において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンが、メイン回転数Ｃｍの値が「２１」回であることを示す変動パターンであるか否かを判定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンが、図１８に示すＨＴ３の「３０．０８秒」、「３０．０９秒」のいずれかであるか否かを判定する。ステップＳ７０２６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０２７に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０２９に移る。

【０３２３】

ステップＳ７０２７において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンが大当りの変動パターンであるか否かを判定する。具体的には、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンが、図１８に示すＨＴ３の「３０．０８秒」であるか否かを判定する。ステップＳ７０２７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０２８に移り、この判定がＮＯの場合（つまり、特別変動パターンが、図１８に示すＨＴ３の「３０．０９秒」である場合）、処理はステップＳ７０２９に移る。

【０３２４】

ステップＳ７０２８において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンに応じて、演出パターンＰ５Ａを設定する。具体的には、図４７に示すように、演出パターンＰ５Ａは、特別変動パターン「３０．０８」秒に対応付けられ、特別演出を実行した後に、特別演出の成否結果が成功である成功演出を実行し、大当りを報知する演出内容である。なお、特別演出や成功演出（または失敗演出）の詳細については、図５９を参照して後述する。その後、演出パターン設定処理は終了して、処理は図４４のステップＳ７０３に移る。

【０３２５】

ステップＳ７０２９において、ＣＰＵ４０１は、メイン制御部１００から通知されＲＡＭ４０３に記憶された事前判定情報に基づいて、現在保留されている特別図柄抽選の中に、大当りと事前判定されたものが存在するか否かを判定する。ステップＳ７０２９での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ７０３０に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ７０３１に移る。

【０３２６】

ステップＳ７０３０において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンに応じて、演出パターンＰ５Ｃを設定する。具体的には、図４７に示すように、演出パターンＰ５Ｃは、特別変動パターン「３０．０９」秒に対応付けられ、特別演出を実行した後に、特別演出の成否結果が成功である成功演出を実行し、ハズレを報知する演出内容である。その後、演出パターン設定処理は終了して、処理は図４４のステップＳ７０３に移る。

【０３２７】

ステップＳ７０３１において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンに応じて、演出パターンＰ５Ｂを設定する。具体的には、図４７に示すように、演出パターンＰ５Ｂは、特別変動パターン「３０．０９」秒に対応付けられ、特別演出を実行した後に、特別演出の成否結果が失敗である失敗演出を実行し、ハズレを報知する演出内容である。その後、演出パターン設定処理は終了して、処理は図４４のステップＳ７０３に移る。

【０３２８】

なお、図４７に示すように、特別演出が実行された後に特別演出の成否結果が成功である成功演出（つまり、累計特別ポイントが獲得される演出）が実行されるのは、演出パターンＰ５ＡまたはＰ５Ｃに基づく演出が実行されるときであり、図４６のフローチャート

からわかるように、これらの演出パターンが設定されるのは、特別期間中の最終変動（時短なし大当り後２１回転目）において、大当りとなるか、最終変動の開始時において保留されている特別図柄抽選の中に大当りが含まれているときだけである。すなわち、特別演出の成否結果が成功である成功演出が実行されるのは、極めてまれ（レア）であり、特別演出の成否結果は失敗であることが殆どである（つまり、殆どの場合において演出パターンＰ５Ｂが設定される）。このため、本実施形態では、特別演出の成否結果が失敗である場合には、失敗演出において累計特別ポイントを加算し、特別演出の成否結果が成功である場合には、成功演出において、これまでに加算された累計特別ポイントを付与するという特徴的な演出を実行することにしている。なお、この特別演出やその成否結果を示す成功演出および失敗演出の詳細については、図４９や図５９を参照して後述する。

【０３２９】

ステップＳ７０３２において、ＣＰＵ４０１は、特別変動パターンに基づいて、今回の報知演出において実行する演出パターンを決定する。具体的には、図１８のＨＴ３の「回転数が特定回数以外」の部分に示したように、ＣＰＵ４０１は、設定情報が示す変動パターン（特別図柄変動時間）が「９０．１１秒」の場合には特別モードにおいて第１ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（特別モード第１ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．１２秒」の場合には特別モードにおいて第２ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（特別モード第２ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０７秒」の場合には特別モードにおいて第１ＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（特別モード第１ＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０８秒」の場合には特別モードにおいて第２ＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（特別モード第２ＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「１５．０３秒」の場合には特別モードにおいてリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（特別モードリーチ当り）を決定する。またＣＰＵ４０１は、設定情報が示す変動パターンが「９０．１３秒」の場合には特別モードにおいて第１ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（特別モード第１ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．１４秒」の場合には特別モードにおいて第２ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（特別モード第２ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０９秒」の場合には特別モードにおいて第１ＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（特別モード第１ＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．１０秒」の場合には特別モードにおいて第２ＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（特別モード第２ＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「１３．５１秒」以下の場合には特別モードにおいてリーチも実行せずハズレ報知する演出パターン（特別モード即ハズレ）を決定する。その後、演出パターン設定処理は終了して、処理は図４４のステップＳ７０３に移る。

【０３３０】

ステップＳ７０３３において、ＣＰＵ４０１は、変動パターンに基づいて、今回の報知演出において実行する演出パターンを決定する。具体的には、図１４～図１７に示したように、ＣＰＵ４０１は、設定情報が示す変動パターン（特別図柄変動時間）が「９０．０５秒」の場合には第１ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第１ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０４秒」の場合には第２ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第２ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０３秒」の場合には第３ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第３ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０２秒」の場合には第４ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第４ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０１秒」の場合には第５ＳＰＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第５ＳＰＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０３秒」の場合には第１ＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第１ＳＰ当り）を決定し、設定情

報が示す変動パターンが「４０．０２秒」の場合には第２ＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第２ＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０１秒」の場合には第３ＳＰリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（第３ＳＰ当り）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「１５．０１秒」の場合にはリーチまで実行して大当り報知する演出パターン（リーチ当り）を決定する。またＣＰＵ４０１は、設定情報が示す変動パターンが「９０．１０秒」の場合には第１ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第１ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０９秒」の場合には第２ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第２ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０８秒」の場合には第３ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第３ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０７秒」の場合には第４ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第４ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「９０．０６秒」の場合には第５ＳＰＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第５ＳＰＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０６秒」の場合には第１ＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第１ＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０５秒」の場合には第２ＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第２ＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「４０．０４秒」の場合には第３ＳＰリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（第３ＳＰハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「１５．０２秒」の場合にはリーチまで実行してハズレ報知する演出パターン（リーチハズレ）を決定し、設定情報が示す変動パターンが「１３．５０秒」以下の場合にはリーチも実行せずハズレ報知する演出パターン（即ハズレ）を決定する。その後、演出パターン設定処理は終了して、処理は図４４のステップＳ７０３に移る。

【０３３１】

図１４のステップＳ７０３において、ＣＰＵ４０１は、画像音響制御部５００等に指示して、ステップＳ７０１、ステップＳ７０２において決定された演出内容の報知演出を実行させる。なお、この画像音響制御部５００等への指示は、コマンドをＲＡＭ４０３にセットすることで行われる。その後、報知演出設定処理は終了して、処理は図２２のステップＳ１１６に移る。

【０３３２】

［画像音響制御部による演出実行処理］

次に、演出制御部４００からの報知演出の実行指示に基づいて画像音響制御部５００が実行する演出実行処理について、図４８～図５０を参照して説明する。図４８～図５０は、画像音響制御部５００によって行われる演出実行処理の一例を示すフローチャートである。以下に、図４８～図５０を参照して、画像音響制御部５００において行われる演出実行処理について説明する。画像音響制御部５００は、電源投入時や電源断時等の特殊な場合を除く通常の動作時において、図４８～図５０に示す一連の処理を一定時間（例えば４ミリ秒）毎に繰り返し実行する。なお、図４８～図５０のフローチャートに基づいて説明する画像音響制御部５００で行われる処理は、ＲＯＭ５０２に記憶されているプログラムに基づいて実行される。

【０３３３】

まず、ステップＳ８０１において、画像音響制御部５００のＣＰＵ５０１は、演出制御部４００から報知演出を指示するコマンドを受信したか否かを判定する。ステップＳ８０１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８０６に移る。

【０３３４】

ステップＳ８０２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０１で受信した報知演出を指示するコマンドが、第４ゲームの演出を指示するものであるか否かを判定する。つまり、ＣＰＵ５０１は、図４７に示す演出パターンＰ４ＡまたはＰ４Ｂに基づく報知演出を指示するコマンドであるか否かを判定する。ステップＳ８０２での判定がＹＥＳの場合、処

理はステップＳ８０３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８０４に移る。
【０３３５】
ステップＳ８０３において、ＣＰＵ５０１は、ゲーム結果に基づいて、第４ゲームの種類を特定する。ところで、前述したように、本実施形態では、時短なし大当りの大当り遊技終了後の１回転目～２１回転目までが特別期間（特別フラグがＯＮである期間）として設定され（図１３参照）、当該特別期間において変動パターンを決定する際には、図１８に示すＨＴ３が参照されることにより特別変動パターンが決定され、特別モードのモード演出が実行される（図４５参照）。そして、この特別モード中（つまり、特別期間中）の大当り遊技終了後の５回転目、１０回転目、１５回転目、２０回転目には、それぞれ、第１ゲーム、第２ゲーム、第３ゲーム、第４ゲームを実行する演出パターンが設定される（図４６、図４７参照）。ここで、第１ゲーム～第４ゲームは、遊技者の操作に応じてポイントが獲得される操作ゲームであるが、第４ゲームは、第１ゲーム～第３ゲームにおいて獲得されたポイントに応じて、その種類が選択される。つまり、ＣＰＵ５０１は、演出制御部４００から、演出パターンＰ４ＡまたはＰ４Ｂに基づいて第４ゲームの演出を指示されると、ＲＡＭ５０３に記憶された第１ゲーム～第３ゲームの結果（後述するステップＳ８１５参照）に基づいて、第４ゲームの種類（具体的には後述する難易度）を特定する。なお、第４ゲームの種類やその特定方法の詳細については、図５７を参照して後述する。また、上記した特別モード中には第１ゲーム～第４ゲームが行われない場合にも、遊技者の遊技ポイントが通常時（特別モードではないとき）よりも多く獲得され易く設定されている。また、上記したように、本実施形態では、演出制御部４００が、特別変動パターンに基づいて第４ゲームを実行する演出パターン（Ｐ４ＡまたはＰ４Ｂ）を決定し、画像音響制御部５００が、これまでのゲーム結果に基づいて、第４ゲームの種類を決定するものとしたが、演出制御部４００が、これまでのゲーム結果をＲＡＭ４０３に記憶し、このゲーム結果に基づいて異なる演出パターン（第４ゲームの種類が異なる演出パターン）を決定し、当該演出パターンに基づく演出を画像音響制御部５００に指示するものとしてもよい。その後、処理はステップＳ８０４に移る。
【０３３６】
ステップＳ８０４において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０１で受信したコマンドにしたがって設定された演出内容に基づいて、実行すべき演出の実行タイミングや実行時間等のスケジュールを設定する。例えば、演出内容が第１ゲーム～第４ゲームの操作ゲーム演出である場合には、ゲーム演出が実行されてから、ゲーム判定が行われ、当該ゲーム終了後にゲーム結果が表示され、最後に当落演出が実行されるスケジュールが設定される。また、演出内容が特別演出であり、その成否結果が成功である場合には、最初に総合ゲーム結果が表示されてから、特別演出が実行されてからその成否結果として成功演出が実行された後、当落報知演出が実行されるスケジュールが設定され、演出内容が特別演出であり、その成否結果が失敗である場合には、最初に総合ゲーム結果が表示された後に、特別演出が実行されてからその成否結果として失敗演出が実行された後、大当り履歴が表示されてから当落報知演出が実行されるスケジュールが設定される。なお、これらの演出の詳細は、後述の説明によって明らかとなる。その後、処理はステップＳ８０５に移る。
【０３３７】
ステップＳ８０５において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６において、演出制御部４００から指示されたモード演出に応じた背景画像を表示する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、通常モードのモード演出が設定されている場合には、通常背景を表示し、時短モードのモード演出が設定されている場合には、時短背景を表示し、特別モードのモード演出が設定されている場合には、特別背景を表示する。また、特別モードのモード演出が設定されている場合には、履歴背景の表示もＯＮに設定さているため（図４５参照）、ＣＰＵ５０１は、特別背景の上層レイヤに、ＲＡＭ５０３に記憶されている大当り回数Ｗｃ、賞球総数Ｔ、操作ゲームのゲーム結果、および、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている累計特別ポイントを、画像表示部６に表示する。その後、処理はステップＳ８０６に移る。
【０３３８】

ステップＳ８０６において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によって演出がスケジュール設定されているか否かを判定する。ステップＳ８０６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０７に移り、この判定がＮＯの場合、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３３９】

ステップＳ８０７において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０１で受信した報知演出を指示するコマンドが、操作ゲーム演出（第１～第４ゲームのいずれかの演出）または特別演出を指示するものであるか否かを判定する。つまり、ＣＰＵ５０１は、図４７に示す特別変動パターンに対応した演出パターンＰ１Ａ～Ｐ５Ｃに基づく報知演出を指示するコマンドであるか否かを判定する。ステップＳ８０７での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０８に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１１に移る。

【０３４０】

ステップＳ８０８において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０１で受信した報知演出を指示するコマンドが、操作ゲーム演出（第１～第４ゲームのいずれかの演出）を指示するものであるか否かを判定する。つまり、ＣＰＵ５０１は、図４７に示す演出パターンＰ１Ａ～Ｐ４Ｂに基づく報知演出を指示するコマンドであるか否かを判定する。ステップＳ８０８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８０９に移り、この判定がＮＯの場合（つまり、特別演出を指示するものである場合）、処理は図４９のステップＳ８３１に移る。

【０３４１】

ステップＳ８０９において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された操作ゲーム演出（第１ゲーム～第４ゲームのいずれか）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８０９での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１０に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１２に移る。

【０３４２】

ステップＳ８１０において、ＣＰＵ５０１は、開始タイミングの操作ゲーム演出を実行する。具体的には、例えば、第１ゲームの演出の場合には、後述する図５３の（１）に示す演出を開始し、第２ゲームの演出の場合には、後述する図５４の（１）に示す演出を開始し、第３ゲームの演出の場合には、後述する図５５の（１）に示す演出を開始し、第４ゲームの演出の場合には、後述する図５６の（１）に示す演出を開始する。なお、これらの操作ゲーム演出の詳細については、図５３～図５６を参照して後述する。その後、処理はステップＳ８１２に移る。

【０３４３】

ステップＳ８１１において、ＣＰＵ５０１は、図１４～図１７に示す変動パターン決定テーブルで決定された変動パターン（特別変動パターンではない変動パターン）に対応する演出パターンに基づいて、所定の演出を実行する。なお、この所定の演出については、本実施形態の主要な特徴ではないので詳細な説明は割愛する。そして、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３４４】

ステップＳ８１２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された操作ゲーム演出（第１ゲーム～第４ゲームのいずれか）のゲーム判定期間であるか否かを判定する。ここで、ゲーム判定期間とは、操作ゲーム演出において操作が有効とみなされる期間であり、当該操作の回数やタイミング等の予め定められたゲーム判定テーブルに基づいて当該操作がいずれのテーブルに合致するかが判定される期間である。ステップＳ８１２での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１３に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１４に移る。

【０３４５】

ステップＳ８１３において、ＣＰＵ５０１は、操作ゲームの各ゲーム（第１ゲーム～第４ゲーム）に応じて予め設定されたゲーム判定テーブルに基づいて、実行された操作がい

ずれのテーブルに合致するものであるか等を判定する。なお、このゲーム判定テーブルは、各ゲームにおいて異なるが、その詳細については、図５３～図５６を参照して後述する。その後、処理はステップＳ８１４に移る。

【０３４６】

ステップＳ８１４において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された操作ゲーム演出（第１ゲーム～第４ゲームのいずれか）の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８１４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１６に移る。

【０３４７】

ステップＳ８１５において、ＣＰＵ５０１は、ゲーム判定テーブルに基づいて得られたゲーム結果（ポイント、ランク）等をＲＡＭ５０３に記憶する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、直近に終了したゲーム（第１ゲーム～第４ゲームのいずれか）のゲーム結果（ポイント、ランク）をＲＡＭ５０３に記憶するとともに、遊技者の遊技ポイントに、終了したゲームのゲーム結果（ポイント）を加算してＲＡＭ５０３に記憶する。なお、このゲーム結果の算出方法については、図５３～図５６を参照して後述する。その後、処理はステップＳ８１６に移る。

【０３４８】

ステップＳ８１６において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された操作ゲーム演出（第１ゲーム～第４ゲームのいずれか）のゲーム結果を表示するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８１６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１７に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８１８に移る。

【０３４９】

ステップＳ８１７において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６にゲーム結果を表示する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に直近に記憶されたゲーム（第１ゲーム～第４ゲームのいずれか）のゲーム結果（ポイント）を表示する。なお、ゲーム結果の表示の詳細については、図５３～図５６を参照して後述する。その後、処理はステップＳ８１８に移る。

【０３５０】

ステップＳ８１８において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された当落演出を表示するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８１８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８１９に移り、この判定がＮＯの場合、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３５１】

ステップＳ８１９において、ＣＰＵ５０１は、当落演出が大当りを報知する演出であるか否かを判定する。ステップＳ８１９での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８２０に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８２２に移る。

【０３５２】

ステップＳ８２０において、ＣＰＵ５０１は、大当りであることを報知する大当り演出（例えば、装飾図柄を当り目「２」「２」「２」で停止させる演出）を実行する。その後、処理はステップＳ８２１に移る。

【０３５３】

ステップＳ８２１において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８１５の処理によりＲＡＭ５０３に記憶されたゲーム結果（第１ゲーム～第４ゲームのゲーム結果のうち記憶されているゲーム結果の全て）をクリアする。なお、遊技ポイントは、このタイミングでクリアされることはなく、例えば、客待ち状態において遊技者が所定の操作を行うことによってクリアされる。そして、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３５４】

ステップＳ８２２において、ＣＰＵ５０１は、ハズレであることを報知するハズレ演出（例えば、装飾図柄をハズレ目「２」「９」「５」で停止させる演出）を実行する。その後、処理はステップＳ８２１に移る。そして、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３５５】

図４９のステップＳ８３１において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０１で受信した報知演出を指示するコマンドが、特別演出の成否結果として成功演出の実行を指示するものであるか否かを判定する。つまり、ＣＰＵ５０１は、図４７に示す演出パターンＰ５ＡまたはＰ５Ｃに基づく報知演出を指示するコマンドであるか否かを判定する。なお、特別演出の詳細は図５９を参照して後述するが、特別期間中の最終変動（２１回転目）においてのみ実行される演出であり、特別演出の後には、当該特別演出の成否結果として成功演出（累計特別ポイントを獲得できる演出）または失敗演出（累計特別ポイントを獲得できない演出）が実行される。ステップＳ８３１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８３２に移り、この判定がＮＯの場合（つまり、特別演出の成否結果として失敗演出の実行を指示するものである場合；演出パターンＰ５Ｂに基づく報知演出を指示するコマンドである場合）、処理は図４９のステップＳ８３３に移る。

【０３５６】

ステップＳ８３２において、ＣＰＵ５０１は、共通演出処理を実行する。ここで、共通演出処理とは、特別演出の成否結果にかかわらず、特別演出が実行されると共通に実行される演出であり、この詳細について図５０を参照して説明する。図５０は、図４９のステップＳ８３２における共通演出処理の一例を示す詳細フローチャートである。

【０３５７】

図５０のステップＳ８３２１において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された総合ゲーム結果の表示タイミングであるか否かを判定する。ここで、総合ゲーム結果とは、第１ゲーム～第４ゲームの操作ゲームにより獲得されたゲームポイントの総合ポイントを示す。ステップＳ８３２１での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８３２２に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８３２６に移る。

【０３５８】

ステップＳ８３２２において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８１５の処理によってＲＡＭ５０３に記憶された第１ゲーム～第４ゲームの全てのゲーム結果（ポイント）を集計して、総合結果（総合ポイント）を算出する。その後、処理はステップＳ８３２３に移る。

【０３５９】

ステップＳ８３２３において、ＣＰＵ５０１は、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている操作ゲームのランキングデータを更新する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８３２２の処理によって算出された４回の操作ゲーム（第１ゲーム～第４ゲーム）の総合ポイントを、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている操作ゲームのランキングデータと比較してランク付けし、規定ランク内（例えば２０位以内）である場合には、当該総合ポイントを、ＲＡＭ５０３に記憶されているユーザー称号の情報に紐付けて不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶することで、ランキングデータを更新する。一方、総合ポイントが規定ランク外である場合には、ランキングデータを更新しない。なお、本実施形態では、このステップＳ８３２３の処理によって操作ゲームのランキングデータの更新が可能となり、このステップＳ８３２３の処理は、時短なし大当りが終了してからの特別期間の最終変動である２１回転目における特別演出が実行される前に実行される。このため、時短なし大当りが終了してからの特別期間中の１～２０回転目において大当りした場合には、途中までのゲーム結果が高得点であってもランキング更新されることがない。その後、処理はステップＳ８３２４に移る。

【０３６０】

ステップＳ８３２４において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６に総合ゲーム結果を表示する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶された第１ゲーム～第４ゲーム

のゲーム結果（ポイント）と、ステップＳ８３２２の処理によって算出された総合結果（総合ポイント）とを表示する。なお、総合ゲーム結果の表示の詳細については、図６０を参照して後述する。その後、処理はステップＳ８３２５に移る。

【０３６１】

ステップＳ８３２５において、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶された第１ゲーム～第４ゲームのゲーム結果（ポイント）をクリア（０にリセット）する。その後、処理はステップＳ８３２６に移る。

【０３６２】

ステップＳ８３２６において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された特別演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８３２６での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８３２７に移り、この判定がＮＯの場合、処理は図４９のステップＳ８３４に移る。

【０３６３】

ステップＳ８３２７において、ＣＰＵ５０１は、開始タイミングの特別演出を実行する。具体的には、図５９の（２）に示す特別演出を開始するが、この特別演出の詳細については、図５９を参照して後述する。その後、処理は図４９のステップＳ８３４に移る。

【０３６４】

説明は図４９に戻り、ステップＳ８３３において、ＣＰＵ５０１は、共通演出処理を実行する。ここで、共通演出処理は、ステップＳ８３２の処理と同様であるので、その説明は省略する。その後、処理はステップＳ８４０に移る。

【０３６５】

ステップＳ８３４において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された特別演出の成否結果を示す演出（この場合は成功演出）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８３４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８３５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８３８に移る。

【０３６６】

ステップＳ８３５において、ＣＰＵ５０１は、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている累計特別ポイントを、ＲＡＭ５０３に記憶されている遊技者の遊技ポイントに加算して更新する。その後、処理はステップＳ８３６に移る。

【０３６７】

ステップＳ８３６において、ＣＰＵ５０１は、開始タイミングの成功演出を実行する。具体的には、図５９の（３－２）に示す成功演出を開始するが、この成功演出の詳細については、図５９を参照して後述する。その後、処理はステップＳ８３７に移る。

【０３６８】

ステップＳ８３７において、ＣＰＵ５０１は、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている累計特別ポイントを初期値（本実施形態では１００）にリセットする。その後、処理はステップＳ８３８に移る。

【０３６９】

ステップＳ８３８において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された当落演出を表示するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８３８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８３９に移り、この判定がＮＯの場合、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３７０】

ステップＳ８３９において、ＣＰＵ５０１は、大当りであることを報知する大当り演出（例えば、装飾図柄を当り目「２」「２」「２」で停止させる演出）またはハズレであることを報知するハズレ演出（例えば、装飾図柄をハズレ目「２」「９」「５」で停止させる演出）を実行する。そして、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３７１】

ステップＳ８４０において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された特別演出の成否結果を示す演出（この場合は失敗演出）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８４０での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８４１に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８４４に移る。

【０３７２】

ステップＳ８４１において、ＣＰＵ５０１は、所定のハズレポイント（例えば１０ポイント）を、ＲＡＭ５０３に記憶されている遊技者の遊技ポイントに加算して更新する。なお、ハズレポイントの内容（何ポイントか）は、演出制御部４００から指示される特別演出の成否結果を示す失敗演出の内容に含まれているとしてもよいし、ＣＰＵ５０１が、演出制御部４００から特別演出の成否結果を示す失敗演出の指示を受けたときにランダムに抽選して決定するとしてもよい。その後、処理はステップＳ８４２に移る。

【０３７３】

ステップＳ８４２において、ＣＰＵ５０１は、開始タイミングの失敗演出を実行する。具体的には、図５９の（３－１）に示す失敗演出を開始するが、この失敗演出の詳細については、図５９を参照して後述する。その後、処理はステップＳ８４３に移る。

【０３７４】

ステップＳ８４３において、ＣＰＵ５０１は、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている累計特別ポイントに１００ポイントを加算して更新する。なお、累計特別ポイントが上限値（本実施形態では４８００ポイント）に達している場合は、それ以上更新しない。その後、処理はステップＳ８４４に移る。

【０３７５】

ステップＳ８４４において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された大当り履歴等の表示タイミングであるか否かを判定する。ここで、大当り履歴とは、大当りした回数や、大当り中に獲得した賞球総数を示す。ステップＳ８４４での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８４５に移り、この判定がＮＯの場合、処理はステップＳ８４８に移る。

【０３７６】

ステップＳ８４５において、ＣＰＵ５０１は、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている大当り履歴のランキングデータを更新する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶されている大当り回数Ｗｃ、賞球総数Ｔを、それぞれ、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている大当り回数のランキングデータ、賞球総数のランキングデータと比較してランク付けし、規定ランク内（例えば２０位以内）である場合には、当該大当り履歴（大当り回数、賞球総数）を、ＲＡＭ５０３に記憶されているユーザー称号の情報に紐付けて不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶することで、ランキングデータを更新する。一方、大当り履歴が規定ランク外である場合には、ランキングデータを更新しない。その後、処理はステップＳ８４６に移る。

【０３７７】

ステップＳ８４６において、ＣＰＵ５０１は、画像表示部６に大当り履歴を表示する。具体的には、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶された大当り回数Ｗｃ、および賞球総数Ｔを示す大当り履歴を表示する。なお、大当り履歴の表示の詳細については、図６１を参照して後述する。その後、処理はステップＳ８４７に移る。

【０３７８】

ステップＳ８４７において、ＣＰＵ５０１は、ＲＡＭ５０３に記憶された大当り履歴、つまり、大当り回数Ｗｃおよび獲得賞球数Ｔをクリア（０にリセット）する。これにより、大当り回数の継続更新ならびに獲得賞球数Ｔの累積更新が終了する。反対に言えば、本実施形態では、このステップＳ８４７の処理によって大当り履歴が０にリセットされるため、時短なし大当りが終了した後であっても、このステップＳ８４７の処理が実行されるまでは大当りの履歴はリセットされず、引き継いで更新される。そして、このステップＳ８４７の処理は、時短なし大当りが終了してからの特別期間の最終変動である２１回転目において特別演出（およびその成否結果として失敗演出）が実行されることにより初めて

実行される処理である。このため、時短なし大当りが終了してからの特別期間中の１～２０回転目において大当りした場合や、特別期間中の最終変動である２１回転目において特別演出の成否結果として成功演出（図４７に示す演出パターンＰ５ＡまたはＰ５Ｃ）が実行される場合（つまり、２１回転目が大当りであるか、このときの保留内に大当りがある場合；図４６参照）には、大当り履歴は引き継いで更新されることになる。なお、このように、本実施形態では、２１回転目において保留内に大当りがある場合には、大当り履歴は引き継いで更新されることになるが、他の実施形態においては、２１回転目が大当りであるときのみ大当り履歴は引き継いで更新されることにして、２１回転目において保留内に大当りが有る場合には大当り履歴はクリアされて引き継がれないものとしてもよい。その後、処理はステップＳ８４８に移る。

【０３７９】

ステップＳ８４８において、ＣＰＵ５０１は、ステップＳ８０４の処理によってスケジュール設定された当落演出を表示するタイミングであるか否かを判定する。ステップＳ８４８での判定がＹＥＳの場合、処理はステップＳ８４９に移り、この判定がＮＯの場合、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３８０】

ステップＳ８４９において、ＣＰＵ５０１は、ハズレであることを報知するハズレ演出（例えば、装飾図柄をハズレ目「２」「６」「１」で停止させる演出）を実行する。その後、処理はステップＳ８２１に移る。そして、一連の演出実行処理を終了し、所定サイクルで（４ミリ秒毎に）図４８に示した一連の演出実行処理を繰り返す。

【０３８１】

［特別モード中の演出］

次に、図４８～図５０を参照して説明した画像音響制御部５００による演出実行処理によって実現される、本実施形態で特徴的な特別期間中（特別モード中）の演出について図５１～図６１を参照して説明する。

【０３８２】

まず、時短なし大当りの大当り遊技が終了してから１回転目～２１回転目の変動において実行される特別モードのモード演出について説明する。図５１に示すように、特別モードのモード演出では、画像表示部６において、特別背景が表示される中、遊技者が選択したキャラクタを示すキャラクタ画像ＣＩがバイクに跨って走行する演出が実行される。なお、このキャラクタ画像ＣＩを用いて、後述する特別モード中の操作ゲーム演出が実行される。また、履歴背景として、画像表示部６には、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された累計特別ポイントを示す特別ポイント画像ＳＰＩ、ＲＡＭ５０３に記憶された賞球総数Ｔを示す獲得賞球画像ＨＨ、ＲＡＭ５０３に記憶された大当り回数Ｗｃを示す継続回数画像ＨＣ、およびＲＡＭ５０３に記憶されたこれまでの操作ゲームの結果を示すゲーム結果画像ＨＧが表示される。なお、特別モードにおいて装飾図柄ＤＩは、図５１に示すように画像表示部６の中央において変動表示されるが、操作ゲーム演出や特別演出が実行される特定回数目の変動表示（具体的には、５、１０、１５、２０、２１回目）においては、ゲーム演出または特別演出を優先するために、左上に縮小表示されるものとする。また、この際、ゲーム演出や特別演出は、履歴背景の上層レイヤで実行されることにより履歴背景は見えなくなるものとする。

【０３８３】

次に、特別モード中において実行される演出の概要について図５２を参照して説明する。図５２に示すように、大当りＢ（時短なし大当り）の大当り遊技が終了すると、その後１～２１回転目の変動において特別モードのモード演出が実行され、２２回転目以降の変動において通常モードのモード演出が実行される。そして、５回転目の変動においては、操作ゲームとして第１ゲームの演出が実行され、１０回転目の変動においては、操作ゲームとして第２ゲームの演出が実行され、１５回転目の変動においては、操作ゲームとして第３ゲームの演出が実行され、２０回転目の変動においては、操作ゲームとして第４ゲー

ムの演出が実行され、最終の２１回転目の変動においては、最初に第１ゲーム～第４ゲームの結果が表示されてから特別演出が実行される。なお、操作ゲーム演出（第１ゲームの演出～第４ゲームの演出）や、特別演出が実行される特定回数目の変動は、特別図柄抽選の保留数等に関係なく固定の変動パターン（変動時間）が決定されるため、この変動時間を用いて一定の演出時間の操作ゲーム演出や特別演出が実現される。以下に、これらの演出について具体的に説明する。

【０３８４】

［第１ゲーム演出］

まず、図５３を参照して第１ゲーム演出について説明する。図５３の（１）に示すように、特別図柄の変動表示が開始されると、装飾図柄ＤＩは、画像表示部６の左上に縮小表示されて変動表示され、画像表示部６の中央には、第１ゲームの演出が開始され、第１ゲームの内容を説明する画像が表示される。具体的には、例えば、第１ゲームがボタンを連打することでポイントを獲得するゲームである場合には、「ボタン連打で加速しろ」というゲーム内容を説明する画像が表示される。

【０３８５】

次に、図５３の（２）に示すように、第１ゲームのゲーム操作が開始される。具体的には、遊技者が演出ボタン３７を連打することにより、連打の回数に応じた演出が実行される。例えば、連打回数に応じてバイクに跨ったキャラクタ画像ＣＩの周りの背景が変化することにより、バイクの加速度合が表現され、加速度合が大きいほど獲得されるポイントが多い演出が実行される。また、この際、遊技者による操作（連打）が、第１ゲームのゲーム判定テーブルのいずれのテーブルに合致するものであるかが判定される。ここで、第１ゲームのゲーム判定テーブルとしては、例えば図５３の（６）に示すように、連打可能な期間において連打された回数に応じてポイントが付与されるゲーム判定テーブルが定められている。具体的には、第１ゲームのゲーム判定テーブルでは、連打回数が０～３１回の場合には、回数に応じて０～９９ポイントが付与されてランクＤにランク付けされ、連打回数が３２～４６回の場合には、回数に応じて１００～１９９ポイントが付与されてランクＣにランク付けされ、連打回数が４７～５６回の場合には、回数に応じて２００～２９９ポイントが付与されてランクＢにランク付けされ、連打回数が５７～６４回の場合には、回数に応じて３００～３９９ポイントが付与されてランクＡにランク付けされ、連打回数が６５回以上の場合には、回数に応じて４００～５００ポイントが付与されてランクＳにランク付けされる。なお、同じランクに分類される連打回数の範囲であっても連打回数の値がより大きいほど、ゲーム結果が好ましいものと判定されて付与されるポイントは多くなる。したがって、例えば連打回数が６０回の場合には、３５０ポイントが付与されてランクＡにランク付けされ、この結果がＲＡＭ５０３に記憶される。

【０３８６】

次に、第１ゲームが終了すると図５３の（３）に示すように、第１ゲームのゲーム結果が表示される。具体的には、ゲーム判定テーブルに基づいて判定されたゲーム結果として、獲得されたポイント（例えば３５０ポイント）と、そのゲームのランク（例えばランクＡ）が表示される。

【０３８７】

次に、第１ゲーム演出が実行された変動（つまり、特別モードの５回転目の変動）がハズレである場合（つまり、図４７に示す演出パターンＰ１Ｂである場合）、図５３の（４－１）に示すように、装飾図柄ＤＩがハズレ目で停止表示されることによりハズレであることが確定報知され、図５３の（５－１）に示すように、次の変動において履歴背景として第１ゲームの結果を示すゲーム結果画像ＨＧが表示される。

【０３８８】

一方、第１ゲーム演出が実行された変動（つまり、特別モードの５回転目の変動）が大当りである場合（つまり、図４７に示す演出パターンＰ１Ａである場合）、図５３の（４－２）に示すように、バイクに跨ったキャラクタ画像ＣＩが、大当りのアイコンを獲得する大当り演出が実行され、図５３の（５－２）に示すように、装飾図柄ＤＩが当り目で停

止表示されることにより大当りであることが確定報知され、その後、大当り演出が実行される。なお、この場合には、ＲＡＭ５０３に記憶された第１ゲームの結果はクリアされる。

【０３８９】

［第２ゲーム演出］

次に、図５４を参照して第２ゲーム演出について説明する。図５４の（１）に示すように、特別図柄の変動表示が開始されると、装飾図柄ＤＩは、画像表示部６の左上に縮小表示されて変動表示され、画像表示部６の中央には、第２ゲームの演出が開始され、第２ゲームの内容を説明する画像が表示される。具体的には、例えば、第２ゲームがタイミングよくボタンを１回押すことでポイントを獲得するゲームである場合には、「タイミングよくボタンを押せ」というゲーム内容を説明する画像が表示される。

【０３９０】

次に、図５４の（２）に示すように、第２ゲームのゲーム操作が開始される。具体的には、遊技者が演出ボタン３７をタイミングよく押すことにより、押したタイミングに応じた演出が実行される。例えば、キャラクタ画像ＣＩがバイクに跨ってジャンプ台を走行しており、演出ボタン３７を押したタイミングでジャンプする演出が実行され、ジャンプ台のより先端でジャンプするほど獲得されるポイントが多い（高くジャンプする）演出が実行される。また、この際、遊技者による操作タイミングが、第２ゲームのゲーム判定テーブルのいずれのテーブルに合致するものであるかが判定される。ここで、第２ゲームのゲーム判定テーブルとしては、例えば図５４の（６）に示すように、操作されたタイミングに応じてポイントが付与されるゲーム判定テーブルが定められている。具体的には、第２ゲームのゲーム判定テーブルでは、操作タイミングがゲーム開始から１秒以内の場合には、タイミングが早すぎるとしてポイントが付与されずランクＤにランク付けされ、操作タイミングがゲーム開始から１秒以上１．５秒未満の場合には、秒数に応じて１～９９ポイントが付与されてランクＤにランク付けされ、操作タイミングがゲーム開始から１．５秒以上１．９秒未満の場合には、秒数に応じて１００～１９９ポイントが付与されてランクＣにランク付けされ、操作タイミングがゲーム開始から１．９秒以上１．９５秒未満の場合には、秒数に応じて２００～２９９ポイントが付与されてランクＢにランク付けされ、操作タイミングがゲーム開始から１．９５秒以上１．９９秒未満の場合には、秒数に応じて３００～３９９ポイントが付与されてランクＡにランク付けされ、操作タイミングがゲーム開始から１．９９秒以上２秒未満の場合には、秒数に応じて４００～５００ポイントが付与されてランクＳにランク付けされ、操作タイミングがゲーム開始から２秒を超える場合には、タイミングが遅すぎるとしてポイントが付与されずランクＤにランク付けされる。なお、このゲーム開始からの経過秒数と、バイクに跨ったキャラクタ画像ＣＩのジャンプ台における位置はリンクし、つまり、経過秒数が２秒に達したところでキャラクタ画像ＣＩは、ジャンプ台の先端に位置する。したがって、同じランクに分類される秒数範囲であっても秒数の値がより大きいほど、キャラクタ画像ＣＩの位置はジャンプ台先端に近くなるので、付与されるポイントは多くなる。したがって、例えば操作タイミングがゲーム開始から１．９１秒の場合には、２２０ポイントが付与されてランクＢにランク付けされ、この結果がＲＡＭ５０３に記憶される。なお、上記したように、このゲーム開始からの経過秒数と、バイクに跨ったキャラクタ画像ＣＩのジャンプ台における位置はリンクするので、遊技者は、ジャンプ台の先端ぎりぎりまで操作タイミングを測ることで高得点を狙う一方、経過秒数が２秒を超えると（つまり、タイミングが遅れると）キャラクタ画像ＣＩはジャンプ台から落下し、ポイントが付与されないので、遊技者に高揚感を与える興趣性の高いゲーム演出となっている。

【０３９１】

次に、第２ゲームが終了すると図５４の（３）に示すように、第２ゲームのゲーム結果が表示される。具体的には、ゲーム判定テーブルに基づいて判定されたゲーム結果として、獲得されたポイント（例えば２２０ポイント）と、そのゲームのランク（例えばランクＢ）が表示される。

【０３９２】
次に、第２ゲーム演出が実行された変動（つまり、特別モードの１０回転目の変動）がハズレである場合（つまり、図４７に示す演出パターンＰ２Ｂである場合）、図５４の（４－１）に示すように、装飾図柄ＤＩがハズレ目で停止表示されることによりハズレであることが確定報知され、図５４の（５－１）に示すように、次の変動において履歴背景として第１ゲームの結果に加えて第２ゲームの結果を示すゲーム結果画像ＨＧが表示される。
【０３９３】
一方、第２ゲーム演出が実行された変動（つまり、特別モードの１０回転目の変動）が大当りである場合（つまり、図４７に示す演出パターンＰ２Ａである場合）、図５４の（４－２）に示すように、バイクに跨ったキャラクタ画像ＣＩが、大当りのアイコンを獲得する大当り演出が実行され、図５４の（５－２）に示すように、装飾図柄ＤＩが当り目で停止表示されることにより大当りであることが確定報知され、その後、大当り演出が実行される。なお、この場合には、ＲＡＭ５０３に記憶された第１ゲームの結果、および第２ゲームの結果はクリアされる。
【０３９４】
［第３ゲーム演出］
次に、図５５を参照して第３ゲーム演出について説明する。図５５の（１）に示すように、特別図柄の変動表示が開始されると、装飾図柄ＤＩは、画像表示部６の左上に縮小表示されて変動表示され、画像表示部６の中央には、第３ゲームの演出が開始され、第３ゲームの内容を説明する画像が表示される。具体的には、例えば、第３ゲームがタイミングよくボタンを複数回押すことでポイントを獲得するゲームである場合には、「タイミングよく複数回ボタンを押せ」というゲーム内容を説明する画像が表示される。
【０３９５】
次に、図５５の（２）に示すように、第３ゲームのゲーム操作が開始される。具体的には、遊技者が演出ボタン３７をタイミングよく複数回押すことにより、押したタイミングに応じた演出が実行される。例えば、キャラクタ画像ＣＩがバイクに跨って、複数の障害物の配置された路面を走行しており、演出ボタン３７を押したタイミングで障害物を跳び越える演出が実行され、うまく跳び越えられた障害物の数が多いほど獲得されるポイントが多い演出が実行される。また、この際、遊技者による操作によって障害物を超えられた割合（つまり操作の成功率）が、第３ゲームのゲーム判定テーブルのいずれのテーブルに合致するものであるかが判定される。ここで、第３ゲームのゲーム判定テーブルとしては、例えば図５５の（６）に示すように、操作の成功率に応じてポイントが付与されるゲーム判定テーブルが定められている。具体的には、第３ゲームのゲーム判定テーブルでは、成功率が０％～５０％の場合には、成功率に応じて０～９９ポイントが付与されてランクＤにランク付けされ、成功率が５０％～６９％の場合には、成功率に応じて１００～１９９ポイントが付与されてランクＣにランク付けされ、成功率が７０％～８４％の場合には、成功率に応じて２００～２９９ポイントが付与されてランクＢにランク付けされ、成功率が８５％～９４％の場合には、成功率に応じて３００～３９９ポイントが付与されてランクＡにランク付けされ、成功率が９５％以上の場合には、成功率に応じて４００～５００ポイントが付与されてランクＳにランク付けされる。なお、同じランクに分類される成功率の範囲であっても成功率の値がより大きいほど、ゲーム結果が好ましいものと判定されて付与されるポイントは多くなる。したがって、例えば成功率が７７％の場合には、２５０ポイントが付与されてランクＢにランク付けされ、この結果がＲＡＭ５０３に記憶される。
【０３９６】
次に、第３ゲームが終了すると図５５の（３）に示すように、第３ゲームのゲーム結果が表示される。具体的には、ゲーム判定テーブルに基づいて判定されたゲーム結果として、獲得されたポイント（例えば２５０ポイント）と、そのゲームのランク（例えばランクＢ）が表示される。

【０３９７】
次に、第３ゲーム演出が実行された変動（つまり、特別モードの１５回転目の変動）がハズレである場合（つまり、図４７に示す演出パターンＰ３Ｂである場合）、図５５の（４－１）に示すように、装飾図柄ＤＩがハズレ目で停止表示されることによりハズレであることが確定報知され、図５５の（５－１）に示すように、次の変動において履歴背景として第１ゲーム、第２ゲームの結果に加えて第３ゲームの結果を示すゲーム結果画像ＨＧが表示される。
【０３９８】
一方、第３ゲーム演出が実行された変動（つまり、特別モードの１５回転目の変動）が大当りである場合（つまり、図４７に示す演出パターンＰ３Ａである場合）、図５５の（４－２）に示すように、バイクに跨ったキャラクタ画像ＣＩが、大当りのアイコンを獲得する大当り演出が実行され、図５５の（５－２）に示すように、装飾図柄ＤＩが当り目で停止表示されることにより大当りであることが確定報知され、その後、大当り演出が実行される。なお、この場合には、ＲＡＭ５０３に記憶された第１ゲームの結果、第２ゲームの結果、および第３ゲームの結果はクリアされる。
【０３９９】
［第４ゲーム演出］
次に、図５６を参照して第４ゲーム演出について説明する。図５６の（１）に示すように、特別図柄の変動表示が開始されると、装飾図柄ＤＩは、画像表示部６の左上に縮小表示されて変動表示され、画像表示部６の中央には、第４ゲームの演出が開始され、第４ゲームの内容を説明する画像が表示される。具体的には、例えば、第４ゲームがタイミングよくボタンを１回押すことでポイントを獲得するゲームである場合には、「タイミングよくボタンを押せ」というゲーム内容を説明する画像が表示される。
【０４００】
次に、図５６の（２）に示すように、第４ゲームのゲーム操作が開始される。具体的には、キャラクタ画像ＣＩとは別に、ロケットを示すロケット画像ＧＩと、ロケットの発射力（パワー）を表現するメータが表示され、このメータの目盛（つまりパワー）が上限値（ＭＡＸ）と下限値（０）の間で一定速度で変化する。そして、遊技者が演出ボタン３７をタイミングよく１回押すと、押したタイミングに応じて停止したメータの目盛（パワー）に基づく発射力でロケットが発射し、発射力が大きいほど獲得されるポイントが多い演出が実行される。なお、本実施形態では、このロケットは、複数種類用意されており、大きいロケットほど大きな発射力が得られやすい（つまり多くのポイントが獲得し易い）ことが示唆される。そして、ロケット画像ＧＩとして、複数種類のロケットのうちいずれのロケットが表示されるかは、第１ゲーム～第３ゲームの結果に応じて決定される。つまり、第４ゲームは、第１ゲーム～第３ゲームにおいて獲得されたポイントに応じて、その種類（ロケットの種類）が選択される。以下、図５７を参照して具体的に説明する。
【０４０１】
まず、図５７の（１）に示すように、第１ゲーム～第３ゲームにおけるゲームポイントに応じて決定されたランクが予め定められた換算値に変換される。具体的には、ランクＳは換算値「１０」に変換され、ランクＡは換算値「８」に変換され、ランクＢは換算値「６」に変換され、ランクＣは換算値「４」に変換され、ランクＤは換算値「２」に変換される。そして、第１ゲーム～第３ゲームのそれぞれのランクが変換された換算値を合計した合計換算値に基づいて、第４ゲームの種類が決定される。具体的には、図５７の（２）に示すように、合計換算値が「２６～３０」の場合にはゲームＳが決定され、合計換算値が「２０～２５」の場合にはゲームＡが決定され、合計換算値が「１５～２０」の場合にはゲームＢが決定され、合計換算値が「１０～１５」の場合にはゲームＣが決定され、合計換算値が「６～９」の場合にはゲームＤが決定される。したがって、例えば、第１ゲームの結果がランクＡ（換算値８）、第２ゲームの結果がランクＢ（換算値６）、第３ゲームの結果がランクＢ（換算値６）である場合には、合計換算値が２０になるので、第４ゲームとしてゲームＢが決定される（図５７の（３）参照）。

【０４０２】
次に、第１ゲーム～第３ゲームの結果に応じて決定されるゲームＳ～ゲームＤについて説明する。図５７の（４）に示すように、ゲームＳ～ゲームＤは、それぞれ難易度が異なり、ゲームＳは非常に易しく、ゲームＡは易しく、ゲームＢは普通であり、ゲームＣは難しく、ゲームＤは非常に難しく設定されている。そして、画像表示部６に表示されるロケット画像ＧＩが、例えばその大きさにより、これらのゲームの難易度を示唆する示唆画像として機能する。具体的には、ゲームＳでは、最も大きなロケットＳが表示され、ゲームＡでは２番目に大きいロケットＡが表示され、ゲームＢでは、普通の大きさのロケットＢが表示され、ゲームＣでは２番目に小さいロケットＣが表示され、ゲームＤでは、最も小さいロケットＤが表示される。そして、ゲームＳ～ゲームＤの難易度は、ロケットの発射力として表示されるメータの目盛に割り当てられるパワー割合によって設定されている。つまり、ゲームＳ～ゲームＤでは、メータの目盛の範囲（つまり、メータの高さ）は同じで、メータの目盛の下限値（０）ではパワー０が割り当てられ、メータの目盛の上限値（ＭＡＸ）ではパワー１００が割り当てられるが、メータの目盛が下限値と上限値の間にあるときに割り当てられるパワーの割合が異なる。具体的には、メータの目盛が下限値から上限値に向かうほど割り当てられるパワーの値は大きくなるが、ゲームＳ（つまり、ロケットＳのメータ）では、パワーの大きい値が割り当てられる目盛の範囲が最も大きく、ゲームＡ（ロケットＡのメータ）、ゲームＢ（ロケットＢのメータ）、ゲームＣ（ロケットＣのメータ）、ゲームＤ（ロケットＤのメータ）の順に小さくなる。したがって、例えば同じ高さの目盛（例えば図５７の（４）に示す目盛ｍ）でメータを止めたとしても、ゲームＳでは、パワー８０が割り当てられるのに対し、ゲームＡ、ゲームＢ、ゲームＣ、ゲームＤでは、それぞれ、パワー７０、６０、５０、４０が割り当てられる。このため、ゲームＳ（ロケットＳのメータ）では、メータの目盛を止める際に、大きなパワーが割り当てられた範囲で止め易いのに対し、ゲームＤ（ロケットＤのメータ）では、大きなパワーが割り当てられた範囲で止め難くなる。したがって、ゲームＳでは大きなパワーが最も得られ易く（つまり、高得点を獲得し易く）、ゲームＤでは大きなパワーが最も得られ難く（つまり、高得点を獲得し難く）なる。

【０４０３】
説明は図５６の（２）に戻り、ロケット画像ＧＩに応じた難易度のゲームにおいて、遊技者による操作によってメータが止められると、止められたメータ（各ロケットに応じてパワー範囲の異なるメータ）の目盛に割り当てられたパワーの値が、第４ゲームのゲーム判定テーブルのいずれのテーブルに合致するものであるかが判定される。ここで、第４ゲームのゲーム判定テーブルとしては、例えば図５６の（６）に示すように、パワー値に応じてポイントが付与されるゲーム判定テーブルが定められている。具体的には、第４ゲームのゲーム判定テーブルでは、パワー値が１０～６０の場合には、パワー値に応じて０～１００ポイントが付与されてランクＤにランク付けされ、パワー値が７０の場合には、２００ポイントが付与されてランクＣにランク付けされ、パワー値が８０の場合には、３００ポイントが付与されてランクＢにランク付けされ、パワー値が９０の場合には、４００ポイントが付与されてランクＡにランク付けされ、パワー値が１００の場合には、５００ポイントが付与されてランクＳにランク付けされる。なお、同じランクＤに分類されるパワー値の範囲であってもパワー値がより大きいほど、ゲーム結果が好ましいものと判定されて付与されるポイントは多くなる。したがって、例えばパワー値が７０の場合には、２００ポイントが付与されてランクＣにランク付けされ、この結果がＲＡＭ５０３に記憶される。

【０４０４】
次に、第４ゲームが終了すると図５６の（３）に示すように、第４ゲームのゲーム結果が表示される。具体的には、ゲーム判定テーブルに基づいて判定されたゲーム結果として、獲得されたポイント（例えば２００ポイント）と、そのゲームのランク（例えばランクＣ）が表示される。

【０４０５】

次に、第４ゲーム演出が実行された変動（つまり、特別モードの２０回転目の変動）がハズレである場合（つまり、図４７に示す演出パターンＰ４Ｂである場合）、図５６の（４－１）に示すように、装飾図柄ＤＩがハズレ目で停止表示されることによりハズレであることが確定報知され、図５６の（５－１）に示すように、次の変動において特別モードの２１回転目の最終変動の演出が行われる。なお、この最終変動の演出については、図５８～図６１を参照して後述する。

【０４０６】

一方、第４ゲーム演出が実行された変動（つまり、特別モードの２０回転目の変動）が大当りである場合（つまり、図４７に示す演出パターンＰ４Ａである場合）、図５６の（４－２）に示すように、バイクに跨ったキャラクタ画像ＣＩが、大当りのアイコンを獲得する大当り演出が実行され、図５６の（５－２）に示すように、装飾図柄ＤＩが当り目で停止表示されることにより大当りであることが確定報知され、その後、大当り演出が実行される。なお、この場合には、ＲＡＭ５０３に記憶された第１ゲームの結果、第２ゲームの結果、第３ゲームの結果、および第４ゲームの結果はクリアされる。

【０４０７】

［総合ゲーム結果表示と特別演出］

次に、図５８～図６１を参照して、特別モードの最終変動である２１回転目の変動における総合ゲーム結果表示と特別演出について説明する。図５８は２１回転目の変動において、画像表示部６に実行される演出を時系列に示したものである。

【０４０８】

まず、図５８の（１）および図５９～図６１を参照して、この２１回転目の変動がハズレであり、保留内に大当りがないとき（つまり、演出パターンＰ５Ｂ）の演出について説明する。この場合には、まず、図５９の（１）に示すように、総合ゲーム結果が表示される。具体的には、図６０に示すように、特別図柄の変動表示が開始されると、装飾図柄ＤＩは、画像表示部６の左上に縮小表示されて変動表示され、画像表示部６の中央には、総合ゲーム結果が表示される。具体的には、遊技者が選択したキャラクタを示すキャラクタ画像ＣＩと、遊技者が選択したユーザー称号を示すユーザー称号画像ＵＮＩが表示され、第１ゲームの結果（例えば３５０ポイント）、第２ゲームの結果（例えば２２０ポイント）、第３ゲームの結果（例えば２００ポイント）、およびこれらの総合ポイント（例えば１１２０ポイント）が表示され、この総合ポイントが操作ゲームのランキングデータにおいてどこにランク付けされているか（例えばランク外）が表示される。また、参考までに不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている操作ゲームのランキングデータのＴＯＰ（第１位）の称号とスコア（ポイント）が表示される。つまり、特別モードにおける２１回転目の変動が開始されることにより、第１ゲーム～第４ゲームの総合ゲーム結果がランキングに反映されることになる。

【０４０９】

総合ゲーム結果表示が終了すると、図５９の（２）に示すように特別演出としてルーレットゲーム演出が開始される。ここで、ルーレットゲーム演出は、回転盤に区切られた「当り」と書かれたマスと、「ハズレポイント」が書かれたマスのいずれに球が止まるかを煽るゲーム演出であり、「当り」のマスに止まることで、これまでに加算された累計特別ポイントが特別賞として獲得され、「ハズレポイント」のマスに止まると、書かれたハズレポイントが残念賞として獲得される演出である。したがって、このルーレット演出が開始されるときには、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶されている現在の累計特別ポイントを示す特別ポイント画像ＳＰＩが、履歴背景としてではなくルーレット演出の一部として表示される。

【０４１０】

そして、２１回転目の変動がハズレで、保留内に大当りがない場合には、ルーレットゲーム演出の（特別演出）の成否結果として、図５９の（３－１）に示すように、ルーレットの「ハズレポイント」のマスに球が停止する失敗演出が実行される。なお、この後、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された累計特別ポイントに１００ポイントが加算されることに

より、次に特別ポイント画像ＳＰＩが表示されるときには、１００ポイント加算された値（ただし、前述したように上限値は４８００ポイント）が表示される。

【０４１１】

失敗演出が終了すると、図５９の（４－１）に示すように、大当り履歴が表示される。具体的には、図６１に示すように、遊技者が選択したキャラクタを示すキャラクタ画像ＣＩと、遊技者が選択したユーザー称号を示すユーザー称号画像ＵＮＩが表示され、大当り履歴として、特別モード中に履歴背景として表示されていた大当り回数Ｗｃと賞球総数Ｔを示す最終結果が表示され、この大当り履歴が不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された大当り履歴のランキングデータにおいてどこにランク付けされているか（例えば９位）が表示される。そして、この大当り履歴が２１回転目の変動中において表示されることにより、大当り履歴の更新が終了する（これ以上継続されない）ことが示唆される。つまり、この大当り履歴の表示は、大当り履歴の更新が終了したことを示唆する演出として機能する。

【０４１２】

そして、大当履歴の表示が終了すると、画像表示部６に表示される画面は通常画面に戻り、ハズレであることが報知される。つまり、２１回転目までの特別モードが終了したことを示唆するために、背景画像が特別背景から通常背景に戻るとともに、装飾図柄ＤＩがハズレ目（例えば、「２」、「６」、「１」）で停止表示される。その後、２２回転目から通常モードのモード演出が実行される。

【０４１３】

次に、図５８の（２）および図５９～図６１を参照して、この２１回転目の変動がハズレであり、保留内に大当りがあるとき（つまり、演出パターンＰ５Ｃ）の演出について説明する。この場合には、まず、図５９の（１）に示すように、図６０を用いて前述した総合ゲーム結果が表示される。総合ゲーム結果表示が終了すると、図５９の（２）に示すように特別演出として前述したルーレットゲーム演出が開始される。そして、２１回転目の変動がハズレで、保留内に大当りがある場合には、ルーレットゲーム演出の（特別演出）の成否結果として、図５９の（３－２）に示すように、ルーレットの「当り」のマスに球が停止し、累計特別ポイントが獲得される成功演出が実行される。なお、この累計特別ポイントは遊技者の遊技ポイントに加算され、遊技者はこの遊技ポイントに応じた特典を得られることになる。また、この後、不揮発性ＲＡＭ５０４に記憶された累計特別ポイントが初期値（１００）にリセットされることにより、次に特別ポイント画像ＳＰＩが表示されるときには、初期値として１００ポイントが表示される。成功演出が終了すると、図５９の（５）に示すように、画像表示部６に表示される画面は通常画面に戻り、ハズレであることが報知され、２２回転目から通常モードのモード演出が実行される。なお、このとき、保留内に当りがあることを報知するために、大当りの保留が消化される（大当りの特別図柄抽選が実行される）まで継続して特別な示唆画像（例えば「ＷＩＮ」と記した画像）を、画像表示部６の適切な位置（あるいは、画像表示部６とは異なる別のサブ画面を有する構成の遊技機であればサブ画面）に表示するものとしてもよい。以上のように、２１回転目がハズレで保留内に大当りがある場合には、２１回転目がハズレで保留内に大当りがない場合に表示された大当り履歴が表示されない。したがって、この場合には、大当り履歴の更新が終了しない（まだ継続される）ことが示唆される。つまり、特別モードにおける最終変動がハズレであるため、次変動から通常モードに切り替わるにもかかわらず、最終変動の開始時の保留内に大当りがあった場合には大当り履歴が継続されることになる。

【０４１４】

次に、図５８の（３）および図５９～図６１を参照して、この２１回転目の変動が大当りであるとき（つまり、演出パターンＰ５Ａ）の演出について説明する。この場合には、まず、図５９の（１）に示すように、図６０を用いて前述した総合ゲーム結果が表示される。総合ゲーム結果表示が終了すると、図５９の（２）に示すように特別演出として前述したルーレットゲーム演出が開始される。そして、２１回転目の変動が大当りである場合には、ルーレットゲーム演出の（特別演出）の成否結果として、図５９の（３－２）に示

すように、ルーレットの「当り」のマスに球が停止し、累計特別ポイントが獲得される成功演出が実行される。成功演出が終了すると、図５９の（４－２）に示すように、大当りであることが報知される。つまり、装飾図柄ＤＩが当り目（例えば、「７」、「７」、「７」）で停止表示され、その後、オープニング演出が実行される。

【０４１５】

以上のことから、本実施形態によれば、特別モード中の５、１０、１５、２０回転目において実行されたゲームの結果、およびこれらの総合ゲーム結果が、特別モード中の最終変動である２１回転目において表示される。つまり、前の変動で行われたゲームの結果が、後の変動において表示される。したがって、異なる変動であるにもかかわらず、特別モード中の演出を一連の演出かのように見せることができる。また、この最終変動である２１回転目が大当りであったとしても、上記した総合ゲーム結果等は、大当りが報知される前に、表示されるので、上記した特別モード中の一連の演出感を損ねることがない。このため、第１ゲーム～第４ゲームが実行される特別モードは、通常遊技状態であっても遊技者の興味を惹きつけることができる。

【０４１６】

また、本実施形態によれば、特別モード中に１度のみならず複数回操作ゲーム（第１ゲーム～第４ゲーム）が実行されるので、遊技者が飽きを覚えることを防止することができる。また、この複数回の操作ゲームは、それぞれのゲームが終了する毎にそのゲーム結果が表示されるだけではなく、複数回の操作ゲームの総合結果が表示されるため、複数回の操作ゲームが一連のゲームである印象を持たせることができ、特別モード中の演出を一連の演出かのように見せることができる。このため、第１ゲーム～第４ゲームが実行される特別モードは、通常遊技状態であっても遊技者の興味を惹きつけることができる。

【０４１７】

また、本実施形態によれば、第４ゲームは、第１ゲーム～第３ゲームの操作ゲームの結果に応じて変化するので、遊技者の操作ゲームへの参加意欲を高めることができ、興趣性の高い遊技を実現することができる。さらに、第１ゲーム～第３ゲームの結果が良いほど（つまり、高得点であるほど）、第４ゲームとして良い結果が得やすい（つまり、高得点を得やすい）ゲーム（例えばゲームＳ）が選択されるので、より遊技者の操作ゲームに対する興味を惹きつけることができる。このため、第１ゲーム～第４ゲームが実行される特別モードは、通常遊技状態であっても遊技者の興味を惹きつけることができる。

【０４１８】

また、本実施形態によれば、特別モード中の最終変動において実行される特別演出（ルーレット演出）の成否結果として成功演出が実行される（つまり、累計特別ポイントが獲得できる）のは、特別モード中の最終変動が大当りであるか、当該最終変動の変動開始時に保留されている特別図柄抽選の中に大当りが含まれている場合に限られる。このため、この成功演出が実行されるのは非常にまれであり、レア感の高い演出を実現することができる。また、この成功演出は、失敗演出が実行される毎に積み上げられた累計特別ポイントを獲得できる演出としているため、よりレア感の高い演出である印象を与えることができ、成功演出が実行されたときの高揚感をより高める効果を与えることができる。また、この特別演出を特別モード中の最終変動において実行することにより、特別モードを最後まで楽しませることができる。

【０４１９】

また、本実施形態によれば、特別モード中の最終変動である２１回転目に大当り履歴が表示されなければ、大当り履歴の更新が継続される。つまり、特別モード中の１～２１回転目に大当りするか、２１回転目の変動開始時に保留内に大当りがあれば、大当り履歴の更新が継続され、この大当り履歴に基づいて大当り履歴のランキングデータが更新される。したがって、特別モードは、通常遊技状態であるにもかかわらず、特別の遊技状態であるような印象を与えることができる。このため、本実施形態の特別モードは、通常遊技状態であっても遊技者の興味を惹きつけることができる。

【０４２０】

以上のように、本実施形態によれば、操作ゲームや特別ゲームが実行される特別モードは、通常遊技状態であっても遊技者の興味を惹きつけることができる。また、これにより、時短なし大当りに当選した場合であっても、大当り遊技の終了後すぐに通常遊技状態で制御されることを理由にすぐに遊技をやめてしまうことを防止することができる。したがって、本実施形態によれば、遊技媒体を獲得する楽しみ以外の楽しみも提供することができ、遊技者をより惹きつけることができる。

［変形例］

【０４２１】

なお、上記した実施形態では、操作ゲーム演出や特別演出のような特徴的な演出が実行されるのは、時短なし大当り後に制御される特別モードであるとしたが、上記した特徴的な演出は、上記特別モードに限られるものではない。例えば、潜伏遊技状態で制御され得る遊技機において、所定回数の変動に亘って潜伏遊技状態または通常遊技状態であることを報知する第１モード演出中に、上記した操作ゲーム演出が実行され、当該第１モード演出の最終変動において上記した特別演出が実行されるものとしてもよい。

【０４２２】

また、上記した実施形態では、特別図柄抽選に当選（大当り）した場合には、所定の割合（例えば７０％）で、次回大当りするまで（正確には特別図柄の変動表示が９９９９回に達するまで）確変遊技状態に設定されるゲーム構成（いわゆるループ機）を一例に挙げて説明した。しかし、これには限られず、例えば特別図柄抽選に当選（大当り）した場合には、１００％の割合で、その後に特別図柄の変動表示が所定の回転数（例えば８０回）実行されるまで確変遊技状態に設定されるゲーム構成（いわゆるＳＴ機）であってもよい。なお、この場合には、時短なし大当りの概念がなくなるが、時短遊技状態であることを報知する時短モードにおいて、上記した操作ゲーム演出が実行され、当該時短モードの最終変動（例えば８０回目）において上記した特別演出が実行されるものとしてもよい。あるいは、ＳＴ機のゲーム構成において、確変遊技状態に設定される最後（８０回転目）の変動表示が終了すると、次の変動表示から特別モードに制御され（つまり特別フラグがＯＮに設定され）、上記した操作ゲーム演出が実行されるものとしてもよい。

【０４２３】

また、上記した実施形態では、特別モード中の複数回（５、１０、１５、２０回転目）の変動において、それぞれ操作ゲーム（第１ゲーム～第４ゲーム）が行われるものとし、すなわち、特別モード中の２０回転内に複数の操作ゲームが行われるものとした。しかし、特別モード中の１回（例えば２０回転目）の変動において複数の操作ゲームが実行されるものとしてもよい。この場合には、例えば、２０回転目の変動において、第１ゲームが行われた後にさらに第２ゲームが行われ、その後に第１ゲームの結果と第２ゲームの結果が表示されるものとすればよい。

【０４２４】

また、上記した実施形態では、第１ゲーム～第３ゲームの結果に応じて第４ゲームの種類が決定されるものとしたが、結果に応じて変わる演出は第４ゲームのようなゲーム演出に限られるものではない。例えば、第１ゲーム～第３ゲームの結果に応じて、後続の演出内容が変化するものとしてもよく、具体的には、第１ゲーム～第３ゲームの結果が良いほど、後に実行される演出として信頼度の高い演出やレアな演出が実行され易いものとしてもよい。このようにしても、第１ゲーム～第３ゲームの結果に応じて後続の演出が変化するので、遊技者の操作ゲームへの参加意欲を高めることができ、興趣性の高い遊技を実現することができる。

【０４２５】

また、上記した実施形態では、操作ゲーム（第１ゲーム～第４ゲーム）の結果は、ランキングデータとして記憶されるため、得点（単なる数値情報に限らず、ランク情報等も含む）を付与される得点ゲームとして記載したが、ランキングデータとして記憶されない場合（つまり、順位付けをしない場合）には、操作ゲームは得点ゲームに限られるものではない。例えば、操作ゲームは、アイテムを選択するゲーム等であってもよい。そして、こ

の場合には、第１ゲーム～第３ゲームによって選択されたアイテムに応じて、後続の第４ゲームの演出（ゲーム演出には限らない）が変化するものとしてもよい。

【０４２６】

また、上記した実施形態では、特別モード中の最終変動において特別演出が実行されるものとし、つまり、特別演出の成否結果が成功演出（累計特別ポイントを獲得できる演出）となるのは、特別モード中の最終変動に限るものとしたが、これに限られるものではない。例えば、特別モード中の所定回数目の変動においてのみ実行され得るものとしてもよい。

【０４２７】

また、上記した実施形態では、特別モード中において、メイン回転数Ｃｍが、「５」、「１０」、「１５」、「２０」、および「２１」の特定回数のときには、それぞれ異なる変動パターンが選択されるものとし（図１８参照）、演出制御部４００は、この変動パターンに基づいて、異なる演出パターンを決定するものとした（図４７参照）。しかし、メイン回転数Ｃｍが、上記した特定回数のときには同一の（当りとハズレとでは異なる）変動パターン（例えば、当りの変動パターンは３０．００秒であり、ハズレの変動パターンは３０．０１秒である）が選択されるものとしてもよい。この場合、この変動パターンを通知された演出制御部４００は、特別モードの演出を実行してからの回転数をカウントし、同一の変動パターンを受信してもカウントした回転数に応じて異なる演出パターンを設定するものとすればよい。

【０４２８】

また、上記した実施形態では、演出制御部４００が、報知演出開始コマンドに応じて演出パターンを決定し、演出パターンに基づいて演出内容（例えばゲーム演出等）を設定し、当該演出内容を指示するコマンドを画像音響制御部５００に送信し、画像音響制御部５００が、当該コマンドにしたがって、各演出等の実行タイミングや実行時間等の実行スケジュールを設定して演出を実行するものとした。しかし、演出制御部４００と画像音響制御部５００の処理分担は、これに限られるものではなく、例えば、演出制御部４００は、報知演出開始コマンドに応じて変動パターンに応じた演出パターンのタイプのみを決定し、画像音響制御部５００は、演出制御部４００から送信される演出パターンのタイプに基づいて各演出の内容等を決定し、さらに、これらの実行スケジュールを決定して演出を実行するものとしてもよい。また、表示制御を行うためのＣＰＵとして単一のＣＰＵを用いる場合には、上記した全ての処理を同一のＣＰＵが行うものとしてもよい。

【０４２９】

また、上記した実施形態では、パチンコ遊技機を一例に挙げて本発明の説明を行った。しかし、本発明は、パチンコ遊技機に限られず、例えば、適用可能な範囲において、スロットマシン（回胴式遊技機、パチスロ）に適用されてもよい。この場合、スロットマシンにメダルが投入された状態でレバーがオン操作されることによって、当たりを判定するための遊技情報（乱数；判定情報）が取得されることとなる（つまり、遊技情報が取得されるための条件が成立することとなる）。また、この場合、上記した各実施形態での「報知演出」は、スロットマシンにおけるレバーのオン操作によってリールが変動してから停止するまでの演出に対応することとなる。

【０４３０】

また、以上に本実施形態の特徴やその変形例の特徴等について説明したが、これらの特徴を適切に組み合わせてもよいことは言うまでもない。

【０４３１】

また、上述したパチンコ遊技機１に設けられている各構成要素の形状、数、および設置位置等は、単なる一例に過ぎず他の形状、数、および設置位置であっても、本発明の範囲を逸脱しなければ本発明を実現できることは言うまでもない。また、上述した処理で用いられている数値等は、単なる一例に過ぎず他の数値であっても、本発明を実現できることは言うまでもない。

【０４３２】

以上、本発明を実施形態を用いて詳細に説明してきたが、前述の説明はあらゆる点において本発明の例示にすぎず、その範囲を限定しようとするものではない。本発明の範囲を逸脱することなく種々の改良や変形を行うことができることは言うまでもない。また、本明細書において使用される用語は、特に言及しない限り、当該分野で通常用いられる意味で用いられることが理解されるべきである。したがって、他に定義されない限り、本明細書中で使用される全ての専門用語および技術用語は、本発明の属する分野の当業者によって一般的に理解されるのと同じ意味を有する。矛盾する場合、本明細書（定義も含めて）が優先する。

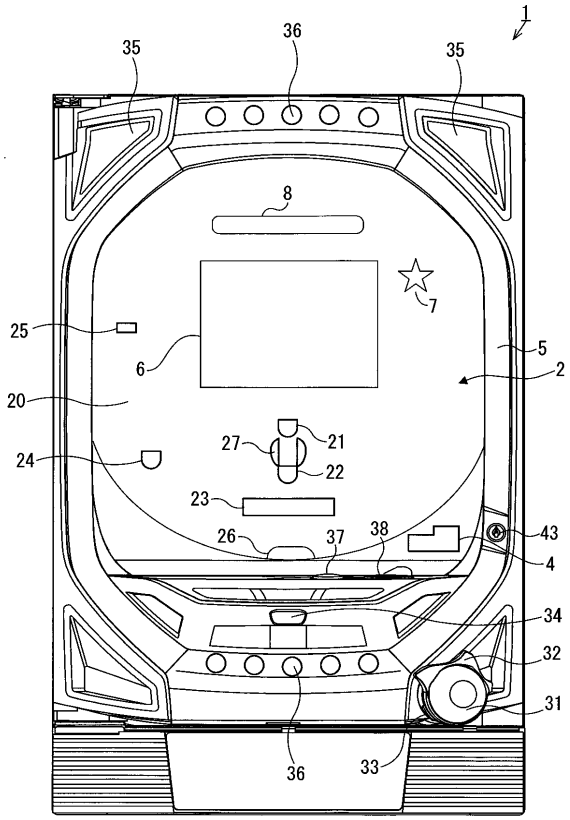
【符号の説明】

【０４３３】

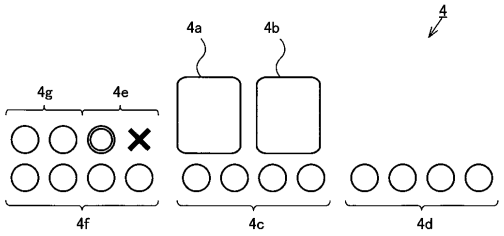
１…遊技機
２…遊技盤
４…表示器
５…枠部材
６…画像表示部
７…可動役物
８…盤ランプ
２０…遊技領域
２１…第１始動口
２２…第２始動口
２３…大入賞口
２４…普通入賞口
２５…ゲート
２６…排出口
２７…電動チューリップ
３１…ハンドル
３２…レバー
３３…停止ボタン
３４…取り出しボタン
３５…スピーカ
３６…枠ランプ
３７…演出ボタン
３８…演出キー
３９…皿
４３…錠部
１００…メイン制御部
１０１、２０１、３０１、４０１、５０１、６０１…ＣＰＵ
１０２、２０２、３０２、４０２、５０２、６０２…ＲＯＭ
１０３、２０３、３０３、４０３、５０３、６０３…ＲＡＭ
１１１ａ…第１始動口スイッチ
１１１ｂ…第２始動口スイッチ
１１２…電動チューリップ開閉部
１１３…ゲートスイッチ
１１４…大入賞口スイッチ
１１５…大入賞口開閉部
１１６…普通入賞口スイッチ
２００…発射制御部
２１１…発射装置
３００…払出制御部
３１１…払出駆動部

４００…演出制御部
４０４…ＲＴＣ
５００…画像音響制御部
５０４…不揮発性ＲＡＭ
６００…ランプ制御部
ＣＩ…キャラクタ画像
ＤＩ…装飾図柄
ＧＩ…ロケット画像
ＨＣ…継続回数画像
ＨＧ…ゲーム結果画像
ＨＧＩ…履歴グラフ画像
ＨＨ…獲得賞球画像
ＰＮＩ…遊技台称号画像
ＳＰＩ…特別ポイント画像
ＵＮＩ…ユーザー称号画像

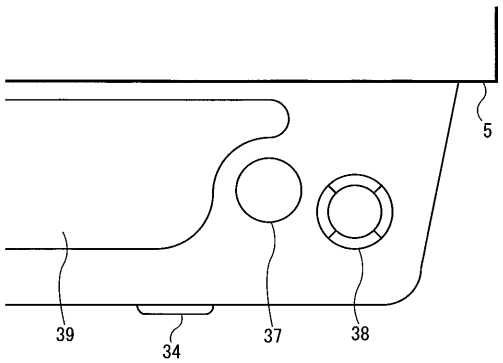
【図１】



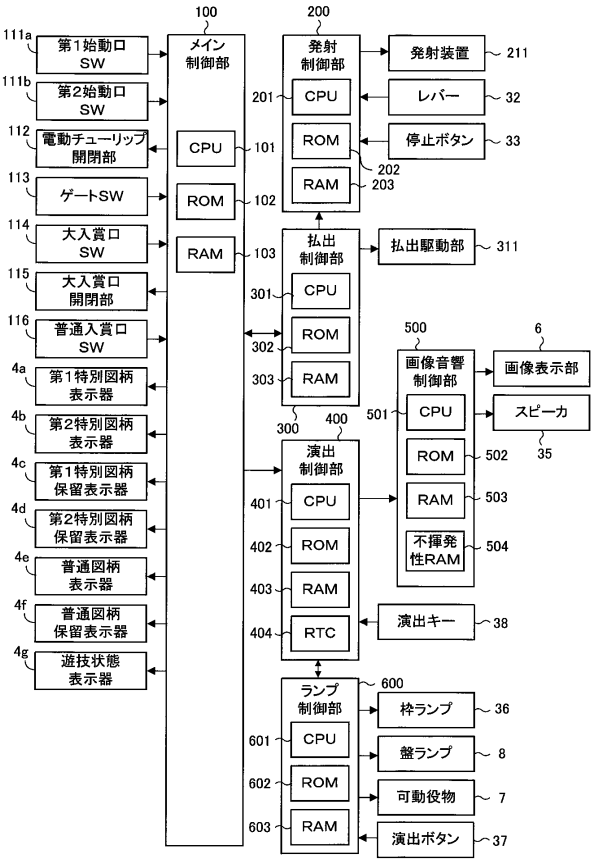
【図２】



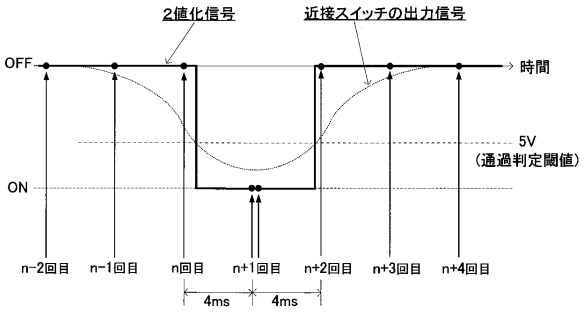
【図３】



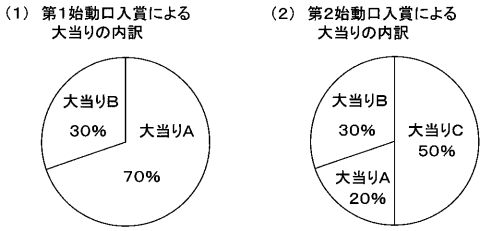
【図４】



【図５】



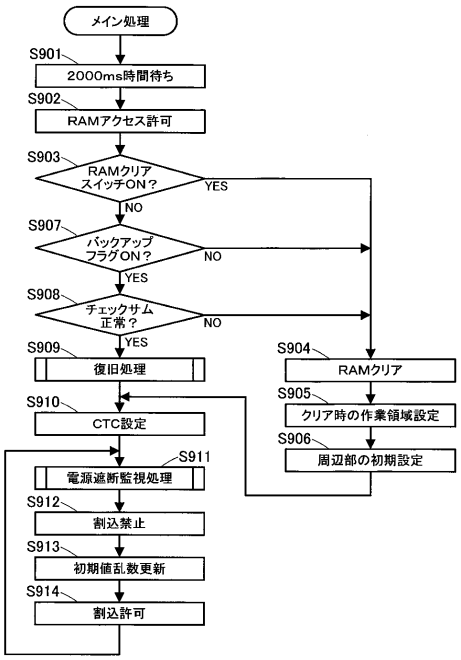
【図６】



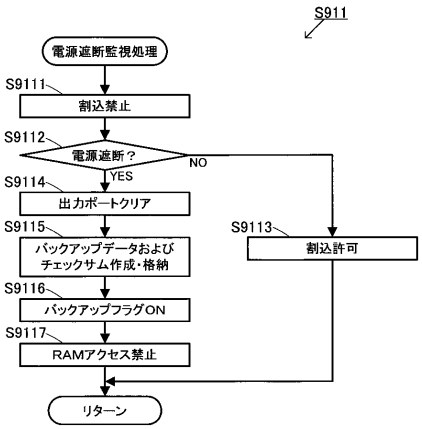
(3) 大当り種別

大当り種別	R数	大当り後の遊技状態	時短回数
大当りA	4R	確変遊技状態	9999回
大当りB	4R	通常遊技状態	0回
大当りC	16R	確変遊技状態	9999回

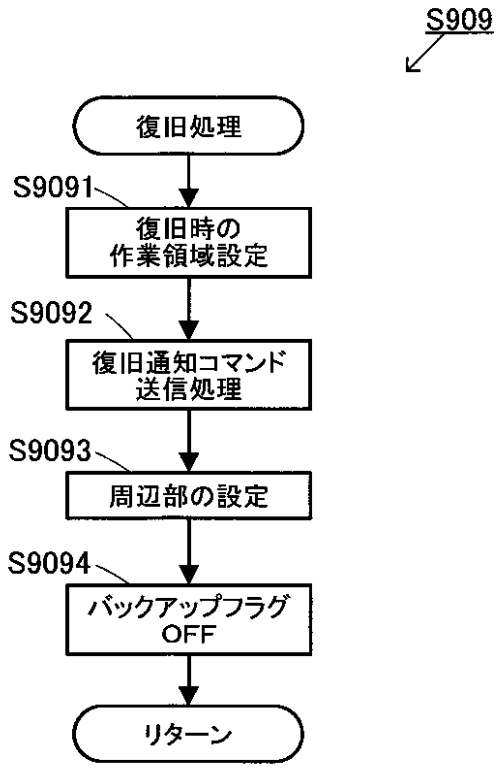
【図７】



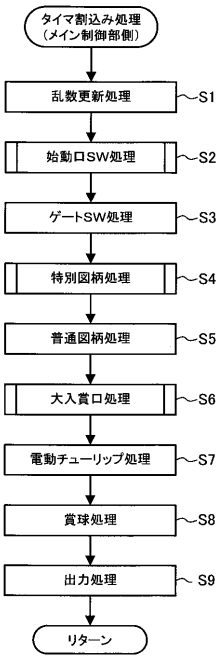
【図８】



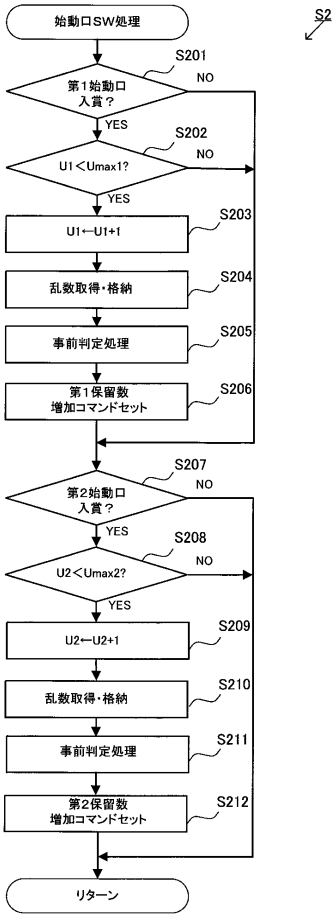
【図９】



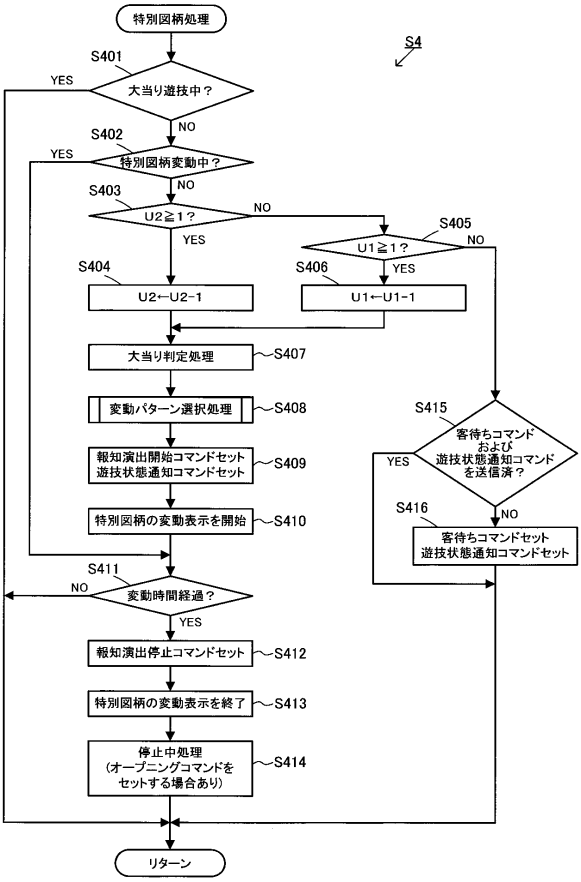
【図１０】



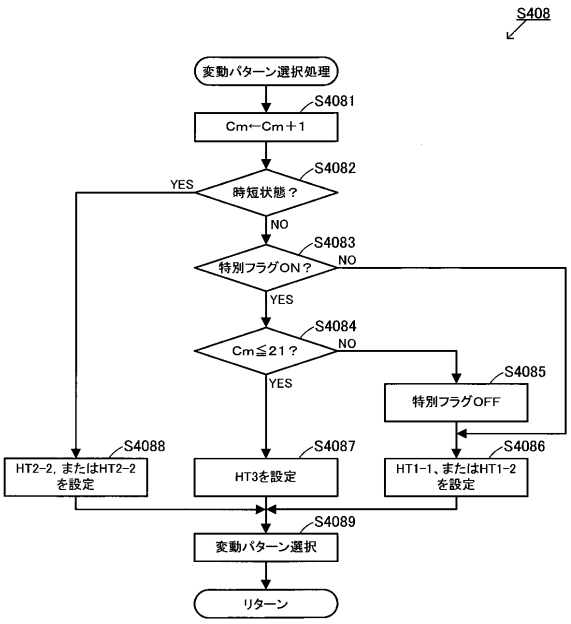
【図１１】



【図１２】



【図１３】



【図１４】

変動パターン決定テーブルHT１－１（非時短/第１特別図柄抽選用）

		第1特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間:秒）	対応する演出パターンのタイプ
非時短	大当り			212～299	90.05	第1SPSP当り
				125～211	90.04	第2SPSP当り
				75～124	90.03	第3SPSP当り
				45～74	90.02	第4SPSP当り
				15～44	90.01	第5SPSP当り
				8～14	40.03	第1SP当り
				3～7	40.02	第2SP当り
				1～2	40.01	第3SP当り
				0	15.01	リーチ当り
	ハズレ	1、2	70～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～69（リーチなし）	60～299	13.50	即ハズレ
				0～59	8.00	
		3	80～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～79（リーチなし）	210～299	13.50	即ハズレ
				0～209	8.00	
		4	85～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～84（リーチなし）	270～299	13.50	即ハズレ
				210～269	8.00	
				0～209	3.00	

【図１５】

変動パターン決定テーブルHT１－２（非時短、第２特別図柄抽選用）

		第2特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間:秒）	対応する演出パターンのタイプ
非時短	大当り			212～299	90.05	第1SPSP当り
				125～211	90.04	第2SPSP当り
				75～124	90.03	第3SPSP当り
				45～74	90.02	第4SPSP当り
				15～44	90.01	第5SPSP当り
				8～14	40.03	第1SP当り
				3～7	40.02	第2SP当り
				1～2	40.01	第3SP当り
				0	15.01	リーチ当り
	ハズレ	1、2	70～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～69（リーチなし）	60～299	13.50	即ハズレ
				0～59	8.00	
		3	80～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～79（リーチなし）	210～299	13.50	即ハズレ
				0～209	8.00	
		4	85～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～84（リーチなし）	270～299	13.50	即ハズレ
				210～269	8.00	
				0～209	3.00	

【図１６】

変動パターン決定テーブルHT２－１（時短/第１特別図柄抽選用）

		第1特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間:秒）	対応する演出パターンのタイプ
時短	大当り			212～299	90.05	第1SPSP当り
				125～211	90.04	第2SPSP当り
				75～124	90.03	第3SPSP当り
				45～74	90.02	第4SPSP当り
				15～44	90.01	第5SPSP当り
				8～14	40.03	第1SP当り
				3～7	40.02	第2SP当り
				1～2	40.01	第3SP当り
				0	15.01	リーチ当り
	ハズレ	1、2	70～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～69（リーチなし）	0～299	13.50	即ハズレ
		3	80～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～79（リーチなし）	0～299	13.50	即ハズレ
		4	85～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～84（リーチなし）	0～299	13.50	即ハズレ

【図１７】

変動パターン決定テーブルHT2－2（時短、第2特別図柄抽選用）

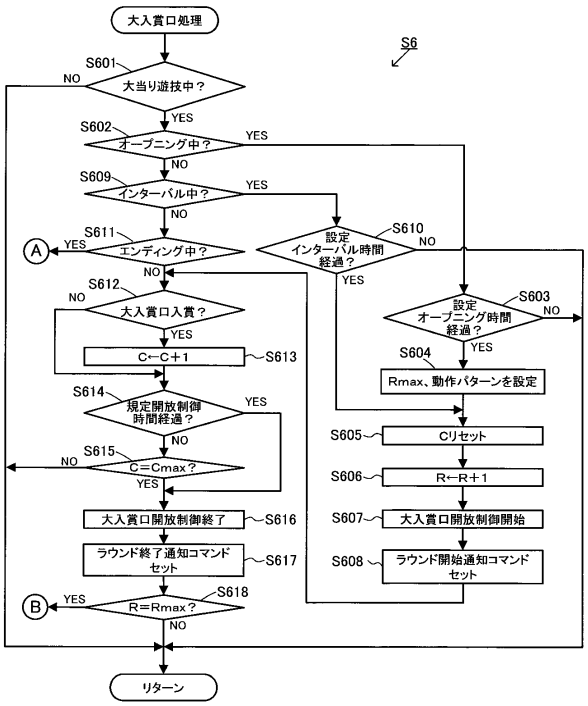
		第2特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間：秒）	対応する演出パターンのタイプ
時短	大当り			212～299	90.05	第1SPSP当り
				125～211	90.04	第2SPSP当り
				75～124	90.03	第3SPSP当り
				45～74	90.02	第4SPSP当り
				15～44	90.01	第5SPSP当り
				8～14	40.03	第1SP当り
				3～7	40.02	第2SP当り
				1～2	40.01	第3SP当り
				0	15.01	リーチ当り
	ハズレ	1	70～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～69（リーチなし）	0～299	13.50	即ハズレ
		2～4	80～99（リーチあり）	298～299	90.10	第1SPSPハズレ
				296～297	90.09	第2SPSPハズレ
				292～295	90.08	第3SPSPハズレ
				287～291	90.07	第4SPSPハズレ
				282～286	90.06	第5SPSPハズレ
				272～281	40.06	第1SPハズレ
				256～271	40.05	第2SPハズレ
				210～255	40.04	第3SPハズレ
				0～209	15.02	リーチハズレ
			0～79（リーチなし）	270～299	10.00	即ハズレ
				240～269	4.00	
				0～239	2.00	

【図１８】

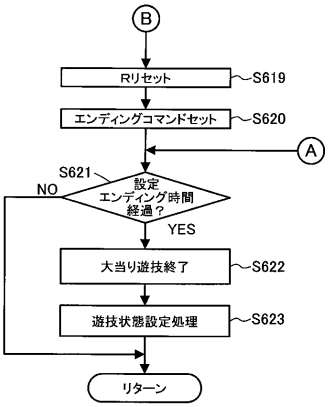
特別変動パターン決定テーブルHT3（第1、第2特別図柄抽選用）

			第1(第2)特別図柄抽選の保留数（1～4）	リーチ乱数（0～99）	変動パターン乱数（0～299）	変動パターン（特別図柄変動時間：秒）	対応する演出パターンのタイプ
回転数が特定回数以外	大当り				125～299	90.11	特別モード第1SPSP当り
					45～124	90.12	特別モード第2SPSP当り
					15～44	40.07	特別モード第1SP当り
					3～14	40.08	特別モード第2SP当り
					0～2	15.03	特別モードリーチ当り
	ハズレ		1、2	70～99（リーチあり）	296～299	90.13	特別モード第1SPSPハズレ
					287～295	90.14	特別モード第2SPSPハズレ
					282～286	40.09	特別モード第1SPハズレ
					256～281	40.10	特別モード第2SPハズレ
					0～255	15.04	特別モードリーチハズレ
				0～69（リーチなし）	60～299	13.51	特別モード即ハズレ
					0～59	8.01	
			3	80～99（リーチあり）	296～299	90.13	特別モード第1SPSPハズレ
					287～295	90.14	特別モード第2SPSPハズレ
					282～286	40.09	特別モード第1SPハズレ
					256～281	40.10	特別モード第2SPハズレ
					0～255	15.04	特別モードリーチハズレ
				0～79（リーチなし）	210～299	13.51	特別モード即ハズレ
					0～209	8.01	
			4	85～99（リーチあり）	296～299	90.13	特別モード第1SPSPハズレ
					287～295	90.14	特別モード第2SPSPハズレ
					282～286	40.09	特別モード第1SPハズレ
					256～281	40.10	特別モード第2SPハズレ
					0～255	15.04	特別モードリーチハズレ
				0～84（リーチなし）	270～299	13.51	特別モード即ハズレ
					210～269	8.01	
					0～209	3.01	
回転数が右の特定回数	5	当				30.00	第1ゲーム当り
		ハ				30.01	第1ゲームハズレ
	10	当				30.02	第2ゲーム当り
		ハ				30.03	第2ゲームハズレ
	15	当				30.04	第3ゲーム当り
		ハ				30.05	第3ゲームハズレ
	20	当				30.06	第4ゲーム当り
		ハ				30.07	第4ゲームハズレ
	21	当				30.08	特別演出当り
		ハ				30.09	特別演出ハズレ

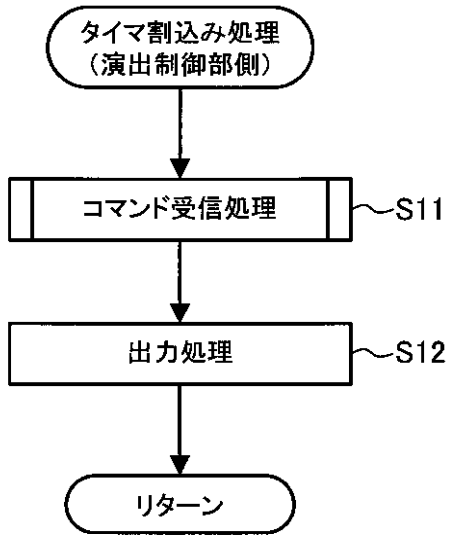
【図１９】



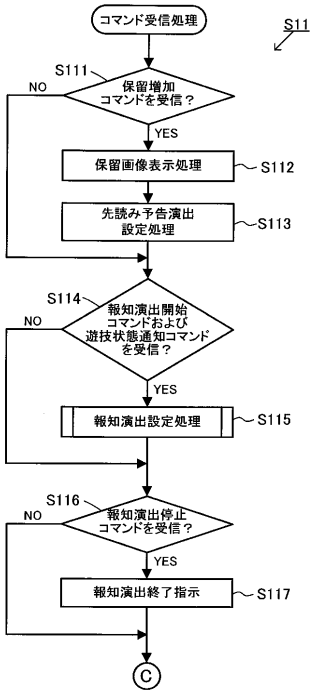
【図２０】



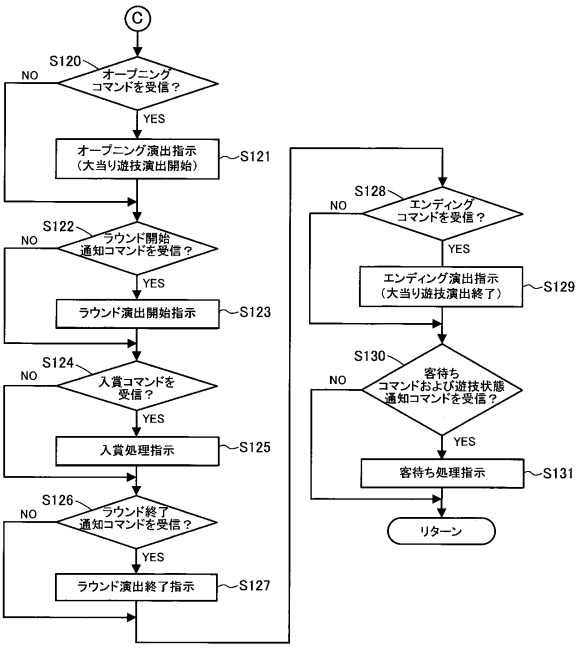
【図２１】



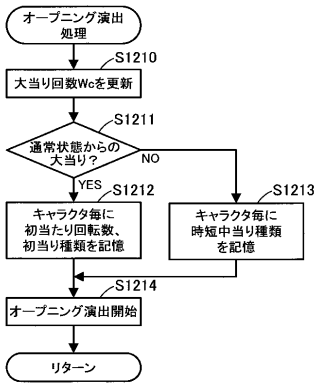
【図２２】



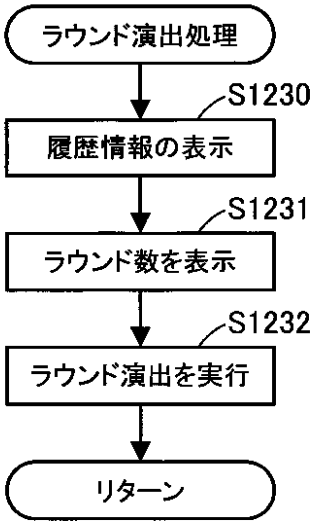
【図２３】



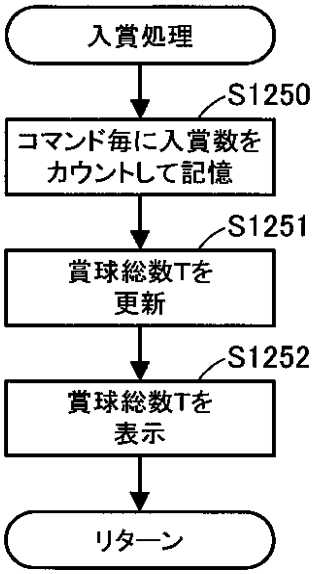
【図２４】



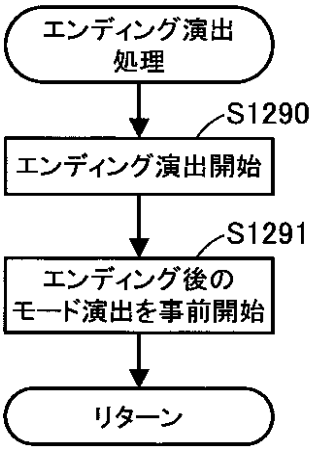
【図２５】



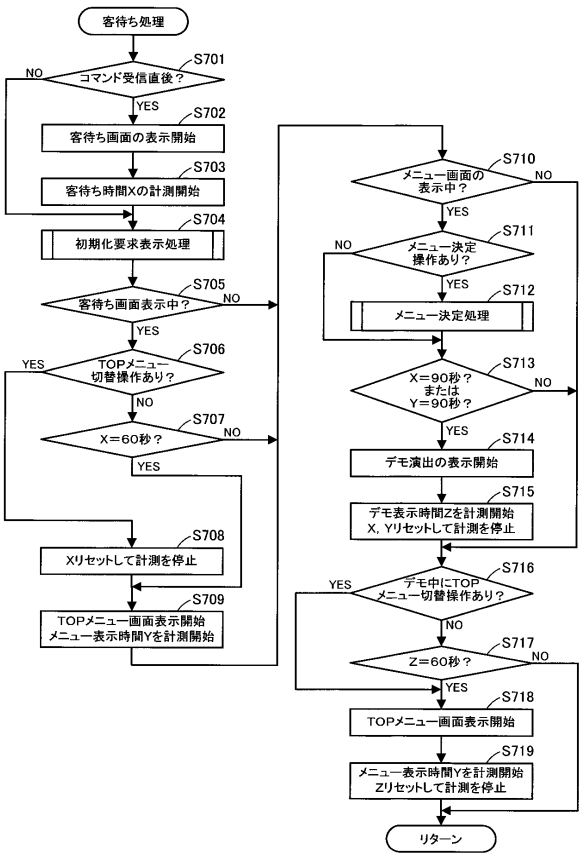
【図２６】



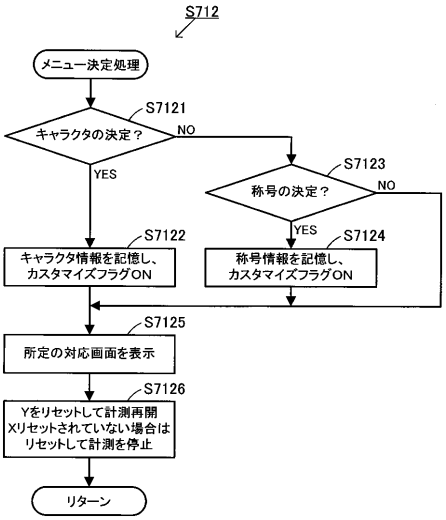
【図２７】



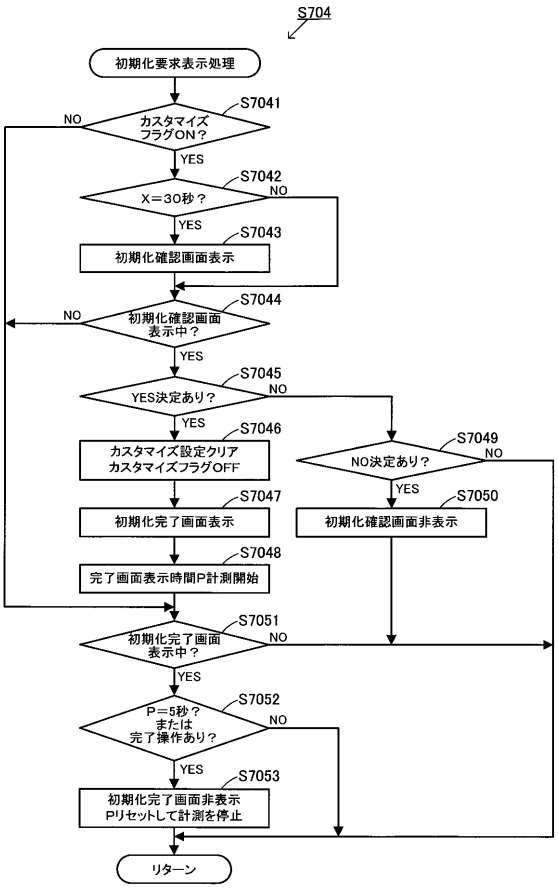
【図２８】



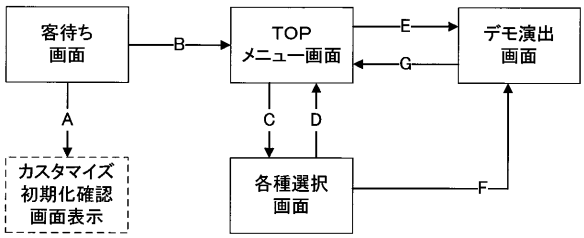
【図２９】



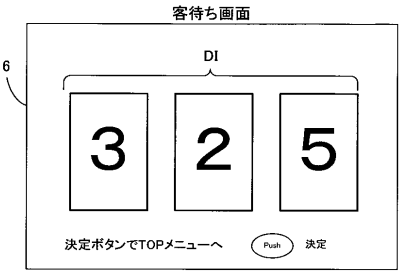
【図３０】



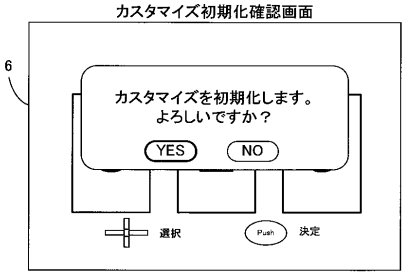
【図３１】



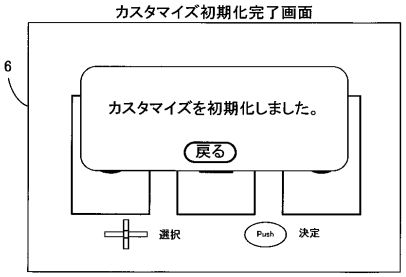
【図３２】



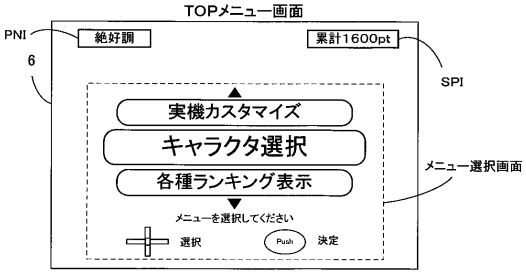
【図３３】



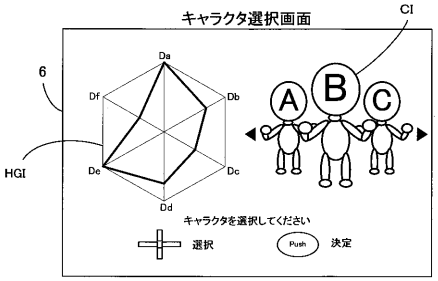
【図３４】



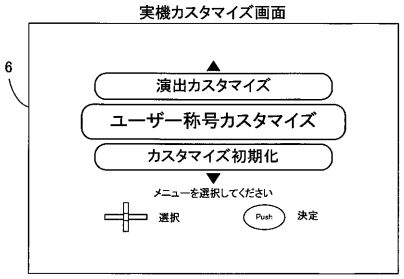
【図３５】



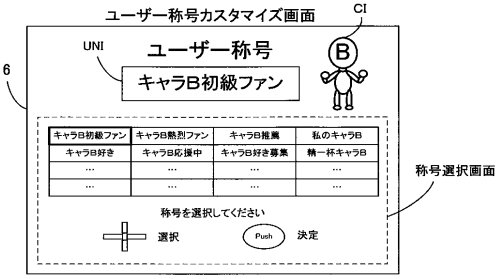
【図３６】



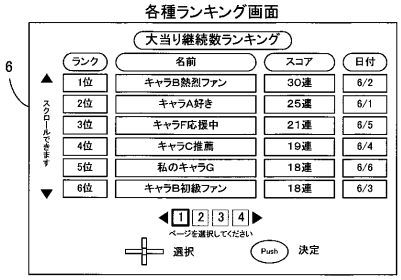
【図３７】



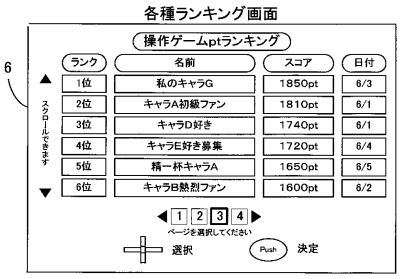
【図３８】



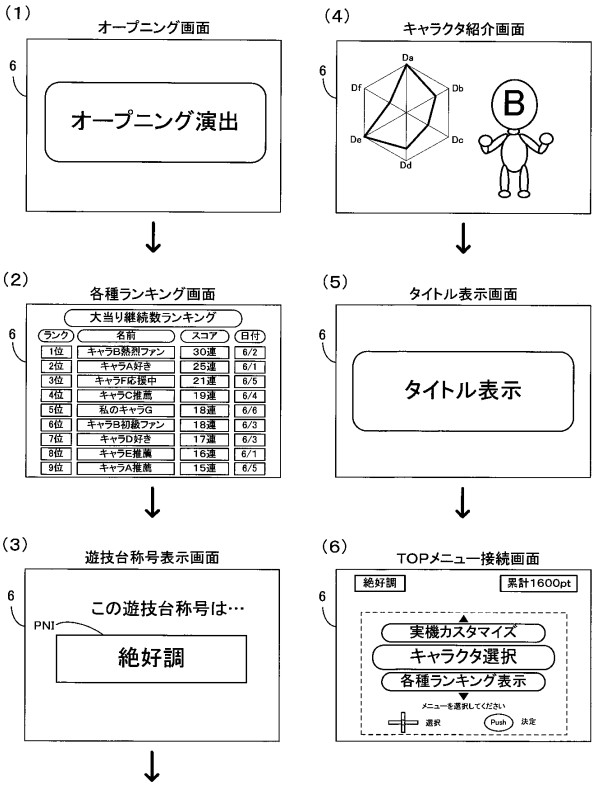
【図３９】



【図４０】



【図４１】



【図４２】

(1)

項目	内容	算出方法	数値範囲
Da	平均初当り回数	初当たり回転数の総数／初当たり回数	1～999(上限値)
Db	継続期待率	時短中時短あり当り回数／時短中当り回数	0%～100%
Dc	時短突入率	初当たり時短突入回数／初当たり回数	0%～100%
Dd	激熱カットイン期待度	激熱カットインでの当り回数／激熱カットイン回数	0%～100%
De	特別リーチの期待度	特別リーチでの大当り回数／特別リーチの回数	0%～100%
Df	キャラクタ選択順位	キャラクタ選択回数を全キャラクタの中でランク付け	1位～10位

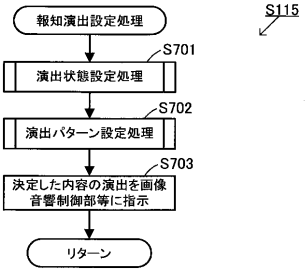
(2)

	レベル										
項目	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Da	初期表示	280～999	260～279	240～259	220～239	180～219	160～179	140～159	120～139	100～119	1～99
Db	初期表示	0%～54%	55%～58%	59%～62%	63%～66%	67%～73%	74%～77%	78%～81%	82%～85%	86%～89%	90%～100%
Dc	初期表示	0%～54%	55%～58%	59%～62%	63%～66%	67%～73%	74%～77%	78%～81%	82%～85%	86%～89%	90%～100%
Dd	初期表示	0%～30%	31%～35%	36%～40%	41%～45%	46%～55%	56%～60%	61%～65%	66%～70%	71%～75%	76%～100%
De	初期表示	0%～12%	13%～15%	16%～18%	19%～21%	22%～28%	29%～31%	32%～34%	35%～37%	38%～40%	41%～100%
Df	初期表示	10位	9位	8位	7位	6位	5位	4位	3位	2位	1位

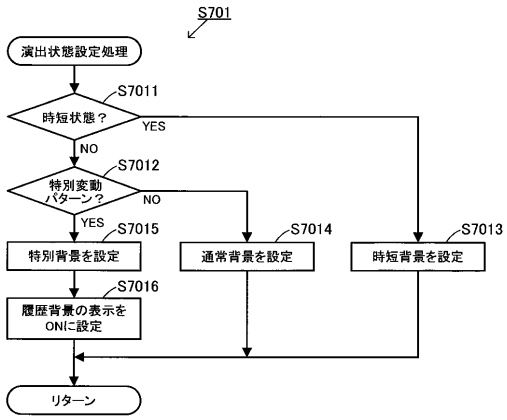
【図４３】

遊技台称号	優先順位	レベル				
		Da	Db	Dc	Dd	De
初心者	1	0	0	0	0	0
オール7	2	7	7	7	7	7
ミツバチ	3	5つの指標のうち3つのレベルが8				
マッハ	4	9以上	9以上			
雨のち晴れ	5	3未満	9以上			
努力は報われる	6	3未満		9以上		
晴れのち雨	7	8以上	3未満	3未満		
無冠の帝王	8			3未満		9以上
絶好調	9	8以上	8以上	8以上	8以上	8以上
好調	10	5つの指標のうち3つ以上のレベルが8以上				
スランプ	11	3未満	3未満	3未満	3未満	3未満
⋮	⋮	⋮				
安定	29	5つの指標の平均値が5以上				
無関心	30	5つの指標の平均値が5未満				

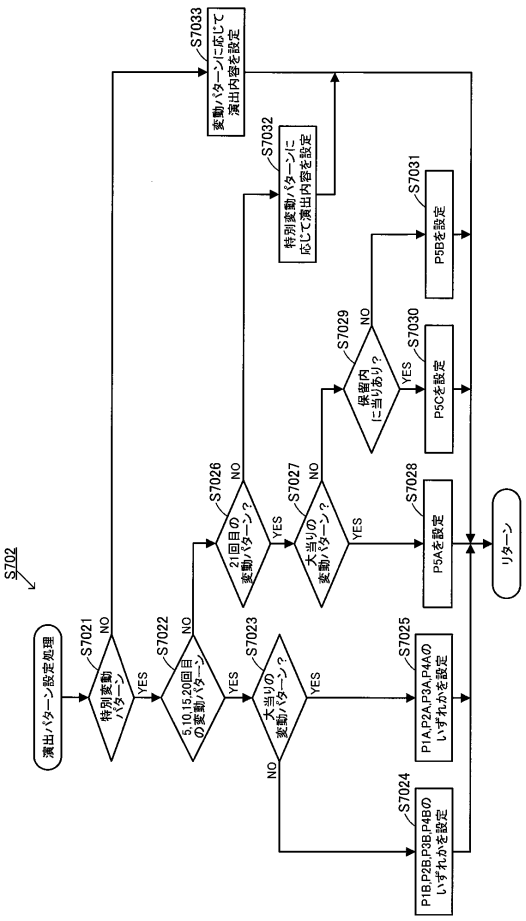
【図４４】



【図４５】



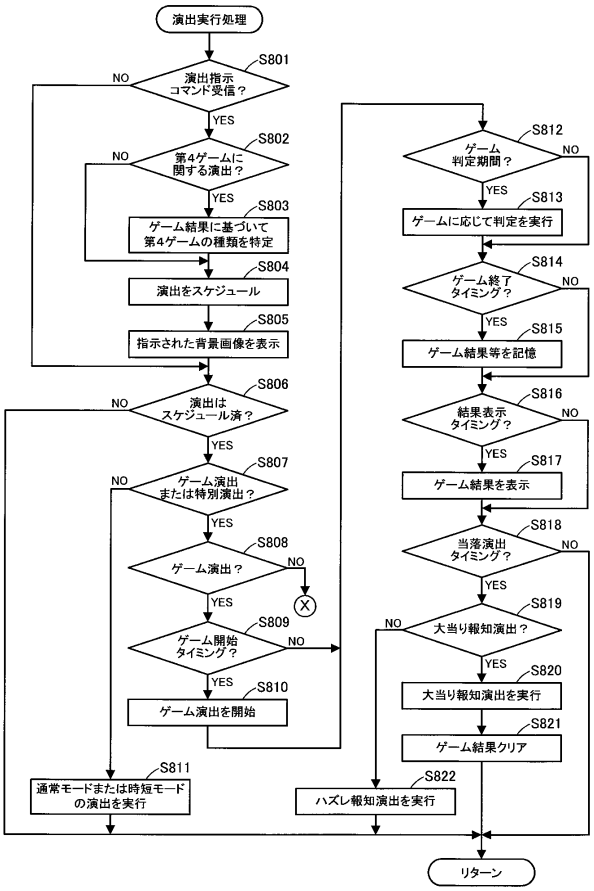
【図４６】



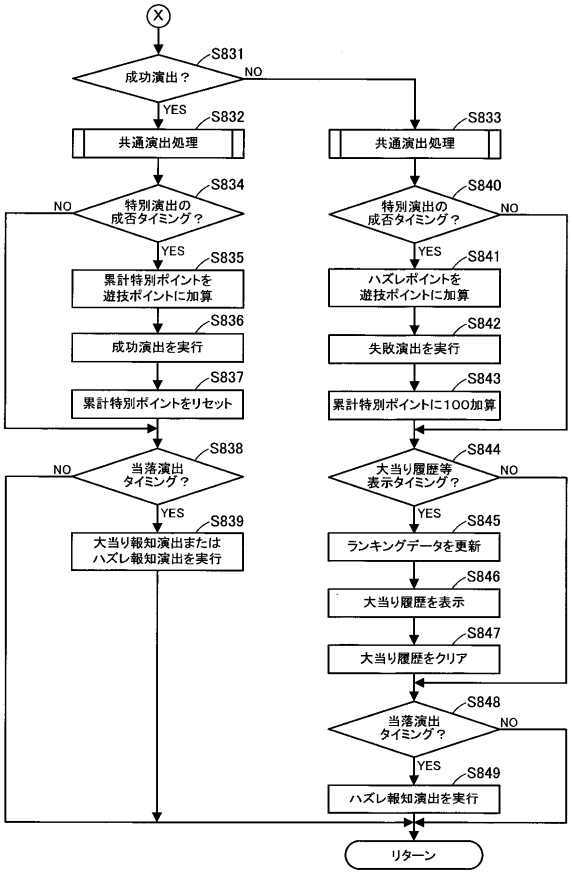
【図４７】

特別変動パターン	対応する演出パターンのタイプ	演出パターン	演出内容
30.00	第1ゲーム当り	P1A	第1ゲームを実行した後に、大当りを報知する
30.01	第1ゲームハズレ	P1B	第1ゲームを実行した後に、ハズレを報知する
30.02	第2ゲーム当り	P2A	第2ゲームを実行した後に、大当りを報知する
30.03	第2ゲームハズレ	P2B	第2ゲームを実行した後に、ハズレを報知する
30.04	第3ゲーム当り	P3A	第3ゲームを実行した後に、大当りを報知する
30.05	第3ゲームハズレ	P3B	第3ゲームを実行した後に、ハズレを報知する
30.06	第4ゲーム当り	P4A	第4ゲームを実行した後に、大当りを報知する
30.07	第4ゲームハズレ	P4B	第4ゲームを実行した後に、ハズレを報知する
30.08	特別演出(成功)	P5A	特別演出を実行した後に、成功演出を実行し、大当りを報知する
30.09	特別演出(失敗)	P5B	特別演出を実行した後に、失敗演出を実行し、ハズレを報知する
		P5C	特別演出を実行した後に、成功演出を実行し、ハズレを報知する

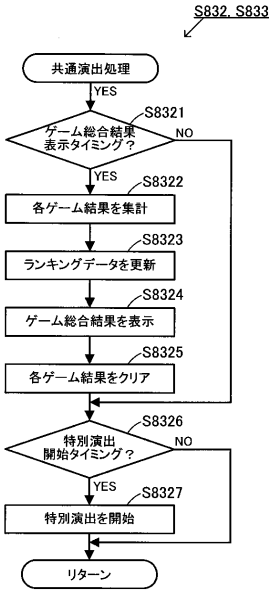
【図４８】



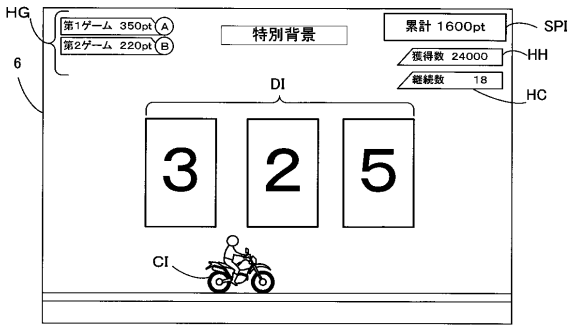
【図４９】



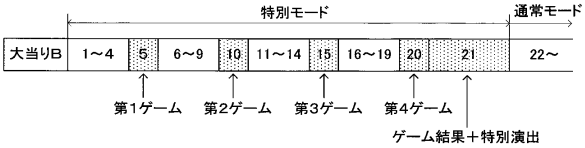
【図５０】



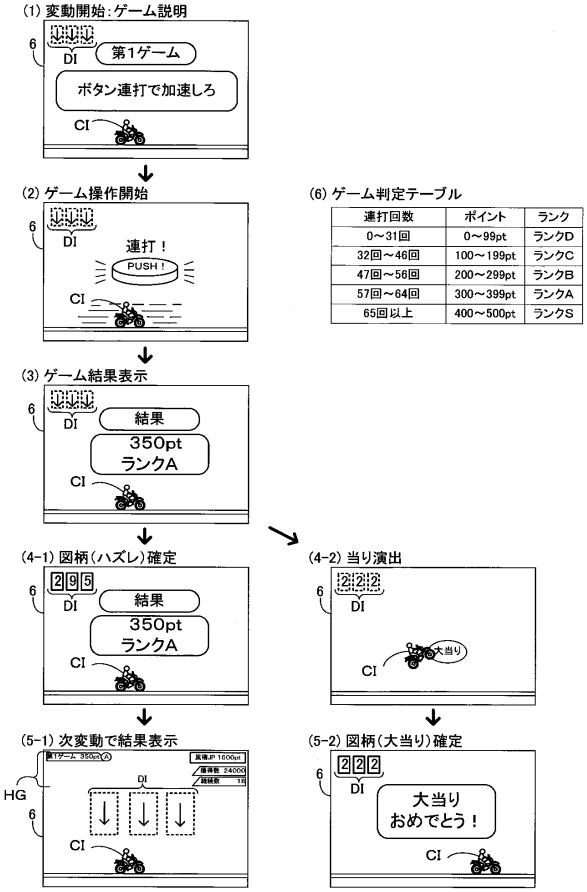
【図５１】



【図５２】



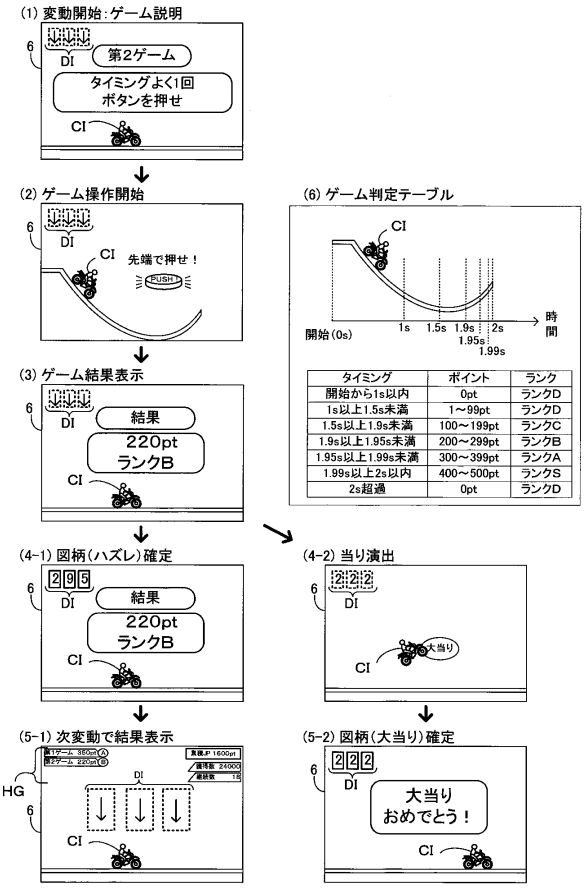
【図５３】



(6) ゲーム判定テーブル

連打回数	ポイント	ランク
0～31回	0～99pt	ランクD
32回～46回	100～199pt	ランクC
47回～56回	200～299pt	ランクB
57回～64回	300～399pt	ランクA
65回以上	400～500pt	ランクS

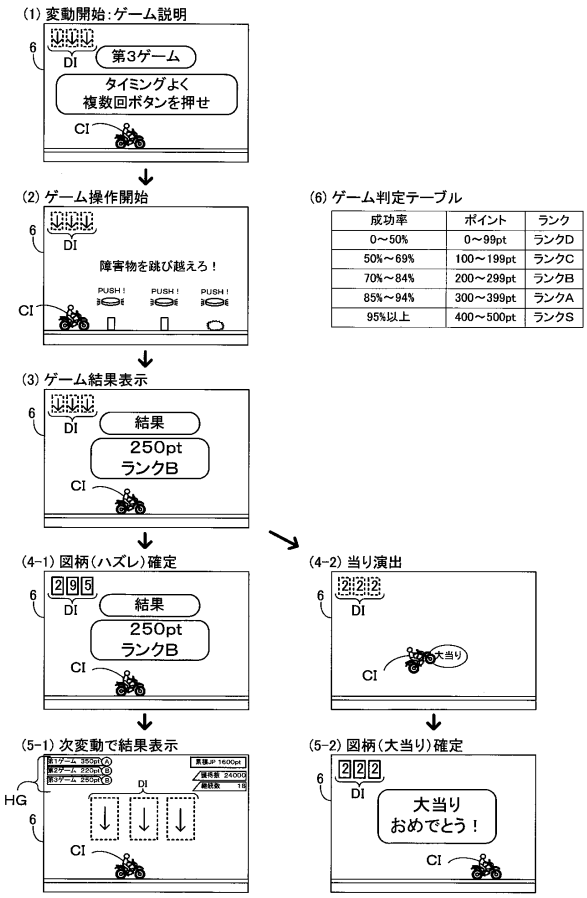
【図５４】



(6) ゲーム判定テーブル

タイミング	ポイント	ランク
開始から1s以内	0pt	ランクD
1s以上1.5s未満	1～99pt	ランクD
1.5s以上1.9s未満	100～199pt	ランクC
1.9s以上1.95s未満	200～299pt	ランクB
1.95s以上1.99s未満	300～399pt	ランクA
1.99s以上2s以内	400～500pt	ランクS
2s超過	0pt	ランクD

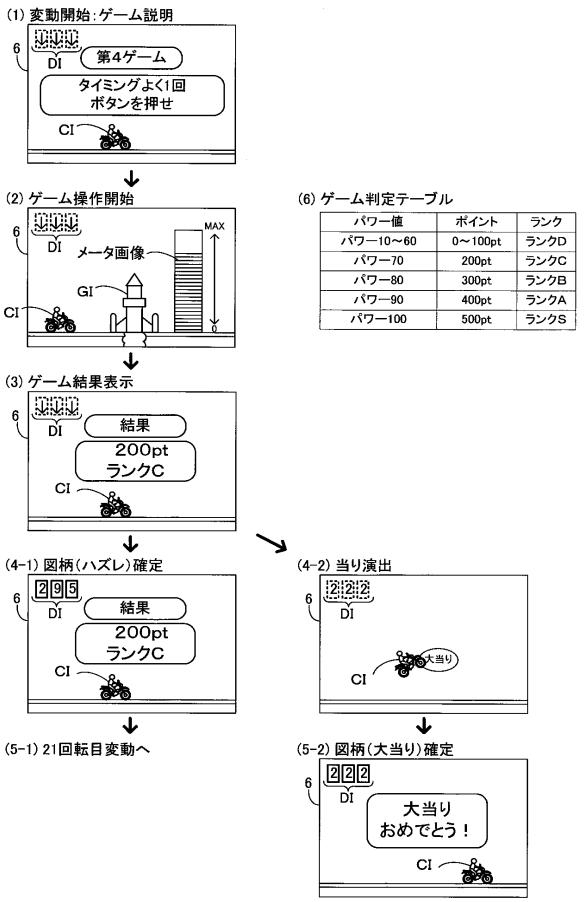
【図５５】



(6) ゲーム判定テーブル

成功率	ポイント	ランク
0～50%	0～99pt	ランクD
50%～69%	100～199pt	ランクC
70%～84%	200～299pt	ランクB
85%～94%	300～399pt	ランクA
95%以上	400～500pt	ランクS

【図５６】



(6) ゲーム判定テーブル

パワー値	ポイント	ランク
パワー10～60	0～100pt	ランクD
パワー70	200pt	ランクC
パワー80	300pt	ランクB
パワー90	400pt	ランクA
パワー100	500pt	ランクS

【図５７】

(1)

ランク	換算値
ランクS	10
ランクA	8
ランクB	6
ランクC	4
ランクD	2

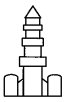
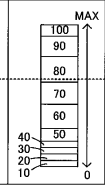
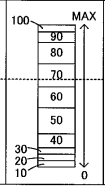
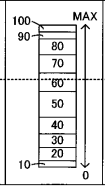
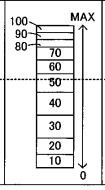
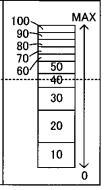
(2)

合計換算値	ゲームの種類
26～30	ゲームS
20～25	ゲームA
15～20	ゲームB
10～15	ゲームC
6～9	ゲームD

(3)

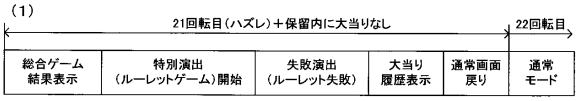
	第1ゲーム	第2ゲーム	第3ゲーム
ランク	ランクA	ランクB	ランクB
換算値	8	6	6
合計換算値	20		
第4ゲーム	ゲームB		

(4)

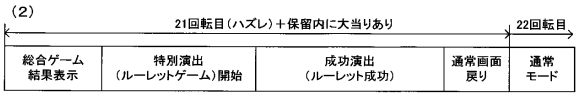
	ゲームS	ゲームA	ゲームB	ゲームC	ゲームD
ゲーム難易度	非常に易しい	易しい	普通	難しい	非常に難しい
ロケット画像					
	ロケットS	ロケットA	ロケットB	ロケットC	ロケットD
メータのパワー割合					

【図５８】

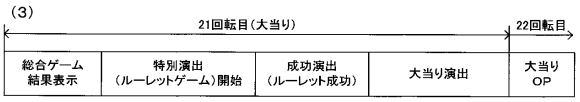
(1)



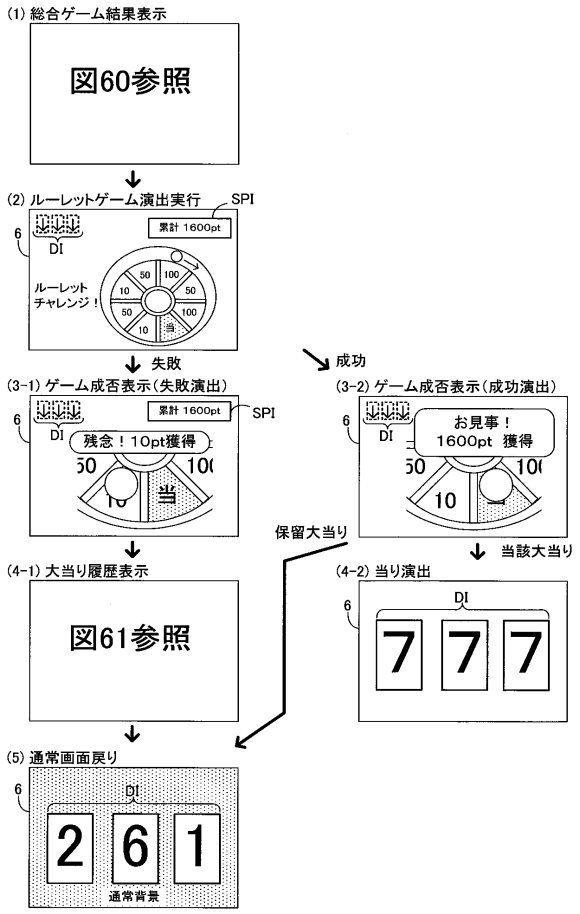
(2)



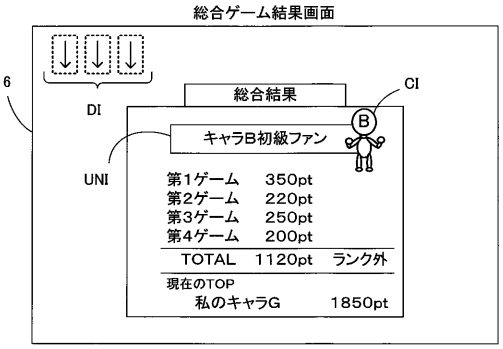
(3)



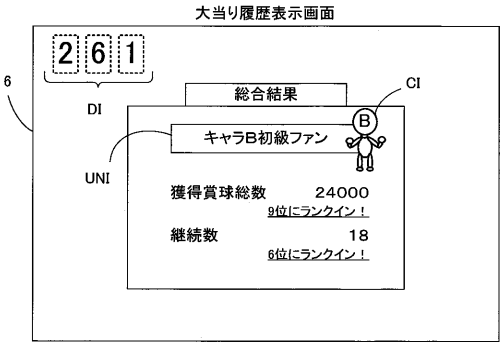
【図５９】



【図６０】



【図６１】



フロントページの続き

審査官　下村　輝秋

(56)参考文献　特開２０１２－１６５７８１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１１－０８７８０６（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－２２６２１４（ＪＰ，Ａ）
特開２００３－２２５４１０（ＪＰ，Ａ）
特開２０１３－０８５８７９（ＪＰ，Ａ）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２