

(19)日本国特許庁(JP)

(12)公開特許公報(A)

(11)公開番号
特開2023-154718
(P2023-154718A)

(43)公開日 令和5年10月20日(2023.10.20)

(51)国際特許分類	F I	テーマコード(参考)
A 6 3 F 7/02 (2006.01)	A 6 3 F 7/02 3 2 0	2 C 0 8 8
	A 6 3 F 7/02 3 1 2 Z	2 C 3 3 3
	A 6 3 F 7/02 3 1 5 A	

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全1220頁)

(21)出願番号	特願2022-64231(P2022-64231)	(71)出願人	000144522
(22)出願日	令和4年4月8日(2022.4.8)		株式会社三洋物産
			愛知県名古屋市中種区今池3丁目9番2
			1号
		(74)代理人	100167302
			弁理士 種村 一幸
		(72)発明者	北田 昇平
			名古屋市千種区今池3丁目9番21号
			株式会社三洋物産内
		Fターム(参考)	2C088 AA48 EB42 EB52 EB74
			2C333 AA11 CA49 CA51 CA53
			CA56

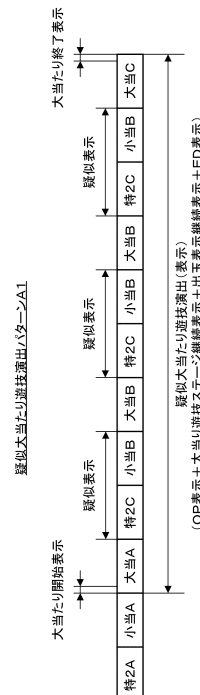
(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【要約】

【課題】1回の大当たり遊技で得られる遊技球数に上限が設けられる場合であっても、遊技の興趣を向上させ、好適な制御を行う。

【解決手段】遊技機10は、a時短遊技状態での第1入賞口391への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選結果がc時短移行であることでc時短遊技状態に移行され、このc時短遊技状態において開放された第2入賞口315への遊技球の入球を契機としてV入賞口大当たり遊技を発生可能である。遊技機10は、V入賞口大当たり遊技を複数回実行する場合の一連の疑似大当たり遊技状態において疑似大当たり遊技演出(表示)を表示する。疑似大当たり遊技状態では、特図遊技及び小当たり遊技において大当たり遊技での演出表示が実行される。第2入賞口315が開放されてから閉鎖されるまでの遊技球の入球個数は、第1入賞口391が開放されてから閉鎖されるまでの遊技球の入球個数よりも多い。

【選択図】図416



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段と、
遊技者による所定の発射操作に基づいて遊技球が流下する所定流路と、
を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態と遊技球を受け入れない受入非許可状態とに状態が可変可能な第 1 の入球手段と、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第 2 の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段と、を備えた遊技機であって、

10

所定遊技状態中に前記第 1 の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果を導出可能な導出手段と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態において特定の切替条件が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第 2 の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第 2 の入球手段を開放作動させる作動手段と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段と、

20

前記第 2 の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための制御を行う発生制御手段と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示を実行する開始手段と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態として演出表示することを特徴とする遊技機。

30

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機では、所定の始動口への遊技球の入賞に基づいて抽選を行い、当該抽選の結果が当たりであることを契機として大当たり遊技が実行される。そして、1 回の大当たり遊技で得られる最大球数（上限球数）は、法律や規則、抽選確率などによって決定される。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2006 - 192094 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

1 回の大当たり遊技で得られる遊技球数に上限が設けられ、その上限球数が少ない場合であっても、遊技の興趣に対するさらなる向上が望まれ、好適な制御が望まれる。

50

【 0 0 0 5 】

本発明の目的は、1回の大当たり遊技で得られる遊技球数に上限が設けられる場合であっても、遊技の興趣を向上させ、好適な制御を行うことである。

【課題を解決するための手段】

【 0 0 0 6 】

本発明に係る遊技機は、

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル 2 2）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第 3 ルート 3 5 3）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の閉鎖状態）とに状態が可変可能な第 1 の入球手段（第 1 入賞口 3 9 1）と、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 2 入賞口 3 1 5）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第 2 の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置 3 7）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a 時短遊技状態）中に前記第 1 の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果が c 時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c 時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（M P U 4 1）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c 時短遊技状態、第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態）において特定の切替条件（c 時短遊技状態の終了条件、例えば第 2 入賞口 3 1 5 への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（M P U 4 1）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第 2 の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第 2 の入球手段を開放作動させる作動手段（第 2 開閉部材 3 9 B の開放機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第 2 開閉部材 3 9 B の閉鎖機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V 入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（M P U 4 1）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（M P U 5 1）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示することを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【 0 0 0 7 】

【図 1】本発明の第 1 の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図 2】図 1 に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図 3】図 1 に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図 4】図 1 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 5】図 1 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

10

20

30

40

50

- 【図 6】図 1 に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 7】図 1 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
- 【図 8】図 1 に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。
- 【図 9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 10】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 11】図 8 に示す主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
- 【図 12】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 13】主制御装置の記憶領域における遊技情報格納エリアの一例を示すブロック図。
- 【図 14】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。 10
- 【図 15】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。
- 【図 16】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。
- 【図 17】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 18】図 17 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 19】図 18 の始動入賞処理で実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 20】図 17 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。 20
- 【図 21】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 22】図 21 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 23】図 22 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 24】図 22 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 25】図 21 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 26】図 21 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 30
- 【図 27】図 26 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 28】図 26 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 29】図 21 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 30】図 21 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 31】図 21 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 40
- 【図 32】図 21 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 33】図 21 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 34】図 21 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 35】図 21 のメイン処理で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 36】図 21 のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフ 50

ローチャート。

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

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

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

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

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

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

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

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

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

【図 46】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

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

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

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

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

【図 51】図 51（A）は飾り図柄の色の一列を示す図、図 51（B）は図 47 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図。

【図 52】図 52（A）は通常遊技状態において図柄表示部に設定される第 1 保留画像表示部、当該変動画像表示部及び既変動画像表示部の一例を示す図、図 52（B）は確変遊技状態及び時短遊技状態において図柄表示部に設定される第 2 保留画像表示部及び当該変動画像表示部の一例を示す図。

【図 53】第 1 保留画像表示部における保留画像の変化の一例を示す図。

【図 54】図 42 の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 55】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機に対する従来の演出実行順序を説明するための図。

【図 56】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の演出実行順序を説明するための図。

【図 57】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で大当たり種別を振り分ける場合に使用される振分テーブルの一例を示す図。

【図 58】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 59】コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 60】コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 61】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の図柄表示部における画面例を示す図。

【図 62】図 59 のコマンド判定処理で実行される保留連続演出処理の手順の一例を示す

10

20

30

40

50

フローチャート。

【図 6 3】保留連続演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 4】図 6 2 の保留連続演出処理で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 6 5】図柄表示部において変動表示される飾り図柄の停止図柄組み合わせの一例を示す図。

【図 6 6】図 5 9 のコマンド判定処理で実行される第 2 特図特殊演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 7】図 6 0 のコマンド判定処理で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 8】変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。 10

【図 6 9】変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 0】変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 1】変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 2】図 6 0 のコマンド判定処理で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 3】図 6 0 のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 4】停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 7 5】本発明の第 3 の実施形態に係る遊技機の演出実行順序を説明するための図。

【図 7 6】本発明の第 3 の実施形態のコマンド判定処理における第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。 20

【図 7 7】本発明の第 3 の実施形態のコマンド判定処理における第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 7 8】本発明の第 3 の実施形態の第 2 特図特殊演出設定処理における第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 7 9】本発明の第 3 の実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理における第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 8 0】変動種別（演出パターン）設定処理における第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。

【図 8 1】変動種別（演出パターン）設定処理における第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャート。 30

【図 8 2】本発明の第 4 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 8 3】図 8 2 に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 8 4】羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 8 5】図 8 2 に示す遊技機の主制御装置で使用されるテーブル等の一例を示す図。

【図 8 6】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 8 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 8 8】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 8 9】図 8 8 のメイン処理における普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。 40

【図 9 0】図 8 8 のメイン処理における特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 1】図 8 2 に示す遊技機で実行される小当たり遊技での遊技進行の一例を示すタイムチャート。

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

【図 9 3】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 4】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 5】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 6】図 8 2 に示す遊技機でのゲームフロー（遊技状態の移行）の一例を示す図。 50

【図 97】図 88 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 98】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 99】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 100】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 101】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 102】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 103】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 104】図 82 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。例を示すフローチャート。

10

【図 105】図 104 のコマンド判定処理で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 106】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での演出パターン（第 2 時短遊技状態継続演出パターン及び第 3 時短遊技状態移行演出パターン）の一例を示す図。

【図 107】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 108】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 109】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

20

【図 110】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 111】図 104 のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 112】時短遊技回数と飾り図柄の停止表示組み合わせとの関係の一例を示す図。

【図 113】図 104 のコマンド判定処理で実行される時短回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 114】本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 115】図 82 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理での変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

30

【図 116】第 2 時短遊技状態での演出パターン（第 1 演出パターン及び第 2 演出パターン）の一例を示す図。

【図 117】コマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 118】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機での第 3 時短遊技状態移行時の時短遊技回数の設定例を示す図。

【図 119】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で実行されるメイン処理での遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 120】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

40

【図 121】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 122】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 123】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 124】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機によるゲームフローを示す図。

【図 125】a 時短遊技状態において開始された第 1 特別遊技の終了タイミングの一例を示すタイミングチャート。

50

- 【図 1 2 6】遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 1 2 7】主制御装置の R A M に設けられる特図保留格納エリアの一例を示すブロック図。
- 【図 1 2 8】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 2 9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 3 0】図 1 8 の始動入賞処理で実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャート。
- 【図 1 3 1】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。
- 【図 1 3 2】図 2 1 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 10
- 【図 1 3 3】図 1 3 2 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 3 4】図 1 3 2 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 3 5】図 2 1 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 3 6】図 2 1 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 3 7】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 1 特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。 20
- 【図 1 3 8】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 1 特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 3 9】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 1 特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 4 0】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 2 特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 4 1】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 2 特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 4 2】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 2 特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャート。 30
- 【図 1 4 3】図 2 1 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 4 4】図 2 1 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 4 5】図 2 1 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 4 6】図 2 1 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 4 7】図 2 1 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。 40
- 【図 1 4 8】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 4 9】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 5 0】図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される時短遊技回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 5 1】図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される第 1 変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 5 2】図柄表示部での画面例を示す図。 50

- 【図 1 5 3】図柄表示部での画面例を示す図。
- 【図 1 5 4】図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される第 2 変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 5 5】図 1 5 5（A）は図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される第 1 タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャート、図 1 5 5（B）は図 1 4 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 4 3 2 で実行される第 2 タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 5 6】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 5 7】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。 10
- 【図 1 5 8】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 1 5 9】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 1 6 0】遊技盤に設けられる第 1 の回転役物部材の作動例を示す正面図。
- 【図 1 6 1】第 1 の回転役物部材の周辺を、一部を破断して示す側面図。
- 【図 1 6 2】第 1 の回転役物部材が単独で演出を実行する場合の視認例を示す図。
- 【図 1 6 3】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 1 6 4】遊技盤に設けられる左第 2 の回転役物部材及び右第 2 の回転役物部材の作動例を示す正面図。
- 【図 1 6 5】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 1 6 6】第 1 の回転役物部材及び左第 2 の回転役物部材（右第 2 の回転役物部材）の 20
周辺を、一部を破断して示す側面図。
- 【図 1 6 7】第 1 の回転役物部材、左第 2 の回転役物部材及び右第 2 の回転役物部材の作動例を示す正面図。
- 【図 1 6 8】第 1 の回転役物部材、左第 2 の回転役物部材及び右第 2 の回転役物部材による報知態様種別を示すテーブル。
- 【図 1 6 9】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。
- 【図 1 7 0】特図遊技における回転役物部材の作動例を示すタイムチャート。
- 【図 1 7 1】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。 30
- 【図 1 7 2】図 1 7 1 のコマンド判定処理で実行される回転役物部材作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 7 3】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 7 4】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 7 5】本発明の第 1 1 の実施形態に係る遊技機を含む遊技機システムの要部の一例を示す図。
- 【図 1 7 6】本発明の第 1 1 の実施形態に係る遊技機からホールコンピュータに出力される大当たり信号の出力例を示すタイムチャート。 40
- 【図 1 7 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 1 7 8】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 7 9】図 1 7 8 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 8 0】図 1 7 8 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 8 1】図 1 7 8 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 1 8 2】図 1 7 8 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。 50

【図 1 8 3】図 1 7 8 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 8 4】図 1 7 8 のメイン処理で実行される大当たり信号出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 8 5】図 1 7 8 のメイン処理で実行される大当たり信号出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 8 6】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 8 7】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 8 8】各種遊技状態における図柄表示部での背景画像などの画像例を説明するための図。

【図 1 8 9】各種遊技状態における図柄表示部での背景画像などの画像例を説明するための図。

【図 1 9 0】ホールコンピュータに出力される大当たり信号の他の出力例を示すタイムチャート。

【図 1 9 1】ホールコンピュータに出力される大当たり信号の他の出力例を示すタイムチャート。

【図 1 9 2】本発明の第 1 2 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 1 9 3】図 1 9 2 に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 1 9 4】羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 1 9 5】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 9 6】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 9 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 9 8】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 9 9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 2 0 0】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 0 1】図 2 0 0 の始動入賞処理で実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 0 2】図 2 0 0 の始動入賞処理で実行される第 2 特図保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 0 3】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 0 4】図 2 0 3 のメイン処理での普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 0 5】図 2 0 3 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 0 6】図 2 0 3 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

【図 2 0 8】図 2 0 3 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 0 9】図 2 0 8 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 1 0】図 2 0 8 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 1 1】図 2 1 0 の特図変動開始処理で実行される第 2 特図変動パターン設定処理 B の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 1 2】図 2 1 0 の特図変動開始処理で実行される第 2 特図変動パターン設定処理 B

10

20

30

40

50

の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 1 3】図 2 1 0 の特図変動開始処理で実行される第 2 特図変動パターン設定処理 B の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 1 4】図 2 0 3 のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

【図 2 1 6】図 2 0 3 のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 1 7】図 2 0 3 のメイン処理で実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャート。 10

【図 2 1 8】図 2 0 3 のメイン処理で実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 1 9】図 2 0 3 のメイン処理で実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 2 0】図 2 0 3 のメイン処理で実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

【図 2 2 2】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。 20

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

【図 2 2 4】図 2 2 3 のコマンド判定処理で実行される変動種別（変動パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 2 5】各種遊技状態での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 2 2 6】R U S H 演出の一発告知演出の一例を示す図。

【図 2 2 7】R U S H 演出のバトル演出の一例を示す図。

【図 2 2 8】R U S H 演出のバトル演出の一例を示す図。

【図 2 2 9】リザルト演出及び分岐演出の一例を示す図。 30

【図 2 3 0】本発明の第 1 3 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 2 3 1】本発明の第 1 3 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 2 3 2】本発明の第 1 3 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 2 3 3】遊技盤に設けられる可動回転役物部材の作動例を示す正面図。

【図 2 3 4】可動回転役物部材の周辺を、一部を破断して示す側面図。

【図 2 3 5】図 2 3 0 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 2 3 6】図 2 3 0 に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図 2 3 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 2 3 8】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 2 3 9】主制御装置の記憶領域における普図保留格納エリアの一例を示すブロック図 40

。 【図 2 4 0】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 2 4 1】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 2】図 2 4 1 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

【図 2 4 5】図 2 4 1 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を 50

示すフローチャート。

【図 2 4 6】図 2 4 1 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 7】図 2 4 6 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 8】図 2 4 6 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 4 9】図 2 4 1 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 0】図 2 4 1 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 10

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

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

【図 2 5 3】音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 4】図 2 4 3 の副タイマ割込処理で実行される操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 5】図 2 5 4 の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。 20

【図 2 5 6】図 2 5 4 の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 7】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

【図 2 5 8】図 2 4 3 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 5 9】図 2 4 3 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 6 0】図 2 5 9 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図。 30

【図 2 6 1】図 2 5 9 のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 6 2】図 2 5 9 のコマンド判定処理で実行される特図遊技演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 6 3】図 2 5 9 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。

【図 2 6 4】図 2 5 9 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。 40

【図 2 6 5】可動回転役物部材の可動タイミングを説明するための図。

【図 2 6 6】可動回転役物部材の可動態様を説明するための図。

【図 2 6 7】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

【図 2 6 8】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

【図 2 6 9】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。

【図 2 7 0】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。

【図 2 7 1】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。

【図 2 7 2】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

【図 2 7 3】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。

【図 2 7 4】可動回転役物部材の駆動パターン及び駆動データを説明するための図。 50

- 【図 2 7 5】図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 7 6】図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理で実行されるボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 7 7】ボタン演出を説明するための図。
- 【図 2 7 8】図 2 4 3 の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 7 9】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8 0】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 10
- 【図 2 8 1】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8 2】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8 3】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8 4】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8 5】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 20
- 【図 2 8 6】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8 7】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8 8】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 8 9】図 2 4 3 の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 2 9 0】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。 30
- 【図 2 9 1】本発明の第 1 4 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。
- 【図 2 9 2】図 2 9 1 に示す遊技機の特電大入賞装置を説明するための図。
- 【図 2 9 3】図 2 9 1 に示す遊技機の特電大入賞装置を説明するための図。
- 【図 2 9 4】図 2 9 4 (A) は図 2 9 1 に示す遊技機のシステム構成の一部の一例を示すブロック図、図 2 9 4 (B) は各種入賞口の賞球を示す図、図 2 9 4 (C) は遊技機の外部に出力される信号種別を示す図。
- 【図 2 9 5】遊技機の外部に出力される各種信号の出力形態を示す図。
- 【図 2 9 6】遊技機の外部に出力される各種信号の出力形態を示す図。
- 【図 2 9 7】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。 40
- 【図 2 9 8】遊技状態の移行例を示す図。
- 【図 2 9 9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 3 0 0】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 0 1】図 3 0 0 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 0 2】図 3 0 1 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 0 3】図 3 0 1 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 0 4】図 3 0 0 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を 50

示すフローチャート。

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

【図 3 0 6】図 3 0 5 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 0 7】図 3 0 5 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 0 8】図 3 0 0 のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 0 9】図 3 0 0 のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。 10

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

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

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

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

【図 3 1 4】図 3 0 0 のメイン処理で実行される特電始動制御処理の手順の一例を示すフローチャート。 20

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

【図 3 1 6】図 3 0 0 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 1 7】図 3 0 0 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 1 8】図 3 0 0 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 1 9】図 3 0 0 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。 30

【図 3 2 0】図 3 0 0 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 2 1】図 3 0 0 のメイン処理で実行される信号出力処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

【図 3 2 4】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。 40

【図 3 2 5】図柄表示部での画面例を示す図。

【図 3 2 6】図柄表示部での画面例を示す図。

【図 3 2 7】図柄表示部での画面例を示す図。を示すフローチャート。

【図 3 2 8】本発明の第 1 5 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 3 2 9】図 3 2 8 に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 3 3 0】羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 3 3 1】図 3 2 8 に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図 3 3 2】図 3 2 8 に示す遊技機の表示制御装置のシステム構成の一例を示すブロック図。 50

- 【図 3 3 3】電源投入時画像を説明する説明図。
- 【図 3 3 4】(A) は背面 A を説明する説明図、(B) は背面 B を説明する説明図。
- 【図 3 3 5】背面 C を説明する説明図。
- 【図 3 3 6】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図。
- 【図 3 3 7】追加データテーブルの一例を模式的に示した模式図。
- 【図 3 3 8】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図。
- 【図 3 3 9】描画リストの一例を模式的に示した模式図。
- 【図 3 4 0】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 3 4 1】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。
- 【図 3 4 2】(A) 及び(B) は図 3 2 8 に示す遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図、(C) は特図遊技演出の演出フローの一例を示す図。
- 【図 3 4 3】特図遊技演出の再抽選演出の一例を示す図。
- 【図 3 4 4】特図遊技演出の再抽選演出の一例を示す図。
- 【図 3 4 5】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 4 6】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 4 7】図 3 4 6 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 4 8】図 3 4 7 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 4 9】図 3 4 7 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 0】図 3 4 6 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 1】図 3 4 6 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 2】図 3 5 1 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 3】図 3 5 1 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 4】図 3 4 6 のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 5】図 3 4 6 のメイン処理で実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 6】図 3 4 6 のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 7】図 3 4 6 のメイン処理で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 5 8】(A) は損益分岐点の演算例を示す図、(B) は小当たり遊技のオープニング演出の例を示す図。
- 【図 3 5 9】小当たり遊技のオープニング演出の画像例を示す図。
- 【図 3 6 0】(A) は小当たり遊技のオープニング演出の変形例(ボーダー報知) を示す図、(B) 及び(C) は小当たり遊技のオープニング演出の変形例(ボーダー報知) の画像例を示す図。
- 【図 3 6 1】(A) は特図遊技でのボーダー報知の画像例、(B) は小当たり遊技での V 入賞表示の画像例を示す図。
- 【図 3 6 2】図 3 4 6 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。
- 【図 3 6 3】図 3 4 6 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

20

30

40

50

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

【図 3 6 5】図 3 4 6 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 6 6】図 3 4 6 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 6 7】図 3 4 6 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 6 8】図 3 4 6 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 6 9】図 3 2 8 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 0】図 3 6 9 のメイン処理で実行される振動センサ入力監視・演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 1】図 3 6 9 のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 2】図 3 6 9 のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 3】図 3 6 9 のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 4】図 3 6 9 のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 5】図 3 6 9 のメイン処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 6】図 3 2 8 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 7】図 3 2 8 に示す遊技機の表示制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 8】(A) は表示制御装置で実行されるコマンド割込処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は表示制御装置で実行される V 割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7 9】図 3 7 8 (B) の V 割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 0】(A) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行される保留球数コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行される確定コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(C) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行されるデモコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 1】(A) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行される変動パターンコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行される停止種別コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 2】(A) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行される連続予告コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行される背面画像変更コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 3】(A) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行される操作ボタン操作コマンド処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 3 7 9 のコマンド判定処理で実行されるエラーコマンド処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 4】図 3 7 8 (B) の V 割込処理で実行される表示設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 5】図 3 7 8 (B) の V 割込処理で実行される表示設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

20

30

40

50

【図 3 8 6】(A) は図 3 8 5 の表示設定処理で実行される保留画像設定処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 3 8 5 の表示設定処理で実行される警告画像設定処理の手順の一例を示すフローチャート、(C) は図 3 8 5 の表示設定処理で実行される操作ボタン操作処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 7】図 3 8 5 の表示設定処理で実行される比較処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 8】図 3 8 5 の表示設定処理で実行されるボタン更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 8 9】(A) は図 3 7 8 (B) の V 割込処理で実行される転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート、(B) は図 3 8 9 (A) の転送設定処理で実行される常駐画像転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図 3 9 0】図 3 8 9 (A) 転送設定処理で実行される通常画像転送設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 9 1】図 3 7 8 (B) の V 割込処理で実行される描画処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 9 2】本発明の第 1 6 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 3 9 3】第 1 入賞口、第 2 入賞口、第 1 開閉部材及び第 2 開閉部材を説明するための図。

【図 3 9 4】入球振分装置を説明するための図。

【図 3 9 5】可変入賞装置を説明するための図。

20

【図 3 9 6】可変入賞装置を説明するための図。

【図 3 9 7】図 3 9 7 (A) は遊技機のシステム構成の要部の一例を示すブロック図、図 3 9 7 (B) は各種入球部に遊技球が入球した場合の賞球数を示す図。

【図 3 9 8】遊技機のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図。

【図 3 9 9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 4 0 0】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 4 0 1】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 4 0 2】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 0 3】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャート。

30

【図 4 0 4】主制御装置によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 0 5】図 4 0 4 のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 0 6】図 4 0 5 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 0 7】図 4 0 5 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 0 8】図 4 0 4 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 4 0 9】図 4 0 4 のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 1 0】図 4 0 4 のメイン処理で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 1 1】疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図。

【図 4 1 2】疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図。

【図 4 1 3】特 2 遊技演出パターンを説明するための図。

【図 4 1 4】小当たり遊技演出パターンを説明するための図。

【図 4 1 5】大当たり遊技演出パターンを説明するための図。

50

【図 4 1 6】大当たり遊技演出パターンの一例（大当たり遊技演出パターン A 1）における疑似大当たり遊技演出（表示）を説明するための図。

【図 4 1 7】図 4 1 0 の特図遊技制御処理で実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 1 8】図 4 1 0 の特図遊技制御処理で実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 1 9】図 4 0 4 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

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

【図 4 2 3】図 4 0 4 のメイン処理で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

【図 4 2 6】図 4 0 4 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 2 7】図 4 0 4 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

【図 4 3 0】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【発明を実施するための形態】

【0008】

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

【0009】

[第 1 の実施形態]

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

【0010】

[遊技機 1 0 の概略構成]

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

【0011】

図 1 ~ 図 3 に示すように、遊技機 1 0 は、前面枠 1 1、内枠 1 2、裏パックユニット 1 3、及び外枠 1 4 を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠 1 4 が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン

10

20

30

40

50

ン)、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

【0012】

[前面枠11の構成]

前面枠11は、外枠14で左端部が回動可能に支持されることにより外枠14に対して開閉可能である。また、内枠12は、前面枠11で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠11に対して開閉可能である。さらに、裏パックユニット13は、内枠12で左端部が回動可能に支持されることにより内枠12に対して開閉可能である。

【0013】

前面枠11は、操作ボタン20、選択決定部21、発射ハンドル22、上皿23、下皿24、パネル25、スピーカ26、及び電飾部27などを備える。 10

【0014】

操作ボタン20は、上皿23の前方に設けられている。操作ボタン20は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える操作スイッチ20a(図7参照)を備える。これにより、音声ランプ制御装置5では、操作ボタン20の操作状態(操作あり及び操作なし)を判断することが可能である。この操作ボタン20は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン20に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

【0015】

なお、操作ボタン20の設置位置は、上皿23の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠11の任意の位置であってよい。また、操作ボタン20は、一つに限らず二つ以上であってもよい。また、操作ボタン20は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。この場合、ジョグダイヤルに対する操作によって、各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢(項目)、例えば演出ステージ(背景演出)、キャラクタ及び大当たり遊技時の楽曲の他、所定演出の選択頻度や大当たり期待度などの遊技設定から所望とする項目を仮選択でき、操作ボタン20に対する操作によって仮選択された選択肢(項目)を選択することが可能になる。 20

【0016】

また、操作ボタン20などの遊技者による操作を受け付ける操作手段は、一つでもよいが複数設けてもよい。前記操作手段としては、操作ボタン20の他に、例えば回転可能なハンドル、回動可能なレバー、前後や上下などに進退(往復移動)可能な押し込み部材、後述の図柄表示部341やサブ可動表示部38に設けられるタッチパネル、又はこれらの操作手段の2以上の組み合わせ(例えば回転と進退が可能な操作手段)などが挙げられ、これらの操作手段に操作ボタン20を設けたもの(例えばハンドルやレバーに操作ボタン20やタッチパネルを設けた操作手段)であってもよい。 30

【0017】

選択決定部21は、遊技者により操作されるものであり、例えば遊技が実行されていない待機状態において遊技者の押下操作を受け付け、遊技者による各種遊技設定を行う場合に利用される押しボタンである。各種遊技設定としては、例えば遊技演出において登場するキャラクタの設定、ボタン演出などの各種演出の実行頻度の設定や、各種演出の大当たり期待度の設定などが挙げられる。この選択決定部21は、複数の選択ボタン21A及び決定ボタン21Bを含む。 40

【0018】

複数の選択ボタン21Aは、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢(項目)から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン211、下選択ボタン212、左選択ボタン213及び右選択ボタン214を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン21Bが操作されることによって仮選択された内容が確定される(RAM512に記憶される)状態であることを意味する。これらの選択ボタン211~214のそれぞれは、図7に示すように音声ランプ制御装置5に対す 50

る入力信号を切り換える上選択操作スイッチ 2 1 1 a、下選択操作スイッチ 2 1 1 b、左選択操作スイッチ 2 1 1 c、及び右選択操作スイッチ 2 1 1 dを備える。これらのスイッチ 2 1 1 a ~ 2 1 1 dは、音声ランプ制御装置 5の入出力 I / Fに接続されている。そのため、音声ランプ制御装置 5では、各スイッチ 2 1 1 a ~ 2 1 1 dの入力信号に基づいて、各選択ボタン 2 1 1 ~ 2 1 4に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

【 0 0 1 9 】

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

10

【 0 0 2 0 】

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

【 0 0 2 1 】

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

20

【 0 0 2 2 】

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

30

【 0 0 2 3 】

上皿 2 3 は、パネル 2 5 の下方に配置されており、後述の払出機構 1 3 0 の払出装置 1 3 2 から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を 1 列に整列させた状態で遊技球発射機構 3 2 に導くために用いられる。また、下皿 2 4 は、上皿 2 3 のさらに下方に設けられており、上皿 2 3 で余剰となった遊技球を貯留するために用いられる。

【 0 0 2 4 】

パネル 2 5 は、遊技者が遊技機 1 0 の前方から内枠 1 2 の遊技盤 3 1 を視認することのできる無色透明又は有色透明のガラス又は合成樹脂である。スピーカ 2 6 は、前面枠 1 1 の上端部の左右に設けられた一対のスピーカであり、音声を出力する音声出力演出を実行する。なお、スピーカ 2 6 の設置位置は、前面枠 1 1 の上端部に限らない。また、電飾部 2 7 は、表示ランプ、LED などの光源を内蔵しており、点灯色、点灯又は消灯などの点滅態様によりランプ演出を実行する。

40

【 0 0 2 5 】

[内枠 1 2 の構成]

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 を備える。内枠 1 2 は、上述のように前面枠 1 1 で左端部が回動可能に支持されることにより前面枠 1 1 に対して開閉可能である。そのため、遊技盤 3 1、遊技球発

50

射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 は、前面枠 1 1 に対して開閉可能である。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 3 1 の盤面上の記載を省略している。

【 0 0 2 6 】

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

【 0 0 2 7 】

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

10

【 0 0 2 8 】

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

【 0 0 2 9 】

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

20

30

【 0 0 3 0 】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、及びアウト口 3 1 8 には、遊技盤 3 1 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤 3 1 の背面側には、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及び可変入賞口 3 1 6 の各々に対応して、遊技球の入球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 3 a、3 1 4 a、3 1 5 a、3 1 6 a（図 7 参照）が設けられている。また、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、及びアウト口 3 1 8 の開口部を通過した遊技球は、遊技盤 3 1 の背面側に集められることで後述のアウト玉センサ 3 1 8 a（図 7 参照）によって検出される。スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R は、遊技球が通過し得る上下に貫通したゲートであり、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R を通過する遊技球を個別に検出可能な入球センサ 3 1 7 L a、3 1 7 R a（図 7 参照）を有する。遊技盤 3 1 では、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 L を通過する可能性があり、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート 3 1 7 R を通過する可能性がある。そして、入球センサ 3 1 7 L a、3 1 7 R a（図 7 参照）での遊技球の通過が検出されることを契機として第 2 入賞口 3 1 5 を開放するか否かの普通当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、後述の電動役物 3 1 5 b の開放によって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能とされる。即ち、遊技機 1 0 では、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）だけでなく、遊技盤 3 1 の

40

50

左側領域に遊技球を打ち出すことで、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）においても第2入賞口315に遊技球を入球させることが可能である。

【0031】

なお、高確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当たり確率が高く（図9（B）参照）、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され易いモードであるのに対して、低確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当たり確率が低く（図9（A）参照）、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、高頻度サポートモードは普図当たり抽選の結果の普図当たりとなる普図当たり確率が高く（図12（B）参照）、後述の電動役物315bの作動頻度が高いために第2入賞口315への遊技球の入球が許容され易いモードであるのに対して、低頻度サポートモードは普図当たり抽選の結果の普図当たりとなる普図当たり確率が低く（図12（A）参照）、電動役物315bの作動頻度が低いために第2入賞口315への遊技球の入球が許容され難いモードである。

10

【0032】

入球センサ313a～316a、317La、317Ra、及びアウト玉センサ318a（図7参照）はメイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、入球センサ313a～316a、317La、317Ra、及びアウト玉センサ318aの検出結果はメイン制御ユニット331に入力される。メイン制御ユニット331（MPU41）は、入球センサ313a～316aでの検出結果に応じて払出制御装置7に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ313a～316aにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット331（MPU41）は、アウト玉センサ318aでの検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構32によって遊技盤31に打ち出された発射遊技球数と一致する。

20

【0033】

なお、入球センサ313a～316a、317La、317Ra、及びアウト玉センサ318aは、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【0034】

また、第2入賞口315には、遊技球の第2入賞口315への入球の制限の有無を切り換える電動役物（電役）315bが設けられている。電動役物315bは、遊技盤31の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤31では、電動役物315bが開くことにより第2入賞口315への遊技球の入球が可能となり、電動役物315bが閉じることにより第2入賞口315への遊技球の入球が制限される。

30

【0035】

さらに、可変入賞口316には、遊技球の可変入賞口316への入球の制限の有無を切り換える開閉扉319が設けられている。開閉扉319は、遊技盤31の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤31では、開閉扉319が開くことにより可変入賞口316への遊技球の入球が可能となり、開閉扉319が閉じることにより可変入賞口316への遊技球の入球が制限される。なお、開閉扉319は、大当たり遊技における開閉実行モードでのラウンド遊技において可変入賞口316を開放する位置に移動され、それ以外では可変入賞口316を閉鎖する位置で待機される。これにより、可変入賞口316には、大当たり遊技でのラウンド遊技において遊技盤31の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能である。

40

【0036】

遊技機10では、第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球が入球センサ314a又は入球センサ315aによって検出されると、メイン制御ユニット331により大当たり抽選が行われる。そして、メイン制御ユニット331は、大当たり抽選での抽選結果に従ってメイン表示部36の表示を制御する。また、メイン制御ユニット331

50

による抽選結果は、サブ制御ユニット 3 3 2 に送信され、サブ制御ユニット 3 3 2 は、抽選結果に従って可変表示ユニット 3 4 の表示などを制御する。

【 0 0 3 7 】

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

10

【 0 0 3 8 】

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

20

【 0 0 3 9 】

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

30

【 0 0 4 0 】

例えば、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示演出は、例えば「1」～「9」の数字が付された複数種類の飾り図柄が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄の種類が「1」～「9」の 9 種類である。

40

【 0 0 4 1 】

遊技機 1 0 では、特図遊技において、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示の開始から予め設定されている変動表示時間の経過後に、全ての飾り図柄の変動が停止するように飾り図柄の変動表示が実行される。より具体的に、飾り図柄の変動表示では、まず予め設定されている変動方向（例えば横方向、縦方向など）に沿って飾り図柄が全て変動し、複数の飾り図柄の変動が順に停止する。そして、全てのラインにおける飾り図柄の変動が停止して所定時間が経過すると、当該飾り図柄の変動表示が終了する。

【 0 0 4 2 】

図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示が終了すると、図柄表示部 3 4 1 では、1 又は複数の有効ラインに飾り図柄が並んだ状態が表示されることになる。このとき、飾

50

り図柄の停止状態が、メイン制御ユニット 3 3 1 による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄が有効ラインに並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち 1 6 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「7 7 7」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「7 7 7」以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め 5 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「3 3 3」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「7 7 7」や「3 3 3」などの 1 6 R 確変大当たり又は 5 R 確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5 R 通常大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「2 2 2」や「4 4 4」などの確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「3 2 3」又は「7 2 3」など）が表示される。

10

【 0 0 4 3 】

20

また、図柄表示部 3 4 1 には、特図遊技において飾り図柄の変動表示と共に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する特図遊技演出が表示される。なお、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」の場合に 1 6 R 確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が 1 6 R 確変大当たりであることを明示する昇格演出が実行される。同様に、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合に確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の大当たり図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示された場合には、特図遊技演出として、5 R 通常大当たりであることを示唆する示唆演出が実行される。この場合、大当たり遊技演出において、当該特図遊技に対する抽選結果が 5 R 確変大当たりであることを明示する昇格演出などが実行される。

30

【 0 0 4 4 】

さらに、図柄表示部 3 4 1 には、遊技状態が大当たり遊技状態に移行した場合、オープニング演出、開閉実行モード演出及びエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。

【 0 0 4 5 】

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

40

【 0 0 4 6 】

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

【 0 0 4 7 】

50

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

【 0 0 4 8 】

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

10

【 0 0 4 9 】

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

20

【 0 0 5 0 】

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

30

【 0 0 5 1 】

なお、サブ可動表示部 3 8 の待機位置や作動位置は、図柄表示部 3 4 1 の正面側の左側領域に限らず他の位置であってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 の数は、1 つに限らず複数であってもよく、複数のサブ可動表示部 3 8 は協動、連動、従動、追動するものであってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 は、左右方向 D 3 に加えて、又は代えて、他の方向に移動可能であってもよい。例えば、サブ可動表示部 3 8 は、上下方向 D 2、斜め方向などに移動可能であってもよく、さらに、時計回り方向や反時計回り方向などに回転可能であってもよい。また、サブ可動表示部 3 8 は省略可能であり、サブ可動表示部 3 8 に代えて、移動不能な 1 以上の表示装置を設けてもよい。

40

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

普通図柄表示部 3 6 1 は、普通図柄（普図）としての LED 対を含み、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R への入賞を契機として実行される電動役物 3 1 5 b を開放するか否かの

50

普図当たり抽選での抽選結果を、LED対の点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331(MPU41)は、スルーゲート317L, 317Rへの入賞を契機としてLED対を点滅(普通図柄を変動表示)させ、変動表示時間の経過後に各LEDを点灯又は消灯(普通図柄を停止表示)させることによって普図当たり抽選の結果を表示させる。なお、普通図柄(普図)の変動表示及び停止表示により普図当たり抽選での抽選結果を表示することを「普通図柄遊技」又は「普図遊技」と称する。

【0054】

第1特別図柄表示部362は、第1特別図柄(第1特図)としての7セグメント表示装置を含み、第1入賞口314への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するかどうかの第1特別図柄抽選(第1特図抽選、大当たり抽選)での抽選結果を、7セグメント表示装置における7つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331(MPU41)は、第1入賞口314への入賞を契機として7セグメント表示装置の7つのセグメントを点滅(第1特別図柄を変動表示)させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯(第1特別図柄を停止表示)させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第1特別図柄(第1特図)の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第1特別図柄遊技」又は「第1特図遊技」と称する。

10

【0055】

第2特別図柄表示部363は、第2特別図柄(第2特図)としての7セグメント表示装置を含み、第2入賞口315への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するかどうかの第2特別図柄抽選(第2特図抽選、大当たり抽選)での抽選結果を、7セグメント表示装置における7つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット331(MPU41)は、第2入賞口315への入賞を契機として7セグメント表示装置の7つのセグメントを点滅(第2特別図柄を変動表示)させ、変動表示時間の経過後に各セグメントを点灯又は消灯(第2特別図柄を停止表示)させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第2特別図柄(第2特図)の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第2特別図柄遊技」又は「第2特図遊技」と称する。

20

【0056】

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

30

【0057】

第1特図保留数表示部364は、4つLEDからなるLED群を含み、第1入賞口314への入賞により生じた第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数Nを、4つLEDの点灯回数によって表示する。

【0058】

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

40

【0059】

可動役物部材39は、図柄表示部341の上方に位置する予め定められた図4に示す待機位置(図6に仮想線で示す位置)と、待機位置よりも下方に設定される図6に実線で示す作動位置との間で、図柄表示部341の表面に沿って上下方向に移動可能である。作動位置(図6の実線参照)は、待機位置(図4参照)に比べて、図柄表示部341の中央に近い位置である。また、可動役物部材39は、作動位置(図6の実線参照)にある場合、待機位置(図4参照)にある場合に比べて、図柄表示部341の表面に対する被覆率が高い。また、可動役物部材39は、周縁部に複数のランプ391が円環状に配置されている。本実施形態では、可動役物部材39には15個のランプ391が配置されており、各ラ

50

ランプ 391 は個別に点灯及び消灯可能である。また、複数のランプ 391 のそれぞれは、例えば LED ランプであり、白色、黄色、緑色、赤色、又はこれらの混合色などを含む複数色に点灯可能である。このように、各ランプ 391 は個別に点灯及び消灯を可能とし、また複数色に点灯可能であることで、例えば可動役物部材 39 が作動された場合に各ランプ 391 の点灯パターン、点灯色、点灯個数によって、当該特図遊技の契機となった大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を示唆し、又は抽選結果が大当たりであることを明示することが可能になる。例えば、点灯色に関しては、白色、黄色、緑色、赤色の順に大当たり期待度が高くなるようにすることができ、また、点灯パターンと点灯色と適宜設定することで、レインボーのランプ演出を実行することで大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることを明示する確定演出を実行することも可能である。また、本実施形態では、可動役物部材 39 が待機位置（図 4 参照）において開口 31A から露出しているが、開口 31A から露出した部分のランプ 391 を利用して大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を示唆する演出が実行されるようにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する 4 つのランプ 391 が開口 31A から露出しているため（図 4 参照）、これらのランプ 391 のうちのいずれのランプ 391 が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する 4 つのランプ 391 に加えて、図柄表示部 341 に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。

10

【0060】

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

20

【0061】

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

30

【0062】

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

40

50

動位置（図 6 の実線参照）から待機位置（図 4 参照）に移動される。

【 0 0 6 3 】

また、遊技機 1 0 は、モーター 3 9 a 及び復帰検出部 3 9 b が接続されるモータードライバ 3 9 c を備える。モータードライバ 3 9 c は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に接続されている。そして、モータードライバ 3 9 c は、音声ランプ制御装置 5 からの制御指示に従ってモーター 3 9 a を制御する。また、モータードライバ 3 9 c は、復帰検出部 3 9 b による検出結果を取得して音声ランプ制御装置 5 に伝達することが可能である。なお、モータードライバ 3 9 c を省略し、モーター 3 9 a 及び復帰検出部 3 9 b が、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に直接接続され、音声ランプ制御装置 5 によって制御されてもよい。

10

【 0 0 6 4 】

また、可動役物部材 3 9 の各ランプ 3 9 1 は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に個別に接続されており、音声ランプ制御装置 5 によって、各ランプ 3 9 1 が個別に点灯及び消灯され、また複数色に点灯可能である。

【 0 0 6 5 】

また、遊技盤 3 1 には、磁石センサや電波センサ（共に不図示）を設けることも考えられる。磁石センサは、例えば第 1 入賞口 3 1 4 や可変入賞口 3 1 6 の周辺に設けられる。磁石センサは、メイン制御ユニットに電氣的に接続され、磁石センサの検知結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。これにより、磁石を用いて不正に第 1 入賞口 3 1 4 や可変入賞口 3 1 6 に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。一方、電波センサは、例えば第 1 入賞口 3 1 4 や第 2 入賞口 3 1 5 の周辺に設けられる。電波センサは、メイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、電波センサの検知結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。これにより、不正に入球センサ 3 1 4 a , 3 1 5 a に電波を入力して遊技球の入球を誤検知させる行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサは、例えば 5 0 M H z ~ 3 G H z の電波を検知可能である。

20

【 0 0 6 6 】

[裏パックユニット 1 3]

図 3 に示すように、裏パックユニット 1 3 は、払出機構 1 3 0 及び周辺制御ユニット 1 4 0 を備える。

30

【 0 0 6 7 】

払出機構 1 3 0 は、遊技ホールの島設備（不図示）から供給される球技球を貯留するタンク 1 3 1 と、タンク 1 3 1 から上皿 2 3 に向けて遊技球を払い出す払出装 1 3 2 とを備える。なお、上皿 2 3 の遊技球が飽和している場合、払出装 1 3 2 から払い出される遊技球は下皿 2 4 に払い出される。

【 0 0 6 8 】

周辺制御ユニット 1 4 0 は、払出制御装置 7、発射制御装置 8、及び電源制御装置 9 を備える。払出制御装置 7 は、払出装 1 3 2 による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置 8 は、発射ハンドル 2 2 の操作に応じて遊技球発射機構 3 2 を制御する。電源制御装置 9 は、遊技機 1 0 が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機 1 0 内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

40

【 0 0 6 9 】

[遊技機 1 0 のシステム構成]

次に、図 7 ~ 図 1 6 を参照しつつ、遊技機 1 0 のシステム構成について説明する。

【 0 0 7 0 】

[メイン制御ユニット 3 3 1]

図 7 に示すように、メイン制御ユニット 3 3 1 は、遊技機 1 0 における遊技の主たる制御を実行する主制御装置 4 を備える。主制御装置 4 は、予め設定された大当たり遊技状態への移行の抽選として、大当たり抽選を実行する。主制御装置 4 は、M P U 4 1、入出力 I / F 4 2 及び性能情報表示装置 4 A を備える。

50

【 0 0 7 1 】

M P U 4 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、M P U 4 1 には、R O M 4 1 1 及び R A M 4 1 2 が内蔵されている。M P U 4 1 は、R O M 4 1 1 などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置 4 で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【 0 0 7 2 】

入出力 I / F 4 2 は、主制御装置 4 に信号を入力し、主制御装置 4 から制御信号を出力する入出力インターフェースである。また、入出力 I / F 4 2 には、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、及びアウト玉センサ 3 1 8 a などが接続されている。そして、M P U 4 1 は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a からの検出信号に基づいて一般入賞口 3 1 3 、第 1 入賞口 3 1 4 、第 2 入賞口 3 1 5 、及び可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球の有無、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への遊技球の通過の有無を判断する。また、M P U 4 1 は、アウト玉センサ 3 1 8 a からの検出信号に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力 I / F 4 2 には、音声ランプ制御装置 5 、払出制御装置 7 、発射制御装置 8 、及び電源制御装置 9 などが接続されている。

10

【 0 0 7 3 】

そして、M P U 4 1 は、音声ランプ制御装置 5 に、普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第 1 特図保留コマンド、第 2 特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドを出力する。

20

【 0 0 7 4 】

普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間（普図変動パターン）及び普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。普図変動パターンコマンドは、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 における普通図柄の変動表示を開始する際に、後述の普図保留格納エリア 4 1 2 c （図 1 1 参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図 2 4 の普図変動開始処理でのステップ S 1 7 0 9 において設定される。なお、普図変動パターンコマンドは、普図遊技における普通図柄の変動表示時間（普図変動パターン）のみを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであってもよい。この場合、普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドは、普図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

30

【 0 0 7 5 】

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

40

【 0 0 7 6 】

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

【 0 0 7 7 】

特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には大当たり種別に関する情報を含む。特図変動パターンコマンドは、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6

50

3において特別図柄の変動表示を開始する際に、後述の特図保留格納エリア412b(図8参照)に記憶されている情報に基づいて、後述の図28の特図変動開始処理でのステップS2105において設定される。なお、特図変動パターンコマンドは、変動が開始される特別図柄の種別を特定可能な情報を含むが、第1特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドと、第2特別図柄の変動が開始される場合の特図変動パターンコマンドとを別の特図変動コマンドとして設定してもよい。また、特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間及びのみを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであってもよい。この場合、大当たり抽選での抽選結果や大当たり種別を音声ランプ制御装置5に通知するコマンドは、特図変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

10

【0078】

第1特図保留コマンド及び第2特図保留コマンドは、第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球によって、後述の特図保留格納エリア412b(図8参照)に記憶される第1特図保留数N又は第2特図保留数Mが増加する際に、増加した保留に対する大当たり抽選での抽選結果、特別図柄の変動表示時間(特図変動パターン)、及び第1特図保留数N又は第2特図保留数Mを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。第1特図保留コマンド及び第2特図保留コマンドは、第1特図保留数N又は第2特図保留数Mの増加があった場合に、後述の特図保留格納エリア412b(図8参照)に記憶されている情報に基づいて、後述の図18の始動入賞処理でのステップS1105の第1特図保留コマンド設定処理(後述の図19の第1特図保留コマンド設定処理のステップS1207又はS1209)又はステップS1110の第2特図保留コマンド設定処理において設定される。

20

【0079】

特図シフトコマンドは、特図遊技(特図の変動表示)の開始によって第1特図保留数N又は第2特図保留数Mが減少する場合に、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREB4(図8参照)での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。特図シフトコマンドは、後述の図27の特図データ設定処理でのステップS2008において設定される。

30

【0080】

大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始すること、即ち遊技状態が大当たり遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、大当たり遊技状態に移行する際に、後述の図29の大当たり遊技制御処理におけるステップS2204において設定される。

【0081】

オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、大当たり遊技のオープニングを開始する際に、後述の図29の大当たり遊技制御処理におけるステップS2208において設定される。なお、オープニング開始コマンドは、大当たり遊技開始コマンドによって大当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置5に通知することが可能であるため、省略することができる。

40

【0082】

オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、大当たり遊技のオープニングを終了する際に、後述の図30の大当たり遊技制御処理におけるステップS2214において設定される。

【0083】

開閉実行モード開始コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、大当たり遊技の開閉実行モードを開始する際に、後述の図30の大当たり遊技制御処理におけるステップS2216において設定さ

50

れる。

【 0 0 8 4 】

ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、各ラウンド遊技を開始する際に、後述の図 3 0 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 1 7 において設定される。なお、ラウンド遊技開始コマンドとは別に、ラウンド遊技開始時に、これから開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドを設定し、そのコマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。

【 0 0 8 5 】

ラウンド遊技終了コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、当ラウンド遊技を終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、各ラウンド遊技を終了する際に、後述の図 3 1 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 2 9 において設定される。

【 0 0 8 6 】

インターバル開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、インターバルを開始する際に、後述の図 3 1 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 3 3 において設定される。

【 0 0 8 7 】

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

【 0 0 8 8 】

開閉実行モード終了コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、開閉実行モードを終了する際に、後述の図 3 1 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 1 において設定される。

【 0 0 8 9 】

エンディング開始コマンドは、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、エンディングを開始する際に、後述の図 3 1 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 2 において設定される。

【 0 0 9 0 】

エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、エンディングを終了する際に、後述の図 3 2 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 4 8 において設定される。

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

また、主制御装置 4 には、M P U 4 1 に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号

10

20

30

40

50

を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してMPU41に入力する。具体的に、MPU41によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

【0095】

本実施形態では、分周回路からMPU41に、予め設定された間隔（例えば4ms）でクロック信号が供給され、MPU41が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット332及び周辺制御ユニット140にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット332及び周辺制御ユニット140における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット331からサブ制御ユニット332及び周辺制御ユニット140にクロック信号が供給されてもよい。

10

【0096】

ROM411は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。RAM412は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU41によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、RAM412は、音声ランプ制御装置5などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、RAM412は不揮発性の記憶部であってもよい。

【0097】

ここで、図8を参照しつつ、遊技機10の主制御装置4のMPU41が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、MPU41は、RAM412の抽選用カウンタ記憶エリア412a、特図保留格納エリア412b及び普図保留格納エリア412cに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

20

【0098】

抽選用カウンタ記憶エリア412aには、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、及びリーチ乱数カウンタC3が記憶されている。大当たり乱数カウンタC1は、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される。大当たり種別カウンタC2は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される。リーチ乱数カウンタC3は、大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用される。また、抽選用カウンタ記憶エリア412aには、大当たり乱数初期値カウンタCIN1及び特図変動種別カウンタCS1が記憶されている。大当たり乱数初期値カウンタCIN1は、大当たり乱数カウンタC1の初期値設定に使用される。特図変動種別カウンタCS1は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される。さらに、抽選用カウンタ記憶エリア412aには、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタC4、普通当たり種別乱数カウンタC5、普通当たり乱数初期値カウンタCIN2、及び普図変動種別カウンタCS2が記憶されている。普通当たり乱数カウンタC4は、第2入賞口315の電動役物315bを電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される。普通当たり種別乱数カウンタC5は、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される。普通当たり乱数初期値カウンタCIN2は、普通当たり乱数カウンタC4の初期値設定に使用される。普図変動種別カウンタCS2は、メイン表示部36の普通図柄表示部361における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される。

30

40

【0099】

そして、各抽選用カウンタC1～C5，CIN1，CIN2，CS1，CS2は、MPU41によって短時間間隔で前回値に1が加算され、予め設定された最大値に達した後に0に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタC1～C5，CIN1，CIN2，CS1，CS1には更新後の値が記録され、大当たり抽選結果、特図の変動表示時間、大当たり種別及び外れ種別の設定や、普図当たり抽選結果、普通図柄の変動表示時

50

間及び普図当たり種別の設定などの際にMPU41によって参照される。

【0100】

特図保留格納エリア412bは、第1特図保留格納エリアREA、第2特図保留格納エリアREB及び特図実行エリアAEを備える。第1特図保留格納エリアREAは、第1保留エリアREA1、第2保留エリアREA2、第3保留エリアREA3、第4保留エリアREA4、及び第1特図保留数記憶エリアNAAを含む。第2特図保留格納エリアREBは、第1保留エリアREB1、第2保留エリアREB2、第3保留エリアREB3、第4保留エリアREB4、及び第2特図保留数記憶エリアNABを含む。

【0101】

そして、第1入賞口314に遊技球が入球した場合には、RAM412に格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び特図変動種別カウンタCS1に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のいずれかに格納される。また、第2入賞口315に遊技球が入球した場合には、RAM412に格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び特図変動種別カウンタCS1に対応する情報が大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のいずれかに格納される。なお、第1特図保留格納エリアREA及び第2特図保留格納エリアREBごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア412a（大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び特図変動種別カウンタCS1など）が個別に設けられてもよい。

【0102】

このように、遊技機10では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に加えて、特図変動種別カウンタCS1が第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のいずれかに格納される。

【0103】

そのため、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、特図遊技における第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄（図柄表示部341での飾り図柄）に対する変動表示時間（特図変動パターン）を事前に判断することが可能である。

【0104】

具体的に、第1入賞口314に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1、第2保留エリアREA2、第3保留エリアREA3、第4保留エリアREA4の優先順位で空いている領域に格納される。第1特図保留数記憶エリアNAAには、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のうち特図当否情報が記憶されている数が第1特図保留数Nとして格納される。

【0105】

また、第2入賞口315に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1、第2保留エリアREB2、第3保留エリアREB3、第4保留エリアREB4の優先順位で空いている領域に格納される。第2特図保留数記憶エリアNABには、第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち特図当否情報が記憶されている数が第2特図保留数Mとして格納される。

【0106】

即ち、遊技機10では、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の最大保留数に対応する合計8つの記憶領域により、第1入賞口

10

20

30

40

50

3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大 4 つまで保留することが可能である。

【 0 1 0 7 】

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

【 0 1 0 8 】

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

【 0 1 0 9 】

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

【 0 1 1 0 】

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

【 0 1 1 1 】

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

【 0 1 1 2 】

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

ア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される。

【 0 1 1 3 】

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

【 0 1 1 4 】

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

【 0 1 1 5 】

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

【 0 1 1 6 】

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

【 0 1 1 7 】

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

【 0 1 1 8 】

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

【 0 1 1 9 】

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

10

20

30

40

50

6 5 5 3 6) であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 71.5$ ($917 / 65536$) である。

【 0 1 2 0 】

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

【 0 1 2 1 】

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

【 0 1 2 2 】

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

【 0 1 2 3 】

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

【 0 1 2 4 】

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

【 0 1 2 5 】

ここで、図 9 (C) は振分テーブルの一例を示す図である。図 9 (C) に示す例では、特図遊技の種別が第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機とする第 1 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ~ 1 4 の 5 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 1 5 ~ 1 9 の 5 個である。一方、特図遊技の種別が第 2 入賞口 3 1 5 への入賞を契機とする第 2 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 4 の 5 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 5 ~ 1 4 の 1 0 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 1 5 ~ 1 9 の 5 個である。即ち、遊技機 1 0 では、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技における確変大当たりの確率が 7 5 % で同一に設定されているが、第 1 特別図柄遊技に比べて第 2 特別図柄遊技における 1 6 R 確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態 (高確率モードかつ電動役物 3 1 5 b の開放確率が高い高頻度サポートモード)、及び時短遊技状態 (低確率モードかつ高頻度サポートモード) では、通常遊技状態 (低確率モードかつ電動役物 3 1 5 b の開放確率が低い低頻度サポートモード) に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【 0 1 2 6 】

そして、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確

10

20

30

40

50

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

【0127】

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

10

【0128】

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

【0129】

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

20

【0130】

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

30

【0131】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が 5R 確変大当たり又は 5R 通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口 316 が所定態様で開放されるラウンド遊技が 5 回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が 16R 確変大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が 16 回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口 316 の開放態様としては、例えば可変入賞口 316 を 1 回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口 316 を複数回開放させることも考えられる。

40

【0132】

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

【0133】

一方、5R 通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ電動役物 315b の開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度

50

サポートモード)は、例えば100回などの予め設定された規定回数の大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

【0134】

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

10

【0135】

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

【0136】

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

20

【0137】

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

30

【0138】

ここに、リーチとは、図柄表示部341における図柄の変動表示が開始されてから図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりに当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになり易い状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部341における有効ライン上の飾り図柄の3つの停止位置のうち2つの停止位置に同一の図柄が停止表示され、残りの1つの停止位置に対応する表示図柄が変動する状態である。また、図柄表示部341におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン20に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部341における変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

40

【0139】

特図変動種別カウンタCS1は、例えば0~199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタCS1は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄(図柄表示部341における飾り図柄)の変動表示時間を示す特図変動パターン種別(特別図柄の変動表示時間)を決定するものである。このように

50

、特図変動パターン種別が決定されることで、音声ランプ制御装置 5 では、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）のマルチリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別（演出パターン）が、特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）に応じて決定される。特図変動種別カウンタ C S 1 は、M P U 4 1 により後述する図 2 1 のメイン処理が 1 回実行されるごとにステップ S 1 4 0 2 において少なくとも 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップ S 1 4 1 4 において繰り返し更新される。そして、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される。

10

【 0 1 4 0 】

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

20

【 0 1 4 1 】

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

30

【 0 1 4 2 】

より具体的に、図 1 0 (A) 及び図 1 0 (B) に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターン「0 1」~「0 3」のいずれかが選択される。ここに、特図変動パターン「0 1」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 3 0 s であるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「0 2」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 6 0 s であるスー

40

【 0 1 4 3 】

図 1 0 (C) に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタ C 3 の値によ

50

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

10

20

30

40

50

【0144】

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

【0145】

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

【0146】

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

【0147】

同じく、遊技機10では、特図変動パターン「02」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

【0148】

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

【0149】

なお、特図変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン20に

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

【0150】

そして、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部341における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する。具体的に、MPU41は、抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の10
前に5R通常大当たりである旨を示す「A」を付した特図変動パターンコマンド「A01」～「A03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の前に5R確変大当たりである旨を示す「B」を付した特図変動パターンコマンド「B01」～「B03」のいずれかを出力する。さらに、MPU41は、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の前に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した特図変動パターンコマンド「C01」～「C03」のいずれかを出力する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「01」～「05」の20
前に外れである旨を示す「D」を付した特図変動パターンコマンド「D01」～「D05」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置5では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部341などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置5は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部341において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ26
30
によって音声演出を実行し、電飾部27によって電飾演出（ランプ演出）を実行させる。

【0151】

このように、遊技機10では、主制御装置4のMPU41は、特図変動種別カウンタCS1及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部341における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機10のMPU41が8ビットマイコンで構成される場合であっても、そのMPU41により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部341に表示される飾り図柄の変動態様の詳細は音声ランプ制御装置5で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【0152】

図10(A)～図10(C)に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。40

【0153】

ここで、図 11 は図 8 に示す主制御装置 4 の記憶領域の普図保留格納エリア 412c の一例を示すブロック図である。図 11 に示すように、普図保留格納エリア 412c は、普図第 1 保留エリア SE1、普図第 2 保留エリア SE2、普図第 3 保留エリア SE3、普図第 4 保留エリア SE4、普図変動保留数記憶エリア SNA 及び普図実行エリア SAE を含む。

【0154】

普図第 1 保留エリア SE1 ~ 普図第 4 保留エリア SE4 は、スルーゲート 317L, 317R を遊技球が通過した場合に普図当たり抽選で用いられる普図当否情報として取得される普通当たり乱数カウンタ C4、普通当たり種別乱数カウンタ C5 及び普図変動種別カウンタ CS2 を格納する記憶領域である。

10

【0155】

普図変動保留数記憶エリア SNA は、普図当否情報が格納されている普図第 1 保留エリア SE1 ~ 普図第 4 保留エリア SE4 の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリア SNA は、普図遊技を実行する権利の保留の数を記憶する記憶領域である。

【0156】

普図実行エリア SAE は、メイン表示部 36 の普通図柄表示部 361 において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第 1 保留エリア SE1 の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、MPU41 は、1 回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリア SAE に普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタ C4、普通当たり種別乱数カウンタ C5 及び普図変動種別カウンタ CS2 の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図 12（A）及び図 12（B）参照）、及び普図当たり種別振分テーブル（図 12（C）及び図 12（D）参照）を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル（不図示）を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第 1 保留エリア SE1 に格納された普図当否情報が普図実行エリア SAE に移動された場合には、普図第 2 保留エリア SE2 に格納された普図当否情報が普図第 1 保留エリア SE1 にシフトされ、普図第 3 保留エリア SE3 に格納された普図当否情報が普図第 2 保留エリア SE2 にシフトされ、普図第 4 保留エリア SE4 に格納された普図当否情報が普図第 3 保留エリア SE3 にシフトされる。

20

【0157】

普通当たり乱数カウンタ C4 は、後述の図 17 の主タイマ割込処理のステップ S1003 において、例えば 0 ~ 299 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、普図保留格納エリア 412c の普図第 1 保留エリア SE1 ~ 普図第 4 保留エリア SE4 には、スルーゲート 317L, 317R に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタ C4 の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア 412c に格納された普通当たり乱数カウンタ C4 の値によって電動役物 315b を所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当たり抽選が行われる。

30

【0158】

ここで、図 12（A）及び図 12（B）は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 12（A）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図 12（B）に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

40

【0159】

図 12（A）に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 12（A）に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C4 の値が 1 ~ 2

50

99の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、普図当たり確率が1/300に設定されており、電動役物315bの作動頻度が低くされている。

【0160】

図12(B)に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図12(B)に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタC4の値が1~299の場合に普図当たり設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり確率が299/300に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物315bの作動頻度が高くされている。

10

【0161】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図12(A)及び図12(B)に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【0162】

普通当たり種別乱数カウンタC5は、後述の図17の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0~199の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4には、スルーゲート317L, 317Rに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタC5の値が格納される。また、普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4に格納された普通当たり乱数カウンタC4の値が普図当たりである場合に、普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4に格納された普通当たり種別乱数カウンタC5の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物315bの開放時間が設定される。

20

【0163】

ここで、図12(C)及び図12(D)は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図12(C)に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図12(D)に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの2種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。

30

【0164】

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

40

【0165】

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

【0166】

図12(C)に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図

50

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

【0167】

10

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

20

【0168】

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

【0169】

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

30

【0170】

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

40

【0171】

なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブル

50

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

【 0 1 7 2 】

ここで、図 1 3 は、図 1 に示す遊技機の主制御装置 4 の MPU 4 1 における RAM 4 1 2 に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 d の一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア 4 1 2 d には、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア 4 1 2 d には、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第 1 入賞口払出玉数」、「第 2 入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

10

【 0 1 7 3 】

「アウト玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において遊技盤 3 1 に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理においてアウト玉センサ 3 1 8 a によって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。

20

【 0 1 7 4 】

「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において一般入賞口 3 1 3 への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ 3 1 3 a によって一般入賞口 3 1 3 への入賞が検出された場合に、後述の図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において一般入賞口 3 1 3 への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

30

【 0 1 7 5 】

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

【 0 1 7 6 】

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

40

【 0 1 7 7 】

「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において可変入賞口 3 1 6 への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ 3 1 6 a によって可変入賞口 3 1 6 への入賞が検出された場合に

50

、後述の図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において可変入賞口 3 1 6 への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【 0 1 7 8 】

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

10

【 0 1 7 9 】

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

20

30

【 0 1 8 0 】

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

【 0 1 8 1 】

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

40

【 0 1 8 2 】

50

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

【 0 1 8 3 】

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

【 0 1 8 4 】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における一定数のマイナス差玉当たりの、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「2 5 0 玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第 1 入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで 1 0 0 0 円に対して 2 5 0 玉の貸玉を受けられる場合、1 0 0 0 円平均の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図 3 6 の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば 1 0 0 回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば 1 0 0 0 回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば 6 万玉）に達するまでの期間）に対するのもであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定数期間での単位大当たり抽選回数との両方を遊技情報として記憶してもよい。

【 0 1 8 5 】

「大当たり回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機 1 0 の起動が開始されてから現在に至るまでに行った大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった回数である。「大当たり回数」は、例えば後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を開始させるごとに 1 ずつ加算される。また、「大当たり回数」は、遊技機 1 0 の主電源のオフによって R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされる。

【 0 1 8 6 】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりで

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

【0187】

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

【0188】

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

【0189】

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

【0190】

性能表示モニタ43は、4つの7セグメント表示器431~434のうち左2つの7セグメント表示器431,432が「ベース種別」が略記号で表示される識別セグであり、右2つの7セグメント表示器433,434がMPU41によって演算されるベース値(%)が表示される比率セグである。例えば、現状ベースBLが31%であるある場合には、識別セグである左2つの7セグメント表示器431,432において現状ベースBLの略記号である「BL」が「8.」、「L」として表示され、比率セグである右2つの7セグメント表示器433,434においてベース値である「31」が「3」、「1」として表示される。つまり、4つの7セグメント表示器431~434では、左から順に、「8.」、「L」、「3」、「1」と表示される。

【0191】

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

10

20

30

40

50

操作が行われると、4つの7セグメント表示器431～434への通電が遮断され、性能表示モニタ43でのベース情報が非表示にされる。なお、性能表示スイッチ44は、主制御装置4以外に設けられてもよい。

【0192】

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

10

【0193】

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

20

【0194】

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

30

【0195】

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

【0196】

図14の説明に戻り、設定値表示部45は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル(図9(A)参照)及び高確率モード当否テーブル(図9(B)参照)を選択するための上述の遊技設定値を表示するものであり、7セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部45は、7セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機ELディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ43を利用して遊技設定値を表示するようにしてもよい。

40

【0197】

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

【0198】

50

図 16 (A) に示すように、設定値表示部 4 5 が消灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされると、7 セグメント表示器が通電されることで設定値表示部 4 5 に数字が表示される。このときに表示される数字は、RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された設定値であり、現在の設定値を示している。図示した例では、設定値は「1」である。一方、設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされると、7 セグメント表示器への通電が遮断されることで設定値表示部 4 5 が消灯状態となる。

【 0 1 9 9 】

図 16 (B) に示すように、設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する回転操作がなされると、設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部 4 5 が右回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が大きくなり、設定値表示部 4 5 が左回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部 4 5 が回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値として RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部 4 5 に表示させた状態で設定値変更操作部 4 6 を押下して 7 セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、MPU 4 1 は、RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル (図 9 (A) 参照) 又は高確率モード当否テーブル (図 9 (B) 参照) に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

【 0 2 0 0 】

なお、設定値を変更する方法は、設定値変更操作部 4 6 を回転させてから設定値表示部 4 5 の電源をオフにする方法には限らない。例えば、設定値変更操作部 4 6 を回転させてから操作ボタン 2 0 (図 1 参照) を押下することで設定値を決定する方法、操作ボタン 2 0 (図 1 参照) を連打又は長押しすることで設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更してから設定値表示部 4 5 の電源をオフにする方法、主制御装置 4 などに設けられる鍵穴に鍵を差し込んで鍵を回転させることで設定値表示部 4 5 に表示される数字を変更してから鍵を抜く方法などであってもよい。

【 0 2 0 1 】

ここで、設定値表示部 4 5 を備える性能情報表示装置 4 A は、制御ユニット 3 3 におけるメイン制御ユニット 3 3 1 の主制御装置 4 に設けられている。また、制御ユニット 3 3 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられ、前面枠 1 1 に対して開閉可能である。そのため、設定値表示部 4 5 は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられ、遊技盤 3 1 と共に制御ユニット 3 3 を前面枠 1 1 に対して開閉させることで、遊技機 1 0 の外部 (前面枠 1 1 の正面側) から視認可能な状態と視認不能な状態とを選択可能である。即ち、遊技盤 3 1 (制御ユニット 3 3) を前面枠 1 1 に対して閉鎖することで設定値表示部 4 5 を視認できない一方で、遊技盤 3 1 (制御ユニット 3 3) を前面枠 1 1 に対して開放することで設定値表示部 4 5 を視認できる。これにより、遊技者が遊技機 1 0 において遊技を実行する場合、遊技盤 3 1 が開放されない限り、設定値表示部 4 5 が視認されることがないため、設定値表示部 4 5 に表示される数字によって設定値が遊技者に把握されることが防止される。そして、設定値表示部 4 5 は、点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされることで消灯状態とされる。そのため、遊技ホールの営業時間中に設定値表示部 4 5 の消灯状態を維持することで、遊技機 1 0 などでの玉詰まりなどにより遊技盤 3 1 を開放することで設定値表示部 4 5 が視認可能な状態とされても、設定値表示部 4 5 によって設定値が遊技者に把握されることを防止できる。

【 0 2 0 2 】

一方、設定値表示部 4 5 は、消灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされることで点灯状態とされ、遊技設定値に対応する数字が非表示にされる。そのため、遊技ホールの営業時間外において、遊技盤 3 1 を前面枠 1 1 に対して開放し、設

定値変更操作部 4 6 に対する押下操作を行うことで、設定値表示部 4 5 が点灯状態とされることによって設定値表示部 4 5 に表示される数字に基づいて遊技設定値を確認することができ、さらに、設定値変更操作部 4 6 に対する回転操作によって遊技設定値を変更することができる。これにより、営業時間内での設定値の秘匿性を確保しつつ、簡易な作業によって営業時間外において設定値の変更が可能になる。

【 0 2 0 3 】

なお、本実施形態では、性能情報表示装置 4 A が主制御装置 4 に設けられているが、性能情報表示装置 4 A は、メイン制御ユニット 3 3 1 において主制御装置 4 とは別に設けてもよく、制御ユニット 3 3 においてメイン制御ユニット 3 3 1 とは別に設けてもよい。

【 0 2 0 4 】

[サブ制御ユニット 3 3 2]

図 7 に示すように、サブ制御ユニット 3 3 2 は、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 を備えており、主制御ユニット 3 3 1 から入力される制御信号に基づいて図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【 0 2 0 5 】

[音声ランプ制御装置 5]

音声ランプ制御装置 5 は、M P U 5 1 及び入出力 I / F 5 2 などを備える。M P U 5 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、M P U 5 1 には、R O M 5 1 1 及び R A M 5 1 2 が内蔵されている。

【 0 2 0 6 】

R O M 5 1 1 は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、R O M 5 1 1 には、特図遊技演出、大当たり遊技演出などで使用される音声、ランプ点滅パターンなどの情報も記憶されている。R A M 5 1 2 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 5 1 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、R A M 5 1 2 は、不揮発性の記憶部であってもよい。

【 0 2 0 7 】

音声ランプ制御装置 5 は、R O M 5 1 1 に記憶されている制御プログラムに従った処理を M P U 5 1 によって実行することにより、主制御装置 4 から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて、表示制御装置 6 にコマンド（制御信号）を入力し、図柄表示部 3 4 1 の表示を制御する。また、音声ランプ制御装置 5 は、図柄表示部 3 4 1 の表示に合わせてスピーカ 2 6 からの再生音声出力及び電飾部 2 7 の点滅態様も制御する。例えば、M P U 5 1 は、後述の特図遊技演出及び大当たり遊技演出を実行する場合に、図柄表示部 3 4 1 での画像表示、スピーカ 2 6 からの再生音声出力及び電飾部 2 7 の点滅態様を制御する。

【 0 2 0 8 】

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

【 0 2 0 9 】

また、入出力 I / F 5 2 には、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 が接続されている。そして、音声ランプ制御装置 5 では、M P U 5 1 が、主制御装置 4 から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ 2 6 から出力される音声、電飾部 2 7 の点滅態様が制御される。また、入出力 I / F 5 2 には、操作スイッチ 2 0 a が接続されている。これにより、M P U 5 1

10

20

30

40

50

は、操作ボタン 20 に対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部 341 で実行される画像遊技演出、スピーカ 26 から音声が出力される音声出力演出、電飾部 27 の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

【0210】

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

10

【0211】

具体的に、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドが入力された場合に、特図変動パターンコマンドに基づいて特図変動パターンを決定し、その特図変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（図 47 のコマンド判定処理でのステップ S 3107 参照）、図柄表示部 341 における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部 341 では、特図変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0212】

20

[表示制御装置 6]

表示制御装置 6 は、音声ランプ制御装置 5 から入力されるコマンド（制御信号）に基づいて図柄表示部 341 の表示を制御する。具体的に、表示制御装置 6 は、音声ランプ制御装置 5 から入力される表示変動パターンコマンドなどに基づいて図柄表示部 341 の表示を制御することにより図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0213】

表示制御装置 6 は、M P U 6 1 及び入出力 I / F 6 2 などを備え、入出力 I / F 6 2 には音声ランプ制御装置 5 及び図柄表示部 341 が接続されている。なお、音声ランプ制御装置 5 及び表示制御装置 6 の間は双方向通信可能であってもよい。

【0214】

30

M P U 6 1 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置であり、M P U 6 1 には、ROM 611 及び RAM 612 が内蔵されている。また、表示制御装置 6 には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。M P U 6 1 は、ROM 611 などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置 6 で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【0215】

ROM 611 には、制御プログラムの他、図柄表示部 341 の図柄変動表示で用いられる飾り図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、大当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部 341 に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ROM 611 には、変動表示パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、変動表示パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部 341 に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

40

【0216】

RAM 612 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、M P U 6 1 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM 612 は不揮発性の記憶部であってもよい。

50

【 0 2 1 7 】

[払出制御装置 7]

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

【 0 2 1 8 】

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

10

【 0 2 1 9 】

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

【 0 2 2 0 】

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

20

【 0 2 2 1 】

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

30

【 0 2 2 2 】

[発射制御装置 8]

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

40

【 0 2 2 3 】

また、発射ハンドル 2 2 には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じて電圧が発射制御 IC 8 1 に入力される。これにより、発射制御 IC 8 1 は、発射ハンドル 2 2 の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル 2 2 の回転操作量が多いほど遊技球発射機構 3 2 が

50

らの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド 3 2 3 への印加電圧を調整する。

【 0 2 2 4 】

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

10

【 0 2 2 5 】

[電源制御装置 9]

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

【 0 2 2 6 】

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

20

【 0 2 2 7 】

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

30

【 0 2 2 8 】

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

【 0 2 2 9 】

[主制御装置 4 の処理]

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

40

【 0 2 3 0 】

[主制御装置 4 の主タイマ割込処理]

50

ここで、図 17 は、主制御装置 4 の M P U 4 1 により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば 2 m s e c ごとに実行される。以下、図 17 を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【 0 2 3 1 】

< ステップ S 1 0 0 1 >

図 17 に示すように、ステップ S 1 0 0 1 では、M P U 4 1 は、主制御装置 4 に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a 、アウト玉センサ 3 1 8 a などの検出状態を判断する。このとき、M P U 4 1 は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a のいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報として R A M 4 1 2 に保存する。また、M P U 4 1 は、アウト玉センサ 3 1 8 a によってアウト玉が検出された場合には、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に記憶されたアウト玉数に 1 加算して遊技情報格納エリア 4 1 2 d のアウト玉数を更新する。

10

【 0 2 3 2 】

< ステップ S 1 0 0 2 >

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

20

【 0 2 3 3 】

< ステップ S 1 0 0 3 >

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

【 0 2 3 4 】

< ステップ S 1 0 0 4 及び S 1 0 0 5 >

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

30

【 0 2 3 5 】

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

40

【 0 2 3 6 】

< ステップ S 1 0 0 6 >

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

【 0 2 3 7 】

[始動入賞処理]

ここで、図 1 8 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 4 で M P U 4

50

1により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図18を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【0238】

<ステップS1101>

図18に示すように、ステップS1101では、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったと判断すると(ステップS1101: Yes)、処理をステップS1102に移行し、第1入賞口314に対する入賞がなかったと判断すると(ステップS1101: No)、処理をステップS1106に移行する。

【0239】

<ステップS1102及びS1103>

ステップS1102では、MPU41は、RAM412の第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nが最大保留数(本実施形態では4)であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1特図保留数Nが最大保留数であれば(ステップS1102: Yes)、処理をステップS1106に移行する。一方、MPU41は、第1特図保留数Nが最大保留数でなければ(ステップS1102: No)、第1特図保留数Nに1を加算する処理を実行する(ステップS1103)。

【0240】

<ステップS1104>

ステップS1104では、MPU41は、図17の主タイマ割込処理でのステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述の図21のメイン処理でのステップS1402及びS1414で更新される特図変動種別カウンタCS1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における特図保留格納エリア412bの第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【0241】

<ステップS1105>

ステップS1105では、MPU41は、ステップS1104で取得された第1特図保留に対する特図当否情報が後述の図28の特図変動開始処理でのステップS2102又はS2103において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第1特図保留コマンドをRAM412に設定する第1特図保留コマンド設定処理を実行する。なお、第1特図保留コマンド設定処理の詳細は、図19を参照して後述する。

【0242】

<ステップS1106>

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

【0243】

<ステップS1107及びS1108>

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

【0244】

<ステップS1109>

10

20

30

40

50

ステップ S 1 1 0 9 では、M P U 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述の図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【 0 2 4 5 】

< ステップ S 1 1 1 0 >

ステップ S 1 1 1 0 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 9 で取得された第 2 特図保留に対する特図当否情報が後述の図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 2 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定する第 2 特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第 2 特図保留コマンド設定処理は、図 1 9 を参照して後述する第 1 特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第 2 特図保留コマンド設定処理は、図 1 9 の第 1 特図保留コマンド設定処理において、「第 1 特図保留コマンド」を「第 2 特図保留コマンド」と、「第 1 特図保留数 N」を「第 2 特図保留数 M」と読み替ればよい。

【 0 2 4 6 】

[第 1 特図保留コマンド設定処理]

ここで、図 1 9 は、図 1 8 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 5 で M P U 4 1 により実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第 1 特図保留コマンドには、当該コマンドが第 1 特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第 1 特図保留数 N などの情報とが含まれる。以下、図 1 9 を参照しつつ、第 1 特図保留コマンド設定処理を説明する。

【 0 2 4 7 】

< ステップ S 1 2 0 1 >

図 1 9 に示すように、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A から第 1 特図保留数 N を読み出すと共に、それぞれの第 1 特図保留に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す（ステップ S 1 2 0 1 ）。

【 0 2 4 8 】

< ステップ S 1 2 0 2 >

ステップ S 1 2 0 2 では、M P U 4 1 は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合（ステップ S 1 2 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 2 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、高確率モードでない場合（ステップ S 1 2 0 2 : N o）、即ち低確率モードである場合、処理をステップ S 1 2 0 4 に移行する。例えば、M P U 4 1 は、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に図 3 4 のステップ S 2 3 1 7 でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図 3 3 のステップ S 2 3 0 9 でオフに設定される。

【 0 2 4 9 】

< ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4 >

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

10

20

30

40

50

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

【 0 2 5 0 】

なお、ステップ S 1 2 0 3 及び S 1 2 0 4 では、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 1 0 で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップ S 1 2 0 3 又は S 1 2 0 4 において、後述の図 3 5 の遊技設定値変更処理におけるステップ S 2 4 0 8 で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テ
10

【 0 2 5 1 】

< ステップ S 1 2 0 5 >

ステップ S 1 2 0 5 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値であると判断した場合は（ステップ S 1 2 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 1 2 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でないと判断した場合（ステップ S 1 2 0 5 : N o）、即ち外れである場合、
20

【 0 2 5 2 】

< ステップ S 1 2 0 6 >

ステップ S 1 2 0 6 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から大当たり種別カウンタ C 2 及び特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す。例えば、図 1 8 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 で特図当否情報が第 3 保留エリア R E A 3 に格納された場合には、その第 3 保留エリア R E A 3 に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタ C 2 及び特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値が読み出される。なお、第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち図 1 8 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 で特図当否情報が格納された保留エリアは、第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている保留数 N の値によって判断可能である。
30

【 0 2 5 3 】

< ステップ S 1 2 0 7 >

ステップ S 1 2 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2、特図変動種別カウンタ C S 1 及び第 1 特図保留数 N を第 1 特図保留コマンドに設定する。このように、第 1 特図保留コマンドに、ステップ S 1 2 0 1 で読み出された第 1 特図保留数 N が含まれるため、第 1 特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 は、第 1 特図保留コマンドに含まれる保留数 N を参照することにより、当該第 1 特図保留コマンドが第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のいずれに格納された第 1 特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。
40

【 0 2 5 4 】

< ステップ S 1 2 0 8 及び S 1 2 0 9 >

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

【 0 2 5 5 】

なお、当該第 1 特図保留コマンド設定処理のステップ S 1 2 0 7 又は S 1 2 0 9 で設定される第 1 特図保留コマンドは、R A M 4 1 2 に記憶されており、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される後述の図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 1 において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置 5 に送信された後に消去される。さらに、ここで説明し
50

た第1特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置5において前記第1特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第1特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【0256】

[スルーゲート処理]

ここで、図20は、図17の主タイマ割込処理におけるステップS1006でMPU41により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート317L, 317Rを遊技球が通過した場合に、MPU41によって、RAM412の普図保留格納エリア412cに格納される情報が更新される。以下、図20を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。 10

【0257】

<ステップS1301>

図20に示すように、スルーゲート処理では、MPU41は、まず左側のスルーゲート317Lを遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS1301)。スルーゲート317Lを遊技球が通過したか否かは、図17の主タイマ割込処理におけるステップS1001のセンサ検出処理においてRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。MPU41は、左側のスルーゲート317Lを遊技球が通過したと判断した場合(ステップS1301: Yes)、処理をステップS1303に移行し、左側のスルーゲート317Lを遊技球が通過していないと判断した場合(ステップS1301: No)、処理をステップS1302に移行する。 20

【0258】

<ステップS1302>

MPU41は、左側のスルーゲート317Lを遊技球が通過していないと判断した場合(ステップS1301: No)、右側のスルーゲート317Rを遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS1302)。スルーゲート317Rを遊技球が通過したか否かは、図17の主タイマ割込処理におけるステップS1001のセンサ検出処理においてRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。MPU41は、右側のスルーゲート317Rを遊技球が通過したと判断した場合(ステップS1302: Yes)、処理をステップS1303に移行し、右側のスルーゲート317Rを遊技球が通過していないと判断した場合(ステップS1302: No)、当該スルーゲート処理を終了する。 30

【0259】

<ステップS1303>

MPU41は、左側のスルーゲート317Lを遊技球が通過したと判断した場合(ステップS1301: Yes)、又は右側のスルーゲート317Rを遊技球が通過したと判断した場合(ステップS1302: Yes)、RAM412の普図保留格納エリア412cに設定される普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xが最大保留数(本実施形態では4)であるか否かを判断する(ステップS1303)。MPU41は、普図変動保留数Xが最大保留数である場合(ステップS1303: Yes)、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Xが最大保留数でない場合(ステップS1303: No)、処理をステップS1304に移行する。 40

【0260】

<ステップS1304及びS1305>

MPU41は、普図変動保留数Xが最大保留数でない場合(ステップS1303: No)、普図変動保留数Xに1を加算し(ステップS1304)、図17の主タイマ割込処理のステップS1003において更新される普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5のカウンタ値、及び後述の図21のメイン処理のステップS1402及びS1414において更新される普図変動種別カウンタCS2の値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4のうち最初の空き保留エリアに格納し(ステップS1305 50

)、当該スルーゲート処理を終了する。

【0261】

[主制御装置4のメイン処理]

次に、図21を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップS1401～S1411の処理が、例えば4msc周期の定期処理として実行され、ステップS1413及びS1414のカウンタ更新処理がステップS1401～S1411の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【0262】

<ステップS1401>

図21に示すように、ステップS1401では、MPU41は、図17の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット332や周辺制御ユニット140などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、RAM412において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第1特図保留コマンド、第2特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置5にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップS1403の賞球コマンド設定処理においてRAM412に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置7に対して送信する。

【0263】

<ステップS1402>

ステップS1402では、MPU41は、特図変動種別カウンタCS1及び普図変動種別カウンタCS2の値を更新する。具体的には、MPU41は、特図変動種別カウンタCS1及び普図変動種別カウンタCS2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【0264】

<ステップS1403>

ステップS1403では、MPU41は、払出制御装置7及びサブ制御ユニット332に出力する賞球コマンドをRAM412に設定する。具体的に、MPU41は、RAM412に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、可変入賞口316などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをRAM412に設定する。このとき、MPU41は、通常遊技状態(低確率モードかつ低頻度サポートモード)では、一般入賞口313又は第1入賞口314に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される一般入賞口払出玉数又は第1入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、MPU41は、時短遊技状態(低確率モードかつ高頻度サポートモード)又は確変遊技状態(高確率モードかつ高頻度サポートモード)では、第2入賞口315に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される第2入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、MPU41は、大当たり遊技状態では、可変入賞口316に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0265】

<ステップS1404>

10

20

30

40

50

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

【 0 2 6 6 】

<ステップ S 1 4 0 5 >

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

【 0 2 6 7 】

<ステップ S 1 4 0 6 >

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

【 0 2 6 8 】

<ステップ S 1 4 0 7 >

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

【 0 2 6 9 】

<ステップ S 1 4 0 8 >

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

【 0 2 7 0 】

<ステップ S 1 4 0 9 >

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

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

<ステップ S 1 4 1 0 >

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

【 0 2 7 3 】

<ステップ S 1 4 1 1 >

ステップ S 1 4 1 1 では、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理では、ステップ S 1 4 1 0 の特定性能情報更

10

20

30

40

50

新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ 4 3 に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理の詳細は、図 3 8 ~ 図 4 1 を参照して後述する。

【 0 2 7 4 】

< ステップ S 1 4 1 2 >

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

10

【 0 2 7 5 】

< ステップ S 1 4 1 3 >

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

20

【 0 2 7 6 】

< ステップ S 1 4 1 4 >

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

【 0 2 7 7 】

[普図遊技制御処理]

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

30

【 0 2 7 8 】

< ステップ S 1 5 0 1 >

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

40

【 0 2 7 9 】

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

【 0 2 8 0 】

< ステップ S 1 5 0 2 >

50

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

【 0 2 8 1 】

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

10

【 0 2 8 2 】

<ステップ S 1 5 0 3 >

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

【 0 2 8 3 】

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

20

【 0 2 8 4 】

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

30

40

【 0 2 8 5 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

【 0 2 8 6 】

<ステップ S 1 5 0 4 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留

50

数 X が 0 でない場合は (ステップ S 1 5 0 4 : N o)、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

【 0 2 8 7 】

<ステップ S 1 5 0 5 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は (ステップ S 1 5 0 4 : N o)、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し (ステップ S 1 5 0 5)、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 2 3 を参照して後述する。

【 0 2 8 8 】

<ステップ S 1 5 0 6 >

ステップ S 1 5 0 6 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 2 4 を参照して後述する。

【 0 2 8 9 】

<ステップ S 1 5 0 7 >

普図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 5 0 1 : Y e s)、即ち普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 1 5 0 7)。大当たり遊技中フラグは、後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 2 でオフに設定される。

【 0 2 9 0 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 5 0 7 : Y e s)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 5 0 7 : N o)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。

【 0 2 9 1 】

<ステップ S 1 5 0 8 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 5 0 7 : N o)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する (ステップ S 1 5 0 8)。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示 (普図遊技を終了) させるタイミングであるか否かを判断する。

【 0 2 9 2 】

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

【 0 2 9 3 】

<ステップ S 1 5 0 9 ~ S 1 5 1 1 >

普図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 5 0 1 : Y e s) に大当たり遊技中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 5 0 7 : Y e s)、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合 (ステップ S 1 5 0 8 : Y e s)、即ち変動表示される普通図柄を停止表示 (普図遊技を終了) させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ (ステップ S 1 5 0 9)、普通図柄の変動表

10

20

30

40

50

示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップS1510）。さらに、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップS1511）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【0294】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図25の普図当たり遊技制御処理のステップS1801において、普図当たり遊技を開始（電動役物315bを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【0295】

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

10

【0296】

[普図データ設定処理]

ここで、図23は、図22のステップS1505においてMPU41によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図11の主制御装置4の記憶領域における普図保留格納エリア412cの記憶内容が更新される。以下、図23を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

20

【0297】

<ステップS1601～S1603>

図23に示すように、普図データ設定処理では、まずMPU41は、普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xを1減算し（ステップS1601）、普図第1保留エリアSE1から普図実行エリアSAEに普図当否情報を移動させる（ステップS1602）。続いて、MPU41は、普図第2保留エリアSE2～普図第4保留エリアSE4に格納されている普図当否情報を1つつシフトさせる（ステップS1603）。具体的に、ステップS1603では、普図第2保留エリアSE2の普図当否情報を普図第1保留エリアSE1に移動させ、普図第3保留エリアSE3の普図当否情報を普図第2保留エリアSE2に移動させ、普図第4保留エリアSE4の普図当否情報を普図第3保留エリアSE3に移動させる。

30

【0298】

[普図変動開始処理]

ここで、図24は、図22のステップS1506においてMPU41によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図24を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

40

【0299】

<ステップS1701>

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

50

【0300】

M P U 4 1 は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s ）、即ち高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、処理をステップ S 1 7 0 2 に移行し、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o ）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップ S 1 7 0 3 に移行する。

【0301】

<ステップ S 1 7 0 2 及び S 1 7 0 3 >

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 1 7 0 2 ）。具体的には、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 1 2 （ B ）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 1 2 （ D ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。

10

【0302】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 1 7 0 3 ）。具体的には、M P U 4 1 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 1 2 （ A ）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 1 2 （ C ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

20

【0303】

<ステップ S 1 7 0 4 及び S 1 7 0 5 >

M P U 4 1 は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 ）、当否判定の結果が、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 4 ）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップ S 1 7 0 4 : Y e s ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 5 ）、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 4 : N o ）、処理をステップ S 1 7 0 6 に移行する。

30

【0304】

<ステップ S 1 7 0 6 及び S 1 7 0 7 >

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 4 : N o ）、M P U 4 1 は、当否判定の結果が、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 6 ）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップ S 1 7 0 6 : Y e s ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 7 ）、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。

40

【0305】

<ステップ S 1 7 0 8 及び S 1 7 0 9 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 1 7 0 5 ）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 1 7 0 7 ）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o ）、M P U 4 1 は、普図遊技におけるメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行

50

する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【0306】

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

10

【0307】

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

20

【0308】

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

【0309】

30

<ステップS1710及びS1711>

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

【0310】

なお、普図変動表示中フラグは、図22の普図遊技制御処理でのステップS1501において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【0311】

40

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図25は、図21のメイン処理でのステップS1405において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物315bの開閉制御を行うことによって第2入賞口315への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図25を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【0312】

<ステップS1801>

図25に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が停

50

止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1801）。即ち、MPU41は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図22の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップS1511でオンに設定される。

【0313】

MPU41は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS1802に移行する。一方、MPU41は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS1801：No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップS1813に移行する。

10

【0314】

<ステップS1802>

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1802）。大当たり遊技中フラグは、後述の図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2206でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS2252でオフに設定される。

【0315】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1802：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

20

【0316】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1803に移行する。

30

【0317】

<ステップS1803>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1803）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図24の普図変動開始処理のステップS1705においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、処理をステップS1804に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、処理をステップS1806に移行する。

40

【0318】

<ステップS1804及びS1805>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、長開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である6秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1804）。開放時間カウンタは、電動役物315bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS1815において参

50

照される。そして、MPU41は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1805）、処理をステップS1809に移行する。

【0319】

<ステップS1806>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1806）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図24の普図変動開始処理のステップS1707においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1806：Yes）、処理をステップS1807に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1806：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS1812に移行する。

10

【0320】

<ステップS1807及びS1808>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1806：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、MPU41は、短開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である0.1秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1807）。そして、MPU41は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1808）、処理をステップS1809に移行する。

20

【0321】

<ステップS1809～S1811>

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップS1805又はS1808）、MPU41は、電動役物315bを作動させる（ステップS1809）。これにより、第2入賞口315を開放し、第2入賞口315への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、MPU41は、電動役物315bが開放されていることを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップS1810）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップS1811）、処理をステップS1812に移行する。

30

【0322】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これより、音声ランプ制御装置5は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部341などに対して電動役物315bが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

40

【0323】

<ステップS1812>

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物315bを開放させる処理などを実行した場合（ステップS1803～S1811）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップS1803及びステップS1806が共にNo）、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップS1812）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0324】

<ステップS1813>

50

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS1801：No）、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS1811において電動役物315bを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1813）。即ち、MPU41は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU41は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1813：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップS1814に移行する。一方、MPU41は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1813：No）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0325】

10

<ステップS1814及びS1815>

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1813：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS1804又はS1807においてセットされる開放時間カウンタの値から1減算し（ステップS1814）、減算後の開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS1815）。即ち、MPU41は、電動役物315bを復帰させるタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS1815：Yes）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングである場合、処理をステップS1816に移行する。一方、MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1815：No）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

20

【0326】

<ステップS1816～S1818>

減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS1815：Yes）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングである場合、MPU41は、電動役物315bを復帰させる（ステップS1816）。これにより、第2入賞口315が閉鎖され、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41は、電動役物315bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップS1817）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップS1818）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0327】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部341などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【0328】

[特図遊技制御処理]

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

40

【0329】

<ステップS1901>

図26に示すように、ステップS1901では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場

50

合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 2 でオフに設定される。

【 0 3 3 0 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 0 3 3 1 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 2 に移行する。

10

【 0 3 3 2 】

<ステップ S 1 9 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 2）。特図変動表示中フラグは、後述の図 2 8 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップ S 2 1 0 7 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップ S 1 9 0 9 でオフに設定される。

【 0 3 3 3 】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 1 9 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 1 9 0 3 に移行する。

20

【 0 3 3 4 】

<ステップ S 1 9 0 3 >

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M の両方が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 3）。

30

【 0 3 3 5 】

M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M の両方が 0 である場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 3 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 1 9 0 4 に移行する。

40

【 0 3 3 6 】

<ステップ S 1 9 0 4 >

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

【 0 3 3 7 】

<ステップ S 1 9 0 5 >

50

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

【 0 3 3 8 】

< ステップ S 1 9 0 6 >

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

10

【 0 3 3 9 】

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

20

【 0 3 4 0 】

< ステップ S 1 9 0 7 ~ S 1 9 0 9 >

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

30

【 0 3 4 1 】

[特図データ設定処理]

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

【 0 3 4 2 】

< ステップ S 2 0 0 1 >

図 2 7 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 では、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Y e s ）、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がなく第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留がある場合（図 2 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 3 参照）、処理をステップ S 2 0 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : N o ）、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がある場合、処理をステップ S 2 0 0 5 に移行する。つまり、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断することで、第 1 特図遊技よりも第 2 特図遊技を優先して開始させる。

40

【 0 3 4 3 】

なお、本実施形態では、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技よりも優先して開始されるが、第

50

1 特図遊技が第2特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第1入賞口314又は第2入賞口315に対する遊技球の入球順(保留順)に特図遊技を開始させ、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい(いわゆる特図の同時変動)。

【0344】

<ステップS2002～S2004>

第2特図保留数Mが0である場合(ステップS2001:Yes)、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算し(ステップS2002)、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる(ステップS2003)。続いて、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS2004)。具体的に、ステップS2004では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。MPU41は、ステップS2004の処理が終了した場合、処理をステップS2008に移行する。

10

【0345】

<ステップS2005～S2007>

第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS2001:No)、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し(ステップS2005)、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる(ステップS2006)。続いて、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS2007)。具体的に、ステップS2007では、第2保留エリアREB2の特図当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の特図当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エリアREB4の特図当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。MPU41は、ステップS2007の処理が終了した場合、処理をステップS2008に移行する。

20

30

【0346】

<ステップS2008>

ステップS2008では、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM412に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

40

【0347】

[特図変動開始処理]

ここで、図28は、図26のステップS1905においてMPU41によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により第1特別遊技又は第2特図遊技(特図遊技)が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図28を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

50

【 0 3 4 8 】

< ステップ S 2 1 0 1 >

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

10

【 0 3 4 9 】

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

【 0 3 5 0 】

< ステップ S 2 1 0 2 及び S 2 1 0 3 >

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

20

【 0 3 5 1 】

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

【 0 3 5 2 】

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

30

【 0 3 5 3 】

< ステップ S 2 1 0 4 >

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

40

【 0 3 5 4 】

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

50

【 0 3 5 5 】

< ステップ S 2 1 0 5 >

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

【 0 3 5 6 】

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

【 0 3 5 7 】

< ステップ S 2 1 0 6 >

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

【 0 3 5 8 】

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

【 0 3 5 9 】

< ステップ S 2 1 0 7 >

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

【 0 3 6 0 】

< ステップ S 2 1 0 8 >

ステップ S 2 1 0 8 では、MPU 4 1 は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップ S 2 1 0 9 に移行する。特図変動停止フラグは、図 2 6 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9 0 8 においてメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2

10

20

30

40

50

02において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【0361】

<ステップS2109>

ステップS2109では、MPU41は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図34のステップS2321で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図33のステップS2310又は図34のステップS2325で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

10

【0362】

MPU41は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS2109：Yes）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップS2110に移行する。一方、MPU41は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS2109：Yes）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【0363】

<ステップS2110>

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS2109：Yes）、即ち時短遊技状態である場合、MPU41は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時短回数カウンタの値から1減算し（ステップS2110）、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、後述の図34の遊技状態移行処理でのステップS2320において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。

20

【0364】

なお、本実施形態では、時短回数カウンタが、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされるが、時短回数カウンタは、遊技状態が大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にセットされる場合にもセットされるようにしてもよい。即ち、確変遊技状態において実行される最大特図遊技回数を有限回に設定することで、当該遊技機10を、いわゆるST機として構成することもできる。

【0365】

また、当該遊技機10は、大当たり抽選での抽選結果が通常大当たりであることに基いて実行される通常大当たり遊技が終了する場合、大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行することなく通常遊技状態に移行するように設定することも可能であり、この場合には、通常大当たり遊技の終了後には時短回数カウンタはセットされない。

30

【0366】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図29～図32は、図21のメイン処理でのステップS1407において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口316に設けられる開閉扉319の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図29～図32を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

40

【0367】

<ステップS2201>

図29に示すように、ステップS2201では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップS2206においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップS2252においてオフに設定される。

【0368】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS2201：Yes

50

）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 2 2 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 0 2 に移行する。

【 0 3 6 9 】

< ステップ S 2 2 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図 2 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 8 においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 8 においてオフに設定される。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

10

【 0 3 7 0 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップ S 2 2 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 2 : N o ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 0 3 7 1 】

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

20

30

【 0 3 7 2 】

< ステップ S 2 2 0 3 >

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば R A M 4 1 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

40

【 0 3 7 3 】

M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 2 2 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 2 2 0 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 2 2 0 3 : N o ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 0 3 7 4 】

< ステップ S 2 2 0 4 >

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 2 2 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始すること、及び大

50

当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 0 4）、処理をステップ S 2 2 0 5 に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【 0 3 7 5 】

<ステップ S 2 2 0 5 >

ステップ S 2 2 0 5 では、MPU 4 1 は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップ S 2 2 0 6 に移行する。大当たり遊技開始フラグは、後述の図 3 3 の遊技状態移行処理でのステップ S 2 3 0 1 において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

10

【 0 3 7 6 】

<ステップ S 2 2 0 6 >

ステップ S 2 2 0 6 では、MPU 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 2 2 0 7 に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 0 1 の他、図 2 2 の普図遊技制御処理のステップ S 1 5 0 3 及び図 2 6 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 1 において参照される。

20

【 0 3 7 7 】

<ステップ S 2 2 0 7 >

ステップ S 2 2 0 7 では、MPU 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、処理をステップ S 2 2 0 8 に移行する。具体的には、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり及び 5 R 通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「5」をセットし、大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「16」をセットする。

【 0 3 7 8 】

<ステップ S 2 2 0 8 >

ステップ S 2 2 0 8 では、MPU 4 1 は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 2 2 0 9 に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

30

【 0 3 7 9 】

<ステップ S 2 2 0 9 >

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

40

【 0 3 8 0 】

<ステップ S 2 2 1 0 >

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

【 0 3 8 1 】

<ステップ S 2 2 1 1 >

50

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

【 0 3 8 2 】

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

【 0 3 8 3 】

< ステップ S 2 2 1 2 及び S 2 2 1 3 >

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

【 0 3 8 4 】

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

【 0 3 8 5 】

< ステップ S 2 2 1 4 及び S 2 2 1 5 >

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

【 0 3 8 6 】

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

【 0 3 8 7 】

< ステップ S 2 2 1 6 >

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

【 0 3 8 8 】

< ステップ S 2 2 1 7 >

ステップ S 2 2 1 7 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップ S 2 2 1 8 に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、ラウンド遊技開始コマンドに基づい

10

20

30

40

50

て、図柄表示部 3 4 1 などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【 0 3 8 9 】

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

【 0 3 9 0 】

< ステップ S 2 2 1 8 及び S 2 2 1 9 >

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

10

【 0 3 9 1 】

< ステップ S 2 2 2 0 及び S 2 2 2 1 >

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

20

【 0 3 9 2 】

< ステップ S 2 2 2 2 >

図 2 9 に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 1 1 : N o ）
、即ちオープニングの実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるこ
とを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2
2 2 2 ）。即ち、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【 0 3 9 3 】

M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 2 2 : Y e s
）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図 3 1 のステップ S 2 2 2 3 に移行す
る。一方、M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 2 2
: N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 6 に移行する
。

30

【 0 3 9 4 】

< ステップ S 2 2 2 3 及び S 2 2 2 4 >

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

40

【 0 3 9 5 】

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

50

【 0 3 9 6 】

< ステップ S 2 2 2 5 >

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

【 0 3 9 7 】

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

【 0 3 9 8 】

< ステップ S 2 2 2 6 及び S 2 2 2 7 >

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

【 0 3 9 9 】

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

【 0 4 0 0 】

< ステップ S 2 2 2 8 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 2 2 4 : Y e s)、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合 (ステップ S 2 2 2 7 : Y e s)、M P U 4 1 は、開閉扉 3 1 9 を復帰することによって可変入賞口を閉鎖し (ステップ S 2 2 2 8)、処理をステップ S 2 2 2 9 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過により、又は可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口 3 1 6 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【 0 4 0 1 】

< ステップ S 2 2 2 9 ~ S 2 2 3 1 >

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

【 0 4 0 2 】

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

10

20

30

40

50

テップ S 2 2 3 2 に移行する。

【 0 4 0 3 】

< ステップ S 2 2 3 2 >

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

【 0 4 0 4 】

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

【 0 4 0 5 】

< ステップ S 2 2 3 3 >

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

【 0 4 0 6 】

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

【 0 4 0 7 】

< ステップ S 2 2 3 4 及び S 2 2 3 5 >

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

【 0 4 0 8 】

< ステップ S 2 2 3 6 >

図 2 9 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 2 2 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 3 6 ）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 3 1 のステップ S 2 2 3 4 においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 3 2 のステップ S 2 2 4 0 においてオフに設定される。

【 0 4 0 9 】

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

【 0 4 1 0 】

10

20

30

40

50

<ステップS 2 2 3 7及びS 2 2 3 8>

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

【0 4 1 1】

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

10

【0 4 1 2】

<ステップS 2 2 3 9及びS 2 2 4 0>

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

20

【0 4 1 3】

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

30

【0 4 1 4】

<ステップS 2 2 4 1>

図3 1に戻り、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップS 2 2 3 2：Y e s）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップS 2 2 4 1）、処理をステップS 2 2 4 2に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理（図2 1参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

40

【0 4 1 5】

<ステップS 2 2 4 2>

ステップS 2 2 4 2では、M P U 4 1は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップS 2 2 4 3に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理（図2 1参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

50

【0416】

<ステップS 2 2 4 3 及び S 2 2 4 4 >

ステップS 2 2 4 3では、MPU 4 1は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、MPU 4 1は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし(ステップS 2 2 4 4)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図32でのステップS 2 2 4 7において参照される。

【0417】

<ステップS 2 2 4 5 >

図29に戻り、インターバル中フラグがオフである場合(ステップS 2 2 3 6: No)、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS 2 2 4 5)。

【0418】

MPU 4 1は、エンディング中フラグがオンである場合(ステップS 2 2 4 5: Yes)、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図32のステップS 2 2 4 6に移行する。一方、MPU 4 1は、エンディング中フラグがオフである場合(ステップS 2 2 4 5: No)、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップS 2 2 5 0に移行する。

【0419】

<ステップS 2 2 4 6 及び S 2 2 4 7 >

エンディング中フラグがオンである場合(ステップS 2 2 4 5: Yes)、即ちエンディングの実行中である場合、図32に示すように、MPU 4 1は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から1減算する(ステップS 2 2 4 6)。そして、MPU 4 1は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS 2 2 4 7)。即ち、MPU 4 1は、エンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【0420】

MPU 4 1は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合(ステップS 2 2 4 7: Yes)、即ちエンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングである場合、処理をステップS 2 2 4 8に移行する。一方、MPU 4 1は、減算後のエンディング時間カウンタの値が0でない場合(ステップS 2 2 4 7: No)、即ちエンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0421】

<ステップS 2 2 4 8 及び S 2 2 4 9 >

減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合(ステップS 2 2 4 7: Yes)、即ちエンディング(大当たり遊技)を終了するタイミングである場合、MPU 4 1は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図21参照)でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

【0422】

そして、MPU 4 1は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し(ステップS 2 2 4 9)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0423】

<ステップS 2 2 5 0 >

図29に戻り、エンディング中フラグがオフである場合(ステップS 2 2 4 5: No)、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれで

10

20

30

40

50

もない場合、MPU41は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し(ステップS2250)、処理をステップS2251に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【0424】

<ステップS2251及びS2252>

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

10

【0425】

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

【0426】

[遊技状態移行処理]

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

20

【0427】

<ステップS2301>

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

30

【0428】

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

【0429】

<ステップS2302及びS2303>

大当たり遊技開始フラグがオンである場合(ステップS2301:Yes)、即ち大当たり遊技を開始する場合、MPU41は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し(ステップS2302)、開始する大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する(ステップS2303)。開始する大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、RAM412に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAE(図8参照)に格納された特図当否情報に基づいて判断される。

40

【0430】

MPU41は、確変大当たり遊技を開始する場合(ステップS2303:Yes)、処理をステップS2304に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合(ステップS2303:No)、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップS2305に移行する。

【0431】

50

< ステップ S 2 3 0 4 >

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

【 0 4 3 2 】

< ステップ S 2 3 0 5 及び S 2 3 0 6 >

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

10

【 0 4 3 3 】

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

20

【 0 4 3 4 】

< ステップ S 2 3 0 7 >

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

【 0 4 3 5 】

< ステップ S 2 3 0 8 及び S 2 3 0 9 >

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

30

【 0 4 3 6 】

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

40

【 0 4 3 7 】

< ステップ S 2 3 1 0 及び S 2 3 1 1 >

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

【 0 4 3 8 】

50

<ステップS 2 3 1 2 >

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS 2 3 0 1：No）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、MPU 4 1は、図3 4に示すように、大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 2 3 1 2）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図2 9の大当たり遊技制御処理でのステップS 2 2 5 1においてオンに設定される。

【0 4 3 9】

MPU 4 1は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS 2 3 1 2：Yes）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップS 2 3 1 3に移行する。一方、MPU 4 1は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップS 2 3 1 2：No）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理をステップS 2 3 2 2に移行する。

10

【0 4 4 0】

<ステップS 2 3 1 3 及びS 2 3 1 4 >

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

【0 4 4 1】

<ステップS 2 3 1 5 >

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

20

【0 4 4 2】

MPU 4 1は、確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップS 2 3 1 5：Yes）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、処理をステップS 2 3 1 6に移行する。一方、MPU 4 1は、確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップS 2 3 1 5：No）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、処理をステップS 2 3 1 9に移行する。

30

【0 4 4 3】

<ステップS 2 3 1 6 >

確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップS 2 3 1 5：Yes）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、MPU 4 1は、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知する確変遊技状態コマンドを設定し（ステップS 2 3 1 6）、処理をステップS 2 3 1 7に移行する。確変遊技状態コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図2 1参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。

40

【0 4 4 4】

<ステップS 2 3 1 7 >

ステップS 2 3 1 7では、MPU 4 1は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し、処理をステップS 2 3 1 8に移行する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技を開始するときの遊技状態を特定するために、当該遊技状態移行処理での図3 3のステップS 2 3 0 8において参照される。

【0 4 4 5】

50

< ステップ S 2 3 1 8 >

ステップ S 2 3 1 8 では、M P U 4 1 は、確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 0 4 4 6 】

< ステップ S 2 3 1 9 >

確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 1 5 : N o）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する時短遊技状態コマンドを設定し（ステップ S 2 3 1 9）、処理をステップ S 2 3 2 0 に移行する。時短遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて時短遊技状態に対応する特図演出を実行することができる。

10

【 0 4 4 7 】

< ステップ S 2 3 2 0 及び S 2 3 2 1 >

ステップ S 2 3 2 0 では、M P U 4 1 は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタをセットする。具体的には、M P U 4 1 は、時短遊技状態で実行可能な特図回数の上限値（本実施形態では 1 0 0 回）を時短回数カウンタにセットする。時短回数カウンタは、時短遊技状態において特図遊技を開始するたびに図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 1 0 において 1 ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理のステップ S 2 3 2 3 において参照される。

20

【 0 4 4 8 】

そして、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 2 3 2 1）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 0 4 4 9 】

< ステップ S 2 3 2 2 >

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 1 2 : N o）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 3 2 2）。

30

【 0 4 5 0 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 2 2 : Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 2 3 2 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 2 2 : N o）、即ち時短遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 0 4 5 1 】

< ステップ S 2 3 2 3 >

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

40

【 0 4 5 2 】

M P U 4 1 は、時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 3 2 3 : Y e s）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップ S 2 3 2 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、時短回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 3 2 3 : N o）、即ち時短遊技状態から通常遊技状態に移行しない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 0 4 5 3 】

< ステップ S 2 3 2 4 ~ S 2 3 2 6 >

50

時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS2323：Yes）、即ち規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS2324）。そして、MPU41は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップS2325）、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定し（ステップS2326）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【0454】

[遊技設定値変更処理]

ここで、図35は、図21のメイン処理のステップS1409で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部46に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア412dに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。以下、図35を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。

10

【0455】

<ステップS2401>

図35に示すように、ステップS2401では、MPU41は、設定値表示部45に遊技設定値が表示されていることを示す遊技設定値表示中フラグがオンであるか否かを判断する。遊技設定値表示中フラグは、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられることによって設定値表示部45に遊技設定値が表示される場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップS2405においてオンに設定され、設定値表示部45の電源がオンからオフに切り替えられることによって設定値表示部45に遊技設定値が非表示とされる場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップS2412においてオフに設定される。

20

【0456】

MPU41は、遊技設定値表示中フラグがオンである場合（ステップS2401：Yes）、即ち設定値表示部45に遊技設定値が表示されている場合、処理をステップS2406に移行する。一方、MPU41は、遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップS2401：No）、即ち設定値表示部45に遊技設定値が表示されていない場合、処理をステップS2402に移行する。

30

【0457】

<ステップS2402>

遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップS2401：No）、即ち設定値表示部45に遊技設定値が表示されていない場合、MPU41は、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップS2402）、即ち設定値変更操作部46に対して設定値表示部45の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。

【0458】

MPU41は、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップS2402：Yes）、即ち設定値変更操作部46に対して設定値表示部45の電源をオンにする操作がなされた場合、処理をステップS2403に移行する。一方、MPU41は、設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられない場合（ステップS2402：No）、即ち設定値変更操作部46に対して設定値表示部45の電源をオンにする操作がなされない場合、当該遊技設定値変更処理を終了する。

40

【0459】

<ステップS2403～S2405>

設定値表示部45の電源がオフからオンに切り替えられた場合（ステップS2402：Yes）、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されている遊技設定値を読み出し（ステップS2403）、読み出した遊技設定値を示す数字を設定値表示部45に表示させる（ステップS2404）。これにより、現在の遊技設定値を確認することができる。そして、MPU41は、設定値表示部45に遊技設定値が表示され

50

ていることを示す設定値表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 2 4 0 5）、当該設定値変更処理を終了する。

【 0 4 6 0 】

<ステップ S 2 4 0 6 >

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

10

【 0 4 6 1 】

<ステップ S 2 4 0 7 及び S 2 4 0 8 >

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

【 0 4 6 2 】

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

20

【 0 4 6 3 】

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

30

【 0 4 6 4 】

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

40

【 0 4 6 5 】

<ステップ S 2 4 0 9 >

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

【 0 4 6 6 】

50

<ステップS 2 4 1 0 ~ S 2 4 1 2 >

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

【0 4 6 7】

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

10

【0 4 6 8】

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

【0 4 6 9】

[特定性能情報更新処理]

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

20

【0 4 7 0】

<ステップS 2 5 0 1 ~ S 2 5 0 3 >

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

30

【0 4 7 1】

<ステップS 2 5 0 4 >

ステップ S 2 5 0 4 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 5 0 2 において R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d から読み出した現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達しているか否かを判断する。M P U 5 1 は、現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達している場合（ステップ S 2 5 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 2 5 0 5 に移行し、当該アウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達していない場合（ステップ S 2 5 0 4 : N o）、処理をステップ S 2 5 0 9 に移行する。

40

【0 4 7 2】

<ステップS 2 5 0 5 ~ S 2 5 0 8 >

現状ベース演算用の通常遊技状態におけるアウト玉数 6 0 0 0 0 玉に達している場合（

50

ステップ S 2 5 0 4 : Y e s)、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されている各種ベース情報を更新する (ステップ S 2 5 0 5 ~ S 2 5 0 7)。具体的には、図 3 7 (A) 及び図 3 7 (B) に示すように、M P U 4 1 は、ベース情報において、前回 6 万玉ベース B 1 を前々回 6 万玉ベースにシフトさせ (ステップ S 2 5 0 5)、現状ベース B L を前回 6 万玉ベース B 1 にシフトさせ (ステップ S 2 5 0 6)、現状ベース B L を 0 にクリアする (ステップ S 2 5 0 7)。

【 0 4 7 3 】

そして、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d におけるベース情報として記憶されるベース演算用の通常遊技状態の一般入賞口払出玉数、第 1 入賞口払出玉数及びアウト玉数を 0 玉にクリアし (ステップ S 2 5 0 8)、処理をステップ S 2 5 0 9 に移行する。

10

【 0 4 7 4 】

< ステップ S 2 5 0 9 >

R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されているベース情報を更新した場合 (ステップ S 2 5 0 5 ~ S 2 5 0 8)、又はアウト玉数が 6 0 0 0 0 玉に達していない場合 (ステップ S 2 5 0 4 : N o)、M P U 5 1 は、ベース情報以外の他の特定性能情報 (例えば単位大当たり抽選回数、連続役物比率、役物比率) を、演算に必要な情報を遊技情報格納エリア 4 1 2 d から読み出した上で、読み出した情報に基づいて他の特定性能情報を演算し、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存される他の特定性能情報の値を更新し (ステップ S 2 5 0 9)、当該特定性能情報更新処理を終了する。

20

【 0 4 7 5 】

[性能表示モニタの表示制御処理]

ここで、図 3 8 ~ 図 4 1 は、図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 1 1 で実行される性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 3 8 ~ 図 4 1 を参照しつつ、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を説明する。

【 0 4 7 6 】

< ステップ S 2 6 0 1 >

図 3 8 に示すように、ステップ S 2 6 0 1 では、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていることを示す B L 表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、B L 表示中フラグは、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L の表示が開始される場合に、当該表示制御処理での後述のステップ S 2 6 0 6 又は図 4 1 のステップ S 2 6 3 0 でオンに設定される。

30

【 0 4 7 7 】

M P U 4 1 は、B L 表示中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 2 6 0 1 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されている場合、処理を図 3 9 のステップ S 2 6 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、B L 表示中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 2 6 0 1 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていない場合、処理をステップ S 2 6 0 2 に移行する。

【 0 4 7 8 】

< ステップ S 2 6 0 2 >

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

40

【 0 4 7 9 】

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

50

グがオフに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 2 : N o ）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていない場合、処理をステップ S 2 6 0 3 に移行する。

【 0 4 8 0 】

< ステップ S 2 6 0 3 >

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

10

【 0 4 8 1 】

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

【 0 4 8 2 】

< ステップ S 2 6 0 4 >

B 2 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 3 : N o ）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 2 6 0 4 ）。性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 0 4 : Y e s ）、処理をステップ S 2 6 0 5 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられていない場合（ステップ S 2 6 0 4 : N o ）、当該表示制御処理を終了する。

20

【 0 4 8 3 】

< ステップ S 2 6 0 5 ~ S 2 6 0 7 >

性能表示スイッチ 4 4 がオフからオンに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 0 4 : Y e s ）、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 2 6 0 5 ）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 3 7 (A) に示す例である場合には、現状ベース B L が 2 9 % であることを示す「 8 . 」、「 L 」、「 2 」、「 9 」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 3 7 (B) に示す例である場合には現状ベース B L が 0 % であることを示す「 8 . 」、「 L 」、「 0 」、「 0 」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていることを示す B L 表示中フラグをオンに設定する（ステップ S 2 6 0 6 ）。さらに、M P U 4 1 は、現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるために、性能表示モニタ 4 3 における現状ベース B L の残り表示時間を示す B L 表示時間カウンタをセットし（ステップ S 2 6 0 7 ）、当該表示制御処理を終了する。

30

40

【 0 4 8 4 】

< ステップ S 2 6 0 8 及び S 2 6 0 9 >

B L 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 1 : Y e s ）、即ち性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されている場合、図 3 9 に示すように、M P U 4 1 は、図 3 8 のステップ S 2 6 0 7 でセットされる性能表示モニタ 4 3 における現状ベース B L の残り表示時間を示す B L 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 2 6 0 8 ）、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステッ

50

ブ S 2 6 0 9)。即ち、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における表示を現状ベース B L から前回 6 万玉ベース B 1 に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【 0 4 8 5 】

M P U 4 1 は、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 6 0 9 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を現状ベース B L から前回 6 万玉ベース B 1 に切り替えるタイミングである場合、処理をステップ S 2 6 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 6 0 9 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を現状ベース B L から前回 6 万玉ベース B 1 に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップ S 2 6 1 4 に移行する。

【 0 4 8 6 】

<ステップ S 2 6 1 0 ~ S 2 6 1 3 >

減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 2 6 0 9 : Y e s)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を現状ベース B L から前回 6 万玉ベース B 1 に切り替えるタイミングである場合、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていることを示す B L 表示中フラグをオフに設定し (ステップ S 2 6 1 0)、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる前回 6 万玉ベース B 1 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる (ステップ S 2 6 1 1)。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 3 7 (A) に示す例である場合には前回 6 万玉ベース B 1 が 3 3 % であることを示す「 8 .」、「 1」、「 3」、「 3」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 3 7 (B) に示す例である場合には前回 6 万玉ベース B 1 が 2 9 % であることを示す「 8 .」、「 1」、「 2」、「 9」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示す B 1 表示中フラグをオンに設定する (ステップ S 2 6 1 2)。さらに、M P U 4 1 は、前回 6 万玉ベース B 1 を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるために、性能表示モニタ 4 3 における前回 6 万玉ベース B 1 の残り表示時間を示す B 1 表示時間カウンタをセットし (ステップ S 2 6 1 3)、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 8 7 】

<ステップ S 2 6 1 4 >

減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 2 6 0 9 : N o)、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を現状ベース B L から前回 6 万玉ベース B 1 に切り替えるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する (ステップ S 2 6 1 4)。M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 1 4 : Y e s)、処理をステップ S 2 6 1 5 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合 (ステップ S 2 6 1 4 : N o)、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 8 8 】

なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 1 4 : Y e s)、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで現状ベース B L を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【 0 4 8 9 】

<ステップ S 2 6 1 5 及び S 2 6 1 6 >

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合 (ステップ S 2 6 1 4 : Y e s)、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていることを示す B L 表示中フラグをオフに設定する (ステップ S 2 6 1 5)。さらに、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における現状ベース B L の残り表示時間を示す B L 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし (ステップ S 2 6 1 6)、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 9 0 】

<ステップ S 2 6 1 7 及び S 2 6 1 8 >

10

20

30

40

50

図 38 に戻り、B 1 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 2 : Y e s ）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されている場合、図 40 に示すように、M P U 4 1 は、図 39 のステップ S 2 6 1 3 でセットされる性能表示モニタ 4 3 における前回 6 万玉ベース B 1 の残り表示時間を示す B 1 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 2 6 1 7 ）、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 6 1 8 ）。即ち、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【 0 4 9 1 】

M P U 4 1 は、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 6 1 8 : Y e s ）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングである場合、処理をステップ S 2 6 1 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 6 1 8 : N o ）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップ S 2 6 2 3 に移行する。

【 0 4 9 2 】

< ステップ S 2 6 1 9 ~ S 2 6 2 2 >

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 6 1 8 : Y e s ）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングである場合、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示す B 1 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 6 1 9 ）、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる前々回 6 万玉ベース B 2 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 2 6 2 0 ）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 37 (A) に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 2 % であることを示す「 8 . 」、「 2 」、「 3 」、「 2 」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 37 (B) に示す例である場合には前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 3 % であることを示す「 8 . 」、「 2 」、「 3 」、「 3 」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示す B 2 表示中フラグをオンに設定する（ステップ S 2 6 2 1 ）。さらに、M P U 4 1 は、前々回 6 万玉ベース B 2 を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるために、性能表示モニタ 4 3 における前々回 6 万玉ベース B 2 の残り表示時間を示す B 2 表示時間カウンタをセットし（ステップ S 2 6 2 2 ）、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 9 3 】

< ステップ S 2 6 2 3 >

減算後の B 1 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 6 1 8 : N o ）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前回 6 万玉ベース B 1 から前々回 6 万玉ベース B 2 に切り替えるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 2 6 2 3 ）。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 2 6 2 4 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップ S 2 6 2 3 : N o ）、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 9 4 】

なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 2 3 : Y e s ）、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで前回 6 万玉ベース B 1 を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【 0 4 9 5 】

< ステップ S 2 6 2 4 及び S 2 6 2 5 >

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 2 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前回 6 万玉ベース B 1 が表示されていることを示す B 1 表示中フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 2 6 2 4 ）、B 1 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし（ステップ S 2 6 2 5 ）、当該表示制御処理を終了する。

【 0 4 9 6 】

< ステップ S 2 6 2 6 及び S 2 6 2 7 >

図 3 8 に戻り、B 2 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 3 : Y e s ）、即ち性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されている場合、図 4 1 に示すように、M P U 4 1 は、図 4 0 のステップ S 2 6 2 2 でセットされる性能表示モニタ 4 3 における前々回 6 万玉ベース B 2 の残り表示時間を示す B 2 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 2 6 2 6 ）、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 6 2 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

10

【 0 4 9 7 】

M P U 4 1 は、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 6 2 7 : Y e s ）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングである場合、処理をステップ S 2 6 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 6 2 7 : N o ）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップ S 2 6 3 2 に移行する。

20

【 0 4 9 8 】

< ステップ S 2 6 2 8 ~ S 2 6 3 1 >

減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 6 2 7 : Y e s ）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングである場合、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示す B 2 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 6 2 8 ）、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 2 6 2 9 ）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 3 7 (A) に示す例である場合には現状ベース B L が 2 9 % であることを示す「 8 . 」、「 L 」、「 2 」、「 9 」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 3 7 (B) に示す例である場合には現状ベース B L が 0 % であることを示す「 8 . 」、「 L 」、「 0 」、「 0 」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示される。そして、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されていることを示す B L 表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 2 6 3 0 ）、現状ベース B L を性能表示モニタ 4 3 に一定時間表示させるための B L 表示時間カウンタをセットし（ステップ S 2 6 3 1 ）、当該表示制御処理を終了する。

30

40

【 0 4 9 9 】

< ステップ S 2 6 3 2 >

減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 6 2 7 : N o ）、即ち性能表示モニタ 4 3 における表示を前々回 6 万玉ベース B 2 から現状ベース B L に切り替えるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 2 6 3 2 ）。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 3 2 : Y e s ）、処理をステップ S 2 6 3 3 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップ S 2 6 3 2 : N o ）、当該表示制御処理を終了する。

50

【 0 5 0 0 】

なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 3 2 : Y e s）、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断されることで前々回 6 万玉ベース B 2 を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【 0 5 0 1 】

また、本実施形態では、性能表示スイッチ 4 4 のオンにより性能表示モニタ 4 3 にベース情報が表示され、性能表示スイッチ 4 4 のオフにより性能表示モニタ 4 3 でのベース情報が非表示とされるが、ベース情報は、遊技機 1 0 の電源がオンである間、性能表示モニタ 4 3 に常時表示されるようにしてもよく、前面枠 1 1 が開放されている間に性能表示モニタ 4 3 に表示されるようにしてもよい。

10

【 0 5 0 2 】

< ステップ S 2 6 3 3 及び S 2 6 3 4 >

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 6 3 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示す B 2 表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 2 6 3 3）。さらに、M P U 4 1 は、前々回 6 万玉ベース B 2 の残り表示時間を示す B 2 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし（ステップ S 2 6 3 4）、当該表示制御処理を終了する。

【 0 5 0 3 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

次に、図 4 2 ~ 図 5 4 を参照しつつ、音声ランプ制御装置 5 で M P U 5 1 によって実行される処理について説明する。

20

【 0 5 0 4 】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置 6 の M P U 6 1 によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置 5 では、M P U 5 1 が、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 の制御処理、音声ランプ制御装置 5 の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時の N M I 割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

【 0 5 0 5 】

[音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理]

ここで、図 4 2 は、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。M P U 5 1 は、例えば副タイマ割込処理を 1 m s e c 周期の定期処理として実行する。

30

【 0 5 0 6 】

図 4 2 に示すように、M P U 5 1 は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップ S 2 7 0 1）、操作検出処理（ステップ S 2 7 0 2）、コマンド判定処理（ステップ S 2 7 0 3）、特図遊技演出制御処理（ステップ S 2 7 0 4）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップ S 2 7 0 5）を実行する。

【 0 5 0 7 】

[カウンタ更新処理]

カウンタ更新処理（ステップ S 2 7 0 1）では、M P U 5 1 は、演出パターン種別カウンタ、第 1 停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、M P U 5 1 は、演出種別カウンタ及び第 1 停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に 1 を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を 0 にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは 0 ~ 1 0 9 の間でループするループカウンタである。また、第 1 停止図柄種別カウンタは、主制御装置 4 から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第 1 停止図柄種別カウンタは 0 ~ 9 9 の間でループするループカウンタである。一方、M P U 5 1 は、変動表示カウンタを 1 減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部 3 4 1 の変動表示時間を計時するためのも

40

50

のであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が0になる場合に0になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部341の変動表示が終了したことなどを把握できる。

【0508】

[操作検出処理]

次に、図42の副タイマ割込処理のステップS2702で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図43は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0509】

図43に示すように、操作検出処理では、MPU41は、操作ボタン操作検出処理（ステップS2801）、操作検出パターン判定処理（ステップS2802）、選択ボタン操作検出処理（ステップS2803）、選択操作検出パターン判定処理（ステップS2804）、決定ボタン操作検出処理（ステップS2805）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップS2806）を実行する。

【0510】

[操作ボタン操作検出処理]

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップS2801）では、操作ボタン20の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機10では、MPU41によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では1msc間隔）で操作ボタン20の操作の有無が判断されることになる。ここで、図44は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図44を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【0511】

<ステップS2901～S2903>

図44に示すように、操作ボタン操作検出処理では、MPU41は、第2検出フラグの設定を第1検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップS2901）。次いで、MPU41は、第3検出フラグの設定を第2検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップS2902）。その後、MPU41は、操作スイッチ20aにより検出される操作ボタン20の操作状態を第3検出フラグに設定（上書き）し（ステップS2903）、当該操作検出処理を終了する。

【0512】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップS2901～S2903の処理が実行されることにより、操作ボタン20の操作履歴として1msc間隔の直近の3回分の操作状態が第1検出フラグ～第3検出フラグとしてRAM512に記憶される。具体的に、第3検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第2検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第1検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【0513】

[操作検出パターン判定処理]

図43の説明に戻り、操作検出処理でのステップS2802の操作検出パターン判定処理では、第1操作検出フラグ、第2操作検出フラグ及び第3操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン20の操作履歴から操作ボタン20に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第1～第3操作パターンフラグからなり、第1～第3操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン20の操作状態を判定できる。例えば、第1操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が継続されていると判定できる（図46（A）参照）。また、第2操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が開始されたと判定できる（図46（A）参照）。また、第3操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が

10

20

30

40

50

終了したと判定できる（図 4 6（A）参照）。そして、第 1～第 3 操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作がなされていないと判定できる（図 4 6（A）参照）。ここで、図 4 5 は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図 4 6（A）は、操作ボタン 2 0 に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図 4 5 及び図 4 6（A）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【 0 5 1 4 】

<ステップ S 3 0 0 1 >

図 6 0 に示すように、操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、3 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 1 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 1）。ここで、M P U 4 1 は、第 1 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 2 に移行し、第 1 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 5 に移行する。

10

【 0 5 1 5 】

<ステップ S 3 0 0 2 >

第 1 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 2）。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 3 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 8 に移行する。

20

【 0 5 1 6 】

<ステップ S 3 0 0 3 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 3）。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 4 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 3 : N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

30

【 0 5 1 7 】

<ステップ S 3 0 0 4 >

第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 3 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 操作パターンフラグをオン、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（ステップ S 3 0 0 4）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 1 操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する（図 4 6（A）参照）。そして、第 1 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第 1 操作パターンフラグがオンに設定されている場合、M P U 4 1 は、操作ボタン操作継続コマンドを R A M 4 1 2 に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン 2 0 に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

40

【 0 5 1 8 】

<ステップ S 3 0 0 5 >

50

第 1 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 1 : N o）、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 5）。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 6 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 5 : N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

【 0 5 1 9 】

< ステップ S 3 0 0 6 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 5 : Y e s）、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 6）。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 7 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 6 : N o）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

10

【 0 5 2 0 】

< ステップ S 3 0 0 7 >

第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 6 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 2 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する（ステップ S 3 0 0 7）。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 2 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（図 4 6（A）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第 2 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン 2 0 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第 2 操作パターンフラグを用いて、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン 2 0 の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン 2 0 の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

20

【 0 5 2 1 】

< ステップ S 3 0 0 8 >

第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 2 : N o）、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 8）。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 8 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 9 に移行する。

30

【 0 5 2 2 】

< ステップ S 3 0 0 9 >

第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 8 : N o）、M P U 4 1 は、第 3 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 2 操作パターンフラグをオフに設定し（ステップ S 3 0 0 9）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O F F」、「O F F」の操作パターンが発生した場合に、第 3 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 2 操作パターンフラグをオフに設定する（図 4 6（A）参照）。そして、第 3 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン 2 0 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

40

【 0 5 2 3 】

< ステップ S 3 0 1 0 >

50

第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS3003：No）、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS3005：No）、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS3006：No）、又は第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS3008：Yes）、MPU41は、第1操作パターンフラグ、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し（ステップS3010）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図46（A）参照）。なお、MPU41は、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン20が非操作状態であると判定する。

10

【0524】

[選択ボタン操作検出処理]

図43の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップS2803）では、MPU41は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【0525】

< 上選択ボタン操作処理 >

上選択ボタン操作処理では、MPU41は、上選択ボタン211の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

20

【0526】

< 下選択ボタン操作処理 >

下選択ボタン操作処理では、MPU41は、下選択ボタン212の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

30

【0527】

< 左選択ボタン操作処理 >

左選択ボタン操作処理では、MPU41は、左選択ボタン213の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【0528】

< 右選択ボタン操作処理 >

右選択ボタン操作処理では、MPU41は、右選択ボタン214の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

40

【0529】

[選択操作検出パターン判定処理]

図43の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップS2804）では、MPU41は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

【0530】

< 上選択操作検出パターン判定処理 >

50

上選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1上選択操作検出フラグ、第2上選択操作検出フラグ及び第3上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン211の操作履歴から上選択ボタン211に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【0531】

ここで、図46(B)に示すように、上選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

10

【0532】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

20

【0533】

さらに、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第2上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0534】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン211が非操作状態であると判定する。

30

【0535】

<下選択操作検出パターン判定処理>

下選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1下選択操作検出フラグ、第2下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン212の操作履歴から下選択ボタン212に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

40

【0536】

ここで、図46(C)に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、

50

第1下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0537】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0538】

さらに、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第2下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【0539】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン212が非操作状態であると判定する。

【0540】

<左選択操作検出パターン判定処理>

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1左選択操作検出フラグ、第2左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン213の操作履歴から左選択ボタン213に対する操作状態を判断するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図45の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【0541】

ここで、図46(D)に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【0542】

また、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【0543】

さらに、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第2左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が操作状態

10

20

30

40

50

から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン 2 1 3 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 0 5 4 4 】

また、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン 2 1 3 が非操作状態であると判定する。

【 0 5 4 5 】

< 右選択操作検出パターン判定処理 >

右選択操作検出パターン判定処理では、MPU 4 1 は、第 1 右選択操作検出フラグ、第 2 右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン 2 1 4 の操作履歴から右選択ボタン 2 1 4 に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替ればよい。

【 0 5 4 6 】

ここで、図 4 6 (E) に示すように、右選択操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 0 5 4 7 】

また、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【 0 5 4 8 】

さらに、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 2 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 0 5 4 9 】

また、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態であると判定する。

【 0 5 5 0 】

[決定ボタン操作検出処理]

図 4 3 の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 5 ）では、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図 4 4 の操作ボタン操作検出処

10

20

30

40

50

理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 0 5 5 1 】

[決定操作検出パターン判定処理]

決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 6）では、MPU 4 1 は、第 1 決定操作検出フラグ、第 2 決定操作検出フラグ及び第 3 決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン 2 1 B の操作履歴から決定ボタン 2 1 B に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

10

【 0 5 5 2 】

ここで、図 4 6（F）に示すように、決定操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

20

【 0 5 5 3 】

また、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【 0 5 5 4 】

さらに、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 2 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

30

【 0 5 5 5 】

また、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン 2 1 B が非操作状態であると判定する。

【 0 5 5 6 】

[コマンド判定処理]

次に、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 4 7 及び図 4 8 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

40

【 0 5 5 7 】

< ステップ S 3 1 0 1 >

図 4 7 に示すように、コマンド判定処理では、まず MPU 5 1 は、主制御装置 4 からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 1）。ここで、MPU 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 0 1 : Yes）、処理をステップ S 3 1 0 2 に移行する。一方、MPU 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 1 0 1 : No）、当該コマンド判定処理を終了する。

50

【 0 5 5 8 】

なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップ S 3 1 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【 0 5 5 9 】

<ステップ S 3 1 0 2 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 2 ）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【 0 5 6 0 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 1 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 0 3 に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 1 0 2 : N o ）、処理をステップ S 3 1 0 7 に移行する。

【 0 5 6 1 】

<ステップ S 3 1 0 3 及び S 3 1 0 4 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 1 0 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップ S 3 1 0 3 ）及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップ S 3 1 0 4 ）を実行する。以下、変動種別（演出パターン）設定処理及び停止図柄組み合わせ設定処理の詳細を説明する。

【 0 5 6 2 】

[変動種別（演出パターン）設定処理]

変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7、可動役物部材 3 9、サブ可動表示部 3 8）に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図 4 9 参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図 5 0 参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。

【 0 5 6 3 】

ここで、図 4 9 は、変動種別（演出パターン）を決定する際に M P U 5 1 によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【 0 5 6 4 】

図 4 9 に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「0 1」である特図変動パターンコマンド「A 0 1」には、変動表示時間「3 0 s」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 2」である特図変動パターンコマンド「B 0 2」には、変動表示時間「6 0 s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 3」である特図変動パターンコマンド「C 0 3」には変動表示時間「9 0 s」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「0 4」である特図変動パターンコマンド「D 0 4」には、変動表示時間「7 s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「0 5」である特図変動パターンコマンド「D 0 5」には、変動表示時間「1 0 s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

【 0 5 6 5 】

また、図 5 0 (A) ~ 図 5 0 (C) は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図 5 0 (A) は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図 5 0 (B) は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図 5 0 (C) は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

【 0 5 6 6 】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が 5 種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は 6 種類以上であってよい。また、図 5 0 では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【 0 5 6 7 】

図 5 0 (A) に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（ 5 R 通常大当たり、 5 R 確変大当たり、 1 6 R 確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン X 1」～「演出パターン X 5」が定められている。そして、MPU 5 1 は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン X 1 ~ 演出パターン X 3 は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【 0 5 6 8 】

また、図 5 0 (B) に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Y 1」～「演出パターン Y 5」が定められている。そして、MPU 5 1 は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン Y 1 ~ 演出パターン Y 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【 0 5 6 9 】

さらに、図 5 0 (C) に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Z 1」～「演出パターン Z 5」が定められている。そして、MPU 5 1 は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン Z 1 ~ 演出パターン Z 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動

10

20

30

40

50

演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【 0 5 7 0 】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で変動表示される複数の飾り図柄（例えば 3 つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、MPU 5 1 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、第 1 停止図柄選択テーブル（図 5 1（B）参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。

【 0 5 7 1 】

ここで、図 5 1（A）は、飾り図柄種別と飾り図柄の色との関係を示す図である。図 5 1（A）に示すように、本実施形態では、飾り図柄として数字の「1」～「9」が設定されており、これらの数字のうち、「3」及び「7」が赤色であり、「1」、「5」及び「9」が緑色であり、「2」、「4」、「6」及び「8」が赤色である。そして、本実施形態では、図柄表示部 3 4 1 に設定される 1 又は複数の有効ライン上に停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が報知される。例えば、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には有効ライン上に同じ数字の飾り図柄がゾロ目で停止表示され、大当たり抽選の結果が外れである場合には有効ライン上に飾り図柄がゾロ目以外で停止表示される。

【 0 5 7 2 】

また、飾り図柄の種別（数字、色）に遊技者の有利さに差を設けることも考えられる。例えば偶数よりも奇数のほうが遊技者に有利であり、奇数の中でも赤色の「3」及び「7」のほうが、緑色の「1」、「5」及び「9」よりも遊技者に有利に設定することが考えられる。この場合、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって大当たり種別を明示又は示唆してもよい。例えば、停止図柄組み合わせが「777」である場合に 1 6 R 確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが「333」である場合に確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが偶数のゾロ目である場合に 5 R 通常大当たりであることを示唆するようにしてもよい。また、大当たり抽選の結果が外れである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技の後に実行される特図遊技の特定の保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するようにしてもよい。例えば、特定の保留に対する特図遊技が実行されるまでの特図遊技において同色のバラケ目を、いわゆるチャンス目として停止表示させ、バラケ目（チャンス目）の色によって大当たり期待度を、いわゆる先読み演出として明示又は示唆するようにしてもよい。具体的には、特定の保留に対する特図遊技の大当たり期待度を、赤色のバラケ目（チャンス目）が最も高く、緑色のバラケ目（チャンス目）が次に高く、青色のバラケ目が最も低く設定し、特定の保留に対する特図遊技の変動パターンや当否情報に応じた色のバラケ目（チャンス目）が停止表示されるようにしてもよい。

【 0 5 7 3 】

本実施形態では、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、第 1 停止図柄、第 2 停止図柄及び最終停止図柄からなる。第 1 停止図柄は、図柄表示部 3 4 1 において最初に停止表示される飾り図柄であり、第 2 停止図柄は、2 番目に停止表示される飾り図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。

【 0 5 7 4 】

ここで、図 5 1（B）は、第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図 5 1（B）に示すように、第 1 停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部 3 4 1 において最初に停止表示させる飾り図柄（第 1 停止図柄）が定められている。なお、図 5 1（B）は、飾り図柄が「1」～「9」であり、「333」が確変大当たり（5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「777」が 1 6 R 確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「333」及び「777」以外のゾロ目が 5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり及び 1 6 R 確変大当たりのいずれかであることを示す図

10

20

30

40

50

柄組み合わせであることを前提としている。

【0575】

抽選結果が「5R通常大当たり」には、第1停止図柄として「3」及び「7」の振り分けはなく、「3」及び「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R通常大当たり」の場合、5R確変大当たり又は16R確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「333」又は「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

【0576】

また、抽選結果が「5R確変大当たり」には、第1停止図柄として「7」の振り分けはなく、「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、5R確変大当たりであることを示す「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R通常大当たりを示唆する「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「5R確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」を除く「3」以外の飾り図柄が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において5R確変大当たりであることを明示する5R確変昇格演出を実行させる。

【0577】

さらに、抽選結果が「16R確変大当たり」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりを示唆する「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「16R確変大当たり」である場合に、第1停止図柄として「7」が決定された場合、MPU51は大当たり遊技において16R確変大当たりであることを明示する16R確変昇格演出を実行させる。

【0578】

そして、MPU51は、抽選結果が大当たりである場合に第1停止図柄を決定すると、第2停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第1停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部341の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

【0579】

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。そして、MPU51は、抽選結果が「外れ」である場合に第1停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図9（D）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第1停止図柄に基づいて第2停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第1停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第2停止図柄が第1停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第2停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

10

20

30

40

50

【 0 5 8 0 】

< ステップ S 3 1 0 5 >

図 4 7 のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップ S 3 1 0 5 では、M P U 5 1 は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 4 2 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、M P U 5 1 は、変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

10

【 0 5 8 1 】

< ステップ S 3 1 0 6 >

ステップ S 3 1 0 6 では、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 3 1 0 3 で設定された演出パターン種別、及びステップ S 3 1 0 4 で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部 3 4 1 における変動表示及び演出表示を実行する。

20

【 0 5 8 2 】

具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の M P U 6 1 は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば 3 つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7 などで実行される。

【 0 5 8 3 】

また、M P U 5 1 は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

30

【 0 5 8 4 】

< ステップ S 3 1 0 7 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 1 0 2 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 7 ）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4（図 8 参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

40

【 0 5 8 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 3 1 0 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 0 8 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 3 1 0 7 : N o ）、処理をステップ S 3 1 1 0 に移行する。

【 0 5 8 6 】

< ステップ S 3 1 0 8 及び S 3 1 0 9 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 3 1 0 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、特図データ設定処理（ステップ S 3 1 0 8 ）及び特図データ画像表示処理（ステップ S 3 1 0 9 ）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 5 8 7 】

50

ここで、ステップ S 3 1 0 8 で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）をシフト（更新）する処理である。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア 4 1 2 b と同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E（図 8 参照）のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第 1 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリ
10
ア R E A の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4（図 8 参照）に対応する第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）、第 1 特図保留数記憶エリア（図 8 参照）に対応する第 1 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第 2 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 1 ~ R E B 4（図 8 参照）に対応する第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域、第 2 特図保留数記憶エリア（図 8 参照）に対応する第 2 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

【 0 5 8 8 】

一方、ステップ S 3 1 0 9 で実行される特図データ画像表示処理は、ステップ S 3 1 0 8 においてシフト（更新）された R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）
20
に格納された特図データに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）（図 5 2 及び図 5 3 参照）をシフトする処理である。

【 0 5 8 9 】

ここで、図 5 2 は、特図シフトコマンドの受信前後での図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図 5 2（A 1）及び図 5 2（A 2）は特図シフトコマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図 5 2（B 1）は図 5 2（A 1）に示す特図データ画像の表示状態において第 1 特図遊技に対する特図シフトコマンドを受信した後の特図データ画像の例であり、図 5 2（B 2）は図 5 2（A 2）に示す特図データ画像の表示状態において第 2 特図遊技に対する特図シフトコマンドを受信した後の特図データ画像の例である。
30

【 0 5 9 0 】

図 5 2（A 1）及び図 5 2（A 2）に示すように、特図データ画像は、図柄表示部 3 4 1 に設定される特図データ画像表示部 7 5、7 6、7 7 に表示される。特図データ画像表示部 7 5、7 6、7 7 は、R A M 5 1 2 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）、第 1 特図保留格納エリア対応領域、及び第 2 特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域 7 5、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 を含む。

【 0 5 9 1 】

当該特図変動画像表示領域 7 5 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E（図 8 参照）に対応する前述の特図保留格納エリ
40
リア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域 7 5 には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。

【 0 5 9 2 】

なお、図 5 2（A 1）及び図 5 2（A 2）に示す例では、特図実行エリア対応領域に特
50

図データが格納されており、当該特図変動画像表示領域 75 に当該特図遊技画像（クロスハッチングを施した丸部分）が表示されている状態を示している。

【0593】

第1特図保留画像表示領域 76 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第1特図保留格納エリア R E A（図 8 参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第1特図遊技に対する第1特図保留画像を表示する領域である。この第1特図保留画像表示領域 76 は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第1特図保留格納エリア対応領域の第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第1特図第1保留画像表示領域 76 1、第1特図第2保留画像表示領域 76 2、第1特図第3保留画像表示領域 76 3、及び第1特図第4保留画像表示領域 76 4 を含む。そして、第1特図保留画像表示領域 76 には、第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第1特図保留画像が表示される一方、第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第1特図保留画像が表示されない。即ち、第1特図保留画像は、第1特図遊技に対する保留がある場合には、第1特図保留数 N に対応する数だけ表示され、第1特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第1特図保留画像の表示数に基づいて、第1特図遊技に対する第1特図保留数 N が明示される。

10

【0594】

なお、図 5 2（A 1）に示す例では、第1特図第1～第3保留画像表示領域 76 1～76 3 に第1特図保留画像が表示され、第1特図第4保留画像表示領域 76 4 には第1特図保留画像が表示されていない。つまり、図 5 2（A 1）に示す例では、第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のうちの第1特図第1～第3保留エリア対応領域に特図データが格納され、第1特図第4保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第1特図遊技に対する第1特図保留数 N が 3 個であることを示している。

20

【0595】

第2特図保留画像表示領域 77 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第2特図保留格納エリア R E B（図 8 参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第2特図遊技に対する第2特図保留画像を表示する領域である。この第2特図保留画像表示領域 77 は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第2特図保留格納エリア対応領域の第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第2特図第1保留画像表示領域 77 1、第2特図第2保留画像表示領域 77 2、第2特図第3保留画像表示領域 77 3、及び第2特図第4保留画像表示領域 77 4 を含む。そして、第2特図保留画像表示領域 77 には、第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第2特図保留画像が表示される一方、第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第2特図保留画像が表示されない。即ち、第2特図保留画像は、第2特図遊技に対する保留がある場合には、第2特図保留数 M に対応する数だけ表示され、第2特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第2特図保留画像の表示数に基づいて、第2特図遊技に対する第2特図保留数 M が明示される。

30

40

【0596】

なお、図 5 2（A 2）に示す例では、第2特図第1～第2保留画像表示領域 77 1～77 2 に第2特図保留画像が表示され、第2特図第3～第4保留画像表示領域 77 3～77 4 には第2特図保留画像が表示されていない。つまり、図 5 2（A 2）に示す例では、第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のうちの第2特図第1～第2保留エリア対応領域に特図データが格納され、第2特図第3～第4保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第2特図遊技に対する第2特図保留数 M が 2 個であることを示している。

【0597】

50

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第1特図に対するものである場合、即ち第1特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第1特図保留画像表示領域76に第1特図保留画像を表示する。例えば、図52（A1）に示す第1特図に対する第1特図保留数Nが3個で第2特図に対する第2特図保留数Mが0個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第1特図遊技が開始される場合、図52（B1）に示すように、当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像が表示されると共に、第1特図保留画像表示領域76の第1特図第1～第2保留画像表示領域761～762に第1特図保留画像を表示する。即ち、図52（A1）及び図52（B1）に示すように、新たな第1特図遊技が開始されることによって、当該第1特図遊技の開始前に第1特図保留画像表示領域76の第1特図第1保留画像表示領域761に表示されていた第1特図保留画像が当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第1特図遊技の開始前に第1特図保留画像表示領域76の第1特図第2～第3保留画像表示領域762～763に表示されていた第1特図保留画像のそれぞれが第1特図保留画像表示領域76の第1特図第1～第2保留画像表示領域761～762にシフトされる。

【0598】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第2特図に対するものである場合、即ち第2特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第2特図保留画像表示領域77に第2特図保留画像を表示する。例えば、図52（A2）に示す第2特図に対する第1特図保留数Nが1個で第2特図に対する第2特図保留数Mが2個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第2特図遊技が開始される場合、図52（B2）に示すように、当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像が表示されると共に、第2特図保留画像表示領域77の第2特図第1保留画像表示領域771に第2特図保留画像を表示する。即ち、図52（A2）及び図52（B2）に示すように、新たな第2特図遊技が開始されることによって、当該第2特図遊技の開始前に第2特図保留画像表示領域77の第2特図第1保留画像表示領域771に表示されていた第2特図保留画像が当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第2特図遊技の開始前に第2特図保留画像表示領域77の第2特図第2保留画像表示領域772に表示されていた第2特図保留画像が第2特図保留画像表示領域77の第2特図第1保留画像表示領域771にシフトされる。

【0599】

なお、特図データ画像表示部75, 76, 77における特図データ画像は、当該特図遊技の開始から当該特図遊技の終了まで継続表示してもよいが、当該特図遊技の実行中の一部期間において非表示状態としてもよい。例えば、当該特図遊技においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されている間、これらの演出の視認を阻害しないように特図データ画像を非表示としてもよい。この場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の終了前や終了後から特図データ画像を再表示してもよく、そのまま非表示状態を継続してもよい。また、特図データ画像が非表示とされる場合、特図データ画像が非表示とされる間、第1特図遊技に対する第1特図保留数Nや第2特図遊技に対する第2特図保留数Mを明示する数字などの画像を表示することも考えられる。

【0600】

特図データ画像表示部75, 76, 77における特図データ画像は、その表示態様によって、当該特図遊技や保留された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである

ことに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するものであってもよい。例えば、特図データ画像として大当たり期待度に対応させた複数の表示態様（色、形状、柄、エフェクト、これらの2以上の組み合わせなどの形態）を設定し、大当たり抽選の結果に基づいて複数の表示態様から特図データ画像に対する所定の表示態様を設定するようにしてもよい。そして、特図データ画像の表示態様に基づいて大当たり期待度を明示又は示唆する場合、特図データ画像に対する特図遊技が終了するまでの間で特図データ画像の表示態様を変化（いわゆる保留変化）させるようにしてもよい。この場合、特図データ画像の表示態様の变化は、例えば大当たり期待度が同等又は高くなる（昇格する）ように実行され、大当たり期待度が低くなる（降格する）変化は実行されない。もちろん、大当たり期待度が低くなる特図データ画像の表示態様の变化（降格変化）が実行される場合に、大当たり期待度が逆に高くなるようにすることも考えられる。また、特図データ画像の表示態様を変化させるタイミングは、特に制限はなく、当該特図遊技の開始時（特図データ画像がシフトするタイミング）、当該特図遊技の開始から一定期間経過後（例えば当該特図遊技の開始からリーチ演出が開始されるまで、リーチ演出の実行中、より大当たり期待度が高いリーチ演出への発展前後）などが考えられる。

10

【0601】

また、図52に示す例では、特図データ画像表示部75、76、77として、当該特図変動画像表示領域75、第1特図保留画像表示領域76及び第2特図保留画像表示領域77の3種類が設定されているが、遊技状態に応じて特図データ画像表示部75、76、77の表示内容を変化させることも考えられる。例えば、通常遊技状態では、第2特図保留画像表示領域77を表示せず、当該特図変動画像表示領域75と第1特図保留画像表示領域76とを表示し、確変遊技状態及び時短遊技状態では、第1特図保留画像表示領域76を表示せず、当該特図変動画像表示領域75と第2特図保留画像表示領域77とを表示することも考えられる。

20

【0602】

<ステップS3110>

図47の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップS3107：No）、MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3110）。第1特図保留コマンドは、第1特図遊技に対する第1特図保留数Nが増加することを示す情報と、増加後の第1特図保留数Nに関する情報と、増加する第1保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

30

【0603】

MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS3110：Yes）、処理をステップS3111に移行し、受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS3110：No）、処理をステップS3113に移行する。

【0604】

<ステップS3111及びS3112>

受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS3110：Yes）、MPU51は、第1特図保留情報更新処理（ステップS3111）及び第1特図保留画像表示処理（ステップS3112）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【0605】

ここで、ステップS3111で実行される第1特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第1特図保留情報更新処理では、主制御装置4のRAM412における特図保留格納エリア412bの第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4（図8参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4に対応して設

50

定される第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア412bにおける第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2（図8参照）に特図当否情報が格納された場合には、第2保留エリアREA2に対応して設定される第1特図第2保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第1特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第1特図保留数Nに1加算される。

【0606】

一方、ステップS3112で実行される第1特図保留画像表示処理は、ステップS3112において第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第1特図保留画像表示領域76に第1特図保留画像を追加する処理が実行される。 10

【0607】

ここで、図53は、第1特図保留コマンド又は第2特図保留コマンドの受信前後での図柄表示部341に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図53（A）は第1特図保留コマンド又は第2特図保留コマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図53（B）は図53（A）に示す特図データ画像の表示状態において第1特図遊技に対する第1特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

【0608】

図53（A）では、当該特図変動画像が表示され、第1特図保留画像が1つ、第2特図保留画像が2つ表示された状態を示している。つまり、図53（A）に示す例では、当該特図遊技が実行中であり、第1特図遊技に対する第1特図保留数Nが1個、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが2個であることを示している。 20

【0609】

そして、図53（A）に示す特図データの表示状態において第1特図保留コマンドを受信した場合に実行される第1特図保留画像表示処理では、即ち第1特図遊技に対する保留が増加して2個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第1特図保留格納エリア対応領域の第1特図第2保留エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図53（B）に示すように、第1特図保留画像表示領域76の第1特図第2保留画像表示領域762に第1特図保留画像を表示する。 30

【0610】

<ステップS3113>

受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS3110：No）、MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3113）。第2特図保留コマンドは、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが増加することを示す情報と、増加後の第2特図保留数Mに関する情報と、増加する第2保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【0611】

MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3113：Yes）、処理をステップS3114に移行し、受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS3113：No）、処理をステップS3116に移行する。 40

【0612】

<ステップS3114及びS3115>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3113：Yes）、MPU51は、第2特図保留情報更新処理（ステップS3114）及び第2特図保留画像表示処理（ステップS3115）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【0613】

ここで、ステップS3114で実行される第2特図保留情報更新処理は、前述の特図保 50

留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第2特図保留情報更新処理では、主制御装置4のRAM412における特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4（図8参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4に対応して設定される第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア412bにおける第2特図保留格納エリアREBの第3保留エリアREB3（図8参照）に特図当否情報が格納された場合には、第3保留エリアREB3に対応して設定される第1特図第3保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第2特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第2特図保留数Mに1加算される。

10

【0614】

一方、ステップS3115で実行される第2特図保留画像表示処理は、ステップS3114において第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第2特図保留画像表示領域77に第2特図保留画像を追加する処理が実行される。

【0615】

ここで、図53（C）は図53（A）に示す特図データ画像の表示状態において第2特図遊技に対する第2特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

20

【0616】

図53（A）に示す特図データの表示状態において第2特図保留コマンドを受信した場合に実行される第2特図保留画像表示処理では、即ち第2特図遊技に対する保留が増加して3個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第2特図保留格納エリア対応領域の第2特図第3保留エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図53（C）に示すように、第2特図保留画像表示領域77の第2特図第3保留画像表示領域773に第2特図保留画像を表示する。

【0617】

<ステップS3116>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS3113：No）、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3116）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図29の大当たり遊技制御処理でのステップS2204において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

30

【0618】

MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS3116：Yes）、処理をステップS3117に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS3116：No）、処理をステップS3119に移行する。

【0619】

<ステップS3117及びS3118>

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS3116：Yes）、MPU51は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップS3117）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップS3118）、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【0620】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。

【0621】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり

50

、後述の図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3201において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【0622】

<ステップS3119>

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合(ステップS3116:No)、MPU51は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する(ステップS3119)。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図29の大当たり遊技制御処理でのステップS2208においてオープニングを開始する場合に設定される。

10

【0623】

MPU51は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合(ステップS3119:Yes)、処理をステップS3120に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合(ステップS3119:No)、処理をステップS3121に移行する。

【0624】

<ステップS3120>

オープニング開始コマンドを受信した場合(ステップS3119:Yes)、MPU52は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し(ステップS3120)、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3202において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

20

【0625】

<ステップS3121>

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合(ステップS3119:No)、MPU51は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する(ステップS3121)。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図30の大当たり遊技制御処理でのステップS2214においてオープニングを終了する場合に設定される。

30

【0626】

MPU51は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合(ステップS3121:Yes)、処理をステップS3122に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合(ステップS3121:No)、処理を図48のステップS3123に移行する。

【0627】

<ステップS3122>

オープニング終了コマンドを受信した場合(ステップS3121:Yes)、MPU41は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し(ステップS3122)、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3205において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

40

【0628】

<ステップS3123>

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合(ステップS3121:No)、図48に示すように、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する(ステップS3123)。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図30の

50

大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 7 において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【 0 6 2 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 2 4 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 3 : N o ）、処理をステップ S 3 1 2 6 に移行する。

【 0 6 3 0 】

< ステップ S 3 1 2 4 及び S 3 1 2 5 >

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 4 ）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報を R A M 5 1 2 にセットし（ステップ S 3 1 2 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 0 8 において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【 0 6 3 1 】

< ステップ S 3 1 2 6 >

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 3 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 6 ）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 2 9 においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【 0 6 3 2 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 2 7 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 6 : N o ）、処理をステップ S 3 1 2 8 に移行する。

【 0 6 3 3 】

< ステップ S 3 1 2 7 >

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 1 においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 0 6 3 4 】

< ステップ S 3 1 2 8 >

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 6 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 8 ）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 3 においてインターバルを開始させる場合に設定される。

【 0 6 3 5 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 2 9 に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 8 : N o ）、処理をステップ S 3 1 3 0 に移行する。

【 0 6 3 6 】

< ステップ S 3 1 2 9 >

10

20

30

40

50

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 8 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 9 ）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 4 においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【 0 6 3 7 】

< ステップ S 3 1 3 0 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 8 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 3 0 ）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウ
10
ンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 3 9 においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【 0 6 3 8 】

ここで、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 3 1 に移行し、受信したコマンドが
インターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 0 : N o ）、処理をステップ S 3 1 3 2 に移行する。

【 0 6 3 9 】

< ステップ S 3 1 3 1 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 0 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 3 1 ）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図 5 4 の
20
大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 7 においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 0 6 4 0 】

< ステップ S 3 1 3 2 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 0 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 3 2 ）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエン
30
ディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 4 2 においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【 0 6 4 1 】

ここで、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 3 3 に移行し、受信したコマンドが
エンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 2 : N o ）、処理をステップ S 3 1 3 4 に移行する。

【 0 6 4 2 】

< ステップ S 3 1 3 3 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 2 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 3 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図 5 4 の
40
大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 0 においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【 0 6 4 3 】

< ステップ S 3 1 3 4 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 2 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 3 4 ）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディング
50

が終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 4 8 においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【 0 6 4 4 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 3 5 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 4 : N o ）、処理をステップ S 3 1 3 6 に移行する。

【 0 6 4 5 】

< ステップ S 3 1 3 5 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 4 : Y e s ）、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 3 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 3 においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

10

【 0 6 4 6 】

< ステップ S 3 1 3 6 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 4 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 3 6 ）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 0 において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

20

【 0 6 4 7 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 3 7 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 6 : N o ）、処理をステップ S 3 1 3 9 に移行する。

【 0 6 4 8 】

< ステップ S 3 1 3 7 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 3 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 1 3 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【 0 6 4 9 】

< ステップ S 3 1 3 8 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 3 6 : N o ）、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 3 1 3 8 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 6 5 0 】

[大当たり遊技演出制御処理]

次に、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 5 で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が実行される。ここで、図 5 4 は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 5 4 を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

40

【 0 6 5 1 】

< ステップ S 3 2 0 1 >

図 5 4 に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まず M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 1 ）。大当たり

50

遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図47のコマンド判定処理でのステップS3118において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。

【0652】

MPU51は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3201：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS3202に移行する。一方、MPU51は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3201：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

10

【0653】

<ステップS3202>

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3201：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、MPU51は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3202）をオープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図47のコマンド判定処理でのステップS3120において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【0654】

MPU51は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3202：Yes）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS3203に移行する。一方、MPU51は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3202：No）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3205に移行する。

20

【0655】

<ステップS3203及びS3204>

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3202：Yes）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、MPU51は、図47のコマンド判定処理でのステップS3117の大当たり遊技演出設定処理において設定されるオープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップS3203）。そして、MPU51は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップS3204）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

30

【0656】

<ステップS3205>

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3202：No）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3205）をオープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図47のコマンド判定処理でのステップS3122において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

40

【0657】

MPU51は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3205：Yes）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS3206に移行する。一方、MPU51は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3205：No）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップS3208に移行する。

【0658】

<ステップS3206及びS3207>

50

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 3 2 0 6 ）。そして、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 0 7 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 5 9 】

<ステップ S 3 2 0 8 >

オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 5 : N o ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 8 ）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 4 において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 0 6 6 0 】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 8 : N o ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 1 1 に移行する。

20

【 0 6 6 1 】

<ステップ S 3 2 0 9 及び S 3 2 1 0 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 3 2 0 9 ）。そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 0 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 6 2 】

<ステップ S 3 2 1 1 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 8 : N o ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 1 1 ）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 7 において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 0 6 6 3 】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 1 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : N o ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 1 4 に移行する。

40

【 0 6 6 4 】

<ステップ S 3 2 1 2 及び S 3 2 1 3 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 3 2 1 2 ）。そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 3 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

50

【0665】

<ステップS3214>

ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3211：No）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、MPU51は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3214）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図48のコマンド判定処理でのステップS3129において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【0666】

MPU51は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3214：Yes）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS3215に移行する。一方、MPU51は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3214：No）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3217に移行する。

【0667】

<ステップS3215及びS3216>

インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3214：Yes）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、MPU51は、図47のコマンド判定処理でのステップS3117の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップS3215）。そして、MPU51は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップS3216）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0668】

<ステップS3217>

インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3214：No）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3217）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図48のコマンド判定処理でのステップS3131において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【0669】

MPU51は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3217：Yes）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS3218に移行する。一方、MPU51は、インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3217：No）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップS3220に移行する。

【0670】

<ステップS3218及びS3219>

インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3217：Yes）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップS3218）。そして、MPU51は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップS3219）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0671】

<ステップS3220>

インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3217：No）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、MPU51は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3220）。エ

10

20

30

40

50

ンディング演出開始フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を開始させるフラグであり、図48のコマンド判定処理でのステップS3133において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【0672】

MPU51は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3220：Yes）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS3221に移行する。一方、MPU51は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3220：No）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3223に移行する。

10

【0673】

<ステップS3221及びS3222>

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3220：Yes）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、MPU51は、図47のコマンド判定処理でのステップS3117の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップS3221）。そして、MPU51は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップS3222）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0674】

<ステップS3223>

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3220：No）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3223）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであり、図48のコマンド判定処理でのステップS3135において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

20

【0675】

MPU51は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3223：Yes）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS3224に移行する。一方、MPU51は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3223：No）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

30

【0676】

<ステップS3224及びS3225>

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3223：Yes）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、エンディング演出を終了させる処理を実行する（ステップS3224）。そして、MPU51は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し（ステップS3225）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

40

【0677】

[他の実施形態]

以下、本発明に係る遊技機10の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第1の実施形態で説明した遊技機10と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては説明を省略する。なお、前述の第1の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【0678】

[第2の実施形態]

遊技機としては、前述のように、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする第1特図に

50

よる遊技（第1特図遊技）を実行する権利を保留するものがある。このような遊技機では、所定の保留（例えば大当たり抽選結果が大当たりである保留や変動表示時間が長い保留）が発生することを契機として、前記所定の保留に対する大当たり抽選結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出（保留連続演出）が、前記所定の保留の発生時点での所定数の保留に対する所定数の第1特図遊技に連続して実行されるものがある。

【0679】

また、遊技機としては、前述のように、電動チューリップなどの電動役物が開放することにより遊技球が入球可能な第2入賞口を備え、当該第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特図による遊技（第2特図遊技）が、第1入賞口への遊技球の入球に対する第1特図遊技よりも優先して実行されるものがある。ここで、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して実行されるのは、第2特図遊技のほうが第1特図遊技に比べて遊技者に大きな利益（例えば確変確率が高い、平均ラウンド遊技数が多い）が与えられることがあり、一方で、第1特図遊技では第2特図遊技にはない不利益（例えば通常遊技状態への転落）が発生し得るからである。

【0680】

このような遊技機では、第2特図遊技において大当たり図柄が停止する場合やリーチが発生する場合に特典（例えば第2特図遊技の終了後の確変大当たり遊技の実行）が付与されることを明示又は示唆する演出（第2特図特殊演出）が実行されるものがある。

【0681】

しかしながら、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して実行され、第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される遊技機では、図55（A）に示すように保留連続演出が複数の第1特図遊技（特1当該変動+特1保留1+特1保留2）に連続して実行されることが予定されている場合に、図55（B）に示すように、特1当該変動の実行中に第2入賞口への遊技球の入球が発生した場合、図55（C）に示すように保留連続演出が実行されている当該変動（特1当該変動）の終了後に第2特図遊技が実行され、当該第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されることで、保留連続演出が途中で途切れてしまう。

【0682】

そして、図55（D）に示すように、第2特図遊技の終了後に第1特図遊技が実行される場合に、予定されていた第1特図遊技に対する保留連続演出を行わないとすると（パターン1）、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している場合、保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚え、遊技の興味が低下することが懸念される。特に、第2特図遊技（第2特図特殊演出）の実行回数が少ない場合には、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高くなるため、第2特図遊技（第2特図特殊演出）の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚える可能性が高くなる。

【0683】

また、図55（E）に示すように、第2特図遊技の終了後に第1特図遊技が実行される場合に、保留連続演出を再開すると（パターン2）、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念している場合、保留連続演出が実行されることに対して違和感を覚え、遊技の興味が低下することが懸念される。特に、第2特図遊技（第2特図特殊演出）の実行回数が多い場合には、保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなるため、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念している可能性が高くなり、第2特図遊技（第2特図特殊演出）の終了後に保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚える可能性が高くなる。

【0684】

これに対して、本実施形態に係る遊技機では、電動役物による第2入賞口の開放態様として、第1時間である第1開放（第2入賞口に遊技球が入球し難い短開放）と、電動役物による第2入賞口の開放時間が第1時間よりも長い第2時間である第2開放（第2入賞口

10

20

30

40

50

に遊技球が入球し易い長開放)と、が設定されている。

【0685】

そして、本実施形態に係る遊技機では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に(例えば特1当該変動+特1保留1+特1保留2(図55(A)参照))、第2入賞口の短開放によって第2入賞口に遊技球が入球すると、図56(A)に示すように、当該変動としての第1特図遊技の終了後に実行される第2特図遊技において、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出が継続して実行される。即ち、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合には、第2入賞口の短開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合であっても、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技では、第2特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのため、遊技者が、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口の短開放時の第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

20

【0686】

特に、第2入賞口の短開放時には、第2入賞口の長開放時に比べて第2入賞口に遊技球が入球し難く(入球個数が少なく)、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いために、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

【0687】

また、第2入賞口に遊技球が入球し難い短開放では、第2入賞口への遊技球の入球数が少ないことが想定されるため、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されたとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第2特図遊技において保留連続演出を有用に活用することができる。

30

【0688】

なお、本実施形態では、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出を再開するが、第1特図遊技において保留連続演出を再開しなくてもよい。

【0689】

ところで、保留連続演出は、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する演出として実行されることがある。例えば、所定の保留連続演出が所定回数(例えば4回)の特図遊技に連続して実行される場合に、所定回数目の特図遊技に対する大当たり抽選結果が大当たりであることが明示されることがある。一方、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合、保留連続演出が所定回数以上の特図遊技において実行される可能性がある。そのため、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合に、当該保留連続演出が所定の保留連続演出に該当する場合には、所定回数を超えて所定の保留連続演出が実行されてしまう。即ち、所定の保留連続

40

50

演出が複数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に第2特図遊技において所定の保留連続演出が継続して実行されると、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう可能性がある。

【0690】

これに対して、本実施形態では、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう状況になる場合、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達しない処理が実行される。例えば、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達する前の特図遊技、又は所定回数に到達した特図遊技において、所定の保留連続演出を実行せず、所定の保留連続演出以外の保留連続演出に変更して実行される。

10

【0691】

このように、本実施形態では、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう状況になる場合、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達しないように保留連続演出の種別が変更して実行されることで、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまうことが防止される。

【0692】

また、本実施形態では、保留連続演出が複数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に（例えば特1当該変動+特1保留1+特1保留2（図55（A）参照））、第2入賞口の長開放によって第2入賞口に遊技球が入球すると、図56（B）に示すように、第1特図遊技（特1当該変動）の終了後に実行される第2特図遊技において第2特図特殊演出されるが、この第2特図特殊演出の実行時に当該第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。例えば、第2特図特殊演出が画像として表示される画像表示手段において、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出の種別がキャプチャ画像などとして表示される。もちろん、第2特図特殊演出の実行時に当該第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことの明示又は示唆は、画像表示手段への保留連続演出のキャプチャ画像の表示に限らず、後述するように他の方法であってもよい。

20

30

【0693】

このように、本実施形態では、第2特図特殊演出の実行時に当該第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることで、当該第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念することが防止されると共に、第2特図特殊演出の終了後に保留連続演出が再開されることを遊技者が把握することができる。そのため、当該第2特図特殊演出の終了後に保留連続演出が再開される場合であっても、当該第2特図特殊演出の終了後に保留連続演出が実行されることに対して違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【0694】

特に、長開放普図当たり遊技において第2入賞口が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口が短開放される場合に比べて、遊技者が第2入賞口に遊技球が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第2入賞口が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口が短開放される場合に比べて、第2入賞口に遊技球が入球し易い（入球個数が多い）ために第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技回数が多い（第2特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第2特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第2特図

50

特殊演出が開始)されてから第2特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第1特図遊技が実行される場合に比べて、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第2特図特殊演出の実行中に当該第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【0695】

以下、本実施形態について、図57～図81を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

【0696】

[遊技機10のシステム構成]

次に、図57を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機10のシステム構成について、前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

【0697】

[振分テーブル]

前述の第1の実施形態の遊技機10は、いわゆるループ確変機として構成されていたが、本実施形態の遊技機10はST機として構成されている。そのため、本実施形態に係る遊技機10は、大当たり抽選の結果が大当たりであり場合に大当たり種別を振り分けるために主制御装置4で使用される振分テーブルが異なる。ここで、図57は、本実施形態に係る遊技機10の主制御装置4で使用される振分テーブルの一例を示す図である。

【0698】

図57に示す例では、特図遊技の種別が第1入賞口314への入賞を契機とする第1特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、特図遊技の種別が第2入賞口315への入賞を契機とする第2特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～19の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数はない。即ち、遊技機10では、第1特図遊技における確変大当たりの確率が75%であるのに対して、第2特図遊技における確変大当たりの確率が100%である。そのため、長開放普図当たりにより第2入賞口315が長開放された場合の第2入賞口315への遊技球99の入球に対する第2特図遊技では、大当たり抽選結果が大当たりである場合には、100%確変大当たりとなる。つまり、長開放普図当たりに対する第2特図遊技に対する保留が開放される後述の保留チャージ開放中(図61(B)及び図61(C)参照)に大当たりが報知される場合には確変大当たりとなる。

【0699】

そして、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態(高確率モードかつ高頻度サポートモード)に移行する。本実施形態では、前述の第1の実施形態とは異なり、確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数(ST回数)に上限値(本実施形態では100回)が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に通常遊技状態に移行する。なお、確変遊技状態での特図遊技回数は、100回に限らず、他の回数であってもよい。

【0700】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態(低確率モードかつ高頻度サポートモード)に移行する。本実施形態では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数(時短回数)に上限値(本実施形態では100回)が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当

10

20

30

40

50

りとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、100回に限らず、他の回数であってもよい。

【0701】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。

【0702】

[音声ランプ制御装置5の処理]

本実施形態では、音声ランプ制御装置5によって、前述の第1の実施形態と同様に副タイム割込処理などが実行されるが、本実施形態のコマンド判定処理は、前述の第1の実施形態とは手順が一部異なる。以下においては、図58～図60を参照しつつ、本実施形態のコマンド判定処理について、前述の第1の実施形態におけるコマンド判定処理との相違点を中心に説明する。

10

【0703】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理では、受信したコマンドの種別に応じて、図柄表示部341などにおいて実行させる演出を制御する処理が実行される。

【0704】

ここで、図58～図60は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

20

【0705】

<ステップS3301>

図58に示すように、コマンド判定処理では、まずMPU51は、コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3301）。MPU51は、コマンドを受信した場合（ステップS3301：Yes）、処理をステップS3302に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップS3301：No）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0706】

<ステップS3302>

コマンドを受信した場合（ステップS3301：Yes）、MPU51は、受信したコマンドが、普図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップS3302）。MPU51は、普図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS3302：Yes）、処理をステップS3303に移行し、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップS3302：No）、処理をステップS3307に移行する。

30

【0707】

なお、普図変動パターンコマンドは、普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間及び普図当たり抽選での抽選結果、サポートモードの種別（高頻度サポートモード、低頻度サポートモード）に関する情報を含む。

【0708】

<ステップS3303>

普図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS3302：Yes）、MPU51は、受信した普図変動パターンコマンドに含まれるサポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に関する情報に基づいて、高頻度サポートモードであるか否かを判断する（ステップS3303）。

40

【0709】

MPU51は、高頻度サポートモードである場合（ステップS3303：Yes）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、MPU51は、高頻度サポートモードである場合（ステップS3303：Yes）、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定してから、当該コマンド判定処理を終了してもよい。

【0710】

一方、MPU41は、高頻度サポートモードでない場合（ステップS3303：No）

50

、即ち低頻度サポートモードである場合、処理をステップ S 3 3 0 4 に移行する。なお、M P U 5 1 は、低頻度サポートモードである場合（ステップ S 3 3 0 3 : N o ）、高頻度サポートモードフラグがオンに設定されている場合には、高頻度サポートモードフラグをオフに設定してから、当該コマンド判定処理を終了してもよい。

【 0 7 1 1 】

<ステップ S 3 3 0 4 >

高頻度サポートモードでない場合（ステップ S 3 3 0 3 : N o ）、即ち低頻度サポートモードである場合、M P U 5 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 4 ）。大当たり遊技中フラグは、図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 2 でオフに設定される。

10

【 0 7 1 2 】

M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 4 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 4 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない処理をステップ S 3 3 0 5 に移行する。

【 0 7 1 3 】

<ステップ S 3 3 0 5 >

大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 4 : N o ）、M P U 5 1 は、受信した普図変動パターンコマンドに含まれる普図当たり抽選の結果に関する情報に基づいて、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 5 ）。

20

【 0 7 1 4 】

M P U 5 1 は、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合（ステップ S 3 3 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 0 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりでない場合（ステップ S 3 3 0 5 : N o ）、即ち普図当たり抽選の結果が短開放当たり又は外れである場合、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【 0 7 1 5 】

<ステップ S 3 3 0 6 >

今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合（ステップ S 3 3 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、長開放フラグをオンに設定し（S 3 3 0 6 ）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、長開放フラグは、大当たり遊技中でも、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）でもない通常遊技状態（低頻度サポートモード）における当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が、電動役物 3 1 5 b の長開放により第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を許容する長開放普図遊技が実行される長開放当たりであることを示すフラグである。この長開放フラグは、後述のステップ S 3 3 0 8 において、通常遊技状態での普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の開放態様が長開放であるか否かを判断する場合に参照される。

40

【 0 7 1 6 】

<ステップ S 3 3 0 7 >

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 3 0 2 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが、電動役物 3 1 5 b の開放により第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が許容されること（普図当たり遊技が開始されること）を示す電動役物開放コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 7 ）。

【 0 7 1 7 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 3 0 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 0 8 に移行し、受信したコマンドが普図変動

50

パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 3 0 7 : N o ）、処理を図 5 9 のステップ S 3 3 1 2 に移行する。

【 0 7 1 8 】

< ステップ S 3 3 0 8 >

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 3 0 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、普図当たり抽選での抽選結果が長開放当たりであることを示す長開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 8 ）。

【 0 7 1 9 】

M P U 5 1 は、長開放フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 8 : Y e s ）、即ち普図当たり抽選での抽選結果が長開放当たりである場合、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、長開放フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 8 : N o ）、即ち普図当たり抽選での抽選結果が短開放当たりである場合、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【 0 7 2 0 】

< ステップ S 3 3 0 9 及び S 3 3 1 0 >

長開放フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 8 : Y e s ）、M P U 5 1 は、長開放フラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 0 9 ）、電動役物長開放中演出を開始するための処理を実行し（ステップ S 3 3 1 0 ）、処理をステップ S 3 3 1 1 に移行する。

【 0 7 2 1 】

電動役物長開放中演出は、電動役物 3 1 5 b が長開放されていることを、図柄表示部 3 4 1 などにおいて遊技者に明示する演出である。ここで、図 6 1 (A) は、電動役物長開放中演出実行中の図柄表示部 3 4 1 における画面例を示す図である。図 6 1 (A) の例では、電動役物長開放中演出の実行中に、図柄表示部 3 4 1 において、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されていることを示す「保留チャージチャンス中」の文字画像と、第 2 入賞口 3 1 5 に向けて遊技球 9 9 を打ち出すことを遊技者に促す「下のチューリップに玉を入れてね」の文字画像とが表示されている。もちろん、電動役物長開放中演出は、図 6 1 (A) の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、電動役物長開放中演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部 3 4 1 での演出に代えて又は加えて、スピーカ 2 6 による音声演出を実行するものであってもよい。

20

30

【 0 7 2 2 】

なお、電動役物長開放中演出開始処理は、長開放フラグがオンに設定されている場合に実行されるが、前述のように、長開放フラグは、大当たり遊技状態や、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）ではオンに設定されない。つまり、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合に実行され、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合、大当たり遊技状態、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では実行されない。もちろん、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合の他、確変遊技状態や時短遊技状態において実行してもよい。

40

【 0 7 2 3 】

< ステップ S 3 3 1 1 >

図 5 8 の説明に戻り、ステップ S 3 3 1 1 では、M P U 5 1 は、電動役物 3 1 5 b が長開放されていることを示す電動役物長開放中フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。なお、電動役物長開放中フラグは、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合に、当該入球が第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 のいずれに対するものかを判断するために、後述の図 5 9 のステップ S 3 3 1 9 において参照される。

【 0 7 2 4 】

50

<ステップ S 3 3 1 2 >

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 3 0 7 : N o）、M P U 5 1 は、図 5 9 に示すように、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 2）。特図シフトコマンドは、前述のように、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4（図 8 参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【0725】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 3 3 1 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 1 3 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 3 3 1 2 : N o）、処理をステップ S 3 3 1 7 に移行する。

【0726】

<ステップ S 3 3 1 3 及び S 3 3 1 4 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 3 3 1 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、特図データ設定処理（ステップ S 3 3 1 3）及び特図データ画像表示処理（ステップ S 3 3 1 4）を実行し、処理をステップ S 3 3 1 5 に移行する。なお、本実施形態の特図データ設定処理（ステップ S 3 3 1 3）及び特図データ画像表示処理（ステップ S 3 3 1 4）は、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理での特図データ設定処理（ステップ S 3 1 0 8）及び特図データ画像表示処理（ステップ S 3 1 0 9）と同様に実行される。

【0727】

<ステップ S 3 3 1 5 及び S 3 3 1 6 >

ステップ S 3 3 1 5 では、M P U 5 1 は、長開放入賞カウンタの値が 0 であるか否かを判断する。なお、長開放入賞カウンタの値は、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図遊技のうち、未実行の第 2 特図遊技の回数を示すものである。

【0728】

M P U 5 1 は、長開放入賞カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 3 1 5 : Y e s）、即ち第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図遊技のうち、未実行の第 2 特図遊技がない場合、処理をステップ S 3 3 1 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、長開放入賞カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 3 1 5 : N o）、即ち第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図遊技のうち、未実行の第 2 特図遊技がある場合、長開放入賞カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 3 1 6）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0729】

<ステップ S 3 3 1 7 及び S 3 3 1 8 >

長開放入賞カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 3 1 5 : Y e s）、即ち第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図遊技のうち、未実行の第 2 特図遊技がない場合、M P U 5 1 は、短開放入賞カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 7）。なお、短開放入賞カウンタの値は、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図遊技のうち、未実行の第 2 特図遊技の回数を示すものである。

【0730】

M P U 5 1 は、短開放入賞カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 3 1 7 : Y e s）、即ち第 2 入賞口 3 1 5 が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第

10

20

30

40

50

2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技がない場合、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、短開放入賞カウンタの値が0でない場合（ステップS3317：No）、即ち第2入賞口315が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技がある場合、短開放入賞カウンタの値から1減算し（ステップS3318）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0731】

<ステップS3319>

受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップS3312：No）、MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3319）。第1特図保留コマンドは、前述のように、第1特図に対する第1特図保留数Nが増加することを示す情報と、増加後の保留数Nに関する情報と、増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報と、を含む。

10

【0732】

MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS3319：Yes）、処理をステップS3320に移行し、受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS3319：No）、処理をステップS3323に移行する。

【0733】

<ステップS3320～S3322>

受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS3319：Yes）、MPU51は、第1特図保留情報更新処理（ステップS3320）及び第1特図保留画像表示処理（ステップS3321）を実行する。なお、本実施形態での第1特図保留情報更新処理（ステップS3320）及び第1特図保留画像表示処理（ステップS3321）は、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理での第1特図保留情報更新処理（ステップS3111）及び第1特図保留画像表示処理（ステップS3112）と同様に実行される。

20

【0734】

さらに、MPU51は、保留連続演出設定処理を実行し（ステップS3322）、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【0735】

ここで、保留連続演出設定処理は、第1特図保留における所定の保留に対して、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出を、所定の保留が当該変動となる第1特図遊技までの所定数の第1特図遊技において、又は所定の保留よりも先に実行される所定数の保留に対する第2特図遊技において、連続して実行する保留連続演出を設定する処理である。なお、保留連続演出設定処理の詳細は、図62～図65を参照して後に説明する。

【0736】

また、本実施形態では、所定数の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行される場合の各第1特図遊技において実行される演出が、所定の保留よりも先に実行される1つの保留に対する1回の第1特図遊技において実行される場合については、正確には「連続演出」には該当しないが、便宜上、保留連続演出に含めるものとする。

40

【0737】

<ステップS3323>

受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS3319：No）、MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3323）。第2特図保留コマンドは、前述のように、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが増加することを示す情報と、増加後の保留数Mに関する情報と、増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報と、を含む。

50

【 0 7 3 8 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合（ステップ S 3 3 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 2 4 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 3 3 2 3 : N o ）、処理を図 6 0 のステップ S 3 3 3 0 に移行する。

【 0 7 3 9 】

< ステップ S 3 3 2 4 及び S 3 3 2 5 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合（ステップ S 3 3 2 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 2 特図保留情報更新処理（ステップ S 3 3 2 4 ）及び第 2 特図保留画像表示処理（ステップ S 3 3 2 5 ）を実行し、処理を S 3 3 2 6 に移行する。なお、本実施形態での第 2 特図保留情報更新処理（ステップ S 3 3 2 4 ）及び第 2 特図保留画像表示処理（ステップ S 3 3 2 5 ）は、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理での第 2 特図保留情報更新処理（ステップ S 3 1 1 4 ）及び第 2 特図保留画像表示処理（ステップ S 3 1 1 5 ）と同様に実行される。

10

【 0 7 4 0 】

< ステップ S 3 3 2 6 >

ステップ S 3 3 2 6 では、M P U 5 1 は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。電動役物長開放中フラグは、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されていることを示すフラグである。そのため、M P U 5 1 は、第 2 特図保留コマンドを受信した場合に電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合には、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が、第 2 入賞口 3 1 5 の長開放（長開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものであると判断できる。一方、M P U 5 1 は、第 2 特図保留コマンドを受信した場合に電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合には、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が、第 2 入賞口 3 1 5 の長開放（長開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものでない、即ち第 2 入賞口 3 1 5 の短開放（短開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものであると判断できる。

20

【 0 7 4 1 】

M P U 5 1 は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 2 7 に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 6 : N o ）、処理をステップ S 3 3 2 9 に移行する。

30

【 0 7 4 2 】

< ステップ S 3 3 2 7 >

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、長開放入賞カウンタの値に 1 加算し（ステップ S 3 3 2 7 ）、処理をステップ S 3 3 2 8 に移行する。このように、長開放入賞カウンタの値は、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されているときに、第 2 特図遊技に対する保留数 M が上限数に達していない状態で第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球された場合に 1 加算される。一方、長開放入賞カウンタの値は、前述のように、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されている場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機として第 2 特図遊技が実行される場合に 1 減算される（ステップ S 3 3 1 6 ）。つまり、長開放入賞カウンタの値は、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図遊技のうち、未実行の第 2 特図遊技の回数を示すものである。

40

【 0 7 4 3 】

< ステップ S 3 3 2 8 >

ステップ S 3 3 2 8 では、M P U 5 1 は、第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出を実行させるための第 2 特図特殊演出設定処理を実行する。

【 0 7 4 4 】

ここで、第 2 特図特殊演出は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されていることを

50

条件として実行される。一方、電動役物長開放中フラグは、前述のように、大当たり遊技状態や、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）ではオンに設定されず、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合にオンに設定される。つまり、第2特図特殊演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）での普図当たり抽選の結果が長開放当たりであることに基づいて実行される長開放普図当たり遊技において、第2入賞口315に遊技球99が契機として実行される。

【0745】

もちろん、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）での第2入賞口315の短開放中、確変遊技状態や時短遊技状態での第2入賞口315の開放中に、第2入賞口315に遊技球99が入球することに基づいて実行されるようにしてもよい。

10

【0746】

ここで、図61(B)及び図61(C)は、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例を示す図である。具体的には、図61(B)は第2特図特殊演出実行後に保留連続演出が実行されない場合の、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例であり、図61(C)は第2特図特殊演出実行前に保留連続演出が実行され、第2特図特殊演出実行後に保留連続演出が実行される場合（図56(B)参照）の、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例である。

【0747】

20

図61(B)及び図61(C)の例では、第2特図特殊演出の実行中に、図柄表示部341において、「保留チャージ開放中」の文字画像と「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入！」の文字画像とが表示される。

【0748】

「保留チャージ開放中」の文字画像は、通常遊技状態での長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放されたときに遊技球99が第2入賞口315に入球したことを契機として当該変動表示が実行されていることを遊技者に明示するものである。この「保留チャージ開放中」の文字画像は、図柄表示部341における前述の当該特図変動画像表示領域75及び第2特図保留画像表示領域77の上方に隣接する、飾り図柄の変動表示を阻害しない領域に表示される。これにより、飾り図柄の変動表示を阻害することなく、当該特図変動画像表示領域75及び第2特図保留画像表示領域77に表示された特図データ画像（当該特図遊技画像及び第2特図保留画像）に対応する第2特図遊技が、長開放時の第2入賞口315への遊技球99の入球に対する第2特図遊技であることを遊技者に明示又は示唆することが可能になる。

30

【0749】

「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入！」の文字画像は、当該特図遊技において飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件とし、当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりであることを遊技者に明示するものである。この「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入！」の文字画像は、図柄表示部341における上部隣接する、飾り図柄の変動表示を阻害しない領域に表示される。

40

【0750】

ここで、本実施形態では、前述のように、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選では、抽選結果が大当たりである場合に通常大当たりの振り分けはなく、必ず確変大当たりとなる（図57参照）。そのため、本実施形態では、通常遊技状態における長開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図特殊演出として、大当たり遊技での抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別が確変大当たりであることを、飾り図柄の変動表示を阻害することなく明示することが可能になる。

【0751】

また、図61(B)及び図61(C)に示す例では、第2特図特殊演出の実行時に、図

50

柄表示部 3 4 1 において、当該特図変動画像表示領域 7 5 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に特図データ画像（当該特図遊技画像及び第 2 特図保留画像）が表示される。特図データ画像のうちの当該特図変動画像表示領域 7 5 に表示される当該特図遊技画像は第 2 特図遊技に対する変動表示であることを示すものであり、特図データ画像のうちの第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に表示される第 2 特図保留画像は第 2 特図遊技を実行する権利の保留であることを示すものである。当該特図変動画像表示領域 7 5 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に表示される特図データ画像は、第 2 特図特殊演出が実行されない場合の特図データ画像と異なる態様で表示することが考えられる。即ち、長開放時に第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合の特図データ画像は、短開放時に第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合の特図データ画像と異なる態様で表示することが考えられる。この場合、第 2 特図特殊演出が実行されることだけでなく、特図データ画像の表示態様によっても、長開放時での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球に対する当該変動表示及び保留であることを遊技者に明示することが可能になるため、短開放時での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球に対する当該変動表示及び保留との区別化が容易となる。

10

【 0 7 5 2 】

また、図 6 1 (C) に示す第 2 特図特殊演出は、図 6 1 (B) に示す第 2 特図特殊演出とは異なり、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示を阻害しない左下部領域（飾り図柄の変動表示領域に隣接した領域）にキャプチャ画像 7 8 が表示される。

【 0 7 5 3 】

キャプチャ画像 7 8 は、後述するが第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 において実行されていた保留連続演出の演出画面であり、本実施形態では、当該演出画面の態様を維持しつつ当該演出画面を縮小した画像（サイズを変化させた画像）として表示される。このキャプチャ画像 7 8 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されており、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合に表示される（図 5 6 (B) 参照）。即ち、キャプチャ画像 7 8 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを、第 2 特図特殊演出実行中に明示又は示唆する。

20

【 0 7 5 4 】

このように、本実施形態では、キャプチャ画像 7 8 によって、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆されるため、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第 2 特図特殊演出の終了後に、当該第 2 特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

40

【 0 7 5 5 】

特に、長開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合に比べて、遊技者が第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第 2 特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合に比べて、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し易い（入球個数が多い）ために第 2 特図特殊演出が実行される第 2 特図遊技回数が多い（第 2 特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第 2 特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第 2 特図特殊演出が開始）されてから第 2 特図特

50

殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第1特図遊技が実行される場合に比べて、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第2特図特殊演出の実行中に当該第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【0756】

また、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において図柄表示部341において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像であることで、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別が明示又は示唆され、第2特図特殊演出の終了後の第1特図遊技において実行される保留連続演出の種別が明示又は示唆される。例えば、本実施形態では、詳細は後述するが、保留連続演出の種別として、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出、及びゾーン演出（モード演出）の4種類が設定されているが（図64及び図65参照）、図61（C）に示すキャプチャ画像78では、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出として、飾り図柄がチャンス目である「113」（図65参照）で停止表示されるチャンス目演出が実行されていたことが明示又は示唆される。これにより、遊技者は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できるだけでなく、保留連続演出の種別まで把握することができる。そのため、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚えることがより一層低減され、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

【0757】

また、本実施形態では、キャプチャ画像78が図柄表示部341における左下部領域に縮小表示されるが、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像を表示することが好ましい。例えば、当該キャプチャ画像を、前回の特図遊技でのステージ演出（背景演出）が、今回の特図遊技において変更される、いわゆるステージチェンジ演出のように表示してもよい。このように、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像が表示されることで、第2特図遊技における第2特図特殊演出の実行から、第1特図遊技における保留連続演出の実行を違和感なくスムーズに行うことができる。

【0758】

なお、本実施形態では、キャプチャ画像78が縮小画像として図柄表示部341における左下部領域に縮小表示されていたが、他の領域、例えば左下部領域以外の飾り図柄が変動表示される領域外に表示してもよい。このように、キャプチャ画像78が縮小画像として飾り図柄が変動表示される領域外に表示されることで、キャプチャ画像78の表示により飾り図柄の変動表示の視認が阻害されることが防止される。

【0759】

また、キャプチャ画像78は、飾り図柄の変動表示の視認が阻害されない限りは、縮小画像として表示することなく、そのままの態様で表示してもよい。例えば、後述のように、保留連続演出が、特定の完全外れ目（同色図柄）や所定の完全外れ目（チャンス目）の停止表示により実行される場合には、特定の完全外れ目（同色図柄）や所定の完全外れ目（チャンス目）を飾り図柄の背面側に表示することで、キャプチャ画像78を縮小することなく、そのままの形態で表示しても、飾り図柄の変動表示の視認が阻害されることが防止される。そして、キャプチャ画像78を縮小することなく、そのままの形態で表示する場

10

20

30

40

50

合、キャプチャ画像 7 8 のサイズが大きく設定されるため、キャプチャ画像 7 8 が表示されていることを遊技者に容易に把握させることが可能になる。

【 0 7 6 0 】

また、キャプチャ画像 7 8 は、第 1 特図連続演出の画像よりも濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像として、例えば飾り図柄よりも濃度を下げた低い画像として、好ましくはキャプチャ画像 7 8 よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像 7 8 の背面側を視認可能な濃度の画像として、第 2 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に表示されるようにしてもよい。即ち、キャプチャ画像 7 8 は、縮小画像として表示される場合と同様に、第 1 特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像を変化させたものとして図柄表示部 3 4 1 に表示してもよい。このように、キャプチャ画像 7 8 が第 1 特図連続演出の画像よりも濃度を下げた画像として表示されることで、即ち第 1 特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像を変化させたものとして表示されることで、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示領域の制約を受けることなく、キャプチャ画像 7 8 を表示することが可能になる。これにより、第 2 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に変動表示される飾り図柄の変動領域外に限らず、図柄表示部 3 4 1 に変動表示される飾り図柄とキャプチャ画像 7 8 とを重ねて表示することが可能になる。そして、図柄表示部 3 4 1 に変動表示される飾り図柄とキャプチャ画像 7 8 とを重ねて表示することで、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像 7 8 を容易に視認させることが可能になる。

10

【 0 7 6 1 】

また、キャプチャ画像 7 8 を、当該キャプチャ画像 7 8 よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像 7 8 の背面側を視認可能な濃度の画像として、第 2 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に表示することで、飾り図柄の前面側又は背面側にキャプチャ画像 7 8 を表示しても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像 7 8 を容易に視認させることが可能になる。

20

【 0 7 6 2 】

また、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示領域の制約を受けることなくキャプチャ画像 7 8 の表示が可能になることで、キャプチャ画像 7 8 の縮小率を高く設定しても飾り図柄の変動表示を視認することが可能になり、またキャプチャ画像 7 8 を縮小することなくそのまま表示する場合であっても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、キャプチャ画像 7 8 が第 1 特図連続演出の画像よりも濃度を下げた画像として表示される場合であっても、キャプチャ画像 7 8 のサイズを大きく設定できることで、キャプチャ画像 7 8 の視認性を十分に確保することが可能になる。

30

【 0 7 6 3 】

キャプチャ画像 7 8 を、当該キャプチャ画像 7 8 よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像 7 8 の背面側を視認可能な濃度の画像として、第 2 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に表示する場合、キャプチャ画像 7 8 の輪郭のみを表示することも可能である。例えば、第 1 特図連続演出がチャンス目演出や同色図柄演出のように停止表示される飾り図柄の組み合わせによって表示される場合（図 6 5 参照）、キャプチャ画像 7 8 を飾り図柄の種別を認識可能な輪郭のみ（数字の輪郭のみ）を表示するようにしてもよい。このように、キャプチャ画像 7 8 を飾り図柄の種別を認識可能な輪郭として表示される場合、飾り図柄の前面側又は背面側にキャプチャ画像 7 8 を表示しても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像 7 8 を容易に視認させることが可能になる。

40

【 0 7 6 4 】

また、キャプチャ画像 7 8 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆できるものであればよく、保留連続演出にお

50

るキャプチャタイミングには特に制限はない。例えば、保留連続演出におけるキャプチャタイミングは、保留連続演出の開始時（飾り図柄の変動開始時）、実行中（飾り図柄の変動表示中）、終了時（飾り図柄の変動停止時）のいずれであってもよい。

【0765】

また、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、キャプチャ画像78の表示に限らず、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、他の方法であってもよい。例えば、当該明示又は示唆は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを文字画像、アイコン画像、キャラクタ画像、これらの2以上の組み合わせた画像など、キャプチャ画像78とは異なる特定画像として表示してもよい。即ち、当該明示又は示唆は、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の演出画像とは異なる画像に変化させた画像として表示してもよい。このように、当該明示又は示唆が、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の演出画像とは異なる画像に変化させた画像として表示されることで、図柄表示部341での飾り図柄の変動表示の視認を阻害することなく、図柄表示部341における多様な位置に表示することが可能になる。

10

【0766】

また、特定画像は、その種別を保留連続演出の種別と対応させておいてもよい。このように、特定画像の種別を保留連続演出の種別と対応させておくことで、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことだけでなく、表示された特定画像の種別によって、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別を把握することが可能になる。

20

【0767】

また、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆を特定画像の表示により実行する場合においても、特定画像を、飾り図柄よりも濃度を下げた低い画像として、好ましくはキャプチャ画像78よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像78の背面側を視認可能な濃度の画像として、また輪郭のみの画像として表示してもよく、さらに、これらの表示態様で特定画像を表示する場合にも、特定画像は、第2特図遊技において変動表示される飾り図柄に重ねて飾り図柄の前面又は背面に表示してもよく、飾り図柄の変動領域外に表示してもよい。

30

【0768】

また、キャプチャ画像78や特定画像は、第2特図遊技の実行中の全期間において表示してもよいが、第2特図遊技の実行中の一部の期間、例えば第2特図遊技の開始から一定期間のみ、第2特図遊技の終了前の一定期間のみ、第2特図遊技の開始から一定期間と第2特図遊技の終了前の一定期間との双方において表示してもよく、キャプチャ画像78や特定画像の表示期間については特に限定はない。また、キャプチャ画像78や特定画像は、第2特図遊技が複数回連続して実行される場合に全ての第2特図遊技において表示する必要はなく、例えば複数回実行される第2特図遊技のうちの最初に実行される第2特図遊技のみ、最後に実行される第2特図遊技のみ、最初と最後に実行される第2特図遊技の双方において表示してもよく、キャプチャ画像78や特定画像が表示される第2特図遊技の回数と、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の回数とが異なってもよい。

40

【0769】

また、第2特図特殊演出は、図61(B)及び図61(C)の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、第2特図特殊演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部341での演出に代えて又は加えて、スピーカ26により所定の音声演出を実行するものであってもよい。

【0770】

また、第2特図特殊演出は、所定の条件が満たされる場合に遊技者に特典が付与される

50

ことを明示又は示唆する演出であればよく、必ずしも飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件として当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりである演出である必要はない。所定の条件としては、例えば飾り図柄がリーチとなること、特定の演出が実行されることなどが挙げられる。換言すれば、本発明は、第2入賞口315への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別が、必ず確変大当たりとなる遊技機以外に対しても適用できる。例えば、本発明は、前述の第1の実施形態に係る遊技機のようなループ確変機その他、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果として確変大当たり以外の当たりを含む、例えばV-ST機などのST機、1種2種混合機に対しても適用可能である。

【0771】

10

<ステップS3329>

図59の説明に戻り、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3326：No）、即ち第2入賞口315への遊技球99の入球が、短開放（短開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものである場合、短開放入賞カウンタの値に1加算し（ステップS3329）、当該コマンド判定処理を終了する。このように、短開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が短開放（短開放普図当たり遊技が実行）されているときに、第2特図遊技に対する保留数Mが上限数に達していない状態で第2入賞口315に遊技球99が入球された場合に1加算される。一方、短開放入賞カウンタの値は、詳細は後述するが、4回以上の特図遊技において保留連続演出としてのチャンス目演出が連続して実行されることによる不都合（大当たり抽選の結果が外れである場合に大当たり確定演出が実行されること）の発生を回避するために、短開放時の第2入賞口315への遊技球99の入球によって保留連続演出が実行される特図遊技の回数が増加される場合に、特図遊技において実行する変動種別（演出パターン）を設定するための変動種別（演出パターン）において利用される（図71のステップS3655及び図72のステップS3664参照）。

20

【0772】

<ステップS3330>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS3323：No）、MPU51は、図60に示すように、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドであるか否かを判断する。電動役物閉鎖コマンドは、電動役物315bが閉鎖されたことを示すコマンドであり、電動役物315bが閉鎖される場合に、主制御装置4によって実行される図25の普図当たり遊技制御処理のステップS1817において設定される。

30

【0773】

MPU51は、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドである場合（ステップS3330：Yes）、処理をステップS3331に移行し、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドでない場合（ステップS3330：No）、処理をステップS3335に移行する。

【0774】

<ステップS3331>

受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドである場合（ステップS3330：Yes）、MPU51は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3331）。長開放普図当たり遊技の実行により電動役物315bが長開放されていることを示す電動役物長開放中フラグであり、電動役物開放コマンドを受信した場合に当該コマンド判定処理のステップS3311においてオンに設定される。

40

【0775】

MPU51は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3331：Yes）、処理をステップS3332に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3331：No）、処理をステップS3334に移行する。

【0776】

50

<ステップS 3 3 3 2 及びS 3 3 3 3 >

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 3 3 1：Yes）、MPU 5 1は、長開放普図当たり遊技の実行により電動役物3 1 5 bが長開放されていることを遊技者に明示又は示唆する電動役物長開放演出（図6 1（A）参照）を終了する処理を実行すると共に（ステップS 3 3 3 2）、電動役物長開放中フラグをオフに設定し（ステップS 3 3 3 3）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0 7 7 7】

<ステップS 3 3 3 4 >

電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 3 3 1：No）、MPU 5 1は、短開放閉鎖フラグをオンに設定し（ステップS 3 3 3 4）、当該コマンド判定処理を終了する。短開放閉鎖フラグは、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物3 1 5 bが閉鎖されたことを示すフラグである。この短開放閉鎖フラグは、電動役物3 1 5 bの短開放によって第2入賞口3 1 5に遊技球9 9が入球されることによって、図7 1の変動種別（演出パターン）設定処理のステップS 3 6 5 2において、4回以上の特図遊技に連続してチャンス目演出が実行されるか否かを判断するために利用される。

10

【0 7 7 8】

<ステップS 3 3 3 5 >

受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドでない場合（ステップS 3 3 3 0：No）、MPU 5 1は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである否かを判断する。MPU 5 1は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップS 3 3 3 5：Yes）、処理をステップS 3 3 3 6に移行する。一方、MPU 5 1は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS 3 3 3 5：No）、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップS 3 3 4 0）、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【0 7 7 9】

<ステップS 3 3 3 5 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップS 3 3 3 5：Yes）、MPU 5 1は、当該特図遊技において実行する変動種別（演出パターン）を設定する変動種別（演出パターン）設定処理を実行し（ステップS 3 3 3 6）、処理をステップS 3 3 3 7に移行する。なお、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図6 7～図7 2を参照して後述する。

30

【0 7 8 0】

<ステップS 3 3 3 7 >

ステップS 3 3 3 7では、MPU 5 1は、当該特図遊技における飾り図柄の停止表示組み合わせを設定する停止図柄組み合わせ設定処理を実行し、処理をステップS 3 3 3 8に移行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、図7 3及び図7 4を参照して後述する。

【0 7 8 1】

<ステップS 3 3 3 8 >

ステップS 3 3 3 8では、MPU 5 1は、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定し、処理をステップS 3 3 3 9に移行する。変動表示時間は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図4 2の副タイマ割込処理でのステップS 2 7 0 1のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU 5 1は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU 5 1は、変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

40

【0 7 8 2】

<ステップS 3 3 3 9 >

50

ステップS 3 3 3 9では、MPU 5 1は、図柄表示部 3 4 1における変動種別（演出パターン種別）、及び飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、ステップS 3 3 3 6で設定された変動種別（演出パターン種別）、及びステップS 3 3 3 7で設定された飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6のROM 6 1 1には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像及び飾り図柄の変動画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6では、MPU 6 1が、表示変動パターンコマンドに対応する変動種別（演出パターン）及び飾り図柄の停止図柄組み合わせに応じて図柄表示部 3 4 1における演出表示及び変動表示を実行する。

10

【0783】

具体的に、図柄表示部 3 4 1では、表示制御装置 6のMPU 6 1は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば3つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動を順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7などで実行される。

【0784】

[保留連続演出設定処理]

次に、図 5 9のコマンド判定処理のステップS 3 3 2 2で実行される保留連続演出設定処理の手順の一例を、図 6 2 ~ 図 6 5を参照しつつ説明する。保留連続演出設定処理は、保留連続演出を開始することが可能な状況において、保留連続演出の種別を設定する処理である。ここで、図 6 2及び図 6 3は、保留連続演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

20

【0785】

<ステップS 3 4 0 1 >

保留連続演出設定処理では、ステップS 3 4 0 1において、MPU 5 1が、まず大当たり遊技中フラグであるか否か、即ち第1特図遊技が実行可能な状態であるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、コマンド判定処理において、大当たり遊技開始コマンドを受信したと判断される場合にオンに設定され（図 4 7のステップS 3 1 1 8）、大当たり遊技終了コマンドを受信したと判断される場合にオフに設定される（図 4 8のステップS 3 1 3 7）。

30

【0786】

MPU 5 1は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 4 0 1 : Yes）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU 5 1は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 4 0 1 : No）、処理をステップS 3 4 0 2に移行する。

【0787】

<ステップS 3 4 0 2 >

大当たり遊技中でない場合（ステップS 3 4 0 1 : No）、MPU 5 1は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 4 0 2）。即ち、本ステップS 3 4 0 2では、MPU 5 1は、高頻度サポートモードであるか否かを判断する。

40

【0788】

なお、高頻度サポートモードフラグは、遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図 3 4のステップS 2 3 1 3でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図 3 3のステップS 2 3 0 7で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図 3 4のステップS 2 3 2 6でオフに設定される。

【0789】

ここで、本ステップS 3 4 0 2において高頻度サポートモードであるか否かを判断する

50

のは、保留連続演出が、低頻度サポートモードである通常遊技状態において実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において実行されないように設定するためである。もちろん、保留連続演出を高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態の一方又は双方において実行するようにしてもよい。

【0790】

M P U 5 1 は、高頻度サポートモードフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、即ち高頻度サポートモードである場合、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、高頻度サポートモードフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、即ち高頻度サポートモードではなく低頻度サポートモードである場合、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

10

【0791】

<ステップ S 3 4 0 3 >

頻度サポートモードフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、即ち高頻度サポートモードではなく低頻度サポートモードである場合、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 3 ）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が開始される第 1 特図遊技の次に連続して実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、後述の図 6 8 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 3 6 1 1 においてオンに設定される。

【0792】

M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s ）、保留連続演出が実行されているために保留連続演出を設定する必要がないため、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o ）、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行する。

20

【0793】

<ステップ S 3 4 0 4 >

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o ）、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 4 ）。第 2 特図特殊演出実行フラグは、第 2 特図特殊演出が開始されていることを示すフラグであり、第 2 特図特殊演出が開始される第 2 特図遊技の次に連続して実行される第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出が実行されることが予定される場合に、後述の図 7 0 の図 6 8 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 3 6 3 6 においてオンに設定される。

30

【0794】

M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s ）、第 2 特図特殊演出が実行されているために保留連続演出を設定する必要がないため、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o ）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。

40

【0795】

<ステップ S 3 4 0 5 >

第 2 特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o ）、M P U 5 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球により第 1 特図遊技を実行する権利の保留が増加する場合に増加後の第 1 特図保留数 N が 2 以上であるか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球時に少なくとも 1 つの第 1 特図遊技に対する保留があることを条件の 1 つとして、保留連続演出を設定する。

【0796】

M P U 5 1 は、増加後の第 1 特図保留数 N が 2 以上である場合（ステップ S 3 4 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。つまり、保留連続演出は、第 1 特図保

50

留数 N が 1 ~ 3 である状態での第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機として開始され得る。

【 0 7 9 7 】

一方、MPU51 は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球による増加後の第 1 特図保留数 N が 2 以上でない場合（ステップ S 3 4 0 5 : No）、当該保留連続演出設定処理を終了する。つまり、保留連続演出は、保留数 N が 0 である状態での第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機としては開始されない。

【 0 7 9 8 】

< ステップ S 3 4 0 6 >

増加後の第 1 特図保留数 N が 2 以上である場合（ステップ S 3 4 0 5 : Yes）、MPU51 は、第 1 特図保留コマンドに含まれる増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報に基づいて、保留された第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上であるか否かを判断する。即ち、MPU51 は、保留連続演出が開始される契機となり得る保留が、リーチを伴う演出が実行されるべき第 1 特図遊技であるか否かを判断する。

10

【 0 7 9 9 】

MPU51 は、増加した保留に対応する第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上である場合（ステップ S 3 4 0 6 : Yes）、即ち増加した保留に対応する第 1 特図遊技が、リーチを伴う演出が実行されるべきものである場合、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

20

【 0 8 0 0 】

一方、MPU51 は、増加した保留に対応する第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上でない場合（ステップ S 3 4 0 6 : No）、即ち増加した保留に対応する第 1 特図遊技がリーチを伴わない完全外れの演出が実行されるべきものである場合、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行する。

【 0 8 0 1 】

< ステップ S 3 4 0 7 ~ S 3 4 0 9 >

増加した保留に対応する第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上である場合（ステップ S 3 4 0 6 : Yes）、即ち増加した保留に対応する第 1 特図遊技が、リーチを伴う演出が実行されるべきものである場合、MPU51 は、第 1 特図保留コマンドに含まれる増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報に基づいて、増加した保留に対応する第 1 特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 7）。

30

【 0 8 0 2 】

増加した保留に対応する第 1 特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 7 : Yes）、MPU51 は、第 1 特図保留数 N に応じて、後述の大当たり演出用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図 6 4 参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップ S 3 4 0 8）、処理を図 6 3 のステップ S 3 4 1 1 に移行する。

40

【 0 8 0 3 】

一方、増加した保留に対応する第 1 特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 7 : No）、即ち外れリーチ演出が実行されるべきものである場合、MPU51 は、第 1 特図保留数 N に応じて、後述の外れリーチ用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図 6 4 参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップ S 3 4 0 9）、処理を図 6 3 のステップ S 3 4 1 1 に移行する。

【 0 8 0 4 】

< ステップ S 3 4 1 0 >

増加した保留に対応する第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上でない場合（ステップ S 3 4 0 6 : No）、即ち増加した保留に対応する第 1 特図遊技がリーチを伴わない完全外れの演出が実行されるべきものである場合、MPU51 は、第 1 特図保留数 N に応じ

50

て、後述の完全外れリーチ用の保留連続演出パターン種別設定テーブル（図 6 4 参照）に基づく保留連続演出設定処理を実行し（ステップ S 3 4 1 0）、処理を図 6 3 のステップ S 3 4 1 1 に移行する。

【 0 8 0 5 】

ここで、図 6 4 (A) ~ 図 6 4 (C) は、保留連続演出パターン種別設定テーブルの一例を示す図である。具体的には、図 6 4 (A) は、増加後の第 1 特図保留数 N が 4 である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルであり、図 6 4 (B) は、増加後の第 1 特図保留数 N が 3 である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルであり、図 6 4 (C) は、増加後の第 1 特図保留数 N が 2 である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルである。

10

【 0 8 0 6 】

図 6 4 (A) ~ 図 6 4 (C) に示すように、保留連続演出パターンの種別としては、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）の 4 種類が設定されている。なお、図 6 4 (A) ~ 図 6 4 (C) において、「同色図柄 3 回」は、同色図柄演出が 3 回の第 1 特図遊技に連続して実行されることを意味し、「同色図柄 2 回」は、同色図柄演出が 2 回の第 1 特図遊技に連続して実行されることを意味し、「同色図柄 1 回」は、同色図柄演出が 1 回の第 1 特図遊技においてのみ実行されることを意味している。同様に、「チャンス目 X 回」（X は 1 ~ 4 の整数）、「ミニキャラ演出 X 回」（X は 1 ~ 3 の整数）及び「ゾーン演出 X 回」（X は 1 ~ 3 の整数）は、チャンス目演出、ミニキャラ演出又はゾーン演出が X 回の第 1 特図遊技において実行されることを意味している。つまり、「 X 回」は、単一種の保留連続演出が所定回数の第 1 特図遊技において連続して実行されることを意味する。もちろん、保留連続演出は、単一種の保留連続演出が所定回数の第 1 特図遊技において連続して実行される場合に限らず、演出とし実行可能な組み合わせであれば、1 回の第 1 特図遊技において複数種の保留連続演出（例えばミニキャラ演出とゾーン演出）が同時に実行されてもよい。

20

【 0 8 0 7 】

そして、保留連続演出としては、第 1 特図保留数 N を問わず、同色図柄演出などの他の保留連続演出に比べて、チャンス目演出が最も設定され易く設定されている。一方、ゾーン演出（モード演出）は、保留連続演出の中で最も設定され難く設定されている。

【 0 8 0 8 】

また、図 6 4 (A) ~ 図 6 4 (C) において、「 - 」は、保留連続演出が設定されないことを意味している。保留連続演出が設定されない「 - 」は、第 1 特図保留数 N を問わず、乱数の振り分けの大部分を占めている。そのため、保留連続演出が実行される頻度（確率）は、保留連続演出が実行されない頻度（確率）に比べて低い。さらに、保留連続演出が設定されない「 - 」は、第 1 特図保留数 N が少ないほど、乱数の振り分けが多く設定されている。つまり、第 1 特図保留数 N が少ないほど、保留連続演出が実行される頻度（確率）は低く、第 1 特図保留数 N が多いほど、保留連続演出が実行される頻度（確率）は高い。

30

【 0 8 0 9 】

ここで、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）は、保留連続演出が開始される契機となった保留に対する第 1 特図遊技での大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出である。例えば、チャンス目演出が 4 回の第 1 特図遊技に連続して実行される「チャンス目 4 回」は、第 1 特図保留数 N が 4 であるときに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合のみに設定され得るものであり（図 6 4 (A) 参照）、大当たり抽選の結果が外れ（外れリーチや完全外れ）である場合には設定されることがないため、「チャンス目 4 回」は大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出である。一方、「チャンス目 4 回」以外の保留連続演出は、全て大当たり期待度を示唆する演出である。即ち、「チャンス目 4 回」以外の保留連続演出である同色図柄演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）は、4 回又は 4 回を超えて実行されても、大当たり抽選の結果が大当たりであることを

40

50

明示する大当たり確定演出とはならない。

【0810】

このように、保留連続演出が開始される契機となった保留に対する第1特図遊技での大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出であることで、保留連続演出が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、保留連続演出が表示された場合には、大当たり抽選の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【0811】

また、大当たりを明示する「チャンス目4回」を除いて、保留連続演出の大当たり期待度は、保留連続演出が実行される第1特図遊技の回数と同じである場合、例えばミニキャラ演出が最も低く設定され、同色図柄演出とチャンス目演出とが同程度（同一又は略同一）に設定され、ゾーン演出（モード演出）が最も高く設定される。

10

【0812】

ところで、本実施形態では、保留連続演出が複数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に短開放普図当たり遊技の実行により第2入賞口315への遊技球99の入球に基づいて実行される第2特図遊技では、第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される。この場合、保留連続演出が実行される第1特図遊技の回数と、保留連続演出が実行される第2特図遊技の回数とを合算すると、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となることがある。

【0813】

ここで、保留連続演出としてチャンス目演出が実行されている場合、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となると、前述のように、保留連続演出が大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出となる。そのため、所定の保留連続演出としてのチャンス目演出が開始されてから4回目以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれていない場合、チャンス目演出を継続して4回以上連続して実行すると、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる。

20

【0814】

そこで、本実施形態では、保留連続演出としてチャンス目演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となる場合、チャンス目演出が4回の特図遊技において連続して実行される前に、保留連続演出をチャンス目演出以外の演出、例えば4回又は4回を超えて実行されても、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出とはならない同色図柄演出に変更する。これにより、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じることが防止される。

30

【0815】

なお、前述のように、保留連続演出としてチャンス目演出以外の演出は、4回以上の第1特図遊技に連続して実行されても、大当たり確定演出とはならず、大当たり期待度を示唆する演出として実行される。そのため、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となる場合であっても、保留連続演出としてチャンス目演出以外の演出が実行されている場合には保留連続演出の種別の変更を行うことなく、同種の保留連続演出が継続して実行される。もちろん、所定回数（例えば4回）以上の特図遊技において連続して実行しても不都合が発生しない種別の保留連続演出であっても、予定されている回数の特図遊技が実行される前に、保留連続演出の種別を変更してもよい。

40

【0816】

ここで、変更前の所定の保留連続演出であるチャンス目演出と、変更後の特定の保留連続演出である同色図柄演出との大当たり期待度は、同一又は略同一に設定される。例えば、チャンス目演出と同色図柄演出との大当たり期待度の差は、-5%以上+5%以下に設定され、チャンス目演出と同色図柄演出との大当たり期待度の差は、-2.5%以上+2.5%以下に設定される。即ち、本実施形態では、変更前の所定の保留連続演出と、変更

50

後の特定の保留連続演出との大当たり期待度が、同一又は略同一に設定される。

【0817】

このように、変更前の所定の保留連続演出と、変更後の特定の保留連続演出との大当たり期待度が、同一又は略同一に設定されることで、保留連続演出の種別が変更される場合、例えばチャンス目演出から同色図柄演出に変更される場合、変更後の保留連続演出の大当たり期待度が大きく低下することもないため、大当たり期待度に保留連続演出の変更により大当たり期待度の低下に起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興味の低下が防止される。

【0818】

ここで、前述のように、所定の保留連続演出であるチャンス目演出の選択率は、特定の保留連続演出である同色図柄演出の選択率よりも高く設定されている。即ち、本実施形態では、変更前の所定の保留連続演出の選択率が、変更後の特定の保留連続演出の選択率よりも高く設定される。このように、変更前の所定の保留連続演出の選択率が、変更後の特定の保留連続演出の選択率よりも高く設定されることで、不都合が発生する確率が高い所定の保留連続演出（例えばチャンス目演出）が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

10

【0819】

また、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じること防止するために保留連続演出の種別の変更を行う場合に限らず、保留連続演出の種別の変更を行う場合、保留連続演出を開始する契機となった第1特図遊技の保留に対する変動表示時間が長い場合、即ち当該保留に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合、変更前の所定の保留連続演出の種別に比べて、変更後の特定の保留連続演出の種別のほうが、大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。例えば、変更前の所定の保留連続演出が大当たり期待度の最も低いミニキャラ演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、大当たり期待度がミニキャラ演出よりも高いチャンス目演出、同色図柄演出又はゾーン演出（モード演出）を設定してもよく、変更前の所定の保留連続演出がチャンス目演出又は同色図柄演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、チャンス目演出及び同色図柄演出よりも大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）を設定してもよい。この場合、変更後の特定の保留連続演出と変更前の所定の保留連続演出との大当たり期待度の差は、例えば10%以上に設定され、好ましくは25%以上に設定される。

20

30

【0820】

このように、変更後の特定の保留連続演出のほうが変更前の所定の保留連続演出よりも大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行うことで、保留連続演出の種別が変更されることによって遊技者に示唆される大当たり期待度が向上される。これにより、遊技者は、所定の保留連続演出が表示された場合に、特定の保留連続演出の種別が変更されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定の保留連続演出から特定の保留連続演出に保留連続演出の種別が変更された場合には、変更後の特定の保留連続演出が実行される特図遊技において、大当たり抽選の結果が大当たりであることに大きな期待を抱きつつ特図遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

40

【0821】

ここで、本実施形態では、最も大当たり期待度が高いゾーン演出（モード演出）が、保留連続演出のうちで最も選択率が低い。即ち、本実施形態では、所定の保留連続演出であるチャンス目演出や同色図柄演出から、特定の保留連続演出であるゾーン演出（モード演出）に保留連続演出の種別が変更される場合のように、保留連続演出の種別が、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出に変更される場合、変更前の大当たり期待度の低い所定の保留連続演出の選択率が高く、変更後の大当たり期待度の高い特定の保留連続演出の選択率を高く設定することが考えられる。

50

【 0 8 2 2 】

変更前の大当たり期待度の低い所定の保留連続演出の選択率が高く、変更後の大当たり期待度の高い特定の保留連続演出の選択率が高く設定されることで、変更前の所定の保留連続演出の選択率が高く設定されることによって、変更前の所定の保留連続演出が実行される頻度が多くなるため、保留連続演出が大当たり期待度の高い特定の保留連続演出に変更されることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興味がさらに向上されると共に、変更後の特定の保留連続演出の選択率が低く設定されることによって、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出が実行される頻度が低くなるため、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出に変更された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興味がさらに向上される。

10

【 0 8 2 3 】

保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであればよく、例えば大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技から、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる特図遊技（例えば所定の保留連続演出の開始から4回目に実行される特図遊技）までの間であればよい。即ち、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであれば、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれであってもよい。

20

【 0 8 2 4 】

ここで、保留連続演出の種別の変更タイミングが第1特図遊技である場合、保留連続演出を連続して実行することで、第2特図遊技の終了後に再開される第1特図遊技において不都合が生じる場合に、その不都合の発生が回避される。

【 0 8 2 5 】

また、第2特図遊技の終了後に再開される第1特図遊技において保留連続演出の種別が変更されることで、変更前の保留連続演出を継続して実行することで不都合が生じる場合に、変更前の保留連続演出が連続して表示される特図遊技の回数を最大限に多く確保される。このように、変更前の保留連続演出が連続して表示される特図遊技の回数が最大限に確保されることで、変更前の保留連続演出を継続して実行することで不都合が生じる場合

30

【 0 8 2 6 】

一方、保留連続演出の種別の変更タイミングが第2特図遊技である場合、変更前の所定の保留連続演出が連続して実行することで不都合が生じる場合に、不都合が第2特図遊技において生じる場合の不都合の発生が回避され、また第2特図遊技の終了後に再開される第1特図遊技において不都合が生じる場合であっても、第1特図遊技が再開される前に事前に不都合の発生が回避される。

【 0 8 2 7 】

また、保留連続演出の種別の変更タイミングが大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって表示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技である場合、所定の保留連続演出を連続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

40

【 0 8 2 8 】

一方、保留連続演出の種別の変更タイミングが大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって表示される内容との間に不整合が生じる特図遊技である場合、所定の保留連続演出が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができる。そのため、所定の保留連続演出が特定の保留連続演出に変更されることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

【 0 8 2 9 】

もちろん、チャンス目演出以外の保留連続演出が実行されている場合に保留連続演出が

50

実行される特図遊技の回数が所定回数（例えば４回）以上となる場合においても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。即ち、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合であっても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。このように、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合に保留連続演出の種別が変更されることで、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行される場合に遊技者が退屈感を覚えることが防止されるため、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 0 8 3 0 】

また、変更前の保留連続演出の種別と、変更後の保留連続演出の種別との組み合わせに限定はないが、大当たり抽選の結果と保留連続演出との間に不整合が生じない範囲で決定すればよく、例えば、保留連続演出として同色図柄演出が設定されている場合に、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数以上（例えば４回以上）となる場合、保留連続演出を同色図柄演出以外の演出、例えばチャンス目演出に変更してもよい。

10

【 0 8 3 1 】

また、保留連続演出の変更は、１回に限らず、複数回行ってもよい。

【 0 8 3 2 】

ここで、同色図柄演出は、停止表示される全ての飾り図柄の色が同じ色であり、飾り図柄の組み合わせが、大当たりの図柄組み合わせ（例えば全ての飾り図柄が同一のであるゾロ目）及び外れリーチ（例えば左右図柄が同一で中図柄のみが異なる図柄組み合わせ）目以外の特定の完全外れ目が停止表示される演出である。

20

【 0 8 3 3 】

例えば、前述の図 5 1 (A) に示すように、「 3 」及び「 7 」の飾り図柄が赤色に、「 3 」及び「 7 」以外の奇数の飾り図柄である「 1 」、「 5 」及び「 9 」の飾り図柄が緑色に、偶数の飾り図柄である「 2 」、「 4 」、「 6 」及び「 8 」の飾り図柄が青色に設定される場合、完全外れ目の同色図柄の組み合わせとしては多数挙げられるが、同色図柄演出において停止表示される特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせは、特徴的な図柄組み合わせであることが好ましい。例えば、図 6 5 に示すように、同色図柄演出において停止表示される特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせとしては、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは異なる図柄組み合わせが考えられる。このように、同色図柄演出において停止表示される同色図柄の組み合わせとしての特定の完全外れ目が特徴的な組み合わせであることで、同色図柄演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。また、同色図柄演出においては、特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせが停止表示される際に、スピーカ 2 6 から同色図柄演出の実行時に固有の特定の特殊音を出力するようにしてもよい。これによっても、同色図柄演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。

30

【 0 8 3 4 】

チャンス目演出は、停止表示される飾り図柄が同色ではない所定の完全外れ目であるチャンス目が停止表示される演出である。チャンス目演出において停止表示される所定の完全外れ目（チャンス目）は、同色図柄演出の場合と同様の理由から、特徴的な図柄組み合わせであることが好ましい。例えば、図 6 5 に示すように、チャンス目演出において停止表示される所定の完全外れ目（チャンス目）としては、全ての飾り図柄が奇数であって、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは異なる図柄組み合わせが考えられる。また、チャンス目演出においても、チャンス目演出が実行されたことを遊技者が容易に把握できるように、所定の完全外れ目（チャンス目）が停止表示される際に、スピーカ 2 6 からチャンス目演出の実行時に固有の所定の特殊音を出力するようにしてもよい。

40

【 0 8 3 5 】

ミニキャラ演出は、ミニキャラ（ミニキャラクタ）が図柄表示部 3 4 1 に表示される演出である。ミニキャラは、例えば当該遊技機 1 0 の演出において登場するキャラクタなど

50

を小型化して表現したもの、前記キャラクタを2頭身化するなどして頭部を大きくして表現したものである。ミニキャラ演出では、ミニキャラの表示態様に特に制限はないが、保留連続演出以外の演出においてミニキャラ演出が実行される場合、他のミニキャラ演出と区別可能な態様で表示されることが好ましい。保留連続演出のミニキャラ演出としては、例えば図柄表示部341の左右や上下に、又は斜めにミニキャラが横切る演出が挙げられる他、第1特図遊技の第1保留に対して保留表示画像が表示される場合には、当該保留表示画像の近辺にミニキャラを表示させることで、ミニキャラ演出が第1特図遊技に対する第1保留に関連する演出であることを示唆するようにしてもよい。

【0836】

ゾーン演出（モード演出）は、リーチ演出や大当たり期待度が高い演出が実行されることを、飾り図柄の背景演出として、ゾーン演出（モード演出）において実行される特殊な背景演出（例えば「ゾーン」（「モード」）などの文字画像を含む背景演出）を実行することで示唆する演出である。

10

【0837】

ここで、本実施形態では、保留連続演出が同色図柄演出及びチャンス目演出を含む。同色図柄演出及びチャンス目演出は、飾り図柄（例えば数字）が、同色図柄としての特定の完全外れ目や、チャンス目としての所定の外れ目で停止表示される演出であり、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって保留連続演出が実行されていることを遊技者が容易に把握することができるため、保留連続演出が実行された場合に保留連続演出が連続して実行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【0838】

また、特定の完全外れ目や所定の完全外れ目を停止表示させることによって保留連続演出が実行される場合に、前述のように、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことをキャプチャ画像78の表示によって明示又は示唆する場合、第2特図遊技における飾り図柄の変動の視認を阻害することなく、キャプチャ画像78を多様な態様で表示することが可能になる。例えば、キャプチャ画像78として、第1特図遊技での保留連続演出の画像をそのままの形態で表示することができ、また第1特図遊技での保留連続演出の画像を縮小した画像、濃度を低下させた画像、輪郭の画像などとして表示することが可能になる。これにより、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことの明示又は示唆を多様な演出によって実行できるため、遊技に対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

30

【0839】

<ステップS3411>

保留連続演出設定処理の手順の説明に戻り、ステップS3408～S3410のいずれかの設定処理を終了した場合、図63に示すように、MPU51は、当該設定処理において保留連続演出を実行することの設定がなされたか否かを判断する（ステップS3411）。MPU51は、保留連続演出を実行することの設定がなされた場合（ステップS3411：Yes）、処理をステップS3412に移行し、保留連続演出を実行することの設定がなされない場合（ステップS3411：No）、当該保留連続演出設定処理を終了する。

40

【0840】

<ステップS3412>

保留連続演出を実行することの設定がなされた場合（ステップS3411：Yes）、MPU51は、保留連続演出を実行することの設定がなされたことを示す保留連続演出設定フラグをオンに設定し（ステップS3412）、処理をステップS3413に移行する。保留連続演出設定フラグは、図67の変動種別（演出パターン）設定処理のステップS3602において、保留連続演出を開始させる最初の特図遊技であるか否かを判断するために参照される。

50

【 0 8 4 1 】

< ステップ S 3 4 1 3 >

ステップ S 3 4 1 3 では、M P U 5 1 は、保留連続演出を実行する残りの第 1 特図遊技の回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをセットする。例えば、M P U 5 1 は、保留連続演出として「チャンス目 X 回」（X は 1 ~ 4 の正整数）が設定されている場合、保留連続演出実行回数カウンタの値として「X」をセットする。

【 0 8 4 2 】

< ステップ S 3 4 1 4 及び S 3 4 1 5 >

保留連続演出実行回数カウンタをセットした場合、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 4）。M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合（ステップ S 3 4 1 4 : Y e s）、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 5）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていない場合（ステップ S 3 4 1 4 : N o）、処理をステップ S 3 4 1 6 に移行する。

10

【 0 8 4 3 】

< ステップ S 3 4 1 6 及び S 3 4 1 7 >

保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていない場合（ステップ S 3 4 1 4 : N o）、M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 6）。M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されている場合（ステップ S 3 4 1 6 : Y e s）、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 7）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていない場合（ステップ S 3 4 1 6 : N o）、即ち保留連続演出としてミニキャラ演出又はゾーン演出（モード演出）が設定されている場合、当該保留連続演出設定処理を終了する。

20

【 0 8 4 4 】

[第 2 特図特殊演出設定処理]

次に、図 5 9 のコマンド判定処理のステップ S 3 2 2 8 で実行される第 2 特図特殊演出設定処理の手順の一例を、図 6 6 を参照しつつ説明する。第 2 特図特殊演出設定処理は、低頻度サポートモードである通常遊技状態における長開放普図遊技において電動役物 3 1 5 b が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合に実行される第 2 特図遊技において、第 2 特図特殊演出を開始することを可能にするための処理である。ここで、図 6 6 は、第 2 特図特殊演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

30

【 0 8 4 5 】

< ステップ S 4 2 0 1 >

図 6 6 に示すように、第 2 特図特殊演出設定処理では、ステップ S 3 5 0 1 において、M P U 5 1 が、まず第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第 2 特図特殊演出設定フラグは、第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出を開始することを可能にするためフラグであり、後述のステップ S 3 5 0 3 においてオンに設定される。また、第 2 特図特殊演出設定フラグは、後述の図 7 0 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 3 6 3 5 において、第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

40

【 0 8 4 6 】

M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、当該第 2 特図特殊演出設定処理を終了し、第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。

【 0 8 4 7 】

50

<ステップS 3 5 0 2 及びS 3 5 0 3 >

第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 5 0 1 : No)、MPU 5 1は、第2特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 5 0 2)。第2特図特殊演出実行フラグは、第2特図特殊演出が開始されることを示すフラグであり、次の第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される場合に、後述の図70の変動種別(演出パターン)設定処理のステップS 3 6 3 6においてオンに設定される。

【0848】

MPU 5 1は、第2特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 5 0 2 : Yes)、当該第2特図特殊演出設定処理を終了する。一方、MPU 5 1は、第2特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 5 0 2 : No)、第2特図特殊演出設定フラグをオンに設定し(ステップS 3 5 0 3)、当該第2特図特殊演出設定処理を終了する。このように、第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されることにより、後述の図70の変動種別(演出パターン)設定処理でのステップS 3 6 4 2において、通常遊技状態での長開放普図遊技において電動役物3 1 5 bが長開放されることによって第2入賞口3 1 5に遊技球9 9が入球した場合に実行される第2特図遊技に対して、第2特図特殊演出を設定することが可能になる。

【0849】

[変動種別(演出パターン)設定処理]

次に、図60のコマンド判定処理のステップS 3 3 3 6で実行される変動種別(演出パターン)設定処理の手順の一例を、図67~図72を参照しつつ説明する。変動種別(演出パターン)設定処理は、変動パターンコマンドを受信した場合に実行される第1特図遊技又は第2特図遊技に対する変動種別(演出パターン)を設定する処理である。ここで、図67~図72は、変動種別(演出パターン)の手順の一例を示すフローチャートである。

【0850】

<ステップS 3 6 0 1 >

図67に示すように、変動種別(演出パターン)設定処理では、ステップS 3 6 0 1において、MPU 5 1が、まず第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する。ここで、本実施形態では、前述のように、第2特図遊技に対する保留がある場合、第1特図遊技よりも優先して第2特図遊技が実行される。即ち、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断することで、第2特図遊技を実行するか、第1特図を実行するかを判断する。そして、MPU 5 1は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0である場合(ステップS 3 6 0 1 : Yes)、処理をステップS 3 6 0 2に移行し、第1特図遊技に対する演出を設定する処理を実行する。一方、MPU 5 1は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS 3 6 0 1 : No)、処理を図70のステップS 3 6 3 5に移行し、第2特図遊技に対する演出を設定する処理を実行する。

【0851】

<ステップS 3 6 0 2 >

第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0である場合(ステップS 3 6 0 1 : Yes)、MPU 5 1は、保留連続演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 6 0 2)。保留連続演出設定フラグは、保留連続演出を実行することの設定がなされたことを示すフラグであり、第1特図保留コマンドを受信した場合に実行される図63の保留連続演出設定処理において保留連続演出を実行することの設定がなされた場合に、ステップS 3 4 1 2においてオンに設定される。

【0852】

そして、MPU 5 1は、保留連続演出設定フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 6 0 2 : Yes)、即ち第1特図遊技において最初の保留連続演出が実行される場合、処理を図68のステップS 3 6 0 5に移行する。一方、MPU 5 1は、保留連続演出

設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o ）、即ち第 1 特図遊技において最初の保留連続演出が実行されない場合、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。

【 0 8 5 3 】

< ステップ S 3 6 0 3 >

保留連続演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o ）、即ち第 1 特図遊技において最初の保留連続演出が実行されない場合、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3 ）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が開始される第 1 特図遊技の次に連続して実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、図 6 8 の当該変動（演出パターン）種別設定処理での後述のステップ S 3 6 1 1 においてオンに設定される。

10

【 0 8 5 4 】

そして、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、即ち当該変動として実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合、処理を図 6 9 のステップ S 3 6 2 0 に移行する。一方、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o ）、即ち第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されない場合、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行する。

20

【 0 8 5 5 】

< ステップ S 3 6 0 4 >

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o ）、即ち第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合、通常演出の設定、即ち前述の第 1 の実施形態と同様な変動種別（演出パターン種別）の設定を行い、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 0 8 5 6 】

< ステップ S 3 6 0 5 ~ S 3 6 0 8 >

保留連続演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）、即ち第 1 特図遊技において最初の保留連続演出が実行される場合、図 6 8 に示すように、M P U 5 1 は、保留連続演出設定フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 5 ）、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する保留連続演出として、図 6 2 のステップ S 3 4 0 8 ~ S 3 4 1 0 のいずれかにおいて設定された保留連続演出を設定する（ステップ S 3 6 0 6 ）。そして、M P U 5 1 は、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 6 0 7 ）、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 8 ）。即ち、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技であるか否かを判断する。

30

【 0 8 5 7 】

そして、M P U 5 1 は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 0 8 : Y e s ）、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技である場合、処理をステップ S 3 6 1 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 0 8 : N o ）、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技でない場合、処理をステップ S 3 6 0 9 に移行する。

40

【 0 8 5 8 】

< ステップ S 3 6 0 9 及び S 3 6 1 0 >

減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 0 8 : N o ）、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技でない場合、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊

50

技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 9）。即ち、M P U 5 1 は、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されるか、保留された第 1 特図遊技が実行されるかを判断する。

【 0 8 5 9 】

そして、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 6 0 9 : Y e s ）、即ち当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技を、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技とするために、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアし（ステップ S 3 6 1 0 ）、処理をステップ S 3 6 1 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 6 0 9 : N o ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第 1 特図遊技が実行される場合、処理をステップ S 3 6 1 1 に移行する。

10

【 0 8 6 0 】

< ステップ S 3 6 1 1 >

当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 6 0 9 : N o ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第 1 特図遊技が実行される場合、M P U 5 1 は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 1 1 ）、処理をステップ S 3 6 1 2 に移行する。

20

【 0 8 6 1 】

< ステップ S 3 6 1 2 及び S 3 6 1 3 >

保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオンに設定した場合、M P U 5 1 は、チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 2 ）。チャンス目フラグは、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すフラグであり、第 1 特図保留コマンドを受信した場合に実行される図 6 3 の保留連続演出設定処理のステップ S 3 4 1 5 において保留連続演出としてチャンス目演出が設定される場合にオンに設定される。

【 0 8 6 2 】

そして、M P U 5 1 は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 2 : Y e s ）、保留連続演出として実行されたチャンス目演出の第 1 特図遊技の回数
を示すチャンス目回数カウンタの値に 1 加算し（ステップ S 3 6 1 3 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

30

【 0 8 6 3 】

ここで、本実施形態では、連続して実行されるチャンス目演出の第 1 特図遊技の回数の上
限値は、保留連続演出を実行する契機となった第 1 特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりである場合に 4 回であり、外れである場合に 3 回である（図 6 4 参照）。そのため、チャンス目回数カウンタの値を参照することで、保留連続演出を実行する契機となった第 1 特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果と、保留連続演出としてチャンス目演出が実行される第 1 特図遊技の回数に不整合が生じることが防止される。

40

【 0 8 6 4 】

一方、M P U 5 1 は、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 2 : N o ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 0 8 6 5 】

< ステップ S 3 6 1 4 ~ S 3 6 1 6 >

当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技である場合（ステップ S 3 6 0 8 ）、又はステップ S 3 6 1 0 ）、即ち保留連続演出の残りの実行回数
を示す保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 である場合、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 4 ）。

50

【0866】

M P U 5 1 は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 4 : Y e s ）、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 6 1 5 ）、当該特図遊技において保留連続演出として実行するチャンス目演出が最後のチャンス目演出であることを示す最終チャンス目フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 1 6 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。最終チャンス目フラグは、後述の図 7 3 の停止図柄組み合わせ設定処理におけるステップ S 3 7 0 2 において、停止図柄組み合わせとしてチャンス目を設定するか否かを判断するために参照される。

【0867】

一方、M P U 5 1 は、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 4 : N o ）、処理をステップ S 3 6 1 7 に移行する。 10

【0868】

<ステップ S 3 6 1 7 ~ S 3 6 1 9 >

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 4 : N o ）、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 7 ）。同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、同色図柄フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 6 1 8 ）、当該特図遊技において保留連続演出として実行する同色図柄演出が最後の同色図柄演出であることを示す最終同色図柄フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 1 9 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。最終同色図柄フラグは、後述の図 7 3 の停止図柄組み合わせ設定処理におけるステップ S 3 7 0 6 において、停止図柄組み合わせとして同色図柄を設定するか否かを判断するために参照される。 20

【0869】

一方、M P U 5 1 は、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 7 : N o ）、即ち当該特図遊技において実行される最後の保留連続演出が、チャンス目演出及び同色図柄演出ではない場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【0870】

<ステップ S 3 6 2 0 >

保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合、図 6 9 に示すように、M P U 5 1 は、当該特図遊技用の保留連続演出を設定し（ステップ S 3 6 2 0 ）、処理をステップ S 3 6 2 1 に移行する。 30

【0871】

当該特図遊技用の保留連続演出としては、図 6 2 の保留連続演出設定処理のステップ S 3 4 0 8 ~ S 3 4 1 0 のいずれかにおいて設定された保留連続演出が設定される。但し、後述のように、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであるにも関わらず、大当たり確定演出として実行される 4 回目のチャンス目演出が設定され得る場合には、大当たり抽選の結果と保留連続演出とに不整合が生じることを防止するために、当該特図遊技 40
用において実行される保留連続演出を、チャンス目演出から同色図柄演出に変更する処理が実行される（図 7 2 のステップ S 3 6 6 2 ）。

【0872】

<ステップ S 3 6 2 1 >

当該特図遊技用の保留連続演出を設定した場合（ステップ S 3 6 2 0 ）、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップ S 3 6 2 1 ）、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 2 2 に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 1 : N o ）、処理をステップ S 3 6 2 5 に移行する。 50

【 0 8 7 3 】

<ステップ S 3 6 2 2 ~ S 3 6 2 4 >

保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 1 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が実行された第 1 特図遊技の回数を示すチャンス目回数カウンタの値に 1 加算し（ステップ S 3 6 2 2 ）、加算後のチャンス目回数カウンタの値が 4 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 3 ）。即ち、 M P U 5 1 は、当該特図遊技が、保留連続演出として 4 回目のチャンス目演出が実行される第 1 特図遊技であるか否かを判断する。

【 0 8 7 4 】

加算後のチャンス目回数カウンタの値が 4 である場合（ステップ S 3 6 2 3 : Y e s ）、チャンス目仮停止フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 2 4 ）、処理をステップ S 3 6 2 8 に移行する。一方、加算後のチャンス目回数カウンタの値が 4 でない場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、処理をステップ S 3 6 2 5 に移行する。

【 0 8 7 5 】

ここで、前述のように、チャンス目回数カウンタの値（保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行される第 1 特図遊技の回数）の上限値は、保留連続演出としてのチャンス目演出が実行される契機となった第 1 特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりである場合に 4 回である。一方、第 1 特図遊技に対する保留の上限値は 4 であり、保留連続演出が連続して実行される第 1 特図遊技の数も 4 である。そして、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、全ての飾り図柄が同一であるゾロ目で停止表示され、チャンス目で停止表示させることはできない。そこで、本実施形態では、チャンス目を 4 回の第 1 特図遊技において連続して実行させるために、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する 4 回目の第 1 特図遊技において、例えばリーチ演出が実行される前の高速変動遊技においてチャンス目を仮停止表示させ、その後、リーチ演出を経由してゾロ目で停止表示させる。このように、本実施形態では、保留連続演出が実行される契機となった第 1 特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりであり、保留連続演出としてのチャンス目演出が 4 回の第 1 特図遊技において連続して実行される場合、4 回目の第 1 特図遊技において、飾り図柄がゾロ目で停止表示される前にチャンス目を仮停止表示される。そのため、本ステップ S 3 6 2 4 では、飾り図柄がゾロ目で停止表示される前にチャンス目を仮停止表示させるためにチャンス目仮停止フラグがオンに設定される。このチャンス目仮停止フラグは、保留連続演出としてのチャンス目演出が 4 回の第 1 特図遊技において連続して実行される場合の 4 回目の第 1 特図遊技に対する飾り図柄の停止表示組み合わせを設定する際に、図 7 4 のステップ S 3 7 0 9 において参照される。

【 0 8 7 6 】

<ステップ S 3 6 2 5 >

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 1 : N o ）、又は加算後のチャンス目回数カウンタの値が 4 でない場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、 M P U 5 1 は、当該特図遊技である第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 5 ）。即ち、 M P U 5 1 は、前述の図 6 8 のステップ S 3 6 0 9 と同様に、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されるか、保留された第 1 特図遊技が実行されるかを判断する。

【 0 8 7 7 】

そして、 M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 6 2 5 : Y e s ）、即ち当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、処理をステップ S 3 6 2 8 に移行する。一方、 M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 6 2 5 : N o ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第 1 特図遊技が実行される場合、処理をステップ S 3 6 2 6 に移行する。

【 0 8 7 8 】

10

20

30

40

50

< ステップ S 3 6 2 6 及び S 3 6 2 7 >

当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合 (ステップ S 3 6 2 5 : N o)、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第 1 特図遊技が実行される場合、M P U 5 1 は、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値から 1 減算する (ステップ S 3 6 2 6)。そして、M P U 5 1 は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 であるか否か、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技であるか否かを判断する (ステップ S 3 6 2 7)。

【 0 8 7 9 】

そして、M P U 5 1 は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 6 2 7 : Y e s)、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技である場合、処理をステップ S 3 6 2 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 6 2 7 : N o)、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技でない場合、当該変動種別 (演出パターン) 設定処理を終了する。

10

【 0 8 8 0 】

< ステップ S 3 6 2 8 >

当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合 (ステップ S 3 6 2 5 : Y e s)、即ち当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技を、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技とするために、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアし (ステップ S 3 6 2 8)、処理をステップ S 3 6 2 9 に移行する。

20

【 0 8 8 1 】

< ステップ S 3 6 2 9 >

減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 6 2 7 : Y e s)、又は保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアした場合 (ステップ S 3 6 2 8)、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技である場合、M P U 5 1 は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 2 9)、処理をステップ S 3 6 3 0 に移行する。

30

【 0 8 8 2 】

< ステップ S 3 6 3 0 >

ステップ S 3 6 3 0 では、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 3 0 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 3 1 に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 3 0 : N o)、処理をステップ S 3 6 3 3 に移行する。

【 0 8 8 3 】

< ステップ S 3 6 3 1 及び S 3 6 3 2 >

チャンス目フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 3 0 : Y e s)、M P U 5 1 は、チャンス目フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 3 6 3 1)、チャンス目回数カウンタをクリアにし (ステップ S 3 6 3 2)、当該変動種別 (演出パターン) 設定処理を終了する。

40

【 0 8 8 4 】

< ステップ S 3 6 3 3 及び S 3 6 3 4 >

チャンス目フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 3 0 : N o)、M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 3 3)。M P U 5 1 は、同色図

50

柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 3 : Y e s ）、同色図柄フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 4 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 0 8 8 5 】

一方、M P U 5 1 は、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 3 : N o ）、即ち保留連続演出がチャンス目演出及び同色図柄演出ではなく、ミニキャラ演出又はゾーン演出（モード演出）である場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 0 8 8 6 】

< ステップ S 3 6 3 5 >

図 6 7 のステップ S 3 6 0 1 において第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 でないと判断された場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o ）、即ち第 2 特図遊技に対する保留がある場合、図 7 0 に示すように、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 5 ）。第 2 特図特殊演出設定フラグは、当該特図遊技として実行される第 2 特図において第 2 特図特殊演出（図 6 1 (B) 及び図 6 1 (C) 参照）を開始させるためのフラグである。この第 2 特図特殊演出設定フラグは、長開放普図遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球されたことを契機として送信される第 2 特図保留コマンドを受信した場合に、図 6 6 の第 2 特図特殊演出設定処理のステップ S 3 5 0 3 においてオンに設定される。

【 0 8 8 7 】

M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 3 6 に移行し、第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 5 : N o ）、処理をステップ S 3 6 4 1 に移行する。

【 0 8 8 8 】

< ステップ S 3 6 3 6 及び S 3 6 3 7 >

第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出が開始されていることを示す第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 3 6 ）、第 2 特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 7 ）、処理をステップ S 3 6 3 8 に移行する。

【 0 8 8 9 】

< ステップ S 3 6 3 8 >

ステップ S 3 6 3 8 では、M P U 5 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されていることを示す電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 3 9 に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 8 : N o ）、処理をステップ S 3 6 4 2 に移行する。

【 0 8 9 0 】

< ステップ S 3 6 3 9 及び S 3 6 4 0 >

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 8 : Y e s ）、M P U 5 1 は、電動役物長開放演出（図 8 7 (A) 参照）を終了させる処理を実行すると共に（ステップ S 3 6 3 9 ）、電動役物長開放中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 4 0 ）、処理をステップ S 3 6 4 2 に移行する。即ち、電動役物長開放演出（図 8 7 (A) 参照）は、第 2 特図特殊演出（図 6 1 (A) 参照）の開始、及び電動役物 3 1 5 b の鎖のいずれかの条件が満たされる場合に終了される。つまり、第 2 特図特殊演出は、電動役物長開放演出よりも優先して実行される。

【 0 8 9 1 】

< ステップ S 3 6 4 1 >

10

20

30

40

50

ステップ S 3 6 3 5 において第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップ S 3 6 3 5 : N o ）、 M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出が開始される場合にステップ S 3 6 3 6 においてオンに設定される第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 4 1 ）。

【 0 8 9 2 】

そして、 M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 4 2 に移行し、第 2 特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : N o ）、処理を図 7 1 のステップ S 3 6 5 2 に移行する。

【 0 8 9 3 】

10

< ステップ S 3 6 4 2 及び S 3 6 4 3 >

ステップ S 3 6 4 2 では、 M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対して第 2 特図遊技演出を設定する。そして、 M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 4 3 ）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が実行された第 1 特図遊技の次に実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、前述の図 6 8 のステップ S 3 6 1 1 においてオンに設定される。即ち、本ステップ S 3 6 4 3 では、第 2 特図特殊演出が実行される全ての第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が再開されるか否かを判断する。

【 0 8 9 4 】

20

そして、 M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 4 4 に移行し、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 3 : N o ）、処理をステップ S 3 6 4 5 に移行する。

【 0 8 9 5 】

< ステップ S 3 6 4 4 >

保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 3 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、第 2 特図遊技演出において図柄表示部 3 4 1 に、第 2 特図特殊演出が実行される全ての第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が再開されることを明示又は示唆するキャプチャ画像 7 8（図 6 1（ C ）参照）を表示させるために、音声ランプ制御装置 5 から表示制御装置 6 に送信される表示変動パターンコマンドに、キャプチャ画像表示情報を設定し（ステップ S 3 6 4 4 ）、処理をステップ S 3 6 4 5 に移行する。これにより、第 2 特図遊技演出において図柄表示部 3 4 1 にキャプチャ画像 7 8 が表示される（図 6 1（ C ）参照）。

30

【 0 8 9 6 】

なお、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 3 : N o ）、即ち第 2 特図特殊演出が実行される全ての第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が実行されない場合、ステップ S 3 6 4 4 の処理がスキップされる。そのため、第 2 特図特殊演出が実行される全ての第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において、保留連続演出が実行されない場合には、第 2 特図遊技演出において図柄表示部 3 4 1 にキャプチャ画像 7 8 が表示されない（図 6 1（ B ）参照）。

40

【 0 8 9 7 】

ここで、キャプチャ画像は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像として表示される。このキャプチャ画像 7 8 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されており、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合に表示される（図 6 1（ B ）参照）。即ち、キャプチャ画像 7 8 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを、第 2 特図

50

特殊演出実行中に明示又は示唆する。

【 0 8 9 8 】

このように、本実施形態では、キャプチャ画像 7 8 によって、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆されるため、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第 2 特図特殊演出の終了後に、当該第 2 特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【 0 8 9 9 】

特に、長開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合に比べて、遊技者が第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第 2 特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合に比べて、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し易い（入球個数が多い）ために第 2 特図特殊演出が実行される第 2 特図遊技回数が多（第 2 特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第 2 特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第 2 特図特殊演出が開始）されてから第 2 特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第 1 特図遊技が実行される場合に比べて、第 2 特図特殊演出が実行される第 2 特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される場合に比べて、第 2 特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第 2 特図特殊演出の実行中に当該第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

20

30

【 0 9 0 0 】

また、キャプチャ画像 7 8 が第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像として表示されることで、第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別が明示又は示唆され、第 2 特図特殊演出の終了後の第 1 特図遊技において実行される保留連続演出の種別が明示又は示唆される。例えば、本実施形態では、保留連続演出の種別として、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出、及びゾーン演出（モード演出）の 4 種類が設定されているが（図 6 4 参照）、図 6 1（C）に示すキャプチャ画像 7 8 では、第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出として、飾り図柄がチャンス目である「1 1 3」（図 6 5 参照）で停止表示されるチャンス目演出が実行されていたことが明示又は示唆される。これにより、遊技者は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できるだけでなく、保留連続演出の種別まで把握することができる。そのため、第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚えることがより一層低減され、第 2 特図特殊演出の終了後に、当該第 2 特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

40

【 0 9 0 1 】

また、本実施形態では、キャプチャ画像 7 8 が図柄表示部 3 4 1 における左下部領域に

50

縮小表示されるが、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像が表示されるようにしてもよい。例えば、当該キャプチャ画像を、前回の特図遊技でのステージ演出（背景演出）が、今回の特図遊技において変更される、いわゆるステージチェンジ演出のように表示してもよい。このように、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像が表示されることで、第2特図遊技における第2特図特殊演出の実行から、第1特図遊技における保留連続演出の実行を違和感なくスムーズに行うことができる。

【0902】

10

<ステップS3645>

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3643：No）、又は保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合に（ステップS3643：Yes）、MPU51は、表示変動パターンコマンドにキャプチャ画像表示情報を設定した場合（ステップS3644）、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS3645）。即ち、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技の実行後に大当たり遊技が実行されるか否かを判断する。

【0903】

そして、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3645：Yes）、即ち当該第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、処理をステップS3646に移行する。一方、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3645：No）、即ち当該第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されない場合、処理をステップS3649に移行する。

20

【0904】

<ステップS3646>

当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3645：Yes）、MPU51は、長開放入賞カウンタをクリアし（ステップS3646）、処理をステップS3647に移行する。ここで、長開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技の回数を示すものである。即ち、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、未実行の第2特図遊技の回数を0設定する。

30

【0905】

<ステップS3647及びS3648>

ステップS3647では、MPU51は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3647）。そして、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3647：Yes）、保留連続演出実行フラグをオフに設定し（ステップS3648）、処理をステップS3651に移行し、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3648：No）、処理をステップS3651に移行する。

40

【0906】

<ステップS3649及びS3650>

当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3645：No）、MPU51は、長開放入賞カウンタの値から1減算し（ステップS3649）、減算後の長開放入賞カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3650）。MPU51は、減算後の長開放入賞カウンタの値が0である場合（ステップS3650：Yes）、処理をステップS3651に移行し、減算後

50

の長開放入賞カウンタの値が0でない場合（ステップS3650：No）、当該演出設定処理を終了する。

【0907】

ここで、減算後の長開放入賞カウンタの値が0である場合に（ステップS3650：Yes）、即ち当該特図遊技としての第2特図遊技が、第2特図特殊演出が実行される最後の第2特図遊技である場合に、ステップS3647及びS3648の処理が実行されることなく、処理がステップS3651に移行されることで、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合には保留連続演出実行フラグがオフに設定されない。これにより、第2特図特殊演出が実行される最後の第2特図遊技の次に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が再開される。

10

【0908】

なお、本実施形態では、第2特図特殊演出が実行される最後の第2特図遊技の次に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が再開されるが、減算後の長開放入賞カウンタの値が0である場合に（ステップS3650：Yes）、処理をステップS3647に移行することで、第2特図特殊演出が実行される最後の第2特図遊技の次に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が再開しないようにしてもよい。

【0909】

<ステップS3651>

ステップS3651では、MPU51は、第2特図特殊演出が開始されていることを示す特殊演出実行フラグをオフに設定し、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。これにより、当該特図遊技として実行される第2特図遊技において実行される第2特図特殊演出が最後の第2特図特殊演出として実行される。

20

【0910】

<ステップS3652及びS3653>

ステップS3641において第2特図特殊演出実行フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップS3641：No）、MPU51は、図71に示すように、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物315bが閉鎖されたことを示す短開放閉鎖フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3652）。即ち、MPU51は、短開放普図当たり遊技の終了により第2入賞口315への遊技球99の入球が制限され、第2入賞口315への遊技球99の入球数が増加しない状態となったか否かを判断する。

30

【0911】

そして、MPU51は、短開放閉鎖フラグがオンに設定されている場合（ステップS3652：Yes）、短開放閉鎖フラグをオフに設定し（ステップS3653）、処理をステップS3654に移行する。一方、MPU51は、短開放閉鎖フラグがオフに設定されている場合（ステップS3652：No）、処理を図72のステップS3658に移行する。

【0912】

<ステップS3654>

短開放閉鎖フラグがオンに設定されている場合に（ステップS3652：Yes）、短開放閉鎖フラグをオフに設定した場合（ステップS3653）、MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3654）。チャンス目フラグは、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すフラグである。即ち、MPU51は、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物315bが閉鎖された時点で、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されているか否かを判断することで、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技において保留連続演出としてチャンス目演出が実行されるか否かを判断する。

40

【0913】

そして、MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3

50

654 : Yes)、処理をステップS3655に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合(ステップS3654 : No)、処理を図72のステップS3658に移行する。

【0914】

<ステップS3655及びS3656>

チャンス目フラグがオンに設定されている場合(ステップS3654 : Yes)、MPU51は、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算し(ステップS3655)、加算値が4以上であるか否かを判断する(ステップS3656)。

【0915】

ここで、チャンス目回数カウンタの値は保留連続演出としてチャンス目演出が実行された第1特図遊技の回数であり、保留連続演出回数カウンタの値は保留連続演出が実行される残りの第1特図遊技の回数である。そのため、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値との合算値は、初期設定された保留連続演出が実行される第1特図遊技の回数である。また、短開放入賞カウンタの値は、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技の回数であり、かつ保留連続演出が実行される第2特図遊技の回数である。従って、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算値は、保留連続演出としてのチャンス目演出が連続して実行される最大の特図遊技(第1特図遊技、第2特図遊技)の回数である。

【0916】

一方、前述のように、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して4回以上の特図遊技において実行される場合、大当たりであることを明示する大当たり確定演出となる。そのため、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合に、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として第2特図遊技が実行される場合には、チャンス目演出が実行される各特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得る。

【0917】

そこで、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合に、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算値が4以上であるか否かを判断することで、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得るかを事前に判断することが可能になる。

【0918】

そして、MPU51は、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が4以上である場合(ステップS3656 : Yes)、処理をステップS3657に移行し、前記加算値が4以上でない場合(ステップS3656 : No)、処理を図72のステップS3658に移行する。

【0919】

<ステップS3657>

チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が4以上である場合(ステップS3656 : Yes)、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する(ステップS3657)。換言すれば、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれているか否かを判断する。

【0920】

そして、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実

10

20

30

40

50

行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップ S 3 6 5 7 : Y e s ）、処理を図 7 2 のステップ S 3 6 6 0 に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップ S 3 6 5 7 : N o ）、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技を含め、以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれている場合、処理を図 7 2 のステップ S 3 6 5 8 に移行する。

【 0 9 2 1 】

< ステップ S 3 6 5 8 及び S 3 6 5 9 >

短開放閉鎖フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 2 : N o ）、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 4 : N o ）、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が 4 以上でない場合（ステップ S 3 6 5 6 : N o ）、又は当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれている場合（ステップ S 3 6 5 7 : N o ）、図 7 2 に示すように、M P U 5 1 は、ステップ S 3 6 5 8 の処理を実行する。即ち、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して 4 回以上の特図遊技において実行されることことの不都合が発生しない場合、ステップ S 3 6 5 8 において、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、当該変動として実行される第 2 特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定するか否かを判断する。

10

20

【 0 9 2 2 】

そして、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 8 : Y e s ）、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定し（ステップ S 3 6 5 9 ）、前述の図 6 9 のステップ S 3 6 2 5 ~ ステップ S 3 6 3 4 の処理を実行する。

【 0 9 2 3 】

一方、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 8 : N o ）、即ち当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定しない場合、処理を前述の図 6 7 のステップ S 3 6 0 4 に移行して、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する演出として、通常演出を設定（前述の第 1 の実施形態と同様に演出を設定）し、当該変動種別（演出パターン）設定を終了する。

30

【 0 9 2 4 】

このように、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 8 : Y e s ）、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定することで（ステップ S 3 6 5 9 ）、当該特図遊技としての第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第 1 特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第 2 入賞口 3 1 5 の短開放によって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合であっても、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放である場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球による第 2 特図遊技では、第 2 特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのために、遊技者が、当該変動としての第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第 1 特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第 2 入賞口 3 1 5 の短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【 0 9 2 5 】

特に、第 2 入賞口 3 1 5 の短開放時には、第 2 入賞口 3 1 5 の長開放時に比べて第 2 入賞

50

口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し難く（入球個数が少なく）、第 2 特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いため、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放である場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球による第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

【 0 9 2 6 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し難い短開放では、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数が少ないことが想定されるため、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放である場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球による第 2 特図遊技において保留連続演出が継続して実行したとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第 2 特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して、遊技者が違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第 2 特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第 2 特図遊技において保留連続演出を有用に活用することができる。

10

【 0 9 2 7 】

<ステップ S 3 6 6 0 及び S 3 6 6 1 >

当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合（図 7 1 のステップ S 3 6 5 7 : Y e s）、即ち保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得る場合、M P U 5 1 は、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 6 6 0）、チャンス目回数カウンタの値をクリアすることで（ステップ S 3 6 6 1）、チャンス目演出が継続して実行されることを制限する。

20

【 0 9 2 8 】

<ステップ S 3 6 6 2 及び S 3 6 6 3 >

チャンス目演出が継続して実行されることを制限するための処理を実行した場合（ステップ S 3 6 6 0 及び S 3 6 6 1）、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出として同色図柄演出を設定すると共に（ステップ S 3 6 6 2）、保留連続演出として同色図柄が設定されていることを示す同色図柄をオンに設定（ステップ S 3 6 6 3）し、処理をステップ S 3 6 6 4 に移行する。即ち、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更する。

30

【 0 9 2 9 】

ここで、チャンス目演出は、前述のように 4 回以上の特図遊技において連続して実行される場合に大当たり確定演出となる。そのため、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更すると、4 回以上の特図遊技において連続してチャンス目演出が実行されることが回避される。これにより、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることを防止することができる。一方、同色図柄演出は、前述のように、大当たり期待度を示唆する演出であり、4 回以上の特図遊技において連続して実行される場合であっても、大当たり確定演出とはならない。そのため、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出がチャンス目演出から同色図柄演出に変更されることで、4 回以上の特図遊技において連続して同色図柄演出が実行される場合であっても、保留連続演出によって大当たり抽選の結果が大当たりであることが明示されることがないため、保留連続演出と大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることはない。

40

【 0 9 3 0 】

なお、本実施形態では、保留連続演出がチャンス目演出から同色図柄演出に変更される場合、保留連続演出が複数の特図遊技に連続して実行されるが、チャンス目演出が同色図柄演出に変更されるまでの間で、チャンス目及び同色図柄ではない完全外れ目の画像など

50

が表示される特図遊技を実行することで、保留連続演出が途切れるようにしてもよい。この場合、保留連続演出が4回以上の特図遊技において連続して実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが防止される。また、保留連続演出が途切れることで、保留連続演出としてのチャンス目演出の終了後に、新たな保留連続演出としての同色図柄演出が開始された錯覚を遊技者に与えることができる。これにより、チャンス目演出からの同色図柄演出への変更を違和感なくスムーズに実行することができ、また、チャンス目演出から同色図柄演出へ変更が行われなかったように偽装できる。そして、チャンス目演出から同色図柄演出への切り替えが行われなかったように偽装することで、チャンス目演出が連続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。ところで、チャンス目演出が4回以上の特図遊技において連続して実行される場合の不都合を回避するためにチャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われた場合には、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果は外れである。そのため、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われると、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果は外れであることが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われなかったように偽装することで、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであることを遊技者に悟られることが防止される。

10

【0931】

<ステップS3664>

当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更した場合、MPU51は、保留連続演出実行回数カウンタの値に短開放入賞カウンタの値を加算する(ステップS3664)。

20

【0932】

ここで、保留連続演出実行回数カウンタの値は、保留連続演出が実行される残りの特図遊技の回数を示すものである。また、短開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が短開放(短開放普図当たり遊技が実行)されているときに、第2特図遊技に対する保留数Mが上限数に達していない状態での第2入賞口315への遊技球99の入球数である。そのため、MPU51は、保留連続演出実行回数カウンタの値に短開放入賞カウンタの値を加算することで、保留連続演出が実行される残りの特図遊技の回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値を、第2特図遊技において実行される保留連続演出の回数を含めた値に再セットする。

30

【0933】

<ステップS3665及びS3666>

保留連続演出実行回数カウンタの値を再セットした場合(ステップS3664)、MPU51は、短開放入賞カウンタの値をクリアすると共に(ステップS3665)、短開放閉鎖フラグをオフに設定し(ステップS3666)、前述の図69のステップS3625~S3634の処理を実行し、当該演出種別設定処理を終了する。

【0934】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

次に、図60のコマンド判定処理のステップS3337で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を、図73及び図74を参照しつつ説明する。停止図柄組み合わせ設定処理は、第1特図遊技又は第2特図遊技において変動表示される飾り図柄が停止表示される場合の図柄組み合わせを設定する処理である。ここで、図73及び図74は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

40

【0935】

<ステップS3701>

図73に示すように、停止図柄組み合わせ設定処理では、ステップS3701において、MPU51が、まず保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU51は、停止図柄組み合わせとしてチャンス目(図65参照)を設定するか否かを判断する。

50

【0936】

そして、MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3701：Yes）、処理をステップS3704に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3701：No）、処理をステップS3702に移行する。

【0937】

<ステップS3702及びS3703>

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3701：No）、MPU51は、当該特図遊技において保留連続演出として実行するチャンス目演出が最後のチャンス目演出であることを示す最終チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3702）。

10

【0938】

そして、MPU51は、最終チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3702：Yes）、最終チャンス目フラグをオフに設定し（ステップS3703）、処理をステップS3704に移行する。一方、MPU51は、最終チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3702：Yes）、処理をステップS3705に移行する。

【0939】

<ステップS3704>

チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3701：Yes）、又はオンに設定されていた最終チャンス目フラグをオフに設定した場合（ステップS3703）、MPU51は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目（図65参照）を設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

20

【0940】

なお、当該特図遊技において停止表示させるチャンス目の種別は、例えばチャンス目種別カウンタと個別のチャンス目とを対応させたチャンス目種別選択テーブルを設定しておき、停止図柄組み合わせの設定時のチャンス目種別カウンタの値に基づいて、チャンス目種別選択テーブルからチャンス目を設定することが考えられる。

【0941】

<ステップS3705>

チャンス目フラグ及び最終チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3702：No）、MPU51は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3705）。即ち、MPU51は、停止図柄組み合わせとして同色図柄（図65参照）を設定するか否かを判断する。

30

【0942】

そして、MPU51は、同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップS3705：Yes）、処理をステップS3708に移行し、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップS3705：No）、処理をステップS3706に移行する。

【0943】

<ステップS3706及びS3707>

同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップS3705：No）、MPU51は、当該特図遊技において保留連続演出として実行する同色図柄演出が最後の同色図柄演出であることを示す最終同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3706）。

40

【0944】

そして、MPU51は、最終同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップS3706：Yes）、最終同色図柄フラグをオフに設定し（ステップS3707）、処理をステップS3708に移行する。一方、MPU51は、最終同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップS3706：Yes）、処理を図74のステップS3709に移行する。

50

【 0 9 4 5 】

< ステップ S 3 7 0 8 >

同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s ）、又はオンに設定されていた最終同色図柄フラグをオフに設定した場合（ステップ S 3 7 0 7 ）、M P U 5 1 は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとして同色図柄（図 6 5 参照）を設定し（ステップ S 3 7 0 8 ）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【 0 9 4 6 】

なお、当該変動において停止表示させる同色図柄の種別は、例えば同色図柄種別カウンタと個別の同色図柄とを対応させてた同色図柄種別選択テーブルを設定しておき、停止図柄組み合わせの設定時の同色図柄種別カウンタの値に基づいて、同色図柄種別選択テーブルから同色図柄を設定することが考えられる。

10

【 0 9 4 7 】

< ステップ S 3 7 0 9 >

停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目及び同色図柄を設定しない場合、図 7 4 に示すように、M P U 5 1 は、チャンス目仮停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 9 ）。チャンス目仮停止フラグは、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであり、当該特図遊技において保留連続演出として 4 回目のチャンス目演出が実行される場合に、飾り図柄が停止表示される前（例えばリーチ前の飾り図柄の高速変動時）に、チャンス目を仮停止表示させるためのフラグである。

【 0 9 4 8 】

そして、M P U 5 1 は、チャンス目仮停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 1 0 に移行し、チャンス目仮停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 9 : N o ）、処理をステップ S 3 7 1 3 に移行する。

20

【 0 9 4 9 】

< ステップ S 3 7 1 0 ~ S 3 7 1 2 >

チャンス目仮停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 9 : Y e s ）、M P U 5 1 は、仮停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目を設定すると共に（ステップ S 3 7 1 0 ）、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてゾロ目を設定する（ステップ S 3 7 1 1 ）。そして、M P U 5 1 は、チャンス目仮停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 1 2 ）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

30

【 0 9 5 0 】

仮停止表示させるチャンス目は、前述のステップ S 3 7 0 4 と同様にして設定することができる。停止表示させるゾロ目は、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理のステップ S 3 1 0 4 と同様にして設定することができる。

【 0 9 5 1 】

< ステップ S 3 7 1 3 >

停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目及び同色図柄を設定せず、仮停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目を設定しない場合、M P U 5 1 は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせを通常設定（前述の第 1 の実施形態と同様に飾り図柄の組み合わせを設定）し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

40

【 0 9 5 2 】

以上に説明したように、本実施形態では、電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 の開放態様として、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し難い短開放と、電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 の開放時間が短開放よりも長く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し易い長開放と、が設定されている。また、本実施形態では、第 1 保留に対する第 1 特図遊技よりも、第 2 保留に対する第 2 特図のほうが優先して実行される。

【 0 9 5 3 】

そして、本実施形態では、当該変動としての第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第 1 特図遊技に連続して保留連続演出が実行される

50

ことが予定されている場合に、第2入賞口315の短開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球すると、当該変動としての第1特図遊技の終了後に実行される第2特図遊技において、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出が継続して実行される。即ち、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合には、第2入賞口315の短開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球した場合であっても、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技では、第2特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのために、遊技者が、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口315の短開放時の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【0954】

特に、第2入賞口315の短開放時には、第2入賞口315の長開放時に比べて第2入賞口315に遊技球99が入球し難く（入球個数が少なく）、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いため、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

20

【0955】

また、第2入賞口315に遊技球99が入球し難い短開放では、第2入賞口315への遊技球99の入球数が少ないことが想定されるため、第2入賞口315が短開放である場合の第2入賞口315への遊技球99の入球による第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行したとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して、遊技者が違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第2特図遊技において保留連続演出を有効に活用することができる。

30

【0956】

また、本実施形態では、4回以上の特図遊技において連続して実行される場合に大当たり確定演出となるチャンス目演出が、4回以上の特図遊技において連続して実行されると判断される場合、チャンス目演出が開始された第1特図遊技から4回目以降の特図遊技に対する大当たり抽選の結果が全て外れである場合、チャンス目演出が実行される特図遊技の回数が4回となる前に、保留連続演出がチャンス目演出から、4回以上の特図遊技において連続して実行される場合であっても大当たり確定演出とはならない同色図柄演出に変更される。これにより、4回以上の特図遊技において連続してチャンス目演出が実行されることが回避されることで保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることを防止することができる。

40

【0957】

また、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口315の長開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球すると、当該変動としての第1特図遊技の終了後に実行される第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されると共に、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出のキャプチャ画像78が表示される。つまり、キャプチャ画像78によって、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及

50

び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆される。これにより、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることが把握できる。そのため、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。その結果、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【0958】

特に、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、遊技者が第2入賞口315に遊技球99が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2入賞口315に遊技球99が入球し易い（入球個数が多い）ために第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技回数が多い（第2特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第2特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第2特図特殊演出が開始）されてから第2特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第1特図遊技が実行される場合に比べて、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第2特図特殊演出の実行中に当該第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【0959】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0960】

[第3の実施形態]

前述の第2の実施形態では、電動役物による第2入賞口の開放態様として、第1時間である第1開放（短開放）と、電動役物による第2入賞口の開放時間が第1時間よりも長い第2時間である第2開放（長開放）と、が設定される遊技機において、保留連続演出が所定数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に第2入賞口に遊技球が入球した場合、短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技においては保留連続演出が継続して実行され、一方、長開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技においては、第2特図特殊演出が実行されると共に、第2特図特殊演出の実行時に第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。

【0961】

しかしながら、遊技機における電動役物による第2入賞口の開放態様としては、短開放と長開放とが設定される以外に種々の開放態様がある。例えば、第2入賞口の開放態様としては、第2入賞口の開放時間が一種類である開放態様、1回の普図当たりに対して第2入賞口が複数回開放される開放態様、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで第2入賞口の開放時間が異なる開放態様などがあり、必ずしも第2入賞口の開放態様として短開放と長開放とが設定されるとは限らない。

【0962】

また、遊技機では、第2入賞口の開放態様として、前述の第2の実施形態の長開放のよ

10

20

30

40

50

うに、第2入賞口に遊技球が入球し易い態様が含まれることが一般的である。一方、遊技中であっても、遊技盤の遊技領域を遊技球が流下しない状況になることがある。例えば、リーチ演出が実行されている場合や第1特図に対する保留が上限に達している場合などに遊技者が遊技球の打ち出しを中断している場合の他、遊技球の打ち出し不良などにより遊技盤の遊技領域に遊技球が到達しない場合には、遊技盤の遊技領域を遊技球が流下しない状況になる。そのため、遊技球が入球し易い態様で第2入賞口が開放されている場合であっても、遊技者による遊技球の打ち出しの遅れより、又は遊技球の打ち出し不良などにより、第2入賞口への遊技球の入球数が少なくなることがある。例えば、第2特図遊技に対する保留が上限数に到達可能なように第2入賞口が開放される場合であっても、第2特図遊技の保留が上限数に到達せずに、第2入賞口への遊技球の入球数が、短開放時の第2入賞口への入球数と同程度の2個以下の少数となることもある得る。 10

【0963】

ここで、前述の第2の実施形態では、第2入賞口の開放態様が長開放である場合には、第2入賞口への入球数を問わず、第2入賞口の開放態様が長開放であることに対応して、第2入賞口への遊技球の入球によって第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される。一方、前述のように、第2入賞口の開放態様が長開放であっても、第2特図遊技の保留が上限数に到達せずに、第2入賞口への遊技球の入球数が、短開放時の第2入賞口への入球数と同程度の2個以下の少数となることもある得る。そのため、第2入賞口の開放態様が短開放であるにも関わらずに、第2入賞口の開放態様が長開放される場合の演出が実行されるのと同様な状況となる。即ち、実質的に、第2入賞口の開放態様と演出との間に不整合が発生する。 20

【0964】

これに対して、本実施形態では、当該特図遊技としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に（例えば特1当該変動+特1保留1+特1保留2（図55（A）参照））、電動役物の開放態様と問わず、第2入賞口の開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下（例えば1個又は2個）である場合と、第2入賞口への入球数が所定数を超える（3個以上）場合とで、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技における演出が異なる。具体的には、図75（A）に示すように、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下（例えば1個又は2個）である場合には、前述の第2の実施形態の第2入賞口の短開放時と同様に、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行される。一方、図75（B）に示すように、第2入賞口への入球数が所定数を超える（3個以上）場合には、前述の第2の実施形態の第2入賞口の長開放時と同様に、第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されると共に、第2特図特殊演出の実行時に第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。 30

【0965】

このように、本実施形態では、保留連続演出が所定数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に、第2入賞口の開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下である場合と、第2入賞口への入球数が所定数を超える場合とで、第2特図遊技において実行される演出が異なることで、電動役物による第2入賞口の開放態様として、第2入賞口に遊技球が入球し難い短開放と、第2入賞口に遊技球が入球し易い長開放とが設定される遊技機以外においても、即ち、第2入賞口の開閉態様を問わず、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止されると共に、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。 40

【0966】

また、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されるこ 50

とが予定されている場合に、第2入賞口の開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下である場合と、第2入賞口への入球数が所定数を超える場合とで、第2特図遊技において実行される演出が異なることで、遊技球が入球し易い開閉態様で第2入賞口が開放される場合に第2入賞口への遊技球の入球数が少ない場合にも対応が可能になる。

【0967】

以下、本実施形態について、図76～図81を参照して前述の第2の実施形態との相違点を中心に説明する。

【0968】

本実施形態は、当該特図遊技としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、開放態様と問わず、第2入賞口の開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合、第2入賞口への入球数が0を超える所定数以下（例えば1個又は2個）である場合と、第2入賞口への入球数が所定数を超える（3個以上）場合とで、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技における演出が異なるように設定される点で、前述の第2の実施形態とは異なる。そのため、本実施形態は、コマンド判定処理、第2特図特殊演出設定処理及び演出種別設定処理での処理の手順の一部が、前述の第2の実施形態とは異なる。

【0969】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理は、第2特図保留コマンド及び電動役物閉鎖コマンドを受信した場合の処理が前述の第2の実施形態とは異なる。

【0970】

ここで、図76及び図77は、コマンド判定処理における前述の第2の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

【0971】

<ステップS3801>

図76に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、第2特図保留コマンドを受信した場合に（ステップS3323：Yes）、前述の第2の実施形態と同様に第2特図保留情報更新処理（ステップS3324）及び第2特図保留画像表示処理（ステップS3325）を実行した場合、MPU51は、電役開放入賞カウンタの値に1を加算し（ステップS3801）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第2の実施形態のように短開放である場合と長開放である場合とを区別して第2入賞口315への入球数をカウントするのではなく、短開放である場合と長開放である場合とを区別することなく第2入賞口315への入球数を、電役開放入賞カウンタにおいてカウントする。また、本実施形態では、前述の第2の実施形態とは異なり、第2特図保留コマンドを受信した場合であっても第2特図特殊演出設定処理が実行されず、電動役物閉鎖コマンドを受信することを条件として（ステップS3330：Yes）、後述の図77のステップS3802において実行される。

【0972】

なお、電役開放入賞カウンタは、後述の図78の第2特図特殊演出設定処理のステップS3901において、第2特図特殊演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【0973】

<ステップS3802>

図77に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU51は、電動役物閉鎖コマンドを受信した場合（ステップS3330：Yes）、短開放である場合と長開放である場合とを区別することなく、電動役物が閉鎖された場合に、第2特図特殊演出設定処理を実行する（ステップS3802）。即ち、本実施形態では、前述の第2の実施形態において第2特図保留コマンドを受信した場合に実行されていた第2特図特殊演出設定処理が、電動役物閉鎖コマンドを受信した場合に設定される。

【 0 9 7 4 】

[第 2 特図特殊演出設定処理]

本実施形態の第 2 特図特殊演出設定処理は、電動役物 3 1 5 b が閉鎖されるまでの第 2 入賞口 3 1 5 への入球数に基づいて第 2 特図特殊演出を実行するか否かが判断される点で、短開放であるか長開放かであるかによって第 2 特図特殊演出を実行するか否かが判断される前述の第 2 の実施形態とは異なる。

【 0 9 7 5 】

ここで、図 7 8 は、本実施形態の第 2 特図特殊演出設定処理における前述の第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

【 0 9 7 6 】

<ステップ S 3 9 0 1 ~ S 3 9 0 3 >

図 7 8 に示すように、電動役物 3 1 5 b が閉鎖されるときに、第 2 特図特殊演出設定フラグ及び第 2 特図特殊演出実行フラグのいずれもオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 及び S 3 5 0 2 共に No）、MPU 5 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数を示す電役開放入賞カウンタの値が 3 以上であるか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。

【 0 9 7 7 】

電役開放入賞カウンタの値が 3 以上である場合（ステップ S 3 9 0 1 : Yes）、第 2 特図特殊演出を開始させるために第 2 特図特殊演出設定フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 0 2）、当該第 2 特図特殊演出設定処理を終了する。

【 0 9 7 8 】

電役開放入賞カウンタの値が 3 以上でない場合（ステップ S 3 9 0 1 : No）、即ち電役開放入賞カウンタの値が 2 以下である場合、第 2 特図特殊演出が開始されないことを示す第 2 特図特殊演出非設定フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 0 3）、当該第 2 特図特殊演出設定処理を終了する。

【 0 9 7 9 】

なお、本実施形態では、電役開放入賞カウンタの値が 3 以上である場合に第 2 特図特殊演出が実行されるが、電役開放入賞カウンタの値が 4 以上である場合、電役開放入賞カウンタの値が 2 以上である場合などに第 2 特図特殊演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 9 8 0 】

[変動種別（演出パターン）設定処理]

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理は、電動役物 3 1 5 b の開閉形態を問わず、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数が 3 個以上である場合に、当該特図遊技としての第 2 特図遊技に対して第 2 特図特殊演出が設定される点で、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数とは無関係に、電動役物 3 1 5 b が長開放される場合に当該特図としての第 2 特図遊技に対して第 2 特図特殊演出が設定される前述の第 2 の実施形態とは異なる。

【 0 9 8 1 】

ここで、図 7 9 ~ 図 8 1 は、本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理における前述の第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

【 0 9 8 2 】

<ステップ S 4 0 0 1 ~ S 4 0 0 3 >

図 7 9 に示すように、当該特図遊技としての第 2 特図遊技に対して第 2 特図特殊演出が設定された場合に、当該特図としての第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 6 4 5 : Yes）、MPU 5 1 は、電役開放入賞カウンタの値をクリアする（ステップ S 4 0 0 1）。一方、MPU 5 1 は、当該特図遊技としての第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 6 4 5 : No）、電役開放入賞カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 4 0 0 2）、減算後の電役開放入賞カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 3）。

【 0 9 8 3 】

10

20

30

40

50

即ち、本実施形態では、前述の第2の実施形態の短開放入賞カウンタ及び長開放入賞カウンタに代えて、短開放及び長開放に共通の電役開放入賞カウンタが設けられている。そのため、本実施形態では、前述の第2の実施形態での長開放入賞カウンタに関する処理に代えて、電役開放入賞カウンタに関するステップS4001～S4003の処理が実行される。

【0984】

<ステップS4004>

ステップS3641において第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップS3641：No）、MPU51は、処理を図80のステップS4004に移行し、第2特図特殊演出が開始されないことを示す第2特図特殊演出非設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU51は、当該特図遊技としての第2特図遊技が、第2入賞口315への遊技球99の入球が2個以下である場合の最初に実行される第2特図遊技であるか否かを判断する。

10

【0985】

そして、MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS4004：Yes）、即ち当該特図遊技としての第2特図遊技が、第2入賞口315への遊技球99の入球が2個以下である場合の最初に実行される第2特図遊技である場合、第2特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップS4005）、処理をステップS3654に移行する。

【0986】

一方、MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS4004：No）、即ち当該特図遊技としての第2特図遊技が、第2入賞口315への遊技球99の入球が2個以下である場合の最初に実行される第2特図遊技でない場合、処理を図81のステップS3658に移行し、以下、前述の第2の実施形態と同様の処理を実行する。

20

【0987】

<ステップS4005～ステップS4008>

第2特図特殊演出が開始されないことを示す第2特図特殊演出非設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS4004：Yes）、MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップS4005）、処理をステップS3654に移行することで、以下、前述の第2の実施形態と同様の処理を実行する。

30

【0988】

但し、本実施形態では、前述のように、前述の第2の実施形態の短開放入賞カウンタ及び長開放入賞カウンタに代えて、短開放及び長開放に共通の電役開放入賞カウンタが設けられている。そのため、本実施形態では、前述の第2の実施形態での長開放入賞カウンタに関する処理に代えて、電役開放入賞カウンタに関するステップS4006の処理、及び図81のステップS4007及びS4008の処理が実行される。

【0989】

以上のように、本実施形態では、第2入賞口315への入球数が0を超える所定数以下（例えば1個又は2個）である場合には、前述の第2の実施形態の第2入賞口315の短開放時と同様に、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行される。一方、第2入賞口315への入球数が所定数を超える（3個以上）場合には、前述の第2の実施形態の第2入賞口315の長開放時と同様に、第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される。そのため、電動役物315bによる第2入賞口315の開放態様として、第2入賞口315に遊技球が入球し難い短開放と、第2入賞口315に遊技球が入球し易い長開放とが設定される遊技機以外においても、即ち、第2入賞口315の開閉態様を問わず、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止されると共に、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

50

【0990】

また、本実施形態では、当該特図遊技としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、第2入賞口315の開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球した場合、第2入賞口315への入球数が0を超える所定数以下である場合と、第2入賞口315への入球数が所定数を超える場合とで、第2特図遊技において実行される演出が異なることで、遊技球が入球し易い開閉態様で第2入賞口315が開放される場合に第2入賞口315への遊技球の入球数が少ない場合にも対応が可能になる。

【0991】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1及び第2の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

10

【0992】

また、前述の第2及び第3の実施形態では、種々の変更が可能である。例えば、前述の第2及び第3の実施形態では、キャプチャ画像78として図柄表示部341の左下部領域に、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像の縮小画像が表示されていたが、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、キャプチャ画像78は他の方法による表示であってもよい。例えば、キャプチャ画像78は、図柄表示部341の全体に背景演出として飾り図柄の背面側に表示してもよく、飾り図柄の前面側において飾り図柄を視認可能な濃度（透明度）で表示してもよく、飾り図柄の前面側又は背面側において輪郭だけ表示してもよい。

【0993】

20

また、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、キャプチャ画像78の表示に限らず、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、他の方法であってもよい。例えば、当該明示又は示唆は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることをアイコン画像、キャラクタ画像、これらの2以上の組み合わせた画像など、キャプチャ画像78とは異なる特定画像として表示してもよい。

【0994】

また、キャプチャ画像78は、第2特図遊技の実行中の全期間において表示してもよいが、第2特図遊技の実行中の一部の期間、例えば第2特図遊技の開始から一定期間のみ、第2特図遊技の終了前の一定期間のみ、第2特図遊技の開始から一定期間と第2特図遊技の終了前の一定期間との双方において表示してもよく、キャプチャ画像78の表示期間については特に限定はない。また、キャプチャ画像78は、第2特図遊技が複数回連続して実行される場合に全ての第2特図遊技において表示する必要はなく、例えば複数回実行される第2特図遊技のうちの最初に実行される第2特図遊技のみ、最後に実行される第2特図遊技のみ、最初と最後に実行される第2特図遊技において表示してもよく、キャプチャ画像78が表示される第2特図遊技の回数と、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の回数とが異なってもよい。

30

【0995】

40

また、キャプチャ画像などの第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、飾り図柄が変動表示される図柄表示部341以外の表示手段において表示してもよい。例えば、当該明示又は示唆は、当該遊技機10に設定される遊技設定値である設定値以外の遊技設定値である非設定値を表示する7セグメント表示部39に表示してもよく、また飾り図柄の変動表示や画像演出が実行される図柄表示部341以外のサブ液晶表示部などの画像演出が実行される表示手段が設けられる場合、このサブ液晶表示部など表示手段に表示してもよい。このように、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆が、画

50

像演出が実行される図柄表示部 3 4 1 とは別のサブ液晶表示部などの他の表示手段されることで、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示や画像演出の表示を阻害することなく、他の表示手段において当該明示又は示唆を表示することができる。これにより、変動表示や画像演出と、当該明示又は示唆との両方を、互いの視認を阻害することなく確実にかつ適切に表示することができる。

【 0 9 9 6 】

また、第 2 特図特殊演出は、図 6 1 (B) 及び図 6 1 (C) の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、第 2 特図特殊演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部 3 4 1 での演出に代えて又は加えて、スピーカ 2 6 により所定の音声演出を実行するものであってもよい。

10

【 0 9 9 7 】

また、第 2 特図特殊演出は、所定の条件が満たされる場合に遊技者に特典が付与されることを明示又は示唆する演出であればよく、必ずしも飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件とし、当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりである演出である必要はない。所定の条件としては、例えば飾り図柄がリーチとなること、特定の演出が実行されることなどが挙げられる。換言すれば、本発明は、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする大当たり抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別が、必ず確変大当たりとなる遊技機以外に対しても適用できる。例えば、本発明は、前述の第 1 の実施形態に係る遊技機のようなループ確変機その他、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする大当たり抽選の結果として確変大当たり以外の

20

【 0 9 9 8 】

また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、低頻度サポートモードである通常遊技状態において保留連続演出及び第 2 特図特殊演出が実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において保留連続演出及び第 2 特図特殊演出が実行されないように設定されていたが、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態のうちの両方又は一方において、保留連続演出及び第 2 特図特殊演出が実行されるようにしてもよい。

【 0 9 9 9 】

また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、所定回の第 1 特図遊技に連続して保留連続演出が実行される場合、チャンス目演出が 4 回以上の特図遊技において連続して実行されることの不整合の発生を回避する例外を除いて、各回の第 1 特図遊技において単一種の保留連続演出が実行されるが、各回の第 1 特図遊技において異なる保留連続演出が実行されてもよく、演出とし実行可能な組み合わせであれば、1 回の第 1 特図遊技において複数種の保留連続演出（例えばミニキャラ演出とゾーン演出）が同時に実行されてもよい。

30

【 1 0 0 0 】

また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであればよく、例えば大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技から、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる特図遊技（例えば所定の保留連続演出の開始から 4 回目に実行される特図遊技）までの間であればよい。即ち、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであれば、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれであってもよい。

40

【 1 0 0 1 】

もちろん、チャンス目演出以外の保留連続演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数（例えば 4 回）以上となる場合においても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。即ち、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続し

50

て実行されても不都合が生じない場合であっても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。このように、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合に保留連続演出の種別が変更されることで、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行される場合に遊技者が退屈感を覚えることが防止されるため、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 1 0 0 2 】

また、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じること防止するために保留連続演出の種別の変更を行う場合に限らず、保留連続演出の種別の変更を行う場合、保留連続演出を開始する契機となった第1特図遊技の保留に対する変動表示時間が長い場合、即ち当該保留に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合、変更前の所定の保留連続演出の種別に比べて、変更後の特定の保留連続演出の種別のほうが、大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。例えば、変更前の所定の保留連続演出が大当たり期待度の最も低いミニキャラ演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、大当たり期待度がミニキャラ演出よりも高いチャンス目演出、同色図柄演出又はゾーン演出（モード演出）を設定してもよく、変更前の所定の保留連続演出がチャンス目演出又は同色図柄演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、チャンス目演出及び同色図柄演出よりも大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）を設定してもよい。この場合、変更後の特定の保留連続演出と変更前の所定の保留連続演出との大当たり期待度の差は、例えば10%以上に設定され、好ましくは25%以上に設定される。

10

20

【 1 0 0 3 】

また、保留連続演出の変更は、1回に限らず、複数回行ってもよい。

【 1 0 0 4 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 1 0 0 5 】

[その他の変形例]

前述の各実施形態及び変形例において、遊技機10が備える外枠14は、一般に木製であるが、ABS樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機10が備える内枠12は、ABS樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機10が備える前面枠11は、ABS樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、内枠12が前面枠11に対して開閉可能であり、裏パックユニット13が内枠12に対して開閉可能であるが、遊技機10は、1つのシリンダ錠などの施錠手段によって、内枠12を前面枠11に対して開放不能に施錠し、裏パックユニット13を内枠12に対して開放不能に施錠してもよく、内枠12を前面枠11に対して開放不能とする施錠手段と、裏パックユニット13を内枠12に対して開放不能とする施錠手段とを個別に設けてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、内枠12の正面視の左端部が前面枠11に回動可能に支持されることにより、内枠12が前面枠11に対して開閉可能な構成を採用したが、内枠12の正面視の右端部が前面枠11に回動可能に支持されることにより、内枠12が前面枠11に対して開閉可能な構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、裏パックユニット13の正面視の左端部が内枠12に回動可能に支持されることにより、裏パックユニット13が内枠12に対して開閉可能な

30

40

50

構成を採用したが、裏パックユニット 13 の正面視の右端部が内枠 12 に回動可能に支持されることにより、裏パックユニット 13 が内枠 12 に対して開閉可能な構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機 10 が備える遊技盤 31 は、ABS樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、遊技機 10 が上皿 23 及び下皿 24 を備える構成を採用したが、下皿 24 が省略され、上皿 23 のみを備える構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、正面視の右側に発射ハンドル 22 が設けられる構成を採用したが、正面視の左側などの他の部位に発射ハンドル 22 が設けられる構成を採用してもよい。また、発射ハンドル 22 が正面視の右側と左側の両方に設ける構成など複数の発射ハンドル 22 を設ける構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、遊技者が発射ハンドル 22 に触れているか否か（遊技者の手が発射ハンドル 22 に接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサ 21a が発射ハンドル 22 に設けられる構成を採用したが、発射ハンドル 22 としてはタッチセンサ 21a が省略された構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネなどの弾性力を利用して遊技球を発射させる構成、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、発射ハンドル 22 が右回りに所定量回転操作された状態において、例えば 0.6 sec ごとに 1 個の遊技球（1 分間に 100 個の遊技球）が発射されるように構成されているが、1 分間に 100 個未満（例えば 60 個）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1 分間に 100 個以上（例えば 200 個）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、発射ハンドル 22 が左回りに所定量回転操作された状態において、遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を 1 個ずつ発射させる構成としてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカ 26 を備える構成を採用したが、スピーカ 26 に加えて又はスピーカ 26 に代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技球は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲の遊技機 10 の音声に邪魔されず、自身が遊技中の遊技機 10 の音声を十分に楽しむことが可能になる。また、前述の各実施形態及び変形例において、第 1 入賞口 314 又は第 2 入賞口 315 に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄を表示可能な手段として 7 セグメント表示装置を備える構成を採用したが、第 1 特別図柄及び / 又は第 2 特別図柄を表示可能な手段として他の構成を採用でき、例えば、複数の LED ランプが列状やマトリックス状に配置された構成、液晶表示装置や有機 EL 表示装置などの表示装置を備える構成、ハロゲンランプを備える構成などを採用してもよい。また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、所定の示唆情報が飾り図柄が変動表示される図柄表示部 341 に表示されるキャプチャ画像 78 などであったが、所定の示唆情報は図柄表示部 341 以外の表示手段において表示されるものであってもよい。この場合、表示手段として所定の示唆情報を表示するための専用の表示手段を設定することも考えられるが、遊技機 10 に既に設けられている表示手段を利用することが考えられる。即ち、所定の示唆情報は、例えば当該遊技機 10 に設定される遊技設定値である設定値以外の遊技設定値である非設定値を表示する 7 セグメント表示部 39 や、メイン表示部 36（普通図柄表示部 361、第 1 特別図柄表示部 362、第 2 特別図柄表示部 363、第 1 特図保留数表示部 364 及び第 2 特図保留数表示部 365）などに表示してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、スルーゲート 317L、317R を遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な手段として 2 つの LED ランプを備える構成を採用したが、普通図柄を表示可能な手段として他の構成を採用でき、例えば、3 つ以上の LED ランプが列状やマトリックス状に配置された構成、7 セグメント表示装置、液晶表示装置や有機 EL 表示装置などの表示装置を備える構成、ハロゲンランプを備える構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において

、飾り図柄を表示可能な図柄表示部 3 4 1 などの表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置、有機 E L 表示装置、LED 表示装置、プラズマ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置、これらの 2 以上を組み合わせた構成などを採用してもよい。また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に図柄表示部 3 4 1 に表示されるキャプチャ画像 7 8 を表示し続ける事によって所定の示唆情報を継続して表示していたが、表示する示唆情報はキャプチャ画像 7 8 に限らず他の情報であってもよい。例えば連続的にチャンス目演出が表示されていた第 1 特図遊技や第 2 特図遊技が実行される直前の第 1 特図遊技において表示されていたものであればよく、第 1 特図遊技の画面全体や、その画面で表示されていた画像を文字で説明したものでもよい。またその場合は、連続的に表示されていた演出に係わらず、その時点の連続的に表示された演出の種類、大当たり回数、大当たり終了後からの変動回数、保留球数、発射球数等であってもよく、また、それらのうち複数の組合せでもよく、それらのうちの 1 種類でもよい。また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、保留連続演出として、チャンス目演出等の停止図柄の組合せを用いていたが、これに限らず遊技者がその演出の連続性を視認可能なものであればよい。例えば、変動中の図柄の背面側に表示される表示物が複数回の第 1 特図遊技において連続的に表示されるものであってもよく、例えば特定のキャラクタ、連続的に表示されていることを示唆する文字、背景の画像の一部に表示される表示体、又は背景そのものであってもよい。また、変更される演出も同様で、連続していた演出が変更されたと遊技者が視認可能であればよく、例えば特定のキャラクタが表示される演出に変更されてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄としては、数字に限らず、種々の文字、図形、記号、絵柄、これらの 2 以上の組み合わせなどを採用することができる。例えば、飾り図柄としては、アルファベット、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクタ、これらの 2 以上の組み合わせなどを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄がスクロールする図柄列の数は 3 つに限らず、例えば 2 つ以下であってもよく、4 つ以上であってもよい。そして、飾り図柄の図柄列が 1 つである構成を採用した場合には、例えば、特定の飾り図柄（例えば「7」）が停止した場合に大当たり当選となる構成を採用してもよい。また、飾り図柄の列が 2 つ又は 4 つ以上である構成を採用した場合には、例えば特定のライン（有効ライン）に同一の飾り図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成を採用してもよい。また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、保留連続演出として、大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）が設定されていたが、保留連続演出として、ゾーン演出（モード演出）以外の背景演出を含んでいてもよい。即ち、保留連続演出として、複数の背景演出を設定してもよく、この場合、複数の背景演出の大当たり期待度を異なるものに設定することが考えられる。そして、保留連続演出として、大当たり期待度が異なる複数の背景演出を設定する場合、保留連続演出として大当たり期待度が低い低期待度背景演出が実行される場合、低期待度背景演出から、より大当たり期待度が高い高期待度背景演出に変更することも考えられる。もちろん、複数の背景演出として大当たり期待度が同程度のもの、例えば大当たり期待度が低い低期待度背景演出を複数設定し、低期待度背景演出相互で背景演出を変更してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、可変入賞口 3 1 6 などの大入賞口を開閉する開閉扉 3 1 9 などの特別電動役物としては、種々の構成を採用でき、例えば板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開閉可能な構成や、遊技盤 3 1 の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成、羽物部材が左右方向（時計回り方向及び反時計回り方向）に回転することによって大入賞口を開閉する構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、いわゆるループ確変機について説明したが、例えば V - S T 機などの大当たり遊技での V 入賞を条件に当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態などの遊技者に有利な遊技状態に移行する遊技機では、可変入賞口 3 1 6 などの大入賞口には V 入賞口が設けられる。V 入賞口は、大入賞口の開閉時に常時入賞可能なものであってもよいが、特定の条件が満たされる場合に開放される構成を採用してもよい。特定の条件としては、例え

ば特定のラウンド遊技（例えば1ラウンド目のラウンド遊技、最終ラウンド遊技）の実行が挙げられる。また、V入賞口を特定の条件が満たされる場合に開放される構成とする場合、V入賞口に当該V入賞口を開閉可能な可動部材を設け、当該可動部材の動作制御を行うことによってV入賞口が開閉される構成を採用することができる。また、V入賞口が特定の条件が満たされる場合に開放される場合、当該V入賞口への遊技球の入球や、一定時間経過後によってV入賞口を閉鎖する構成を採用してもよい。その他、変更される演出（保留連続演出）としては、第1特図遊技に用いられる飾り図柄の種類であってもよく、第1

特図遊技の背景の色調であってもよく、第1特図遊技の背景の一部であってもよく、第1特図遊技の背景全体であってもよい。また、変更されるタイミングは第1特図遊技の変動の開始時であってもよく、変動の途中であってもよく、変動において特定の事象（例えばリーチ成立、スーパーリーチ発展、スペシャルリーチ発展）が発生したタイミングでもよく、図柄の停止時でもよい。例えば、特定の事象が発生する前の背景の一部又は全体の演出（特定演出画像）が、特定の事象（例えばリーチ成立、スーパーリーチ発展、スペシャルリーチ発展）が発生したタイミングの異なる種別の背景（所定演出画像）に変更される場合であってもよい。また、大入賞口は、複数設けてもよく、例えばV入賞口を備える大入賞口と、V入賞口を備えない大入賞口を別々に設ける構成であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技球の第2入賞口315などの始動入賞口への入球の制限の有無を切り換える電動役物315bなどの普通電動役物としては、種々の構成を採用でき、例えば、一对の可動弁（羽物部材）が左右に開放可能なチューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動入賞口を開放可能な構成、遊技盤31の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動入賞口を開閉する構成、羽物部材が左右方向（時計回り方向及び反時計回り方向）に回転することによって始動入賞口を開閉する構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、各入賞口（一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、可変入賞口316など）に設定されている賞球数は例示であり、各入賞口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類の遊技機10を実現することが可能である。

【1006】

[第4の実施形態]

前述の第1の実施形態では、1種遊技機である、いわゆるループ確変機について説明した。ところで、遊技機としては、ループ確変機の他に、1種2種混合機などがある。1種2種混合機では、1種大当たり遊技と2種大当たり遊技との2種類の大当たり遊技が実行され得る。1種大当たり遊技は、例えば大当たり抽選結果が大当たりである場合に当該大当たり抽選結果が大当たりであることを明示する特図遊技の終了後に実行される。また、1種大当たり遊技の終了後は、利益状態として第2入賞口への遊技球の入球が容易化される時短遊技状態に移行される。一方、2種大当たり遊技は、時短遊技状態での第2入賞口への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選結果が小当たりである場合に、当該小当たりに基づく小当たり遊技において所定の入賞口に遊技球が入球されることを条件に実行される。

【1007】

また、各種仕様の遊技機では、大当たり抽選の結果が外れであることを条件に時短遊技状態に移行させることも考えられる。例えば、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合の外れの種別が、時短図柄が停止表示される時短図柄停止外れであること、又は低確率モードにおいて所定回数（例えば大当たり確率分母の2.5倍～3倍）の大当たり抽選において抽選結果が連続して外れとなること（いわゆる天井）などが考えられる。

【1008】

そして、遊技機では、遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させるこ

とが重要である。即ち、時短図柄停止外れである場合に時短遊技の条件成立となって時短遊技状態に移行させる構成を採用する場合、遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる新たな遊技性を付与することが重要である。

【1009】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、第1契機又は第2契機としての「遊技の条件成立」を備え、また所定状態実行手段が実行する所定状態としての「利益状態」を備え、また状態実行手段が実行可能な第1状態としての「低利益状態」と第2状態としての「高利益状態」とを備え、特定状態としての「高利益条件の成立状態」を備える。

【1010】

第1契機及び第2契機は、それらの契機が異なるタイミングで遊技の条件成立となるものであればよい。第1契機及び第2契機としては、例えば所定の抽選で所定の結果となること、所定の領域に遊技球が進入すること、所定の領域に遊技球が進入することで検出器によってそれを検出して抽選が行われること、所定の抽選が行われる契機が成立すること、所定の遊技状態が成立すること、所定の遊技状態の成立により特定の遊技状態が発生すること、特定の遊技状態が終了すること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【1011】

所定状態は、予め定められた期間において利益を付与する利益状態、又は付与する可能性が高い利益状態であればよい。所定状態としては、例えば所定回数の時短遊技状態、所定回数の確変遊技状態、所定期間の時短遊技状態、所定期間の確変遊技状態、所定期間の特定の当たり状態、所定期間の小当たり状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【1012】

第1状態及び第2状態は、所定の事象が遊技者に有利な態様で制御される状態と、この状態よりも前記所定の事象が遊技者により有利な態様で制御される状態との少なくとも高低2つの利益状態に制御され、相対的に遊技者への利益に差が生じるものであればよい。第1状態及び第2状態としては、例えば所定の可動物に所定の動作をさせること、所定の可動物に所定の動作させる確率を向上させること、所定の可動物に所定の動作させる確率を100%とすること、所定の可動物に所定の動作させる抽選を所定の確率で実行するもの、所定の可動物に所定の動作をさせる時間を向上させること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

【1013】

また、本遊技機では、所定状態において第2契機が成立する場合に特定値が決定される。特定値は、当該特定値によって実行期間を決定し得る数値であればよい。特定値としては、例えば所定の遊技状態を実行する回数、それを実行させるも基となる参照値や特定の時間データや特定の乱数値、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1014】

特定状態は、所定の利益を付与する場合に高利益で利益を付与することが判別可能な高利益条件の成立状態であればよい。高利益条件としては、所定の回数が閾値を超えていること又は下回ること、所定の時間が閾値を超えていること又は下回ること、所定の判定結果となること、所定の情報が記憶されることなどが挙げられる。また、高利益条件が成立しているか否かを判別するための方法は実現可能であればソフトウェアによる判別やハード回路による判別やその組み合わせなど、どのような方法でも構わない。

40

【1015】

実行期間は、特定値に基づいて期間が決定されるものであればよい。実行期間としては、例えば特図遊技の回数、遊技の実行期間、各種入賞口への遊技球の入賞回数、スルーゲートの遊技球の通過回数、可変入賞口の開放回数、各種変動図柄の変動時間、各種変動図柄の停止結果の表示時間、各種変動図柄の停止結果としての利益の付与時間、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1016】

ここで、本実施形態に係る遊技機は、電動役物のサポートにより入賞可能な第2入賞口

50

への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり及び外れを含む。また、本実施形態に係る遊技機では、時短遊技状態として、電動役物の開放時間が短い低利益状態としての短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）と電動役物の開放時間が長い高利益状態としての長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）とを含む。

【1017】

短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）は、通常遊技状態（非時短遊技状態）での1種大当たり遊技の終了後に第2時短遊技の条件成立となって移行され、その利益状態として第2入賞口の開放時間が第2入賞口への遊技球の入球が困難な短時間（例えば0.6秒）に設定されている。このように、短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）では、第2入賞口への遊技球の入球が困難であることで第2特図大当たり抽選を受け難いために小当たり遊技が実行され難いだけでなく、小当たり遊技において2種大当たり遊技を実行させる契機を提供するV入賞口に遊技球が入球困難又は入球不能とされている低利益状態である。その結果、短開放時短遊技状態では、2種大当たり遊技が実行され難いか、実質的に実行されない。

10

【1018】

一方、長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）は、短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）において後述の所定の条件が成立する場合に移行され、第2入賞口の開放時間が第2入賞口への遊技球の入球が容易な長時間（例えば3秒）に設定されている。このように、長開放時短遊技状態では、第2入賞口への遊技球の入球が容易であることで、第2特図大当たり抽選を受け易くために小当たり遊技が実行され易いだけでなく、小当たり遊技において2種大当たり遊技を実行させる契機を提供するV入賞口に遊技球が入球可能とされている。そのため、長開放時短遊技状態は、2種大当たり遊技が実行され易く、短開放時短遊技状態に比べて遊技者に有利な高利益状態である。

20

【1019】

また、本実施形態では、第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特図大当たり抽選結果として、前述のように大当たり、小当たり及び外れが含まれるが、外れとして、当該第2特図遊技の終了後に長時短遊技状態に移行させることが可能な時短図柄が停止表示される時短図柄停止外れが設定されている。この時短図柄停止外れが設定された場合に、時短遊技の条件成立となって時短遊技状態に移行する可能性がある。

【1020】

ここで、本実施形態では、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）から高利益状態である長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）に移行される前述の所定の条件は、第1に、短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであること、第2に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技状態の時短遊技回数（特定値）が、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数（所定の未実行値）よりも多いこと（特定条件の成立）である。この場合に高利益条件の成立状態となって高利益状態である長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）に移行される。例えば、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技状態の時短遊技回数が50回である場合、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が49回以下であれば高利益条件の成立状態となって高利益状態である長開放時短遊技状態（第2状態）に移行されるのに対して、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が50回以上であれば高利益条件の成立状態とはならず長開放時短遊技状態に移行されずに引き続き低利益状態として短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）に滞在する。

30

40

【1021】

このように、本実施形態に係る遊技機では、小当たり遊技を経由した2種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である時短遊技状態（本実施形態では長開放時短遊技状態である第3時短遊技状態）に移行するためには、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する低利益状態としての時短遊技状態（本実施形態では短開放時短遊技状態である第2時短遊技状態）への移行が条件となり、さらに、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであ

50

り、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が、当該時短遊技状態（第2時短遊技状態）での残りの時短遊技回数よりも多い場合に高利益状態の条件成立となって移行される。つまり、本実施形態に係る遊技機は、2種大当たり遊技を実行させることが可能な高利益状態である長開放時短遊技状態へ移行するための条件が従来1種2種混合機よりも厳しく設定され、さらに、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）を利用した新規な遊技性が付与される。その結果、本実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての短開放時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また時短図柄が停止表示された場合に2種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である長開放時短遊技状態に移行されるか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができる。これにより、1種2種混合機において、遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【1022】

また、本実施形態に係る遊技機では、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）から高利益状態である長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）に移行される条件が、低利益状態としての短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであり、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が、当該短開放時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い高利益状態の条件成立となっていることである。このように、低利益状態としての短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであり、当該時短図柄停止外れに対して設定される特定値としての時短遊技回数の上限值（規定回数）が、当該短開放時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多いことである場合に、高利益状態の条件成立となって低利益状態としての短開放時短遊技状態から高利益状態である長開放時短遊技状態に移行される場合、低利益状態としての短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるほど（短開放時短遊技状態での特図遊技の実行回数が多くなるほど）、高利益状態である長開放時短遊技状態に移行され易いという遊技性が付与される。これにより、低利益状態としての短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるにつれて（第2時短遊技での特図遊技の実行回数が多くなるにつれて）、時短図柄が停止表示されることへの期待や高利益状態である長開放時短遊技状態に移行されるか否かに注目度がより一層高められるため、遊技への注目度や興味をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

【1023】

以下、本実施形態について、図82～図113を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第1の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【1024】

[遊技機10の構成]

まず、図82～図84を参照しつつ、遊技機10の構成について説明する。ここで、図82は本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図であり、図83及び図84は、図82に示す遊技盤31に設けられる羽役物装置83の要部を示す断面図である。

【1025】

図82に示すように、本実施形態に係る遊技機10は、前述の第1の実施形態と同様に、2つのスルーゲート317L、317Rが設けられている。スルーゲート317Lは、遊技盤31の左側領域に設けられ、遊技盤31の左側領域に打ち出された遊技球が通過可能である。この左側のスルーゲート317Lは、入球センサ317La（図7参照）を有し、入球センサ317Laによってスルーゲート317Lへの遊技球の通過の有無が判断される。スルーゲート317Rは、遊技盤31の右側領域に設けられ、遊技盤31の右側領域に打ち出された遊技球が通過可能である。この右側のスルーゲート317Rは、入球センサ317Ra（図7参照）を有し、入球センサ317Raによってスルーゲート31

7 R への遊技球の通過の有無が判断される。

【1026】

このように、遊技盤31の左側領域及び右側領域にスルーゲート317L, 317Rが設けられることで、遊技盤31の左側領域、及び遊技盤31の右側領域のいずれに遊技球を打ち出す場合であっても、スルーゲート317L, 317Rを遊技球が通過することに基づいて普図当たり抽選の遊技の条件成立となって普図当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、普図当たり遊技が実行され、この普図当たり遊技において電動役物315bが開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球可能とされる。即ち、本実施形態では、高頻度サポートモードである時短遊技状態だけでなく、遊技盤31の左側領域に遊技球99を打ち出すことで、低頻度サポートモードである通常遊技状態においても第2入賞口315に遊技球を入球させることが可能である。

10

【1027】

また、本実施形態に係る遊技機10は、前述の第1の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく1種2種混合機として構成されており、遊技盤31の右側領域に設けられた羽役物装置83を備える。羽役物装置83は、第2特図遊技における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において作動されるものであり、小当たり遊技での後述のV入賞口833への遊技球の入球による2種大当たり遊技の実行の契機を与えるものである。

【1028】

羽役物装置83は、可変入賞口316の上方かつ図柄表示部341の右側に設けられている。図83に示すように、羽役物装置83は、遊技球99を羽役物装置83の内部に導入する導入口831、及びこの導入口831を閉鎖する閉鎖位置(図83の実線の位置)と導入口831を開放する開放位置(図83の一点鎖線の位置)との間で、ソレノイド(不図示)等の駆動手段によって回動される可動羽部832を有する。可動羽部832が待機位置にあることで可動羽部832によって導入口831が閉鎖された状態では、遊技球99が羽役物装置83の内部に導入されることはない。一方、図84(A)及び図84(B)に示すように、可動羽部832が開放位置にあることで導入口831が開放された状態では、可動羽部832によって遊技球99の受け取りが可能である。可動羽部832によって受け取られた遊技球99は、導入口831を介して羽役物装置83の内部に導入され得る。可動羽部832は、第2入賞口315の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たり(図87(A)及び図87(B)参照)である場合に開放位置に作動され、導入口831を所定時間、例えば羽役物装置83に1~3個の遊技球99が入球する時間(1.8秒以下)だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口831の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

20

30

【1029】

羽役物装置83の内部には、V入賞口833、通常入賞口834及びV入賞口開閉部835が設けられている。V入賞口833及び通常入賞口834には、それぞれ入球センサ(不図示)が設けられており、これらの入球センサによってV入賞口833又は通常入賞口834に遊技球が入賞したことが検知される。V入賞口開閉部835は、V入賞口833を閉鎖状態とする閉鎖位置(図84(A)参照)とV入賞口833を開放する開放位置(図84(B)参照)との間で、ソレノイド(不図示)等の駆動手段によって回動される。V入賞口開閉部835は、通常はV入賞口833を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、V入賞口833が開放される。

40

【1030】

ここで、V入賞口開閉部835が作動される所定のタイミングは、後述のように抽選結果が小当たりとなった大当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定される。具体的には、前記所定のタイミングは、後述の短開放時短遊技状態(第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態)における大当たり抽選の結果が小当たりである場合には(図87(A)参照

50

）、当該小当たりによって実行される第1小当たり遊技のオープニング（第1オープニング）に設定される（図91（A）及び図91（C）参照）。第1小当たり遊技の第1オープニングは、可動羽部832が作動されることによって導入口831が開放される可動羽部作動遊技の実行前に実行される。そのため、第1小当たり遊技におけるV入賞口開閉部835が作動される所定のタイミングが第1オープニングに設定される場合、V入賞口833には遊技球99が入球されない。従って、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される第1小当たり遊技では、V入賞口833には遊技球99が入球されず、短開放時短遊技状態（第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態）では、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて後述の2種大当たり遊技が実行されることはない。

10

【1031】

一方、V入賞口開閉部835が作動される所定のタイミングは、後述の長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が小当たりである場合には（図87（B）参照）、当該小当たりによって実行される第2小当たり遊技の可動羽部作動遊技に設定される（図91（B）及び図91（C）参照）。可動羽部作動遊技では、可動羽部832が作動されることによって導入口831が開放され、導入口831を介して羽役物装置83の内部に遊技球99が入球可能である。そのため、V入賞口開閉部835が作動される所定のタイミングが可動羽部作動遊技に設定される場合、羽役物装置83の内部に入球した遊技球99がV入賞口833に入球可能となる。従って、長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される第2小当たり遊技では、V入賞口833には遊技球99が入球可能であり、第3時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて後述の2種大当たり遊技が実行され得る。

20

【1032】

〔遊技機10のシステム構成〕

次に、図85～図87を参照しつつ、本実施形態の遊技機10の主制御装置4において使用される各種テーブル等について説明する。

【1033】

〔普図当たり当否テーブル等〕

ここで、図85は普図当たり当否テーブル等の一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図85（A）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図85（B）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの2種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

30

【1034】

図85（A）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図85（A）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタC4の値が1～299の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）は、普図当たり抽選における普図当たり確率が1/300に設定されており、第2入賞口315が開放され難い低利益状態である。

40

【1035】

図85（B）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図85（B）に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタC4の値が1～299の場合に普図当たり設定されている。つまり、時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり抽選における普図当たり確率が299/3

50

00に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、第2入賞口315が開放され易い高利益状態である。

【1036】

このように、低頻度サポートモードである遊技状態は、第2入賞口315が開放され難いため、第2入賞口315が開放されることにより遊技者が特段の利益を得る可能性が低い。

【1037】

なお、本実施形態では、後述のように時短遊技状態として、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態が設定されているが、第1～第3時短遊技状態のいずれにおいても、普図当たり確率が同一に設定されている。もちろん、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での普図当たり確率、及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での普図当たり確率は、図85（A）及び図85（B）に示される例には限定されず、適宜変更可能である。また、短遊技状態普図当たり当否テーブルを参照する遊技状態として、特図確率変動状態である場合や、時短遊技状態である場合に参照しても良い。

10

【1038】

ここで、図85（C）は、遊技状態の種別と、普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技での電動役物315bの開放態様（開放時間）との関係の一例を示す図である。

【1039】

図85（C）に示すように、普図当たり抽選結果が普図当たりである場合には、前述のように普図当たり遊技において電動役物315bが開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球可能とされるが、普図当たり遊技での電動役物315bの開放形態（開放時間）は普図当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定されている。

20

【1040】

具体的には、低頻度サポートモードである通常遊技状態、通常遊技状態での時短図柄停止外れを契機として移行する第1時短遊技状態（図96参照）、及び1種大当たりを契機として移行する第2時短遊技状態（図96参照）では、電動役物315bの開放時間が遊技球99の発射間隔と同一である0.6秒（短開放）に設定されている。この短開放では、遊技球99を連続して打ち出した場合の入球期待数が1球以下に設定されており、例えば3回～5回の普図当たりに対して第2入賞口315に1球程度の遊技球99が入球される。

30

【1041】

一方、第2時短遊技状態の場合に移行し得る第3時短遊技状態（図96参照）は、電動役物315bの開放時間が遊技球99の発射間隔の5倍である3秒（長開放）に設定されている高利益状態である。この長開放では、遊技球99を連続して打ち出した場合の入球期待数が1個以上に設定されており、例えば1回の普図当たりに対して第2入賞口315に1球～3球程度の遊技球99が入球される。

【1042】

また、スルーゲート317L、317Rへの遊技球99の入球時の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）であったとしても、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が各種時短遊技状態である場合には変動時間や電動役物315bの開放時間は時短遊技状態の条件で決定される。また、スルーゲート317L、317Rへの遊技球99の入球時の遊技状態が各種時短遊技状態であったとしても、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には変動時間や電動役物315bの開放時間は通常遊技状態の条件で決定される。

40

【1043】

例えば時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の普通図柄の変動中にスルーゲート317L、317Rへ遊技球99が入球して保留が1球発生した場合、既に変動中の普通図柄が停止した時の遊技状態が未だ時短遊技状態（高頻度サポートモード）中である場合に

50

は、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の普通図柄が停止するまでの間に遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

【1044】

また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の普通図柄の変動中にスルーゲート317L, 317Rへ遊技球99が入球して保留が1球発生した場合、変動中の普通図柄が停止した時の遊技状態が未だ通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は低利益状態である通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の普通図柄が停止するまでの間に遊技状態が時短遊技状態（高頻度サポートモード）に切り替わっていた高利益条件の成立状態である場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は高利益状態である時短遊技状態（高頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

10

【1045】

なお、通常遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態における普図当たり遊技での電動役物315bの開放時間は、図85(C)に示す例には限定されず、適宜変更可能である。

【1046】

また、図85(C)に示す例では、各遊技状態に対して、普図当たり遊技として電動役物315bの開放時間が1種類だけ設定されているが、通常遊技状態、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態うちの少なくとも1つの遊技状態に対して、普図当たり遊技での電動役物315bの開放時間を複数種設定してもよい。

20

【1047】

[第1特図大当たり当否テーブル]

第1特図大当たり当否テーブルは、第1入賞口314へ遊技球99が入球した場合に特図抽選の遊技の条件成立となって実行される第1特図大当たり抽選に使用される。ここで、図86(A)は、第1特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【1048】

図86(A)に示すように、第1特図大当たり当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対応した6つの大当たり当否テーブルを含む。各大当たり当否テーブルでは、第1特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタC1の値（乱数値）に応じて、大当たり及び外れのいずれかが選択される。また、第1特図大当たり当否テーブルでは、遊技設定値6、遊技設定値5、遊技設定値4、遊技設定値3、遊技設定値2及び遊技設定値1の順に（遊技設定値の値が大きい順に）、第1特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

30

【1049】

遊技設定値1の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値（乱数値）のうち、0～205の206個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1/318.1$ （ $206/65536$ ）に設定されている。

40

【1050】

遊技設定値2の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値（乱数値）のうち、0～211の212個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1/309.1$ （ $212/65536$ ）に設定されている。

【1051】

遊技設定値3の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値（乱数値）のうち、0～217の218個の乱数値が大当

50

たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 300.6$ ($218 / 65536$) に設定されている。

【1052】

遊技設定値4の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～223の224個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 292.6$ ($224 / 65536$) に設定されている。

【1053】

遊技設定値5の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～229の230個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 284.9$ ($230 / 65536$) に設定されている。

10

【1054】

遊技設定値6の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～235の236個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 277.7$ ($236 / 65536$) に設定されている。

【1055】

そして、遊技設定値に応じて選択される大当たり当否テーブルに基づいて第1特図大当たり抽選を行った場合、大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなるものである場合に大当たり遊技が実行される。

20

【1056】

なお、本実施形態の第1特図大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数値が連続した値であったが、大当たり乱数値は連続した値でなく一部又は全部が離散した値であってもよい。

【1057】

また、第1特図大当たり当否テーブルは、6段階の遊技設定値に応じて6つ設けられているが、第1特図大当たり当否テーブルは少なくとも1つあればよく、遊技設定値は6段階に限定されない。

【1058】

30

[第1特図1種大当たり種別振分テーブル]

第1特図1種大当たり種別振分テーブルは、第1特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第1特図1種大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図86(B)は、第1特図1種大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【1059】

図86(B)に示すように、第1特図1種大当たり種別振分テーブルでは、0～19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0～18の19個の乱数値が2R短開放時短大当たりであり、19の1個の乱数値が16R短開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第1特図1種大当たりとして、2R短開放時短大当たり及び16R短開放時短大当たりの2種類が設定されており、2R短開放時短大当たりの振り分け率が95%に設定され、16R短開放時短大当たりの振り分け率が5%に設定されている。

40

【1060】

ここで、第1特図大当たり抽選での抽選結果が2R短開放時短大当たりである場合には大当たり遊技の条件成立となり、大当たり当選に対する利益状態として可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が2回繰り返される開閉実行モードが実行され、第1特図大当たり抽選での抽選結果が16R短開放時短大当たりである場合には大当たり遊技の条件成立となり、大当たり当選に対する利益状態として可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、2R短開放時短大当たり及び16R短開放時短大当たりのいずれにおいても、これら的大当たりに基づいて実行

50

される大当たり遊技の終了後には、利益状態として高頻度サポートモードの1つである第2時短遊技状態に移行される。また、いずれの大当たり中も普通図柄の変動表示時間や確定表示時間又は電動役物315bの開放時間などの実行期間は低頻度サポートモードで制御される。この第2時短遊技状態は、スルーゲート317L, 317Rを遊技球99が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高いため電動役物315bが開放される頻度が高いが(図85(B)参照)、電動役物315bが開放される時間が短いために(0.6秒)、第2入賞口315への多くの遊技球99の入球が期待できない短開放時短遊技状態である(図85(C)参照)。

【1061】

また、第1特図1種大当たりに基づく大当たり遊技の終了後に移行される第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)は、例えば2R短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球(出玉期待値又は差玉期待値)によって実行可能な回数に設定される。これにより、遊技者は持ち玉を大きく減らすことなく、2R短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得した遊技球程度で、第2時短遊技状態での規定回数の時短遊技を実行することが可能になるため、第2時短遊技状態への移行によって遊技者に大きな不利益を与えることを防止しつつ、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態への移行が可能な後述の第3時短遊技状態に移行するチャンスを付与することが可能になる。

10

【1062】

なお、各ラウンド遊技での可変入賞口316への遊技球の入賞数の上限が10個に設定され、可変入賞口316への遊技球の入賞による賞球数が10個に設定されている場合、2R短開放時短大当たり遊技での出玉期待値が200個となる。そのため、本実施形態では、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)が、150個~200個程度の遊技球の打ち出しによって実行可能な回数である100回に設定されている。

20

【1063】

このように、第1入賞口314への遊技球99の入球を契機として実行される第1特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大当たり当選に対して付与される利益状態として所定数のラウンド遊技が実行される1種大当たり遊技が実行されると共に、当該1種大当たり遊技の終了後に第2時短遊技状態が発生する。

【1064】

[第1特図変動テーブル]

第1特図変動テーブルは、第1特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第1特図大当たり抽選に対して実行される第1特図遊技における第1特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。ここで、図86(C)は、第1特図変動テーブルの一例を示す図である。

30

【1065】

図86(C)に示すように、第1特図変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この第1特図変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)に応じて特図変動パターン「01」~「03」のいずれかが選択される。具体的には、第1特図変動テーブルでは、0~199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0~9の10個の乱数値には変動表示時間が30秒である特図変動パターン「01」が対応し、10~119の110個の乱数値には変動表示時間が60秒である特図変動パターン「02」が対応し、120~199の80個の乱数値には変動表示時間が90秒である特図変動パターン「03」が対応している。

40

【1066】

ここで、特図変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別(演出パターン種別)として特図変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出パターンである。

50

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

10

【1067】

[第1特図外れ種別振分テーブル]

第1特図外れ種別振分テーブルは、第1特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図86(D)は、第1特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【1068】

図86(D)に示すように、第1特図外れ種別振分テーブルでは、リーチ乱数カウンタC3の値（乱数値）に応じて外れ種別が規定されている。具体的には、第1特図外れ種別振分テーブルでは、0～238の239個のリーチ乱数カウンタC3の値のうち、0～8の9個の乱数値が前後外れリーチであり、9～38の30個の乱数値が前後外れ以外リーチであり、39～237の199個の乱数値が完全外れであり、238の1個の乱数値が時短図柄停止外れである。

20

【1069】

ここで、リーチとは、図柄表示部341における飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりで当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部341における有効ライン上の3つの停止位置のうち2つの停止位置に同一の飾り図柄が停止表示され、残りの1つの停止位置に対応する飾り図柄が変動する状態である。また、図柄表示部341におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン20に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部341における飾り図柄の変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

30

【1070】

そして、前後外れリーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する外れであり、前後外れ以外リーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する外れである。また、完全外れ及び時短図柄停止外れは、飾り図柄によるリーチが発生しない外れ（非リーチ外れ）である。また、時短図柄停止外れは、非リーチ図柄組み合わせのうちの特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）（図112参照）が停止表示される外れであり、当該特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）が停止表示された後は、後述の第1時短遊技状態に移行される。この第1時短遊技状態は、高頻度サポートモードの1つであるが、電動役物315bの開放時間が短い短開放時短遊技状態である（図85(B)及び図85(C)参照）。なお、完全外れは、非リーチ図柄組み合わせのうちの特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）以外の図柄組み合わせが停止表示される外れである。

40

【1071】

[第1特図外れ変動テーブル]

第1特図外れ変動テーブルは、第1特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第1特図大当たり抽選に対して実行される第1特図遊技における第1特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図86(E)は、第

50

1 特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

【1072】

図86(E)に示すように、第1特図外れ変動テーブルでは、外れ種別及び特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)に応じて第1特図の特図変動パターン(変動表示時間)が規定されている。この第1特図外れ変動テーブルは、外れリーチ(前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ)用外れ第1特図外れ変動テーブル、完全外れ用第1特図外れ変動テーブル、及び時短図柄停止外れ用第1特図外れ変動テーブルを含む。

【1073】

外れリーチ(前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ)用外れ第1特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)に応じて特図変動パターン「01」~「03」のいずれかが選択される。具体的には、外れリーチ(前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ)用外れ第1特図外れ変動テーブルでは、0~199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0~99の100個の乱数値には特図変動表示時間が30秒である特図変動パターン「01」が対応し、100~149の50個の乱数値には特図変動表示時間が60秒である特図変動パターン「02」が対応し、150~199の50個の乱数値には特図変動表示時間が90秒である特図変動パターン「03」が対応している。

【1074】

完全外れ用第1特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)に応じて特図変動パターン「04」及び「05」のいずれかが選択される。具体的には、完全外れ用第1特図外れ変動テーブルでは、0~199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0~149の150個の乱数値には特図変動表示時間が7秒である特図変動パターン「04」が対応し、150~199の50個の乱数値には特図変動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」が対応している。

【1075】

時短図柄停止外れ用第1特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)に応じて特図変動パターン「04」~「07」のいずれかが選択される。具体的には、時短図柄停止外れ用第1特図外れ変動テーブルでは、0~199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0~99の100個の乱数値には特図変動表示時間が7秒である特図変動パターン「04」が対応し、100~149の50個の乱数値には特図変動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」が対応し、150~179の30個の乱数値には特図変動表示時間が15秒である特図変動パターン「06」が対応し、180~199の20個の乱数値には特図変動表示時間が20秒である特図変動パターン「07」が対応している。即ち、時短図柄停止外れでは、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易い。

【1076】

ここで、第1特図大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである第1特図遊技の終了後には、通常遊技状態から第1時短遊技状態に移行する(図96参照)。そして、時短図柄停止外れ用第1特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)に応じて設定される特図変動パターン(特図変動表示時間)に対応して、短開放時短遊技状態である第1時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)が規定されている。具体的には、時短図柄停止外れ用第1特図外れ変動テーブルでは、第1時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)は、特図変動パターン「04」に対しては5回が対応し、特図変動パターン「05」に対しては10回が対応し、特図変動パターン「06」に対しては20回が対応し、特図変動パターン「07」に対しては30回が対応している。そして、前述のように時短図柄停止外れでは特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易いため、第1時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)としては、時短遊技回数が少ないものほど選択され易い。また、第1特図大当たり抽選での抽選結果としての外れとして、時短図柄停止外れを含むことで、低頻度サポートモードである通常遊技状態から、高頻度サポートモードである第1時短遊技状態(短開放時短遊技

10

20

30

40

50

状態)に移行することが可能になる。このように、通常遊技状態から高頻度サポートモードである第1時短遊技状態(短開放時短遊技状態)に移行することが可能であることで、遊技の進行が単調になりがちな通常遊技状態における単調さを低減することが可能になるため、遊技の興趣の低下が防止される。

【1077】

このように、第1入賞口314への遊技球99の入球を契機として実行される第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、第1特図大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである第1特図遊技の終了後には第1時短遊技状態が発生する。

【1078】

なお、本実施形態では、第1時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)が時短図柄停止外れ用第1特図外れ変動テーブルによって規定されているが、当該上限値(規定回数)は、時短図柄停止外れ用第1特図外れ変動テーブルとは別に設けられる振り分けテーブルによって設定されるようにしてもよい。また、本実施形態では、時短図柄停止外れでの特図変動パターン(特図変動表示時間)の種別と時短遊技回数の規定回数とが対応しているが、特図変動パターン(特図変動表示時間)とは無関係に時短遊技回数の規定回数を設定してもよい。また、第1特図大当たり抽選での抽選結果としての外れとして、時短図柄停止外れを除外してもよい。

【1079】

[短開放第2特図大当たり当否テーブル]

短開放第2特図大当たり当否テーブルは、電動役物315bが短開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球することを契機として実行される第2特図大当たり抽選に使用される。即ち、短開放第2特図大当たり当否テーブルは、通常遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態における普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりであることに基づいて第2入賞口315に遊技球99が入球することを契機として実行される第2特図大当たり抽選に使用される。ここで、図87(A)は、短開放第2特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【1080】

図87(A)に示すように、短開放第2特図大当たり当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対して共通して設定されている。短開放第2特図大当たり当否テーブルでは、第2特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、短開放での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図大当たり抽選では、第1入賞口314への遊技球99の入球を契機とする第1特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置83(図83及び図84参照)が作動される小当たりを含む。具体的には、短開放第2特図大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~205が大当たりに対応し、206~58980が小当たりに対応し、58981~65535が外れに対応している。即ち、電動役物315bが短開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球することを契機として実行される第2特図大当たり抽選では、大当たり確率が約1/318.1に設定され、小当たり確率が約1/1.15に設定され、外れ確率が約1/10に設定されている。

【1081】

[長開放第2特図大当たり当否テーブル]

長開放第2特図大当たり当否テーブルは、電動役物315bが長開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球することを契機として実行される第2特図大当たり抽選に使用される。即ち、長開放第2特図大当たり当否テーブルは、第3時短遊技状態における普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりであることに基づいて第2入賞口315に遊技球99が入球することを契機として実行される第2特図大当たり抽選に使用される。ここで、図87(B)は、長開放第2特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

【 1 0 8 2 】

図 8 7 (B) に示すように、長開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対して共通して設定されている。長開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、第 2 特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、長開放での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置 8 3 (図 8 3 及び図 8 4 参照) が作動される小当たりを含む。具体的には、長開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 0 5 が大当たりに対応し、2 0 6 ~ 6 5 5 2 9 が小当たりに対応し、6 5 5 3 0 ~ 6 5 5 3 5 が外れに対応している。即ち、電動役物 3 1 5 b が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される第 2 特図大当たり抽選では、大当たり確率が約 1 / 3 1 8 . 1 に設定され、小当たり確率が約 1 / 1 . 0 0 3 に設定され、外れ確率が約 1 / 3 1 8 . 1 に設定されており、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルに比べて、外れ確率が低く設定され、その分、小当たり確率が高く設定されている。

10

【 1 0 8 3 】

なお、本実施形態では、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルが、6 つの遊技設定値に対して共通した 1 つ設けられていたが、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルのうち的一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルと長開放第 2 特図大当たり当否テーブルとを共通化して 1 つの第 2 特図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。

20

【 1 0 8 4 】

[第 2 特図当たり変動テーブル]

第 2 特図当たり変動テーブルは、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が当たり (大当たり又は小当たり) である場合に、当該第 2 特図大当たり抽選に対して実行される第 2 特図遊技における第 2 特図の特図変動パターン (特図変動表示時間) を設定するために使用される。ここで、図 8 7 (C) は、第 2 特図当たり変動テーブルの一例を示す図である。

30

【 1 0 8 5 】

図 8 7 (C) に示すように、第 2 特図当たり変動テーブルは、当たり種別 (大当たり及び小当たり) に応じて設けられており、大当たり用第 2 特図当たり変動テーブルと、小当たり用第 2 特図当たり変動テーブルとを含む。

【 1 0 8 6 】

大当たり用第 2 特図当たり変動テーブルは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この大当たり用第 2 特図当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値 (乱数値) に応じて特図変動パターン「 0 1 」又は「 0 6 」のいずれかが選択される。具体的には、大当たり用第 2 特図当たり変動テーブルでは、0 ~ 1 9 9 の 2 0 0 個の特図変動種別カウンタ C S 1 の値のうち、0 ~ 9 9 の 1 0 0 個の乱数値には特図変動表示時間が 3 0 秒である特図変動パターン「 0 1 」が対応し、1 0 0 ~ 1 9 9 の 1 0 0 個の乱数値には特図変動表示時間が 1 5 秒である特図変動パターン「 0 6 」が対応している。

40

【 1 0 8 7 】

小当たり用第 2 特図当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値 (乱数値) とは無関係に特図変動パターン「 0 5 」が選択される。具体的には、小当たり用第 2 特図当たり変動テーブルでは、0 ~ 1 9 9 の 2 0 0 個の特図変動種別カウンタ C S 1 の値の全てが、特図変動表示時間が 1 0 秒である特図変動パターン「 0 5 」が対応している。

【 1 0 8 8 】

なお、本実施形態の第 2 特図当たり変動テーブルでは、第 2 特図大当たり抽選での抽選

50

結果が小当たりである場合の第2特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）が1種類設定されていたが、当該特図変動パターン（特図変動表示時間）を複数種類設定してもよい。

【1089】

[第2特図外れ変動テーブル]

第2特図外れ変動テーブルは、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第2特図大当たり抽選に対して実行される第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図87(D)は、第2特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

10

【1090】

図87(D)に示すように、第2特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて特図変動パターン（特図変動表示時間）が対応付けられており、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「04」～「07」のいずれかが選択される。具体的には、第2特図外れ変動テーブルでは、0～238の239個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0～166の167個の乱数値には特図変動表示時間が7秒である特図変動パターン「04」が対応し、167～202の36個の乱数値には特図変動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」が対応し、203～226の24個の乱数値には特図変動表示時間が15秒である特図変動パターン「06」が対応し、227～238の12個の乱数値には特図変動表示時間が20秒である特図変動パターン「07」が対応している。

20

【1091】

なお、本実施形態の第2特図外れ変動テーブルでは、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合の第2特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）が4種類設定されていたが、当該特図変動パターン（特図変動表示時間）を4種類以外、例えば1種類に設定してもよい。

【1092】

[時短遊技回数振分テーブル]

時短遊技回数振分テーブルは、後述のように第2時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第2特図大当たり抽選に対して実行される第2特図遊技の終了後に第3時短遊技状態に移行するか否かを決定するために利用され、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を設定するために使用される。ここで、図87(E)は、時短遊技回数振分テーブルの一例を示す図である。

30

【1093】

図87(E)に示すように、時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて時短遊技回数の上限値（規定回数）が対応付けられており、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて、10回、30回、50回及び100回のいずれかが選択される。そして、時短遊技回数振分テーブルでは、当該時短遊技回数の上限値（規定回数）を設定するために、特図変動パターン（特図変動表示時間）を設定する特図変動種別カウンタCS1が利用され、当該時短遊技回数の上限値（規定回数）が特図変動パターン（特図変動表示時間）の種別と対応付けられている。

40

【1094】

具体的には、時短遊技回数振分テーブルでは、0～238の239個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0～166の167個の乱数値には特図変動表示時間が7秒である特図変動パターン「04」に対して時短遊技回数の上限値（規定回数）として10回が対応し、167～202の36個の乱数値には特図変動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」に対して時短遊技回数の上限値（規定回数）として30回が対応し、203～226の24個の乱数値には特図変動表示時間が15秒である特図変動パターン「06」に対して時短遊技回数の上限値（規定回数）として50回が対応し、227～2

50

38の12個の乱数値には特図変動表示時間が20秒である特図変動パターン「07」に対して時短遊技回数の上限值(規定回数)として100回が対応している。つまり、時短遊技回数の上限值(規定回数)は、10回が約70%、30回が約15%、50回が約10%、100回が約5%に設定されており、規定回数が多いほど選択され難いように設定されている。

【1095】

なお、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、時短遊技回数の上限值(規定回数)が特図変動パターン(特図変動表示時間)の種別に対応して設定されていたが、時短遊技回数の上限值(規定回数)が特図変動パターン(特図変動表示時間)の種別と対応していなくてもよい。また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、第2特図大当たり抽選の結果が外れの場合に必ず時短図柄停止外れとなっていたが、第2特図大当たり抽選の結果が外れの場合の一部が時短図柄停止外れとなるようにしてもよい。

10

【1096】

また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)に応じて時短遊技回数の上限值(規定回数)が4種類設定されていたが、当該時短遊技回数の上限值(規定回数)を4種類以外、例えば1種類に設定してもよい。

【1097】

また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値(乱数値)に応じて時短遊技回数の上限值(規定回数)が対応付けられており、変動種別カウンタを利用して時短遊技回数の上限值(規定回数)が設定されるが、時短遊技回数を振り分けるための振分カウンタを設定し、この振分カウンタを用いて時短遊技回数の上限值(規定回数)を設定するようにしてもよい。

20

【1098】

[第3時短遊技状態大当たり種別振分テーブル]

第3時短遊技状態大当たり種別振分テーブルは、第3時短遊技状態での大当たりの種別を振り分けのために使用される。第3時短遊技状態での大当たりとしては、第2特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の1種大当たりと、第2特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球することにより発生する2種大当たりとが含まれ、第3時短遊技状態では、1種大当たり及び2種大当たりの(ラウンド数の)種別の振り分けに、共通の第3時短遊技状態大当たり種別振分テーブルが使用される。ここで、図87(F)は、第3時短遊技状態大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

30

【1099】

図87(F)に示すように、第3時短遊技状態大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0~4の5個の乱数値が16R長開放時短大当たりであり、5~19の15個の乱数値が5R長開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第3時短遊技状態での大当たりとして、1種大当たり及び2種大当たりともに、16R長開放時短大当たり及び5R長開放時短大当たりの2種類が設定されており、16R長開放時短大当たりの振り分け率が25%に設定され、5R長開放時短大当たりの振り分け率が75%に設定されている。

40

【1100】

ここで、大当たり種別が16R長開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行され、大当たり種別が5R長開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、16R長開放時短大当たり及び5R長開放時短大当たりのいずれにおいても、これら的大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高頻度サポートモードの1つである第3時短遊技状態に復帰する。この第3時短遊技状態は、スルーゲート317L, 317Rを遊技球99が通過することを契機として実行される普図大当たり抽選の結果が普図大当たりとなる確率が高いために電動役物315bが開放される頻度

50

が高く（図 8 5（B）参照）、電動役物 3 1 5 b が開放される時間が長いために（3 秒）、第 2 入賞口 3 1 5 への多くの遊技球 9 9 の入球が期待できる長開放時短遊技状態である（図 8 5（C）参照）。

【 1 1 0 1 】

このように、第 3 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、所定数のラウンド遊技が実行される 1 種大当たり遊技が実行されると共に、当該 1 種大当たり遊技の終了後に第 3 時短遊技状態が発生する。

【 1 1 0 2 】

なお、第 3 時短遊技状態での大当たり種別振分テーブルとして、1 種大当たりと 2 種大当たりとで共通の振分テーブルが使用されているが、1 種大当たりと 2 種大当たりとで異なるの振分テーブルを使用してもよい。

【 1 1 0 3 】

[第 2 特図 1 種大当たり種別振分テーブル]

第 2 特図 1 種大当たり種別振分テーブルは、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態での第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第 2 特図 1 種大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図 8 7（G）は、第 2 特図 1 種大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【 1 1 0 4 】

図 8 7（G）に示すように、第 2 特図 1 種大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタ C 2 の値（乱数値）のうち、0 ~ 1 8 の 1 9 個の乱数値が 2 R 短開放時短大当たりであり、1 9 の 1 個の乱数値が 1 6 R 短開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第 2 特図 1 種大当たりとして、2 R 短開放時短大当たり及び 1 6 R 短開放時短大当たりの 2 種類が設定されており、2 R 短開放時短大当たりの振り分け率が 9 5 % に設定され、1 6 R 短開放時短大当たりの振り分け率が 5 % に設定されている。

【 1 1 0 5 】

ここで、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態での第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が 2 R 短開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口 3 1 6 が開放されるラウンド遊技が 2 回繰り返される開閉実行モードが実行され、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態での第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が 1 6 R 短開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口 3 1 6 が開放されるラウンド遊技が 1 6 回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、2 R 短開放時短大当たり及び 1 6 R 短開放時短大当たりのいずれにおいても、これら的大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高頻度サポートモードの 1 つである第 2 時短遊技状態に移行される。この第 2 時短遊技状態は、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R を遊技球 9 9 が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高いために電動役物 3 1 5 b が開放される頻度が高いが（図 8 5（B）参照）、電動役物 3 1 5 b が開放される時間が短いために（0 . 6 秒）、第 2 入賞口 3 1 5 への多くの遊技球 9 9 の入球が期待できない短開放時短遊技状態である（図 8 5（C）参照）。

【 1 1 0 6 】

このように、第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大当たり当選に対する利益状態として、所定数のラウンド遊技が実行される 1 種大当たり遊技が実行されると共に、当該 1 種大当たり遊技の終了後に第 2 時短遊技状態が発生する。

【 1 1 0 7 】

[主制御装置 4 の処理]

次に、図 8 8 ~ 図 1 0 3 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される処理について、第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、主タイマ

10

20

30

40

50

割込処理については前述の第1の実施形態と同様であるが、メイン処理の一部の処理が前述の第1の実施形態のメイン処理（図21参照）とは異なる。ここで、図88は、本実施形態の主制御装置4のメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1108】

[主制御装置4のメイン処理]

図88に示すように、本実施形態の主制御装置4のメイン処理は、普図遊技制御処理（ステップS1404）、特図遊技制御処理（ステップS1406）及び遊技状態移行処理（ステップS1408）の一部の処理が前述の第1の実施形態と異なり、小当たり遊技制御処理（ステップS1407-1）が実行される点で第1の実施形態とは異なる。以下、普図遊技制御処理（ステップS1404）及び特図遊技制御処理（ステップS1406）における前述の第1の実施形態と異なる手順（ステップ）について説明し、小当たり遊技制御処理（ステップS1407-1）及び遊技状態移行処理（ステップS1408）の全手順について説明する。

10

【1109】

[普図遊技制御処理]

本実施形態の図88のメイン処理でのステップS1404で実行される普図遊技制御処理は、普図変動開始処理が前述の第1の実施形態とは異なる。以下、図89を参照しつつ、本実施形態の普図変動開始処理を説明する。

【1110】

[普図変動開始処理]

本実施形態の普図変動開始処理では、普通図柄表示部361での普通図柄の変動が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のフラグが設定される。

20

【1111】

<ステップS3301>

図89に示すように、本実施形態の普図変動開始処理では、まずMPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3301）。即ち、MPU41は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。つまり、普通図柄の変動開始時に低頻度サポートモードである通常遊技状態であるか高頻度サポートモードである時短遊技状態であるかを判断し、普通図柄の変動開始時のサポートモードに基づいて普図当たりの当否判定を行う。

30

【1112】

なお、通常遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に、図98のステップS3629、図99のステップS3649、図100のステップS3667又は図102のステップS3701においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図97のステップS3608、S3612又はS3616においてオフに設定される。

【1113】

MPU41は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3301：Yes）、処理をステップS3302に移行する。一方、MPU41は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3301：No）、即ち第1～第3時短遊技状態のいずれかである場合、処理をステップS3305に移行する。

40

【1114】

<ステップS3302～S3304>

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3301：Yes）、即ち低頻度サポートモードである場合、MPU41は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図85（A）参照）に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い（ステップS3302）、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップS3303）。

【1115】

50

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への遊技球 9 9 の入球により取得され、普図保留格納エリア 4 1 2 c (図 1 1 参照) に特定値として格納される普図当たり乱数カウンタ C 4 に基づいて判断される。

【 1 1 1 6 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合 (ステップ S 3 3 0 3 : Y e s)、短開放普図当たりフラグをオンに設定し (ステップ S 3 3 0 4)、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放当たりであることを示すフラグであり、前述の第 1 の実施形態の図 2 5 の普図当たり遊技制御処理でのステップ S 1 8 0 6 において、電動役物 3 1 5 b の開放時間として短開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか

10

【 1 1 1 7 】

一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりでない場合 (ステップ S 3 3 0 3 : N o)、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。

【 1 1 1 8 】

< ステップ S 3 3 0 5 及び S 3 3 0 6 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 3 0 1 : N o)、即ち高頻度サポートモードである第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれかである場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル (図 8 5 (B) 参照) に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い (ステップ S 3 3 0 5)、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する (ステップ S 3 3 0 6)。

20

【 1 1 1 9 】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、前述のステップ S 3 3 0 2 と同様に、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への遊技球 9 9 の入球により取得され、普図保留格納エリア 4 1 2 c (図 1 1 参照) に特定値として格納される普図当たり乱数カウンタ C 4 の値に基づいて判断される。

【 1 1 2 0 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合 (ステップ S 3 3 0 6 : Y e s)、処理をステップ S 3 3 0 7 に移行し、

30

当否判定の結果が普図当たりでない場合 (ステップ S 3 3 0 6 : N o)、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。

【 1 1 2 1 】

< ステップ S 3 3 0 7 及び S 3 3 0 8 >

時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合 (ステップ S 3 3 0 6 : Y e s)、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 3 0 7)。即ち、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示 (普図遊技) を開始させる場合の遊技状態が第 3 時短遊技状態であるか否かを判断する。

【 1 1 2 2 】

なお、第 3 時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合に図 9 9 のステップ S 3 6 4 4、図 1 0 1 のステップ S 3 6 9 4 又は図 1 0 3 のステップ S 3 7 2 3 においてオンに設定される一方、第 3 時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図 1 0 0 のステップ S 3 6 5 7、S 3 6 6 1 又は S 3 6 6 8 においてオフに設定される。

40

【 1 1 2 3 】

M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 3 0 7 : Y e s)、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグをオンに設定し (ステップ S 3 3 0 8)、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放当たりであることを示すフラグであり、前述の第 1 の実施形態の図

50

25の普図当たり遊技制御処理でのステップS1803において、電動役物315bの開放時間として長開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。

【1124】

一方、MPU41は、第3時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3307：No）、即ち第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態である場合、前述のステップS3304に移行して短開放普図当たりフラグをオンに設定し、処理をステップS3309に移行する。

【1125】

<ステップS3309及びS3310>

普図当たり抽選での結果が外れである場合（ステップS3303又はS3306：No）、短開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップS3304）又は長開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップS3308）、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始する（ステップS3309）。そして、MPU41は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS3310）、当該普図変動開始処理を終了する。

【1126】

普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始する場合の普通図柄の変動表示時間や確定表示時間又は電動役物315bの開放時間などの実行期間は、前述の第1の実施形態で説明したように、各入賞口314、315への遊技球99の入球により取得され、普図保留格納エリア412c（図11参照）に格納される特定値としての普図当たり乱数カウンタC4や普図変動種別カウンタCS2や各種時短遊技状態フラグに基づいて設定される。なお、普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始する場合の普通図柄の変動表示時間は、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態、即ち各種時短遊技状態フラグを参照して決定される。

【1127】

[特図遊技制御処理]

本実施形態の図88のメイン処理でのステップS1406で実行される特図遊技制御処理は、特図変動開始処理が前述の第1の実施形態とは異なる。ここで、図90は、特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図90を参照しつつ、本実施形態の特図変動開始処理を説明する。

【1128】

[特図変動開始処理]

本実施形態の特図変動開始処理では、第1特図遊技における第1特別図柄表示部362の第1特別図柄、又は第2特図遊技における第2特別図柄表示部363の第2特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。

【1129】

<ステップS3401>

図90に示すように、ステップS3401では、MPU41は、開始すべき特図遊技が第1特図遊技である否かを判断する。開始すべき特図遊技が第1特図遊技である否かは、例えば前述の第1の実施形態の図27の特図データ設定処理でのステップS2003又はS2006において、RAM412に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAE（図8参照）に移動された当否情報に基づいて判断される。

【1130】

MPU41は、開始すべき特図遊技が第1特図遊技である場合（ステップS3401：Yes）、処理をステップS3402に移行する。一方、MPU41は、開始すべき特図遊技が第1特図遊技でない場合（ステップS3401：No）、即ち開始すべき特図遊技が第2特図遊技である場合、処理をステップS3403に移行する。

【1131】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 4 0 2 >

開始すべき特図遊技が第 1 特図遊技である場合 (ステップ S 3 4 0 1 : Y e s)、M P U 4 1 は、第 1 特図大当たり当否テーブル (図 8 6 (A) 参照)、及び特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報 (数値情報) として含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値に基づいて当否判定を行い (ステップ S 3 4 0 2)、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。なお、当該ステップ S 3 4 0 2 での当否判定の結果は、R A M 4 1 3 に記憶される。

【 1 1 3 2 】

<ステップ S 3 4 0 3 ~ S 3 4 0 5 >

開始すべき特図遊技が第 1 特図遊技でない場合 (ステップ S 3 4 0 1 : N o)、即ち開始すべき特図遊技が第 2 特図遊技である場合、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 4 0 3)。即ち、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 3 時短遊技状態であるか否かを判断する。

10

【 1 1 3 3 】

なお、第 3 時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合に図 9 9 のステップ S 3 6 4 4 又は図 1 0 1 のステップ S 3 6 9 4 においてオンに設定される一方、第 3 時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図 1 0 0 のステップ S 3 6 5 7、S 3 6 6 1 又は S 3 6 6 8 においてオフに設定される。

20

【 1 1 3 4 】

M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオンである場合 (ステップ S 3 4 0 3 : Y e s)、即ち第 2 特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 3 時短遊技状態である場合、長開放第 2 特図大当たり当否テーブル (図 8 7 (B) 参照) 及び特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報 (数値情報) として含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値に基づいて当否判定を行い (ステップ S 3 4 0 4)、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。なお、当該ステップ S 3 4 0 4 での当否判定の結果は、R A M 4 1 3 に記憶される。

【 1 1 3 5 】

一方、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 4 0 3 : N o)、即ち第 2 特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態である場合、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル (図 8 7 (A) 参照) 及び特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報 (数値情報) として含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値に基づいて当否判定を行い (ステップ S 3 4 0 5)、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。なお、当該ステップ S 3 4 0 5 での当否判定の結果は、R A M 4 1 3 に記憶される。

30

【 1 1 3 6 】

<ステップ S 3 4 0 6 >

M P U 4 1 は、ステップ S 3 4 0 2、S 3 4 0 4 又は S 3 4 0 5 において当否判定を行った場合、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 4 0 6)。即ち、M P U 4 1 は、特図遊技を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態であるか第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれかであるか否かを判断する。

40

【 1 1 3 7 】

なお、通常遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に図 9 8 のステップ S 3 6 2 9、図 9 9 のステップ S 3 6 5 0、図 1 0 0 のステップ S 3 6 6 7 又は図 1 0 2 のステップ S 3 7 0 1 においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図 9 7 のステップ S 3 6 0 8、S 3 6 1 2 又は S 3 6 1 6 においてオフに設定される。

【 1 1 3 8 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合 (ステップ S 3 4 0 6 : Y e s)

50

、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 6 : N o ）、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれかである場合、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

【 1 1 3 9 】

<ステップ S 3 4 0 7 >

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 6 : N o ）、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれかである場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態）での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 4 0 7 ）、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。

10

【 1 1 4 0 】

時短回数カウンタは、通常遊技状態や各種大当たり遊技状態から、第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれかに移行される場合に図 9 7 のステップ S 3 6 0 5、図 1 0 1 のステップ S 3 6 7 2、S 3 6 7 9、S 3 6 8 6、S 3 6 9 3 において、第 2 時短遊技状態から第 3 遊技状態に移行される場合に図 1 0 1 のステップ S 3 6 4 3 においてセットされる一方、第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれかにおいて特図遊技を開始する場合に、当該特図変動開始処理の当該ステップ S 3 4 0 7 において 1 ずつ減算される。

【 1 1 4 1 】

<ステップ S 3 4 0 8 >

ステップ S 3 4 0 8 では、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 2 時短遊技状態であるか否かを判断する。

20

【 1 1 4 2 】

なお、第 2 時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行される場合に、図 1 0 1 のステップ S 3 6 7 3、S 3 6 8 0、S 3 6 8 7、又は図 1 0 2 のステップ S 3 7 1 1 においてオンに設定される一方、第 2 時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に、図 9 9 のステップ S 3 6 3 6、S 3 6 4 0、S 3 6 4 7 又は S 3 6 5 1 においてオフに設定される。

【 1 1 4 3 】

M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s ）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 2 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 8 : N o ）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 2 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。

30

【 1 1 4 4 】

<ステップ S 3 4 0 9 >

第 2 時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s ）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 2 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、ステップ S 3 4 0 2 又はステップ S 3 4 0 5 における当否判定の結果に基づいて、当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 9 ）。

40

【 1 1 4 5 】

M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3 4 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行し、当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3 4 0 9 : N o ）、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。

【 1 1 4 6 】

<ステップ S 3 4 1 0 及び S 3 4 1 1 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ

50

S 3 4 0 9 : Y e s)、M P U 4 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図 8 6 (E) 及び図 8 7 (E) 参照）から時短回数カウンタの値（当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を減算し（ステップ S 3 4 1 0）、このときの減算値が 0 を超えるか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 1）。即ち、M P U 4 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多いか否かを判断する。M P U 4 1 は、前記減算値が 0 を超える場合（S 3 4 1 1 : Y e s）、処理を S 3 4 1 2 に移行し、前記減算値が 0 以下である場合（S 3 4 1 1 : N o）、処理を S 3 4 1 3 に移行する。

【 1 1 4 7 】

つまり、本実施形態では、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図 8 6 (E) 及び図 8 7 (E) 参照）から時短回数カウンタの値（当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を減算した減算値が 0 よりも大きい場合に第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行され、前記減算値が 0 よりも小さい場合には第 3 時短遊技状態に移行されず、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持される。

10

【 1 1 4 8 】

なお、本実施形態では、前記減算値が 0 を超える場合に、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されるが、前記減算値が 0 を超える場合だけでなく前記減算値が 0 である場合にも遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されるようにしてもよい。つまり、前記減算値が 0 以上である場合に、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されるようにしてもよい。

20

【 1 1 4 9 】

また、本実施形態では、前記減算値が 0 以下である場合に当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持されるが、前記減算値が 0 以下である場合に当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を変更してもよい。例えば、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算したものに變更してもよいし、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数に変更してもよい（置き換えてもよい）。

【 1 1 5 0 】

また、本実施形態では、第 2 時短遊技状態において開始される特図遊技が第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれである場合にも、その大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、前記減算値が 0 を超えることを条件に当該特図遊技の終了後に第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されるが、第 2 時短遊技状態において開始される特図遊技が第 2 特図遊技である場合のみ、当該特図遊技の終了後に第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行され得るようにしてもよい。つまり、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合であっても、その大当たり抽選が第 1 特図遊技に対するものである場合には、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されないようにしてもよい。また、第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合の種別から、時短図柄停止外れを省略してもよく、その場合には、第 2 時短遊技状態において開始される特図遊技が第 1 特図遊技である場合には、当該第 1 特図遊技の終了後に第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることはない。

30

40

【 1 1 5 1 】

第 1 特図遊技における第 1 特別図柄表示部 3 6 2 の第 1 特別図柄、又は第 2 特図遊技における第 2 特別図柄表示部 3 6 3 の第 2 特別図柄の変動表示時間や確定表示時間又は可変入賞口 3 1 6 の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は、前述の第 1 の実施形態で説明したように、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球により取得され、特図保留格納エリア 4 1 2 b に格納される特定値としての大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値や大当たり種別カウンタ C 2 の値や各種時短遊技状態フラグに基づいて設定される。なお、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 の第 1 特別図柄、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 の第 2 特別図柄の変動表示を開始する場合の各特別図柄の変動表示時間は、各特別図柄の変動

50

表示を開始する場合の遊技状態、即ち各種時短遊技状態フラグを参照して決定される。各入賞口314、315への遊技球99の入球時の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）であったとしても、各特別図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が各種時短遊技状態である場合には特別図柄の変動時間や可変入賞口316の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は時短遊技状態の条件で決定される。また、各入賞口314、315への遊技球99の入球時の遊技状態が各種時短遊技状態であったとしても、各特別図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には特別図柄の変動時間や可変入賞口316の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は通常遊技状態の条件で決定される。

【1152】

10

例えば時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の特別図柄の変動中に各入賞口314、315へ遊技球99が入球して対応する保留が1球発生した場合、既に変動中の特別図柄が停止した時の遊技状態が未だ時短遊技状態（高頻度サポートモード）中である場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の特別図柄が停止するまでの間に遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

【1153】

また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の特別図柄の変動中に各入賞口314、315へ遊技球99が入球して保留が1球発生した場合、変動中の特別図柄が停止した時の遊技状態が未だ通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の特別図柄が停止するまでの間に遊技状態が時短遊技状態（高頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には高利益条件の成立状態となり、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は高利益条件の成立状態となって時短遊技状態（高頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

20

【1154】

また、本実施形態では、第2時短遊技状態での大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れであるたびに、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）との関係で前記減算値が演算されるが、当該第2時短遊技状態において当該時短図柄停止外れよりも以前に、その時の前記減算値が0以下となる時短図柄停止外れの大当たり抽選結果が1以上存在する場合、その1以上の時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）を加算した値から、時短回数カウンタの値を減算した値が0を超えるか否かに基づいて第3時短遊技状態に移行するか否かを判断するようにしてもよい。即ち、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）を当該第2時短遊技状態における先の時短図柄停止外れに対して設定された時短遊技回数の上限值（規定回数）に加算した値から、時短回数カウンタの値を減算した値が0を超えるか否かに基づいて第3時短遊技状態に移行するか否かを判断するようにしてもよい。つまり、当該大当たり抽選における時短図柄停止外れ結果のみでなくそれ以前の大当たり抽選の結果を含めて高利益条件の成立状態を判断しても良い。この場合、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなる回数が多いほど前記減算値が0を超えて第3時短遊技状態に移行される可能性が高まるため、第2時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることに対する遊技者の注目をより高めることができ、遊技の興趣がより向上される。

30

40

【1155】

<ステップS3412>

50

前記減算値が0を超える場合（S3411：Yes）、MPU41は、遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行させるための第3時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップS3412）。この第3時短遊技状態移行フラグは、後述の図99の遊技状態移行処理でのステップS3641において、遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行させる否かを判断するために参照される。

【1156】

<ステップS3413>

ステップS3413では、MPU41は、ステップS3402、S3404又はS3405における当否判定の結果に基づいて、当該特図遊技の特図変動パターンに対応するメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、MPU41は、ステップS3402での当否判定の結果が大当たりである場合には第1特図1種大当たり変動テーブル（図86（C）参照）に基づいて、ステップS3402での当否判定の結果が外れである場合には外れ種別に応じた第1特図外れ変動テーブル（図86（E）参照）に基づいて、第1特別図柄表示部362の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。また、MPU41は、ステップS3404又はステップS3405での当否判定の結果が大当たり又は小当たりである場合には当たり種別に応じた第2特図当たり変動テーブル（図87（C）参照）に基づいて、ステップS3404又はステップS3405での当否判定の結果が外れである場合には第2特図外れ変動テーブル（図87（D）参照）に基づいて、第2特別図柄表示部363の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。

10

20

【1157】

<ステップS3414>

ステップS3414では、MPU41は、ステップS3402、S3404又はS3405での当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS3413で設定された特図変動パターン（特図変動表示時間）とを含む特図変動パターンコマンドをRAM412に設定する。これにより、MPU41により実行される次のメイン処理（図88参照）での外部出力処理のステップS1401では、特図変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて特図遊技演出を実行することができる。

30

【1158】

なお、MPU41は、抽選結果が「2R短開放時短大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」又は「06」に2R短開放時短大当たりである旨を示す「A」を付した「A01」～「A03」及び「A06」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「16R短開放時短大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」又は「06」に16R短開放時短大当たりである旨を示す「B」を付した「B01」～「B03」及び「B06」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。さらに、MPU41は、抽選結果が「小当たり」である場合、特図変動パターン「05」に小当たりである旨を示す「C」を付した「C05」を特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「01」～「07」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D07」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ及び時短図柄停止外れのいずれであるかの情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

40

【1159】

<ステップS3415及びS3416>

ステップS3405では、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362での第1特図又は第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示を開始させ、さら

50

に特別図柄（第1特図又は第2特図）が変動表示中（特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS3416）、当該変動開始処理を終了する。

【1160】

なお、特図変動表示中フラグは、前述の第1の実施形態の図26の特図遊技制御処理におけるステップS1902において、メイン表示部36の特別図柄表示部362,363において特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【1161】

[小当たり遊技制御処理]

本実施形態の図88のメイン処理でのステップS1407-1で実行される小当たり遊技制御処理では、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、羽役物装置83の作動を制御する処理が実行される。なお、本実施形態の小当たり遊技は、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での第2特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第1小当たり遊技と、第3時短遊技状態での第2特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第2小当たり遊技と、を含む。ここで、図91は、小当たり遊技の進行の一例を示すタイムチャートである。

【1162】

図91(A)及び図91(B)に示すように、小当たり遊技（第1小当たり遊技又は第2小当たり遊技）は、羽役物装置83の導入口831が閉鎖された状態が維持されるオープニング（第1オープニング又は第2オープニング）、及び羽役物装置83の可動羽部832が作動されることで導入口831が開放される可動羽部作動遊技を含む。そして、第1小当たり遊技の第1オープニングの時間（例えば3秒～10秒）は、第2小当たり遊技の第2オープニングの時間（例えば2秒～9秒）よりも長く設定されている。また、第1小当たり遊技の第1オープニングの時間と、第2小当たり遊技の第2オープニングの時間との差（例えば1秒～3秒）は、後述のV入賞口開閉部835の作動時間（例えば0.1秒～1秒）よりも大きく設定されている。

【1163】

また、図91(C)に示すように、小当たり遊技では、V入賞口開閉部835の作動タイミング及び作動時間（開放時間）が、第2特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、V入賞口開閉部835の作動タイミング及び作動時間（開放時間）のうち的一方又は双方は、第2特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に基づいて設定するようにしてもよく、必ずしも時短遊技状態の種別を問わず同一に設定する必要はない。例えば、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での第2特図大当たり抽選に基づいて実行される第1小当たり遊技でのV入賞口開閉部835の作動タイミング及び作動時間（開放時間）のうち的一方又は双方を、第3時短遊技状態での第2特図大当たり抽選に基づいて実行される第2小当たり遊技とは異なるものとして設定することが考えられる。

【1164】

なお、小当たり遊技では、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部832の作動時間）が、第2特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部832の作動時間）は、第2特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に応じて異なるものとして設定することができる。例えば、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での第2特図大当たり抽選に基づいて実行される第1小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間を、第3時短遊技状態での第2特図大当たり抽選に基づいて実行される第2小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間よりも短く設定することが考えられる。

【1165】

また、本実施形態では、小当たり遊技での可動羽部作動遊技が、V入賞口833に遊技

10

20

30

40

50

球 9 9 が入球したか否かに関係なく固定時間（一定時間）として実行されるが、可動羽部作動遊技は、V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球した場合に前記固定時間が経過する前に終了するようにしてもよい。

【 1 1 6 6 】

また、本実施形態の小当たり遊技では、エンディングが設定されていないが、可動羽部作動遊技の終了後にエンディングが実行されるようにしてもよい。この場合、エンディングにおいて、V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されたか否かを図柄表示部 3 4 1 などにおいて報知することも考えられる。

【 1 1 6 7 】

また、図 9 1 (A) 及び図 9 1 (C) に示すように、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態での第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第 1 小当たり遊技では、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングが第 1 オープニングに設定されている。第 1 オープニングでは、前述のように羽役物装置 8 3 の導入口 8 3 1 が閉鎖された状態が維持されるため、羽役物装置 8 3 の内部に遊技球 9 9 が導入されることはない。そのため、第 1 小当たり遊技では、V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されることはなく、2 種大当たり遊技が発生されることもない。その結果、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態では、大当たり抽選での抽選結果が小当たりとなることで第 1 小当たり遊技が実行される場合であっても、2 種大当たり遊技が実行されることはない。

【 1 1 6 8 】

一方、図 9 1 (B) 及び図 9 1 (C) に示すように、第 3 時短遊技状態での第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第 2 小当たり遊技では、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングが可動羽部作動遊技に設定されている。可動羽部作動遊技は、前述のように可動羽部 8 3 2 が作動されることで導入口 8 3 1 が開放されるため、羽役物装置 8 3 の内部に遊技球 9 9 が導入され得る。そのため、第 2 小当たり遊技では、V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されることで、2 種大当たり遊技が発生され得る。その結果、第 3 時短遊技状態では、大当たり抽選での抽選結果が小当たりとなることで第 2 小当たり遊技が実行されることに基づいて、2 種大当たり遊技が実行され得る。つまり、第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれにおいても大当たり抽選での抽選結果として小当たりが含まれるが、2 種大当たり遊技を発生させることが可能なのは第 3 時短遊技状態のみである。これにより、詳細は後述するが、1 種大当たり遊技の終了後に移行される第 2 時短遊技状態を経由して、2 種大当たり遊技を発生させることが可能な第 3 時短遊技状態に移行されるという新規な遊技性が付与されるため、遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【 1 1 6 9 】

なお、本実施形態の第 1 小当たり遊技では、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングが第 1 オープニングに設定されることによって V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されないようになされていたが、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングの一部又は全部が可動羽部作動遊技に設定されてもよい。具体的には、第 1 小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングを第 1 オープニングから可動羽部作動遊技に跨るように設定することで、V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を不能又は困難としてもよい。また、第 1 小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングの全部を可動羽部作動遊技に設定する共に、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動時間（例えば 0 . 0 2 秒 ~ 0 . 1 秒）を短く設定することで V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を不能又は困難としてもよい。ここで、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を不能とする場合には効果は前述の通りであるが、その一方で、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を不能とする場合には小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味が低下することが懸念される。これに対して、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を困難とする場合には、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 へ遊技球 9 9 が入球する可能性があるため、小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味の低下が抑制される。

【 1 1 7 0 】

次に、本実施形態の小当たり遊技制御処理の具体的な処理手順を説明する。ここで、図 9 2 ~ 図 9 5 は小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 1 7 1 】

< ステップ S 3 5 0 1 >

図 9 2 に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図 2 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 8 において第 1 特図又は第 2 特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

10

【 1 1 7 2 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図 9 3 のステップ S 3 5 1 0 に移行する。

【 1 1 7 3 】

< ステップ S 3 5 0 2 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 2）。大当たり抽選での抽選結果が小当たりであるか否かは、図 9 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 4 0 2、S 3 4 0 4 又は S 3 4 0 5 において当否判定を行った場合に R A M 4 1 3 に記憶される大当たり抽選での抽選結果に基づいて判断される。

20

【 1 1 7 4 】

M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行し、大当たり抽選での抽選結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 1 1 7 5 】

< ステップ S 3 5 0 3 及び S 3 5 0 4 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部作動待機フラグをオンに設定する（ステップ S 3 5 0 3）。V 入賞口開閉部作動待機フラグは、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 が未作動であり、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動の待機中であることを示すフラグである。この V 入賞口開閉部作動待機フラグは、V 入賞口開閉部 8 3 5 が未作動であるか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図 9 3 のステップ S 3 5 1 0 において参照される。そして、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始するまでの残り時間を示す V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタをセットし（ステップ S 3 5 0 4）、処理をステップ S 3 5 0 5 に移行する。

40

【 1 1 7 6 】

なお、V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図 9 3 のステップ S 3 5 1 1 において 1 ずつ減算され、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始するタイミングであるか否かを判断するために当該小当たり遊技制御処理での図 9 3 のステップ S 3 5 1 2 において参照される。

【 1 1 7 7 】

< ステップ S 3 5 0 5 >

ステップ S 3 5 0 5 では、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 5）。こ

50

で、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態では第1小当たり遊技が実行され（図93（A）参照）、第3時短遊技状態では第2小当たり遊技が実行される（図93（B）参照）。即ち、MPU41は、当該小当たりに対して、小当たり遊技が第1小当たり遊技を開始するか、第2小当たり遊技を開始するかを判断する。

【1178】

なお、第3時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第3時短遊技状態に移行される場合に図99のステップS3644、図101のステップS3694、図103のステップS3719又はS3723においてオンに設定される一方、第3時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図100のステップS3657、S3661又はS3668においてオフに設定される。

10

【1179】

MPU41は、第3時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3505：Yes）、即ち第3時短遊技状態であるために第2小当たり遊技を開始する場合、処理をステップS3506に移行する。一方、MPU41は、第3時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3505：No）、即ち第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態であるために第1小当たり遊技を開始する場合、処理をステップS3508に移行する。

【1180】

<ステップS3506及びS3507>

第3時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3505：Yes）、即ち第3時短遊技状態であるために第2小当たり遊技を開始する場合、MPU41は、第2小当たり遊技の第2オープニング（図93（B）参照）が実行されていることを示す第2オープニングフラグをオンに設定すると共に（ステップS3506）、第2オープニング時間の残り時間（第2小当たり遊技の可動羽部作動遊技（図93（B）参照）を開始するまでの時間）を示す第2オープニング時間カウンタをセットし（ステップS3507）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

20

【1181】

なお、第2オープニングフラグは、第2小当たり遊技の第2オープニングが実行されているか否かを判断するために図94のステップS3526において参照される。また、第2オープニング時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図94のステップS3527において1ずつ減算され、第2オープニングを終了（第2小当たり遊技の可動羽部作動遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断するために図94のステップS3528において参照される。

30

【1182】

<ステップS3508及びS3509>

第3時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3505：No）、即ち第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態であるために第1小当たり遊技を開始する場合、MPU41は、第1小当たり遊技の第1オープニング（図93（A）参照）が実行されていることを示す第1オープニングフラグをオンに設定すると共に（ステップS3508）、第1オープニング時間の残り時間（第1小当たり遊技の可動羽部作動遊技（図93（A）参照）を開始するまでの時間）を示す第1オープニング時間カウンタをセットし（ステップS3509）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

40

【1183】

なお、第1オープニングフラグは、第1小当たり遊技の第1オープニングが実行されているか否かを判断するために図94のステップS3522において参照される。また、第1オープニング時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図94のステップS3523において1ずつ減算され、第1オープニングを終了（第1小当たり遊技の可動羽部作動遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断するために図94のステップS3524において参照される。

50

【 1 1 8 4 】

<ステップ S 3 5 1 0 >

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、図 9 3 に示すように、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 が未作動であり、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動の待機中であることを示す V 入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 0 ）。M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行し、V 入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 0 : N o ）、処理をステップ S 3 5 1 7 に移行する。

10

【 1 1 8 5 】

<ステップ S 3 5 1 1 及び S 3 5 1 2 >

V 入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 0 : Y e s ）、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始するまでの残り時間を示す V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタから 1 減算し（ステップ S 3 5 1 1 ）、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 2 ）。即ち、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 1 8 6 】

M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s ）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 1 2 : N o ）、即ち V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始（V 入賞口 8 3 3 を開放）するタイミングでない場合、図 9 4 のステップ S 3 5 2 2 に移行する。

20

【 1 1 8 7 】

<ステップ S 3 5 1 3 ~ S 3 5 1 6 >

減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s ）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するタイミングである場合、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 を作動し（ステップ S 3 5 1 3 ）、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動されていることを示す V 入賞口開閉部作動フラグをオンに設定する（ステップ S 3 5 1 4 ）。

30

【 1 1 8 8 】

なお、V 入賞口開閉部作動フラグは、当該小当たり遊技制御処理の後述のステップ S 3 5 1 7 において、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動しているか否かを判断するために参照される。

【 1 1 8 9 】

そして、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の残りの作動時間を示す V 入賞口開閉部作動時間カウンタを設定すると共に（ステップ S 3 5 1 5 ）、V 入賞口開閉部作動待機フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 1 6 ）、処理を図 9 4 のステップ S 3 5 2 2 に移行する。

40

【 1 1 9 0 】

なお、V 入賞口開閉部作動時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理が実行されるごとに当該小当たり遊技制御処理での後述のステップ S 3 5 1 8 において 1 ずつ減算され、V 入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V 入賞口 8 3 3 を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断するために当該小当たり遊技制御処理での後述のステップ S 3 5 1 9 において参照される。

【 1 1 9 1 】

<ステップ S 3 5 1 7 >

50

V入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップS3510：No）、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口開閉部835が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3517）。MPU41は、V入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS3517：Yes）、処理をステップS2018に移行し、V入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS3517：No）、処理を図94のステップS3522に移行する。

【1192】

<ステップS3518及びS3519>

V入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS3517：Yes）10、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口開閉部835の残りの作動時間を示すV入賞口開閉部作動時間カウンタから1減算し（ステップS3518）、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3519）。即ち、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

【1193】

MPU41は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0である場合（ステップS3519：Yes）、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップS3520に移行する。一方、MPU41は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3519：No）20、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理を図94のステップS3522に移行する。

【1194】

<ステップS3520及びS3521>

減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0である場合（ステップS3519：Yes）、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングである場合、MPU41は、V入賞口開閉部835を復帰させると共に（ステップS3520）、V入賞口開閉部835が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップS3521）、処理を図94のステップS3522に移行する。30

【1195】

<ステップS3522>

図94に示すように、ステップS3522では、MPU41は、第1小当たり遊技の第1オープニング（図91（A）参照）が実行されていることを示す第1オープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。なお、第1オープニングフラグは、第1小当たり遊技の第1オープニングが開始される場合に、当該小当たり遊技制御処理での図92のステップS3509においてオンに設定される。

【1196】

MPU41は、第1オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップS3522：Yes）40、即ち第1小当たり遊技の第1オープニングが実行されている場合、処理をステップS3523に移行する。一方、MPU41は、第1オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップS3522：No）、即ち第1小当たり遊技の第1オープニングが実行されていない場合、処理をステップS3526に移行する。

【1197】

<ステップS3523～S3525>

第1オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップS3522：Yes）、即ち第1小当たり遊技の第1オープニングが実行されている場合、MPU41は、第1オープニング時間の残り時間（第1小当たり遊技の可動羽部作動遊技（図91（A）参照）を開始するまでの時間）を示す第1オープニング時間カウンタの値から1減算し（ステ50

ップ S 3 5 2 3)、減算後の第 1 オープニング時間カウンタが 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 5 2 4)。即ち、M P U 4 1 は、第 1 小当たり遊技において、第 1 オープニングを終了して可動羽部作動遊技 (図 9 1 (A) 参照) を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 1 9 8 】

M P U 4 1 は、減算後の第 1 オープニング時間カウンタが 0 である場合 (ステップ S 3 5 2 5 : Y e s)、即ち第 1 小当たり遊技において、第 1 オープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、第 1 オープニングが実行されていることを示す第 1 オープニングフラグをオフに設定し (ステップ S 3 5 2 5)、処理をステップ S 3 5 3 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の第 1 オープニング時間カウンタが 0 でない場合 (ステップ S 3 5 2 4 : N o)、即ち第 1 小当たり遊技において、第 1 オープニングを終了するタイミングでも可動羽部作動遊技を開始するタイミングでもない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 1 1 9 9 】

< ステップ S 3 5 2 6 >

第 1 小当たり遊技の第 1 オープニングフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 2 2 : N o)、M P U 4 1 は、第 2 小当たり遊技の第 2 オープニング (図 9 1 (B) 参照) が実行されていることを示す第 2 オープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。なお、第 2 オープニングフラグは、第 2 小当たり遊技の第 2 オープニング (図 9 1 (B) 参照) が開始される場合に、当該小当たり遊技制御処理での図 9 2 のステップ S 3 5 0 7 においてオンに設定される。

20

【 1 2 0 0 】

M P U 4 1 は、第 2 オープニングフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 5 2 6 : Y e s)、即ち第 2 小当たり遊技の第 2 オープニングが実行されている場合、処理をステップ S 3 5 2 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 オープニングフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 2 6 : N o)、即ち第 2 小当たり遊技の第 2 オープニングが実行されていない場合、処理を図 9 5 のステップ S 3 5 3 3 に移行する。

【 1 2 0 1 】

< ステップ S 3 5 2 7 ~ S 3 5 2 9 >

第 2 オープニングフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 5 2 6 : Y e s)、即ち第 2 小当たり遊技の第 2 オープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、第 2 オープニング時間の残り時間 (第 2 小当たり遊技の可動羽部作動遊技 (図 9 1 (B) 参照) を開始するまでの時間) を示す第 2 オープニング時間カウンタの値から 1 減算し (ステップ S 3 5 2 7)、減算後の第 2 オープニング時間カウンタが 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 5 2 8)。即ち、M P U 4 1 は、第 2 小当たり遊技において、第 2 オープニングを終了して可動羽部作動遊技 (図 9 1 (B) 参照) を開始するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 1 2 0 2 】

M P U 4 1 は、減算後の第 2 オープニング時間カウンタが 0 である場合 (ステップ S 3 5 2 8 : Y e s)、即ち第 2 小当たり遊技において、第 2 オープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、第 2 オープニングが実行されていることを示す第 2 オープニングフラグをオフに設定し (ステップ S 3 5 2 9)、処理をステップ S 3 5 3 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の第 2 オープニング時間カウンタが 0 でない場合 (ステップ S 3 5 2 9 : N o)、即ち第 2 小当たり遊技において、第 2 オープニングを終了するタイミングでも可動羽部作動遊技を開始するタイミングでもない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 1 2 0 3 】

< ステップ S 3 5 3 0 >

第 1 小当たり遊技の第 1 オープニングフラグ又は第 2 小当たり遊技の第 2 オープニングフラグをオフにした場合 (ステップ S 3 5 2 5 又は S 3 5 2 9)、即ち第 1 小当たり遊技

50

又は第 2 小当たり遊技においてオープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を作動させることで可動羽部作動遊技を開始させ（ステップ S 3 5 3 0）、処理をステップ S 3 5 3 1 に移行する。

【 1 2 0 4 】

なお、可動羽部作動遊技では、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を作動させることで、羽役物装置 8 3 の導入口 8 3 1 が開放され、羽役物装置 8 3 の内部への遊技球 9 9 の入球が可能となる。

【 1 2 0 5 】

< ステップ S 3 5 3 1 及び S 3 5 3 2 >

ステップ S 3 5 3 1 では、MPU 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていること（可動羽部作動遊技が実行されていること）を示す可動羽部作動フラグをオンに設定する（ステップ S 3 5 3 1）。そして、MPU 4 1 は、可動羽部 8 3 2 の残りの作動時間（可動羽部作動遊技の残り時間）を示す可動羽部作動時間カウンタをセットし（ステップ S 3 5 3 2）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 2 0 6 】

なお、可動羽部作動フラグは、可動羽部 8 3 2 が作動（可動羽部作動遊技が実行）されているか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図 9 5 のステップ S 3 5 3 3 において参照される。また、可動羽部作動時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理が実行されるたびに当該小当たり遊技制御処理での図 9 5 のステップ S 3 5 3 4 において 1 ずつ減算され、可動羽部 8 3 2 を復帰（可動羽部作動遊技を終了）するタイミングであるか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図 9 5 のステップ S 3 5 3 5 において参照される。

【 1 2 0 7 】

< ステップ S 3 5 3 3 >

第 2 オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 2 2 : No）、即ち第 1 オープニングも第 2 オープニングが実行されていない場合、図 9 5 に示すように、MPU 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動（可動羽部作動遊技が実行）されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 3 3）。MPU 4 1 は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 3 3 : Yes）、即ち可動羽部作動遊技が実行されている場合、処理をステップ S 3 5 3 4 に移行する。一方、MPU 4 1 は、可動羽部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 3 3 : No）、即ち可動羽部作動遊技が実行されていない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 2 0 8 】

< ステップ S 3 5 3 4 及び S 3 5 3 5 >

可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 3 3 : Yes）、即ち可動羽部作動遊技が実行されている場合、MPU 4 1 は、可動羽部 8 3 2 の残りの作動時間（可動羽部作動遊技の残り時間）を示す可動羽部作動時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 5 3 4）。そして、MPU 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 3 5）。即ち、MPU 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで可動羽部作動遊技（小当たり遊技）を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【 1 2 0 9 】

MPU 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 3 3 : Yes）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当たり遊技））を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 3 6 に移行する。一方、MPU 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 3 3 : No）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当たり遊技））を終了させるタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を

10

20

30

40

50

終了する。

【 1 2 1 0 】

< ステップ S 3 5 3 6 及び S 3 5 3 7 >

減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 3 3 : Y e s）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当たり遊技））を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させることで可動羽部作動遊技（小当たり遊技）を終了する（ステップ S 3 5 3 6）。そして、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていること（可動羽部作動遊技が実行されていること）を示す可動羽部作動フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 3 6）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 1 2 1 1 】

[遊技状態移行処理]

本実施形態の図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理では、各種遊技状態を移行させる処理が実行される。ここで、図 9 6 は、本実施形態での遊技状態の移行例（ゲームフロー）を示す図である。

【 1 2 1 2 】

図 9 6 に示すように、本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態、1 種大当たり遊技状態、2 種大当たり遊技状態、及び小当たり遊技状態を含む。

【 1 2 1 3 】

通常遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の短時間作動が低頻度で実行され（図 8 5（A）及び図 8 5（C）参照）、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選が第 1 特図大当たり当否テーブル（図 8 6（A）参照）に基づいて実行され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選が短開放第 2 特図大当たり当否テーブル（図 8 7（A）参照）に基づいて実行される遊技状態である。

20

【 1 2 1 4 】

通常遊技状態へは、第 1 ~ 第 3 時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行することなく、規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合には移行する。また、通常遊技状態へは、当該通常遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されなかった場合（V 非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

30

【 1 2 1 5 】

一方、通常遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に 1 種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知した場合（時短図柄停止）に第 1 時短遊技状態に移行する。なお、通常遊技状態からは、第 2 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態、及び 2 種大当たり遊技状態には移行しない。

【 1 2 1 6 】

第 1 時短遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の短時間作動が高頻度で実行されることで第 2 入賞口 3 1 5 が高頻度で開放され（図 8 5（B）及び図 8 5（C）参照）、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選が第 1 特図大当たり当否テーブル（図 8 6（A）参照）に基づいて実行され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選が短開放第 2 特図大当たり当否テーブル（図 8 7（A）参照）に基づいて実行される遊技状態である。

40

【 1 2 1 7 】

第 1 時短遊技状態へは、通常遊技状態において、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知した場合（時短図柄停止）に移行する。また、第 1 時短遊技状態へは、当該第 1 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8

50

3 3 に遊技球 9 9 が入球されなかった場合（V 非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

【 1 2 1 8 】

一方、第 1 時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に 1 種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行し、大当たり遊技状態に移行することなく規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合に通常遊技状態に移行する。なお、第 1 時短遊技状態からは、第 2 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態、及び 2 種大当たり遊技状態には移行しない。

【 1 2 1 9 】

なお、第 1 時短遊技状態は、省略してもよく、時短遊技状態としては、第 2 時短遊技状態と第 3 時短遊技状態の少なくとも 2 種類を設定すればよい。なお、第 1 時短遊技状態を省略する場合、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする大当たり抽選に用いられる第 1 特図外れ振分テーブル（図 8 6（D）参照）における外れ種別から時短図柄停止外れが省略される。

【 1 2 2 0 】

第 2 時短遊技状態は、第 2 時短遊技状態と同様に、電動役物 3 1 5 b の短時間作動が高頻度で実行されることで第 2 入賞口 3 1 5 が高頻度で開放され（図 8 5（B）及び図 8 5（C）参照）、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選が第 1 特図大当たり当否テーブル（図 8 6（A）参照）に基づいて実行され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選が短開放第 2 特図大当たり当否テーブル（図 8 7（A）参照）に基づいて実行される遊技状態である。

【 1 2 2 1 】

利益状態である第 2 短遊技状態へは、通常遊技状態又は第 1 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて 1 種大当たり遊技に移行された場合に 1 種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する。また、第 2 短遊技状態へは、当該第 2 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されなかった場合（V 非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

【 1 2 2 2 】

一方、第 2 時短遊技状態からは、詳細は後述するが、大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであること報知した場合に第 3 時短遊技状態に移行する。また、第 2 時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に 1 種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行する。また、第 2 時短遊技状態からは、大当たり遊技状態及び第 3 時短遊技状態のいずれにも移行することなく規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合、通常遊技状態に移行する。なお、第 2 時短遊技状態からは、第 1 時短遊技状態、及び 2 種大当たり遊技状態には移行しない。

【 1 2 2 3 】

第 3 時短遊技状態は、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態とは異なり、電動役物 3 1 5 b の長時間作動が高頻度で実行されることで第 2 入賞口 3 1 5 が高頻度で開放され（図 8 5（B）及び図 8 5（C）参照）、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選が第 1 特図大当たり当否テーブル（図 8 6（A）参照）に基づいて実行され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選が短開放第 2 特図大当たり当否テーブル（図 8 7（B）参照）に基づいて実行される遊技状態である。第 3 時短遊技状態は、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態に比べて電動役物 3 1 5 b が長時間作動されるために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球され易いため、電動役物 3 1 5 b の作動時間が短い第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態よりも遊技者に有利な時短遊技状態である。

10

20

30

40

50

【 1 2 2 4 】

第 3 時短遊技状態へは、第 2 時短遊技状態における第 2 特図大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであることを報知した場合に移行する。また、第 3 時短遊技状態へは、当該第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置 83 の V 入賞口 833 に遊技球 99 が入球されなかった場合（V 非入賞）に当該小当たり遊技状態から復帰する。ここで、所定の条件は、第 2 時短遊技状態における第 2 特図大当たり抽選の結果である時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図 87（E）参照）が、第 2 時短遊技状態における残りの時短遊技回数を超えることである（図 90 の特図変動開始処理でのステップ S 3 4 0 9 ~ S 3 4 1 2 参照）。

10

【 1 2 2 5 】

一方、第 3 時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に 1 種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行する。また、第 3 時短遊技状態からは、1 種大当たり遊技状態、及び小当たり遊技状態を経由しての 2 種大当たり遊技状態のいずれにも移行することなく規定回数的大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合、通常遊技状態に移行する。なお、第 3 時短遊技状態からは、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態、及び 2 種大当たり遊技状態には移行しない。

【 1 2 2 6 】

次に、本実施形態の遊技状態移行処理の具体的な処理手順を説明する。ここで、図 97 ~ 図 103 は遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

20

【 1 2 2 7 】

<ステップ S 3 6 0 1 >

図 97 に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、MPU 41 は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 1）。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に図 98 のステップ S 3 6 2 9、図 99 のステップ S 3 6 5 0、図 100 のステップ S 3 6 6 7 又は図 102 のステップ S 3 7 0 1 においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図 97 のステップ S 3 6 0 8、S 3 6 1 2 又は S 3 6 1 6 においてオフに設定される。

30

【 1 2 2 8 】

MPU 41 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1 : Yes）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行する。一方、MPU 41 は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1 : No）、即ち通常遊技状態以外の遊技状態である場合、処理を図 98 のステップ S 3 6 1 7 に移行する。

【 1 2 2 9 】

<ステップ S 3 6 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1 : Yes）、即ち通常遊技状態である場合、MPU 41 は、変動表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU 41 は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって通常遊技状態から他の遊技状態（1 種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は第 1 時短遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

40

【 1 2 3 0 】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）が停止表示される場合に、図 26 の前述の第 1 の実施形態の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 8 においてオンに設定される。

【 1 2 3 1 】

50

M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 2 3 2 】

< ステップ S 3 6 0 3 >

特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3 ）。

10

【 1 2 3 3 】

M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 9 に移行する。

【 1 2 3 4 】

< ステップ S 3 6 0 4 ~ S 3 6 0 8 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から第 1 時短遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 0 4 ）。そして、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）（図 8 6（E）参照）を時短回数カウンタにセットし（ステップ S 3 6 0 5 ）、第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 0 6 ）。さらに、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態移行コマンドを設定すると共に（ステップ S 3 6 0 7 ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 8 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【 1 2 3 5 】

第 1 時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が通常遊技状態から第 1 時短遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、図 8 8 のメイン処理の外部出力処理でのステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 1 時短遊技状態移行コマンドに基づいて、特図遊技において第 1 時短遊技状態に対応する演出を実行することができる。

30

【 1 2 3 6 】

< ステップ S 3 6 0 9 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o ）、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が 1 種大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 9 ）。M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりである場合（ステップ S 3 6 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 1 0 に移行し、当該大当たり抽選の結果が 1 種大当たりでない場合（ステップ S 3 6 0 9 : N o ）、処理をステップ S 3 6 1 3 に移行する。

40

【 1 2 3 7 】

< ステップ S 3 6 1 0 ~ S 3 6 1 2 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりである場合（ステップ S 3 6 0 9 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から 1 種大当たり遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 1 0 ）。そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示す通常 1 種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 1 1 ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 2 ）、当該遊技状態移行処

50

理を終了する。

【1238】

<ステップS3613>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合(ステップS3609:No)、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する(ステップS3613)。MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合(ステップS3613:Yes)、処理をステップS3614に移行する。一方、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS3613:No)、即ち当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ(リーチ外れ又は完全外れ)である場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【1239】

<ステップS3614~S3616>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合(ステップS3613:Yes)、MPU41は、遊技状態を通常遊技状態から小当たり遊技状態に移行する(ステップS3614)。そして、MPU41は、通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す通常小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS3615)、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3616)、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【1240】

<ステップS3617>

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3601:No)、即ち通常遊技状態以外の遊技状態である場合、図98に示すように、MPU41は、第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否か、即ち第1時短遊技状態であるか否かを判断する(ステップS3617)。

【1241】

なお、第1時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、遊技状態が通常遊技状態から第1時短遊技状態に移行される場合に図97のステップS3606においてオンに設定される。

【1242】

MPU41は、第1時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3617:Yes)、即ち第1時短遊技状態である場合、処理をステップS3618に移行する。一方、MPU41は、第1時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3617:No)、即ち第1時短遊技状態でない場合、処理を図99のステップS3631に移行する。

30

【1243】

<ステップS3618>

第1時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3617:Yes)、即ち第1時短遊技状態である場合、MPU41は、変動表示された特別図柄(第1特図又は第2特図)が停止された(特図遊技が終了した)ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、特別図柄が停止表示された(特図遊技が終了した)ことによって第1時短遊技状態から他の遊技状態(1種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は通常遊技状態)に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

40

【1244】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄(第1特図又は第2特図)が停止表示される場合に、図26の前述の第1の実施形態の特図遊技制御処理でのステップS1908においてオンに設定される。

【1245】

MPU41は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合(ステップS36

50

18 : Yes)、第1時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップS3619に移行する。一方、MPU41は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合、即ち第1時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1246】

<ステップS3619>

特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合(ステップS3618: Yes)、第1時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりであるか否かを判断する(ステップS3619)。

10

【1247】

MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりである場合(ステップS3619: Yes)、処理をステップS3620に移行し、当該大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合(ステップS3619: No)、処理をステップS3623に移行する。

【1248】

<ステップS3620~S3622>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりである場合(ステップS3619: Yes)、MPU41は、遊技状態を第1時短遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行する(ステップS3620)。そして、MPU41は、第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す第1時短1種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS3621)、第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3622)、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【1249】

<ステップS3623>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合(ステップS3619: No)、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する(ステップS3623)。MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合(ステップS3623: Yes)、処理をステップS3624に移行し、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS3623: No)、処理をステップS3627に移行する。

30

【1250】

<ステップS3624~S3626>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合(ステップS3623: Yes)、MPU41は、遊技状態を第1時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する(ステップS3624)。そして、MPU41は、第1時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第1時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS3625)、第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3616)、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【1251】

<ステップS3627>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS3623: No)、MPU41は、第1時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3627)。即ち、MPU41は、第1時短遊技状態に対する時短回数カウンタに基づいて第1時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。

【1252】

50

なお、第1時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、通常遊技状態から第1時短遊技状態に移行された場合に図97のステップS3605においてセットされ、図90の特図変動開始処理でのステップS3407において特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）が開始される毎に減算される。

【1253】

M P U 4 1 は、第1時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS3627：Y e s）、即ち第1時短遊技状態において時短遊技回数の上限值（規定回数）の特図遊技を実行した場合、処理をステップS3628に移行する。一方、M P U 4 1 は、当該時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3627：N o）、即ち第1時短遊技状態において時短遊技回数の上限值（規定回数）の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【1254】

<ステップS3628～S3630>

第1時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS3627：Y e s）、即ち第1時短遊技状態において時短遊技回数の上限值（規定回数）の特図遊技を実行した場合、M P U 4 1 は、遊技状態を第1時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップS3628）。そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3629）、第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3630）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【1255】

<ステップS3631>

第1時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3617：N o）、即ち第1時短遊技状態でない場合、図99に示すように、M P U 4 1 は、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3631）。

【1256】

なお、第2時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、遊技状態が1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行される場合に、後述の図101のステップS3673においてオンに設定される。

30

【1257】

M P U 4 1 は、第2時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3631：Y e s）、即ち第2時短遊技状態である場合、処理をステップS3632に移行する。一方、M P U 4 1 は、第2時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3631：N o）、即ち第2時短遊技状態でない場合、処理を図100のステップS3652に移行する。

【1258】

<ステップS3632>

第2時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3631：Y e s）、即ち第2時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、変動表示された特別図柄（第1特図又は第2特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって第2時短遊技状態から他の遊技状態（1種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、第3時短遊技状態又は通常遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

40

【1259】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第1特図又は第2特図）が停止表示される場合に、図26の前述の第1の実施形態の特図遊技制御処理でのステップS1908においてオンに設定される。

【1260】

50

M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）、即ち第 2 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 3 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o ）、即ち第 2 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 2 6 1 】

< ステップ S 3 6 3 3 >

特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）、即ち第 2 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 3 ）。

10

【 1 2 6 2 】

M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりである場合（ステップ S 3 6 3 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 3 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が 1 種大当たりでない場合（ステップ S 3 6 3 3 : N o ）、処理をステップ S 3 6 3 7 に移行する。

【 1 2 6 3 】

< ステップ S 3 6 3 4 ~ S 3 6 3 6 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりである場合（ステップ S 3 6 3 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から 1 種大当たり遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 3 4 ）。そして、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示す第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 3 5 ）、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 6 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【 1 2 6 4 】

< ステップ S 3 6 3 7 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりでない場合（ステップ S 3 6 3 3 : N o ）、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 7 ）。

30

【 1 2 6 5 】

M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 6 3 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 3 8 に移行し、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 6 3 7 : N o ）、処理をステップ S 3 6 4 1 に移行する。

【 1 2 6 6 】

< ステップ S 3 6 3 8 ~ S 3 6 4 0 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 6 3 7 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 3 8 ）。そして、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第 2 時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 3 9 ）、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 4 0 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【 1 2 6 7 】

< ステップ S 3 6 4 1 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 6 3 7 : N o ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させる第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 4 1 ）。即ち、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技

50

状態から第3時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【1268】

第3時短遊技状態移行フラグは、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図87（E）参照）から、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値を減算した減算値が0よりも大きい場合（当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い場合）、図90の変動開始処理でのステップS3412においてオンに設定される。

【1269】

MPU41は、第3時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3641：Yes）、即ち遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行させる場合、処理をステップS3642に移行する。一方、MPU41は、第3時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3641：No）、即ち遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行させない場合、処理をステップS3648に移行する。

【1270】

<ステップS3642及びS3643>

第3時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3641：Yes）、MPU41は、遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行すると共に（ステップS3642）、第3時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップS3643）、処理をステップS3644に移行する。

【1271】

ここで、時短回数カウンタの値は、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、図87（E）に示すように、MPU41は、時短回数カウンタの値は、時短遊技回数として10回が選択される場合には「10」にセットされ、時短遊技回数として30回が選択される場合には「30」にセットされ、時短遊技回数として50回が選択される場合には「50」にセットされ、時短遊技回数として100回が選択される場合には「100」にセットされる。つまり、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行される場合の時短遊技回数は、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に更新される。

【1272】

ここで、第3時短遊技状態は、前述のように、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態に比べて電動役物315bが長時間作動されるために第2入賞口315に遊技球99が入球され易いため、電動役物315bの作動時間が短い第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な時短遊技状態である。また、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技では、羽役物装置83のV入賞口833への遊技球99の入球が不能であるのに対して、第3時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において、羽役物装置83のV入賞口833への遊技球99の入球が可能である。そのため、第3時短遊技状態は、第1時短遊技状態及び第2時短遊技とは異なり、小当たり遊技における羽役物装置83のV入賞口833への遊技球99の入球に基づく2種大当たり遊技が実行され得る点で、第1時短遊技状態及び第2時短遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である。

【1273】

このように、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行される場合の時短遊技回数は、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に更新されることで、当該時短図柄停止外れのために決定された時短遊

10

20

30

40

50

技回数に対する価値を有効に活用することができる。

【 1 2 7 4 】

また、本実施形態では、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い場合に第 3 時短遊技状態に移行されることで、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が少なくなるほど第 3 時短遊技状態に移行され易い遊技性が付与される。これにより、遊技に対する注目や興味を向上させることができるため、遊技の興味が向上される。

【 1 2 7 5 】

なお、本実施形態では、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数以下である場合には、当該第 2 時短遊技状態での時短遊技回数に変更されないが、例えば当該第 2 時短遊技状態の時短遊技回数として、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数に対して当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算してもよい。これにより、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するための大当たり抽選回数が多くなるため、遊技者に有利な第 3 時短遊技状態に移行される可能性をより長く維持されるため、遊技に対する注目や興味を向上させることができ、遊技の興味が向上される。

【 1 2 7 6 】

< ステップ S 3 6 4 4 及び S 3 6 4 5 >

ステップ S 3 6 4 4 では、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、第 2 時短遊技から第 3 時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドを設定し（ステップ S 3 6 4 5）、処理をステップ S 3 6 4 6 に移行する。

【 1 2 7 7 】

なお、第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドは、図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 3 時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【 1 2 7 8 】

< ステップ S 3 6 4 6 及び S 3 6 4 7 >

ステップ S 3 6 4 6 では、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態に移行させる第 3 時短遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 4 7）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 2 7 9 】

< ステップ S 3 6 4 8 >

第 3 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : N o）、即ち遊技状態を第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させない場合、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 7）。

【 1 2 8 0 】

なお、第 2 時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、1 種大当たり遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行された場合に図 1 0 1 のステップ S 3 6 7 2、S 3 6 7 9 又は S 3 6 8 6 においてセットされ、図 9 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 4 0 7 において特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が開始される毎に減算される。

【 1 2 8 1 】

M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 4 8 : Y e s）、即ち第 2 時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、処理をステップ S 3 6 4 9 に移行する。一方、M P U

10

20

30

40

50

4 1 は、当該時短回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 4 9 : N o ）、即ち第 2 時短遊技状態において時短遊技回数の上限值（規定回数）の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 2 8 2 】

< ステップ S 3 6 4 9 ~ S 3 6 5 1 >

第 2 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 4 8 : Y e s ）、即ち第 2 時短遊技状態において時短遊技回数の上限值（規定回数）の特図遊技を実行した場合、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 4 8 ）。そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 5 0 ）、第 2 時短遊技状態である

10

【 1 2 8 3 】

< ステップ S 3 6 5 2 >

第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 1 : N o ）、即ち第 2 時短遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、図 1 0 0 に示すように、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 5 2 ）。

【 1 2 8 4 】

なお、第 3 時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合に図 9 9 のステップ S 3 6 4 4 、図 1 0 1 のステップ S 3 6 9 4 、図 1 0 3 のステップ S 3 7 1 9 又は S 3 7 2 3 においてオンに設定される。

20

【 1 2 8 5 】

M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 2 : Y e s ）、即ち第 3 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 6 5 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 2 : N o ）、即ち第 3 時短遊技状態でない場合、処理を図 8 9 のステップ S 3 6 6 9 に移行する。

【 1 2 8 6 】

< ステップ S 3 6 5 3 >

第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 2 : Y e s ）、即ち第 3 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、変動表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって第 3 時短遊技状態から他の遊技状態（1 種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、通常遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

30

【 1 2 8 7 】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）が停止表示される場合に、図 2 6 の前述の第 1 の実施形態の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 8 においてオンに設定される。

40

【 1 2 8 8 】

M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : Y e s ）、即ち第 3 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 5 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : N o ）、即ち第 3 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 2 8 9 】

< ステップ S 3 6 5 4 >

特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : Y e s ）、

50

、即ち第3遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりであるか否かを判断する(ステップS3654)。

【1290】

MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりである場合(ステップS3654:Yes)、処理をステップS3655に移行する。一方、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合(ステップS3654:No)、処理をステップS3658に移行する。

【1291】

<ステップS3655~S3657>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりである場合(ステップS3655:Yes)、MPU41は、遊技状態を第3時短遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行する(ステップS3655)。そして、MPU41は、第3時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す第3時短1種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS3656)、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3657)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1292】

<ステップS3658>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合(ステップS3654:No)、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する(ステップS3658)。MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合(ステップS3658:Yes)、処理をステップS3659に移行する。一方、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS3658:No)、処理をステップS3662に移行する。

【1293】

<ステップS3659~S3661>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合(ステップS3658:Yes)、MPU41は、遊技状態を第3時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する(ステップS3659)。そして、MPU41は、第3時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第3時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS3660)、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3661)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1294】

<ステップS3662>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS3658:No)、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する(ステップS3662)。

【1295】

MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合(ステップS3662:Yes)、処理をステップS3663に移行する。一方、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合(ステップS3662:No)、処理をステップS3665に移行する。

【1296】

<ステップS3663>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合(ステップS3662:Yes)、MPU41は、第3時短遊技状態に対する時短回数カウンタの再設定処理を実行し(ステップS3663)、処理をステップ

10

20

30

40

50

S 3 6 6 4 に移行する。この再設定処理では、M P U 4 1 は、例えば第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図 8 7（E）参照）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に第 3 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値を再設定する。

【 1 2 9 7 】

このように、第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図 8 7（E）参照）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に時短回数カウンタの値を再設定することで、第 3 時短遊技状態において実行される大当たり抽選回数（特図遊技の回数）が多くなるため、第 3 時短遊技状態の利益、即ち小当たり遊技における羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球に基づく 2 種大当たり遊技が実行され得る利益をより大きく享受することが可能になる。

10

【 1 2 9 8 】

なお、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の時短回数カウンタに対する処理は、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数と無関係に再設定してもよい。例えば、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図 8 7（E）参照）が当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）に変更してもよい。もちろん、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図 8 7（E）参照）が当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数の再設定を行うことなく維持してもよい。

20

【 1 2 9 9 】

< ステップ S 3 6 6 4 >

ステップ S 3 6 6 4 では、M P U 4 1 は、時短回数カウンタの再設定処理が実行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する時短回数カウンタ再設定コマンドを設定し（ステップ S 3 6 6 4）、当該遊技状態移行処理を終了する。なお、時短回数カウンタ再設定コマンドには、時短回数カウンタの再設定処理が実行されたことその他、時短回数カウンタの値に変更があった場合に、変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれる。そして、時短回数カウンタ再設定コマンドは、図 7 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信され、音声ランプ制御装置 5 では、時短回数カウンタ再設定コマンドを受信した場合に、時短回数カウンタの値を再設定する。

30

【 1 3 0 0 】

< ステップ S 3 6 6 5 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3 6 6 2 : N o）、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタが 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 6 5）。

40

【 1 3 0 1 】

第 3 時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、第 2 時短遊技状態、1 種大当たり遊技状態又は 2 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行された場合に、図 9 9 のステップ S 3 6 4 3、図 1 0 1 のステップ S 3 6 9 3、又は図 1 0 3 のステップ S 3 7 2 4 においてセットされ、図 9 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 4 0 7 において特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が開始される毎に減算される。

【 1 3 0 2 】

M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステ

50

ップ S 3 6 6 5 : Y e s)、即ち第 3 時短遊技状態において時短遊技回数の上限值(規定回数)の特図遊技を実行した場合、処理をステップ S 3 6 6 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当該時短回数カウンタの値が 0 でない場合(ステップ S 3 6 4 9 : N o)、即ち第 3 時短遊技状態において時短遊技回数の上限值(規定回数)の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 0 3 】

<ステップ S 3 6 6 6 ~ S 3 6 6 8 >

第 3 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が 0 である場合(ステップ S 3 6 6 5 : Y e s)、即ち第 3 時短遊技状態において時短遊技回数の上限值(規定回数)の特図遊技を実行した場合、M P U 4 1 は、遊技状態を第 3 時短遊技状態から通常遊技状態に移行する(ステップ S 3 6 6 6)。そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップ S 3 6 6 7)、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップ S 3 6 6 8)、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 1 3 0 4 】

<ステップ S 3 6 6 9 >

第 3 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップ S 3 6 5 2 : N o)、即ち第 3 時短遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、図 1 0 1 に示すように、通常 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップ S 3 6 6 9)。

【 1 3 0 5 】

なお、通常 1 種大当たり遊技状態フラグは、通常遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が通常遊技状態から 1 種大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図 9 7 のステップ S 3 6 1 1 においてオンに設定される。

20

【 1 3 0 6 】

M P U 4 1 は、通常 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップ S 3 6 6 9 : Y e s)、即ち通常遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 3 6 7 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常 1 種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップ S 3 6 6 9 : N o)、即ち通常遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 6 7 6 に移行する。

30

【 1 3 0 7 】

<ステップ S 3 6 7 0 >

通常 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップ S 3 6 6 9 : Y e s)、即ち通常遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、1 種大当たり遊技が終了したか否かを判断する(ステップ S 3 6 7 0)。1 種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 の大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了させる場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される(前述の第 1 の実施形態の図 2 9 の大当たり制御処理のステップ S 2 2 5 1 参照)。

40

【 1 3 0 8 】

M P U 4 1 は、1 種大当たり遊技が終了した場合(ステップ S 3 6 7 0 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 7 1 に移行し、1 種大当たり遊技が終了していない場合(ステップ S 3 6 7 0 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 0 9 】

<ステップ S 3 6 7 1 及び S 3 6 7 2 >

1 種大当たり遊技が終了した場合(ステップ S 3 6 7 0 : Y e s)、M P U 4 1 は、遊技状態を 1 種大当たり遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行すると共に(ステップ S 3 6 7 1)、第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技の上限值(規定回数)を時短回数カウンタにセットし(ステップ S 3 6 7 2)、処理をステップ S 3 6 7 3 に移行する。

50

【 1 3 1 0 】

ここで、時短回数カウンタの値は、通常遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、MPU41は、通常遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「100」をセットする(図86(B)及び図87(G)参照)。

【 1 3 1 1 】

<ステップS3673~S3675>

ステップS3673では、MPU41は、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置5に通知する第2時短遊技状態移行コマンドをセットする(ステップS3674)。この第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第2時短遊技状態での時短遊技回数(規定回数)に関する情報を含み、図88のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第2時短遊技状態移行コマンドに基づいて、時短遊技回数(規定回数)を把握できると共に、第2時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

10

【 1 3 1 2 】

そして、MPU41は、通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す通常1種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3675)、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【 1 3 1 3 】

<ステップS3676>

通常1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3669:No)、即ち通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、MPU41は、第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3676)。

【 1 3 1 4 】

なお、第1時短1種大当たり遊技状態フラグは、第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第1時短遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図98のステップS3621においてオンに設定される。

30

【 1 3 1 5 】

MPU41は、第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3676:Yes)、即ち遊技状態が第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態である場合、処理をステップS3677に移行する。一方、MPU41は、第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3676:No)、即ち第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップS3683に移行する。

【 1 3 1 6 】

<ステップS3677>

第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3676:Yes)、即ち遊技状態が第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態である場合、MPU41は、1種大当たり遊技が終了したか否かを判断する(ステップS3677)。1種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図88のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される(前述の第1の実施形態の図29の大当たり制御処理のステップS2251参照)。

40

【 1 3 1 7 】

MPU41は、1種大当たり遊技が終了した場合(ステップS3677:Yes)、処

50

理をステップ S 3 6 7 8 に移行し、1 種大当たり遊技が終了していない場合（ステップ S 3 6 7 7 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 1 8 】

< ステップ S 3 6 7 8 及び S 3 6 7 9 >

1 種大当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 6 7 7 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を 1 種大当たり遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行すると共に（ステップ S 3 6 7 8 ）、第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップ S 3 6 7 9 ）、処理をステップ S 3 6 8 0 に移行する。

【 1 3 1 9 】

ここで、時短回数カウンタの値は、第 1 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される 1 種大当たり遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「1 0 0」をセットする（図 8 6（B）及び図 8 7（G）参照）。

10

【 1 3 2 0 】

< ステップ S 3 6 8 0 ~ S 3 6 8 2 >

ステップ S 3 6 8 0 では、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第 2 時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する第 2 時短遊技状態移行コマンドをセットする（ステップ S 3 6 8 1）。この第 2 時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第 2 時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第 2 時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 2 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第 2 時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

20

【 1 3 2 1 】

そして、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示す第 1 時短 1 種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 8 2）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 2 2 】

< ステップ S 3 6 8 3 >

第 1 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 7 6 : N o ）、即ち第 1 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 8 3）。

30

【 1 3 2 3 】

なお、第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグは、第 2 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第 2 時短遊技状態から 1 種大当たり遊技状態に移行される場合に、図 9 9 のステップ S 3 6 3 6 においてオンに設定される。

40

【 1 3 2 4 】

M P U 4 1 は、第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 8 3 : Y e s ）、即ち第 2 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 3 6 8 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 8 3 : N o ）、即ち第 2 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 6 9 0 に移行する。

【 1 3 2 5 】

< ステップ S 3 6 8 4 >

第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 8

50

4 : Yes)、MPU41は、1種大当たり遊技が終了したか否かを判断する(ステップS3684)。1種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図88のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される(前述の第1の実施形態の図29の大当たり制御処理のステップS2251参照)。

【1326】

MPU41は、1種大当たり遊技が終了した場合(ステップS3684:Yes)、処理をステップS3685に移行し、1種大当たり遊技が終了していない場合(ステップS3684:No)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1327】

<ステップS3685及びS3686>

1種大当たり遊技が終了した場合(ステップS3684:Yes)、MPU41は、遊技状態を1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行すると共に(ステップS3685)、第2時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値(規定回数)を時短回数カウンタにセットし(ステップS3686)、処理をステップS3687に移行する。

【1328】

ここで、時短回数カウンタの値は、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、MPU41は、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「100」をセットする(図86(B)及び図87(G)参照)。

【1329】

<ステップS3687~S3689>

ステップS3687では、MPU41は、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置5に通知する第2時短遊技状態移行コマンドをセットする(ステップS3688)。この第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第2時短遊技状態での時短遊技回数(規定回数)に関する情報を含み、図88のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第2時短遊技状態移行コマンドに基づいて、時短遊技回数(規定回数)を把握できると共に、第2時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【1330】

そして、MPU41は、第2時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す第2時短1種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3689)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1331】

<ステップS3690>

第2時短1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3683:No)、即ち第2時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、MPU41は、第3時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3690)。

【1332】

なお、第3時短1種大当たり遊技状態フラグは、第3時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第3時短遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行される場合に、図88のステップS3656においてオンに設定される。

【1333】

MPU41は、第3時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3690:Yes)、即ち第3時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状

10

20

30

40

50

態である場合、処理をステップ S 3 6 9 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 9 0 : N o ）、第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、処理を図 1 0 2 のステップ S 3 6 9 7 に移行する。

【 1 3 3 4 】

< ステップ S 3 6 9 1 >

第 3 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 9 1 : Y e s ）、即ち第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、1 種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップ S 3 6 9 1 ）。1 種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 8 8 のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第 1 の実施形態の図 2 9 の大当たり制御処理のステップ S 2 2 5 1 参照）。

10

【 1 3 3 5 】

M P U 4 1 は、1 種大当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 6 9 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 9 2 に移行し、1 種大当たり遊技が終了していない場合（ステップ S 3 6 9 1 : N o ）、即ち第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 3 6 】

< ステップ S 3 6 9 2 及び S 3 6 9 3 >

1 種大当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 6 9 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を 1 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行すると共に（ステップ S 3 6 9 2 ）、第 3 時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップ S 3 6 9 3 ）、処理をステップ S 3 6 9 4 に移行する。

20

【 1 3 3 7 】

ここで、時短回数カウンタの値は、第 3 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される 1 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「50」をセットする（図 8 7 (F) 参照）。

30

【 1 3 3 8 】

< ステップ S 3 6 9 4 ~ S 3 6 9 6 >

ステップ S 3 6 9 4 では、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドをセットする（ステップ S 3 6 9 5 ）。この第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第 3 時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第 3 時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

40

【 1 3 3 9 】

そして、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示す第 3 時短 1 種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 9 6 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 4 0 】

< ステップ S 3 6 9 7 >

第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 9 0 : N o ）、第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、図 1 0

50

2に示すように、MPU41は、通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3697）。

【1341】

なお、通常小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が通常遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図97のステップS3615においてオンに設定される。

【1342】

MPU41は、通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3697：Yes）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップS3698に移行する。一方、MPU41は、通常小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3697：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステップS3702に移行する。

10

【1343】

<ステップS3698>

通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3697：Yes）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、MPU41は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップS3698）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図95の小当たり遊技制御処理でのステップS3536において羽役物装置83の可動羽部832を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

20

【1344】

MPU41は、小当たり遊技が終了した場合（ステップS3698：Yes）、処理をステップS3699に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップS3698：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1345】

<ステップS3699～S3701>

小当たり遊技が終了した場合（ステップS3698：Yes）、MPU41は、通常小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップS3699）、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップS3700）。そして、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3701）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【1346】

<ステップS3702>

通常小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3697：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、MPU41は、第1時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3702）。

【1347】

なお、第1時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第1時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第1時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図98のステップS3625においてオンに設定される。

40

【1348】

MPU41は、第1時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3702：Yes）、即ち遊技状態が第1時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップS3703に移行する。一方、MPU41は、第1時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3702：No）、即ち遊技状態が第1時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステ

50

ップ S 3 7 0 7 に移行する。

【 1 3 4 9 】

< ステップ S 3 7 0 3 >

第 1 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2 : No）、MPU 4 1 は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 3）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 9 5 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 0 3 6 において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

【 1 3 5 0 】

MPU 4 1 は、小当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 0 3 : Yes）、処理をステップ S 3 7 0 4 に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップ S 3 7 0 3 : No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 5 1 】

< ステップ S 3 7 0 4 ~ S 3 7 0 6 >

小当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 0 3 : Yes）、MPU 4 1 は、第 1 時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 7 0 4）、遊技状態を小当たり遊技状態から第 1 時短遊技状態に移行する（ステップ S 3 7 0 5）。そして、MPU 4 1 は、第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 0 6）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 5 2 】

< ステップ S 3 7 0 7 >

第 1 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2 : No）、即ち遊技状態が第 1 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、MPU 4 1 は、第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 7）。

【 1 3 5 3 】

なお、第 2 時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第 2 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図 9 9 のステップ S 3 6 3 9 においてオンに設定される。

【 1 3 5 4 】

MPU 4 1 は、第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 7 : Yes）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行する。一方、MPU 4 1 は、第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 7 : No）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理を図 1 0 3 のステップ S 3 7 1 2 に移行する。

【 1 3 5 5 】

< ステップ S 3 7 0 8 >

第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 7 : Yes）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、MPU 4 1 は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 8）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 9 5 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 0 3 6 において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

【 1 3 5 6 】

MPU 4 1 は、小当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 0 8 : Yes）、処理をステップ S 3 7 0 9 に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップ S 3 7 0 8 : No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 5 7 】

10

20

30

40

50

<ステップS 3 7 0 9 ~ S 3 7 1 1 >

小当たり遊技が終了した場合（ステップS 3 7 0 8 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 2 時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップS 3 7 0 9 ）、遊技状態を小当たり遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する（ステップS 3 7 1 0 ）。そして、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS 3 7 1 1 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 5 8 】

<ステップS 3 7 1 2 >

第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 7 0 7 : N o ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、
 図 1 0 3 に示すように、M P U 4 1 は、第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 7 1 2 ）。 10

【 1 3 5 9 】

なお、第 3 時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第 3 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図 1 0 0 のステップS 3 6 6 0 においてオンに設定される。

【 1 3 6 0 】

M P U 4 1 は、第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 7 1 2 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップS 3 7 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 7 1 2 : N o ）、即ち遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステップS 3 7 2 0 に移行する。 20

【 1 3 6 1 】

<ステップS 3 7 1 3 >

第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 7 1 2 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップS 3 7 1 3 ）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 9 5 の小当たり遊技制御処理でのステップS 3 0 3 6 において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。 30

【 1 3 6 2 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了した場合（ステップS 3 7 1 3 : Y e s ）、処理をステップS 3 7 1 4 に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップS 3 7 1 3 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 6 3 】

<ステップS 3 7 1 4 及びS 3 7 1 5 >

小当たり遊技が終了した場合（ステップS 3 7 1 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 3 時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定する（ステップS 3 7 1 4 ）。そして、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 のV入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されたか否かを判断する（ステップS 3 7 1 5 ）。羽役物装置 8 3 のV入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されたか否かは、例えば図 8 8 のメイン処理でのステップS 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において、V入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知された場合にオンに設定されるV入賞フラグに基づいて判断される。 40

【 1 3 6 4 】

M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 のV入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球された場合（ステップS 3 7 1 5 : Y e s ）、処理をステップS 3 7 1 6 に移行し、羽役物装置 8 3 のV入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されない場合（ステップS 3 7 1 5 : N o ）、処理をステップS 3 7 1 8 に移行する。 50

【 1 3 6 5 】

<ステップ S 3 7 1 6 及び S 3 7 1 7 >

羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球された場合（ステップ S 3 7 1 5 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、遊技状態を小当たり遊技状態から 2 種大当たり遊技状態に移行すると共に（ステップ S 3 7 1 6 ）、 2 種大当たり遊技状態であることを示す 2 種大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 1 7 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 6 6 】

<ステップ S 3 7 1 8 及び S 3 7 1 9 >

羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されない場合（ステップ S 3 7 1 5 : N o ）、 M P U 4 1 は、遊技状態を小当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行すると共に（ステップ S 3 7 1 8 ）、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 1 9 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 6 7 】

<ステップ S 3 7 2 0 >

第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 1 2 : N o ）、即ち遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、 M P U 4 1 は、 2 種大当たり遊技状態であることを示す 2 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 0 ）。 2 種大当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第 3 時短遊技状態から 2 種大当たり遊技状態に移行される場合にステップ S 3 7 1 7 においてオンに設定される。

【 1 3 6 8 】

M P U 4 1 は、 2 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 0 : Y e s ）、即ち 2 種大当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 3 7 2 1 に移行する。一方、 M P U 4 1 は、 2 種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 0 : N o ）、即ち 2 種大当たり遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 6 9 】

<ステップ S 3 7 2 1 >

2 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 0 : Y e s ）、即ち 2 種大当たり遊技状態である場合、 M P U 4 1 は、 2 種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 1 ）。 2 種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 8 8 のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第 1 の実施形態の図 2 9 の大当たり制御処理のステップ S 2 2 5 1 参照）。

【 1 3 7 0 】

M P U 4 1 は、 2 種大当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 2 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 2 2 に移行し、 2 種大当たり遊技が終了していない場合、（ステップ S 3 7 2 1 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 7 1 】

<ステップ S 3 7 2 2 ~ S 3 7 2 4 >

2 種大当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 2 1 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、遊技状態を 2 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行すると共に（ステップ S 3 7 2 2 ）、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 7 2 3 ）。そして、 M P U 4 1 は、時短回数カウンタをセットし（ステップ S 3 7 2 4 ）、処理をステップ S 3 7 2 5 に移行する。

【 1 3 7 2 】

ここで、時短回数カウンタの値は、第 3 時短遊技状態における大当たり遊技が実行される場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、 M P U 4 1 は、 2 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタ

10

20

30

40

50

の値として、「50」をセットする（図87（F）参照）。

【1373】

<ステップS3725及びS3726>

ステップS3725では、MPU41は、遊技状態が大当たり遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置5に通知する第3時短遊技状態B移行コマンドをセットし、さらに2種大当たり遊技状態であることを示す2種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3726）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1374】

ここで、第3時短遊技状態B移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第3時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図88のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第3時短遊技状態B移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第3時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

10

【1375】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図104～図113を参照しつつ、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される処理について、第1の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、音声ランプ制御装置5の処理のうち、コマンド判定処理の一部が前述の第1の実施形態とは異なる。

20

【1376】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理では、主制御装置4から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行されるが、各種時短遊技状態での時短遊技回数の設定や管理する処理などが実行される点で、前述の第1の実施形態のコマンド判定処理とは異なる。ここで、図104は、図42に示す前述の第1の実施形態での副タイマ割込処理のステップS2703で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1377】

<ステップS3801>

図104に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU41は、コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3801）。MPU51は、コマンドを受信した場合（ステップS3801：Yes）、処理をステップS3802に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップS3801：No）、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【1378】

<ステップS3802>

コマンドを受信した場合（ステップS3801：Yes）、MPU51は、受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップS3802）。第1時短遊技状態移行コマンドは、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることに基いて、遊技状態が通常遊技状態から第1時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第1時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態移行処理での図97のステップS3607において、遊技状態を通常遊技状態から第1時短遊技状態に移行する場合に設定される。

40

【1379】

MPU51は、受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップS3802：Yes）、処理をステップS3803に移行し、受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップS3802：No）、処理をステップS3805に移行する。

【1380】

50

<ステップS 3 8 0 3 及びS 3 8 0 4 >

受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップS 3 8 0 2 : Yes）、MPU 5 1は、第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS 3 8 0 3）。そして、MPU 5 1は、第1時短遊技状態移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし（ステップS 3 8 0 4）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1 3 8 1】

<ステップS 3 8 0 5 >

受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップS 3 8 0 2 : No）、MPU 5 1は、受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップS 3 8 0 5）。第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態移行処理での図101のステップS 3 6 7 4、S 3 6 8 1又はS 3 6 8 8において、遊技状態を1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合に設定される。

10

【1 3 8 2】

MPU 5 1は、受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップS 3 8 0 5 : Yes）、処理をステップS 3 8 0 6に移行し、受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップS 3 8 0 5 : No）、処理をステップS 3 8 0 8に移行する。

20

【1 3 8 3】

<ステップS 3 8 0 6 及びS 3 8 0 7 >

受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップS 3 8 0 5 : Yes）、MPU 5 1は、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS 3 8 0 6）。そして、MPU 5 1は、第2時短遊技状態移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし（ステップS 3 8 0 7）、当該コマンド判定処理を終了する。

【1 3 8 4】

<ステップS 3 8 0 8 >

受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップS 3 8 0 5 : No）、MPU 5 1は、受信したコマンドが第3時短遊技状態A移行コマンドであるか否かを判断する（ステップS 3 8 0 8）。第3時短遊技状態A移行コマンドは、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第3時短遊技状態A移行コマンドは、遊技状態移行処理での図99のステップS 3 6 4 5において、遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行する場合に設定される。

30

【1 3 8 5】

MPU 5 1は、受信したコマンドが第3時短遊技状態A移行コマンドである場合（ステップS 3 8 0 8 : Yes）、処理をステップS 3 8 0 9に移行し、受信したコマンドが第3時短遊技状態A移行コマンドでない場合（ステップS 3 8 0 8 : No）、処理をステップS 3 8 1 2に移行する。

40

【1 3 8 6】

<ステップS 3 8 0 9 ~ S 3 8 1 1 >

受信したコマンドが第3時短遊技状態A移行コマンドである場合（ステップS 3 8 0 8 : Yes）、MPU 5 1は、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS 3 8 0 9）。そして、MPU 5 1は、第3時短遊技状態A移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットする（ステップS 3 8 1 0）。

【1 3 8 7】

さらに、MPU 5 1は、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを示す第3時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS 3 8 1 1）、当該

50

コマンド判定処理を終了する。第3時短遊技状態移行フラグは、後述の図105の変動種別（演出パターン）設定処理でのステップS3904において、第3時短遊技状態移行に移行されることを明示する第3時短遊技状態移行演出（図106（B）及び図110（D）参照）を設定するか否かを判断するために参照される。

【1388】

<ステップS3812>

受信したコマンドが第3時短遊技状態A移行コマンドでない場合（ステップS3808：No）、受信したコマンドが第3時短遊技状態B移行コマンドであるか否かを判断する（ステップS3812）。第3時短遊技状態B移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第3時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第3時短遊技状態B移行コマンドは、遊技状態移行処理での図101のステップS3695において、遊技状態を大当たり遊技状態から第3時短遊技状態に移行する場合に設定される。

10

【1389】

MPU51は、受信したコマンドが第3時短遊技状態B移行コマンドである場合（ステップS3812：Yes）、処理をステップS3813に移行し、受信したコマンドが第3時短遊技状態B移行コマンドでない場合（ステップS3812：No）、処理をステップS3815に移行する。

【1390】

<ステップS3813及びS3814>

受信したコマンドが第3時短遊技状態B移行コマンドである場合（ステップS3812：Yes）、MPU51は、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS3813）。そして、MPU51は、第3時短遊技状態B移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし（ステップS3814）、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【1391】

<ステップS3815>

受信したコマンドが第3時短遊技状態B移行コマンドでない場合（ステップS3812：No）、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドであるか否かを判断する（ステップS3815）。時短回数カウンタ再設定コマンドは、第3時短遊技状態での時短遊技回数を再設定するか否かの判定が行われたことを通知するコマンドであり、第3時短遊技状態での時短遊技回数を再設定する場合には、変更後の時短遊技回数に関する情報を含む。この時短回数カウンタ再設定コマンドは、遊技状態移行処理での図100のステップS3664において、第3時短遊技状態での時短遊技回数を再設定する場合に設定される。

30

【1392】

MPU51は、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドである場合（ステップS3815：Yes）、処理をステップS3816に移行し、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドでない場合（ステップS3815：No）、処理をステップS3817に移行する。

【1393】

<ステップS3816>

受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドである場合（ステップS3815：Yes）、MPU51は、時短回数カウンタの再設定処理を実行する（ステップS3816）。この時短回数カウンタの再設定処理では、当該時短回数カウンタ再設定コマンドに変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれる場合には、時短遊技回数カウンタの値を変更し、当該時短回数カウンタ再設定コマンドに変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれない場合には、時短遊技回数カウンタの値の変更を行わない。

40

【1394】

<ステップS3817>

受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドでない場合（ステップS3815

50

: No)、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する(ステップS3817)。特図変動パターンコマンドは、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と特図変動パターン(変動表示時間)とを通知するコマンドである。この特図変動パターンコマンドは、特図変動開始処理での図90のステップS3414において、特別図柄の変動表示時間(特図変動パターン)を設定する場合に設定される。

【1395】

MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合(ステップS3817: Yes)、処理をステップS3818に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS3817: No)、処理をステップS3823

10

【1396】

<ステップS3818~S3820>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合(ステップS3817: Yes)、MPU51は、演出種別設定処理(ステップS3818)、及び停止図柄組み合わせ設定処理(ステップS3819)を実行し、処理をステップS3820に移行する。

【1397】

演出種別設定処理の手順の詳細は、図105~図110を参照して後述するが、この演出種別設定処理では、図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などで実行させる演出が遊技状態などに応じて設定される。また、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の詳細

20

【1398】

<ステップS3820及びS3821>

ステップS3820では、MPU51は、特図変動パターンコマンドに含まれる特図変動パターン(変動表示時間)に基づいて、飾り図柄の変動表示時間を設定する(ステップS3820)。そして、MPU51は、ステップS3818で設定される変動種別(演出パターン)、及びステップS3819で設定される図柄表示部341における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6

30

【1399】

表示変動パターンコマンドは、ステップS3818で設定される変動種別(演出パターン)、及びステップS3819で設定される図柄表示部341における飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像及び飾り図柄の変動画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別(演出パターン)に応じて図柄表示部341における変動表示及び演出表示を実行する。

【1400】

<ステップS3822>

ステップS3822では、MPU51は、時短回数カウンタ処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。時短回数カウンタ処理の手順の詳細は、図113を参照して後述するが、この時短回数カウンタ処理では、時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタが管理される。

40

【1401】

<ステップS3823>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS3817: No)、MPU51は、前述の第1の実施形態での図47及び図48に示すコマンド判定処理でのステップS3107~S3134の処理を含め、その他のコマンドに基づく処理を実

50

行し（ステップ S 3 8 2 3）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 4 0 2 】

[変動種別（演出パターン）設定処理]

図 1 0 4 のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップ S 3 8 1 8 で実行される変動種別（演出パターン）設定処理では、図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7 などで実行させる演出が遊技状態などに応じて設定される。ここで、図 1 0 5 は、変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 0 3 】

< ステップ S 3 9 0 1 及び S 3 9 0 2 >

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、図 1 0 5 に示すように、M P U 5 1 は、まず第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。即ち、M P U 5 1 は、第 1 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第 1 時短遊技状態フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、第 1 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 0 3 においてオンに設定される。

【 1 4 0 4 】

M P U 5 1 は、第 1 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s）、即ち第 1 時短遊技状態である場合、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（変動表示時間、大当たり抽選の結果）に基づいて、第 1 時短遊技状態に対して予め設定されている第 1 時短遊技状態演出を設定し（ステップ S 3 9 0 2）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、第 1 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、即ち第 1 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行する。

【 1 4 0 5 】

< ステップ S 3 9 0 3 >

第 1 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 3）。第 2 時短遊技状態フラグは、即ち、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第 2 時短遊技状態フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、第 2 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 0 6 においてオンに設定される。

【 1 4 0 6 】

M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s）、即ち第 2 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 9 0 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 3 : N o）、即ち第 2 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 9 0 7 に移行する。

【 1 4 0 7 】

< ステップ S 3 9 0 4 >

第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s）、即ち第 2 時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 4）。なお、第 3 時短遊技状態移行フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 1 1 においてオンに設定される。

【 1 4 0 8 】

第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 4 : Y e

10

20

30

40

50

s)、即ち遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行される場合、処理をステップS3906に移行する。一方、第3時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS3904:No)、即ち遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されない場合(第2時短遊技状態が継続される場合)、処理をステップS3905に移行する。

【1409】

<ステップS3905及びS3906>

第3時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS3904:No)、即ち遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されない場合(第2時短遊技状態が継続される場合)、MPU51は、第2時短遊技状態演出として、第2時短遊技状態が継続することを明示する第2時短遊技状態継続演出を設定し(ステップS3905)、当該演出種別設定処理を終了する。

10

【1410】

一方、第3時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS3904:Yes)、即ち遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行される場合、MPU51は、第2時短遊技状態演出として、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを明示する第3時短遊技状態移行演出を設定し(ステップS3906)、当該演出種別設定処理を終了する。

【1411】

ここで、図106(A)は第2時短遊技状態演出である第2時短遊技状態継続演出パターンの一例を示す図であり、図106(B)は第2時短遊技状態演出である第3時短遊技状態移行演出パターンの一例を示す図である。

20

【1412】

図106(A)及び図106(B)に示すように、第2時短遊技状態演出(第2時短遊技状態継続演出及び第3時短遊技状態移行演出)は、主人公キャラクタと敵キャラクタのバトル演出として実行される。もちろん、第2時短遊技状態演出(第2時短遊技状態継続演出及び第3時短遊技状態移行演出)は、バトル演出である必要はなく、例えばミッション演出(例えばキャラクタに与えられるミッションの成否によって大当たり抽選の結果を明示又は示唆する演出)などであってもよい。

【1413】

また、図107は、第2時短遊技状態演出を説明するための図柄表示部341の画面例を示す図である。具体的には、図107(A)はバトル開始時の画面例を示す図であり、図107(B)はバトル開始時の画面におけるHP表示部75の拡大図であり、図107(C)~図107(E)はゲージ表示部75の画像例を示す図である。

30

【1414】

図107(A)に示すように、バトル開始時の図柄表示部341の画面は、バトルが開始されることを示す「バトル開始」の文字画像、敵キャラクタの耐えることができるダメージを表すヒットポイント(HP)を示すHP画像を含む。敵キャラクタのHPは、0~100の範囲であり、敵キャラクタのHPの0は、敵キャラクタが倒れること、即ち味方キャラクタの勝利することを意味する。また、バトル開始時の図柄表示部341の画面は、敵キャラクタのHPが0になった場合に小当たり遊技を経由して2種大当たり遊技状態に移行可能な第3時短遊技状態(RUSH)に突入することを示す「敵HPが0になったらRUSH突入」の文字画像を含む。

40

【1415】

そして、HP画像は、図柄表示部341の右上方に設定されるHP表示部75に表示される。HP表示部75には、敵キャラクタのHPを示すHPゲージ76及びHPカウンタ77が表示される。

【1416】

図107(B)に示すように、HPゲージ76は、敵キャラクタのHPをゲージとして示すものであり、大ゲージ761及び小ゲージ762を含む。大ゲージ761は、1ゲージ

50

ジ当たり 10 HP である。小ゲージ 762 は、1ゲージ当たり 1 HP である。図 107 (B) に示す例では、大ゲージ 761 が 9ゲージであり、小ゲージ 762 が 9ゲージであることから、敵キャラクタの HP が 99 であることを意味している。また、図 107 (C) に示す例では、大ゲージ 761 が 3ゲージで小ゲージ 762 が 1ゲージであることから敵キャラクタの HP が 31 であり、図 107 (D) に示す例では、大ゲージ 761 が 1ゲージで小ゲージ 762 が 0ゲージであることから敵キャラクタの HP が 1 である。さらに、図 107 (E) に示す例では、大ゲージ 761 が及び小ゲージ 762 とともに 0ゲージであることから敵キャラクタの HP が 0 であり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したこと、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す。

【1417】

一方、HP カウンタ 77 は、敵キャラクタの HP を数値で示すものである。図 107 (B) に示す例では、HP カウンタ 77 に数字の「99」が示されており、敵キャラクタの HP が 99 であることを意味している。また、図 107 (C) に示す例では、HP カウンタ 77 に数字の「31」が示されており、敵キャラクタの HP が 31 であり、図 107 (D) に示す例では、HP カウンタ 77 に数字の「1」が示されており、敵キャラクタの HP が 1 である。さらに、図 107 (E) に示す例では、HP カウンタ 77 に数字の「0」が示されており、敵キャラクタの HP が 0 であり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したこと、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す。

【1418】

そして、本実施形態では、敵キャラクタの HP は、バトル開始時に表示される値が、第 2 時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値に対応している。例えば、図 107 (A) に示す例では、第 2 時短遊技状態での当該特図遊技を含む残りの時短遊技回数の最大値が 99 であることを意味している。このように、バトル開始時に表示される敵キャラクタの HP の値が、第 2 時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値に対応していること、遊技者は、バトル開始時に表示される敵キャラクタの HP から、第 2 時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値を把握することができる。

【1419】

図 106 (A) に説明に戻り、第 2 時短遊技状態継続演出は、第 2 時短遊技状態が継続することを示す演出である。図 106 (A) に示す例では、第 2 時短遊技状態継続演出パターンとしてパターン A1 ~ A8 の 8 つの演出パターンが設定されている。各パターン A1 ~ A8 は、第 2 時短遊技状態継続演出が第 2 時短遊技状態の継続を示す演出であることから、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利となることはなくドロウ（引き分け）となる。そして、バトル終了後の敵キャラクタの HP は、0 となることはなく、最終的にバトル開始時の値が維持される。

【1420】

また、パターン A1 ~ A4 では、バトルにおいて味方キャラクタが先制攻撃をする（図 96 (A) 参照）。そして、パターン A1 及び A2 では、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが防御する（図 108 (A) 参照）。このとき、敵キャラクタの HP は変化しない。一方、パターン A3 及び A4 では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする（図 108 (C) 参照）。このとき、敵キャラクタの HP は、半減するか（パターン A3）、残り 1（パターン A4）となる。

【1421】

また、パターン A5 ~ A8 では、バトルにおいて敵キャラクタが先制攻撃をする（図 109 (A) 参照）。そして、パターン A5 及び A6 では、敵キャラクタの攻撃を味方キャラクタが防御する（図 109 (B) 参照）。一方、パターン A7 及び A9 では、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットする（図 109 (C) 参照）。そして、パターン A5 ~ A8 では、敵キャラクタの先制攻撃であるため、敵キャラクタの HP は変化しない。

【1422】

10

20

30

40

50

そして、パターン A 1 を除くパターン A 2 ~ A 8 では、ボタン演出が実行される。このボタン演出としては、例えば遊技者に操作ボタン 20 に対する長押し操作を促すと共に遊技者の操作ボタン 20 に対する長押し操作に基づいて敵キャラクタの HP を減ずる長押し演出（図 110（A）参照）、遊技者に操作ボタン 20 に対する連続押し操作を促すと共に遊技者の操作ボタン 20 に対する連続押し操作に基づいて敵キャラクタの HP を減ずる連打演出（図 110（B）参照）などが実行される。もちろん、ボタン演出は、遊技者に操作ボタン 20 に対する単打押し操作（一撃操作）を促すと共に遊技者の操作ボタン 20 に対する単打押し操作（一撃操作）に基づいて、敵キャラクタとのバトル結果として引き分け（ドロウ）であることを表示する単打押し演出（一撃演出）などであってもよい。

【1423】

10

なお、パターン A 1 では、ボタン演出が実行されることなく、バトルの最終結果が引き分け（ドロウ）であることを示す画像と共に敵キャラクタの HP がバトル開始時のまま表示される（図 110（C）参照）。

【1424】

一方、図 106（B）に示す第 3 時短遊技状態移行演出は、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行することを示す演出である。図 106（B）に示す例では、第 3 時短遊技状態移行演出パターンとしてパターン B 1 ~ B 8 の 8 つの演出パターンが設定されている。各パターン B 1 ~ B 8 は、第 3 時短遊技状態移行演出が、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行され得ることを示す演出であることから、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利となると共に、バトル終了後の敵キャラクタの HP が最終的に 0 となる（図 110（D）参照）。

20

【1425】

また、パターン B 1 ~ B 8 は、パターン A 1 ~ A 8 に対応しているが、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利と共に、バトル終了後の敵キャラクタの HP が最終的に 0 となる点で、パターン A 1 ~ A 8 とは異なる。

【1426】

なお、当該特図遊技が第 2 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合の演出としては、パターン A 1 ~ A 8（又はパターン B 1 ~ B 8）における最終画面として、味方キャラクタが敵キャラクタに倒される画像と共に第 2 時短遊技状態が終了することを示す画像が表示される（図 110（E）参照）。

30

【1427】

<ステップ S 3907>

図 105 の変動種別（演出パターン）設定処理の説明に戻り、第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3903：No）、即ち第 2 時短遊技状態でない場合、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3907）。即ち、MPU 51 は、第 3 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第 3 時短遊技状態フラグは、図 104 のコマンド判定処理において、第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドを受信した場合にステップ S 3809 においてオンに設定される。

【1428】

40

MPU 51 は、第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3907：Yes）、即ち第 3 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3908 に移行する。一方、MPU 51 は、第 3 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3907：No）、即ち第 3 時短遊技状態でなく通常遊技状態である場合、処理をステップ S 3909 に移行する。

【1429】

<ステップ S 3908>

第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3907：Yes）、即ち第 3 時短遊技状態である場合、MPU 51 は、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（特図変動パターン（特図変動表示時間）、大当たり抽選の結果）に基づいて、第

50

3時短遊技状態に対して予め設定されている第3時短遊技状態演出を設定し（ステップS3908）、当該演出種別設定処理を終了する。

【1430】

<ステップS3909>

第3時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3907：No）、即ち第3時短遊技状態でなく通常遊技状態である場合、MPU51は、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（特図変動パターン（特図変動表示時間）、大当たり抽選の結果）に基づいて、通常遊技状態に対して予め設定されている通常遊技状態演出（図50参照）を設定し（ステップS3909）、当該演出種別設定処理を終了する。

【1431】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

図104のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップS3819で実行される停止図柄組み合わせ設定処理では、図柄表示部341で停止表示させる飾り図柄の組み合わせが大当たり抽選の結果などに基づいて設定される。ここで、図111は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1432】

<ステップS4001及びS4002>

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、図111に示すように、MPU51は、まず当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップS4001）。当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れであるか否かは、例えば特図変動パターンコマンドに含まれる当否判定の結果に基づいて判断される。

【1433】

MPU51は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである場合（ステップS4001：Yes）、処理をステップS4003に移行し、時短図柄停止外れに対して設定される時短図柄を停止図柄組み合わせ（図112参照）として設定する。一方、MPU51は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップS4001：No）、特図変動パターン（特図変動表示時間）や大当たり抽選の結果に基づいて、時短図柄以外の停止図柄組み合わせを設定し（ステップS4002）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【1434】

ここで、図112は、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）と、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）との関係を示す図である。図112に示すように、本実施形態では、時短遊技回数の上限值（規定回数）として、5回、10回、20回、30回、50回及び100回が設定されている（図86（E）及び図87（E）参照）。そして、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）として、時短遊技回数の上限值（規定回数）の5回が「443」及び「445」に、10回が「665」及び「667」に、20回が「998」及び「991」に、30回が「554」及び「556」に、50回が「332」及び「334」に、100回が「775」及び「778」に、それぞれ対応している。

【1435】

なお、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）としては、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは前後1つズレの図柄組み合わせとなっており、一定の規則性を有する特徴的な組み合わせとなっている。このように、時短図柄が特徴的な組み合わせであることで、時短図柄が停止表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。また、時短図柄が停止表示される際に、時短図柄が停止表示時に固有の特定の特殊音を出力するようにしてもよい。これによっても、時短図柄が停止表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。

【1436】

もちろん、時短図柄は、図112に例には限定されず、また他の特徴的な組み合わせで

10

20

30

40

50

あってもよいし、必ずしも特徴的な組み合わせである必要もない。また、時短図柄は、1つの時短遊技回数の上限值（規定回数）に2つの組み合わせを対応させる必要はなく、1つでもよいし、3つ以上であってもよく、また全ての時短遊技回数の上限值（規定回数）に対して同一数の時短図柄を対応させる必要もない。

【1437】

<ステップS4003及びS4004>

図111の停止図柄組み合わせ設定処理の説明に戻り、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである場合（ステップS4001：Yes）、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回であるか否かを判断する（ステップS4003）。当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回であるか否かは、例えば特図変動パターンコマンドに含まれる特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に基づいて判断される。

10

【1438】

MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回である場合（ステップS4003：Yes）、時短遊技回数が5回に対応する「443」又は「445」（図112参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップS4004）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回でない場合（ステップS4003：No）、処理をステップS4005に移行する。

20

【1439】

<ステップS4005及びS4006>

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回でない場合（ステップS4003：No）、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が10回であるか否かを判断する（ステップS4005）。

【1440】

MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が10回である場合（ステップS4005：Yes）、時短遊技回数が10回に対応する「665」又は「667」（図112参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップS4006）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が10回でない場合（ステップS4005：No）、処理をステップS4007に移行する。

30

【1441】

<ステップS4007及び3508>

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が10回でない場合（ステップS4005：No）、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が20回であるか否かを判断する（ステップS4007）。

【1442】

MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が20回である場合（ステップS4007：Yes）、時短遊技回数が20回に対応する「998」又は「991」（図112参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップS4008）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が20回でない場合（ステップS4007：No）、処理をステップS4009に移行する。

40

【1443】

<ステップS4009及びS4010>

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が20回でない場合（ステップS4007：No）、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対し

50

て設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が30回であるか否かを判断する（ステップS4009）。

【1444】

M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が30回である場合（ステップS4009：Yes）、時短遊技回数が30回に対応する「554」又は「556」（図112参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップS4010）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が30回でない場合（ステップS4009：No）、処理をステップS4011に移行する。

【1445】

<ステップS4011及びS4012>

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が30回でない場合（ステップS4009：No）、M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が50回であるか否かを判断する（ステップS4011）。

【1446】

M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が50回である場合（ステップS4011：Yes）、時短遊技回数が50回に対応する「332」又は「334」（図112参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップS4012）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が50回でない場合（ステップS4011：No）、処理をステップS4013に移行する。

【1447】

<ステップS4013>

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が50回でない場合（ステップS4011：No）、M P U 5 1 は、時短遊技回数の上限值（規定回数）が100回と判断できるため、時短遊技回数が100回に対応する「775」又は「778」（図112参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップS4013）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【1448】

[時短回数カウンタ処理]

図104のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップS3822で実行される時短回数カウンタ処理では、時短回数カウンタを管理する処理が実行される。ここで、図113は、時短回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1449】

<ステップS4101>

本実施形態の時短回数カウンタ処理では、図113に示すように、M P U 5 1 は、まず第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4101）。第1時短遊技状態フラグは、即ち、M P U 5 1 は、第1時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第1時短遊技状態フラグは、図104のコマンド判定処理において、第1時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップS3803においてオンに設定される。

【1450】

M P U 5 1 は、第1時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4101：Yes）、即ち第1時短遊技状態である場合、処理をステップS4102に移行する。一方、M P U 5 1 は、第1時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4101：No）、即ち第1時短遊技状態でない場合、処理をステップS4105に移行する。

【1451】

10

20

30

40

50

<ステップ S 4 1 0 2 ~ S 4 1 0 4 >

第 1 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 1 0 1 : Y e s)、即ち第 1 時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を 1 減算し (ステップ S 4 1 0 2)、減算後の時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 4 1 0 3)。即ち、M P U 5 1 は、第 1 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【 1 4 5 2 】

M P U 5 1 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 4 1 0 3 : Y e s)、即ち第 1 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第 1 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 4 1 0 4)、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 4 1 0 3 : N o)、即ち第 1 時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

10

【 1 4 5 3 】

<ステップ S 4 1 0 5 >

第 1 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 1 0 1 : N o)、即ち第 1 時短遊技状態でない場合、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 1 0 5)。即ち、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第 2 時短遊技状態フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、第 2 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 0 6 においてオンに設定される。

20

【 1 4 5 4 】

M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 1 0 5 : Y e s)、即ち第 2 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 1 0 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 1 0 5 : N o)、即ち第 2 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 4 1 0 9 に移行する。

【 1 4 5 5 】

<ステップ S 4 1 0 6 ~ S 4 1 0 8 >

第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 1 0 5 : Y e s)、即ち第 2 時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を 1 減算し (ステップ S 4 1 0 6)、減算後の時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 4 1 0 7)。即ち、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

30

【 1 4 5 6 】

M P U 5 1 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 4 1 0 7 : Y e s)、即ち第 2 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第 2 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 4 1 0 8)、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 4 1 0 7 : N o)、即ち第 2 時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

40

【 1 4 5 7 】

<ステップ S 4 1 0 9 >

第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 1 0 5 : N o)、即ち第 2 時短遊技状態でない場合、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 1 0 9)。即ち、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第 3 時短遊技状態移行フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 1 1 においてオンに設定される。

50

【 1 4 5 8 】

M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 9 : Y e s）、即ち第 3 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 1 1 0 に移行する。一方、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 9 : N o）、即ち第 3 時短遊技状態でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

【 1 4 5 9 】

< ステップ S 4 1 1 0 ~ S 4 1 1 2 >

第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 9 : Y e s）、M P U 5 1 は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 4 1 1 0）、減算後の時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 1 1 1）。即ち、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【 1 4 6 0 】

M P U 5 1 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 1 1 1 : Y e s）、即ち第 3 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第 3 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 1 1 2）、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、減算後の時短回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 1 1 1 : N o）、即ち第 3 時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

【 1 4 6 1 】

以上のように、本実施形態では、小当たり遊技を経由した 2 種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である第 3 時短遊技状態に移行するためには、1 種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する低利益状態としての第 2 時短遊技状態への移行が条件となり、さらに、低利益状態としての第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限值（規定回数）として、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなることが高利益条件の成立状態の成立とされる。つまり、本実施形態では、2 種大当たり遊技を実行させることが可能な高利益状態である第 3 時短遊技状態へ移行するために条件が従来の 1 種 2 種混合機よりも厳しくされ、さらに、高利益状態である第 3 開放時短遊技状態への移行条件として、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）を利用した新規な遊技性が付与される。その結果、本実施形態では、1 種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての第 2 時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また時短図柄が停止表示された場合には 2 種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である第 3 時短遊技状態に移行されるか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができる。これにより、遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

【 1 4 6 2 】

また、本実施形態では、低利益状態としての第 2 時短遊技状態（短開放時短遊技状態）から高利益状態である第 3 時短遊技状態（長開放時短遊技状態）に移行される高利益条件が、低利益状態としての第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限值（規定回数）として、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなる状態であることである。このように低利益状態としての第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限值（規定回数）として、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなる場合に、低利益状態としての第 2 時短遊技状態から高利益状態である第 3 時短遊技状態に移行される場合、低利益状態としての第 2 時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるほど（第 2 時短遊技状態での特図遊技の実行回数が多くなるほど）、高利益状態である第 3 時短遊技状態に移行され易いという遊技性が付与される。これにより、低利益状態としての第 2 時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるにつれて（第 2 時短遊技

10

20

30

40

50

での特図遊技の実行回数が多くなるにつれて)、時短図柄が停止表示されることへの期待や高利益状態である第3時短遊技状態に移行されるか否かに注目がより一層高められるため、遊技への注目度や興趣をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

【1463】

また、本実施形態では、第1特図1種大当たりに基づく大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)は、例えば2R短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球(出玉期待値)によって実行可能な回数(遊技者の持ち球が減少しない回数)に設定される。これにより、遊技者は持ち球を大きく減らすことなく第2時短遊技状態での規定回数の時短遊技を実行することが可能になるため、低利益状態としての第2時短遊技状態に大きな不利益を与えることを防止しつつ、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態への移行が可能な高利益状態である第3時短遊技状態に移行するチャンスを与えることが可能になる。

10

【1464】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第3の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【1465】

[第5の実施形態]

前述の第4の実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態に移行可能な点で第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される場合について説明した。

20

【1466】

また、前述の第4の実施形態では、第1入賞口314への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、及び第2～第3時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)として複数種(4種類)設定される場合について説明した。

30

【1467】

さらに、前述の第4の実施形態では、第2時短遊技状態において実行される第2時短遊技状態演出として、第2時短遊技状態が継続することを明示する第2時短遊技状態継続演出、又は遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを明示する第3時短遊技状態移行演出が実行される場合について説明した。

【1468】

これに対して、本実施形態では、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される点で、前述の第4の実施形態と共通する。

40

【1469】

また、本実施形態では、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)がN回の1種類(本実施形態では50回)である点で、前述の第4の実施形態とは異なる。

【1470】

さらに、本実施形態では、第2時短遊技状態演出として、第2時短遊技状態に移行してから所定回数の特図遊技までは第1演出が実行され、第2時短遊技状態に移行してから所

50

定回数を超えた特図遊技からは、第1演出とは異なる第2演出が実行される点で、前述の第4の実施形態とは異なる。

【1471】

ところで、前述のように、第2時短遊技状態へは、通常遊技状態（又は第1時短遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行し（図96参照）、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）は一定数であるM回（本実施形態では100回）に設定される（図86（B）参照）。そのため、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が1種類（N回）である場合、第2時短遊技状態に移行してから「M - N」回の特図遊技が実行されるまでは、第2時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多くなることなく、第3時短遊技状態に移行することもない。一方、第2時短遊技状態に移行してから「M - N」回を超える特図遊技が実行されると、第2時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多くなり得るため、第3時短遊技状態に移行され得る。

10

【1472】

そのため、本実施形態では、時短遊技状態において、第2時短遊技状態に移行してから「M - N」回の特図遊技が実行されるまでに大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かよりも、第2時短遊技状態に移行してから「M - N」回を超える特図遊技が実行されてから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かのほうが重要となるという新規な遊技性が付与されるため、遊技者の第2時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

20

【1473】

また、第2時短遊技状態では、図柄表示部341などで実行される第2時短遊技状態演出においても、第2時短遊技状態に移行してから「M - N」回を超える特図遊技が実行されてからほうが重要である。即ち、第2時短遊技状態に移行してから所定回数（例えば「M - N」回）の特図遊技が実行されるまでと、所定回数を超える特図遊技が実行されてからと異なる演出が実行されることで、第2時短遊技状態における重要でない期間と重要な期間とを遊技者に明示又は示唆することができる。例えば、第2時短遊技状態における重要でない期間の全部又は一部の期間において前記第1演出として第2時短遊技状態が維持されるかのピンチ演出を実行する一方で、第2時短遊技状態における重要な期間の全部又は一部の期間において前記第2演出として第3時短遊技状態に移行されるか否かのチャンス演出を実行することも可能になる。これにより、遊技者の第2時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

30

【1474】

ここで、本実施形態では、第2時短遊技状態演出として前記第1演出と前記第2演出とが切り替えられる第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技の実行回数である「所定回数」は、時短図柄停止外れによって第3時短遊技状態に移行可能となる「M - N」回と一致している。このように、前記「所定回数」と前記「M - N」回とが一致している場合、遊技者は、第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を、第2時短遊技状態演出が前記第1演出から前記第2演出に変更されることに基づいて把握することが可能になる。これにより、第2時短遊技状態演出が前記第1演出から前記第2演出に変更されることに注目しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、前記第2演出に変更された場合には当該第2演出に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

40

【1475】

なお、前記「所定回数」と前記「M - N」回とは、一致していなくてもよいが、前記「所定回数」と前記「M - N」回と差は小さいほうが好ましく、その差の絶対値は、例えば

50

第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）の20%以下に設定され、好ましくは10%以下に設定され、より好ましくは5%以下に設定される。このように、前記「所定回数」と前記「M-N」回とは、一致していない場合、遊技者は、第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を正確に把握することができない。これにより、遊技者は、どの段階で第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技が実行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1476】

もちろん、本実施形態の特徴は、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が複数種である前述の第4の実施形態においても、本実施形態を適用できる。このように、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が複数種設定される場合に本実施形態の特徴を適用することで、第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を正確に把握することができない。そのため、前記「所定回数」と前記「M-N」回とは、一致していない場合と同様に、遊技者は、どの段階で第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技が実行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1477】

また、本実施形態では、第2時短遊技状態へは、通常遊技状態（又は第1時短遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）が一定数であるM回（本実施形態では100回）に設定されるが（図86（B）参照）、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）を複数設定してもよい。このように、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）を複数設定することで、第2時短遊技状態に移行してから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるまでに実行された特図遊技回数だけでなく、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）の大小が重要となる遊技性が付与される。

【1478】

さらに、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）を複数設定する場合に、複数設定される当該上限値（規定回数）Mの全てを、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される1種類の時短遊技回数の上限值（規定回数）Nよりも大きな回数に設定することも考えられる。これにより、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるタイミングが重要な遊技性を損なうことなく、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）の大小が重要となる遊技性が付与される。

【1479】

以下、本実施形態について、図114～図117を参照して前述の第4の実施形態との相違点を中心に説明する。

【1480】

[遊技機10のシステム構成]

本実施形態は、前述のように、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が1種類（本実施形態では50回）である点で、前述の第4の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態は、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場合の第2特図外れ変動テーブルが前述の第4の実施形態とは異なる。ここで、図114は、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場合の第2特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

【1481】

[第 2 特図外れ変動テーブル]

図 1 1 4 に示すように、本実施形態では、第 2 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場合、全て時短図柄停止外れとなる。そして、時短図柄停止外れである場合、時短遊技回数の上限值（規定回数）が 5 0 回に設定される。

【 1 4 8 2 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

本実施形態は、前述のように、第 2 時短遊技状態演出として、第 2 時短遊技状態に移行してから所定回数の特図遊技までは第 1 演出が実行され、第 2 時短遊技状態に移行してから所定回数を越えた特図遊技からは、第 1 演出とは異なる第 2 演出が実行される点で、前述の第 4 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態は、図 1 0 4 のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行されるステップ S 3 3 1 8 の変動種別（演出パターン）設定処理、及びステップ S 3 3 1 9 の停止図柄組み合わせ設定処理が前述の第 4 の実施形態とは異なる。

10

【 1 4 8 3 】

[変動種別（演出パターン）設定処理]

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、第 2 時短遊技状態演出として、未実行の時短遊技回数が 5 0 回以上である場合に第 1 演出が設定され、未実行の時短遊技回数が 5 0 回未満である場合に第 1 演出とは異なる第 2 演出が設定される。ここで、図 1 1 5 は、図 1 0 4 のコマンド判定処理のステップ S 3 3 1 8 で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

20

【 1 4 8 4 】

< ステップ S 4 2 0 1 及び S 4 2 0 2 >

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、図 1 1 5 に示すように、MPU 5 1 は、まず第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 1）。即ち、MPU 5 1 は、第 2 時短遊技状態であるか否かを判断する。

【 1 4 8 5 】

MPU 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : Y e s）、即ち第 2 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 2 0 2 に移行し、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数に基づいて、第 2 時短遊技状態演出として、第 1 演出及び第 2 演出のいずれかを設定する。

30

【 1 4 8 6 】

一方、MPU 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : N o）、即ち第 2 時短遊技状態ではない場合、遊技状態や大当たり抽選結果、特図変動パターン（特図変動表示時間）などに基づいて、第 2 時短遊技状態演出以外のその他の演出を設定し（ステップ S 4 2 0 2）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 1 4 8 7 】

ここで、図 1 1 6 (A) は第 2 時短遊技状態演出としての第 1 演出のパターンの一例を示す図であり、図 1 1 6 (B) は第 2 時短遊技状態演出としての第 2 演出のパターンの一例を示す図である。

40

【 1 4 8 8 】

図 1 1 6 (A) 及び図 1 1 6 (B) に示すように、第 2 時短遊技状態演出（第 1 演出及び第 2 演出）は、主人公キャラクタと敵キャラクタのバトル演出として実行される。第 2 時短遊技状態演出（第 1 演出及び第 2 演出）では、味方キャラクタ及び敵キャラクタの一方のキャラクタが攻撃し、それに対して一方のキャラクタの攻撃を他方のキャラクタが防御するか、一方のキャラクタの攻撃が他方のキャラクタにヒットし、最終的には、バトルの結果が表示される。

【 1 4 8 9 】

図 1 1 6 (A) に示すように、第 2 時短遊技状態演出としての第 1 演出は、後述のよう

50

に当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数が50回以上である場合に実行される演出である。この第1演出では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせが停止表示される場合）であっても、当該特図遊技の終了後に第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行しないことが明示又は示唆される。図116(A)に示す例では、第1演出は、パターンC1～C8の8つの演出パターンを含み、各パターンC1～C8では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、バトルの結果が引き分け（ドロウ）となることで、時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせであっても、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行しないことが明示又は示唆される。また、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合には、バトルの結果が味方キャラクターの勝利となることで、当たりであることが明示又は示唆される。もちろん、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合に、バトルの結果が引き分け（ドロウ）となるようにしてもよい。この場合、バトルの結果ではなく、停止図柄の組み合わせによって大当たり抽選の結果が明示又は示唆される。

10

【1490】

また、パターンC2, C4, C6～C8では、味方キャラクターと敵キャラクターとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出（図110(A)及び図110(B)参照）が実行され、その後にバトルの結果が表示される。

【1491】

また、パターンC7, C8では、敵キャラクターの先制攻撃が味方キャラクターにヒットした後に、味方キャラクターがピンチであることを示す表示がなされる（図116(C)参照）。このピンチ表示は、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数が所定回数である50回以上である場合に実行される第1演出に固有の表示であり、第2演出では表示されない。もちろん、第2演出においてピンチ表示がなされるようにしてもよい。

20

【1492】

なお、第1演出のパターンC1～C8は、例えば大当たり抽選の結果に基づいて設定される。また、ピンチ表示がなされるパターンC7, C8は、例えば大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（大当たり又は小当たりである場合）に設定されやすく、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択され難くすることが考えられる。これにより、遊技者は、ピンチ表示がなされる場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度が低いことを把握できる。

30

【1493】

また、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない当たり（大当たり又は小当たり）である場合、パターンC1～C8以外の演出を実行するようにしてもよい。つまり、パターンC1～C8は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の専用演出として設定してもよい。

【1494】

図116(B)に示すように、第2時短遊技状態演出としての第2演出は、後述のように当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数が50回未満である場合に実行される演出である。この第2演出では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせが停止表示される場合）、当該特図遊技の終了後に第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行することが明示又は示唆される。図116(B)に示す例では、第2演出は、パターンD1～D8の8つの演出パターンを含み、各パターンD1～D8では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、バトルの結果が味方キャラクターの勝利となることで、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行することが明示又は示唆される。また、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合には、バトルの結果が引き分け（ドロウ）となることで、当たりであることが明示又は示唆される。もちろん、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合に、バトルの結果が味方キャラクターの勝利となるようにしてもよい。この場合、バトルの結果ではなく、停止図柄の組み合わせによって大当

40

50

たり抽選の結果が明示又は示唆される。

【 1 4 9 5 】

また、パターン D 2 , D 4 , D 6 ~ D 8 では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出 (図 1 1 0 (A) 及び図 1 1 0 (B) 参照) が実行され、その後にバトルの結果が表示される。

【 1 4 9 6 】

また、パターン D 7 , D 8 では、味方キャラクタの先制攻撃が敵キャラクタにヒットした後に、味方キャラクタがチャンスであることを示す表示がなされる (図 1 1 6 (D) 参照) 。このチャンス表示は、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が所定回数である 5 0 回未満である場合に実行される第 2 演出に固有の表示であり、第 1 演出では表示されない。もちろん、第 1 演出においてチャンス表示がなされるようにしてもよい。

10

【 1 4 9 7 】

なお、第 2 演出のパターン D 1 ~ D 8 は、例えば大当たり抽選の結果に基づいて設定される。また、チャンス表示がなされるパターン D 7 , D 8 は、例えば大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定され易く、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合 (大当たり又は小当たりである場合) に選択され難くすることが考えられる。これにより、遊技者は、チャンス表示がなされる場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度が高いことを把握できる。

【 1 4 9 8 】

また、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない当たり (大当たり又は小当たり) である場合、パターン D 1 ~ D 8 以外の演出を実行するようにしてもよい。つまり、パターン D 1 ~ D 8 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の専用演出として設定してもよい。

20

【 1 4 9 9 】

< ステップ S 4 2 0 3 ~ S 4 2 0 5 >

図 1 1 5 の変動種別 (演出パターン) 設定処理の手順の説明に戻り、第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 2 0 1 : Y e s) 、即ち第 2 時短遊技状態である場合、MPU 5 1 は、時短回数カウンタの値に基づいて、当該第 2 時短遊技状態での当該特図遊技を除く未実行の時短遊技回数を特定し (ステップ S 4 2 0 3) 、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が 5 0 回以上であるか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 4) 。

30

【 1 5 0 0 】

MPU 5 1 は、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が 5 0 回以上である場合 (ステップ S 4 2 0 4 : Y e s) 、大当たり抽選の結果に基づいて、パターン C 1 ~ C 8 から第 1 演出 (図 1 1 6 (A) 参照) を設定し (ステップ S 4 2 0 5) 、当該変動種別 (演出パターン) 設定処理を終了する。

【 1 5 0 1 】

一方、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が 5 0 回以上でない場合 (ステップ S 4 2 0 4 : N o) 、即ち当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が 5 0 回未満である場合、MPU 5 1 は、大当たり抽選の結果に基づいて、パターン D 1 ~ D 8 から第 2 演出 (図 1 1 6 (B) 参照) を設定し (ステップ S 4 2 0 6) 、当該変動種別 (演出パターン) 設定処理を終了する。

40

【 1 5 0 2 】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、停止図柄組み合わせとして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に時短図柄が設定され、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合 (大当たり又は小当たりである場合) 、時短図柄以外が設定される。ここで、図 1 1 7 は、図 1 0 4 のコマンド判定処理のステップ S 3 8 1 9 で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 5 0 3 】

50

<ステップ S 4 3 0 1 >

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、図 1 1 7 に示すように、まず M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 1）。M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o）、即ち大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ、大当たり又は小当たりである場合、処理をステップ S 4 3 0 3 に移行する。

【 1 5 0 4 】

<ステップ S 4 3 0 2 >

大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、停止図柄組み合わせとして時短図柄を設定する。ここで、本実施形態では、第 2 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）は、5 0 回の 1 種類である。そのため、第 2 時短遊技状態において停止表示される時短図柄は、少なくとも 1 種類あればよく、1 種類であっても複数種類であってもよい。

【 1 5 0 5 】

<ステップ S 4 3 0 3 >

大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o）、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ、大当たり又は小当たりである場合、停止図柄組み合わせとして時短図柄以外の図柄組み合わせを大当たり抽選の結果に応じて設定する。例えば、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れである場合には外れ種別に応じた停止図柄組み合わせを設定し、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には停止図柄組み合わせとしてゾロ目を設定し、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には停止図柄組み合わせとして外れ図柄及びゾロ目以外を設定する。

【 1 5 0 6 】

以上のように、本実施形態では、時短遊技状態において、低利益状態である第 2 時短遊技状態に移行してから特定回数（5 0 回）の特図遊技が実行されるまでに大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かよりも、低利益状態である第 2 時短遊技状態に移行してから特定回数（5 0 回）を超える特図遊技が実行されてから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かのほうが重要となるという新規な遊技性が付与されるため、遊技者の第 2 時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【 1 5 0 7 】

また、本実施形態では、低利益状態である第 2 時短遊技状態が、図柄表示部 3 4 1 などで行われる第 2 時短遊技状態演出においても、低利益状態である第 2 時短遊技状態に移行してから特定回数（5 0 回）を超える特図遊技が実行されてからほうが重要である。即ち、低利益状態である第 2 時短遊技状態に移行してから特定回数（5 0 回）の特図遊技が実行されるまでと、特定回数を超える特図遊技が実行されてからとで異なる演出が実行されることで、低利益状態である第 2 時短遊技状態における重要でない期間と重要な期間とを遊技者に明示又は示唆することができる。低利益状態である第 2 時短遊技状態における重要でない期間において第 1 演出として低利益状態である第 2 時短遊技状態が維持されるかのピンチ演出を実行する一方で、低利益状態である第 2 時短遊技状態における重要な期間において第 2 演出として高利益状態である第 3 時短遊技状態に移行されるか否かのチャンス演出を実行することも可能になる。これにより、遊技者の第 2 時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【 1 5 0 8 】

また、本実施形態では、第 2 時短遊技状態演出として前記第 1 演出と前記第 2 演出とが切り替えられる第 2 時短遊技状態に移行してからの特図遊技の実行回数は、時短図柄停止外れによって第 3 時短遊技状態に移行可能となる回数と一致している。このように、第 2

10

20

30

40

50

時短遊技状態演出の切り替えタイミングと、高利益状態である第3時短遊技状態に移行可能となるタイミングが一致することで、第2時短遊技状態演出での第1演出から第2演出への変更に基づいて、高利益状態である第3時短遊技状態に移行可能な状態であることを把握することが可能になる。これにより、第2時短遊技状態演出が第1演出から第2演出に変更されることに注目しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、前記第2演出に変更された場合には当該第2演出に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1509】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第4の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

10

【1510】

[第6の実施形態]

前述の第4の実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合(所定の条件が成立する場合)、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態に移行可能な点で第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される場合について説明した。

【1511】

また、前述の第4の実施形態では、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への移行が、前記所定の条件が特図遊技の終了後に実行される。

20

【1512】

さらに、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)が、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)に設定される場合について説明した。

【1513】

これに対して、本実施形態では、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される点で、前述の第4の実施形態と共通する。

30

【1514】

ここで、図118は、第3時短遊技状態の設定例を示す図である。

【1515】

図118(A)に示すように、本実施形態では、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への移行が、第2時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。また、本実施形態では、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限值K(規定回数K)が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值J(規定回数J)から、当該第2時短遊技状態での残りの時短回数Lを差分した値(J-L)に設定される。例えば、図118(B)に示すように、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限值K(規定回数K)は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值J(規定回数J)が50回であり、当該第2時短遊技状態での残りの時短回数Lが20回である場合、 $K = J - L = 50 - 20 = 30$ であるため、30回に設定される。

40

【1516】

本実施形態では、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への移行が、第2時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。ここで、前述のように、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)は、例えば2R短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球(出玉期待値)によって実行可能な回数(遊技者の持ち球が減少しない回数)に設定される。そのため、第2時短遊技状態から第3

50

時短遊技状態への移行が、第2時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行されることで、第2時短遊技状態に移行されてから、第3時短遊技状態での小当たりに基づいて最初に実行される2種大当たり遊技までの遊技回数を多く確保することができるため、第2時短遊技状態に移行されてからの出球や持ち球の急激な増加を抑制できる。これにより、当該遊技機10での射幸性を抑制することが可能になる。

【1517】

また、本実施形態では、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）から、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定される。そのため、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が多いほど、前記所定の条件が成立する特図遊技の実行時点での残りの時短遊技回数が少ないほど多くなり、第3時短遊技状態での状況が遊技者に有利になる。つまり、本実施形態では、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）と、前記所定の条件が成立するタイミングとが重要となる遊技性が付与され、これにより、遊技への注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【1518】

なお、本実施形態では、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行される場合の第3時短遊技状態での時短遊技回数の初期設定値が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）から、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定されるが、前記初期設定値は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）に設定してもよいし、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数に設定してもよい。

20

【1519】

以下、本実施形態について、図119を参照して前述の第4の実施形態との相違点を中心に説明する。

【1520】

[主制御装置4の処理]

本実施形態は、遊技状態移行処理における第3時短遊技状態に移行させる手順や第3時短遊技状態での時短遊技回数を設定する手順が前述の第4の実施形態とは異なる。ここで、図119は、本実施形態の遊技状態移行処理の一部を手順の一例を示すフローチャートである。

30

【1521】

[遊技状態移行処理]

本実施形態の遊技状態移行処理では、第2時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した場合に第3時短遊技状態に移行し、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限値を、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值から、当該第2時短遊技状態での残りの時短回数Lを差分した値に設定する処理が実行される。

40

【1522】

<ステップS4401>

本実施形態の遊技状態移行処理では、図119に示すように、遊技状態が第2時短遊技状態である場合に、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりでも小当たりでもない場合（ステップS3637：No）、MPU51は、第3時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4401）。第3時短遊技状態移行フラグは、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行する所定の条件が成立したことを示すフラグであり、図90の特図変動開始処理でのステップS3412においてオンに設定される。

【1523】

50

M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 0 2 に移行し、第 3 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 5 2 4 】

< ステップ S 4 4 0 2 及び S 4 4 0 3 >

第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 4 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 4 4 0 2 ）、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 3 ）。

10

【 1 5 2 5 】

M P U 5 1 は、時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 4 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 0 4 に移行し、時短回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 4 0 3 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 5 2 6 】

< ステップ S 4 4 0 4 ~ ステップ S 4 4 0 6 >

時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 4 0 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させる（ステップ S 4 4 0 4 ）。そして、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 4 0 5 ）、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 4 0 6 ）、処理をステップ S 4 4 0 7 に移行する。

20

【 1 5 2 7 】

< ステップ S 4 4 0 7 >

ステップ S 4 4 0 7 では、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）を設定する。具体的には、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）として、第 2 時短遊技状態に移行から第 3 時短遊技状態に移行させる契機となった時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）から、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数（時短回数カウンタの値）を差分した値に設定される。

30

【 1 5 2 8 】

なお、本実施形態では、2 種大当たりの終了後に第 3 時短遊技状態に移行する場合の時短遊技回数の上限值（規定回数）は、前述の第 4 の実施形態と同様に、5 0 回の固定数に設定される（図 8 7（F）参照）。但し、2 種大当たりの終了後に第 3 時短遊技状態に移行する場合の時短遊技回数の上限值（規定回数）は、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合に設定される初期設定値を同じであってもよいし、複数種類設定される時短遊技回数から設定するようにしてもよい。

【 1 5 2 9 】

以上のように、本実施形態では、低利益状態としての第 2 時短遊技状態から高利益状態である第 3 時短遊技状態への移行が、低利益状態としての第 2 時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。ここで、前述のように、低利益状態としての第 2 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）は、例えば 2 R 短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球（出玉期待値）によって実行可能な回数（遊技者の持ち球が減少しない回数）に設定される。そのため、低利益状態としての第 2 時短遊技状態から高利益状態である第 3 時短遊技状態への移行が、低利益状態としての第 2 時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行されることで、低利益状態としての第 2 時短遊技状態に移行されてから、高利益状態である第 3 時短遊技状態での小当たりに基づいて最初に行われる 2 種大当たり遊技までの遊技回数を多く確保することができるため、第 2 時短遊技状態に移行されてからの出球や持ち球の急激な増加を抑制できる。これにより、当該遊技機 1 0 での射幸性を抑制することが可能になる。

40

50

【 1 5 3 0 】

また、本実施形態では、高利益状態である第3時短遊技状態への移行条件が成立する場合、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）が、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）から、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定される。そのため、高利益状態である第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）は、前記移行条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が多いほど、前記移行条件が成立する特図遊技の実行時点での残りの時短遊技回数が少ないほど多くなり、高利益状態である第3時短遊技状態での状況が遊技者に有利になる。つまり、本実施形態では、前記移行条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）と、前記所定の条件が成立するタイミングとが重要となる遊技性が付与され、これにより、遊技への注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 1 5 3 1 】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第5の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 1 5 3 2 】

[第7の実施形態]

前述の第4の実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合（所定の条件が成立する場合）、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態に移行可能な点で第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される場合について説明した。

20

【 1 5 3 3 】

また、前述の第4の実施形態では、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での小当たり確率（約1/1）が外れ確率よりも高く設定されて場合について説明した（図87（A）及び図87（B）参照）。

【 1 5 3 4 】

これに対して、本実施形態では、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される点で、前述の第4の実施形態と共通する。

30

【 1 5 3 5 】

また、本実施形態では、前述の第4の実施形態とは逆に、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態における第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定され、例えば外れ確率が約1/1に設定されている。

【 1 5 3 6 】

本実施形態では、第2時短遊技状態における第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されていることで、前述の第4の実施形態の遊技機10よりも、第3時短遊技状態に移行し易くなっている。その一方で、第3時短遊技状態での第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選における外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されることで、前述の第4の実施形態の遊技機10よりも2種大当たり遊技が実行され難くなっている。そのため、本実施形態では、第3時短遊技状態に移行されてから、如何に大当たり抽選において小当たり当選させるといった遊技性が付与される。これにより、遊技に対する注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【 1 5 3 7 】

以下、本実施形態について、図120～図123を参照して前述の第4の実施形態との

50

相違点を中心に説明する。

【 1 5 3 8 】

[主制御装置 4 の処理]

本実施形態は、第 2 入賞口 3 1 5 へ遊技球 9 9 の入球を契機として実行される大当たり抽選の振分が前述の第 4 の実施形態とは異なる。ここで、図 1 2 0 は、本実施形態の第 2 特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。具体的には、図 1 2 0 (A) は第 3 時短遊技状態以外 (通常遊技状態、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態) での短開放第 2 特図大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図 1 2 0 (B) は長開放第 3 時短遊技状態での第 2 特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【 1 5 3 9 】

図 1 2 0 (A) に示すように、本実施形態の短開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対して共通して設定されている。当該短開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、短開放での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置 8 3 (図 8 2 ~ 図 8 4 参照) が作動される小当たりを含む。具体的には、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 0 5 が大当たりに対応し、2 0 6 ~ 2 0 7 が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応している。即ち、電動役物 3 1 5 b が短開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される大当たり抽選では、大当たり確率が約 1 / 3 1 8 . 1 に設定され、小当たり確率が約 1 / 3 2 7 6 8 に設定され、外れ確率が約 1 / 1 . 0 0 3 に設定されており、大当たり抽選の結果の殆どが外れとなる。

【 1 5 4 0 】

図 1 2 0 (B) に示すように、長開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対して共通して設定されている。長開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、長開放での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置 8 3 (図 8 2 ~ 図 8 4 参照) が作動される小当たりを含む。具体的には、長開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 0 5 が大当たりに対応し、2 0 6 ~ 6 5 5 2 9 が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応している。即ち、電動役物 3 1 5 b が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される第 2 特図大当たり抽選では、大当たり確率が約 1 / 3 1 8 . 1 に設定され、小当たり確率が約 1 / 3 0 に設定され、外れ確率が約 1 / 1 . 0 3 8 に設定されており、大当たり抽選の結果の殆どが外れとなる。

【 1 5 4 1 】

なお、本実施形態では、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルが、6 つの遊技設定値に対して共通した 1 つ設けられていたが、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルのうち的一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルと長開放第 2 特図大当たり当否テーブルとを共通化して 1 つの第 2 特図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。

【 1 5 4 2 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

本実施形態での音声ランプ制御装置 5 の処理は、前述の第 4 の実施形態と同様であるが、第 2 時短遊技状態演出及び第 3 時短遊技状態演出が前述の第 4 の実施形態とは異なる。

10

20

30

40

50

【 1 5 4 3 】

< 第 2 時短遊技状態演出 >

第 2 時短遊技状態演出は、味方キャラクターが必殺技を取得するミッション演出として実行され、味方キャラクターが必殺技を取得することで第 3 時短遊技状態に移行することを明示する。ここで、図 1 2 1 は、第 2 時短遊技状態演出での図柄表示部 3 4 1 における画面例を示す図である。具体的には、図 1 2 1 (A) は必殺技取得ミッションの開始画面例であり、図 1 2 1 (B) はミッションチャレンジ中の画面例であり、図 1 2 1 (C) は必殺技取得成功 (ミッション成功) の画面例であり、図 1 2 1 (D) は必殺技取得失敗 (ミッション失敗) の画面例である。

【 1 5 4 4 】

図 1 2 1 (A) に示すように、必殺技取得ミッションの開始時は、ミッションの内容である「大岩を破壊して必殺技を取得しろ」の文字画像と、ミッション成功時の内容である「必殺技取得で R U S H 突入」の文字画像が表示される。

【 1 5 4 5 】

図 1 2 1 (B) に示すように、ミッションチャレンジ中は、味方キャラクターが大岩にパンチをする画像と、「必殺ぱーんち！」の文字が表示される。

【 1 5 4 6 】

図 1 2 1 (C) に示すように、必殺技取得成功 (ミッション成功) は、必殺技を取得したことを示す「必殺技取得」の文字画像と、R U S H に突入することを示す「R U S H 突入」の文字画像と、必殺技取得によって味方キャラクターが微笑む画像が表示される。

【 1 5 4 7 】

図 1 2 1 (D) に示すように、必殺技取得失敗 (ミッション失敗) は、必殺技取得に失敗したことを示す「失敗」及び「必殺技取得ならず」の文字画像と、必殺技取得の失敗によって味方キャラクターが悲しむ画像が表示される。

【 1 5 4 8 】

< 第 3 時短遊技状態演出 >

第 3 時短遊技状態演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトル演出として実行され、味方キャラクターが敵キャラクターに勝利することで、大当たり抽選の結果が小当たりであることを明示する。さらに、第 3 時短遊技状態演出では、味方キャラクターが必殺技により攻撃した場合に、大当たり抽選の結果が小当たりであることが確定する。

【 1 5 4 9 】

ここで、図 1 2 2 (A) は大当たり抽選の結果が外れである場合の外れ第 3 時短遊技状態演出のパターンの一例を示す図であり、図 1 2 2 (B) は大当たり抽選の結果が当たり (大当たり又は小当たり) である場合の外れ第 3 時短遊技状態演出のパターンの一例を示す図である。

【 1 5 5 0 】

図 1 2 2 (A) 及び図 1 2 2 (B) に示すように、第 3 時短遊技状態演出 (外れ第 3 時短遊技状態演出及び当たり第 3 時短遊技状態演出) は、主人公キャラクターと敵キャラクターのバトル演出として実行される。第 3 時短遊技状態演出 (外れ第 3 時短遊技状態演出及び小当たり第 3 時短遊技状態演出) 味方キャラクター及び敵キャラクターの一方のキャラクターが攻撃し、それに対して一方のキャラクターの攻撃を他方のキャラクターが防御するか、一方のキャラクターの攻撃が他方のキャラクターにヒットし、最終的には、第 3 時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が表示される。

【 1 5 5 1 】

図 1 2 2 (A) に示すように、外れ第 3 時短遊技状態演出は、第 3 時短遊技状態演出での大当たり抽選の結果が外れである場合に実行される演出であり、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行されず、第 3 時短遊技状態が維持されることが明示又は示唆される。ここで、第 3 時短遊技状態では、大当たり抽選の結果の大部分が外れ (1 / 1 . 0 3 8) である (図 1 2 0 (B) 参照)。そのため、第 3 時短遊技状態の大部分で、外れ第 3 時短遊技状態演出が実行される。図 1 2 2 (A) に示す例では、外れ第 3 時短遊技状態演出

10

20

30

40

50

は、パターン E 1 ~ E 8 の 8 つの演出パターンを含み、各パターン E 1 ~ E 8 では、最終的には、第 3 時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が「継続」として表示されることで、小当たり遊技状態に移行されずに第 3 時短遊技状態が維持されることが明示又は示唆される（図 1 2 3 (B) 参照）。

【 1 5 5 2 】

また、パターン E 2 , E 4 , E 6 ~ E 8 では、味方キャラクターと敵キャラクターとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出（図 1 2 3 (A) 参照）が実行され、その後にバトルの結果が「継続」として表示される。

【 1 5 5 3 】

図 1 2 2 (B) に示すように、当たり第 3 時短遊技状態演出は、第 3 時短遊技状態演出での大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合に実行される演出であり、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技又は小当たり遊技が実行されることが明示又は示唆される。図 1 2 2 (B) に示す例では、当たり第 3 時短遊技状態演出は、パターン F 1 ~ F 8 の 8 つの演出パターンを含み、各パターン F 1 ~ F 8 では、最終的には、第 3 時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が「勝利」として表示されることで、大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態に移行されることが明示又は示唆される（図 1 2 3 (C) 参照）。

10

【 1 5 5 4 】

また、パターン F 2 , F 4 , F 6 ~ F 8 では、味方キャラクターと敵キャラクターとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出（図 1 2 3 (A) 参照）が実行され、その後にバトルの結果が「勝利」として表示される。

20

【 1 5 5 5 】

以上のように、本実施形態では、低利益状態としての第 2 時短遊技状態における第 2 入賞口 3 1 5 へ遊技球 9 9 の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されていることで、前述の第 4 の実施形態の遊技機 1 0 よりも、高利益状態である第 3 時短遊技状態に移行し易くなっている。その一方で、高利益状態である第 3 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 へ遊技球 9 9 の入球を契機として実行される大当たり抽選における外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されることで、前述の第 4 の実施形態の遊技機 1 0 よりも 2 種大当たり遊技が実行され難くなっている。そのため、本実施形態では、第 3 時短遊技状態に移行されてから、如何に大当たり抽選において小当たり

30

【 1 5 5 6 】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ~ 第 6 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 1 5 5 7 】

また、前述の第 4 ~ 第 7 の実施形態では、第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれにおいても普図当たり確率が同一に設定されているが、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。

【 1 5 5 8 】

また、前述の第 4 ~ 第 7 の実施形態では、通常遊技状態での大当たり抽選結果の外れ種別として時短図柄停止外れが含まれているが、通常遊技状態での大当たり抽選結果の外れ種別として時短図柄停止外れを省略してもよい。この場合、時短遊技状態として第 1 時短遊技状態が省略される。

40

【 1 5 5 9 】

また、前述の第 4 ~ 第 7 の実施形態では、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルが、6 つの遊技設定値に対して共通した 1 つ設けられていたが、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルのうち的一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルと長開放第 2 特図大当たり当否テーブルとを共通化して 1 つの第 2 特

50

図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。

【 1 5 6 0 】

また、前述の第 4 ～ 第 7 の実施形態では、時短遊技回数の上限值（規定回数）が特図変動パターン（変動表示時間）の種別に対応して設定されていたが、時短遊技回数の上限值（規定回数）が特図変動パターン（変動表示時間）の種別と対応していなくてもよい。また、本実施形態の時短図柄停止外れ種別振分テーブルでは、大当たり抽選の結果が外れの場合に必ず時短図柄停止外れとなっていたが、大当たり抽選の結果が外れの場合の一部が時短図柄停止外れとなるようにしてもよい。

【 1 5 6 1 】

また、前述の第 4 ～ 第 7 の実施形態では、第 2 時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）から当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数の減算値が 0 よりも小さい場合、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持されるが、前記減算値が 0 よりも小さい場合に当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を変更してもよい。例えば、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算したものに變更してもよいし、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数に変更してもよい（置き換えてもよい）。

【 1 5 6 2 】

また、前述の第 4 ～ 第 7 の実施形態の小当たり遊技では、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部 8 3 2 の作動時間）が、第 2 特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部 8 3 2 の作動時間）は、第 2 特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に応じて異なるものとすることができる。例えば、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態での第 2 特図大当たり抽選に基づいて実行される小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間を、第 3 時短遊技状態での第 2 特図大当たり抽選に基づいて実行される小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間よりも短く設定することが考えられる。

【 1 5 6 3 】

また、前述の第 4 ～ 第 7 の実施形態の第 1 小当たり遊技では、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングが第 1 オープニングに設定されることによって V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されないようになされていたが、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングの一部又は全部が可動羽部作動遊技に設定されてもよい。具体的には、第 1 小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングを第 1 オープニングから可動羽部作動遊技に跨るように設定することで、V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を不能又は困難としてもよい。また、第 1 小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動タイミングの全部を可動羽部作動遊技に設定する共に、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動時間（例えば 0 . 0 2 秒～ 0 . 1 秒）を短く設定することで V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を不能又は困難としてもよい。ここで、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を不能とする場合に効果は前述の通りであるが、その一方で、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を不能とする場合には小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味が低下することが懸念される。これに対して、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を困難とする場合には、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 へ遊技球 9 9 が入球する可能性があるため、小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味の低下が抑制される。

【 1 5 6 4 】

また、前述の第 4 ～ 第 7 の実施形態では、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数以下である場合には、当該第 2 時短遊技状態での時短遊技回数が変更されないが、例えば当該第 2 時短遊技状態の時短遊技回数として、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数に対して当該時短外れに対して

設定される時短遊技回数を加算してもよい。これにより、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行させるか否かを判断するための大当たり抽選回数が多くなるため、遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される可能性をより長く維持されるため、遊技に対する注目や興味を向上させることができ、遊技の興味が向上される。

【1565】

また、前述の第4～第7の実施形態では、第3時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に時短回数が再設定されるが、第3時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の時短回数は、第3時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第3時短遊技状態における残りの時短遊技回数と無関係に再設定してもよい。例えば、第3時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数が当該第3時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）に変更してもよ。もちろん、第3時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）が当該第3時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該第3時短遊技状態における残りの時短遊技回数の再設定を行うことなく維持してもよい。

10

【1566】

[第8の実施形態]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件としての「始動入球」を備え、また遊技回動作としての「変動遊技」を備え、また遊技手段としての「遊技制御部」を備え、また所定表示手段としての「表示器」を備え、また所定遊技状態としての「利益遊技状態」を備え、また遊技価値としての「遊技結果に対する付与価値」を備える。

20

【1567】

始動条件は、各種動作により実行される遊技を開始させる契機であればよい。始動条件としては、例えば所定の抽選の結果を報知するための変動表示が実行される契機となるものが挙げられる。具体的には、始動条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、各種入賞口への遊技球の入賞、所定の入賞口への遊技球の入球による所定の抽選の実行、所定領域の遊技球の通過（入球）、所定領域の遊技球の通過（入球）による所定の抽選の実行、第1入賞口314への遊技球の入球、第1入賞口314への遊技球の入球による大当たり抽選の実行、第2入賞口315への遊技球の入球、第2入賞口315への遊技球の入球による大当たり抽選の実行、スルーゲート317の遊技球の通過、スルーゲート317の遊技球の通過による普図当たり抽選の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

【1568】

遊技回動作は、各種動作により実行される遊技であればよい。遊技回動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可変入賞口316などの所定の入賞口が開放される大当たり遊技や小当たり遊技、普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示により実行される普図遊技、第2入賞口315に設けられる電動役物315bが作動される普図当たり遊技、第1特別図柄表示部362での第1特図の変動表示により実行される第1特図遊技、第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示により実行される第2特図遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

40

【1569】

遊技手段は、各種遊技に必要な動作を制御できるものであればよい。遊技手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の変動表示、第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示、第1特図保留数表示部364での第1特図保留数Nの表示、第2特図保留数表示部365での第2特図保留数Mの表示、電動役物315bの作動、可変入賞口316の開閉扉319の作動などを制御するMPU41、図柄表示部341での第1特別図柄に対応する第1飾り図柄や第2特別図柄に対応する第2飾り図柄の変動表

50

示、図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 で実行される各種演出などを制御する MPU 5 1、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 5 7 0 】

所定表示手段は、各種遊技において図柄の変動表示などの所定の表示を行うことができるものであればよい。所定表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば普通図柄表示部 3 6 1、第 1 特別図柄表示部 3 6 2、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 などを備えるメイン表示部 3 6、飾り図柄の変動表示が実行される図柄表示部 3 4 1、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 5 7 1 】

所定遊技状態は、通常遊技状態よりも何等かの点で有利な遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、通常遊技状態では作動されない開閉扉 3 1 9 などの可動部材が作動される大当たり遊技状態や小当たり遊技状態、低頻度サポートモードである通常遊技状態よりも電動役物 3 1 5 b が作動され易いことで第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が容易な高頻度サポートモードである時短遊技状態（後述の a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）、通常遊技状態よりも大当たり確率が高い確変遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 5 7 2 】

遊技価値は、遊技の進行上において有意な価値であればよい。遊技価値としては、例えば遊技球の獲得や所定の抽選に関する直接的又は間接的な価値、図柄表示部 3 4 1 などで実行される演出に関する価値、それらの任意の組合せなどが挙げられる。具体的には、遊技価値としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば多くの出玉の獲得が期待できる大当たり遊技の実行（可変入賞口 3 1 6 の開放）、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選の実行、時短遊技状態（後述の a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）での普図当たり遊技の実行（第 2 入賞口 3 1 5 の長開放）、通常遊技状態での普図当たり遊技の実行（第 2 入賞口 3 1 5 の短開放）、時短遊技状態（後述の a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）での普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり抽選の実行、通常遊技状態での普図当たり抽選の実行、時短遊技状態（後述の a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）への移行、図柄表示部 3 4 1 などでの大当たり期待度が高い演出、大当たり確定演出、プレミア演出の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 5 7 3 】

ここで、前述の第 1 の実施形態では、始動入球としての第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として実行される変動遊技としての第 1 特図遊技と、始動入球としての第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される変動遊技としての第 2 特図遊技とが重複（並行）して実行されることなく、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技よりも優先して実行されるループ確変機として構成された遊技機について説明した。

【 1 5 7 4 】

また、前述の第 1 の実施形態に係る遊技機は、ループ確変機として構成されていることから、大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態よりも有利な利益遊技状態としての時短遊技状態（いわゆる a 時短遊技状態）に移行することで、当該時短遊技状態での大当たりが保証される。

【 1 5 7 5 】

また、遊技機は、特定図柄（いわゆる時短図柄）がメイン表示部 3 6 や図柄表示部 3 4 1 などの表示器に停止表示される時短図柄停止外れであることを契機に、特図遊技結果に対する付与価値として時短遊技状態（いわゆる c 時短遊技状態）に移行されるように構成することも考えられる。

【 1 5 7 6 】

そして、遊技機では、遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。即ち、時短図柄停止外れであることを契機として特図遊技結果に対する付与価値として c 時短遊技状態に移行させる構成を採用する場合、遊技への注目度や興味

10

20

30

40

50

を高くして遊技者の遊技意欲を向上させることができる新たな遊技性を付与することが重要である。

【 1 5 7 7 】

これに対して、本実施形態に係る遊技機は、始動入球としての第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球に基づいて第 1 特図が変動される変動遊技としての第 1 特図遊技と、始動入球としての第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて第 2 特図が変動される変動遊技としての第 2 特図遊技とが遊技制御部としての M P U 4 1 による制御によって表示器としてのメイン表示部 3 6 において重複（並行）して実行され得る同時変動機である。また、本実施形態に係る遊技機は、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態よりも有利な利益遊技状態としての時短遊技状態（a 時短遊技状態）に移行するが、a 時短遊技状態での変動遊技としての特図遊技の回数には上限値（最大 a 時短遊技回数）が設定され、a 時短遊技状態において最大 a 時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行する S T 機として構成されている。なお、本実施形態では、後述のように、利益遊技状態としての a 時短遊技状態での大当たり確率が $1 / 1 5 0$ 、最大 a 時短遊技回数が 2 0 0 回に設定され、a 時短遊技状態での大当たり期待度は 7 3 . 8 % である。

10

【 1 5 7 8 】

また、本実施形態では、変動遊技としての第 1 特図遊技に対する大当たり抽選が、特定図柄（時短図柄）が表示器としてのメイン表示部 3 6 において停止表示される時短図柄停止外れであることを契機として、特図遊技結果に対する付与価値として c 時短遊技状態に移行され得る。c 時短遊技状態は、a 時短遊技状態と同様に特図遊技の回数に上限値（最大 c 時短遊技回数）が設定されているが、最大 c 時短遊技回数は、c 時短遊技状態での大当たりが実質的に保証される回数に設定される。即ち、c 時短遊技状態は、大当たりが実質的に保証される点で、大当たりの保証がない a 時短遊技状態よりも有利な利益遊技状態である。なお、本実施形態では、後述のように、利益遊技状態としての c 時短遊技状態での大当たり確率が $1 / 1 5 0$ 、最大 a 時短遊技回数が 2 0 0 0 回に設定され、c 時短遊技状態での大当たり期待度は 9 9 . 9 9 9 8 % である。

20

【 1 5 7 9 】

また、本実施形態では、通常遊技状態において表示器としてのメイン表示部 3 6 において時短図柄が停止表示される場合には、特図遊技結果に対する付与価値として c 時短遊技状態に移行される一方で、a 時短遊技状態において表示器としてのメイン表示部 3 6 において時短図柄が停止表示される場合には、c 時短遊技状態に移行されることなく a 時短遊技状態が維持される。なお、後述の b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態において表示器としてのメイン表示部 3 6 において時短図柄が停止表示される場合にも、現在の遊技状態である b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態が維持される。

30

【 1 5 8 0 】

また、本実施形態では、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において開始された変動遊技としての第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第 1 特図遊技の実行時間（表示器としてのメイン表示部 3 6 における第 1 特図の変動表示時間）として、最大 a 時短遊技回数の変動遊技としての第 2 特図遊技を実行可能なものを含む。即ち、本実施形態に係る遊技機は、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において開始された変動遊技としての第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第 1 特図遊技の実行中に、最大 a 時短遊技回数の変動遊技としての第 2 特図遊技が実行され得る。そして、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において開始された変動遊技としての第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第 1 特図遊技の実行中に、最大 a 時短遊技回数の変動遊技としての第 2 特図遊技が実行された場合には、遊技状態が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行される。これにより、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において開始された変動遊技としての第 1 特図遊技が通常遊技状態において終了する。そのため、本実施形態では、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において開始された第 1 特図遊技結果に対する付与価値として、大当たりが実質的に保証された c 時短遊技状態に移行され得る。

40

50

【 1 5 8 1 】

このように、本実施形態に係る遊技機では、上限回数（a時短遊技回数）の変動遊技としての特図遊技の実行により通常遊技状態に移行される利益遊技状態としてのa時短遊技状態において第1特図遊技が開始される場合に、当該第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第1特図遊技がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及びa時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証されたc時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される利益遊技状態としてのa時短遊技状態において変動遊技として時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、a時短遊技状態において、時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始された場合には、当該第1特図遊技が終了するまでにa時短遊技状態の終了条件である上限回数の第2特図遊技が実行されることで当該第1特図遊技の実行中に遊技状態がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ちa時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第1特図遊技に対する第1特図が停止表示されるように、第2特図遊技を実行させるために第2入賞口315に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性の実現される。

10

【 1 5 8 2 】

また、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において開始される変動遊技としての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において、変動遊技としての第1特図遊技の実行中に開始された変動遊技としての第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、利益遊技状態としてのa時短遊技状態では、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機のa時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態における変動遊技としての第1特図遊技の実行中に変動遊技としての第2特図遊技が実行される場合、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証されたc時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には当該第2特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態における変動遊技としての第1特図遊技の実行中に変動遊技としての第2特図遊技が実行される場合には、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機のa時短遊技状態と同様に、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果が応じた利益を享受できるという新規な遊技性の実現される。

20

30

【 1 5 8 3 】

以上のように、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能な利益遊技状態としてのa時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証されたc時短遊技状態と、表示器としてのメイン表示部36において第1特別図柄と第2特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の特性を利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機のa時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。

40

【 1 5 8 4 】

以下、本実施形態について、図124～図155を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

【 1 5 8 5 】

[遊技機10の遊技性]

50

本実施形態に係る遊技機 10 は、前述のように、メイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 (図 126 参照) における第 1 特図の変動表示と、メイン表示部 36 の第 2 特別図柄表示部 363 (図 126 参照) における第 2 特図の変動表示とが同時に実行され得る、いわゆる同時変動機として構成されている。即ち、遊技機 10 では、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが並行して同時に実行され得る。そして、本実施形態に係る遊技機 10 では、詳細は後述するが、同時変動機の特性を利用した新規かつ遊技の興趣が向上される遊技性が実現される。

【1586】

ここで、図 124 は、本実施形態に係る遊技機 10 によるゲームフローを示す図である。以下、図 124 を参照して遊技機 10 のゲームフローを説明する。

10

【1587】

図 124 に示すように、遊技機 10 は、通常遊技状態、大当たり遊技状態及び時短遊技状態を実行可能である。

【1588】

通常遊技状態は、電動役物 315b による第 2 入賞口 315 への遊技球の入球に対するサポート頻度が低い低頻度サポートモードである。この低頻度サポートモードは、高頻度サポートモードに比べ、電動役物 315b の作動頻度(作動確率)が低く(図 12(A) 参照)、電動役物 315b が作動する場合の作動時間が短く設定されている(図 12(C) 参照)。即ち、通常遊技状態は、第 2 入賞口 315 に遊技球が入球し難い状態である。

【1589】

大当たり遊技状態は、通常遊技状態又は時短遊技状態において、大当たり抽選の結果が大当たりである特図遊技が終了した後(特別図柄が停止表示された後)に移行され、大当たり遊技が実行される遊技状態である。大当たり遊技は、開閉扉 319 の作動により可変入賞口 316 が開放される所定回数のラウンド遊技が実行されることで、多量の遊技球の獲得が可能である。そのため、大当たり遊技状態は、多量の遊技球の獲得が可能である点で、通常遊技状態や時短遊技状態に比べて遊技者に有利な有利状態である。

20

【1590】

時短遊技状態は、電動役物 315b による第 2 入賞口 315 への遊技球の入球に対するサポート頻度が高い高頻度サポートモードである。この高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードに比べ、電動役物 315b の作動頻度(作動確率)が高く(図 12(B) 参照)、電動役物 315b が作動する場合の作動時間が長く設定されている(図 12(D) 参照)。即ち、時短遊技状態は、第 2 入賞口 315 に遊技球が入球し易く状態である。そのため、時短遊技状態は、大当たり抽選の契機が増加する点、通常遊技状態よりも有利な遊技状態である。

30

【1591】

また、本実施形態では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技(時短遊技)の回数(時短遊技回数)に上限が設定されている。そして、本実施形態では、時短遊技状態として、移行契機の異なる a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態が設定されている。

【1592】

a 時短遊技状態は、大当たり遊技の終了後移行する遊技状態である。a 時短遊技状態では、実行可能な時短遊技(特図遊技)の回数(時短遊技回数)の上限が、200 回に設定されている。一方、本実施形態では、大当たり確率が 1/150 (図 128(A) 参照) に設定されているため、a 時短遊技状態において大当たりに当選する確率は約 73.8% であり、a 時短遊技状態において大当たりに当選することが高確率で期待できる。その反面、a 時短遊技状態では、大当たりに当選しない確率が約 26.2% となり、a 時短遊技状態において大当たりに当選することが保証されるものではない。そして、a 時短遊技状態において大当たりに当選することなく上限回数(本実施形態では 200 回)の特図遊技が実行された場合、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。

40

【1593】

50

b時短遊技状態は、通常遊技状態において大当たり当選することなく規定回数の特図遊技が実行された場合に移行する遊技状態である。b時短遊技状態に移行されるための規定回数は、例えば大当たり確率の分母の2.5倍～3.0倍の範囲から選択される。本実施形態では、大当たり確率が1/150であるため、b時短遊技状態に移行されるための規定回数は、375回～450回の範囲から選択され、一例において400回に設定される。

【1594】

一方、b時短遊技状態では、実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、b時短遊技状態において大当たり当選することが実質的に保証される回数に設定されている。そして、本実施形態では、b時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が2000回に設定されている。一方、本実施形態では、大当たり確率が1/150（図128（A）参照）に設定されているため、b時短遊技状態において大当たり当選する確率は約99.9998%となり、b時短遊技状態では実質的に大当たりが保証される。

10

【1595】

なお、b時短遊技状態において大当たり当選することなく上限回数（本実施形態では2000回）の特図遊技が実行された場合には、a時短遊技状態の場合と同様に、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。但し、b時短遊技状態では実質的に大当たりが保証されるため、b時短遊技状態からの通常遊技状態への移行は実質的に発生し得ない。

20

【1596】

また、b時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、b時短遊技状態において大当たり当選することが実質的に保証される回数に設定すればよく、2000回には限定されない。もちろん、b時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、b時短遊技状態において大当たり当選することの実質的な保証がない回数に設定することも考えられる。

【1597】

c時短遊技状態は、通常遊技状態において、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362（図126参照）に時短図柄が停止表示された場合に移行する遊技状態である。つまり、c時短遊技状態には、第1特図遊技の遊技結果として報知される大当たり抽選の抽選時や第1特図遊技の開始時の遊技状態とは無関係に、遊技結果として大当たり抽選の結果が外れの一種である後述の時短図柄停止外れ（図128（C）及び図128（D）参照）であることを報知する第1特図遊技の終了時の遊技状態が、最も利益が低い通常遊技状態である場合に移行される。換言すれば、c時短遊技状態への移行は、最も利益が低い通常遊技状態において付与される利益である。

30

【1598】

また、c時短遊技状態では、実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、b時短遊技状態と同様に、c時短遊技状態において大当たり当選することが実質的に保証される回数に設定されている。そして、本実施形態では、c時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、b時短遊技状態と同様に2000回に設定され、c時短遊技状態において大当たり当選する確率がb時短遊技状態と同様に約99.9998%となり、c時短遊技状態では実質的に大当たりが保証される。

40

【1599】

なお、c時短遊技状態において大当たり当選することなく上限回数（本実施形態では2000回）の特図遊技が実行された場合、a時短遊技状態及びb時短遊技状態の場合と同様に、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。c時短遊技状態では実質的に大当たりが保証されるため、c時短遊技状態からの通常遊技状態への移行は実質的に発生し得ない。

【1600】

50

一方、第1特別図柄表示部362(図126参照)において時短図柄が停止表示される場合であっても、時短図柄が停止表示された遊技状態が、通常遊技状態よりも有利な大当たり遊技状態や時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態)である場合にはc時短遊技状態には移行されず、時短図柄が停止表示された遊技状態が維持される。例えば、時短図柄が大当たり遊技状態において停止表示された場合には大当たり遊技状態が維持され、時短図柄がa時短遊技状態において停止表示された場合にはa時短遊技状態が維持され、時短図柄がb時短遊技状態において停止表示された場合にはb時短遊技状態が維持され、時短図柄がc時短遊技状態において停止表示された場合にはc時短遊技状態が維持される。

【1601】

前述のように、遊技機10では、第1特別図柄表示部362(図126参照)における第1特図の変動表示と、第2特別図柄表示部363(図126参照)での第2特図の変動表示とが同時に実行可能である。そのため、第1特別図柄表示部362における第1特図の変動開始時と変動停止時とで遊技状態が異なる場合がある。

【1602】

ここで、図125(A)及び図125(B)は、a時短遊技状態において開始された第1特別遊技の終了タイミングの一例を示すタイミングチャートである。なお、図125(A)及び図125(B)では、パルス状に記載された矩形波が1回の特図遊技に対応しており、a時短遊技状態で実行される第2特図遊技に対する矩形波は数を省略して記載している。そして、図125(A)に示すように、a時短遊技状態において第1特別図柄表示部362(図126参照)での第1特図の変動表示が開始された場合に、当該変動表示における第1特図の変動表示時間(第1特図遊技の実行時間)が、残り時短遊技回数の第2特図遊技が実行される合計時間よりも短い場合には、当該第1特図遊技がa時短遊技状態において終了する。そのため、当該第1特図遊技が大当たり抽選の結果として時短図柄停止外れであることを報知するものであっても、当該第1特図遊技の終了後もa時短遊技状態が維持される。これに対して、図125(B)に示すように、a時短遊技状態において第1特別図柄表示部362(図126参照)での第1特図の変動表示が開始された場合に、当該変動表示における第1特図の変動表示時間(第1特図遊技の実行時間)が、上限までの残り時短遊技回数の第2特図遊技が実行される合計時間よりも長い場合には、遊技状態がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行されているため、当該第1特図遊技が通常遊技状態において終了する。そのため、当該第1特図遊技が大当たり抽選の結果として時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、当該第1特図遊技の終了後にc時短遊技状態が移行される。

【1603】

なお、本実施形態では、前述のように、a時短遊技状態において第1特図の変動表示が開始され、a時短遊技状態において第1特図が停止表示される第1特図遊技に対する第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、a時短遊技状態が維持されるが、この場合に、遊技者に対して利益を付与するようにしてもよい。これにより、時短図柄停止外れに対する第1特図遊技がa時短遊技状態において終了することによってc時短遊技状態に移行されることなくa時短遊技状態が維持されることで、遊技者が不快な思いを場合であっても、そのような不快感を利益付与によって軽減することが可能になると共に遊技に対する興味を向上することが化可能になるため、遊技の興趣の低下を防止できる。

【1604】

ここで、時短図柄停止外れの場合にa時短遊技状態が維持される場合に遊技者に付与される利益としては、例えば開閉扉319の作動による可変入賞口316の開放、電動役物315bの作動による第2入賞口315の開放、小当たり遊技の実行、図柄表示部341でのプレミア画像の表示、大当たり遊技においてスピーカ26から出力可能な楽曲としてプレミア楽曲の開放、大当たり確率を規定する遊技設定値(図9(A)及び図9(B)参照)の明示又は示唆などが考えられる。

10

20

30

40

50

【 1 6 0 5 】

このように、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、上限回数の特図遊技の実行により通常遊技状態に移行される a 時短遊技状態において第 1 特図遊技が開始される場合に、当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第 1 特図遊技が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及び a 時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証された c 時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始された場合には、当該第 1 特図遊技が終了するまでに a 時短遊技状態の終了条件である上限回数の第 2 特図遊技が実行されることで当該第 1 特図遊技の実行中に遊技状態が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ち a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第 1 特図遊技に対する第 1 特図が停止表示されるように、第 2 特図遊技を実行させるために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性の実現される。

10

【 1 6 0 6 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態において開始される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態において、第 1 特図遊技の実行中に開始された第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、a 時短遊技状態では、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機の a 時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態における第 1 特図遊技の実行中に第 2 特図遊技が実行される場合、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証された c 時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態における第 1 特図遊技の実行中に第 2 特図遊技が実行される場合には、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機の a 時短遊技状態と同様に、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果が応じた利益を享受できるという新規な遊技性の実現される。

20

30

【 1 6 0 7 】

このように、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能な a 時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証された c 時短遊技状態と、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機の a 時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。

40

【 1 6 0 8 】

なお、c 時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、c 時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定すればよく、2 0 0 0 回には限定されず、必ずしも b 時短遊技状態と同様な回数に設定する必要もない。もちろん、c 時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、c 時短遊技状態において大当たりに当選することの実質的な保証がない回数に設定することも考えられる。

【 1 6 0 9 】

また、本実施形態では、時短図柄停止外れは、第 1 特図遊技に対して設定されているが、第 2 特図遊技に対しては設定されていないため（図 1 2 8（C）～図 1 2 8（E）参照

50

）、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3（図 1 2 6 参照）に第 2 特図遊技の結果として時短図柄が停止表示されることはない。もちろん、時短図柄停止外れは、第 2 特図遊技に対して設定し、第 2 特別図柄表示部 3 6 3（図 1 2 6 参照）に第 2 特図遊技の結果として時短図柄が停止表示され得るようにしてもよい。そして、第 2 特別図柄表示部 3 6 3（図 1 2 6 参照）に第 2 特図遊技の結果として時短図柄が停止表示された場合に、遊技者に対して何らかの利益、例えば開閉扉 3 1 9 の作動による可変入賞口 3 1 6 の開放、電動役物 3 1 5 b の作動による第 2 入賞口 3 1 5 の開放、小当たり遊技の実行、図柄表示部 3 4 1 でのプレミア画像の表示、大当たり遊技においてスピーカ 2 6 から出力可能な楽曲としてプレミア楽曲の開放、大当たり確率を規定する遊技設定値（図 9（A）及び図 9（B）参照）の明示又は示唆などの利益を付与してもよい。

10

【1610】

また、本実施形態では、通常遊技状態及び時短遊技状態が設定され、前述の第 1 の実施形態での確変遊技状態に相当する遊技状態が設定されていないが、例えば a 時短遊技状態に代えて確変遊技状態を設定してもよい。つまり、遊技機 1 0 は、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで大当たり確率を一定とすることなく、高頻度サポートモードの一部での大当たり確率を、少なくとも低頻度サポートモードよりも高く設定することが考えられる。この場合、大当たり抽選の結果が大当たり又は時短図柄停止外れであるか否かは、当該大当たり抽選の実行時又は当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技の開始時（特別図柄の変動開始時）の遊技状態を参照して決定することが考えられるが、当該特図遊技の終了時（特別図柄の停止表示時）の遊技状態を参照して決定するほうが好ましい。ここで、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、第 1 特図の変動開始及び停止表示（第 1 特図遊技の実行）と、第 2 特図の変動開始及び停止表示（第 2 特図遊技の実行）とが、互いに独立して同時かつ並行して実行される。そのため、一方の特別図柄が停止表示（一方の特別遊技が終了）されることによって、他方の特別図柄の変動表示中（他方の特別遊技の実行中）に、他方の特別図柄の変動開始時（他方の特別遊技の開始時）とは異なる遊技状態となることが想定される。従って、特図遊技の終了時（特別図柄の停止表示時）の遊技状態を参照して大当たり抽選の結果を判断する場合には、例え特図遊技の開始時と終了時とで遊技状態が異なる場合であっても、大当たり抽選の結果を判断するタイミングが 1 回でよいいため、大当たり抽選の結果を判断する処理を簡易に実行できると共に、当該処理の確実性が向上される。

20

30

【1611】

また、本実施形態では、時短遊技状態として、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態の 3 種類が設定されているが、b 時短遊技状態を省略し、a 時短遊技状態と c 時短遊技状態との 2 種類を設定することも考えられる。

【1612】

〔内枠 1 2 の構成〕

ここで、図 1 2 6 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図である。図 1 2 6 に示すように、遊技盤 3 1 には、前述の第 1 の実施形態と同様な内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、アウト口 3 1 8、及び可変表示ユニット 3 4（図柄表示部 3 4 1）が設けられている。また、遊技盤 3 1 には、メイン表示部 3 6、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6 及びスルーゲート 3 1 7 が設けられている点で前述の第 1 の実施形態と共通するが、これらは前述の第 1 の実施形態とは相違点を有する。

40

【1613】

なお、図 1 2 6 の遊技盤 3 1 には、多数の釘が打設されているが、図面上は省略している。また、図 1 2 6 の遊技盤 3 1 では、前述の第 1 の実施形態の遊技盤 3 1 に設けられていたサブ可動表示部 3 8 及び可動役物部材 3 9 が省略されているが、これらのうちの一方又は双方を遊技盤 3 1 に設けてもよい。

【1614】

メイン表示部 3 6 は、遊技盤 3 1 の右側下方に設けられており、普通図柄表示部 3 6 1、第 1 特別図柄表示部 3 6 2、第 2 特別図柄表示部 3 6 3、第 1 特図保留数表示部 3 6 4

50

及び第 2 特図保留数表示部 3 6 5 を備える。

【 1 6 1 5 】

普通図柄表示部 3 6 1 は、普通図柄（普図）としての L E D 対を含み、各 L E D は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過することを契機として実行される普図遊技において点消灯される。普図遊技は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、電動役物 3 1 5 b の作動により第 2 入賞口 3 1 5 が開放される普図当たり遊技が実行される。

【 1 6 1 6 】

普通図柄表示部 3 6 1 での L E D 対（普通図柄）の点消灯は、普図当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過することを契機として L E D 対を点滅（普通図柄を変動表示）させ、普図当たり抽選時に設定された普図変動表示時間の経過後に、普図当たり抽選の結果に応じて各 L E D を点灯又は消灯（普通図柄を停止表示）させることで普図遊技を実行する。

10

【 1 6 1 7 】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 は、第 1 特別図柄（第 1 特図）として数字、アルファベット、その他の図柄を表示可能な 7 セグメント表示装置を含む。7 セグメント表示装置は、7 つのセグメントを含み、各セグメントは、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として実行される第 1 特図遊技において点消灯される。第 1 特図遊技は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として実行される第 1 特図大当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉扉 3 1 9 の作動により可変入賞口 3 1 6 が開放される大当たり遊技が実行される。

20

【 1 6 1 8 】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での 7 セグメント表示装置の各セグメントの点消灯は、第 1 特図大当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として 7 セグメント表示装置の 7 つのセグメントを点滅（第 1 特別図柄を変動表示）させ、第 1 特図大当たり抽選時に設定された第 1 特図変動表示時間の経過後に、第 1 特図大当たり抽選の結果に応じて各セグメントを点灯又は消灯（第 1 特別図柄を停止表示）させることで第 1 特図遊技を実行する。

30

【 1 6 1 9 】

ここで、本実施形態では、第 1 特図大当たり抽選の結果として、後述のように、大当たり及び外れを含む（図 1 2 8（A）参照）。大当たりは、5 R 大当たり及び 1 6 R 大当たり（図 1 2 8（A）参照）。第 1 特図大当たり抽選の結果としての外れは、前述の第 1 の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れリーチを含み、さらに時短図柄停止外れを含む（図 1 2 8（C）及び図 1 2 8（D）参照）。そして、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 では、第 1 特図大当たり抽選が実行されることに基づいて図柄（第 1 特別図柄）の変動表示が開始されることで第 1 特図遊技が開始され、当該第 1 特図遊技に対して設定されて第 1 特図変動表示時間の経過後に、当該第 1 特図大当たり抽選の結果に対応した第 1 特別図柄が停止表示される。例えば、当該第 1 特図大当たり抽選の結果が 5 R 大当たりである場合には数字の「1」、「5」又は「9」が表示され、当該大当たり抽選の結果が 5 R 大当たりである場合には数字の「3」又は「7」が表示され、当該第 1 特図大当たり抽選の結果が前後外れリーチである場合には数字の「2」又は「4」が表示され、当該第 1 特図大当たり抽選の結果が前後外れ以外リーチである場合には数字の「6」又は「8」が表示され、当該第 1 特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には数字の「0」が表示され、当該第 1 特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字以外が表示される。即ち、本実施形態では、数字の「0」が時短図柄に対応する。

40

【 1 6 2 0 】

50

なお、第1特図大当たり抽選の結果と、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の種別との対応関係は、前述の例には限定されない。例えば、第1特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合に数字を表示してもよく、第1特図大当たり抽選の結果をアルファベットにより表示してもよく、第1特図大当たり抽選の結果の種別に対応する特別図柄の数(種類)も前述の例には限定されず、時短図柄を複数種設定してもよい。

【1621】

第2特別図柄表示部363は、第2特別図柄(第2特図)として数字、アルファベット、その他の図柄を表示可能な7セグメント表示装置を含む。7セグメント表示装置は、7つのセグメントを含み、各セグメントは、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技において点消灯される。第2特図遊技は、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図大当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉扉319の作動により可変入賞口316が開放される大当たり遊技が実行される。

10

【1622】

第2特別図柄表示部363での7セグメント表示装置の各セグメントの点消灯は、第2特図大当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット331(MPU41)によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット331(MPU41)は、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として7セグメント表示装置の7つのセグメントを点滅(第2特別図柄を変動表示)させ、第2特図大当たり抽選時に設定された第2特図変動表示時間の経過後に、第2特図大当たり抽選の結果に応じて各セグメントを点灯又は消灯(第2特別図柄を停止表示)させることで第2特図遊技を実行する。

20

【1623】

ここで、本実施形態では、第2特図大当たり抽選の結果として、第1特図大当たり抽選の結果と同様に5R大当たり及び16R大当たり(図128(A)参照)を含むが、外れとしては時短図柄停止外れが設定されておらず、前述の第1の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れリーチを含む(図128(E)参照)。そして、第2特別図柄表示部363では、第2特図大当たり抽選が実行されることに基づいて図柄(第2特別図柄)の変動表示が開始されることで第2特図遊技が開始され、当該第2特図遊技に対して設定されて第2特図変動表示時間の経過後に、当該第2特図大当たり抽選の結果に対応した第2特別図柄が停止表示される。例えば、当該第2特図大当たり抽選の結果が5R大当たりである場合には数字の「1」、「5」又は「9」が表示され、当該第2特図大当たり抽選の結果が5R大当たりである場合には数字の「3」又は「7」が表示され、当該第2特図大当たり抽選の結果が前後外れリーチである場合には数字の「2」又は「4」が表示され、当該第2特図大当たり抽選の結果が前後外れ以外リーチである場合には数字の「6」又は「8」が表示され、当該第2特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字以外が表示される。

30

【1624】

なお、第2特図大当たり抽選の結果と、第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の種別との対応関係は、前述の例には限定されない。例えば、第2特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字を表示してもよく、第2特図大当たり抽選の結果をアルファベットにより表示してもよく、第2特図大当たり抽選の結果の種別に対応する特別図柄の数も前述の例には限定されない。

40

【1625】

ここで、本実施形態に係る遊技機10は、前述のように、第1特別図柄表示部362での第1特図の変動表示は、第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示の実行中であるか否かに関係無く実行され、一方、第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示は、第1特別図柄表示部362での第1特図の変動表示の実行中であるか否かに関係無く実行される。即ち、第1特図遊技と第2特図遊技とは、互いに独立して同時かつ並行して実行され得る。

【1626】

50

なお、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄（普図）の変動表示は、大当たり抽選とは異なる普図当たり抽選の結果を報知するために実行されるため、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図の変動表示、及び第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特図の変動表示とは独立して同時かつ並行して実行され得る。

【 1 6 2 7 】

第 1 特図保留数表示部 3 6 4 は、4 つ L E D からなる L E D 群を含み、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞により生じた第 1 特図遊技を実行する権利の保留数である第 1 特図保留数 N を、4 つ L E D の点灯個数によって表示する。

【 1 6 2 8 】

第 2 特図保留数表示部 3 6 5 は、4 つ L E D からなる L E D 群を含み、第 2 入賞口 3 1 5 への入賞により生じた第 2 特図遊技を実行する権利の保留数である第 2 特図保留数 M を、4 つ L E D の点灯個数によって表示する。

【 1 6 2 9 】

なお、本実施形態のメイン表示部 3 6 は、前述の第 1 の実施形態のメイン表示部 3 6 と同様に、遊技盤 3 1 の右側上部に設けてもよく、その他の位置に設けてもよい。

【 1 6 3 0 】

第 1 入賞口 3 1 4 は、遊技球の入球に基づいて第 1 特図大当たり抽選の契機を付与するものである。本実施形態では、第 1 入賞口 3 1 4 として、中央第 1 入賞口 3 1 4 C と右第 1 入賞口 3 1 4 R とが設けられている。

【 1 6 3 1 】

中央第 1 入賞口 3 1 4 C は、前述の第 1 の実施形態の第 1 入賞口 3 1 4 と同様に、図柄表示部 3 4 1 の下方（遊技盤 3 1 の中央下方）に設けられている。この中央第 1 入賞口 3 1 4 C には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによって中央第 1 入賞口 3 1 4 C への遊技球の入球が検知される。

【 1 6 3 2 】

なお、本実施形態では、図面上には明確に示されていないが、中央第 1 入賞口 3 1 4 C には、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出されて図柄表示部 3 4 1 の左側を流下した遊技球が入球可能とされ、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 3 4 1 の右側を流下した遊技球が入球不能又は困難とされている。即ち、中央第 1 入賞口 3 1 4 C への遊技球の入球を契機として第 1 特図大当たり抽選を実行させるためには、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される。

【 1 6 3 3 】

右第 1 入賞口 3 1 4 R は、図柄表示部 3 4 1 の右方（遊技盤 3 1 の右側中央）に設けられている。この右第 1 入賞口 3 1 4 R には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによって右第 1 入賞口 3 1 4 R への遊技球の入球が検知される。

【 1 6 3 4 】

なお、本実施形態では、図面上には明確に示されていないが、右第 1 入賞口 3 1 4 R には、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 3 4 1 の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。但し、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が右第 1 入賞口 3 1 4 R に入球する頻度（可能性）は、右第 1 入賞口 3 1 4 R の周囲に打設される釘の配置を調整するなどして、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球が中央第 1 入賞口 3 1 4 C に入球する頻度（可能性）よりも低くなされている。例えば、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が右第 1 入賞口 3 1 4 R に入球する頻度（可能性）は、a 時短遊技状態において規定回数（本実施形態では 2 0 0 回）の第 2 特図遊技が実行されるまでの期間に 1 個又は 2 個程度とされる。これは、右第 1 入賞口 3 1 4 R に遊技球が入球し易いと、a 時短遊技状態中に右第 1 入賞口 3 1 4 R への遊技球の入球によって 1 個又は複数個の第 1 特図保留が溜まることで、a 時短遊技状態において第 1 特図遊技が連続して実行されることが防止される。これにより、a 時短遊技状態において開始された第 1 特図遊技が通常遊技状態において終了する可能性を低減でき、c 時短遊技状態に容易に移行されてしまうことが防止される。また、c 時短遊技状態に容易に移行されてしまうことを防止する

10

20

30

40

50

ために、a時短遊技状態において、中央第1入賞口314Cへの遊技球の入球を契機とする第1特図遊技の時間(第1特図変動表示時間)を短く設定することも考えられる。これにより、a時短遊技状態中に右打ちと左打ちとを併用することによる攻略打ち対策が可能になる。具体的には、a時短遊技状態において適宜左打ちを行うことで、第1特図保留を溜めた状態を維持しつつ第1特図遊技を連続して実行することが可能である一方で、右打ちを行うことで第2特図遊技の実行によりa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を減らすことが可能であるが、中央第1入賞口314Cへの遊技球の入球を契機とする第1特図遊技の時間(第1特図変動表示時間)を短く設定する、例えば0.5秒などの1秒以下に設定することで、第1特図保留が溜まらないようにすることができるため、第1特図遊技が連続して実行されることを防止でき、a時短遊技状態中に右打ちと左打ちとを併用することによる攻略打ち対策が可能になる。

10

【1635】

一方、右第1入賞口314Rには、遊技盤31の左側領域に打ち出されて図柄表示部341の左側を流下した遊技球が入球不能又は困難とされている。即ち、右第1入賞口314Rへの遊技球の入球を契機として第1特図大当たり抽選を実行させるためには、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

【1636】

このように、中央第1入賞口314Cに遊技球の入球させるためには、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される一方、右第1入賞口314Rに遊技球の入球させるためには、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

20

【1637】

ここで、本実施形態では、遊技状態として、普図当たり確率が低く(図12(A)参照)、電動役物315bが作動され難い低頻度サポートモードである通常遊技状態が設けられている。そして、右第1入賞口314Rは、中央第1入賞口314Cに比べて遊技球が入球され難い。そのため、電動役物315bが作動され難い通常遊技状態では、右第1入賞口314Rに比べて遊技球が入球され易い中央第1入賞口314Cに遊技球を入球させるために、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される。

【1638】

第2入賞口315は、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選の契機を付与するものである。本実施形態では、第2入賞口315は、図柄表示部341の右方における右第1入賞口314Rの直上に設けられており、遊技盤31の右側領域に打ち出されて図柄表示部341の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。

30

【1639】

また、第2入賞口315には、入球センサ(不図示)が設けられており、この入球センサによって右第1入賞口314Rへの遊技球の入球が検知される。さらに、第2入賞口315には、当該第2入賞口315への遊技球の入球が制限される状態と遊技球の入球が許容される状態とを切り替える電動役物315bが設けられている。電動役物315bは、スルーゲート317に遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技において作動される。即ち、電動役物315bは、普図当たり遊技の実行時以外は、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される状態とし、普図当たり遊技の実行時は、第2入賞口315への遊技球の入球が許容される状態とする。

40

【1640】

ここで、本実施形態では、遊技状態として、普図当たり確率が高く(図12(B)参照)、電動役物315bが作動され易い高頻度サポートモードである時短遊技状態が設定され、第2入賞口315が遊技盤31の右側領域に打ち出されて図柄表示部341の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。そのため、時短遊技状態では、高頻度サポートモードであることの利益を享受するために、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

50

【 1 6 4 1 】

可変入賞口 3 1 6 は、第 1 特図大当たり抽選又は第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技球が入球可能なものである。可変入賞口 3 1 6 には、開閉扉 3 1 9 が設けられており、大当たり遊技において開閉扉 3 1 9 が作動されることによって可変入賞口 3 1 6 が開放されることで可変入賞口 3 1 6 に遊技球が入球可能とされる。

【 1 6 4 2 】

また、本実施形態では、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 の右側領域の下方側に設けられている。そして、大当たり遊技において可変入賞口 3 1 6 が開放された場合、図面上には明確に示されていないが、可変入賞口 3 1 6 には遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球が入球不能である。そのため、大当たり遊技では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

10

【 1 6 4 3 】

なお、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 の右側領域に限らず、例えば遊技盤 3 1 の左側領域や中央第 1 入賞口 3 1 4 C の下方などに設けてもよい。この場合、大当たり遊技において可変入賞口 3 1 6 が開放された場合に、可変入賞口 3 1 6 には、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球が入球可能とされる。また、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球、及び遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球の双方が入球可能となるように設けてもよい。

20

【 1 6 4 4 】

スルーゲート 3 1 7 は、遊技球の通過に基づいて、電動役物 3 1 5 b を作動させるか否か（普図当たり遊技を実行するか否か）を決定する普図当たり抽選を実行する契機を付与するものである。前述の第 1 の実施形態では、遊技盤 3 1 の左側領域にスルーゲート 3 1 7 L が設けられ、遊技盤 3 1 の右側領域にスルーゲート 3 1 7 R が設けられることで、2 つのスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R が設けられているが、本実施形態では、スルーゲート 3 1 7 は、図柄表示部 3 4 1 の右方における第 2 入賞口 3 1 5 の直上に 1 つだけ設けられており、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 3 4 1 の右側を流下した遊技球が通過可能とされている。また、第 2 入賞口 3 1 5 には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによってスルーゲート 3 1 7 での遊技球の通過が検知される。

30

【 1 6 4 5 】

ここで、前述のように、時短遊技状態では、電動役物 3 1 5 b が高頻度に作動する高頻度サポートモードであることの利益を享受するために、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。そして、スルーゲート 3 1 7 は、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 3 4 1 の右側を流下した遊技球が通過可能とされ、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過することに基づいて、電動役物 3 1 5 b を作動（第 2 入賞口 3 1 5 を開放）するか否かの普図当たり抽選が実行される。そのため、時短遊技状態では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行うことで、スルーゲート 3 1 7 に遊技球を通過させることができるだけでなく、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させることができるため、右打ちと左打ちとを使い分けることなく、継続して右打ちを行うことで時短遊技状態の利益を最大限に享受することができる。

40

【 1 6 4 6 】

このように、本実施形態では、通常遊技状態では、中央第 1 入賞口 3 1 4 C に遊技球を入球させるために左打ちが奨励され、時短遊技状態では、スルーゲート 3 1 7 に遊技球を通過させると共に電動役物 3 1 5 b の作動時に第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させるために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、開閉扉 3 1 9 の作動時に可変入賞口 3 1 6 に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。

【 1 6 4 7 】

[遊技機 1 0 のシステム構成]

50

次に、図 1 2 7 ~ 図 1 2 9 を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機 1 0 のシステム構成について、前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

【 1 6 4 8 】

[特図保留格納エリア 4 1 2 b]

前述の第 1 の実施形態の遊技機 1 0 は、いわゆるループ確変機として構成されていたが、本実施形態の遊技機 1 0 は第 1 特図と第 2 特図とが同時に変動可能な同時変動機として構成されている。そのため、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態とは、特図保留格納エリア 4 1 2 b の構成が異なる。ここで、図 1 2 7 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設けられる特図保留格納エリア 4 1 2 b の一例を示すブロック図であり、図 1 2 8 及び図 1 2 9 は、主制御装置 4 で使用されるテーブルの一例を示す図である。

10

【 1 6 4 9 】

本実施形態の遊技機 1 0 は、同時変動機として構成されているため、前述の第 1 の実施形態とは異なり、特図保留格納エリア R E A , R E B ごとに特図実行エリア A E A , A E B が個別に設けられている。具体的には、図 1 2 7 に示すように、第 1 特図保留格納エリア R E A に対して第 1 特図実行エリア A E A が設けられ、第 2 特図保留格納エリア R E B に対して第 2 特図実行エリア A E B が設けられている。そして、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される際には、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 に格納された第 1 特図当否情報が第 1 特図実行エリア A E A に移動される。また、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において第 2 特別図柄の変動表示が開始される際には、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に格納された第 2 特図当否情報が第 2 特図実行エリア A E B に移動される。

20

【 1 6 5 0 】

[大当たり当否テーブル]

本実施形態では、前述の第 1 の実施形態の高確率モードに対応する遊技状態（確変遊技状態）が設定されておらず、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が同一である通常遊技状態と時短遊技状態とが設定されている。具体的には、図 1 2 8 (A) に示すように、本実施形態では、大当たり抽選の際に用いられる大当たり当否テーブルは 1 つであり、この大当たり当否テーブルは、通常遊技状態と時短遊技状態とで共通して使用される。大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタの値（乱数値）のうち、0 ~ 4 3 6 の 4 3 7 個の乱数値が大当たりとして規定され、残りの乱数値が外れに規定されている。即ち、本実施形態での大当たり確率は、約 1 / 1 5 0 で統一されている。

30

【 1 6 5 1 】

[大当たり種別振分テーブル]

本実施形態では、前述の第 1 の実施形態の確変大当たりに対応する大当たりが設定されておらず、前述の第 1 の実施形態の通常大当たりに対応する大当たりのみが設定されている。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に a 時短遊技状態に移行する大当たりのみが設定されている。具体的には、図 1 2 8 (B) に示すように、本実施形態では、大当たり種別として、5 R 大当たり及び 1 6 R 大当たりの 2 種類が設定されている。大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタの値のうち、0 ~ 9 の 1 0 個が 5 R 大当たりとして規定され、1 0 ~ 1 9 の 1 0 個が 1 6 R 大当たりとして規定されている。即ち、本実施形態では、5 R 大当たりと 1 6 R 大当たりとの振分比率は 1 : 1 である。

40

【 1 6 5 2 】

そして、大当たり抽選の結果が 5 R 大当たりである場合には、開閉扉 3 1 9 の作動により可変入賞口 3 1 6 が開閉されるラウンド遊技が 5 回実行される 5 R 大当たり遊技が実行され、この 5 R 大当たり遊技の終了後には a 時短遊技状態に移行される。一方、大当たり抽選の結果が 1 6 R 大当たりである場合には、開閉扉 3 1 9 の作動により可変入賞口 3 1

50

6 が開閉されるラウンド遊技が 16 回実行される 16 R 大当たり遊技が実行され、この 16 R 大当たり遊技の終了後には a 時短遊技状態に移行される。

【1653】

なお、a 時短遊技状態は、前述のように、電動役物 315 b による第 2 入賞口 315 への遊技球の入球に対するサポート頻度が高く（図 12 (B) 参照）、電動役物 315 b が作動する場合の作動時間が長く設定され（図 12 (D) 参照）、第 2 入賞口 315 に遊技球が入球し易く状態である。そのため、a 時短遊技状態は、大当たり抽選の契機が増加する点、通常遊技状態よりも有利な遊技状態である。なお、本実施形態では、a 時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、200 回に設定されている。

10

【1654】

また、本実施形態では、第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、共通の大当たり種別テーブルが使用されるが、第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合とで異なる大当たり種別テーブルを設けてもよい。

【1655】

[外れ種別振分テーブル]

本実施形態では、外れ種別振分テーブルとして、通常遊技状態での第 1 特図大当たり抽選での外れに対して使用される通常遊技状態第 1 特図外れ種別振分テーブル（図 128 (C) 参照）と、時短遊技状態での第 1 特図大当たり抽選での外れに対して使用される時短遊技状態第 1 特図外れ種別振分テーブル（図 128 (D) 参照）と、第 2 特図大当たり抽選での外れに対して使用される第 2 特図外れ種別振分テーブル（図 128 (E) 参照）との 3 種類が設定されている。

20

【1656】

図 128 (C) 及び図 128 (D) に示すように、本実施形態では、第 1 特図大当たり抽選での外れ種別として、前述の第 1 の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れが設定され、さらに、前述の第 1 の実施形態では設定されていない時短図柄停止外れが設定されている。ここで、時短図柄停止外れは、第 1 特図大当たり抽選の結果が外れであることを、メイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 において時短図柄として設定された特定図柄が停止表示されることで報知される。そして、本実施形態では、前述のように、第 1 特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることが通常遊技状態において報知された場合（通常遊技状態において第 1 特別図柄表示部 362 に時短図柄が停止表示された場合）、遊技状態が c 時短遊技状態に移行される。

30

【1657】

また、図 128 (C) に示す通常遊技状態第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れの振分率が 0.42% に設定されているのに対して、図 128 (D) に示す時短遊技状態第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れの振分率が 50.21% に設定されている。即ち、通常遊技状態の第 1 特図大当たり抽選では、時短図柄停止外れとなる確率が低く、時短遊技状態の第 1 特図大当たり抽選では、時短図柄停止外れとなる確率が高く設定されている。換言すれば、第 1 特図大当たり抽選時が通常遊技状態である場合には、抽選結果が時短図柄停止外れとなり難しく、第 1 特図大当たり抽選時が時短遊技状態である場合には、抽選結果が時短図柄停止外れとなり易い。その結果、通常遊技状態における第 1 特図大当たり抽選に基づいては、c 時短遊技状態に移行され難い。

40

【1658】

なお、時短遊技状態における第 1 特図大当たり抽選の結果は、前述のように時短図柄停止外れとなり易いが、c 時短遊技状態に移行されるためには、通常遊技状態においてメイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 において時短図柄が停止表示されることが条件となる。一方、b 時短遊技状態は、時短遊技回数が 2000 回に設定され（図 124 参照）、実質的に大当たりが保証されているため、b 時短遊技状態において上限回数の特図遊技が実行されることは実質的になく、その結果、b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行

50

されることも実質的にない。そのため、b時短遊技状態での第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであっても、当該第1特図大当たり抽選の結果を報知するためにb時短遊技状態において開始された第1特図遊技が通常遊技状態において終了すること、即ち当該第1特図大当たり抽選に対して変動表示が開始された第1特図が、通常遊技状態において停止表示されることは実質的にない。その結果、b時短遊技状態における第1特図大当たり抽選に基づいては、c時短遊技状態に移行されることは実質的にない。

【1659】

もちろん、b時短遊技状態において実行可能な時短遊技回数をa時短遊技状態と同様に、b時短遊技状態での大当たりが保証されない範囲に設定し、b時短遊技状態における第1特図大当たり抽選に基づいて、c時短遊技状態に移行され得るようにしてもよい。即ち、b時短遊技状態に移行される場合であっても、a時短遊技状態に移行される場合と同様な遊技性を付与することも考えられる。

【1660】

また、第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率は、図128(C)及び図128(D)に示す第1特図外れ種別振分テーブルの例には限定されず、種々に変更可能である。例えば、通常遊技状態において実行される第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率を、大当たり確率(1/150=0.67%)と同程度と設定することも考えられる。この場合には、通常遊技状態において、同程度の確率である大当たりと時短図柄停止外れとのいずれの抽選結果が先に得られるかという遊技性が付与される。また、a時短遊技状態において実行される第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率を、100%に設定し、又は100%に近づけることも考えられる。この場合には、a時短遊技状態において第1特図遊技が開始された場合には、当該第1特図遊技によって報知される第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである確率が100%又は略100%であるため、第1特図が停止表示されるタイミングのみに着目してa時短遊技状態での遊技の進行を楽しむことができる。

【1661】

また、本実施形態では、全ての時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態)において共通の時短遊技状態第1特図外れ種別振分テーブルが設定されているが、時短遊技状態ごとに第1特図外れ種別振分テーブルを設定してもよい。また、3つの時短遊技状態のうち2つの時短遊技状態に対して共通の第1特図外れ種別振分テーブルを設定し、残りの1つの時短遊技状態に対して異なる第1特図外れ種別振分テーブルを設定してもよい。例えば、a時短遊技状態に対して図128(D)に示す時短遊技状態第1特図外れ種別振分テーブルのような時短図柄停止外れの振分率が低い外れ種別振分テーブルを設定し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態に対して図128(C)に示す通常遊技状態第1特図外れ種別振分テーブルと同様な時短図柄停止外れの振分率が低い外れ種別振分テーブルを設定してもよい。

【1662】

一方、図128(E)に示すように、第2特図大当たり抽選での外れ種別としては、前述の第1の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れが設定されており、時短図柄停止外れが設定されていない。即ち、本実施形態では、時短図柄停止外れは、第1特図大当たり抽選の結果として設定され、第2特図大当たり抽選の結果としては設定されていない。そのため、第2入賞口315への遊技球の入球を契機としてc時短遊技状態に移行されることはない。

【1663】

[大当たり変動テーブル]

本実施形態では、大当たり変動テーブルが図129(A)に示す1種類が設定されている点で、大当たり種別(通常大当たり及び確変大当たり)に応じた2種類の大当たり変動テーブル(図10(A)及び図10(B)参照)が設けられた前述の第1の実施形態とは異なる。即ち、本実施形態では、前述の第1の実施形態の通常大当たりに相当する大当た

10

20

30

40

50

りのみが設定され、前述の第1の実施形態の確変大当たりに相当する大当たりが設定されていないため、大当たり変動テーブルが1つとされている。そして、本実施形態では、5R大当たりと12R大当たりとで大当たり変動テーブルが共通化されている。

【1664】

また、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、前述の第1の実施形態と同様に、特図変動パターンとして、特図変動表示時間が30秒である特図変動パターン「01」、特図変動表示時間が60秒である特図変動パターン「02」、及び特図変動表示時間が90秒である特図変動パターン「03」の3種類が設定されている。そして、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易くなっている。具体的には、当該大当たり変動テーブルでは、各特図変動パターンの振分率が、特図変動パターン「01」が5%、特図変動パターン「02」が25%、特図変動パターン「03」が70%に設定されている。このように、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易いため、特図変動表示時間が長いほど、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

【1665】

[外れ変動テーブル]

本実施形態では、大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される外れ変動テーブルが図129(B)~図129(D)に示す4種類設定されている点で、外れ変動テーブルが1種類のみである前述の第1の実施形態とは異なる(図10(C)参照)。具体的には、本実施形態では、外れ変動テーブルとして、図128(B)に示す通常遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態での第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第1特図外れ変動テーブルA、図128(C)に示すa時短遊技状態での第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第1特図外れ変動テーブルB、図128(D)に示す通常遊技状態での第2特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される通常遊技状態第2特図外れ変動テーブル、及び図128(E)に示す時短遊技状態での第2特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される時短遊技状態第2特図外れ変動テーブルの4種類が設定されている。そして、本実施形態の外れ変動テーブルでは、前述の第1の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されており、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに対する特図変動パターンが前述の第1の実施形態と同様とされている(図10(C)参照)。

【1666】

また、図129(B)及び図129(C)に示す第1特図外れ変動テーブルA及び第1特図外れ変動テーブルBには、前述の第1の実施形態とは異なり、時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されている。但し、第1特図外れ変動テーブルA及び第1特図外れ変動テーブルBでは、時短図柄停止外れに対する特図変動パターンが完全外れと共通化されている。これにより、特図変動パターン(特図変動表示時間)からは、外れ種別が完全外れであるか、時短図柄停止外れであるか判断ができないようになされている。

【1667】

また、図129(B)に示す第1特図外れ変動テーブルAでは、完全外れ及び時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間が、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに比べて短くなるように特図変動パターンが設定されている。具体的には、完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、特図変動表示時間が7秒である特図変動パターン「04」、特図変動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」、及び特図変動表示時間が15秒である特図変動パターン「06」が設定されており、いずれの特図変動パターン「04」~「06」の特図変動表示時間も前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチの特図変動表示時間よりも短く設定されている。

【1668】

一方、図129(C)に示す第1特図外れ変動テーブルBでは、完全外れ及び時短図柄

10

20

30

40

50

停止外れに対する特図変動表示時間が、図129(B)に示す第1特図外れ変動テーブルAに比べて長くなるように特図変動パターンが設定されている。具体的には、完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、特図変動表示時間が50秒である特図変動パターン「07」、特図変動表示時間が100秒である特図変動パターン「08」、及び特図変動表示時間が150秒である特図変動パターン「09」が設定されており、いずれの特図変動パターン「07」～「09」の特図変動表示時間も、図129(B)に示す第1特図外れ変動テーブルAでの完全外れ及び時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間よりも長く設定されている。

【1669】

ここで、前述のように、通常遊技状態での第1特図大当たり抽選に基づいてはc時短遊技状態に移行し難く、b時短遊技状態での第1特図大当たり抽選に基づいてはc時短遊技状態に実質的に移行しない。また、c時短遊技状態での第1特図大当たり抽選に基づいてはc時短遊技状態に移行されることもない。そして、完全外れである場合には、第1特図遊技の実行から早期に大当たりでないことが把握される。そのため、図129(B)に示す通常遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態での第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第1特図外れ変動テーブルAでは、c時短遊技状態への移行も大当たりも期待し難い完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、第1特図遊技を早期に終了させるために、特図変動表示時間が短い特図変動パターン「04」～「06」が設定されている。

【1670】

これに対して、a時短遊技状態における第1特図大当たり抽選では、前述のように、通常遊技状態及びb時短遊技状態における第1特図大当たり抽選に比べて、第1特図大当たり抽選の結果が時短外れであることに基づいてc時短遊技状態に移行される期待が高い。そのため、図129(C)に示すa時短遊技状態において使用される第1特図外れ変動テーブルBでは、c時短遊技状態への移行が期待できる時短図柄停止外れに対しては、第1特図遊技での変動表示中に期待感を向上させるために特図変動表示時間が長い特図変動パターン「07」～「09」が設定されている。そして、a時短遊技状態での第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合に、外れ種別が時短図柄停止外れであるか完全外れであるかを判断できないようにするために、完全外れに対しても特図変動表示時間が長い特図変動パターン「07」～「09」が設定されている。

【1671】

さらに、第1特図外れ変動テーブルBでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターン「07」～「09」が設定されていることで、後述のように、a時短遊技状態に開始された第1特図遊技がa時短遊技状態の終了後に移行される通常遊技状態において終了する可能性が向上される。

【1672】

また、図129(D)及び図129(E)に示す第2特図大当たり抽選に対して使用される第2特図外れ変動テーブル(通常遊技状態第2特図外れ変動テーブル及び時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル)では、第2特図大当たり抽選が外れである場合の外れ種別として時短図柄停止外れが設定されていないために(図128(E)参照)、時短図柄停止外れに対する特図変動パターンが設定されておらず、前述の第1の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されている。

【1673】

図129(D)に示す通常遊技状態第2特図外れ変動テーブルでは、完全外れに対して特図変動表示時間が15秒である特図変動パターン「06」が設定され、完全外れの特図変動パターン「06」が3種類設定されている以外は、前述の第1の実施形態の外れ変動テーブル(図10(C)参照)と同様である。

【1674】

ところで、前述のように、本実施形態では、第2入賞口315が遊技盤31の右側領域

に設けられ、遊技盤 3 1 の右側領域には右第 1 入賞口 3 1 4 R が設けられているが、通常遊技状態は、電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に対するサポート頻度が低く電動役物 3 1 5 b の作動時間が短いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難い状態であり、また、右第 1 入賞口 3 1 4 R は中央第 1 入賞口 3 1 4 C に比べて入球し難いため、通常遊技状態では、中央第 1 入賞口 3 1 4 C への遊技球の入球により遊技を進行するために遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。このように、本実施形態では、通常遊技状態において遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行うことの不利益を大きくすることで、通常遊技状態での右打ち対策を行っているが、通常遊技状態における第 2 特図遊技での第 2 特図の変動表示時間の一部又は全部を長く設定して右打ちの不利益を大きくすることで、通常遊技状態での右打ち対策を行うことも考えられる。

10

【 1 6 7 5 】

一方、図 1 2 9 (E) に示す時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルは、完全外れに対する特図変動パターンが 1 種類のみ設定されている点で、完全外れに対する特図変動パターンが 3 種類設定された図 1 2 9 (D) に示す通常遊技状態第 2 特図外れ変動テーブル、完全外れに対する特図変動パターンが 2 種類設定された前述の第 1 の実施形態の外れ変動テーブル(図 1 0 (C) 参照)とは異なる。

【 1 6 7 6 】

また、時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、前述の第 1 の実施形態と同様に、特図変動パターンとして、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに対して、特図変動表示時間が 3 0 秒である特図変動パターン「 0 1 」、特図変動表示時間が 6 0 秒である特図変動パターン「 0 2 」、及び特図変動表示時間が 9 0 秒である特図変動パターン「 0 3 」の 3 種類が設定されている。そして、本実施形態の時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチである場合、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択されやすく、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され難くなっている。具体的には、当該時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、各特図変動パターンの振分率が、特図変動パターン「 0 1 」が 5 0 %、特図変動パターン「 0 2 」が 3 0 %、特図変動パターン「 0 3 」が 2 0 % に設定されている。

20

【 1 6 7 7 】

ここで、図 1 2 9 (A) を参照して先に説明した大当たり変動テーブルでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易くなっている。即ち、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易いため、特図変動表示時間が長いほど、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。これに対して、図 1 2 9 (E) を参照して先に説明した時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチである場合、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択されやすく、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され難くなっている。そのため、時短遊技状態において開始された第 2 特図遊技では、第 2 特図の変動表示時間が長いほど、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

30

40

【 1 6 7 8 】

ところで、前述のように、時短遊技状態には大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態が含まれるが、この a 時短遊技状態において開始され、時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が、上限回数の特図遊技の実行により当該 a 時短遊技状態の終了後に移行する通常遊技状態において停止表示された場合、通常遊技状態及び a 時短遊技状態よりも有利で、大当たりが実質的に保証された c 時短遊技状態に移行される。そして、a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始された場合、当該第 1 特図遊技の実行中に開始される第 2 特図遊技の変動表示時間が長いと、当該第 1 特図遊技の実行中に実行可能な第 2 特図遊技の回数が少なくなる。その結果、a 時短遊技状態における当該第 1 特図遊技の実行中に開始される第 2 特図遊技での第 2 特図遊技の変動表示時間が

50

長くなるほど、当該第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態での上限回数までの残りの時短回数の第2特図遊技を実行して通常遊技状態に移行させることができる可能性が低下する。一方、本実施形態では、第2特図の変動表示時間が長いほど、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。このように、当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技の変動表示時間が長いほど第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されることで、a時短遊技状態での遊技性が、当該第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態の上限回数までの残りの時短回数の第2特図遊技を実行することに基づくc時短遊技状態への移行という利益を得る遊技性（a時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始される場合に当該a時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要であるという遊技性）から、従来遊技機でのa時短遊技状態と同様に大当たり抽選の結果が大当たりであることに基いて大当たり遊技の実行という利益を得る遊技性（当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が重要であるという遊技性）に変化するという新規な遊技性が実現される。

10

【1679】

また、本実施形態では、a時短遊技状態における当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図の変動表示時間が長くなるほど、有利なc時短遊技状態に移行することに対する可能性が低下する反面、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。そのため、本実施形態では、a時短遊技状態における当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図の変動表示時間が長くなるほど、有利なc時短遊技状態に移行することに対する可能性が低下すること起因するc時短遊技状態での遊技に対する興味に対する低下を、大当たり期待度を高めることによって抑制することができる。これにより、c時短遊技状態での遊技に対する興味に対する低下が抑制され、遊技の興味の低下が抑制される。

20

【1680】

さらに、時短遊技状態第2特図外れ変動テーブルでは、完全外れに対して特図変動表示時間が著しく短い0.5秒である特図変動パターン「10」のみが設定されている。一方、前述のように、第2特図大当たり抽選の結果が外れである場合には、外れ種別として完全外れの振分率が高い（図128（E）参照）。そのため、電動役物315bのサポートによって第2入賞口315に遊技球が入球し易い時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態）では、短時間に多くの第2特図遊技が実行される得る。これにより、例えば時短遊技回数の上限数が2000回と多いb時短遊技状態及びc時短遊技状態では、これらの時短遊技状態に移行してから、大当たり抽選の結果が大当たりなるまでに要する時間を短くすることが可能になる。これにより、遊技者は、仮に特図大当たり抽選の結果が大当たりとなるまでに要する遊技回数が多くなる場合であっても、大当たり遊技が実行されるまでに大きなストレスを感じることなく、遊技を進行することができる。

30

【1681】

ところで、本実施形態では、a時短遊技状態における規定回数（200回）の特図遊技の実行によってa時短遊技状態から移行した通常遊技状態においてメイン表示部36の第1特別図柄表示部362に時短図柄が停止表示された場合に、a時短遊技状態及び通常遊技状態よりも有利なc時短遊技状態に移行する。即ち、本実施形態では、a時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始される場合、当該a時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要である。そのため、a時短遊技状態において第1特別図柄表示部362に時短図柄が停止表示される第1特図の変動表示が開始された場合、当該第1特図の変動表示中にa時短遊技状態における上限回数に到達するまでの第2特図遊技を実行し、第1特別図柄表示部362に時短図柄が停止表示されるまでにa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることが重要となる。具体的には、a時短遊技状態では、時短図柄が停止表示される第1特図遊技に関しては、第1特図の変動表示時間が長いほど、変動表示中に実行される第2特図遊技の回数が多くなり、当該第1特図の

40

50

停止時に通常遊技状態に移行されている可能性が高まるため、変動表示時間が長いほうが好ましい。その一方で、a時短遊技状態において変動表示が開始される第2特図に関しては、変動表示時間が短いほど、a時短遊技状態の上限回数の特図遊技が実行されるまでの時間、即ち通常遊技状態に移行されるまでの時間が短くなるため、当該第2特図の変動表示時間が短いほうが好ましい。

【1682】

そして、本実施形態では、図129(C)に示すa時短遊技状態において使用される第1特図外れ変動テーブルBでは、第1特図大当たり抽選の結果が完全外れ又は時短図柄停止外れである場合の第1特図の変動表示時間が長く設定されており(50秒、100秒又は150秒)に設定されている一方で、図129(E)に示すa時短遊技状態を含む時短遊技状態において使用される時短遊技状態第2特図外れ変動テーブルでは、第2特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合の第2特図の変動表示時間が著しく短く設定されている(0.5秒)。そのため、本実施形態では、a時短遊技状態において変動表示が開始される第1特図に関しては長い第1特図変動表示時間が選択される一方で、a時短遊技状態において変動表示が開始される第2特図に関しては短い変動表示時間が選択される。これにより、本実施形態では、a時短遊技状態において開始された第1特図の変動表示が、a時短遊技状態の規定回数(200回)の特図遊技の実行によってa時短遊技状態から移行した通常遊技状態において停止表示されることの可能性が現実的なものとされている。

【1683】

また、本実施形態では、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技によって報知される第1特図大当たり抽選の結果が完全外れ又は時短図柄停止外れである場合、最も第1特図変動表示時間が長いものは特図変動パターン「09」の150秒であるのに対して、a時短遊技状態において開始される第2特図遊技によって報知される第2特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合の第2特図変動表示時間は、0.5秒(特図変動パターン「10」)である。そして、仮に、a時短遊技状態における全ての第2特図遊技に対して第2特図変動表示時間として0.5秒が選択され、規定回数の第2特図遊技が連続して実行された場合、即ちa時短遊技状態の最短時間は、100秒(=0.5秒×200回)となり、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技に対して設定され得る特図変動パターン「09」の150秒よりも短い。そのため、本実施形態では、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の変動表示時間として150秒が選択された場合には、その時点で、当該第1特図遊技が通常遊技状態において終了する可能性がある。このように、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技に対する変動表示時間が複数設定され、その中にa時短遊技状態の最短時間よりも長いものを含むことで、a時短遊技状態において第1特図遊技が開始される場合に、最も長い特図変動表示時間が選択されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、a時短遊技状態における遊技の興趣が向上される。

【1684】

ここで、タイムアタック演出の詳細は後述するが、タイムアタック演出はa時短遊技状態において開始される第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に実行される。このタイムアタック演出では、図柄表示部341において、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技において第1特図の変動表示に対応して第1飾り図柄78が変動表示され、当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技において第2特図の変動表示に対応して第2飾り図柄79が変動表示され、さらに、当該第1特図遊技での第1特図の残りの変動表示時間(残タイム)に対応する残タイム画像と、当該a時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数(残回転数)に対応する残回転数画像とが表示される(図153(A)~図153(F)参照)。

【1685】

このように、本実施形態では、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技によって報知される第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合にタイムアタ

ク演出が実行されることで、遊技者は、タイムアタック演出において、残タイム画像と、残回転数画像と、第1飾り図柄78の変動表示及び停止表示と、第2飾り図柄79の変動表示及び停止表示と、に着目し、a時短遊技状態において実行されるタイムアタック演出に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1686】

具体的には、まず、タイムアタック演出が実行される場合に、残タイムに対する残タイム画像を確認することで、当該第1特図遊技での第1特図(第1飾り図柄78)の変動表示時間を把握することができたため、遊技者は、当該第1特図遊技が終了するまでに遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる可能性の高低を推察して楽しむことができる。例えば、タイムアタック演出が開始時の残タイム画像に基づいて、当該第1特図遊技に対する変動表示時間として最も長い150秒である特図変動パターン「09」が設定されたことが確認できた場合、当該第1特図遊技が終了するまでに遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることのできる期待度が高いと判断できるため、タイムアタック演出が開始時には、残タイム画像に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

10

【1687】

また、タイムアタック演出が実行された後は、例えば第1飾り図柄78に着目することで第1特図遊技が終了していないことを確認でき、残タイム画像を確認することで第1特図遊技が終了するまでの時間を確認できる。一方、第2飾り図柄79に着目することで第2特図遊技が開始又は終了したことを確認でき、残回転数画像を確認することで遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるために必要な第2特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、第1飾り図柄78が停止表示されないことを確認しつつ、第2飾り図柄79に着目して第2特図遊技が開始又は終了したことを確認することで、第1特図遊技の実行中(第1特図の変動表示中)に第2特図遊技が終了し、残回転数画像によって残回転数が減少したことを確認することができる。これにより、遊技者は、第1飾り図柄78の変動表示中において、第2飾り図柄79が変動表示されること、変動が開始された第2飾り図柄79が短時間で停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

20

【1688】

さらに、タイムアタック演出が開始された後は、残タイム画像に基づいて第1特図遊技での第1特図の残りの変動表示時間を確認でき、残回転数画像に基づいて通常遊技状態に移行されるまでに必要な第2特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、残タイム画像と残回転数画像とに基づいて、遊技者は、残タイムの減少速度に対して残回転数の減少速度が高くなることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また当該第1特図遊技の実行中に通常遊技状態に移行される可能性を推察して遊技の進行を楽しむことができる。特に、残タイム画像に基づいて確認される残タイムと、残回転数画像に基づいて確認される残回転数が少なくなって0に近づくほど、残タイムと残回転数とのどちらが先に0になるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

30

【1689】

また、タイムアタック演出が開始された後に第2特図遊技での第2特図の変動表示時間として長いものが設定された場合に、第2飾り図柄79に着目していると、第2飾り図柄79がなかなか停止表示されないことで、遊技者は残回転数が減算されないことに対して嫌悪感を覚え、さらに、第2飾り図柄79が長くなるほど通常遊技状態に移行される可能性が低下するため、このことに対して嫌悪感を覚えることでタイムアタック演出の実行中の遊技に対する興味が低下することが懸念される。これに対して、本実施形態では、a時短遊技状態における第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図の変動表示時間が長くなるほど、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。これにより、第2飾り図柄79がなかなか停止表示されないことに起因するタイムアタック演出の実行中の遊技に対する遊技者の興味の低下を抑制できる。

40

50

【 1 6 9 0 】

[主制御装置 4 の処理]

本実施形態の遊技機 1 0 は、ループ確変機として構成された前述の第 1 の実施形態の遊技機 1 0 とは異なり、確変遊技状態が設定されておらず、第 1 特図と第 2 特図とが同時に変動可能な同時変動機として構成されており、また、前述のように遊技盤 3 1 の構成の一部が、前述の第 1 の実施形態の遊技機 1 0 とは異なる。そのため、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態とは、主制御装置 4 によって実行される処理の一部が異なる。具体的には、本実施形態における主制御装置 4 の処理は、第 1 特図保留コマンド設定処理、スルーゲート処理、普図遊技制御処理、普図当たり遊技制御処理、特図遊技制御処理、大当たり遊技制御処理及び遊技状態移行処理が異なる。以下、これらの処理について、図 1 3 0 ~ 図 1 4 7 を参照して説明する。

10

【 1 6 9 1 】

[第 1 特図保留コマンド設定処理]

ここで、図 1 3 0 は、図 1 8 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 5 で M P U 4 1 により実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第 1 特図保留コマンドには、当該コマンドが第 1 特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第 1 特図保留数 N などの情報とが含まれる。以下、図 1 3 0 を参照しつつ、第 1 特図保留コマンド設定処理を説明する。

20

【 1 6 9 2 】

< ステップ S 3 3 0 1 >

図 1 3 0 に示すように、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A から第 1 特図保留数 N を読み出すと共に、それぞれの第 1 特図保留に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す（ステップ S 3 3 0 1 ）。

【 1 6 9 3 】

< ステップ S 3 3 0 2 >

ステップ S 3 3 0 2 では、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値が大当たり当選に対応する値であるか否かに基づいて、当該第 1 特図保留に対する第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値である場合は（ステップ S 3 3 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり乱数カウンタ C 1 から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でない場合（ステップ S 3 3 0 2 : N o ）、即ち外れである場合、処理をステップ S 3 3 0 5 に移行する。

30

【 1 6 9 4 】

< ステップ S 3 3 0 3 >

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

40

【 1 6 9 5 】

< ステップ S 3 3 0 4 >

ステップ S 3 3 0 4 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2 、特図変動種別カ

50

ウンタCS1及び第1特図保留数Nを第1特図保留コマンドに設定し、当該第1特図保留コマンド設定処理を終了する。このように、第1特図保留コマンドに、ステップS3301で読み出された第1特図保留数Nが含まれるため、第1特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置5のMPU51は、第1特図保留コマンドに含まれる保留数Nを参照することにより、当該第1特図保留コマンドが第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のいずれに格納された第1特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

【1696】

<ステップS3305及びS3306>

大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でない場合(ステップS3302:No)、即ち外れである場合、MPU41は、RAM412から特図変動種別カウンタCS1のカウンタ値を読み出す(ステップS3305)。次いで、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、特図変動種別カウンタCS1及び第1特図保留数Nを第1特図保留コマンドに設定し(ステップS3306)、当該第1特図保留コマンド設定処理を終了する。

10

【1697】

なお、当該第1特図保留コマンド設定処理のステップS3304又はS3306で設定される第1特図保留コマンドは、RAM412に記憶されており、主制御装置4のMPU41によって実行される後述の図21のメイン処理のステップS1401において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置5に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第1特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置5において前記第1特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第1特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

20

【1698】

また、第2特図保留コマンド設定処理は、第1特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略するが、第2特図保留コマンド設定処理は、第1特図保留コマンド設定処理において、「第1特図保留コマンド」を「第2特図保留コマンド」と、「第1特図保留数N」を「第2特図保留数M」と読み替えればよい。

【1699】

30

[スルーゲート処理]

本実施形態では、スルーゲート317が1つしか設けられていない点で、2つのスルーゲート317L, 317Rが設けられた前述の第1の実施形態とは異なるため、スルーゲート処理が前述の第1の実施形態とは異なる。ここで、図131は、スルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。本実施形態のスルーゲート処理では、スルーゲート317を遊技球が通過した場合に、MPU41によって、RAM412の普図保留格納エリア412cに格納される情報が更新される。以下、図131を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【1700】

<ステップS3401>

40

図131に示すように、本実施形態のスルーゲート処理では、MPU41は、まずスルーゲート317を遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS3401)。スルーゲート317を遊技球が通過したか否かは、図17の主タイマ割込処理におけるステップS1001のセンサ検出処理においてRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。MPU41は、スルーゲート317を遊技球が通過したと判断した場合(ステップS3401:Yes)、処理をステップS3402に移行し、スルーゲート317を遊技球が通過していないと判断した場合(ステップS3401:No)、当該スルーゲート処理を終了する。

【1701】

<ステップS3402>

50

M P U 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過したと判断した場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が最大保留数（本実施形態では 4 ）であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2 ）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数である場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

【 1 7 0 2 】

<ステップ S 3 4 0 3 及び S 3 4 0 4 >

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

10

【 1 7 0 3 】

[普図遊技制御処理]

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

20

【 1 7 0 4 】

<ステップ S 1 5 0 1 >

図 1 3 2 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 1 ）。普図変動表示中フラグは、後述の図 1 3 4 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップ S 1 7 1 1 でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップ S 1 5 1 0 でオフに設定される。

30

【 1 7 0 5 】

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

【 1 7 0 6 】

<ステップ S 1 5 0 2 >

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

40

【 1 7 0 7 】

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

【 1 7 0 8 】

50

<ステップ S 1 5 0 3 >

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

【 1 7 0 9 】

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

10

【 1 7 1 0 】

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

20

【 1 7 1 1 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

30

【 1 7 1 2 】

<ステップ S 1 5 0 4 >

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o ）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4 ）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

40

【 1 7 1 3 】

<ステップ S 1 5 0 5 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 5 0 5 ）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 1 3 3 を参照して後述する。

【 1 7 1 4 】

<ステップ S 1 5 0 6 >

ステップ S 1 5 0 6 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行さ

50

せるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 134 を参照して後述する。

【 1715 】

<ステップ S 1507 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1501 : Yes）、即ち普図遊技の実行中である場合、MPU41 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1507）。大当たり遊技中フラグは、図 29 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2206 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2252 でオフに設定される。

10

【 1716 】

MPU41 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1507 : Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1509 に移行する。一方、MPU41 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1507 : No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1508 に移行する。

【 1717 】

<ステップ S 1508 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1507 : No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 1508）。即ち、MPU41 は、メイン表示部 36 の普通図柄表示部 361 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

20

【 1718 】

MPU41 は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1508 : Yes）、即ちメイン表示部 36 の普通図柄表示部 361 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップ S 1509 に移行する。一方、MPU41 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1508 : No）、即ちメイン表示部 36 の普通図柄表示部 361 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

30

【 1719 】

<ステップ S 1509 ~ S 1511 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1501 : Yes）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1507 : Yes）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1508 : Yes）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、MPU41 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップ S 1509）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 1510）。さらに、MPU41 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 1511）、当該普図遊技制御処理を終了する。

40

【 1720 】

なお、普図変動停止表示フラグは、図 135 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1801 において、普図当たり遊技を開始（電動役物 315b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 1721 】

また、本実施形態では、普通図柄の普図変動表示時間が経過することにより変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合に限らず、普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合には、変動表示される普通図柄が停止表示

50

される（普図遊技が終了される）。即ち、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合には、普通図柄の普図変動表示時間が経過する前に強制終了される。もちろん、普図遊技は、大当たり遊技が開始される場合にも普通図柄の普図変動表示時間が経過するまで継続して実行するようにしてもよい。

【1722】

[普図データ設定処理]

ここで、図133は、図132のステップS1505においてMPU41によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図11の主制御装置4の記憶領域における普図保留格納エリア412cの記憶内容が更新される。以下、図133を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

10

【1723】

<ステップS1601～S1603>

図133に示すように、普図データ設定処理では、まずMPU41は、普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xを1減算し（ステップS1601）、普図第1保留エリアSE1から普図実行エリアSAEに普図当否情報を移動させる（ステップS1602）。続いて、MPU41は、普図第2保留エリアSE2～普図第4保留エリアSE4に格納されている普図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS1603）。具体的に、ステップS1603では、普図第2保留エリアSE2の普図当否情報を普図第1保留エリアSE1に移動させ、普図第3保留エリアSE3の普図当否情報を普図第2保留エリアSE2に移動させ、普図第4保留エリアSE4の普図当否情報を普図第3保留エリアSE3に移動させる。

20

【1724】

[普図変動開始処理]

ここで、図134は、図132のステップS1506においてMPU41によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図134を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【1725】

<ステップS1701>

図134に示すように、普図変動開始処理では、MPU41は、高頻度サポートモードである時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1701）。ここで、時短遊技状態フラグは、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグ、及びc時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグを含む。即ち、MPU41は、a時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態フラグ及びc時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、a時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4319において遊技状態がa時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、b時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4303において遊技状態がb時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、c時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4308において遊技状態がc時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

30

40

【1726】

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

【1727】

<ステップS1702及びS1703>

50

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s ）、即ち時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 1 7 0 2 ）。具体的には、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 1 2 （ B ）参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 1 2 （ D ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【 1 7 2 8 】

一方、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o ）、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 1 7 0 3 ）。具体的には、M P U 4 1 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 1 2 （ A ）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 1 2 （ C ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。

【 1 7 2 9 】

< ステップ S 1 7 0 4 及び S 1 7 0 5 >

M P U 4 1 は、普図当たりの当否判定を行った場合（ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 ）、当否判定の結果が、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 4 ）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合（ステップ S 1 7 0 4 : Y e s ）、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 5 ）、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 4 : N o ）、処理をステップ S 1 7 0 6 に移行する。

【 1 7 3 0 】

< ステップ S 1 7 0 6 及び S 1 7 0 7 >

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 4 : N o ）、M P U 4 1 は、当否判定の結果が、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 6 ）。M P U 4 1 は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップ S 1 7 0 6 : Y e s ）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 7 ）、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。

【 1 7 3 1 】

< ステップ S 1 7 0 8 及び S 1 7 0 9 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 1 7 0 5 ）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 1 7 0 7 ）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o ）、M P U 4 1 は、普図遊技におけるメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻

10

20

30

40

50

度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

【 1 7 3 2 】

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

【 1 7 3 3 】

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

【 1 7 3 4 】

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

【 1 7 3 5 】

<ステップS1710及びS1711>

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

【 1 7 3 6 】

なお、普図変動表示中フラグは、図22の普図遊技制御処理でのステップS1501において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【 1 7 3 7 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図135は、図21のメイン処理でのステップS1405において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物315bの開閉制御を行うことによって第2入賞口315への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図135を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【 1 7 3 8 】

<ステップS1801>

図135に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1801）。即ち、MPU41は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図132の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップS1511でオンに設定される。

【 1 7 3 9 】

MPU41は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS1801：Ye

10

20

30

40

50

s)、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS1802に移行する。一方、MPU41は、普図変動停止表示フラグがオフである場合(ステップS1801:No)、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップS1812に移行する。

【1740】

<ステップS1802>

普図変動停止表示フラグがオンである場合(ステップS1801:Yes)、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1802)。大当たり遊技中フラグは、図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2206でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS2252でオフに設定される。

10

【1741】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS1802:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

20

【1742】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS1802:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1803に移行する。

【1743】

<ステップS1803>

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS1802:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS1803)。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図134の普図変動開始処理のステップS1705においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS1803:Yes)、処理をステップS1804に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS1803:No)、処理をステップS1806に移行する。

30

【1744】

<ステップS1804及びS1805>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS1803:Yes)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、長開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間(第2入賞口315への遊技球の入球可能時間)である6秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする(ステップS1804)。開放時間カウンタは、電動役物315bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS1815において参照される。そして、MPU41は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し(ステップS1805)、処理をステップS1809に移行する。

40

【1745】

<ステップS1806>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS1803:No)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステッ

50

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

【 1 7 4 6 】

10

<ステップ S 1 8 0 7 及び S 1 8 0 8 >

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

【 1 7 4 7 】

<ステップ S 1 8 0 9 ~ S 1 8 1 1 >

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

20

【 1 7 4 8 】

なお、電動役物開放コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 2 1 参照) のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などに対して電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

30

【 1 7 4 9 】

<ステップ S 1 8 1 2 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物 3 1 5 b を開放させる処理などを実行した場合 (ステップ S 1 8 0 3 ~ S 1 8 1 1)、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合 (普図当たり抽選の結果が外れである場合) (ステップ S 1 8 0 3 及びステップ S 1 8 0 6 が共に N o)、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと (普図遊技が終了したこと) を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し (ステップ S 1 8 1 2)、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 1 7 5 0 】

<ステップ S 1 8 1 3 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合 (ステップ S 1 8 0 1 : N o)、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 1 1 において電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 1 8 1 3)。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 1 8 1 3 : Y e s)、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 1 8 1 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されて

50

いる場合（ステップ S 1 8 1 3 : N o ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 7 5 1 】

<ステップ S 1 8 1 4 及び S 1 8 1 5 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : Y e s ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 4 又は S 1 8 0 7 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 1 8 1 4 ）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 5 ）。即ち、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 1 5 : Y e s ）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 1 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 8 1 5 : N o ）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 1 7 5 2 】

<ステップ S 1 8 1 6 ~ S 1 8 1 8 >

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

20

【 1 7 5 3 】

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

30

【 1 7 5 4 】

[特図遊技制御処理]

本実施形態の特図遊技制御処理では、当該遊技機 1 0 が第 1 特図と第 2 特図とが同時に変動し得る同時変動機として構成されているため、第 1 特図遊技に対する制御処理と第 2 特図遊技に対する制御処理とが個別に実行される点で、前述の第 1 の実施形態の特図遊技制御処理とは異なる。ここで、図 1 3 6 は、本実施形態の特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 7 5 5 】

<ステップ S 3 5 0 1 >

図 1 3 6 に示すように、ステップ S 3 5 0 1 では、M P U 4 1 は、第 1 特図柄が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）であることを示す第 1 特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する。第 1 特図変動表示中フラグは、後述の図 1 3 8 の第 1 特図遊技開始処理において第 1 特図の変動表示が開始される場合にステップ S 3 7 0 6 でオンに設定され、後述の図 1 3 9 の第 1 特図遊技終了処理において第 1 特図が停止表示される場合にステップ S 3 8 2 3 でオフに設定される。

40

【 1 7 5 6 】

M P U 4 1 は、第 1 特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、即ち第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中

50

)でない場合、処理をステップS 3 5 0 2に移行する。

【1757】

<ステップS 3 5 0 2>

第1特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS 3 5 0 1: No)、即ち第1特図が変動表示中(第1特図遊技の実行中)でない場合、MPU 4 1は、特図保留格納エリア4 1 2 bの第1特図保留数記憶エリアN A A(図1 2 7参照)に記憶されている第1特図保留数Nが0であるか否かを判断する(ステップS 3 5 0 2)。

【1758】

MPU 4 1は、第1特図保留数Nが0である場合(ステップS 3 5 0 2: Yes)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留がない場合、処理をステップS 3 5 0 8に移行する。一方、MPU 4 1は、第1特図保留数Nが0でない場合は(ステップS 3 5 0 2: No)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップS 3 5 0 3に移行する。

10

【1759】

<ステップS 3 5 0 3>

第1特図保留数Nが0でない場合は(ステップS 3 5 0 2: No)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留がある場合、MPU 4 1は、特図保留格納エリア4 1 2 b(図1 2 7参照)に記憶されている第1特図当否情報のデータ(第1特図データ)に関する第1特図データ設定処理を実行し(ステップS 3 5 0 3)、処理をステップS 3 5 0 4に移行する。なお、第1特図データ設定処理の詳細は、図1 3 7を参照して後述する。

20

【1760】

<ステップS 3 5 0 4>

ステップS 3 5 0 4では、MPU 4 1は、大当たり遊技が実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、図2 9の大当たり遊技制御処理のステップS 2 2 0 6において大当たり遊技を開始する場合にオンに設定され、図2 9の大当たり遊技制御処理のステップS 2 2 5 2において大当たり遊技を終了する場合にオフに設定される。

【1761】

MPU 4 1は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 5 0 4: Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS 3 5 0 5に移行する。一方、MPU 4 1は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 5 0 4: No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS 3 5 0 6に移行する。

30

【1762】

<ステップS 3 5 0 5>

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 5 0 4: Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、MPU 4 1は、第1特図実行エリアデータ書き換え処理を実行し、処理をステップS 3 5 0 6に移行して第1特図開始処理を実行する。

【1763】

ここで、第1特図実行エリアデータ書き換え処理では、特図保留格納エリア4 1 2 bの第1特図実行エリアA E A(図1 2 7参照)に記憶されている第1特図データのうちの第1特図変動表示時間が、第1特図に設定される変動表示時間のうち最も短い7秒(図1 2 9参照)に書き換えられる。もちろん、第1特図実行エリアデータ書き換え処理では、第1特図変動表示時間を7秒以外の時間、例えば1秒以下の極短時間に書き換えることも考えられる。

40

【1764】

また、第1特図実行エリアデータ書き換え処理を実行した場合にはステップS 3 5 0 6の第1特図開始処理が実行されることで、大当たり遊技の実行中である場合であっても、第1特図遊技が実行される。これは、前述のように、大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行された場合に、当該a時短遊技状態に第1特図遊技に対する保留が持ち越され

50

、 a 時短遊技状態において連続して第 1 特図遊技が実行されることが防止される。また、第 1 特図実行エリアデータ書き換え処理によって第 1 特図変動表示時間が短縮されることで、 a 時短遊技状態に第 1 特図遊技に対する保留が持ち越されることが、より確実に防止される。これにより、大当たり遊技の開始前や実行中に第 1 特図遊技を実行する権利を意図的に保留することで a 時短遊技状態の終了に移行する通常遊技状態において第 1 特図遊技が終了し易くする攻略打ちがなされることが防止される。また、攻略打ち対策としては、前述のように、中央第 1 入賞口 3 1 4 C への遊技球の入球を契機として a 時短遊技状態において第 1 特図遊技が開始される場合、当該第 1 特図遊技の変動表示時間を短時間に設定することも考えられる。

【 1 7 6 5 】

10

< ステップ S 3 5 0 6 >

大当たり遊技の実行中に第 1 特図実行エリアデータ書き換え処理を実行した場合（ステップ S 3 5 0 6）、又は大当たり遊技の実行中でない場合（ステップ S 3 5 0 4 : No）、MPU 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図の変動表示を開始（第 1 特図遊技を開始）させるための第 1 特図遊技開始処理を実行し（ステップ S 3 5 0 6）、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。なお、第 1 特図遊技開始処理の詳細は、図 1 3 8 を参照して後述する。

【 1 7 6 6 】

< ステップ S 3 5 0 7 >

第 1 特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Yes）、即ち第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）である場合、MPU 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図を停止表示（第 1 特図遊技を終了）させるための第 1 特図遊技終了処理を実行し（ステップ S 3 5 0 7）、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。なお、第 1 特図遊技終了処理の詳細は、図 1 3 9 を参照して後述する。

20

【 1 7 6 7 】

< ステップ S 3 5 0 8 >

ステップ S 3 5 0 6 の第 1 特図遊技開始処理又はステップ S 3 5 0 7 の第 1 特図遊技終了処理を実行した場合、MPU 4 1 は、第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）であることを示す第 2 特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 8）。第 2 特図変動表示中フラグは、後述の図 1 4 1 の第 2 特図遊技開始処理において第 2 特図の変動表示が開始される場合にステップ S 4 0 0 5 でオンに設定され、後述の図 1 4 2 の第 1 特図遊技終了処理において第 2 特図が停止表示される場合にステップ S 4 1 1 6 でオフに設定される。

30

【 1 7 6 8 】

MPU 4 1 は、第 2 特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 8 : Yes）、即ち第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 3 5 1 3 に移行する。一方、MPU 4 1 は、第 2 特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 8 : No）、即ち第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

【 1 7 6 9 】

40

< ステップ S 3 5 0 9 >

第 2 特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 8 : No）、即ち第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）でない場合、MPU 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留数記憶エリア N A B（図 1 2 7 参照）に記憶されている第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 9）。

【 1 7 7 0 】

MPU 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 3 5 0 9 : Yes）、即ち第 2 特図遊技を実行する権利の保留がない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 でない場合は（ステップ S 3 5 0 9 : No）、即ち第 2 特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップ S 3 5 1 0 に移行す

50

る。

【 1 7 7 1 】

< ステップ S 3 5 1 0 >

第 2 特図保留数 M が 0 でない場合は (ステップ S 3 5 0 9 : N o)、即ち第 2 特図遊技を実行する権利の保留がある場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技が実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 5 1 0)。大当たり遊技中フラグは、図 2 9 の大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 0 6 において大当たり遊技を開始する場合にオンに設定され、図 2 9 の大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 5 2 において大当たり遊技を終了する場合にオフに設定される。

【 1 7 7 2 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 5 1 0 : Y e s)、当該特図遊技制御処理を終了する。即ち、大当たり遊技の実行中である場合には、第 2 特図遊技は開始されない。そのため、第 2 特図遊技を実行する権利の保留は、大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態に持ち越される。これは、第 2 特図遊技を実行する権利の保留が a 時短遊技状態に持ち越されても、第 1 特図遊技を実行する権利の保留が a 時短遊技状態に持ち越される場合のような攻略とはならないからである。むしろ、第 2 特図遊技を実行する権利の保留が a 時短遊技状態に持ち越されることで、a 時短遊技状態に移行された場合に、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が最初に入球される前に第 2 特図遊技が開始されることになるため、少なからず a 時短遊技状態を早期に終了させることができるという利益を遊技者に付与できる。

【 1 7 7 3 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 1 0 : N o)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行する。

【 1 7 7 4 】

< ステップ S 3 5 1 1 >

大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 1 0 : N o)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b (図 1 2 7 参照) に記憶されている第 2 特図当否情報のデータ (第 2 特図データ) に関する第 2 特図データ設定処理を実行し (ステップ S 3 5 1 1)、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。なお、第 2 特図データ設定処理の詳細は、図 1 4 0 を参照して後述する。

【 1 7 7 5 】

< ステップ S 3 5 1 2 >

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

【 1 7 7 6 】

< ステップ S 3 5 1 3 >

第 2 特図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 3 5 0 8 : Y e s)、即ち第 2 特図が変動表示中 (第 2 特図遊技の実行中) である場合、M P U 4 1 は、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 の第 2 特図を停止表示 (第 1 特図遊技を終了) させるための第 2 特図遊技終了処理を実行し (ステップ S 3 5 1 3)、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、第 2 特図遊技終了処理の詳細は、図 1 4 2 を参照して後述する。

【 1 7 7 7 】

[第 1 特図データ設定処理]

ここで、図 1 3 7 は、図 1 3 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 5 0 3 において M P U 4 1 によって実行される第 1 特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。第 1 特図データ設定処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b (図 1 2 7 参照) の記憶内容が更新される。以下、図 1 3 7 を参照

10

20

30

40

50

しつつ、第 1 特図データ設定処理を説明する。

【 1778 】

<ステップ S 3601 ~ S 3604 >

図 137 に示すように、ステップ S 3601 では、MPU 41 は、第 1 特図保留格納エリア REA の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N を 1 減算し、さらに、第 1 特図保留格納エリア REA の第 1 保留エリア REA 1 から第 1 特図実行エリア A E A に第 1 特図当否情報を移動させる（ステップ S 3602）。続いて、MPU 41 は、第 1 特図保留格納エリア REA の第 2 保留エリア REA 2 ~ 第 4 保留エリア REA 4 の第 1 特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 3603）。具体的に、ステップ S 3603 では、第 1 特図保留格納エリア REA の第 2 保留エリア REA 2 の第 1 特図当否情報を第 1 保留エリア REA 1 に移動させ、第 3 保留エリア REA 3 の第 1 特図当否情報を第 2 保留エリア REA 2 に移動させ、第 4 保留エリア REA 4 の第 1 特図当否情報を第 3 保留エリア REA 3 に移動させる。さらに、MPU 41 は、第 1 特図保留格納エリア REA の第 1 保留エリア REA 1 ~ 第 4 保留エリア REA 4 の第 1 特図当否情報がシフトした旨を示す第 1 特図シフトコマンドを RAM 412 に設定し、当該第 1 特図データ設定処理を終了する。この第 1 特図シフトコマンドは、MPU 41 により実行される次のメイン処理（図 21 参照）のステップ S 1401 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 1 特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部 341 に表示される第 1 特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

10

20

【 1779 】

[第 1 特図遊技開始処理]

ここで、図 138 は、図 136 の特図遊技制御処理でのステップ S 3506 において MPU 41 によって実行される第 1 特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。第 1 特図遊技開始処理では、第 1 特別図柄表示部 362 での第 1 特図の変動表示を開始（第 1 特図遊技を開始）させるための処理が実行される。以下、図 138 を参照しつつ、第 1 特図遊技開始処理を説明する。

【 1780 】

<ステップ S 3701 及び S 3702 >

図 138 に示すように、ステップ S 3701 では、MPU 41 は、大当たり当否テーブル（図 128（A）参照）を読み出し、その大当たり当否テーブルに基づいて当否判定を実行する。さらに、MPU 41 は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップ S 3702）。

30

【 1781 】

MPU 41 は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3702 : Yes）、処理をステップ S 3703 に移行し、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3702 : No）、処理をステップ S 3704 に移行する。

【 1782 】

<ステップ S 3703 >

当該当否判定の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3702 : Yes）、MPU 41 は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグをオンに設定し（ステップ S 3703）、処理をステップ S 3704 に移行する。時短図柄停止外れフラグは、後述の図 139 のステップ S 3806 において a 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。

40

【 1783 】

<ステップ S 3704 >

時短図柄停止外れフラグをオンに設定した場合（ステップ S 3703）、又は当該当否判定の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3702 : No）、MPU 41 は、当該第 1 特図遊技におけるメイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 での第 1 特図の変動表示時間を第 1 特図変動パターンとして設定し（ステップ S 3704）、処理をス

50

テップ S 3 7 0 5 に移行する。

【 1 7 8 4 】

なお、第 1 特図の変動表示時間（第 1 特図変動パターン）は、ステップ S 3 7 0 1 での当否判定の結果が大当たりである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と大当たり変動テーブル（図 1 2 9（A）参照）とに基づいて設定され、ステップ S 3 7 0 1 での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と、当該第 1 特図遊技の開始時の遊技状態に応じて選択される第 1 特図外れ変動テーブル A（図 1 2 9（B）参照）又は第 1 特図外れ変動テーブル B（図 1 2 9（C）参照）とに基づいて設定される。

【 1 7 8 5 】

< ステップ S 3 7 0 5 >

ステップ S 3 7 0 5 では、M P U 4 1 は、ステップ S 3 7 0 1 での当否判定の結果である当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 3 7 0 4 で設定された第 1 特図変動パターンとを含む第 1 特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。第 1 特図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 1 特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などでの特図遊技演出を実行することができる。

10

【 1 7 8 6 】

< ステップ S 3 7 0 6 >

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

20

【 1 7 8 7 】

< ステップ S 3 7 0 7 >

ステップ S 3 7 0 7 では、M P U 4 1 は、第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技が実行中）であることを示す第 1 特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行する。第 1 特図変動表示中フラグは、図 1 3 6 の特図遊技制御処理におけるステップ S 3 5 0 1 において、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 において第 1 特別図柄が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

30

【 1 7 8 8 】

< ステップ S 3 7 0 8 >

ステップ S 3 7 0 8 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄が変動停止（第 1 特図遊技が終了）されたことを示す第 1 特図変動停止フラグをオフに設定し、当該第 1 特図変動開始処理を終了する。

【 1 7 8 9 】

[第 1 特図遊技終了処理]

ここで、図 1 3 9 は、図 1 3 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 5 0 7 において M P U 4 1 によって実行される第 1 特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。第 1 特図遊技終了処理では、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図を停止表示（第 1 特図遊技を終了）させるための処理が実行される。以下、図 1 3 8 を参照しつつ、第 1 特図遊技終了処理を説明する。

40

【 1 7 9 0 】

< ステップ S 3 8 0 1 >

図 1 3 9 に示すように、ステップ S 3 8 0 1 では、M P U 4 1 は、図 1 3 8 の第 1 特図遊技開始処理におけるステップ S 3 7 0 4 の第 1 特図変動パターン設定処理において設定される第 1 特図変動パターンとして設定された第 1 特図変動表示時間が経過したか否か、即ち当該第 1 特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【 1 7 9 1 】

50

M P U 4 1 は、第 1 特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s ）
、即ち当該第 1 特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 8 0 2
に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図変動表示時間が経過していない場合（ステッ
プ S 3 8 0 1 : N o ）
、即ち当該第 1 特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該
第 1 特図遊技終了処理を終了する。

【 1 7 9 2 】

< ステップ S 3 8 0 2 >

第 1 特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s ）
、即ち当該第 1 特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該第 1 特図遊技によって
報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 2
）。当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは
、例えば特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図実行エリア A E A（図 1 2 7 参照）に記
憶されている第 1 特図データのうちの当否判定情報に基づいて判断される。

10

【 1 7 9 3 】

M P U 4 1 は、当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりで
ある場合（ステップ S 3 8 0 2 : Y e s ）
、処理をステップ S 3 8 0 3 に移行し、当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3
8 0 2 : N o ）
、処理をステップ S 3 8 0 5 に移行する。

【 1 7 9 4 】

< ステップ S 3 8 0 3 及び S 3 8 0 4 >

当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステ
ップ S 3 8 0 2 : Y e s ）
、M P U 4 1 は、開始される第 1 特図遊技によって報知される
第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示す第 1 特図大当たりフラグをオン
に設定する（ステップ S 3 8 0 3）。第 1 特図大当たりフラグは、後述の図 1 4 3 の大当
たり遊技制御処理でのステップ S 4 2 0 1 において大当たり遊技を開始するか否かを判断
するために参照される。

20

【 1 7 9 5 】

さらに、M P U 4 1 は、通常遊技状態での特図遊技の実行回数を示す天井回数カウンタ
をクリアし（ステップ S 3 8 0 4）
、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。なお、天井
回数カウンタは、当該第 1 特図遊技終了処理でのステップ S 3 9 1 1 又は後述の図 1 4 3
の第 2 特図遊技終了処理でのステップ S 4 1 0 9 において、規定回数（本実施形態では 4
5 0 回）の特図遊技が実行されることに基づいて b 時短遊技状態に移行するか否かを判断
するため参照される。

30

【 1 7 9 6 】

< ステップ S 3 8 0 5 >

当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステ
ップ S 3 8 0 2 : N o ）
、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フ
ラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 5）。即ち、M P U 4
1 は、当該第 1 特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。

【 1 7 9 7 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 5
: Y e s ）
、即ち当該第 1 特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理
をステップ S 3 8 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフに設
定されている場合（ステップ S 3 8 0 5 : N o ）
、即ち当該第 1 特図遊技の終了時の遊技
状態が通常遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 8 1 3 に移行する。

40

【 1 7 9 8 】

< ステップ S 3 8 0 6 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 5 : Y e s ）
、即
ち当該第 1 特図遊技の終了時（第 1 特図の停止表示時）の遊技状態が通常遊技状態である
場合、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄

50

停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 6）。即ち、第 1 特図遊技が終了（第 1 特図の停止表示）したときの遊技状態が通常遊技状態である場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する。即ち、本実施形態では、第 1 特図遊技の開始時（第 1 特図の変動開始時）ではなく、第 1 特図遊技の終了時（第 1 特図の変動停止時）の遊技状態に基づいて、c 時短遊技状態に移行するか否かを判断する。

【 1 7 9 9 】

M P U 4 1 は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 0 7 に移行し、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 6 : N o）、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。

10

【 1 8 0 0 】

< ステップ S 3 8 0 7 ~ S 3 8 0 9 >

時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 5 : Y e s）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行させるための c 時短遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 8 0 7）、時短図柄停止外れフラグをオフに設定する（ステップ S 3 8 0 7 及び S 3 8 0 8）。そして、M P U 4 1 は、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 9）、当該第 1 特図遊技終了処理を終了する。

【 1 8 0 1 】

20

< ステップ S 3 8 1 0 ~ S 3 8 1 2 >

時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 6 : N o）、M P U 4 1 は、天井回数カウンタの値に 1 を加算する（ステップ S 3 8 1 0）。そして、M P U 4 1 は、加算後の天井回数カウンタの値が 4 5 0 であるか否か（ステップ S 3 8 1 1）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（4 5 0 回）に到達したか否かを判断する。

【 1 8 0 2 】

M P U 4 1 は、加算後の天井回数カウンタの値が 4 5 0 である場合（ステップ S 3 8 1 1 : Y e s）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（4 5 0 回）に到達した場合、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 1 2）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。b 時短遊技状態フラグは、図 1 4 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 4 3 0 2 において、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。

30

【 1 8 0 3 】

一方、M P U 4 1 は、加算後の天井回数カウンタの値が 4 5 0 でない場合（ステップ S 3 8 1 1 : N o）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

【 1 8 0 4 】

< ステップ S 3 8 1 3 及び S 3 8 1 4 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 5 : N o）、即ち当該第 1 特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 3）。

40

【 1 8 0 5 】

M P U 4 1 は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 3 : Y e s）、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 1 4）、処理をステップ S 3 8 1 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に（ステップ S 3 8 1 3 : N o）、ステップ S 3 8 1 4 をスキップして処理をステップ S 3 8 1 5 に移行する。

【 1 8 0 6 】

50

<ステップ S 3 8 1 5 >

時短図柄停止外れフラグをオフに設定した場合（ステップ S 3 8 1 4）、又は時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に（ステップ S 3 8 1 3 : N o）、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 5）。ここで、時短遊技状態フラグは、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグ、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグ、及び c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグを含む。即ち、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグ、b 時短遊技状態フラグ及び c 時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、a 時短遊技状態フラグは、図 1 4 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 4 3 1 9 において遊技状態が a 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、b 時短遊技状態フラグは、図 1 4 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 4 3 0 3 において遊技状態が b 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、c 時短遊技状態フラグは、図 1 4 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 4 3 0 8 において遊技状態が c 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

10

【 1 8 0 7 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 5 : Y e s）、即ち a 時短遊技状態、b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 8 1 6 に移行する。M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 5 : N o）、即ち時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

20

【 1 8 0 8 】

<ステップ S 3 8 1 6 及び S 3 8 1 7 >

時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 5 : Y e s）、即ち a 時短遊技状態、b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態での残りの遊技回数を示す時短カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 8 1 6）。さらに、M P U 4 1 は、減算後の時短カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 7）。即ち、M P U 4 1 は、規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。

【 1 8 0 9 】

M P U 4 1 は、減算後の時短カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 8 1 7 : Y e s）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップ S 3 8 1 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の時短カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 8 1 7 : N o）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

30

【 1 8 1 0 】

<ステップ S 3 8 1 8 及び S 3 8 1 9 >

減算後の時短カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 8 1 7 : Y e s）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップ S 3 8 1 8）。さらに、M P U 4 1 は、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 1 9）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

40

【 1 8 1 1 】

<ステップ S 3 8 2 0 ~ S 3 8 2 3 >

ステップ S 3 8 2 0 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 において、当該第 1 特図遊技に対応する第 1 特図大当たり抽選の結果に応じた態様で第 1 特図を停止表示させる（ステップ S 3 8 2 0）。そして、M P U 4 1 は、第 1 特図が停止表示されたことを示す第 1 特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 8 2 1）、第 1 特図が停止表示されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する第 1 特図変動停止コマンドを設定し（ステップ S 3 8 2 2）、さらに、第 1 特図が変動表示中（第 1

50

特図遊技が実行中)であることを示す第1特図変動表示中フラグをオフに設定し(ステップS3823)、当該第1特図遊技制御処理を終了する。

【1812】

[第2特図データ設定処理]

ここで、図140は、図136の特図遊技制御処理でのステップS3511においてMPU41によって実行される第2特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。第2特図データ設定処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412b(図127参照)の記憶内容が更新される。以下、図140を参照しつつ、第1特図データ設定処理を説明する。

【1813】

<ステップS3901~S3904>

図140に示すように、ステップS3901では、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し、さらに、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から第2特図実行エリアAEBに第2特図当否情報を移動させる(ステップS3902)。続いて、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2~第4保留エリアREB4の第2特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS3903)。具体的に、ステップS3903では、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2の第2特図当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の第2特図当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エリアREB4の第2特図当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。さらに、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1~第4保留エリアREB4の第2特図当否情報がシフトした旨を示す第2特図シフトコマンドをRAM412に設定し、当該第2特図データ設定処理を終了する。この第2特図シフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第2特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

【1814】

[第2特図遊技開始処理]

ここで、図141は、図136の特図遊技制御処理でのステップS3512においてMPU41によって実行される第2特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。第2特図遊技開始処理では、第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示を開始(第2特図遊技を開始)させるための処理が実行される。以下、図141を参照しつつ、第2特図遊技開始処理を説明する。

【1815】

<ステップS4001及びS4002>

図141に示すように、ステップS4001では、MPU41は、大当たり当否テーブル(図128(A)参照)を読み出し、その大当たり当否テーブルに基づいて当否判定を実行する。さらに、MPU41は、当該第2特図遊技におけるメイン表示部36の第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示時間を第2特図変動パターンとして設定し(ステップS4002)、処理をステップS4003に移行する。

【1816】

なお、第2特図の変動表示時間(第2特図変動パターン)は、ステップS4001での当否判定の結果が大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS1と大当たり変動テーブル(図129(A)参照)とに基づいて設定され、ステップS4001での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタCS1と、当該第2特図遊技の開始時の遊技状態に応じて選択される通常遊技状態第2特図外れ変動テーブル(図129(D)参照)又は時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル(図129(E)参照)とに基づいて設定される。

10

20

30

40

50

【 1 8 1 7 】

< ステップ S 4 0 0 3 >

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

10

【 1 8 1 8 】

< ステップ S 4 0 0 4 >

ステップ S 4 0 0 4 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特図の変動表示を開始させることで第 2 特図遊技を開始させ、処理をステップ S 4 0 0 5 に移行する。

【 1 8 1 9 】

< ステップ S 4 0 0 5 >

ステップ S 4 0 0 5 では、M P U 4 1 は、第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技が実行中）であることを示す第 2 特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 4 0 0 6 に移行する。第 2 特図変動表示中フラグは、図 1 3 6 の特図遊技制御処理におけるステップ S 3 5 0 8 において、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において第 2 特別図柄が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

20

【 1 8 2 0 】

< ステップ S 4 0 0 6 >

ステップ S 4 0 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 特別図柄が変動停止（第 2 特図遊技が終了）されたことを示す第 2 特図変動停止フラグをオフに設定し、当該第 2 特図変動開始処理を終了する。

【 1 8 2 1 】

[第 2 特図遊技終了処理]

ここで、図 1 4 2 は、図 1 3 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 5 1 3 において M P U 4 1 によって実行される第 2 特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。第 2 特図遊技終了処理では、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特図を停止表示（第 2 特図遊技を終了）させるための処理が実行される。以下、図 1 4 2 を参照しつつ、第 2 特図遊技終了処理を説明する。

30

【 1 8 2 2 】

< ステップ S 4 1 0 1 >

図 1 4 2 に示すように、ステップ S 4 1 0 1 では、M P U 4 1 は、図 1 4 1 の第 2 特図遊技開始処理におけるステップ S 4 1 0 2 の第 2 特図変動パターン設定処理において設定される第 2 特図変動パターンとして設定された第 2 特図変動表示時間が経過したか否か、即ち当該第 2 特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

40

【 1 8 2 3 】

M P U 4 1 は、第 2 特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 4 1 0 1 : Y e s ）、即ち当該第 2 特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 4 1 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 4 1 0 1 : N o ）、即ち当該第 2 特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該第 2 特図遊技終了処理を終了する。

【 1 8 2 4 】

< ステップ S 4 1 0 2 >

第 2 特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 4 1 0 1 : Y e s ）、即ち当該第 2

50

特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU41は、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する(ステップS4102)。当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば特図保留格納エリア412bの第2特図実行エリアAEB(図127参照)に記憶されている第2特図データのうちの当否判定情報に基づいて判断される。

【1825】

MPU41は、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合(ステップS4102:Yes)、処理をステップS4103に移行し、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS4102:No)、処理をステップS4105に移行する。

10

【1826】

<ステップS4103及びS4104>

当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合(ステップS4102:Yes)、MPU41は、開始される第2特図遊技によって報知される第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示す第2特図大当たりフラグをオンに設定する(ステップS4103)。第2特図大当たりフラグは、後述の図143の大当たり遊技制御処理でのステップS4204において大当たり遊技を開始するか否かを判断するために参照される。

【1827】

さらに、MPU41は、通常遊技状態での特図遊技の実行回数を示す天井回数カウンタをクリアし(ステップS4104)、処理をステップS4117に移行する。なお、天井回数カウンタは、図139の第1特図遊技終了処理でのステップS3911又は当該第2特図遊技終了処理でのステップS4109において、規定回数(本実施形態では450回)の特図遊技が実行されることに基づいてb時短遊技状態に移行するか否かを判断するため参照される。

20

【1828】

<ステップS4105及びS4106>

当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS4102:No)、MPU41は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4105)。

30

【1829】

MPU41は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合(ステップS4105:Yes)、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し(ステップS4106)、処理をステップS4107に移行する。一方、MPU41は、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に(ステップS4105:No)、ステップS4106をスキップして処理をステップS4107に移行する。

【1830】

<ステップS4107>

当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS4102:No)、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4107)。即ち、MPU41は、当該第2特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。

40

【1831】

MPU41は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS4107:Yes)、即ち当該第2特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップS4108に移行する。一方、MPU41は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS4107:No)、即ち当該第2特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、処理をステップS4112に移行する。

【1832】

50

<ステップS 4 1 0 8 ~ S 4 1 1 1 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 0 7 : Y e s ）、即ち当該第2特図遊技の終了時（第2特図の停止表示時）の遊技状態が通常遊技状態である場合、MPU 4 1は、天井回数カウンタの値に1を加算する（ステップS 4 1 0 8）。そして、MPU 4 1は、加算後の天井回数カウンタの値が450であるか否か（ステップS 4 1 0 9）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（450回）に到達したか否かを判断する。

【1833】

MPU 4 1は、加算後の天井回数カウンタの値が450である場合（ステップS 4 1 0 9 : Y e s ）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（450回）に到達した場合、遊技状態を通常遊技状態からb時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS 4 1 1 0）、さらに、天井回数カウンタをクリアし（ステップS 4 1 1 1）、処理をステップS 4 1 1 7に移行する。b時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS 4 3 0 2において、遊技状態を通常遊技状態からb時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。

10

【1834】

一方、MPU 4 1は、加算後の天井回数カウンタの値が450でない場合（ステップS 4 1 0 7 : N o ）、処理をステップS 4 1 1 7に移行する。

【1835】

<ステップS 4 1 1 2 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 1 0 7 : N o ）、即ち当該第2特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、MPU 4 1は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 1 1 2）。ここで、時短遊技状態フラグは、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグ、及びc時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグを含む。即ち、MPU 4 1は、a時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態フラグ及びc時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、a時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS 4 3 1 9において遊技状態がa時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、b時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS 4 3 0 3において遊技状態がb時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、c時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS 4 3 0 8において遊技状態がc時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

20

30

【1836】

MPU 4 1は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 1 2 : Y e s ）、即ちa時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合、処理をステップS 4 1 1 3に移行する。MPU 4 1は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 1 1 2 : N o ）、即ち時短遊技状態でない場合、処理をステップS 4 1 1 7に移行する。

【1837】

<ステップS 4 1 1 3 及びS 4 1 1 4 >

時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 1 2 : Y e s ）、即ちa時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合、MPU 4 1は、時短遊技状態での残りの遊技回数を示す時短カウンタの値から1減算する（ステップS 4 1 1 3）。さらに、MPU 4 1は、減算後の時短カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS 4 1 1 4）。即ち、MPU 4 1は、規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。

40

【1838】

MPU 4 1は、減算後の時短カウンタの値が0である場合（ステップS 4 1 1 4 : Y e s ）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状

50

態に移行する場合、処理をステップ S 4 1 1 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の時短カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 1 1 4 : N o）、処理をステップ S 4 1 1 7 に移行する。

【 1 8 3 9 】

< ステップ S 4 1 1 5 及び S 4 1 1 6 >

減算後の時短カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 1 1 4 : Y e s）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップ S 4 1 1 5）。さらに、M P U 4 1 は、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 4 1 1 6）、処理をステップ S 4 1 1 6 に移行する。

10

【 1 8 4 0 】

< ステップ S 4 1 1 7 ~ S 4 1 2 0 >

ステップ S 4 1 1 7 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該第 2 特図遊技に対応する第 2 特図大当たり抽選の結果に応じた態様で第 2 特図を停止表示させる（ステップ S 4 1 1 7）。そして、M P U 4 1 は、第 2 特図が停止表示されたことを示す第 2 特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 1 1 8）、第 2 特図が停止表示されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する第 2 特図変動停止コマンドを設定し（ステップ S 4 1 1 9）、さらに、第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技が実行中）であることを示す第 2 特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 4 1 2 0）、当該第 2 特図遊技制御処理を終了する。

20

【 1 8 4 1 】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図 1 4 3 は、図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口 3 1 6 に設けられる開閉扉 3 1 9 の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 1 4 3 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【 1 8 4 2 】

< ステップ S 4 2 0 1 >

図 1 4 3 に示すように、ステップ S 4 2 0 1 では、M P U 4 1 は、まず第 1 特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。第 1 特図大当たりフラグは、終了した第 1 特図遊技に対する第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示すフラグであり、図 1 3 9 の第 1 特図遊技終了処理でのステップ S 3 8 0 3 において、終了した第 1 特図遊技に対する第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合にオンに設定される。

30

【 1 8 4 3 】

M P U 4 1 は、第 1 特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 2 0 2 に移行し、第 1 特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : N o）、処理をステップ S 4 2 0 3 に移行する。

40

【 1 8 4 4 】

< ステップ S 4 2 0 2 >

第 1 特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 4 1 0 2）、処理をステップ S 4 2 0 5 に移行する。

【 1 8 4 5 】

< ステップ S 4 2 0 3 >

第 1 特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : N o）、M P U 4 1 は、第 2 特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステ

50

ップS 4 2 0 3)。第2特図大当たりフラグは、終了した第2特図遊技に対する第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示すフラグであり、図142の第2特図遊技終了処理でのステップS 4 1 0 3において、終了した第2特図遊技に対する第2特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合にオンに設定される。

【1846】

M P U 4 1は、第2特図大当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS 4 2 0 3 : Y e s)、処理をステップS 4 2 0 4に移行し、第2特図大当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS 4 2 0 3 : N o)、処理をステップS 4 2 0 8に移行する。

【1847】

<ステップS 4 2 0 4>

第2特図大当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS 4 2 0 3 : Y e s)、M P U 4 1は、第2特図大当たりフラグをオフに設定し(ステップS 4 1 0 4)、処理をステップS 4 2 0 5に移行する。

【1848】

<ステップS 4 2 0 5>

ステップS 4 2 0 5では、M P U 4 1は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS 4 2 0 5)。M P U 4 1は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS 4 2 0 5 : Y e s)、処理をステップS 4 2 0 6に移行し、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS 4 2 0 5 : N o)、図29のステップS 2 2 0 4に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。

【1849】

<ステップS 4 2 0 6及びS 4 2 0 7>

大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS 4 2 0 5 : Y e s)、大当たり遊技の実行中に終了した第1特図遊技又は第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づく大当たり遊技を、現在の実行中の大当たり遊技の終了後に実行するための大当たり遊技保留フラグをオンに設定し(ステップS 4 2 0 6)、大当たり遊技の保留数を示す大当たり保留カウンタの値に1を加算する(ステップS 4 2 0 7)。なお、大当たり遊技保留フラグは、後述の図143の大当たり遊技制御処理のステップS 4 2 0 9において未実行の大当たり遊技があるか否かを判断するために参照され、大当たり保留カウンタは大当たり遊技制御処理のステップS 4 2 1 0において保留された大当たり遊技が開始される場合に減算される。そして、M P U 4 1は、図29のステップS 2 2 1 1に移行し、大当たり遊技を継続する処理を実行する。

【1850】

なお、大当たり遊技の実行中に開始される第1特図遊技に対する第1特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、当該第1特図大当たり抽選の結果を外れに書き換えることも考えられる。

【1851】

<ステップS 4 2 0 8>

第2特図大当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS 4 2 0 3 : N o)、M P U 4 1は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS 4 2 0 8)。M P U 4 1は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS 4 2 0 8 : Y e s)、図29のステップS 2 2 1 1に移行し、大当たり遊技を継続する処理を実行する。一方、M P U 4 1は、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS 4 2 0 8 : N o)、処理をステップS 4 2 0 9に移行する。

【1852】

<ステップS 4 2 0 9>

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS 4 2 0 8 : N o)、M P U 4 1は、大当たり遊技の実行中に終了した第1特図遊技又は第2特図遊技に対する大当たり抽選

10

20

30

40

50

の結果が大当たりであることに基づく大当たり遊技を、現在の実行中の大当たり遊技の終了後に実行するための大当たり遊技保留フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 9）。

【 1 8 5 3 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技保留フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行し、大当たり遊技保留フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 9 : N o ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 8 5 4 】

< ステップ S 4 2 1 0 ~ S 4 2 1 2 >

大当たり遊技保留フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 9 : Y e s ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技の保留数を示す大当たり保留カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 4 2 1 0 ）、減算後の大当たり保留カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 2 1 1 ）。

【 1 8 5 5 】

M P U 4 1 は、減算後の大当たり保留カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 2 1 0 : Y e s ）、大当たり保留フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 1 2 ）、図 2 9 のステップ S 2 2 0 4 に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の大当たり保留カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 2 1 0 : Y e s ）、図 2 9 のステップ S 2 2 0 4 に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。

【 1 8 5 6 】

[遊技状態移行処理]

ここで、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 は、図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、及び大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図 1 4 4 ~ 図 1 4 7 を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【 1 8 5 7 】

< ステップ S 4 3 0 1 >

図 1 4 4 に示すように、ステップ S 4 3 0 1 では、まず、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 0 2 に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o ）、処理をステップ S 4 3 1 7 に移行する。

【 1 8 5 8 】

< ステップ S 4 3 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 2 ）。M P U 4 1 は、b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 0 3 に移行し、b 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 2 : N o ）、処理をステップ S 4 3 0 7 に移行する。

【 1 8 5 9 】

< ステップ S 4 3 0 3 ~ S 4 3 0 6 >

b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 0 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 3 0 3 ）、b 時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する b 時短遊技状態コマンドを設定する（ステップ S 4 3 0 4 ）。さらに、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 3 0 5 ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3

10

20

30

40

50

06)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1860】

<ステップS4307>

b時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS4302:No)、MPU41は、c時短遊技状態に移行させるc時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4307)。MPU41は、c時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS4307:Yes)、処理をステップS4308に移行し、c時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS4307:No)、処理をステップS4312に移行する。

【1861】

<ステップS4308~S4311>

c時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS4307:Yes)、MPU41は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS4308)、c時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知するc時短遊技状態コマンドを設定する(ステップS4309)。さらに、MPU41は、c時短遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に(ステップS4310)、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4311)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1862】

<ステップS4312>

c時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS4307:No)、MPU41は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4312)。MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS4312:Yes)、処理をステップS4313に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS4312:No)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1863】

<ステップS4313~S4316>

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS4312:Yes)、MPU41は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS4313)、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する(ステップS4314)。さらに、MPU41は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に(ステップS4315)、通常遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4316)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1864】

<ステップS4317>

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS4301:No)、MPU41は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4317)。MPU41は、大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS4317:Yes)、処理をステップS4318に移行し、大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS4317:No)、処理を図145のステップS4322に移行する。

【1865】

<ステップS4318>

大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS4317:Yes)、MPU41は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4318)。MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合(ステップS4318:Yes)、処理をステップS4319に移行し、大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合(ステップS

10

20

30

40

50

4 3 1 8 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 8 6 6 】

<ステップ S 4 3 1 9 ~ S 4 3 2 1 >

大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 1 8 : Y e s)、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 4 3 1 9)、a 時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する a 時短遊技状態コマンドを設定する (ステップ S 4 3 2 0)。さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 4 3 2 1)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 8 6 7 】

<ステップ S 4 3 2 2 >

大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 1 7 : N o)、M P U 4 1 は、図 1 4 5 に示すように、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 3 2 2)。M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 2 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 2 3 に移行し、a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 2 : N o)、処理を図 1 4 6 のステップ S 4 3 3 3 に移行する。

【 1 8 6 8 】

<ステップ S 4 3 2 3 >

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 2 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 3 2 3)。M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 3 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 2 4 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 3 : N o)、処理をステップ S 4 3 2 8 に移行する。

【 1 8 6 9 】

<ステップ S 4 3 2 4 ~ S 4 3 2 7 >

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 3 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 4 3 2 4)、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する (ステップ S 4 3 2 5)。さらに、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 4 3 2 6)、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 4 3 2 7)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 8 7 0 】

<ステップ S 4 3 2 8 >

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 3 : N o)、M P U 4 1 は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 3 2 8)。M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 8 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 2 9 に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 8 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 8 7 1 】

<ステップ S 4 3 2 9 ~ S 4 3 3 2 >

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 2 8 : Y e s)、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 4 3 2 9)、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する (ステップ S 4 3 3 0)。さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 4 3 3 1)、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 4 3 3 2)、当該遊技状

10

20

30

40

50

態移行処理を終了する。

【1872】

<ステップS4333>

a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS4322:No)、MPU41は、図146に示すように、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4333)。MPU41は、b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS4333:Yes)、処理をステップS4334に移行し、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS4333:No)、処理を図147のステップS4344に移行する。

【1873】

<ステップS4334>

b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS4333:Yes)、MPU41は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4334)。MPU41は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS4334:Yes)、処理をステップS4335に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS4334:No)、処理をステップS4339に移行する。

【1874】

<ステップS4335~S4338>

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS4334:Yes)、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS4335)、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する(ステップS4336)。さらに、MPU41は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に(ステップS4337)、b時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4338)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1875】

<ステップS4339>

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS4334:No)、MPU41は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4339)。MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS4339:Yes)、処理をステップS4340に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS4339:No)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1876】

<ステップS4340~S4343>

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS4339:Yes)、MPU41は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS4340)、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する(ステップS4341)。さらに、MPU41は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に(ステップS4342)、b時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4343)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1877】

<ステップS4344>

b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS4333:No)、MPU41は、図147に示すように、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4344)。MPU41は、c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS4344:Yes)、処理をステップS4345に移行し、c時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(

10

20

30

40

50

ステップ S 4 3 4 4 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 8 7 8 】

< ステップ S 4 3 4 5 >

c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 4 4 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 3 4 5)。M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 4 5 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 4 6 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 4 5 : N o)、処理をステップ S 4 3 5 0 に移行する。

【 1 8 7 9 】

< ステップ S 4 3 4 6 ~ S 4 3 4 9 >

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 4 5 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 4 3 4 6)、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する (ステップ S 4 3 4 7)。さらに、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 4 3 4 8)、c 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 4 3 4 9)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 8 8 0 】

< ステップ S 4 3 5 0 >

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 4 5 : N o)、M P U 4 1 は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 3 5 0)。M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 5 0 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 5 1 に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 3 5 0 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 8 8 1 】

< ステップ S 4 3 5 1 ~ S 4 3 5 4 >

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 3 5 0 : Y e s)、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 4 3 5 1)、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する (ステップ S 4 3 5 2)。さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 4 3 5 3)、c 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 4 3 5 4)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 8 8 2 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

本実施形態での音声ランプ制御装置 5 の処理は、当該遊技機 1 0 が第 1 特図と第 2 特図とが同時に変動可能な同時変動機とされているため、コマンド判定処理の手順の一部が、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【 1 8 8 3 】

[コマンド判定処理]

ここで、図 1 4 8 及び図 1 4 9 は、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 1 4 8 及び図 1 4 9 を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【 1 8 8 4 】

< ステップ S 4 4 0 1 >

本実施形態のコマンド判定処理では、M P U 4 1 は、まずステップ S 4 4 0 1 において、コマンドを受信したか否かを判断する。M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合 (ステップ S 4 4 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 4 4 0 2 に移行し、コマンドを受信してい

10

20

30

40

50

ない場合（ステップ S 4 4 0 1 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 8 8 5 】

< ステップ S 4 4 0 2 及び S 4 4 0 3 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 4 4 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態に移行したことを示す通常遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 2 ）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 0 2 : Y e s ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 4 0 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、通常遊技状態フラグは、通常遊技状態であるか否かを判断するために、図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 9 0 1 において参照される。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 2 : N o ）、処理をステップ S 4 4 0 4 に移行する。

10

【 1 8 8 6 】

< ステップ S 4 4 0 4 及び S 4 4 0 5 >

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 2 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技状態に移行したことを示す大当たり遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 4 ）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 0 4 : Y e s ）、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 4 0 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 4 : N o ）、処理をステップ S 4 4 0 6 に移行する。

20

【 1 8 8 7 】

< ステップ S 4 4 0 6 ~ S 4 4 0 8 >

受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 4 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが a 時短遊技状態に移行したことを示す a 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 6 ）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが a 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 0 6 : Y e s ）、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 4 0 7 ）。なお、a 時短遊技状態フラグは、a 時短遊技状態であるか否かを判断するために、図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理のステップ S 4 5 0 1、又は図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 3 において参照される。さらに、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す a 時短遊技回数カウンタをセットし（ステップ S 4 4 0 8 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが a 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 6 : N o ）、処理をステップ S 4 4 0 9 に移行する。

30

【 1 8 8 8 】

< ステップ S 4 4 0 9 ~ S 4 4 1 1 >

受信したコマンドが a 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 6 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態に移行したことを示す b 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 9 ）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 0 9 : Y e s ）、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 4 1 0 ）。なお、b 時短遊技状態フラグは、b 時短遊技状態であるか否かを判断するために、図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理のステップ S 4 5 0 5、又は図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 5 において参照される。さらに、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す b 時短遊技回数カウンタをセットし（ステップ S 4 4 1 1 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 9 : N o ）、処理をステップ S 4 4 1 2 に移行する。

40

50

【 1 8 8 9 】

<ステップ S 4 4 1 2 ~ S 4 4 1 4 >

受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 9 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが c 時短遊技状態に移行したことを示す c 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 1 2 ）。 M P U 5 1 は、受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 1 2 : Y e s ）、 c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 4 1 3 ）。なお、 c 時短遊技状態フラグは、 c 時短遊技状態であるか否かを判断するために、図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理のステップ S 4 5 0 9 において参照される。さらに、 M P U 5 1 は、 c 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す c 時短遊技回数カウンタをセットし（ステップ S 4 4 1 4 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 1 2 : N o ）、処理を図 1 4 9 のステップ S 4 4 1 5 に移行する。

【 1 8 9 0 】

<ステップ S 4 4 1 5 >

受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 1 2 : N o ）、図 1 4 9 に示すように、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 1 5 ）。 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 4 1 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 1 6 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 4 1 5 : N o ）、処理をステップ S 4 4 2 1 に移行する。

【 1 8 9 1 】

<ステップ S 4 4 1 6 >

受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 4 1 5 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、時短遊技回数カウンタを管理する時短遊技回数カウンタ処理を実行し（ステップ S 4 4 1 6 ）、処理をステップ S 4 4 1 7 に移行する。以下、時短遊技回数カウンタ処理について、図 1 5 0 を参照して説明する。

【 1 8 9 2 】

[時短遊技回数カウンタ処理]

ここで、図 1 5 0 は、図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される時短遊技回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 8 9 3 】

<ステップ S 4 5 0 1 >

本実施形態の時短遊技回数カウンタ処理では、図 1 5 0 に示すように、 M P U 5 1 は、まず a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 1 ）。なお、 a 時短遊技状態フラグは、図 1 4 8 のコマンド判定処理において、 a 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 4 4 0 7 においてオンに設定される。

【 1 8 9 4 】

M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 1 : Y e s ）、即ち a 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 5 0 2 に移行する。一方、 M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 1 : N o ）、即ち a 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 4 5 0 5 に移行する。

【 1 8 9 5 】

<ステップ S 4 5 0 2 ~ S 4 5 0 4 >

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 1 : Y e s ）、即ち a 時短遊技状態である場合、 M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す a 時短遊技回数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 4 5 0 2 ）、減算後の a 時短遊技回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 3 ）。即ち、 M P

U 5 1 は、 a 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【 1 8 9 6 】

M P U 5 1 は、減算後の a 時短遊技回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 5 0 3 : Y e s ）、即ち a 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、 a 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 5 0 4 ）、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、減算後の a 時短遊技回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 5 0 3 : N o ）、即ち a 時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

【 1 8 9 7 】

< ステップ S 4 5 0 5 >

a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 1 : N o ）、即ち a 時短遊技状態でない場合、 b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 5 ）。即ち、 M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、 b 時短遊技状態フラグは、図 1 4 8 のコマンド判定処理において、 b 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 4 4 1 0 においてオンに設定される。

10

【 1 8 9 8 】

M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 5 : Y e s ）、即ち b 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 5 0 6 に移行する。一方、 M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 5 : N o ）、即ち b 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 4 5 0 9 に移行する。

20

【 1 8 9 9 】

< ステップ S 4 5 0 6 ~ S 4 5 0 8 >

b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 5 : Y e s ）、即ち b 時短遊技状態である場合、 M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す b 時短遊技回数カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 4 5 0 6 ）、減算後の b 時短遊技回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 7 ）。即ち、 M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【 1 9 0 0 】

M P U 5 1 は、減算後の b 時短遊技回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 5 0 7 : Y e s ）、即ち b 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、 b 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 5 0 8 ）、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、減算後の b 時短遊技回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 5 0 7 : N o ）、即ち b 時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

30

【 1 9 0 1 】

< ステップ S 4 5 0 9 >

b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 5 : N o ）、即ち b 時短遊技状態でない場合、 c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 9 ）。即ち、 M P U 5 1 は、 c 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、 c 時短遊技状態移行フラグは、図 1 4 8 のコマンド判定処理において、遊技状態が a 時短遊技状態から c 時短遊技状態に移行されることを示す c 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 4 4 1 3 においてオンに設定される。

40

【 1 9 0 2 】

M P U 5 1 は、 c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 9 : Y e s ）、即ち c 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 5 1 0 に移行する。一方、 M P U 5 1 は、 c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 9 : N o ）、即ち c 時短遊技状態でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了

50

する。

【1903】

<ステップS4510～S4512>

c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS4509:Yes)、MPU51は、c時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示すc時短遊技回数カウンタの値を1減算し(ステップS4510)、減算後のc時短遊技回数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4511)。即ち、MPU51は、c時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【1904】

MPU51は、減算後のc時短遊技回数カウンタの値が0である場合(ステップS4511:Yes)、即ちc時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、c時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4512)、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。一方、MPU51は、減算後のc時短遊技回数カウンタの値が0でない場合(ステップS4511:No)、即ちc時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

10

【1905】

<ステップS4417及びS4418>

図149の説明に戻り、ステップS4417では、MPU51は、第1特図遊技に対して図柄表示部341などで実行させる演出を設定する第1変動種別(演出パターン)設定処理を実行する。なお、第1変動種別(演出パターン)設定処理の詳細は、図151を参照して後述する。そして、MPU51は、第1特図遊技での第1特図の変動表示に対応して変動表示され、第1特図の停止表示に対応して停止表示される第1飾り図柄78(図152参照)の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行する(ステップS4418)。例えば、第1飾り図柄78の停止図柄組み合わせとしては、第1特図によって報知される第1特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、ゾロ目が設定され、リーチ外れである場合には左図柄と右図柄との数字が同一で中図柄の数字が異なる組み合わせが設定され、時短図柄停止外れである場合には、バラケ目のうち特定の組み合わせ(「123」などの昇順や「321」などの降順のような特徴のある組み合わせ)が設定され、完全外れである場合には、特定の組み合わせ以外のバラケ目が設定される。

20

【1906】

ここで、図152及び図153は、図柄表示部341での画面例を示す図である。具体的には、図152(A)は通常遊技状態における図柄表示部341での画面例を示す図であり、図152(B)は時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態)における図柄表示部341での画面例を示す図である。

30

【1907】

通常遊技状態では、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励され、左打ちを行った場合には、第2特図遊技が実行されず、第1特図遊技が実行される。そのため図152(A)に示すように、通常遊技状態では、第1特図遊技での第1特図の変動表示に対応して変動表示され、第1特図の停止表示に対応して停止表示される第1飾り図柄78が図柄表示部341の中央に大きく表示される。但し、通常遊技状態において第2特図遊技が実行される場合には、第2特図遊技での第2特図の変動表示に対応して変動表示され、第2特図の停止表示に対応して停止表示される第2飾り図柄79が、図柄表示部341の右上方に第1飾り図柄78よりも小さく表示される。

40

【1908】

一方、時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態)では、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励され、時短遊技状態において右打ちを行った場合には、電動役物315bのサポートによって第2入賞口315に遊技球が入球し易くなるために第2特図遊技が実行され易い。一方、遊技盤31の右側領域に設けられる右第1入賞口314Rは、遊技球が入球し難いため、右打ちを行った場合には第1特図遊技が実行され難い。そのため、時短遊技状態では、右打ちを行うことにより、主とし

50

て第2特図遊技が実行され、第1特図遊技が第2特図遊技よりも低頻度で実行されることから、図152(B)に示すように、a時短遊技状態において実行される後述のタイムアタック演出の実行中を除いて、原則として、a時短遊技状態を含む時短遊技状態では、主として実行される第2特図遊技において変動表示及び停止表示される第2特図に対応する第2飾り図柄79の変動表示及び停止表示が、図柄表示部341の中央部において目立つように表示され、実行頻度の低い第1特図遊技において変動表示及び停止表示される第1特図に対応する第1飾り図柄78の変動表示及び停止表示が、図柄表示部341の右上部において、第1飾り図柄78の変動表示及び停止表示よりも目立たないように表示される。

【1909】

10

また、時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態)では、時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像が表示される。図152(B)に示す例では、図柄表示部341の右上方に表示された「残り120回」の文字画像が時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示している。時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像は、図152(B)に示す例には限定されず、他の態様であってもよい。例えば、「残り120」、「LAST120回」、「ST120回」、「120回」、「120」などであってもよい。

【1910】

20

また、時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態)では、第2飾り図柄79が図柄表示部341の視認し易い中央位置において第1飾り図柄78よりも大きく表示されるが、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79との表示位置を逆にしてもよく、第1飾り図柄78を第2飾り図柄79よりも大きく表示して第1飾り図柄78のほうが目立つようにしてもよい。また、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79とは、上下方向、左右方向、斜め方向などに並べて表示してもよく、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79との大きさを同程度として表示してもよい。

【1911】

<ステップS4419及びS4420>

図149の説明に戻り、ステップS4419では、MPU51は、受信した第1特図変動パターンコマンドに含まれる第1特図変動パターン情報に基づいて、第1特図の変動表示時間を第1特図変動表示カウンタに設定する。そして、第1特図変動表示カウンタは、図42の副タイマ割込処理でのステップS2701のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU51は、第1特図変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、第1特図変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

30

【1912】

そして、MPU51は、当該コマンド判定処理のステップS4417で設定された演出パターン種別、及びステップS4418で設定された第1飾り図柄78の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力し(ステップS4420)、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び第1飾り図柄78の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する第1飾り図柄78の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する第1飾り図柄78の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部341における変動表示及び演出表示を実行する。

40

【1913】

<ステップS4421>

受信したコマンドが第1特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS4415:

50

No)、MPU51は、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する(ステップS4421)。MPU51は、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドである場合(ステップS4421:Yes)、処理をステップS4422に移行し、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS4421:No)、処理をステップS4427に移行する。

【1914】

<ステップS4422>

受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドである場合(ステップS4421:Yes)、MPU51は、時短遊技回数カウンタを管理する時短遊技回数カウンタ処理を実行し(ステップS4422)、処理をステップS4423に移行する。本ステップS4422での時短遊技回数カウンタ処理は、図150を参照して説明したステップS4416の時短遊技回数カウンタ処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。

10

【1915】

<ステップS4423及びS4424>

ステップS4423では、MPU51は、第2特図遊技に対して図柄表示部341などで実行させる演出を設定する第2変動種別(演出パターン)設定処理を実行する。なお、第2変動種別(演出パターン)設定処理の詳細は、図154を参照して後述する。そして、MPU51は、第2特図の変動表示に対応して変動表示され、第2特図の停止表示に対応して停止表示される第2飾り図柄79(図152参照)の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行する(ステップS4425)。例えば、第2飾り図柄79の停止図柄組み合わせとしては、第2特図によって報知される第2特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、ゾロ目が設定され、リーチ外れである場合には左図柄と右図柄との数字が同一で中図柄の数字が異なる組み合わせが設定され、完全外れである場合には、バラケ目が設定される。

20

【1916】

<ステップS4425及びS4426>

ステップS4425では、MPU51は、受信した第2特図変動パターンコマンドに含まれる第2特図変動パターン情報に基づいて、第2特図の変動表示時間を第2特図変動表示カウンタに設定する。そして、第2特図変動表示カウンタは、図42の副タイマ割込処理でのステップS2701のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU51は、第2特図変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、第2特図変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

30

【1917】

そして、MPU51は、当該コマンド判定処理のステップS4423で設定された演出パターン種別、及びステップS4424で設定された第2飾り図柄79の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力し(ステップS4426)、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び第2飾り図柄79の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する第2飾り図柄79の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する第2飾り図柄79の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部341における変動表示及び演出表示を実行する。

40

【1918】

<ステップS4427>

受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS4421:No)、MPU51は、受信したコマンドが第1特図変動停止コマンドであるか否かを判断する(ステップS4427)。第1特図変動停止コマンドは、図139の第1特図変動終了処理でのステップS3822において第1特図が停止表示される場合に設定される。

50

【 1 9 1 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドである場合（ステップ S 4 4 2 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 2 8 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドでない場合（ステップ S 4 4 2 7 : N o ）、処理をステップ S 4 4 3 0 に移行する。

【 1 9 2 0 】

< ステップ S 4 4 2 8 >

受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドである場合（ステップ S 4 4 2 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、後述のタイムアタック演出が実行中であることを示すタイムアタック演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 2 8 ）。タイムアタック演出フラグは、a 時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第 1 特図遊技が開始される場合に、図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 7 においてオンに設定され、タイムアタック演出を終了する場合に、図 1 5 5 (A) の第 1 タイムアタック演出のステップ S 4 8 0 3 、又は図 1 5 5 (B) の第 2 タイムアタック演出のステップ S 4 9 0 3 においてオフに設定される。

【 1 9 2 1 】

M P U 5 1 は、タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップ S 4 4 2 8 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 2 9 に移行し、タイムアタック演出フラグがオフである場合（ステップ S 4 4 2 8 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 2 2 】

< ステップ S 4 4 2 9 >

タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップ S 4 4 2 8 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 1 特図の停止表示（第 1 特図遊技の終了）に基づきタイムアタック演出を終了させるための第 1 タイムアタック演出終了処理を実行し（ステップ S 4 4 2 9 ）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、第 1 タイムアタック演出終了処理の詳細は、図 1 5 5 (A) を参照して後述する。

【 1 9 2 3 】

< ステップ S 4 4 3 0 >

受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドでない場合（ステップ S 4 4 2 7 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 3 0 ）。第 2 特図変動停止コマンドは、図 1 4 2 の第 2 特図変動終了処理でのステップ S 4 1 1 9 において第 2 特図が停止表示される場合に設定される。

【 1 9 2 4 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドである場合（ステップ S 4 4 3 0 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 3 1 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドでない場合（ステップ S 4 4 3 0 : N o ）、処理をステップ S 4 4 3 3 に移行する。

【 1 9 2 5 】

< ステップ S 4 4 3 1 >

受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドである場合（ステップ S 4 4 3 0 : Y e s ）、M P U 5 1 は、後述のタイムアタック演出が実行中であることを示すタイムアタック演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 3 1 ）。タイムアタック演出は、図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理でのステップ S 4 6 0 7 において、タイムアタック演出が開始される場合にオンに設定される。

【 1 9 2 6 】

M P U 5 1 は、タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップ S 4 4 3 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 3 2 に移行し、タイムアタック演出フラグがオフである場合（ステップ S 4 4 3 1 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 2 7 】

< ステップ S 4 4 3 2 及び S 4 4 3 3 >

10

20

30

40

50

タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップ S 4 4 3 1 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示す a 時短遊技回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 4 3 2 ）。即ち、 M P U 5 1 は、今回終了する第 2 特図遊技が a 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【 1 9 2 8 】

M P U 5 1 は、 a 時短遊技回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 4 3 2 : Y e s ）、即ち今回終了する第 2 特図遊技が a 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第 2 特図の停止表示（ a 時短遊技状態の終了）に基づきタイムアタック演出を終了させるための第 2 タイムアタック演出終了処理を実行し（ステップ S 4 4 3 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、第 2 タイムアタック演出終了処理の詳細は、図 1 5 5 （ B ）を参照して後述する。一方、 M P U 5 1 は、 a 時短遊技回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 4 3 2 : Y e s ）、即ち今回終了する第 2 特図遊技が a 時短遊技状態での最後の特図遊技でなく a 時短遊技状態が継続される場合、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 2 9 】

< ステップ S 4 4 3 4 >

受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドでない場合（ステップ S 4 4 3 0 : N o ）、 M P U 5 1 は、その他のコマンドに対する処理を実行し（ステップ S 4 4 3 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 3 0 】

[第 1 変動種別（演出パターン）設定処理]

ここで、図 1 5 1 は、図 1 4 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 4 1 7 で実行される第 1 変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 9 3 1 】

< ステップ S 4 6 0 1 >

図 1 5 1 に示すように、本実施形態の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理では、 M P U 5 1 は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 0 1 ）。 M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 6 0 2 に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : N o ）、処理をステップ S 4 6 0 3 に移行する。

【 1 9 3 2 】

< ステップ S 4 6 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、通常遊技状態演出を設定し（ステップ S 4 6 0 2 ）、当該第 1 変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。通常遊技状態演出は、前述の第 1 の実施形態と同様な演出である。

【 1 9 3 3 】

< ステップ S 4 6 0 3 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : N o ）、 M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 0 3 ）。 M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 6 0 4 に移行し、 a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 3 : N o ）、処理をステップ S 4 6 0 9 に移行する。

【 1 9 3 4 】

< ステップ S 4 6 0 4 >

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 3 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態演出を設定し（ステップ S 4 6 0 4 ）、処理をステップ S 4 6 0 5 に移行する。 a 時短遊技状態演出処理では、例えば a 時短遊技状態である場合に

10

20

30

40

50

固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第1特図遊技の残り時間の表示に関する設定、第1飾り図柄78の変動表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図150の時短遊技回数カウンタ処理によって管理されるa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。また、第1特図遊技の残り時間の表示は、図149のコマンド判定処理でのステップS4419において変動表示時間に対して設定される第1特図変動表示カウンタを参照して設定される。

【1935】

<ステップS4605>

ステップS4605では、MPU51は、開始される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する。当該第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かは、第1特図変動パターンコマンドに含まれる当該第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果に関する情報に基づいて判断される。

10

【1936】

MPU51は、開始される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合(ステップS4605:Yes)、処理をステップS4606に移行し、開始される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合(ステップS4605:No)、当該第1変動種別(演出パターン)設定処理を終了する。

【1937】

なお、開始される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が、大当たり、前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合、通常遊技状態演出と同様にリーチ演出(図50参照)を実行するようにしてもよい。

20

【1938】

<ステップS4606及びS4607>

開始される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合(ステップS4605:Yes)、MPU51は、タイムアタック演出(図153参照)を設定すると共に(ステップS4606)、タイムアタック演出が設定されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し(ステップS4607)、処理をステップS4608に移行する。

【1939】

このように、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短外れである場合にタイムアタック演出が実行され、大当たり抽選の結果が時短外れでない場合にはタイムアタック演出が実行されない。そのため、遊技者は、タイムアタック演出が開始されることで、a時短遊技状態よりも有利なc時短遊技状態に移行させることが期待できる状況であることを把握することができる。これにより、遊技者は、タイムアタック演出が開始された場合には、c時短遊技状態に移行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

30

【1940】

一方、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短外れである場合にタイムアタック演出が実行され、大当たり抽選の結果が時短外れでない場合にはタイムアタック演出が実行されないことで、遊技者は、a時短遊技状態において第1特図遊技が開始された場合にタイムアタック演出が開始されない場合には、当該第1特図遊技が終了するまで遊技球の打ち出しを停止することを選択することが可能になる。これにより、c時短遊技状態への移行の可能性がない第1特図遊技の実行中に、a時短遊技状態における上限数までの第2特図遊技が実行されることでa時短遊技状態が終了することを回避し、c時短遊技状態への移行の可能性を残すことが可能になる。また、遊技者は、a時短遊技状態において第1特図遊技が開始された場合にタイムアタック演出が開始されない場合に、当該第1特図遊技が終了するまでに一定回数の第2特図遊技を実行させることで、a時短遊技状態における上限数までの残りの時短遊技回数を調整した後に、当該第1特図遊技が終了するまで遊技球の打ち出しを停止することを選択す

40

50

ることが可能となる。これにより、遊技者は、当該第1特図遊技の終了後も維持されるa時短遊技状態において新たな第1特図遊技が開始された場合に、新たな第1特図遊技が終了するまでに、a時短遊技状態における上限数までの残りの時短遊技回数を実行できる可能性を高めることができる。

【1941】

ここで、図153は、a時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行される場合の図柄表示部341での画面例を示す図である。具体的には、図153(A)及び図153(B)はタイムアタック演出の開始時の画面例であり、図153(C)はタイムアタック演出の途中の画面例であり、図153(D)はタイムアタックが成功した場合の画面例であり、図153(E)及び図153(F)はタイムアタックが失敗した場合の画面例である。

10

【1942】

図153(A)～図153(F)に示すように、タイムアタック演出は、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行されたか否かをタイムアタック形式で実行する演出である。このタイムアタック演出では、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行された場合に成功演出が実行され(図153(A)～図153(D))、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行されなかった場合に失敗演出が実行される(図153(A)～図153(C)、図153(E)及び図153(F))。

20

【1943】

図153(A)～図153(F)に示すように、タイムアタック演出では、図柄表示部341に、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技での第1特図の残りの変動表示時間(残タイム)に対応する残タイム画像と、当該第1特図遊技が開始された時点での当該a時短遊技状態において実行可能な時短遊技回数(残回転数)に対応する残回転数画像とが表示される。残タイム画像は、図柄表示部341の上方の中央部から右部にかけて表示される。残回転数画像は、図柄表示部341において残タイム画像の直下に表示される。これにより、残タイム画像と残回転数画像とを同時に視認することが容易となる。

【1944】

残タイム画像では、残タイムが、残タイム秒数カウンタと、残タイムゲージとによって表示され、残タイムの減少に応じて、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値が小さくなると共に、残タイムゲージの長さが短くなる。そして、残タイム画像は、残タイムが残回転数よりも先に0となった場合には、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値及び残タイムゲージの長さが0として表示される(図153(E)及び図153(F))。

30

【1945】

一方、残回転数画像では、残回転数が、残回転数カウンタによる残回転数表示と、残回転数ゲージとによって表示され、残回転数の減少に応じて、残回転数カウンタの残回転数表示の数値が小さくなると共に、残回転数ゲージの長さが短くなる。そして、残回転数画像は、残回転数が残タイムよりも先に0となった場合には、残回転数カウンタの残回転数表示の数値及び残回転数ゲージの長さが0として表示される(図153(D)参照)。

40

【1946】

ここで、タイムアタック演出では、成功演出と失敗演出とを含むが、成功演出と失敗演出とは、タイムアタックの結果が報知されるまでは(図153(E)及び図153(F)参照)、途中経過の表示が同様である(図153(A)～図153(C)参照)。

【1947】

図153(A)に示すように、タイムアタック演出では、開始画面として、残タイム画像及び残回転数画像と共に、図柄表示部341の中央部に、タイムアタックの説明画像が表示される。図153(A)に示す例では、タイムアタックの説明画像が「残タイムゲージが0になるまでに残回転数を0にしろ」の文字画像として表示される。なお、タイムアタックの説明画像は、図153(A)に示す態様には限定されず、他のものであってもよ

50

い。

【 1 9 4 8 】

図 1 5 3 (B) に示すように、タイムアタック演出では、開始画面として、タイムアタックの説明画像が表示された後に、タイムアタックが開始されることを示すタイムアタック開始画像が表示される。図 1 5 3 (B) に示す例では、タイムアタック開始画像が「タイムアタック S T A R T」の文字画像として表示される。なお、タイムアタック開始画像は、図 1 5 3 (B) に示す態様には限定されず、他のものであってもよく、省略してもよい。

【 1 9 4 9 】

図 1 5 3 (C) に示すように、タイムアタック演出では、遊技者に右打ちを促す画像や第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を促す画像が表示される。図 1 5 3 (C) に示す例では、残回転数画像の直下に「右打ち」の文字画像が表示され、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 の直上に「どンドン球を入れる！」の文字画像が表示される。なお、遊技者に右打ちを促す画像や第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を促す画像は、他の態様で表示してもよいし、省略してもよい。

10

【 1 9 5 0 】

また、第 1 特図の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示される第 1 飾り図柄 7 8 が図柄表示部 3 4 1 の中央部において大きく表示され、第 2 特図の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示される第 2 飾り図柄 7 9 が図柄表示部 3 4 1 の左下部において第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示よりも小さく表示される。これにより、タイムアタック演出では、第 1 特図に対応する第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示が第 2 特図に対応する第 2 飾り図柄 7 9 の変動表示よりも目立つように表示される。ここで、前述のように、本実施形態では、a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始される場合、当該 a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要である。即ち、本実施形態では、a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始される場合、第 1 飾り図柄 7 8 が停止表示されるタイミングが重要である。そのため、タイムアタック演出では、前述の時短遊技状態での原則的な第 1 飾り図柄 7 8 及び第 2 飾り図柄 7 9 の表示とは逆に、第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示が第 2 飾り図柄 7 9 の変動表示よりも目立つように表示される。

20

【 1 9 5 1 】

図 1 5 3 (D) に示すように、残回転数が残タイムよりも先に 0 となった場合、即ち a 時短遊技状態において開始される第 1 特図遊技の実行中に a 時短遊技状態での上限回数までの第 2 特図遊技が実行された場合に、タイムアタックに成功したことを報知する成功演出が実行される。具体的には、この成功演出では、第 2 特図遊技の終了に基づき第 2 飾り図柄 7 9 が停止表示される共に、残回転数画像が、残回転数カウンタの残回転数表示の数値 0 が 0 として表示され、残回転数ゲージの長さが 0 として表示される。

30

【 1 9 5 2 】

さらに、成功演出では、図柄表示部 3 4 1 の中央部に、遊技者にタイムアタックに成功したことを報知する成功報知画像が表示される。図 1 5 3 (D) に示す例では、成功報知画像は、「成功 ロング時短獲得！」の文字画像として表示される。ここで、「ロング時短」とは、a 時短遊技状態よりも上限回数の多く実質的に大当たりが保証された c 時短遊技状態を意味しており、「ロング時短獲得」と表示することで、a 時短遊技状態よりも時短回数が多い遊技状態に移行されることが確定したことが報知される。なお、c 時短遊技状態に移行されることの報知は、「ロング時短獲得」の文字画像に限らず、他の態様の文字画像であってもよく、音声報知などの他の方法であってもよい。

40

【 1 9 5 3 】

一方、図 1 5 3 (E) 及び図 1 5 3 (F) に示すように、残タイムが残回転数よりも先に 0 となった場合、即ち a 時短遊技状態において開始される第 1 特図遊技の実行中に a 時短遊技状態での上限回数までの第 2 特図遊技が実行されなかった場合に、タイムアタックに失敗したことを報知する失敗演出が実行される。具体的には、図 1 5 3 (E) に示すよ

50

うに、この失敗演出では、第1特図遊技の終了に基づき第1飾り図柄78が時短図柄(図153(E))に示す例では「123」で停止表示される共に、残タイム画像が、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値として0が表示され、残タイムゲージの長さが0として表示される。

【1954】

さらに、図153(F)に示すように、失敗演出では、第1飾り図柄78の停止表示後に、図柄表示部341の中央部に、遊技者にタイムアタックに失敗したことを報知する失敗報知画像が表示される。図153(F)に示す例では、失敗報知画像は、「失敗 時短継続!」の文字画像として表示される。ここで、「時短継続」とは、a時短遊技状態が維持されることを意味している。なお、a時短遊技状態が継続されることの報知は、「時短継続」の文字画像に限らず、他の態様の文字画像であってもよく、音声報知などの他の方法であってもよい。

【1955】

このように、本実施形態では、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技によって報知される第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合にタイムアタック演出が実行されることで、遊技者は、タイムアタック演出において、残タイム画像と、残回転数画像と、第1飾り図柄78の変動表示及び停止表示と、第2飾り図柄79の変動表示及び停止表示と、に着目し、a時短遊技状態において実行されるタイムアタック演出に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1956】

具体的には、まず、タイムアタック演出が実行される場合に、残タイムに対する残タイム画像を確認することで、当該第1特図遊技での第1特図(第1飾り図柄78)の変動表示時間を把握することができたため、遊技者は、当該第1特図遊技が終了するまでに遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる可能性の高低を推察して楽しむことができる。例えば、タイムアタック演出が開始時の残タイム画像に基づいて、当該第1特図遊技に対する変動表示時間として最も長い150秒である特図変動パターン「09」が設定されたことが確認できた場合、当該第1特図遊技が終了するまでに遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることのできる期待度が高いと判断できるため、タイムアタック演出が開始時には、残タイム画像に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1957】

また、タイムアタック演出が実行された後は、例えば第1飾り図柄78に着目することで第1特図遊技が終了していないことを確認でき、残タイム画像を確認することで第1特図遊技が終了するまでの時間を確認できる。一方、第2飾り図柄79に着目することで第2特図遊技が開始又は終了したことを確認でき、残回転数画像を確認することで遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるために必要な第2特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、第1飾り図柄78が停止表示されないことを確認しつつ、第2飾り図柄79に着目して第2特図遊技が開始又は終了したことを確認することで、第1特図遊技の実行中(第1特図の変動表示中)に第2特図遊技が終了し、残回転数画像によって残回転数が減少したことを確認することができる。これにより、遊技者は、第1飾り図柄78の変動表示中において、第2飾り図柄79が変動表示されること、変動が開始された第2飾り図柄79が短時間で停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【1958】

さらに、タイムアタック演出が開始された後は、残タイム画像に基づいて第1特図遊技での第1特図の残りの変動表示時間を確認でき、残回転数画像に基づいて通常遊技状態に移行されるまでに必要な第2特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、残タイム画像と残回転数画像とに基づいて、遊技者は、残タイムの減少速度に対して残回転数の減少速度が高くなることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また当該第1特図遊技の実行中に通常遊技状態に移行される可能性を推察して遊技の進行を楽しむことがで

10

20

30

40

50

きる。特に、残タイム画像に基づいて確認される残タイムと、残回転数画像に基づいて確認される残回転数が少なくなつて0に近づくほど、残タイムと残回転数とのどちらが先に0になるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1959】

また、タイムアタック演出が開始された後に第2特図遊技での第2特図の変動表示時間として長いものが設定された場合に、第2飾り図柄79に着目していると、第2飾り図柄79がなかなか停止表示されないことで、遊技者は残回転数が減算されないことに対して嫌悪感を覚え、さらに、第2飾り図柄79が長くなるほど通常遊技状態に移行される可能性が低下するため、このことに対して嫌悪感を覚えることでタイムアタック演出の実行中の遊技に対する興味が低下することが懸念される。これに対して、本実施形態では、a時短遊技状態における第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図の変動表示時間が長くなるほど、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。これにより、第2飾り図柄79がなかなか停止表示されないことに起因するタイムアタック演出の実行中の遊技に対する遊技者の興味の低下を抑制できる。

【1960】

なお、本実施形態では、タイムアタック演出において、第1飾り図柄78が図柄表示部341の視認し易い中央位置において第2飾り図柄79よりも大きく表示されるが、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79との表示位置を逆にしてもよく、第2飾り図柄79を第1飾り図柄78よりも大きく表示して第2飾り図柄79のほうが目立つようにしてもよい。また、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79とは、上下方向、左右方向、斜め方向などに並べて表示してもよく、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79との大きさを同程度として表示してもよい。

【1961】

また、タイムアタック演出では、a時短遊技状態を含む時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されないと同様に、時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像(図152(B)の「残り120回」の文字画像)を併せて表示してもよい。この場合、タイムアタック演出では、c時短遊技状態に移行させるために必要な第1特図遊技の実行中に終了すべき第2特図遊技の残り遊技回数を示す画像(残回転数画像(残回転数表示、残回転数ゲージ)(図153参照))を、残りの時短遊技回数を示す画像(図152(B)の「残り120回」の文字画像)よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば残回転数画像を、残りの時短遊技回数を示す画像(図152(B)の「残り120回」の文字画像)よりも大きな文字で表示すること、残回転数画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示すること、残回転数画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残回転数画像を、残りの時短遊技回数を示す画像(図152(B)の「残り120回」の文字画像)よりもより強調した態様で表示することで、残回転数画像を視認し易くなるため、遊技者はc時短遊技状態に移行させるために必要な第1特図遊技の実行中に終了すべき第2特図遊技の残り遊技回数を視覚的に得られる情報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興味が向上される。

【1962】

タイムアタック演出では、a時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数(残回転数)を示す残回転数画像を第1特図遊技の残り時間を示す残タイム画像(残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ)よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば、残回転数画像を残タイム画像よりも大きな文字で表示し、残回転数画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示し、残回転数画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残回転数画像を残タイム画像よりも強調した態様で表示することで、残回転数画像を視認し易くなるため、遊技者はa時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数(残回転数)を視覚的に得られる情報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興味が向上される。

【1963】

これとは逆に、タイムアタック演出では、第1特図遊技の残り時間を示す残タイム画像（残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ）は、a時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数（残回転数）を示す残回転数画像よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば、残タイム画像を残回転数画像よりも大きな文字で表示し、残タイム画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示し、残タイム画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残タイム画像を、残回転数画像よりも強調した態様で表示することで、残タイム画像を視認し易くなるため、遊技者は第1特図遊技の残り時間を視覚的に得られる情報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興趣が向上される。

【1964】

また、本実施形態では、a時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第1特図遊技が開始される場合にタイムアタック演出が実行されるが、a時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第1特図遊技が開始される場合の一部又は全部において、タイムアタック演出が実行されるようにしてもよい。このように、a時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第1特図遊技が開始される場合の一部又は全部において、タイムアタック演出が実行されるようにすることで、a時短遊技状態で実行可能な時短遊技の上限回数に到達するまでの残り時短遊技回数が少なくなった段階で、意図的に第2入賞口315に遊技球を入球させず、第1特別遊技が開始された段階で積極的に第2入賞口315に遊技球を入球させることによって、当該第1特図遊技の実行中に残り時短遊技回数の第2特図遊技を実行することで当該第1特図遊技が通常遊技状態に移行された後に終了する可能性を高める攻略打ち対策を行うことが可能になる。

【1965】

また、a時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第1特図遊技が開始される場合の一部又は全部においてタイムアタック演出が実行されるようにする場合、タイムアタック演出において、当該第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度を明示又は示唆するようにしてもよい。当該第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度は、タイムアタック演出に表示される各種画像、例えば残タイム画像（残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ）、残回転数画像（残回転数表示、残回転数ゲージ）、第1飾り図柄78、第2飾り図柄79、「右打ち」の文字画像、及び「どんどん球を入れる！」の文字画像のうちの1又は複数の画像の表示態様（例えば色彩、エフェクトの有無、エフェクトの大きさ、エフェクトの色彩）によって明示又は示唆することが考えられる。また、当該期待度の明示又は示唆する場合の各種画像の表示態様は、所定のタイミング、例えばa時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数が特定回数に到達したタイミングにおいて変化し得るようにすることも考えられる。その他、当該期待度の明示又は示唆は、所定のタイミング、例えばa時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数が特定回数に到達した場合にカットイン演出、ミニキャラ演出などの特定演出を実行し、この特定演出の種別によって明示又は示唆することも考えられる。このように、当該第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度を明示又は示唆することで、当該期待度の明示又は示唆に基づいて、当該第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを期待しつつ、タイムアタック演出の進行を楽しむことが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【1966】

また、第1特図遊技の残り時間の表示は、実際の残り時間に対応していてもよいが、第1特図遊技の残り時間の表示を実際の残り時間よりも短く表示することも考えられる。この場合、第1特図遊技の残り時間の表示が0なっても第1特図遊技が継続され、第1特図遊技がいつ終了するか認識し難いため、第1特図遊技の残り時間の表示が0ってから極力長く第1特図遊技が継続することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【1967】

10

20

30

40

50

さらに、第1特図遊技の残り時間は、必ずしも図柄表示部341において表示する必要はなく、例えば図柄表示部341以外の表示装置を設け、この表示装置において表示することも考えられる。

【1968】

また、タイムアタック演出は、図153を参照して説明した例には限定されず、他の態様であってもよい。例えば、残タイム画像として、[:]などの減算タイマーを表示するようにしてもよい。その他、タイムアタック演出としては、例えば、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の残り時間が、バトル演出やミッション演出などとして数字やゲージ以外によって明示又は示唆してもよい。具体的には、例えばバトル演出の場合、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、味方のヒットポイント（HP）として第1特図遊技の残り時間を表示することも考えられる。そして、味方のHPの初期値の大小によって第1特図遊技に対して設定された変動表示時間を示唆することが考えられ、また、敵キャラクタの攻撃によって味方キャラクタがダメージを受けた場合に味方のHPが減少し、最終的に味方のHPが0となった場合に第1特図遊技が終了（第1特図及び第1飾り図柄78が停止表示）するようにすることも考えられる。

10

【1969】

<ステップS4608>

図151の説明に戻り、ステップS4608では、MPU51は、ステップS4604において設定された第1飾り図柄78の変動表示位置を、図柄表示部341の右上領域（図152（B）参照）から、図柄表示部341の中央領域（図153（C）参照）に変更設定する変動表示位置変更設定処理を実行すると共に、第2飾り図柄79の変動表示位置を、図柄表示部341の中央領域（図152（B）参照）から、図柄表示部341の左下領域（図153（C）参照）に変更設定する処理を実行し、当該第1変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。これにより、第1飾り図柄78及び第2飾り図柄79の変動表示位置は、図152（B）に示す位置から、図153（C）に示すタイムアタック演出での表示位置に変更され、第1飾り図柄78のほうが第2飾り図柄79よりも目立つ態様で表示される。即ち、タイムアタック演出では、前述のように第1飾り図柄78の停止タイミングが重要であるため、第1飾り図柄78のほうが第2飾り図柄79よりも目立つ態様で表示される。

20

【1970】

<ステップS4609>

a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4603：No）、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4609）。MPU51は、b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4605：Yes）、処理をステップS4610に移行し、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4605：No）、処理をステップS4611に移行する。

30

【1971】

<ステップS4610>

b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4609：Yes）、MPU51は、b時短遊技状態演出を設定する。b時短遊技状態演出処理では、例えばb時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第1飾り図柄78の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図150の時短遊技回数カウンタ処理によって管理されるb時短遊技状態での残りの時短回数を示すb時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。

40

【1972】

<ステップS4611>

b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4609：No）、即ち通常遊技状態でなく、a時短遊技状態でなく、b時短遊技状態でもないため、c時短遊技状態であると判断できる。そのため、MPU51は、c時短遊技状態演出を設定する。

50

c 時短遊技状態演出処理では、例えば c 時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第 1 飾り図柄 7 8 の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理によって管理される c 時短遊技状態での残りの時短回数を示す c 時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。

【 1 9 7 3 】

[第 2 変動種別 (演出パターン) 設定処理]

ここで、図 1 5 4 は、図 1 4 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 4 2 3 で実行される第 2 変動種別 (演出パターン) 設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 9 7 4 】

< ステップ S 4 7 0 1 >

図 1 5 4 に示すように、本実施形態の第 2 変動種別 (演出パターン) 設定処理では、M P U 5 1 は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 7 0 1)。M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 7 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 4 7 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 6 0 1 : N o)、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 7 0 3 に移行する。

【 1 9 7 5 】

< ステップ S 4 7 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 7 0 1 : Y e s)、M P U 5 1 は、通常遊技状態演出を設定し (ステップ S 4 7 0 2)、当該第 2 変動種別 (演出パターン) 設定処理を終了する。通常遊技状態演出設定処理では、第 2 飾り図柄 7 9 の表示位置に関する設定などが実行される。

【 1 9 7 6 】

< ステップ S 4 7 0 3 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 7 0 1 : N o)、即ち時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、時短遊技状態演出を設定し (ステップ S 4 7 0 3)、処理をステップ S 4 7 0 4 に移行する。時短遊技状態演出処理では、例えば時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第 2 飾り図柄 7 9 の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理によって管理される時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。

【 1 9 7 7 】

< ステップ S 4 7 0 4 >

ステップ S 4 7 0 4 では、M P U 5 1 は、タイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。タイムアタック演出フラグは、a 時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第 1 特図遊技が開始される場合に、図 1 5 1 の第 1 変動種別 (演出パターン) 設定処理のステップ S 4 6 0 7 においてオンに設定され、タイムアタック演出を終了する場合に、図 1 5 5 (A) の第 1 タイムアタック演出のステップ S 4 8 0 3、又は図 1 5 5 (B) の第 2 タイムアタック演出のステップ S 4 9 0 3 においてオフに設定される。

【 1 9 7 8 】

M P U 5 1 は、タイムアタック演出フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 7 0 4 : Y e s)、処理をステップ S 4 7 0 5 に移行し、タイムアタック演出フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 7 0 4 : N o)、当該第 2 変動種別 (演出パターン) 設定処理を終了する。

【 1 9 7 9 】

< ステップ S 4 7 0 5 >

タイムアタック演出フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 7 0 4 : Y e s

10

20

30

40

50

）、MPU51は、第2特図遊技での第2飾り図柄79の変動表示位置を、ステップS4703で設定された図柄表示部341の中央領域（図152（B）参照）から、図柄表示部341の左下領域（図153（C）参照）に変更設定する処理を実行し（ステップS4705）、当該第2変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。これにより、タイムアタック演出では、第2飾り図柄79の変動表示が図柄表示部341の左下領域（図153（C）参照）に設定される。

【1980】

なお、開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が、大当たり、前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合、通常遊技状態演出と同様にリーチ演出（図50参照）を実行するようにしてもよい。

【1981】

[第1タイムアタック演出終了処理]

ここで、図155（A）は、図149のコマンド判定処理でのステップS4429で実行される第1タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1982】

第1タイムアタック演出終了処理は、タイムアタック演出をさせる処理であり、第1特図変動停止コマンドを受信した場合にタイムアタック演出フラグがオンに設定される場合に実行される（図149のコマンド判定処理でステップS4427及びS4428共にYes）。即ち、第1タイムアタック演出終了処理は、a時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されている場合に、第1特図遊技において第1特図が停止表示されるときに実行される。つまり、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技（第1特図の変動表示）が終了するまでに、a時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行されなかった場合に、タイムアタックの失敗によりタイムアタック演出が終了される。

【1983】

<ステップS4801>

図155（A）に示すように、第1タイムアタック演出終了処理では、MPU51は、まず図柄表示部341にタイムアタックに失敗したことを示すタイムアタック失敗画像（図153（F）の「失敗 時短継続！」の文字画像）を表示し（ステップS4801）、処理をステップS4802に移行する。

【1984】

<ステップS4802及びステップS4803>

ステップS4802では、MPU51は、タイムアタック演出設定終了処理を実行し（ステップS4802）、さらにタイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し（ステップS4803）、当該第1タイムアタック演出終了処理を終了する。

【1985】

タイムアタック演出終了設定処理では、図柄表示部341においてタイムアタック失敗画像を消去するまでの時間を設定し、図柄表示部341での第1飾り図柄78と第2飾り図柄79の表示位置を、タイムアタック演出が実行されていない場合の位置に変更する（図152（B）参照）。

【1986】

[第2タイムアタック演出終了処理]

ここで、図155（B）は、図149のコマンド判定処理でのステップS4432で実行される第2タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1987】

第2タイムアタック演出終了処理は、タイムアタック演出をさせる処理であり、第2特図変動停止コマンドを受信した場合にタイムアタック演出フラグがオンに設定されており、a時短遊技回数カウンタが0であるに実行される（図149のコマンド判定処理でステップS4430～S4432が全てYes）。即ち、第2タイムアタック演出終了処理は、a時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されている場合に、今回終了する第

10

20

30

40

50

2 特図遊技が a 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合に実行される。つまり、a 時短遊技状態において開始された第 2 特図遊技（第 2 特図の変動表示）が終了するまでに、a 時短遊技状態での上限回数までの第 2 特図遊技が実行された場合に、タイムアタックの成功によりタイムアタック演出が終了される。

【1988】

<ステップ S 4 9 0 1 >

図 1 5 5 (B) に示すように、第 2 タイムアタック演出終了処理では、M P U 5 1 は、まず図柄表示部 3 4 1 にタイムアタックに成功したことを示すタイムアタック成功画像（図 1 5 3 (D) の「成功 ロング時短獲得！」の文字画像）を表示し（ステップ S 4 9 0 1）、処理をステップ S 4 9 0 2 に移行する。

10

【1989】

<ステップ S 4 9 0 2 及びステップ S 4 9 0 3 >

ステップ S 4 9 0 2 では、M P U 5 1 は、タイムアタック演出終了設定処理を実行し、さらにタイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し（ステップ S 4 9 0 3）、当該第 2 タイムアタック演出終了処理を終了する。

【1990】

タイムアタック演出終了設定処理では、図柄表示部 3 4 1 においてタイムアタック成功画像を消去するまでの時間を設定する（図 1 5 3 (A) 参照）。

【1991】

以上のように、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、始動入球としての第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球に基づいて第 1 特図が変動される変動遊技としての第 1 特図遊技と、始動入球としての第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて第 2 特図が変動される変動遊技としての第 2 特図遊技とが遊技制御部としての M P U 4 1 による制御によって表示器としてのメイン表示部 3 6 において重複（並行）して実行され得る同時変動機として構成されている。また、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、大当たり遊技の終了後に移行する利益遊技状態としての a 時短遊技状態における変動遊技としての特図遊技の回数に上限値（最大 a 時短遊技回数）が設定され、a 時短遊技状態において最大 a 時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行する S T 機として構成されている。さらに、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、変動遊技としての第 1 特図遊技に対する大当たり抽選が、特定図柄（時短図柄）が表示器としてのメイン表示部 3 6 において停止表示される時短図柄停止外れであることを契機として、特図遊技結果に対する付与価値として c 時短遊技状態に移行され得る。

20

30

【1992】

このように、本実施形態に係る遊技機では、上限回数（a 時短遊技回数）の変動遊技としての特図遊技の実行により通常遊技状態に移行される利益遊技状態としての a 時短遊技状態において第 1 特図遊技が開始される場合に、当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第 1 特図遊技が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及び a 時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証された c 時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される利益遊技状態としての a 時短遊技状態において変動遊技として時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始された場合には、当該第 1 特図遊技が終了するまでに a 時短遊技状態の終了条件である上限回数の第 2 特図遊技が実行されることで当該第 1 特図遊技の実行中に遊技状態が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ち a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第 1 特図遊技に対する第 1 特図が停止表示されるように、第 2 特図遊技を実行させるために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性が実現される。

40

【1993】

また、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において開

50

始される変動遊技としての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において、変動遊技としての第 1 特図遊技の実行中に開始された変動遊技としての第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、利益遊技状態としての a 時短遊技状態では、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機の a 時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としての a 時短遊技状態における変動遊技としての第 1 特図遊技の実行中に変動遊技としての第 2 特図遊技が実行される場合、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証された c 時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には当該第 2 特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としての a 時短遊技状態における変動遊技としての第 1 特図遊技の実行中に変動遊技としての第 2 特図遊技が実行される場合には、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機の a 時短遊技状態と同様に、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果が応じた利益を享受できるという新規な遊技性の実現される。

10

【 1 9 9 4 】

従って、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能な利益遊技状態としての a 時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証された c 時短遊技状態と、表示器としてのメイン表示部 3 6 において第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の特性を利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機の a 時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。

20

【 1 9 9 5 】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ~ 第 7 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 1 9 9 6 】

30

[第 9 の実施形態]

本実施形態では、大当たり変動テーブル及び時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルに設定された変動表示時間の一部が、前述の第 8 の実施形態とは異なる。

【 1 9 9 7 】

[大当たり変動テーブル]

図 1 5 6 (A) に示すように、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図遊技において報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択され得る変動表示時間として、特図変動表示時間が 3 0 秒である特図変動パターン「 0 1 」、特図変動表示時間が 6 0 秒である特図変動パターン「 0 2 」、及び特図変動表示時間が 9 0 秒である特図変動パターン「 0 3 」の他に、特図変動パターン「 1 1 」が設定されている。特図変動パターン「 1 1 」は、特図変動表示時間が 2 0 0 秒であり、a 時短遊技状態において第 1 特図遊技によって大当たり抽選の結果が外れであることを報知する場合に設定される最大変動表示時間、即ち特図変動パターン「 0 9 」の特図変動表示時間が 1 5 0 秒 (図 1 2 9 (C) 参照) よりも長い。即ち、a 時短遊技状態において外れを報知する第 1 特図遊技に設定されるいずれの特図変動表示時間よりも長い。また、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図変動パターン「 1 1 」の振分率が 1 0 % に設定されている。

40

【 1 9 9 8 】

[時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブル]

図 1 5 6 (B) に示すように、本実施形態の時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、特図遊技において報知される大当たり抽選の結果が外れである場合に選択され得る変

50

動表示時間として、図156(A)に示す大当たり変動テーブルと同様に、特図変動表示時間が200秒である特図変動パターン「11」が設定されている。また、本実施形態の時短遊技状態第2特図外れ変動テーブルでは、特図変動パターン「11」の振分率が0.5%と極めて低い値に設定されている。

【1999】

ところで、前述のように、本実施形態では、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技が大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、当該第1特図遊技が、a時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した後に終了した場合に、通常遊技状態やa時短遊技状態よりも有利なc時短遊技状態に移行されるという遊技性を有する。また、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技が大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、タイムアタック演出(図153参照)が実行される。そのため、タイムアタック演出の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図に対して設定される変動表示時間が長い場合、a時短遊技状態において開始された大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第1特図遊技を、通常遊技状態で終了させることに対しては不利となる。特に、当該第1特図遊技の実行中に開始される当該第2特図遊技での第2特図の変動表示時間として、a時短遊技状態での第2特図の最長変動表示時間である特図変動パターン「11」の200秒が設定された場合、当該第2特図遊技が、最長変動表示時間が150秒である当該第1特図遊技の実行中に終了することが有り得ず、当該第1特図遊技を通常遊技状態で終了することが不可能となる。つまり、本実施形態では、a時短遊技状態を含む時短遊技状態での第2特図遊技での第2特図の変動表示時間として、当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技を、当該第1特図遊技の実行中に終了させることが不可能な変動表示時間が含まれる。

10

20

【2000】

これに対して、本実施形態では、大当たり変動テーブルでの特図変動パターン「11」の振分率が10%に設定されているのに対して、時短遊技状態第2特図外れ変動テーブルでの特図変動パターン「11」の振分率が0.5%と極めて低い値に設定されている。そのため、a時短遊技状態では、第2特図遊技に対する特図変動表示時間として、200秒である特図変動パターン「11」が選択された場合、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである期待度が高くなる。即ち、タイムアタック演出の実行中に開始される第2特図遊技における第2特図の変動表示時間としてa時短遊技状態での最長変動表示時間が設定される場合、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

30

【2001】

このように、a時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第1特図遊技が開始されることに基づくタイムアタック演出の実行中に第2特図遊技が開始される場合、当該第2特図遊技における第2特図の変動表示時間が長い場合には、第1特図遊技を通常遊技状態において終了させて有利なc時短遊技状態に移行させるという点では不利であるが、特図変動パターン「11」が選択された場合の大当たり期待度が高くなる。そのため、タイムアタック演出の実行中において、第2特図遊技における第2特図の変動表示時間が長く遊技者に不利で遊技に対する興味が低下しかねない状況において、当該第2特図遊技に対する大当たり期待度を高くすることで、タイムアタック演出の実行中での遊技に対する興味の低下を防止することができ、むしろ、タイムアタック演出の実行中の不利な状況で大当たりであることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため遊技の興味が向上される。

40

【2002】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第8の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【2003】

[第10の実施形態]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発光手段としての「発光体」を備え、また

50

情報取得手段としての「情報取得処理」を備え、また判定手段としての「判定処理」を備え、また第1の回転手段又は第2の回転手段である回転手段としての「回転体」を備え、また第1の状態又は第2の状態である状態としての「視認状態」を備える。

【2004】

発光手段は、遊技盤の正面視において視認可能な光を発することが可能なものであればよく、正面側に向けて光を発することが可能なもの他、正面側以外の方向（例えば遊技盤の表面に沿った方向（例えば左右方向などの横方向、上下方向などの縦方向、斜め方向））に向けて光を発することが可能なものであってもよい。発光手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイ、それらのディスプレイの画素（ドット）、LEDランプなどの各種ランプ、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【2005】

情報取得手段は、何らかの処理を実行するために情報を取得する処理であればよい。情報取得手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば主制御装置から送信されるコマンドを取得する処理、音声ランプ制御装置から送信されるコマンドを取得する処理、各種センサや各種スイッチの検知情報を取得する処理、普図当たり乱数カウンタを取得する処理、普図当たり種別カウンタを取得する処理、普図当たり乱数初期値カウンタを取得する処理、普図変動種別カウンタを取得する処理、大当たり乱数カウンタを取得する処理、大当たり種別カウンタを取得する処理、リーチ乱数カウンタを取得する処理、大当たり乱数初期値カウンタを取得する処理、特図変動種別カウンタを取得する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【2006】

判定手段は、各種情報に基づいて実行される判定処理であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば音声ランプ制御装置から送信されるコマンド種別を判定する処理、各種センサや各種スイッチの検知内容を判定する処理、普図当たり乱数カウンタの値を判定する処理（普図当たりであるか否かを判定する処理）、普図当たり種別カウンタの値を判定する処理（普図当たりの種別を判定する処理）、普図当たり乱数初期値カウンタの値を判定する処理（普図当たり乱数カウンタの初期値を判定する処理）、普図変動種別カウンタの値を判定する処理（普図変動表示時間を判定する処理）、大当たり乱数カウンタの値を判定する処理（大当たりであるか否かを判定する処理）、大当たり種別カウンタの値を判定する処理（大当たり種別を判定する処理）、リーチ乱数カウンタの値を判定する処理（リーチを実行するか否か、リーチの実行する場合のリーチの種別を判定する処理）、大当たり乱数初期値カウンタの値を判定する処理（大当たり乱数カウンタの初期値を判定する処理）、特図変動種別カウンタの値を判定する処理（特図変動表示時間を判定する処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

【2007】

回転手段は、回転可能なものであればよい。回転手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば1つの固定位置で回転可能なもの、複数の位置で回転可能なもの、回転速度が一定なもの、回転速度が一定でないもの、1つの方向に回転可能なもの、複数の方向に回転可能なもの、移動可能なもの、移動不能なもの、1つの経路を移動可能なもの、複数の経路を移動可能なもの、直線的に移動可能なもの、非直線的に移動可能なもの、移動中に回転可能なもの、移動中に回転可能なもの、拡張などの変形可能なもの、連結、結合、分離などによって形態変化が可能なもの、全体が透光性を有するもの、一部が透光性を有するもの、透光性を有しないもの、MPUなどの制御手段によって回転されるもの、遊技球などの他者が干渉することで回転されるもの、風車などの遊技球が干渉することで回転されるもの、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

40

【2008】

状態は、遊技者が視認できるものであればよい。状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば回転手段の形態が変化される状態、1又は複数の発光手段の発光状態、1又は複数の回転手段の回転状態、1又は複数の回転手段の移動状態、回転手段を通し

50

て視認される発光手段の発光状態、回転手段が発光手段から発せられる光を遮る状態、1つの回転手段を通して他の回転手段が視認される状態、1又は複数の回転手段の移動状態、1つの回転手段が他の回転手段に近接する状態、1つの回転手段が他の回転手段から離間状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2009】

ところで、従来の遊技機では、遊技盤に装飾用役物としての回転体などを設け、この回転体を、特図遊技における特図（飾り図柄）の変動表示中や大当たり遊技中に必要に応じて回転動作させている。

【2010】

しかしながら、回転体には、裏面側に発光体が一体化されて搭載されているものが多く、回転体の動作時には発光体が発光した状態で回転するが、この状態では回転体の裏面側が視認不能となっている。そのため、従来の回転体による装飾は、回転体のみで行われており、装飾性の向上が不十分である。

【2011】

これに対して、本発明では、第1の回転体の回転板部を通して発光体の光を視認可能な第1の視認状態と、回転板部の裏面側に第2の回転体が移動してくることで回転板部を通して光を遮った第2の回転体を視認可能な第2の視認状態と、を発生させることができ、第1の回転体と第2の回転体との2つの回転体を用いて高い装飾性を生み出すことが可能となる。

【2012】

そして、本実施形態では、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部341の特定領域の光を視認可能な状態としての第1の視認状態、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370の裏面側に第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが移動してくることによって、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが発光体としての図柄表示部341の特定領域の光を遮って、第2の回転体としての左第2の回転体又は右第2の回転体が第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認可能な第2の状態としての第2の視認状態と、を有する。このように、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の裏面側に、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが移動可能であることで、第1の回転体としての第1の回転役物部材37と、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの動作によって、遊技者が視認可能な状態としての第1の視認状態と第2の視認状態との2つの態様となり得るため、第1の回転体としての第1の回転役物部材37と、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの動作によって実行される装飾が多様化される。

【2013】

例えば、本実施形態では、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部341の特定領域の光を視認可能な状態としての第1の視認状態では、第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認される図柄表示部341の特定領域の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認される発光体としての図柄表示部341の特定領域の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであ

10

20

30

40

50

るものが含まれていることを報知する装飾（保留連荘確定演出）を実行することが可能になる。

【 2 0 1 4 】

また、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 の裏面側に第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動してくることによって、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を遮って左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認可能な状態としての第 2 の視認状態では、第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認される左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認される左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能になる。

【 2 0 1 5 】

以上のように、本実施形態では、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を視認可能な状態としての第 1 の視認状態と、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 の裏面側に第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動してくることによって、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を遮って左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認可能な状態としての第 2 の視認状態と、を有することで、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 と、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R との動作によって実行される装飾が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【 2 0 1 6 】

以下、本実施形態について、図 1 5 7 ~ 図 1 7 3 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

【 2 0 1 7 】

[内枠 1 2 の構成]

図 1 5 7 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図である。図 1 5 7 に示すように、遊技盤 3 1 には、複数の釘（符号略）、風車 3 1 0、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L、及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R が設けられている。

【 2 0 1 8 】

複数の釘は、透明樹脂で成形された遊技盤 3 1 における可変表示ユニット 3 4 の周囲に打設されており、遊技盤 3 1 に打ち出されて遊技盤 3 1 に沿って流下する遊技球の移動経路を規定する。遊技球は 0.6 秒間隔で発射装置によって発射されるので、遊技者による

連続打球遊技時には複数の遊技球が遊技盤 3 1 上を流下する。遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球は、遊技盤 3 1 の左側領域に打設された釘などと衝突しつつ、スルーゲート 3 1 7 L を通過可能な経路、風車 3 1 0 に干渉する経路、一般入賞口 3 1 3 に入球可能な経路、第 1 入賞口 3 1 4 に入球可能な経路などの各種経路を回転しながら流下して移動する。ここで、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球は、スルーゲート 3 1 7 を通過又は通過することなく遊技盤 3 1 上を流下し、一般入賞口 3 1 3 に入球する遊技球と風車 3 1 0 に向かって流下する遊技球とに分岐する。一般入賞口 3 1 3 に遊技球が入球した場合は予め設定された球数の遊技球が賞球として払出装置によって払い出される。風車 3 1 0 に向かって流下する遊技球は、風車 3 1 0 の上方の複数の位置から風車 3 1 0 に向けて流下する。風車 3 1 0 によって流路を振り分けられた遊技球は、第 1 入賞口 3 1 4 に向かつて流下する遊技球と、第 2 入賞口 3 1 5 に向かつて流下する遊技球とに分岐する。第 1 入賞口 3 1 4 に向かつて流下する遊技球は打設された複数の釘によってランダムな軌道を通って流下し、第 1 入賞口 3 1 4 に入賞、又は下方に流下する。第 2 入賞口 3 1 5 に向かつて流下する遊技球は打設された複数の釘によってランダムな軌道を通って第 2 入賞口 3 1 5 に向かつて流下し、電動役物 3 1 5 b が作動される場合には第 2 入賞口 3 1 5 に入球し、電動役物 3 1 5 b が作動されていない場合に第 2 入賞口 3 1 5 に入球することなく流下してアウト口 3 1 8 に入球する。一方、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球は、遊技盤 3 1 の右側領域に打設された釘などと衝突しつつ、スルーゲート 3 1 7 R を通過可能な経路、開閉扉 3 1 9 が作動される場合に可変入賞口 3 1 6 に入球可能な経路、電動役物 3 1 5 b が作動される場合に第 2 入賞口 3 1 5 に入球可能な経路などの各種経路を回転しながら流下して移動する。そして第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合には、遊技状態に応じて大当たり抽選が実行される。即ち、本実施形態では、複数の釘は、低頻度サポートモードである通常遊技状態において遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが有利となるように打設され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが有利となるように打設されている。従って、本実施形態では、通常遊技状態において左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態において右打ちが奨励される。

【 2 0 1 9 】

風車 3 1 0 は、図示しない軸受け部や、取り付け時に遊技機前面側に配置される前面回転板部や、遊技球が当接する複数の当接板部が透明樹脂によって一体成型されており、遊技盤 3 1 の左側領域の中央部に 1 つ設けられている。風車 3 1 0 は透明樹脂で成形されているため、正面側から視認した場合に図示しない前面回転板部の裏面側が視認可能となっている。そして、遊技盤に設けられた装飾用の発光体や遊技盤の裏面側に設けられた図示しない遊技盤照明用の発光体の光の切り替わりを風車 3 1 0 の前面回転板部を通して視認可能となっている。即ち、風車 3 1 0 は遊技機前面側から視認した場合、前面回転板部の裏面側に何も存在しない状態では前面回転板部の裏面側の発光状態を視認可能となっている。図示しない前面回転板部には一部塗装や切り欠き等の装飾が施されており、透明樹脂による一体成型であるが光透過率が異なるように構成されている。風車 3 1 0 は、遊技球が干渉することによって正面視の時計回り方向又は反時計回り方向に回転可能である。風車 3 1 0 の上方から風車 3 1 0 に向けて流下してくる遊技球は遊技盤 3 1 に打設された釘によってランダムな軌道を通って複数の方向から風車 3 1 0 の当接板部の何れかに当接する。このとき、タイミングによっては複数の遊技球が同時に風車 3 1 0 に向かって流下し、当接板部に当接することも有り得る。遊技球が当接板部に当接すると、遊技球の運動エネルギーが風車 3 1 0 に伝達され、伝達された運動エネルギーによって風車 3 1 0 全体を軸を中心に回転させる。この風車 3 1 0 の図示しない複数の当接板部は、遊技盤 3 1 の左上方から流下して当該風車 3 1 0 の当接板部の何れかに当接する遊技球を当該風車 3 1 0 の回転軸の左側又は右側に振り分ける。このとき、風車 3 1 0 は透明樹脂で成形されているため、遊技球が前面回転板部外の領域から流下し、前面回転板部の裏面側に流下して当接板部に当接し、当該遊技球の運動エネルギーによって回転した風車 3 1 0 が遊技球を振り分ける様子を遊技機前面側から視認することができる。風車 3 1 0 によって左側に振り

分けられた遊技球は、第1入賞口314に入球不能な経路を移動する。一方、風車310によって右側に振り分けられた遊技球は、第1入賞口314に入球可能な経路を移動可能である。即ち、風車310は、遊技盤31の左上方から流下して当該風車310に干渉する遊技球を、第1入賞口314への入球が不能である点で遊技者に不利な左側の経路と、第1入賞口314への入球が可能である点で遊技者に有利な経路を含む右側の経路に振り分ける。そして、遊技球から伝達された運動エネルギーがゼロになると回転を停止して停止状態となる。このように、風車310は透明樹脂で成形されているので、裏面側が視認可能な前面回転板部を通して、遊技盤側の発光状態が視認可能な視認状態、遊技盤側の光が消灯した消灯状態を視認可能な視認状態、前面回転板部の裏面側に遊技球が移動してくる状態を視認可能な視認状態、などの複数の視認状態を視認可能となっている。

10

【2020】

なお、複数の釘の配置は、図157に示した例には限定されず適宜変更可能である。また、風車310の数及び配置は、図157に示した例には限定されず適宜変更可能である。例えば、風車310は、複数設けてもよく、遊技盤31の左側領域に設けることに加えて、又は代えて、遊技盤31の右側領域に設けてよい。また、風車310は常時回転可能となっている。そのため、遊技球が当接すればいつでも回転可能となっており、遊技者が弾球遊技を行っている場合には、大当たり中であっても変動遊技中であっても変動停止中であっても回転する可能性がある。

【2021】

可変表示ユニット34は、サブ制御ユニット332によって制御され、正面視において視認可能な静止画や動画を表示する図柄表示部341を備える。図柄表示部341は、例えば液晶ディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイなどを有するものとして構成される。即ち、図柄表示部341は、正面側に光を発することで静止画や動画を表示可能なものであればよい。

20

【2022】

なお、本実施形態では、本発明の発光手段が正面側に光を発することが可能な図柄表示部341として構成されているが、本発明の発光手段としては、遊技盤の正面視において視認可能な光を発することが可能なものであればよく、正面側に向けて光を発することが可能なものの他、正面側以外の方向（例えば遊技盤の表面に沿った方向（例えば左右方向などの横方向、上下方向などの縦方向、斜め方向））に向けて光を発することが可能なものであってもよい。

30

【2023】

ここで、図158～図161は、第1の回転役物部材37を説明するために参照する図面である。具体的には、図158は第1の回転役物部材37が縮小状態で作動位置にある場合の遊技盤31の一例を示す正面図、図159は第1の回転役物部材37が拡大状態で作動位置にある場合の遊技盤31の一例を示す正面図、図160は第1の回転役物部材37の作動例を示す正面図、図161は第1の回転役物部材37の周辺を、一部を破断して示す側面図である。

【2024】

図158～図161に示すように、第1の回転役物部材37は、詳細は後述するが、第1の回転役物部材駆動機構37a（図169参照）によって、上下動、回転、及び拡縮可能であり、特図遊技や大当たり遊技において、単独で、又は後述の左第2の回転役物部材38Lや右第2の回転役物部材38Rと協働して、遊技に関する所定の情報を遊技者に付与する演出を実行するために動作される。ここで、遊技に関する所定の情報としては、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する情報、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する情報、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該特図遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報（保留の先読み情

40

50

報)、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報(いわゆる保留連荘を明示又は示唆する情報)などが挙げられる。

【2025】

なお、本実施形態では、第1の回転役物部材37は、特図遊技において、左第2の回転役物部材38Lや右第2の回転役物部材38Rと協働して、大当たり種別(5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり)や、保留連荘の有無を明示又は示唆するために利用される。

【2026】

第1の回転役物部材37は、縮小状態の正面視において花を模した形状を有しており、
 図柄表示部341の前面側に配置されている。なお、第1の回転役物部材37の設置場所は、
 図柄表示部341の前面側に限らず変更可能であり、例えば遊技球の流路上に設けて
 もよい。この場合、第1の回転役物部材37に遊技球が衝突しないように釘により保護す
 ることが考えられる。もちろん、第1の回転役物部材37を遊技球の流路上に配置する場
 合の遊技球からの保護は、釘に限らず樹脂製などの部材によって行ってもよい。また、第
 1の回転役物部材37を遊技球の流路上に配置する場合に遊技球の作用を受けるようにし
 てもよい。即ち、第1の回転役物部材37は、遊技球による作用を受けても受けなくても
 よい。そして、第1の回転役物部材37は、複数の板状部材370, 371、回転軸37
 2、及び複数の拡縮ガイド機構373を備える。

【2027】

複数の板状部材370, 371は、花びらを模した形状を有し、第1板状部材370及
 び第2板状部材371を含む。各板状部材370, 371は、例えば全体が樹脂により形
 成されている。

【2028】

第1板状部材370は、背面側を視認可能な透光性を有する正面視円形の透光性領域3
 70Aを備える。透光性領域370Aは、当該第1板状部材370における他の領域に比
 べて透光性が高く形成されている。透光性領域370Aは、第1板状部材370の全体が
 樹脂により形成される場合、例えば透明樹脂又は半透明樹脂により形成されている。なお
 、第1板状部材370における透光性領域370A以外の領域は、背面側を視認可能に形
 成しても背面側を視認不能又は困難に形成してもよい。

【2029】

このような透光性領域370Aは、例えば樹脂成形により第1板状部材370の前加工
 品である透明な樹脂成形物を形成した後に、当該樹脂成形物における透光性領域370A
 となるべき領域以外に塗装を施すことにより形成することができる。また、透光性領域3
 70Aは、例えば透明樹脂又は半透明樹脂により形成された正面視円形状の部材をインサ
 ート成形することで形成することも可能である。

【2030】

なお、透光性領域370Aは、第1板状部材370の他の領域に比べて透光性が高く、
 背面側を視認可能な透光性を有する限りは、有色透明及び無色透明のいずれであってもよ
 い。また、透光性領域370Aの正面視形状は、円形に限らず、他の形状であってもよい
 。また、透光性領域370Aは、貫通孔として形成してもよい。このように透光性領域3
 70Aを貫通孔として形成する場合には、透光性領域370Aをインサート成形により形
 成する場合に比べて透光性領域370Aを容易に形成することができる。

【2031】

また、透光性領域370Aは、拡大レンズとして形成してもよい。このように、透光性
 領域370Aを拡大レンズとして形成する場合、透光性領域370Aを通して視認される
 所定の情報の表示が拡大表示されるため、遊技者は所定の情報を把握し易くなる。例えば
 、透光性領域370Aを通して、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部383L, 3
 84L又は右第2の回転役物部材38Rの情報表示部383R, 384Rが視認可能とさ
 れる場合、情報表示部383L, 384L, 383R, 384Rによって提示される情報

10

20

30

40

50

(例えば大当たり種別、保留連荘の有無)が拡大表示される。また、透光性領域 370 A を通して、図柄表示部 341 の所定領域が視認可能な状態では、所定領域において提示される情報(例えば大当たり抽選の結果)が拡大表示される。これにより、特図遊技において、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する、いわゆる一発告知演出を実行することが可能になる。

【2032】

また、本実施形態では、第1板状部材 370 に周囲に比べて透光性が高い透光性領域 370 A が設けられていたが、必ずしも透光性領域 370 A を設定する必要はなく、例えば第1板状部材 370 は、全体の透光性が均一又は略均一となるように形成してもよい。

【2033】

一方、第2板状部材 371 は、基本的に第1板状部材 370 と同様な外観を有するため詳細な説明は省略するが、透光性領域 370 A が設けられていない点で、第1板状部材 370 とは異なる。また、第2板状部材 371 は、適用可能な範囲において、第1板状部材 370 と同様な設計変更が可能である。

【2034】

回転軸 372 は、後述の第1の回転役物部材駆動機構 37a (図169参照)から回転駆動力が入力される部分であり、図柄表示部 341 に向けて遊技盤 31 の前後方向に延びている。回転軸 372 は、MPU 51 の制御に従って第1の回転役物部材駆動機構 37a から回転力が入力されることによって所定の回転状態とされ、MPU 51 の制御に従って第1の回転役物部材駆動機構 37a から回転力の入力停止されることによって非回転状態(所定の停止状態)とされる。

【2035】

なお、所定の回転状態での回転軸 372 (複数の板状部材 370, 371)の回転速度、即ち第1の回転役物部材 37 の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【2036】

回転軸 372 には、複数の拡縮ガイド機構 373 が正面視において放射状に固定されている。そのため、複数の拡縮ガイド機構 373 は、回転軸 372 が回転されることによって回転軸 372 を中心に回転可能である。回転軸 372 は、昇降シャフト 374 に固定された支持リング 375 に回転可能に支持されており、規制リング 376 によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト 374 は、回転軸 372 を上下方向に移動させるものであり、後述の第1の回転役物部材駆動機構 37a (図169参照)から入力される駆動力によって回転軸 372 を上下方向に移動させる。これにより、第1の回転役物部材 37 は、回転軸 372 が上下方向への移動されることによって、全体が上下方向に移動可能である。即ち、第1の回転役物部材 37 は、下動することによって左第2の回転役物部材 38L 及び右第2の回転役物部材 38R に近接することが可能であり、上動することによって左第2の回転役物部材 38L 及び右第2の回転役物部材 38R から離間することが可能である。

【2037】

各拡縮ガイド機構 373 は、板状部材 370, 371 を1つずつ支持しており、支持した板状部材 370, 371 を回転軸 372 の半径方向に沿ってスライド移動させることが可能である。各拡縮ガイド機構 373 は、例えば後述の第1の回転役物部材駆動機構 37a (図169参照)から入力される回転力を直進力に変換することで、支持した板状部材 370, 371 を回転軸 372 の半径方向に沿ってスライド移動させる。各拡縮ガイド機構 373 としては、回転力を直進力に変換する公知の機構を採用することができる。具体的には、各拡縮ガイド機構 373 としては、ラック、スクリーシャフト、ボールねじ、無端ベルト、ワイヤ、チェーン、平歯車や傘歯車などの各種歯車、ローラなどの構成要素を1以上含むアクチュエータが挙げられる。また、各拡縮ガイド機構 373 は、磁力や電磁力を利用したものであってもよい。

【2038】

10

20

30

40

50

このように、第1の回転役物部材37では、回転軸372が昇降シャフト374に回転可能に支持され、回転軸372から放射状に配置された複数の拡張ガイド機構373に1つずつ板状部材370, 371がスライド移動可能に支持されている。そのため、第1の回転役物部材37は、図柄表示部341の正面側において、上下方向に移動可能であり、回転軸372を中心に回転可能であり、回転軸372を中心に拡張可能である。

【2039】

ここで、図169は遊技機10のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。

【2040】

図169に示すように、第1の回転役物部材37は、MPU51によって制御される第1の回転役物部材駆動機構37aを介して、上下動、回転及び拡張が制御される。第1の回転役物部材駆動機構37aは、入出力I/F52を介して音声ランプ制御装置5のMPU51に接続されている。この第1の回転役物部材駆動機構37aは、例えば複数のモーター、第1の回転役物部材37が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【2041】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、DCモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、第1の回転役物部材37の回転軸372、複数の拡張ガイド機構373及び昇降シャフト374に連結されており、回転軸372、複数の拡張ガイド機構373及び昇降シャフト374に駆動力が入力される。第1の回転役物部材37は、昇降シャフト374の駆動力が入力されることによって、第1の回転役物部材37が開口31Aから露出する予め定められた図157に示す待機位置(図158に仮想線で示す位置)と、待機位置よりも下方に設定され、第1の回転役物部材37の全体が露出する図158に実線で示す作動位置との間で、図柄表示部341の正面側において上下方向に移動可能である。また、図160に示すように、第1の回転役物部材37は、回転軸372に回転力が入力されることによって、図柄表示部341の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、第1の回転役物部材37の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、第1の回転役物部材37は作動位置において回転される。さらに、第1の回転役物部材37は、拡張ガイド機構373に駆動力が入力されることによって、図柄表示部341の正面側において、回転軸372の半径方向に各板状部材370, 371がスライド移動されることで拡張可能である。そして、第1の回転役物部材37は、図柄表示部341の正面側において、縮小状態(図160(A)参照)及び拡大状態(図160(B)参照)のいずれにおいても回転可能である。

【2042】

また、第1の回転役物部材駆動機構37aは、モータードライバが音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置5からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置5に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に直接接続され、音声ランプ制御装置5によって制御されてもよい。

【2043】

なお、第1の回転役物部材駆動機構37aの構成は、特に制限はなく、同様に、第1の回転役物部材駆動機構37aの構成についても特に制限はない。即ち、第1の回転役物部材37を上下動、回転及び拡張させる構成は、特に制限はない。

【2044】

また、本実施形態では、第1の回転役物部材37を回転・拡張させる駆動力としては、モーターによって付与されるものに限らず、ソレノイドの他、遊技球の作用により得られるものであってもよい。具体的には、第1の回転役物部材37を回転・拡張させる駆動力としては、アウト口318などを介して遊技盤31の裏面側に排出されるアウト玉により得られる動力、遊技盤31を流下するアウト玉以外の遊技球により得られる動力などが考

えられる。一例として、遊技盤 3 1 の前面側又は背面側を移動する遊技球の作用によりギアなどの回転体を常に回転させ、必要に応じて、当該回転体と第 1 の回転役物部材 3 7 とを接続することによって当該回転体の回転力を第 1 の回転役物部材 3 7 とに伝達することで、第 1 の回転役物部材 3 7 を回転・拡張させることが考えられる。他の例として、第 1 の回転役物部材 3 7 を回転・拡張させる駆動力としては、遊技盤 3 1 の前面側又は背面側を移動する遊技球の作用により得られる電力が考えられる。例えば、遊技球が作用することによる回転体の回転、圧電素子に遊技球が衝突することによる圧電素子の变形などによる発電により電力が考えられる。また、遊技球の作用により得られる電力は、蓄電しても利用してもよい。具体的には、遊技球の作用により得られる電力を蓄電機に蓄電しておき、この蓄電機に蓄電された電力を利用して第 1 の回転役物部材 3 7 を回転・拡張させることが考えられる。

10

【 2 0 4 5 】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、作動位置において第 1 の回転役物部材 3 7 が拡大状態にある場合、第 1 の回転役物部材 3 7 の背面側かつ図柄表示部 3 4 1 の正面側に配置された左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、これらが作動位置に移動することで、第 1 の回転役物部材 3 7 の複数の板状部材 3 7 0 , 3 7 1 の背後に移動することが可能である（図 1 6 5 ~ 図 1 6 7 参照）。そのため、作動位置において第 1 の回転役物部材 3 7 が拡大状態にある場合、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R が第 1 の回転役物部材 3 7 の複数の板状部材 3 7 0 , 3 7 1 の背後に移動することで、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L や右第 2 の回転役物部材 3 8 R が視認可能な状態とされる（図 1 6 7 参照）。一方、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R が第 1 の回転役物部材 3 7 の複数の板状部材 3 7 0 , 3 7 1 の背後にない場合、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とされる。

20

【 2 0 4 6 】

このように、本実施形態では、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態と、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が視認可能な状態と、を有する。これにより、第 1 の回転役物部材 3 7 と左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R とによって、2 種類の状態となり得るため、第 1 の回転役物部材 3 7 と左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R との動作によって実行される演出が多様化される。例えば、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態では、透光性領域 3 7 0 A を通して視認される特定領域の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、透光性領域 3 7 0 A を通して視認される特定領域の光の視認態様に応じて、例えば遊技者に遊技に対する所定の情報（例えば当該特図遊技や保留された特図遊技の大当たり抽選の結果に関する情報）を付与する演出を実行することが可能になる。一方、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が視認可能な状態では、透光性領域 3 7 0 A を通して視認される左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R の視認態様に応じて、例えば遊技者に遊技に対する所定の情報（例えば当該特図遊技や保留された特図遊技の大当たり抽選の結果に関する情報）を付与する演出を実行することが可能になる。

30

40

【 2 0 4 7 】

なお、第 1 の回転役物部材 3 7 と左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部

50

材 3 8 R とによって実現される 2 種類の状態において、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出としては、例えば当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する演出、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該特図遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出（保留の先読み演出）、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出（いわゆる保留連荘を明示又は示唆する演出）などが挙げられる。このように、第 1 の回転役物部材 3 7 と左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R とによって実現される 2 種類の状態を有することで、回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 2 0 4 8 】

また、第 1 の回転役物部材 3 7 は、単独で、前述の遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することも可能である。例えば、図柄表示部 3 4 1 に所定の情報に対応させた画像を表示すると共に、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、当該画像を視認可能とすることで、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することができる。この場合、遊技者に遊技に対する所定の情報に対応する画像を複数表示し、これらの画像のうちの 1 つの画像を、透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能とすることで、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することも考えられる。

20

【 2 0 4 9 】

ここで、図 1 6 2 (A) ~ 図 1 6 2 (C) は、特図遊技において第 1 の回転役物部材 3 7 が単独で大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出を実行する場合の視認例を示す図である。具体的には、図 1 6 2 (A) はルーレット演出での図柄表示部 3 4 1 の画像例であり、図 1 6 2 (B) はルーレット演出において大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する場合の視認例であり、図 1 6 2 (C) はルーレット演出において大当たり抽選の結果が外れであることを報知する場合の視認例である。

30

【 2 0 5 0 】

図 1 6 2 (A) に示すように、特図遊技において第 1 の回転役物部材 3 7 が単独で遊技者に大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出を実行する場合、図柄表示部 3 4 1 には、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E (図示した例では 5 つ) が表示される。複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E は、大当たりであることを報知する 2 つの大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B と、外れであることを報知する 3 つの外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E とを含む。大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B と外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E とは、区別可能な態様で表示される。図 1 6 2 (A) に示す例では、大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B が黒色円形に表示され、外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E が白色円形に表示されることで区別可能とされている。

40

【 2 0 5 1 】

なお、大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B と外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E とは、区別可能な態様で表示されていればよく、円形に限らず他の形状として表示してもよく、また黒色や白色に限らず他の色で表示してもよい。さらには、大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B と外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E とは、文字や記号により区別可能に表示してもよい。例えば、大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B を「当」、「WIN」、「」などのように大当たりを明示又は示唆する画像として表示する一方で、外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E を「外」、「LOSE」、「×」などのように外れを明示又は示唆する画像として表示することも考えられる。また、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E に代えて、又は加えて、大当たり期待度を示唆する画像を表示してもよい。例えば、「チャンス」、「大チャンス」、「激熱」、

50

「鉄板」(大当たりの明示)などの文字画像の他、大当たり期待度を「 % 」のように表示してもよい。

【 2 0 5 2 】

また、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E は、第 1 の回転役物部材 3 7 が縮小状態である場合の第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A の回転軌跡上に表示される。図 1 6 2 (A) に示す例では、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E は、前記回転軌跡の下半分の円弧上に等間隔で表示されている。これにより、縮小状態で回転する第 1 の回転役物部材 3 7 を、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E のいずれかに対応する位置で停止させることで、第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B 及び外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E のいずれかを視認可能とすることができる。換言すれば、ルーレット

10

【 2 0 5 3 】

例えば、縮小状態で回転する第 1 の回転役物部材 3 7 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B が視認可能な位置(図 1 6 2 (B) 参照)に停止される。一方、縮小状態で回転する第 1 の回転役物部材 3 7 は、大当たり抽選の結果が外れである場合には、第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E が視認可能な位置(図 1 6 2 (C) 参照)に停止される。

【 2 0 5 4 】

なお、本実施形態では、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E が、第 1 の回転役物部材 3 7 が縮小状態である場合の第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A の回転軌跡上に表示されていたが、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E を、第 1 の回転役物部材 3 7 が拡大状態である場合の第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A の回転軌跡上に表示してもよい。この場合、拡大状態で回転する第 1 の回転役物部材 3 7 の停止位置を制御することで、第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B 及び外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E のいずれかを視認可能とすることができる。

20

【 2 0 5 5 】

また、本実施形態では、第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A の回転軌跡における下半周において等間隔で 5 つの報知画像 4 0 A ~ 4 0 E が配置されていたが、報知画像 4 0 A ~ 4 0 E の数は、大当たり報知画像 4 0 A , 4 0 B と外れ報知画像 4 0 C ~ 4 0 E とのように異なる情報を報知することが可能な 2 種類以上を含んでいれは特に制限はなく、また、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E は、必ずしも等間隔で配置する必要はなく、さらに、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E は、透光性領域 3 7 0 A の回転軌跡の下半周に限らず、当該回転軌跡の上半周、左半周、右半周、全周のように、図 1 6 2 (A) に示す例とは異なる範囲に表示してもよい。

30

【 2 0 5 6 】

ここで、図 1 6 2 (D) は、特図遊技において第 1 の回転役物部材 3 7 が単独で大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出における第 1 の回転役物部材 3 7 の回転パターン(透光性領域 3 7 0 A を通して視認される報知画像 4 0 A ~ 4 0 E の視認順序)の例を示す図である。なお、図 1 6 2 (D) における「 4 0 A 」、「 4 0 B 」などは、当該符号に対応する報知画像 4 0 A ~ 4 0 E が透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能に位置に第 1 の回転役物部材 3 7 が仮停止又は停止されることを意味している。また、図 1 6 2 (E) は、ルーレット演出における停止パターンの例を示す図である。

40

【 2 0 5 7 】

図 1 6 2 (D) に示すように、本実施形態では、ルーレット演出における第 1 の回転役物部材 3 7 の回転パターンとして、 A ~ F の 6 種類が設定されている。なお、回転パターン A ~ F の詳細は後述する。そして、回転パターン A ~ F のいずれの回転パターンを実行するかは、例えば所定の抽選に基づいてランダムに決定される。また、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E のうちのいずれの報知画像 4 0 A ~ 4 0 E が最終的に透光性領域 3 7 0 A を

50

通して視認可能とされるか、即ち第1の回転役物部材37の最終停止位置は、例えば大当たり抽選結果に基づいて所定の抽選により決定される。

【2058】

また、図162(E)に示すように、本実施形態では、ルーレット演出における停止パターンとして、A～Dの4種類が設定されている。即ち、ルーレット演出では、回転パターンA～Fのいずれが実行された後に、停止パターンA～Dのいずれかが実行されることで、予め定められた最終的位置に第1の回転役物部材37が停止され、透光性領域370Aを通して視認可能な報知画像40A～40Eの種別によって、大当たり抽選の結果が大当たりであるか、外れであるかが報知される。

【2059】

図162(D)に示す回転パターンAは、第1の回転役物部材37の初期停止位置が、大当たり報知画像40Aが透光性領域370Aを通して視認可能な位置(図162(B)参照)であり、その後、第1の回転役物部材37が所定角度(例えば45°)ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり報知画像40B、外れ報知画像40C、外れ報知画像40D、外れ報知画像40Eが、順次、透光性領域370Aを通して視認可能とされる。さらに、回転パターンAでは、第1の回転役物部材37が特定角度(例えば180°)だけ時計回り方向に回転されることで、再び大当たり報知画像40Aが透光性領域370Aを通して視認可能とされ、その後、必要に応じて所定角度(例えば45°)ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像40A～40Eのいずれかが透光性領域370Aを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【2060】

回転パターンBは、回転パターンAと同様に、第1の回転役物部材37の初期停止位置が、大当たり報知画像40Aが透光性領域370Aを通して視認可能な位置(図162(B)参照)であり、その後、第1の回転役物部材37が所定角度(例えば45°)ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり報知画像40B、外れ報知画像40C、外れ報知画像40D、外れ報知画像40Eが、順次、透光性領域370Aを通して視認可能とされる。さらに、回転パターンBでは、回転パターンAとは逆に、必要に応じて所定角度(例えば45°)ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像40A～40Eのいずれかが透光性領域370Aを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【2061】

回転パターンCは、第1の回転役物部材37の初期停止位置が、外れ報知画像40Eが透光性領域370Aを通して視認可能な位置(図162(C)参照)であり、その後、第1の回転役物部材37が所定角度(例えば45°)ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、外れ報知画像40D、外れ報知画像40C、大当たり報知画像40B、大当たり報知画像40Aが、順次、透光性領域370Aを通して視認可能とされる。さらに、回転パターンCでは、第1の回転役物部材37が特定角度(例えば180°)だけ反時計回り方向に回転されることで、再び外れ報知画像40Eが透光性領域370Aを通して視認可能とされ、その後、必要に応じて所定角度(例えば45°)ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像40A～40Eのいずれかが透光性領域370Aを通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【2062】

回転パターンDは、回転パターンCと同様に、第1の回転役物部材37の初期停止位置が、外れ報知画像40Eが透光性領域370Aを通して視認可能な位置(図162(C)参照)であり、その後、第1の回転役物部材37が所定角度(例えば45°)ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、外れ報知画像40D、外れ報知画像40C、大当たり報知画像40B、大当たり報知画像40Aが、順次、透光性領域370Aを通して視認可能とされる。さらに、回転パターンDでは、回転パターンCとは逆に、必要に応じて所定角度(例えば45°)ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選

10

20

30

40

50

の結果に応じて、報知画像 40A ~ 40E のいずれかが透光性領域 370A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【2063】

回転パターン E では、第 1 の回転役物部材 37 が時計回り方向に高速回転された後、報知画像 40A ~ 40E のいずれかが透光性領域 370A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【2064】

回転パターン F では、回転パターン E とは逆に、第 1 の回転役物部材 37 が反時計回り方向に高速回転された後、報知画像 40A ~ 40E のいずれかが透光性領域 370A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

10

【2065】

図 162 (E) に示す停止パターン A は、第 1 の回転役物部材 37 が、予め定められた最終停止位置に直接停止し、その後に、第 1 の回転役物部材 37 が再回転しないパターンである。

【2066】

停止パターン B は、最終停止前に、大当たり報知画像 40B が透光性領域 370A を通して視認可能な位置と、外れ報知画像 40C が透光性領域 370A を通して視認可能な位置との間で、第 1 の回転役物部材 37 が時計回り方向又は反時計回り方向に所定角度（例えば 45°）だけ交互に回転され、その後に、予め定められた最終停止位置である大当たり報知画像 40B が透光性領域 370A を通して視認可能な位置、又は外れ報知画像 40C が透光性領域 370A を通して視認可能な位置に停止するパターンである。この停止パターン B は、最終停止位置が、透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40B が視認可能な位置、又は透光性領域 370A を通して外れ報知画像 40C が視認可能な位置が決定された場合に実行される。

20

【2067】

停止パターン C 及び停止パターン D は、大当たり抽選の結果が大当たりであり、最終停止位置として、透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40B が視認可能な位置が決定されている場合に実行され得るものである。具体的には、停止パターン C では、透光性領域 370A を通して外れ報知画像 40C が視認可能な位置に第 1 の回転役物部材 37 が仮停止された後、第 1 の回転役物部材 37 が所定角度（例えば 45°）だけ反時計回り方向に回転されることで、透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40B が視認可能な位置に第 1 の回転役物部材 37 が停止される。一方、停止パターン D では、停止パターン C と同様に、透光性領域 370A を通して外れ報知画像 40C が視認可能な位置に第 1 の回転役物部材 37 が仮停止された後、第 1 の回転役物部材 37 が特定角度（例えば 135°）だけ時計回り方向に回転されることで、透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40B が視認可能な位置に第 1 の回転役物部材 37 が停止される。

30

【2068】

このように、第 1 の回転役物部材 37 によるルーレット演出では、第 1 の回転役物部材 37 の回転パターン A ~ F と停止パターン A ~ D の組み合わせによって、演出や装飾性がより多様化・多彩化される。また、遊技者は、ルーレット演出が実行される場に、第 1 の回転役物部材 37 の透光性領域 370A を通して最終的に視認可能とされる報知画像 40A ~ 40E に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【2069】

なお、第 1 の回転役物部材 37 によるルーレット演出における回転パターンや停止パターンは、図 162 (D) や図 162 (E) に示した例には限定されず、種々に変更可能である。

【2070】

また、本実施形態では、特図遊技において第 1 の回転役物部材 37 が単独で大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかを報知するルーレット演出について説明したが、第 1 の回転役物部材 37 によるルーレット演出は、特図遊技において、確変大当たりで

50

あるか通常大当たりであるかを報知する演出として実行してもよく、特図遊技において通常大当たりであることが報知された場合に、大当たり遊技において、確変大当たりであることを報知する昇格演出として実行してもよい。

【2071】

また、本実施形態のルーレット演出では、第1の回転役物部材37における第1板状部材370の透光性領域370Aを通して図柄表示部341に表示された報知画像40A～40Eが視認可能とされるが、図柄表示部341に表示された報知画像40A～40Eを視認可能とすることに代えて、第1の回転役物部材37の裏面側にLEDなどの各種ランプを複数個配置し、透光性領域370Aを通して視認可能とされるランプの発光態様、例えば色、点灯、消灯、点滅などによって、大当たりであるか否かや、大当たり種別を報知するようにしてもよい。

10

【2072】

また、本実施形態では、第1の回転役物部材37が上下方向の直線的経路を移動可能とされているが、上下方向以外の方向、例えば左右方向や斜め方向に移動可能であってもよいし、蛇行した経路や円弧状の経路などの非直線的な経路を移動可能であってもよく、複数の異なる経路を移動可能であってもよい。また、第1の回転役物部材37は、移動不能であってもよい。

【2073】

また、本実施形態では、第1の回転役物部材37の待機位置が開口31Aから一部が露出する位置に設定され、第1の回転役物部材37の作動位置が図柄表示部341の中央部に設定されているが、当該待機位置及び当該作動位置は特に限定はなく、例えば正面視における図柄表示部341の周囲、各種入賞口313～316の直上や内部、回転体としての風車310の周囲などに設定してもよい。また、第1の回転役物部材37の待機位置及び作動位置の少なくとも一方を複数設定してもよい。

20

【2074】

また、本実施形態では、第1の回転役物部材37が、複数の板状部材370、371のスライド移動によって拡縮可能とされていたが、第1の回転役物部材37は、拡縮しない構成であってもよく、板状部材が1つであってもよい。

【2075】

ここで、図163～図167は、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを説明するための図面である。具体的には、図163は左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rが作動位置にある場合の遊技盤31の一例を示す正面図、図164は左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rの回転例を示す正面図、図165は第1の回転役物部材37が作動位置において拡大状態である場合に左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rが作動位置にある場合の遊技盤31の一例を示す正面図、図166は第1の回転役物部材37及び左第2の回転役物部材38L（右第2の回転役物部材38R）の周辺を、一部を破断して示す側面図、図167は第1の回転役物部材37、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rの作動例を示す遊技盤31の正面図である。

30

【2076】

図163～図167に示すように、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rは、図柄表示部341の前面側に配置されており、詳細は後述するが、左第2の回転役物部材駆動機構38La又は右第2の回転役物部材駆動機構38Ra（図169参照）によって、それぞれ独立して図柄表示部341の前面側において、上下動及び回転可能であり、特図遊技や大当たり遊技において、第1の回転役物部材37と協働して、遊技に関する所定の遊技情報を遊技者に付与する演出を実行するために動作される。

40

【2077】

なお、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rの設置場所は、図柄表示部341の前面側に限らず変更可能であり、例えば遊技球の流路上に設けてもよい。この場合、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rに遊技球が衝

50

突しないように釘により保護することが考えられる。もちろん、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを遊技球の流路上に配置する場合の遊技球からの保護は、釘に限らず樹脂製などの部材によって行ってもよい。また、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを遊技球の流路上に配置する場合に遊技球の作用を受けるようにしてもよい。即ち、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rは、遊技球による作用を受けても受けなくてもよい。

【2078】

左第2の回転役物部材38Lは、第1の回転役物部材37と協働し、特図遊技や大当たり遊技において遊技に関する所定の遊技情報を提示するものである。具体的には、本実施形態では、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が5R大当たりである場合に利用され、5R大当たりの種別(5R確変大当たり又は5R通常大当たり)を明示するために利用される。この左第2の回転役物部材38Lは、回転主体部381L及び回転軸382Lを備える。

10

【2079】

回転主体部381Lは、正面視長円形状を有する板状に形成され、図柄表示部341の前面側に配置されている。回転主体部381Lには、一端部に情報表示部383Lが設けられ、他端部に情報表示部384Lが設けられている。回転主体部381Lは、少なくとも一端部の情報表示部383L及び他端部の情報表示部384Lが、背面側が視認不能又は困難に形成されている。これにより、情報表示部383L、384Lは、図柄表示部341の前面側に発せられる光を遮ることが可能である。なお、回転主体部381Lは、全体において背面側が視認不能又は困難に形成されてもよいし、情報表示部383L、384Lのみが背面側が視認不能又は困難に形成され、その他の部分が透光性を有していてもよい。

20

【2080】

本実施形態では、一端部の情報表示部383Lには「SMALL」と表示され、他端部の情報表示部384Lには「small」と表示されている。そして、詳細は後述するが、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たりである場合には、所定の位置で所定の停止状態とされた第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して情報表示部383Lの「SMALL」の文字が視認可能とされ、大当たり抽選での抽選結果が5R通常大当たりである場合には、所定の位置で所定の停止状態とされた第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して情報表示部384Lの「small」の文字が視認可能とされる(図168参照)。

30

【2081】

即ち、本実施形態では、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字がアルファベットの「SMALL」及び「small」であることによって5R大当たりであることが報知され、アルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかが区別可能とされている。

【2082】

なお、本実施形態では、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字がアルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかが区別可能とされているが、漢字、平仮名、数字、記号の種別などによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかを区別可能としてもよい。また、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色によって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかを区別可能としてもよい。例えば、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色である場合に確変大当たりであることが報知され、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色以外の色(例えば黒色)である場合に通常大当たりであることが報知されるようにしてもよい。

40

【2083】

また、左第2の回転役物部材38Lにおける回転主体部381Lの情報表示部383L、384Lは、塗装などにより簡易に形成することができるが、液晶ディスプレイ、有機

50

E Lディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイなどの各種表示装置によって形成してもよい。この場合、情報表示部 383L, 384Lでの表示態様が多様化されるため、左第2の回転役物部材 38Lを利用して遊技者に遊技に対するより多様な情報を付与することが可能になる。これにより、左第2の回転役物部材 38Lを利用して実行される演出をより多様化させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【2084】

回転軸 382Lは、後述の左第2の回転役物部材駆動機構 38La (図169参照) から回転駆動力が入力される部分である。この回転軸 382Lは、図柄表示部 341の前面側において、図柄表示部 341に向けて前後方向に延びるように回転主体部 381Lの背面側の中央部に固定されている。回転軸 382Lは、MPU51の制御に従って左第2の回転役物部材駆動機構 38Laから回転力が入力されることによって回転状態とされ、MPU51の制御に従って左第2の回転役物部材駆動機構 38Laから回転力の入力停止することによって非回転状態とされる。これにより、回転主体部 381Lが回転軸 382Lと共に回転軸 382Lを中心に回転可能され、左第2の回転役物部材 38Lの全体が回転可能とされる。即ち、左第2の回転役物部材 38Lは、上動することによって第1の回転役物部材 37に近接することが可能であり、下動することによって第1の回転役物部材 37から離間することが可能である。

【2085】

なお、所定の回転状態での回転軸 382L (回転主体部 381L)の回転速度、即ち左第2の回転役物部材 38Lの回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【2086】

回転軸 382Lは、昇降シャフト 385Lに固定された支持リング 386Lに回転可能に支持されており、規制リング 387Lによって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト 385Lは、後述の左第2の回転役物部材駆動機構 38La (図169参照) から入力される駆動力によって、回転軸 382Lを図柄表示部 341の正面側において昇降させることが可能である。これにより、左第2の回転役物部材 38Lは、第1の回転役物部材 37における第1板状部材 370の透光性領域 370Aを通すことなく視認可能な待機位置 (図157及び図158参照) と、透光性領域 370Aを通して一部が視認可能な作動位置 (図163参照) との間を上下方向に移動可能である。

【2087】

図169に示すように、左第2の回転役物部材 38Lは、MPU51によって制御される左第2の回転役物部材駆動機構 38Laを介して、上下動及び回転が制御される。左第2の回転役物部材駆動機構 38Laは、入出力 I/F 52を介して音声ランプ制御装置 5のMPU51に接続されている。この左第2の回転役物部材駆動機構 38Laは、例えば複数のモーター、左第2の回転役物部材 38Lが待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【2088】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、DCモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、左第2の回転役物部材 38Lの回転軸 382L及び昇降シャフト 385Lに連結されており、回転軸 382L及び昇降シャフト 385Lに駆動力が入力される。左第2の回転役物部材 38Lは、昇降シャフト 385Lにモーターから駆動力が入力されることによって、待機位置 (図158参照) と作動位置 (図163参照) との間を上下方向に移動可能とされる。また、左第2の回転役物部材 38Lは、回転軸 382Lにモーターから駆動力が入力されることによって回転軸 382Lが回転されることで、図柄表示部 341の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、左第2の回転役物部材 38Lの回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、左第2の回転役物部材 38Lは作動位置において回転される。

【2089】

10

20

30

40

50

また、左第2の回転役物部材駆動機構38Laは、モータドライバが音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に接続されている。そして、モータドライバは、音声ランプ制御装置5からの制御指示に従って各モータを制御する。また、モータドライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置5に伝達することが可能である。なお、モータドライバを省略し、各モータ及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に直接接続され、音声ランプ制御装置5によって制御されてもよい。

【2090】

なお、左第2の回転役物部材駆動機構38Laの構成は、特に制限はない。即ち、左第2の回転役物部材駆動機構38Laを上下動及び回転させる構成は、特に制限はない。

10

【2091】

また、回転主体部381Lは、図柄表示部341の前面側において、第1の回転役物部材37の複数の板状部材370、371よりも図柄表示部341に近い位置に配置されている。そのため、後述のように、回転主体部381Lは、第1の回転役物部材37が作動位置まで下動された場合の拡大状態において(図159参照)、左第2の回転役物部材38Lが作動位置まで上動された場合(図163参照)、一端部の情報表示部383L及び他端部の情報表示部384Lが、図柄表示部341の前面側において、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの背面側に位置することが可能である(図165及び図166参照)。即ち、第1の回転役物部材37が作動位置において拡大状態で回転する場合に回転主体部381Lが作動位置において回転する場合(図165及び図166参照)、第1の回転役物部材37における第1板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡と、左第2の回転役物部材38Lにおける回転主体部381Lの情報表示部383L、384Lの回転軌跡とが交差するため、特図遊技や大当たり遊技の所定のタイミングに、透光性領域370Aと情報表示部383L、384Lとが交差する位置において、第1の回転役物部材37及び左第2の回転役物部材38Lを所定の停止状態とすることで、左第2の回転役物部材38Lによって図柄表示部341の前面側に発せられる光を遮られ、透光性領域370Aを通して、透光性領域370Aの背後に位置する左第2の回転役物部材38Lの情報表示部383L、384Lの表示が視認可能とされる(図167(A)参照)。

20

【2092】

右第2の回転役物部材38Rは、第1の回転役物部材37と協働し、特図遊技や大当たり遊技において遊技に関する所定の遊技情報を提示するものである。具体的には、本実施形態では、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が16R大当たりである場合に利用される。この右第2の回転役物部材38Rは、回転主体部381R及び回転軸382Rを備える。

30

【2093】

回転主体部381Rは、正面視長円形状を有する板状に形成されており、図柄表示部341の前面側に配置されている。回転主体部381Rには、一端部に情報表示部383Rが設けられ、他端部に情報表示部384Rが設けられている。回転主体部381Rは、少なくとも一端部の情報表示部383R及び他端部の情報表示部384Rが、背面側が視認不能又は困難に形成されている。これにより、情報表示部383R、384Rは、図柄表示部341の前面側に発せられる光を遮ることが可能である。なお、回転主体部381Rは、全体において背面側が視認不能又は困難に形成されてもよいし、情報表示部383R、384Rのみが背面側が視認不能又は困難に形成され、その他の部分が透光性を有していてもよい。

40

【2094】

本実施形態では、一端部の情報表示部383Rには「BIG」と表示され、他端部の情報表示部384Rには「big」と表示されている。そして、詳細は後述するが、大当たり抽選での抽選結果が16R確変大当たりである場合において、特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選結果が大当たりであるものが含まれる場合に、所定の位置で所

50

定の停止状態とされた第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して情報表示部383Rの「BIG」の文字が視認可能とされる(図168参照)。即ち、情報表示部383Rの「BIG」の文字は、16R大当たりかつ保留連荘があることを明示又は示唆するために利用される。一方、大当たり抽選での抽選結果が16R通常大当たりである場合において、特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選結果が大当たりであるものが含まれない場合に、所定の位置で停止状態とされた第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して情報表示部384Rの「big」の文字が視認可能とされる(図168参照)。即ち、情報表示部384Rの「big」の文字は、16R大当たりかつ保留連荘がないことを明示又は示唆するために利用される。

【2095】

10

即ち、本実施形態では、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字がアルファベットの「BIG」及び「big」であることによって16R大当たりであることが報知され、アルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、保留連荘の有無が区別可能とされている。

【2096】

なお、本実施形態では、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字がアルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、保留連荘の有無が区別可能とされているが、漢字、平仮名、数字、記号の種別などによって、保留連荘の有無を区別可能としてもよい。また、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色によって、保留連荘の有無を区別可能としてもよい。例えば、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色である場合に保留連荘が実行され、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色以外の色(例えば黒色)である場合に保留連荘が実行されないことが報知されるようにしてもよい。

20

【2097】

また、右第2の回転役物部材38Rにおける回転主体部381Rの情報表示部383R、384Rは、塗装などにより簡易に形成することができるが、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイなどの各種表示装置によって形成してもよい。この場合、情報表示部383R、384Rでの表示態様が多様化されるため、右第2の回転役物部材38Rを利用して遊技者に遊技に対するより多様な情報を付与することが可能になる。これにより、右第2の回転役物部材38Rを利用して実行される演出をより多様化させることができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【2098】

回転軸382Rは、後述の右第2の回転役物部材駆動機構38La(図169参照)から回転駆動力が入力される部分である。この回転軸382Rは、図柄表示部341の前面側において、図柄表示部341に向けて前後方向に延びるように回転主体部381Rの背面側の中央部に固定されている。回転軸382Rは、MPU51の制御に従って右第2の回転役物部材駆動機構38Raから回転力が入力されることによって所定の回転状態とされ、MPU51の制御に従って右第2の回転役物部材駆動機構38Raから回転力の入力が停止されることによって非回転状態(所定の停止状態)とされる。これにより、回転主体部381Rが回転軸382Rと共に回転軸382Rを中心に回転可能され、右第2の回転役物部材38Rの全体が回転可能とされる。

40

【2099】

なお、所定の回転状態での回転軸382R(回転主体部381R)の回転速度、即ち右第2の回転役物部材38Rの回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【2100】

回転軸382Rは、昇降シャフト385Rに固定された支持リング386Rに回転可能に支持されており、規制リング387Rによって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト385Rは、後述の右第2の回転役物部材駆動機構38Ra(図169参照)から入力される駆動力によって、回転軸382Rを図柄表示部341の正面側にお

50

いて昇降させることが可能である。これにより、右第2の回転役物部材38Rは、第1の回転役物部材37における第1板状部材370の透光性領域370Aを通すことなく視認可能な待機位置（図157及び図158参照）と、透光性領域370Aを通して一部が視認可能な作動位置（図163参照）との間を上下方向に移動可能である。即ち、右第2の回転役物部材38Rは、上動することによって第1の回転役物部材37に近接することが可能であり、下動することによって第1の回転役物部材37から離間することが可能である。

【2101】

図169に示すように、右第2の回転役物部材38Rは、MPU51によって制御される右第2の回転役物部材駆動機構38Raを介して、上下動及び回転が制御される。右第2の回転役物部材駆動機構38Raは、入出力I/F52を介して音声ランプ制御装置5のMPU51に接続されている。この右第2の回転役物部材駆動機構38Raは、例えば複数のモーター、右第2の回転役物部材38Rが待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

10

【2102】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、DCモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、右第2の回転役物部材38Rの回転軸382R及び昇降シャフト385Rに連結されており、回転軸382R及び昇降シャフト385Rに駆動力が入力される。右第2の回転役物部材38Rは、昇降シャフト385Rにモーターから駆動力が入力されることによって、待機位置（図158参照）と作動位置（図163参照）との間を上下方向に移動可能とされる。また、右第2の回転役物部材38Rは、回転軸382Rにモーターから駆動力が入力されることによって回転軸382Rが回転されることで、図柄表示部341の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、右第2の回転役物部材38Rの回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、右第2の回転役物部材38Rは作動位置において回転される。

20

【2103】

また、右第2の回転役物部材駆動機構38Raは、モータードライバが音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置5からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置5に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置5の入出力I/F52に直接接続され、音声ランプ制御装置5によって制御されてもよい。

30

【2104】

なお、右第2の回転役物部材駆動機構38Raの構成は、特に制限はない。即ち、右第2の回転役物部材駆動機構38Raを上下動及び回転させる構成は、特に制限はない。

【2105】

また、回転主体部381Rは、図柄表示部341の前面側において、第1の回転役物部材37の複数の板状部材370、371よりも図柄表示部341に近い位置に配置されている。そのため、後述のように、回転主体部381Rは、第1の回転役物部材37が作動位置まで下動された場合の拡大状態において（図159参照）、右第2の回転役物部材38Rが作動位置まで上動された場合（図163参照）、一端部の情報表示部383R及び他端部の情報表示部384Rが、図柄表示部341の前面側において、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの背面側に位置することが可能である（図165及び図166参照）。即ち、第1の回転役物部材37が作動位置において拡大状態で回転する場合に回転主体部381Rが作動位置において回転する場合（図165及び図166参照）、第1の回転役物部材37における第1板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡と、右第2の回転役物部材38Rにおける回転主体部381Rの情報表示部383R、384Rの回転軌跡とが交差するため、特図遊技や大当たり遊技の所定

40

50

のタイミングに、透光性領域 370 A と情報表示部 383 R , 384 R とが交差する位置において、第 1 の回転役物部材 37 及び右第 2 の回転役物部材 38 R を所定の停止状態とすることで、右第 2 の回転役物部材 38 R によって図柄表示部 341 の前面側に発せられる光が遮られ、透光性領域 370 A を通して、透光性領域 370 A の背後に位置する右第 2 の回転役物部材 38 R の情報表示部 383 R , 384 R の表示が視認可能とされる（図 167 (B) 参照）。

【2106】

このように、本実施形態では、特図遊技や大当たり遊技の所定のタイミングに、作動位置で回転する第 1 の回転役物部材 37 を所定の停止状態とする一方で、作動位置で回転する左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R を所定の停止状態とすることで、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370 A を通して、左第 2 の回転役物部材 38 L の情報表示部 383 L , 384 L 又は右第 2 の回転役物部材 38 R の情報表示部 383 R , 384 R の表示が視認可能とされる（図 167 (B) 参照）。そのため、本実施形態では、透光性領域 370 A を通して視認可能とされる情報表示部 383 L , 384 L , 383 R , 384 R の種別によって、遊技に対する所定の情報（大当たり種別や保留連荘の有無に関する情報）を提示し、それを遊技者が把握することができる。そのため、遊技者は、特図遊技や大当たり遊技において第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R が作動される場合に、透光性領域 370 A を通して視認可能とされる情報表示部 383 L , 384 L , 383 R , 384 R の種別に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【2107】

なお、本実施形態では、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R が上下方向に移動可能とされているが、上下方向の直線的経路を移動可能とされているが、上下方向以外の方向、例えば左右方向や斜め方向に移動可能であってもよいし、蛇行した経路や円弧状の経路などの非直線的な経路を移動可能であってもよく、複数の異なる経路を移動可能であってもよい。

【2108】

また、本実施形態では、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R が反時計回り方向の一方向に回転可能であるが、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R は、反時計回り方向に加えて、代えて時計回り方向の一方向に回転可能であってもよいし、回転途中で回転方向が変化してもよい。

【2109】

ここで、図 168 は、第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R による報知態様種別を示すテーブルである。

【2110】

本実施形態では、前述のように、第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R が、所定の位置で所定の停止状態とされることで、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370 A を通して左第 2 の回転役物部材 38 L の情報表示部 383 L , 384 L 又は右第 2 の回転役物部材 38 R の情報表示部 383 R , 384 R が視認可能とされる（図 167 参照）。そして、左第 2 の回転役物部材 38 L には情報表示部 383 L , 384 L が 2 つ設けられ、右第 2 の回転役物部材 38 R には情報表示部 383 R , 384 R が 2 つ設けられているため、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370 A を通して視認される態様は 4 つとなる。そのため、本実施形態では、遊技に対する所定の情報の報知態様の種別が 4 つとなる。

【2111】

具体的には、図 168 に示すように、遊技に対する所定の情報の報知態様の種別は、報知態様 A、報知態様 B、報知態様 C 及び報知態様 D を含む。

【2112】

10

20

30

40

50

報知態様 A は、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370 A を通して、右第 2 の回転役物部材 38 R の情報表示部 383 R が視認可能とされることで、透光性領域 370 A を通して「BIG」の文字を視認可能である。この報知態様 A では、特図遊技において遊技者に「BIG」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりであり、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留に、大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることが報知される。

【2113】

報知態様 B は、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370 A を通して、右第 2 の回転役物部材 38 R の情報表示部 384 R が視認可能とされることで、透光性領域 370 A を通して「big」の文字を視認可能である。この報知態様 B では、特図遊技において遊技者に「big」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりであることが報知される。

10

【2114】

報知態様 C は、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370 A を通して、左第 2 の回転役物部材 38 L の情報表示部 383 L が視認可能とされることで、透光性領域 370 A を通して「SMALL」の文字を視認可能である。この報知態様 C では、特図遊技において遊技者に「SMALL」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりであることが報知される。

【2115】

報知態様 D は、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370 A を通して、左第 2 の回転役物部材 38 L の情報表示部 384 L が視認可能とされることで、透光性領域 370 A を通して「small」の文字を視認可能である。この報知態様 C では、特図遊技において遊技者に「small」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たりであることが報知される。

20

【2116】

なお、本実施形態では、第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R は、MPU51 によって制御される駆動機構 37a, 38La, 38Ra によって回転可能とされているが、第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R のうちの少なくとも 1 つを、遊技球が干渉することを契機として所定の回転状態とされるようにすることも考えられる。このように、第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R のうちの少なくとも 1 つに遊技球が干渉することを契機として所定の回転状態とされることで、遊技者は、第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R のうちの少なくとも 1 つが所定の回転状態とされるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、遊技球の動き及び第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R のうちの少なくとも 1 つに着目することで、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370 A を通して、左第 2 の回転役物部材 38 L の情報表示部 383 L, 384 L、又は右第 2 の回転役物部材 38 R の情報表示部 383 R, 384 R が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、遊技球の動き、及び左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R のうちの少なくとも 1 つに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

40

【2117】

ところで、本実施形態では、回転役物部材 37, 38 L, 38 R は、本実施形態では、第 1 入賞口 314 又は第 2 入賞口 315 への回転体としての遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において作動される。ここで、特図遊技では、変動表示された飾り図柄が仮停止表示（飾り図柄が完全に停止されずに微動している状態）された後に停止表示（飾り図柄が完全に停止された状態）されることによって、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が報知される。以下、特図遊技における回転役

50

物部材 37, 38L, 38R の作動例を示すタイミングチャートである図 170 を参照し、回転役物部材 37, 38L, 38R の作動例を説明する。

【2118】

図 170 (A) に示すように、第 1 入賞口 314 又は第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として特図遊技が開始される場合、飾り図柄の変動表示が開始され、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、図 170 (B) に示すように、飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後に、図 170 (F) に示すように、飾り図柄がゾロ目で停止表示される。このような特図遊技において、本実施形態では、図 170 (C) ~ 図 170 (E) に示すように、図 170 (B) に示す飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後から、図 170 (F) に示す飾り図柄がゾロ目で停止表示されるまでの間のタイ

10

【2119】

具体的には、第 1 入賞口 314 又は第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として開始される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合、図 170 (B) 及び図 170 (C) に示すように、飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後に、飾り図柄の変動表示が開始されてから待機時間 T1 が経過したタイミングで、第 1 の回転役物部材 37 が待機位置から作動位置に下方向に移動される一方 (図 158 参照)、左回転役物部材 38L 及び右回転役物部材 38R が待機位置から作動位置に上方向に移動される (図 163 参照)。そして、図 170 (C) に示すように、第 1 の回転役物部材 37 が作動位置において拡大され、拡大された状態の第 1 の回転役物部材 37 と、左回転役物部材 38L 及び右回転役物部材 38R とが、それぞれ作動位置において回転する (図 165 参照)。また、図 170 (C) に示すように、各回転役物部材 37, 38L, 38R の作動開始から回転時間 T2 が経過した後、拡大された状態の第 1 の回転役物部材 37 と、左回転役物部材 38L 及び右回転役物部材 38R との回転が停止される (図 165 (D) 参照)。そして、各回転役物部材 37, 38L, 38R の回転停止後から復帰待機時間 T3 の経過後に、第 1 の回転役物部材 37 が縮小後に待機位置に復帰され、左第 2 の回転役物部材 38L

20

30

【2120】

ここで、第 1 の回転役物部材 37 の停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が 5R 大当たり (5R 確変大当たり又は 5R 通常大当たり) である場合の第 1 の回転役物部材 37 の停止位置は、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370A の回転軌跡と、左第 2 の回転役物部材 38L の情報表示部 383L, 384L の回転軌跡とが交差する位置に透光性領域 370A が停止され、報知態様 C 又は D を実現可能な位置に設定される (図 167 (B)、図 168 参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が 5R 大当たり (5R 確変大当たり又は 5R 通常大当たり) である場

40

【2121】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が 16R 確変大当たりである場合の第 1 の回転役物部材 37 の停止位置は、第 1 の回転役物部材 37 における板状部材 370 の透光性領域 370A の回転軌跡と、右第 2 の回転役物部材 38R の情報表示部 383R, 384R の回転軌跡とが交差する位置に透光性領域 370A が停止され、報知態様 A 又は B を実現可能な位置に設定される (図 167 (A)、図 168 参照)。即ち、当該特

50

図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりである場合の第1の回転役物部材37の停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、右第2の回転役物部材38Rの情報表示部383R(「BIG」の文字)又は情報表示部384R(「big」の文字)が視認可能な位置に設定される。

【2122】

また、左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R確変大当たりである場合の左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部383Lの回転軌跡と、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部383Lが停止され、報知態様Cが実現可能な位置に設定される(図167(B)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R確変大当たりである場合の左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、情報表示部383L(「SMALL」の文字)が視認可能な位置に設定される。

10

【2123】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R通常大当たりである場合の左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部384Lの回転軌跡と、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部384Lが停止され、報知態様Dが実現可能な位置に設定される(図167(B)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R通常大当たりである場合の左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、情報表示部384L(「small」の文字)が視認可能な位置に設定される。

20

【2124】

なお、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりである場合、左第2の回転役物部材38Lの停止位置に特に制限はなく、適宜決定すればよい。

【2125】

また、右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別及び保留連荘の有無によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりであり、かつ保留連荘が実行される場合、右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、右第2の回転役物部材38Rの情報表示部383Rの回転軌跡と、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部383Lが停止され、報知態様Aが実現可能な位置に設定される(図167(A)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たり、かつ保留連荘が実行される場合の右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、情報表示部383R(「BIG」の文字)が視認可能な位置に設定される。

30

【2126】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりであり、かつ保留連荘が実行されない場合、右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、右第2の回転役物部材38Rの情報表示部384Rの回転軌跡と、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部383Rが停止され、報知態様Bが実現可能な位置に設定される(図167(A)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たり、かつ保留連荘が実行されない場合の右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、情報表示部384R(「big」の文字)が視認可能な位置に設定される。

40

【2127】

50

なお、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R大当たり(5R確変大当たり又は5R通常大当たり)である場合、右第2の回転役物部材38Rの停止位置に特に制限はなく、適宜決定すればよい。

【2128】

また、本実施形態では、回転役物部材37, 38L, 38Rが、大当たり種別及び保留連の有無を報知するために作動される場合を説明したが、遊技に対する所定の情報としての他の情報、例えば後に実行される演出(スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されること、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の種別)、大当たり期待度を報知(明示又は示唆)するために作動されるようにしてもよい。

【2129】

また、本実施形態では、回転役物部材37, 38L, 38Rが、特図遊技における飾り図柄の仮停止表示から停止表示までの間において作動される場合を説明したが、特図遊技における他のタイミングで作動されるようにしてもよい。例えば、回転役物部材37, 38L, 38Rは、特図遊技の開始時、リーチ演出が開始されるまでの高速変動演出(基本演出、非リーチ演出)の実行中、各種リーチ演出の開始時及び実行中に作動されるようにしてもよい。即ち、回転役物部材37, 38L, 38Rによる大当たり種別の報知は、飾り図柄の仮停止表示によって大当たりであることが報知された後に限らず、大当たりであることが報知される前に実行されるようにしてもよい。

【2130】

また、本実施形態では、回転役物部材37, 38L, 38Rが、特図遊技において作動される場合を説明したが、回転役物部材37, 38L, 38Rは、大当たり遊技において作動されるようにしてもよい。この場合、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部383L, 384L、又は右第2の回転役物部材38Rの情報表示部383R, 384Rが視認可能になることで、遊技に対する所定の情報として、例えば当該大当たり遊技の終了後に、いわゆる保留連荘が実行されること、特図遊技において遊技者に明示された大当たり種別が遊技者により有利であることなどが挙げられる。即ち、回転役物部材37, 38L, 38Rによって、保留連荘確定演出や、通常大当たりから確変大当たりへの大当たり種別昇格演出を実行することが可能になる。また、大当たり遊技において回転役物部材37, 38L, 38Rが作動されるタイミングは、特に制限はなく、大当たり遊技のオープニング、ラウンド遊技及びエンディングのいずれであってもよい。

【2131】

また、本実施形態では、第1の回転役物部材37と、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの協働によって、4つの報知態様(図168参照)に基づく演出が実行可能であるが、前述のように、第1の回転役物部材37は単体でルーレット演出などの演出を実行することが可能である(図162参照)。そのため、当該遊技機10は、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rを省略して第1の回転役物部材37のみで構成することも可能である。

【2132】

また、本実施形態では、第1の回転役物部材37と、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの双方が待機位置から作動位置に移動することで4つの報知態様(図168参照)に基づく演出が実行可能であるが、第1の回転役物部材37、及び左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rの一方が待機位置から作動位置に移動することで4つの報知態様(図168参照)に基づく演出を実行することも可能である。即ち、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rは、第1の回転役物部材37の背面側に相対的に移動して図柄表示部341から発せられる特定領域の光を遮ることができる位置であれば何処に存在してもよい。

【2133】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図171~図174を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU51によって

10

20

30

40

50

実行される処理について説明する。

【 2 1 3 4 】

本実施形態では、演出用役物として第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を備える点で、演出用役物としてサブ可動表示部 3 8 及び可動役物部材 3 9 を備える前述の第 1 の実施形態とは異なる。そのため、演出用役物として第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R の動作制御に関連する処理が第 1 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態では、音声ランプ制御装置 5 によって実行される図 4 2 の副タイマ割込処理でのコマンド判定処理及び特図遊技演出制御処理の一部が前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、本実施形態のコマンド判定処理及び特図遊技演出制御処理について、前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

10

【 2 1 3 5 】

[コマンド判定処理]

まず、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 1 7 1 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 2 1 3 6 】

図 1 7 1 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、特図変動パターンコマンドを受信した場合、前述の第 1 の実施形態と同様にステップ S 3 1 0 1 ~ S 3 1 0 6 の処理を実行し、さらに、第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を作動させることにより実行される回転役物部材作動演出を設定する回転役物部材作動演出設定処理を実行する（ステップ S 3 3 0 1 ）。

20

【 2 1 3 7 】

[回転役物部材作動演出設定処理]

次に、図 1 7 1 のコマンド判定処理のステップ S 3 3 0 1 で実行される回転役物部材作動演出設定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 1 7 2 は、回転役物部材作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 2 1 3 8 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 1 7 2 に示すように、本実施形態の回転役物部材作動演出設定処理では、M P U 5 1 は、まず当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1 ）。大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。

30

【 2 1 3 9 】

M P U 5 1 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行し、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。

【 2 1 4 0 】

< ステップ S 3 4 0 2 >

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれるか否か、即ち、いわゆる保留連荘が実行されるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2 ）。当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれるか否かは、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）に基づいて判断される。

40

【 2 1 4 1 】

50

M P U 5 1 は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、即ちいわゆる保留連荘が実行される場合、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、即ちいわゆる保留連荘が実行されない場合、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行する。

【 2 1 4 2 】

< ステップ S 3 4 0 3 >

当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、即ち当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであり、かつ、いわゆる保留連荘が実行される場合、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出として報知態様 A を設定し（ステップ S 3 4 0 3 ）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。前述のように、報知態様 A は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 3 R（「 B I G 」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであり、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることが報知される（図 1 6 8 参照）。

10

【 2 1 4 3 】

< ステップ S 3 4 0 4 >

当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、即ち当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであり、かつ、いわゆる保留連荘が実行されない場合、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出として報知態様 B を設定し（ステップ S 3 4 0 4 ）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。前述のように、報知態様 B は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 4 R（「 b i g 」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであることが報知される（図 1 6 8 参照）。

20

【 2 1 4 4 】

< ステップ S 3 4 0 5 >

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、M P U 5 1 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 5 ）。大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。

30

【 2 1 4 5 】

M P U 5 1 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行し、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

40

【 2 1 4 6 】

< ステップ S 3 4 0 6 >

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出として報知態様 C を設定し（ステップ S 3 4 0 6 ）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。前述のように、報知態様 C は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 3 L（「 S M A L L 」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりであることが報知される（図 1 6 8 参照）。

50

【 2 1 4 7 】

< ステップ S 3 4 0 7 >

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 5 : N o）、M P U 5 1 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 7）。大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。

【 2 1 4 8 】

M P U 5 1 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 7 : N o）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、回転役物部材作動演出を設定することなく、当該回転役物部材作動演出設定処理を終了する。

【 2 1 4 9 】

< ステップ S 3 4 0 8 >

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出として報知態様 D を設定し（ステップ S 3 4 0 8）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。前述のように、報知態様 D は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 4 L（「small」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たりであることが報知される（図 1 6 8 参照）。

【 2 1 5 0 】

< ステップ S 3 4 0 9 >

回転役物部材作動演出として報知態様 A ~ D のいずれかを設定した場合（ステップ S 3 4 0 3、S 3 4 0 4、S 3 4 0 6 又は S 3 4 0 8）、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出が設定されたことを示す回転役物部材作動演出設定フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 0 9）、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行する。回転役物部材作動演出設定フラグは、各回転役物部材 3 7、3 8 L、3 8 R の作動の待機状態であるか否かを判断するために、後述の図 1 7 3 の特図遊技演出制御処理でのステップ S 3 5 0 1 において参照される。

【 2 1 5 1 】

< ステップ S 3 4 1 0 及び S 3 4 1 1 >

ステップ S 3 4 1 0 では、M P U 5 1 は、図 1 7 1 のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行されるステップ S 3 1 0 3 の変動種別（演出パターン）設定処理において当該特図遊技に対して設定された変動種別（演出パターン）を特定し、さらに、特定された変動種別（演出パターン）に応じて作動待機カウンタをセットし（ステップ S 3 4 1 0）、当該回転役物部材作動演出設定処理を終了する。作動待機カウンタは、各回転役物部材 3 7、3 8 L、3 8 R の作動を開始するまでの残り時間を示すものであり、当該特図遊技に対して設定された変動種別（演出パターン）に応じた飾り図柄の変動開始タイミングからの待機時間 T 1（図 1 7 0 参照）に対応した値に設定される。

【 2 1 5 2 】

[特図遊技演出制御処理]

次に、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 4 で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。ここで、図 1 7 3 及び図 1 7 4 は、特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 2 1 5 3 】

< ステップ S 3 5 0 1 >

図 1 7 3 に示すように、本実施形態の特図遊技演出制御処理では、M P U 5 1 は、まず

回転役物部材作動演出が設定されたことを示す回転役物部材作動演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態であるか否かを判断する。

【2154】

MPU51は、回転役物作動演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS3501：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態である場合、処理をステップS3502に移行する。一方、MPU51は、回転役物作動演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS3501：No）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態でない場合、処理を図174のステップS3509に移行する。

10

【2155】

<ステップS3502～S3504>

回転役物部材作動演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS3501：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態である場合、MPU51は、図172の回転役物部材作動演出設定処理でのステップS3411においてセットされる作動待機カウンタの値を1減算し（ステップS3502）、減算後の作動待機カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3503）。即ち、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始タイミングであるか否かを判断する。

【2156】

MPU51は、減算後の作動待機カウンタの値が0である場合（ステップS3503：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始タイミングである場合、処理をステップS3505に移行する。一方、MPU51は、減算後の作動待機カウンタの値が0でない場合（ステップS3503：No）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始タイミングでない場合、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（ステップS3504）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

20

【2157】

<ステップS3505～S3508>

減算後の作動待機カウンタの値が0である場合（ステップS3503：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始タイミングである場合、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動を開始させる（ステップS3505）。具体的には、MPU51は、第1の回転役物部材37を待機位置から作動位置に移動させると共に第1の回転役物部材37を拡大させ（図158及び図159参照）、さらに第1の回転役物部材37を反時計回り方向に回転させる（図160及び図165参照）。また、MPU51は、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを待機位置から作動位置に移動させると共に、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを反時計回り方向に回転させる。

30

【2158】

なお、第1の回転役物部材37と、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rとは、同時に作動を開始してもよいが、時間差で作動を開始してもよい。例えば第1の回転役物部材37を作動位置で拡大状態にした後に、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rの上動を開始してもよい。また、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rとの回転開始は、同時であってもよいし、時間差があってもよい。

40

【2159】

そして、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rが回転されていることを示す役物回転作動フラグをオンに設定し（ステップS3506）、各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転を停止させるまでの残りの回転時間T2（図170参照）を示す役物回転作動カウンタをセットする（ステップS3507）。なお、役物回転作動フラグは、後述の図174のステップS3509において、各回転役物部材37, 38L, 38R

50

が回転されているか否かを判断するために参照される。

【2160】

また、MPU51は、回転役物部材作動演出設定フラグをオフに設定し（ステップS3508）、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（ステップS3504）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【2161】

<ステップS3509>

回転役物部材作動演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS3501：No）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態でない場合、図174に示すように、MPU51は、役物回転作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3509）。即ち、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rが回転されているか否かを判断する。

10

【2162】

MPU51は、役物回転作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS3509：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rが回転されている場合、処理をステップS3510に移行する。一方、MPU51は、役物回転作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS3509：No）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rが回転されていない場合、処理をステップS3516に移行する。

20

【2163】

<ステップS3510及びS3511>

役物回転作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS3509：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rが回転されている場合、MPU51は、図173のステップS3507においてセットされる役物回転作動カウンタの値を1減算し（ステップS3510）、減算後の役物回転作動カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3511）。即ち、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転を停止させるタイミングであるか否かを判断する。

【2164】

MPU51は、減算後の役物回転作動カウンタの値が0である場合（ステップS3511：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転を停止させるタイミングである場合、処理をステップS3512に移行する。一方、MPU51は、減算後の役物回転作動カウンタの値が0でない場合（ステップS3511：No）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転を停止させるタイミングでない場合、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図173のステップS3504）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

30

【2165】

<ステップS3512～S3514>

減算後の役物回転作動カウンタの値が0である場合（ステップS3511：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転を停止させるタイミングである場合、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転を停止させる（ステップS3512）。即ち、MPU51は、前述の図172の回転役物部材作動演出設定処理でのステップS3403、S3404、S3406又はS3408において設定される報知態様A～D（図168参照）に応じた位置で、各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転を停止させる。

40

【2166】

なお、第1の回転役物部材37と、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rとの回転停止タイミングは、同時であってもよいし、時間差があってもよいが、同時に回転を停止させるのが好ましい。これは、時間差で回転を停止させる場合、先に停止された回転役物部材37, 38L, 38Rの停止位置によって、第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して視認される情報が推測され易くなるからである。

50

【 2 1 6 7 】

また、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R との回転を時間差で停止させる場合には、先に左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R の回転を停止させるのが好ましい。これは、先に第 1 の回転役物部材 3 7 の回転が停止されると、第 1 の回転役物部材 3 7 の透光性領域 3 7 0 A を通して視認されるものが、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R のいずれであるかが容易に把握されるからである。

【 2 1 6 8 】

そして、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されていることを示す役物回転停止フラグをオンに設定し (ステップ S 3 5 1 3)、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の待機位置に復帰させるまでの残りの復帰待機時間 T 3 (図 1 7 0 参照) を示す回転役物復帰カウンタをセットし (ステップ S 3 5 1 4)、処理をステップ S 3 5 1 5 に移行する。

【 2 1 6 9 】

なお、役物回転停止フラグは、後述のステップ S 3 5 1 6 において、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されているか否かを判断するために参照される。また、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R は、復帰待機時間 T 3 (図 1 7 0 参照) が経過するまで、即ち回転役物復帰カウンタの値が 0 となるまで、作動位置において回転が停止された状態で位置する。これにより、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の停止位置において実現される報知態様 A ~ D (図 1 6 8 参照) が、復帰待機時間 T 3 (図 1 7 0 参照) が経過するまで、即ち回転役物復帰カウンタの値が 0 となるまで維持される。そのため、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R が停止されてから復帰待機時間 T 3 (図 1 7 0 参照) が経過するまでの間は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 3 L (「S M A L L」の文字)、情報表示部 3 8 4 L (「s m a l l」の文字)、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 3 R (「B I G」の文字)、情報表示部 3 8 4 R (「b i g」の文字) のいずれかを視認可能とされる。その結果、遊技者は、回転が開始された各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が停止されることで、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果としての大当たり種別を把握することができ、1 6 R 確変大当たりである場合には、保留連荘が実行されるか否かを判断することができる。従って、遊技者は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が開始された場合に、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R がどの位置で停止され、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して如何なる文字が視認されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【 2 1 7 0 】

<ステップ S 3 5 1 5 >

ステップ S 3 5 1 5 では、M P U 5 1 は、役物回転作動フラグをオフに設定する。そして、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し (図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4)、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 7 1 】

<ステップ S 3 5 1 6 >

役物回転作動フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 0 9 : N o)、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R が回転されていない場合、M P U 5 1 は、役物回転停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 5 1 6)。即ち、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されているか否かを判断する。

【 2 1 7 2 】

M P U 5 1 は、役物回転停止フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 5 1 6 : Y e s)、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止さ

10

20

30

40

50

れている場合、処理をステップ S 3 5 1 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、役物回転停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 6 : N o ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されていない場合、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4 ）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 7 3 】

< ステップ S 3 5 1 7 及び S 3 5 1 8 >

役物回転停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 6 : Y e s ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されている場合、M P U 5 1 は、ステップ S 3 5 1 4 においてセットされる回転役物復帰カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 3 5 1 7 ）、減算後の回転役物復帰カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 8 ）。即ち、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R を待機位置に復帰させるタイミングであるか否かを判断する。

10

【 2 1 7 4 】

M P U 5 1 は、減算後の回転役物復帰カウンタの値が 0 である（ステップ S 3 5 1 8 : Y e s ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R を待機位置に復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 1 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、減算後の回転役物復帰カウンタの値が 0 でない（ステップ S 3 5 1 8 : N o ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R を待機位置に復帰させるタイミングでない場合、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4 ）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

20

【 2 1 7 5 】

< ステップ S 3 5 1 9 及び S 3 5 2 0 >

減算後の回転役物復帰カウンタの値が 0 である（ステップ S 3 5 1 8 : Y e s ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R を待機位置に復帰させるタイミングである場合、M P U 5 1 は、第 1 の回転役物部材 3 7 を縮小してから待機位置に復帰させ、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を待機位置に復帰させる（ステップ S 3 5 1 9 ）。

【 2 1 7 6 】

なお、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R とは、同時に復帰を開始してもよいが、時間差で復帰を開始してもよい。

30

【 2 1 7 7 】

そして、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されていることを示す役物回転停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 2 0 ）、さらに、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4 ）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 7 8 】

このように、本実施形態では、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を視認可能な状態としての第 1 の視認状態、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 の裏面側に第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動してくることによって、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が発光体としての図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を遮って、第 2 の回転体としての左第 2 の回転体又は右第 2 の回転体が第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認可能な第 2 の状態としての第 2 の視認状態と、を有する。このように、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の裏面側に、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動可能であることで、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 と、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又

40

50

は右第2の回転役物部材38Rとの動作によって、遊技者が視認可能な状態としての第1の視認状態と第2の視認状態との2つの態様となり得るため、第1の回転体としての第1の回転役物部材37と、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの動作によって実行される装飾が多様化される。

【2179】

例えば、本実施形態では、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部341の特定領域の光を視認可能な状態としての第1の視認状態では、第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認される図柄表示部341の特定領域の光の視認態様に
10
応じた演出が実行可能となる。具体的には、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認される発光体としての図柄表示部341の特定領域の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する装飾（保留連荘確定演出）を実行することが可能になる。
20

【2180】

また、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370の裏面側に第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが移動してくることによって、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部341の特定領域の光を遮って左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認可能な状態としての第2の視認状態では、第1の
30
回転役物部材37の板状部材370を通して視認される左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rの視認態様に
30
応じた演出が実行可能となる。具体的には、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認される左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rの視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する演出（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能になる。
40

【2181】

以上のように、本実施形態では、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部341の光を視認可能な状態としての第1の視認状態と、第1の回転体としての第1の
40
回転役物部材37の板状部材370の裏面側に第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが移動してくることによって、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部341の光を遮って左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認可能な状態としての第2の視認状態と、を有することで、第1の回転体としての第1の回転役物部
50

材 3 7 と、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R との動作によって実行される装飾が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【 2 1 8 2 】

なお、第 1 の回転体と第 2 の回転体とは、近接離間可能に移動可能であるが、第 1 の回転体を移動不能とする一方で、第 2 の回転体を移動可能とすることで近接離間可能としてもよく、これとは逆に、第 2 の回転体を移動不能とする一方で、第 1 の回転体を移動可能とすることで近接離間可能としてもよい。即ち、第 1 の回転体と第 2 の回転体とが近接離間可能であれば、第 1 の回転体及び第 2 の回転体の一方は、移動不能であってもよい。

【 2 1 8 3 】

具体的には、本実施形態では、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R とは、近接離間可能に移動可能であるが、第 1 の回転役物部材 3 7 を移動不能とする一方で、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を移動可能とすることで近接離間可能としてもよく、これとは逆に、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を移動不能とする一方で、第 1 の回転役物部材 3 7 を移動可能とすることで近接離間可能としてもよい。即ち、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R とが近接離間可能であれば、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R との一方は、移動不能であってもよい。

【 2 1 8 4 】

また、本実施形態では、特図遊技において、第 1 の回転体と第 2 の回転体とが作動されることで、発光体から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転体の背後の第 2 の回転体を視認可能な視認状態が実現されるが、大当たり遊技などの特図遊技以外の遊技球が遊技盤 3 1 に打ち出される状態において、発光体から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転体の背後の第 2 の回転体を視認可能な視認状態を実現してもよい。そして、例えば大当たり遊技において第 1 の回転体の背後の第 2 の回転体を視認可能な視認状態とすることで、当該大当たり遊技が実行される契機となった特図遊技において報知された大当たり抽選の結果よりも、実際の大当たり抽選の結果が遊技者に有利であることを報知する昇格演出を実行することが可能であり、また当該大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技を実行する権利の保留に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能である。

【 2 1 8 5 】

具体的には、本実施形態では、特図遊技において、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R とが作動されることで、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転役物部材 3 7 の背後の左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R を視認可能な状態が実現されるが、大当たり遊技などの特図遊技以外の遊技球が遊技盤 3 1 に打ち出される状態において、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転役物部材 3 7 の背後の左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R を視認可能な状態を実現してもよい。そして、例えば大当たり遊技において第 1 の回転役物部材 3 7 の背後の左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R を視認可能な状態とすることで、当該大当たり遊技が実行される契機となった特図遊技において報知された大当たり抽選の結果よりも、実際の大当たり抽選の結果が遊技者に有利であることを報知する昇格演出を実行することが可能であり、また当該大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技を実行する権利の保留に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能である。

【 2 1 8 6 】

また、本実施形態では、特図遊技及び大当たり遊技において、第 1 の回転体の回転板部を通して発光体から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な視認状態とすることで、特定領域での表示内容によって、昇格演出や保留連荘確定演出を実行することが可能であり、また、特図遊技では、第 1 の回転体の回転板部を通して発光体から正面側に発せら

10

20

30

40

50

れる特定領域の光を視認可能な視認状態とすることで、特定領域での表示内容によって、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する一発告知演出、後に実行される演出を報知する演出予告演出や演出ストック演出を実行することが可能である。

【 2 1 8 7 】

具体的には、本実施形態では、特図遊技及び大当たり遊技において、第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して図柄表示部341から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とすることで、特定領域での表示内容によって、昇格演出や保留連荘確定演出を実行することが可能であり、また、特図遊技では、第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して図柄表示部341から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とすることで、特定領域での表示内容によって、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する一発告知演出、後に実行される演出を報知する演出予告演出や演出ストック演出を実行することが可能である。

10

【 2 1 8 8 】

また、本実施形態では、第1の回転体及び第2の回転体の回転が、MPU51によって制御されるが、第1の回転体及び第2の回転体のうちの少なくとも一方の回転体が、他者の干渉を契機として回転が開始されるようにしてもよい。例えば、第1の回転体は、第1の回転体に向けて移動してきた第2の回転体が干渉することを契機として、又は第1の回転体に向けて移動してきた遊技球が干渉することを契機として回転が開始されるようにしてもよい。

【 2 1 8 9 】

具体的には、本実施形態では、第1の回転役物部材37、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rの回転が、MPU51によって制御されるが、第1の回転役物部材37、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rのうちの少なくとも1つの回転役物部材が、他者の干渉を契機として回転が開始されるようにしてもよい。例えば、第1の回転役物部材37は、第1の回転役物部材37に向けて移動してきた左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが干渉することを契機として、又は第1の回転役物部材37に向けて移動してきた遊技球が干渉することを契機として回転が開始されるようにしてもよい。

20

【 2 1 9 0 】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第9の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

30

【 2 1 9 1 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 2 1 9 2 】

[第 1 1 の 実 施 形 態]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、判定手段としての「判定処理」を備え、また変動表示手段としての「表示制御」を備え、また保留手段としての「保留記憶処理」を備え、また第1始動入球手段又は第2始動入球手段としての「始動入球部」を備え、また不利状態としての「不利状態制御」を備え、また有利状態としての「有利状態制御」を備え、また所定の識別情報としての「出力情報」を備え、また第1出力手段としての「情報出力部」又は「情報出力処理」を備え、また出力停止手段としての「情報停止処理」を備え、また記憶手段としての「保留数記憶領域」又は「保留数記憶処理」を備え、また特定の識別情報としての「出力情報」を備え、また第2出力手段としての「情報出力部」又は「情報出力処理」を備え、また出力態様としての「出力方式」を備える。

40

【 2 1 9 3 】

判定手段は、各種判定を行う処理であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技状態を移行させるか否かの判定処理、大当たり遊技状態に移行させるか否かの判定処理、確変遊技状態に移行させるか否かの判定処理、時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理、通常遊技状態に移行させるか否かの判定処理、大当たり

50

遊技を実行するか否かの当たり判定処理、第1入賞口に遊技球が入球した場合の当たり遊技を実行するか否かの当たり判定処理、第1入賞口に遊技球が入球したことを契機とする第1特別図柄の変動開始時の当たり遊技を実行するか否かの当たり判定処理、第2入賞口に遊技球が入球した場合の当たり遊技を実行するか否かの当たり判定処理、第2入賞口に遊技球が入球したことを契機とする第2特別図柄の変動開始時の当たり遊技を実行するか否かの当たり判定処理、大当たり判定処理を実行するか否かの判定処理、普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、スルーゲートを遊技球が通過した場合の普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機とする普通図柄の変動開始時の普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【2194】

変動表示手段は、各種表示器での図柄の変動表示に対する表示制御であればよい。変動表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、有機EL表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、ドットマトリクス表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、プラズマ表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、7セグ表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、LEDランプでの点灯・消灯の表示制御、第1特別図柄表示部での第1特別図柄を変動表示する表示制御、第2特別図柄表示部での第2特別図柄を変動表示する表示制御、普通図柄表示部での普通図柄を変動表示する表示制御、図柄表示部での飾り図柄を変動表示する表示制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【2195】

保留手段は、各種保留に対する記憶処理であればよい。保留手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数の記憶処理、第1入賞口に遊技球が入球したことを契機として第1特図保留数が増加する場合の増加後の第1特図保留数の記憶処理、第1特別図柄の変動開始により第1特図保留数が減少する場合の減少後の第1特図保留数の記憶処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数の記憶処理、第2入賞口に遊技球が入球したことを契機として第2特図保留数が増加する場合の増加後の第2特図保留数の記憶処理、第2特別図柄の変動開始により第2特図保留数が減少する場合の減少後の第2特図保留数の記憶処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数の記憶処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数の記憶処理、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数の記憶処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

【2196】

第1始動入球手段又は第2始動入球手段は、遊技球の入球により図柄の変動表示を開始する契機を付与する入球部であればよい。第1始動入球手段又は第2始動入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球により各種表示器（液晶表示器、ドットマトリクス表示器、プラズマ表示器、7セグ表示器など）での図柄の変動表示を開始する契機を付与するもの、第1特別図柄表示部での第1特別図柄の変動表示を開始する契機を付与する第1入賞口、第2特別図柄表示部での第2特別図柄の変動表示を開始する契機を付与する第2入賞口、普通図柄表示部での普通図柄の変動表示を開始する契機を付与するスルーゲート、図柄表示部での飾り図柄の変動表示を開始する契機を付与するもの、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

40

【2197】

不利状態は、各種遊技に関して遊技者に不利な状態とする制御であればよい。不利状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を実行するか否かの当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低い状態とする制御、大当たり遊技の実行を制限する制御、普図当たり遊技の実行を制限する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を制限する制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を電動役物によって制限する制御、特図遊技を実行する契機を付与

50

する入賞口への遊技球の入球が許容される場合の入球許容時間を短時間とする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動時間（入球許容時間）を短時間とする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する頻度を低くする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動頻度を低くする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容するか否かの普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率を低くする制御、第1特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物を作動するか否かの普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率を低くする制御、普図当たり抽選の結果を報知する普図当たり遊技の実行時間を長くする制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【2198】

有利状態は、各種遊技に関して遊技者に有利な状態とする制御であればよい。有利状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を実行するか否かの普図当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が高い状態とする制御、大当たり遊技の実行を許容する制御、普図当たり遊技の実行を許容する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を電動役物によって許容する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球が許容される場合の入球許容時間を長時間とする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動時間（入球許容時間）を長時間とする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する頻度を高くする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動頻度を高くする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容するか否かの普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率を高くする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物を作動するか否かの普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率を高くする制御、普図当たり抽選の結果を報知する普図当たり遊技の実行時間を短くする制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【2199】

所定の識別情報は、特別遊技状態（例えば大当たり遊技状態）又は有利状態（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）に対応した出力情報であればよい。所定の識別情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した出力情報、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する出力情報、有利状態の種別に対応した出力情報、特別遊技状態が開始することに対応した出力情報、特別遊技状態中であることに対応した出力情報、特別遊技状態が終了することに対応した出力情報、有利状態が開始することに対応した情報、有利状態中であることに対応した出力情報、有利状態が終了することに対応した出力情報、確変遊技状態が開始することに対応した出力情報、確変遊技状態中であることに対応した出力情報、確変遊技状態が終了することに対応した出力情報、時短遊技状態が開始することに対応した出力情報、時短遊技状態中であることに対応した出力情報、時短遊技状態が終了することに対応した出力情報、遊技状態が変更される際に図柄の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して出力される出力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

【2200】

第1出力手段は、所定の識別情報を出力する出力部又は所定の識別情報を出力する処理であればよい。第1出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば外部出力端子板、外部出力端子板に設けられる出力端子部、MPUやCPUなどの処理装置に接続される入出力インターフェース、情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報を出力させる処理、MPUやCPUなどの処理装置による所定の識別情報を出力する処理、特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する所定の識

50

別情報を入力する処理、有利状態の種別に対応した所定の識別情報を入力する処理、特別遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を入力する処理、特別遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を入力する処理、特別遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を入力する処理、有利状態が開始することに対応した所定の識別情報を入力する処理、有利状態中であることに対応した所定の識別情報を入力する処理、有利状態が終了することに対応した所定の識別情報を入力する処理、確変遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を入力する処理、確変遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を入力する処理、確変遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を入力する処理、時短遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を入力する処理、時短遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を入力する処理、時短遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を入力する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【 2 2 0 1 】

出力停止手段は、所定の識別情報の出力を停止する処理であればよい。出力停止手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報の出力を停止させる処理、MPUやCPUなどの処理装置による情報の出力を停止する処理、特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する情報の出力を停止する処理、有利状態の種別に対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【 2 2 0 2 】

記憶手段は、各種保留に対する情報を記憶できるものであればよい。記憶手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば本発明の趣旨を実現可能であれば、例えばRAMなどのメモリに設定される記憶領域、主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、音声ランプ制御装置や表示制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、主制御装置のRAMなどのメモリに設定される特図遊技を実行する権利の保留数である特図保留数を記憶する記憶領域、特図保留数が増加する場合の増加後の特図保留数を記憶する主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、特図保留数が減少する場合の減少後の特図保留数を記憶する主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数を記憶する記憶領域、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数が増加する場合の増加後の第1特図保留数を記憶する主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、第1特図保留数が減少する場合の減少後の第1特図保留数を記憶する主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数を記憶する主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、第2特図保留数が増加する場合の増加後の第2特図保留数を記憶する主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、第2特図保留数が減少する場合の減少後の第2特図保留数を記憶する主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数を記憶する主制御装置のRAMなどのメモリに設定される記憶領域、普図変動保留数が増加する場合の増加後の主制御装置のRAMなどのメモリに設定される普図変動保留数を記憶する記憶領域、普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動

30

40

50

【 2 2 0 3 】

特定の識別情報は、記憶手段に記憶された各種保留に対する図柄の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して出力される情報であればよい。特定の識別情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数に関する出力情報、第1入賞口に遊技球が入球したことを契機として第1特図保留数が増加する場合の増加後の第1特図保留数に関する出力情報、第1特別図柄の変動開始により第1特図保留数が減少する場合の減少後の第1特図保留数に関する出力情報、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数に関する出力情報、第2特図遊技を実行する権利による第2特図遊技が実行される期間であることに関する出力情報、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数に関する出力情報、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第2特図遊技を実行する権利による第2特図遊技のうち少なくとも所定数が実行される場合に遊技状態の変更に対応して出力される出力情報、第2入賞口に遊技球が入球したことを契機として第2特図保留数が増加する場合の増加後の第2特図保留数に関する出力情報、第2特別図柄の変動開始により第2特図保留数が減少する場合の減少後の第2特図保留数に関する出力情報、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数に関する出力情報、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数に関する出力情報、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数に関する出力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【 2 2 0 4 】

第2出力手段は、特定の識別情報を出力する出力部又は特定の識別情報を出力する処理であればよい。第2出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば外部出力端子板、外部出力端子板に設けられる出力端子部、MPUやCPUなどの処理装置に接続される入出力インターフェース、情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報を出力させる処理、MPUやCPUなどの処理装置による特定の識別情報を出力する処理、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第1入賞口に遊技球が入球したことを契機として第1特図保留数が増加する場合の増加後の第1特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第1特別図柄の変動開始により第1特図保留数が減少する場合の減少後の第1特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第2特図遊技を実行する権利による第2特図遊技が実行される期間であることに関する特定の識別情報を出力する処理、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第2特図遊技を実行する権利による第2特図遊技が実行される期間であることに関する特定の識別情報を出力する処理、情報出力表示部に情報を表示する処理、第2入賞口に遊技球が入球したことを契機として第2特図保留数が増加する場合の増加後の第2特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第2特別図柄の変動開始により第2特図保留数が減少する場合の減少後の第2特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

50

【 2 2 0 5 】

出力態様は、異なる情報の出力が識別可能となるものであればよい。出力態様としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば音情報と光情報、音情報と画像情報、音情報と信号情報、光情報と画像情報、光情報と信号情報、画像情報と信号情報、出力期間、レベル信号やパルス信号などの信号種別、出力間隔（出力ピッチ）、出力レベル、ハイレベル信号の継続出力期間、ローレベル信号の出力継続期間、ハイレベル信号の出力開始間隔、ローレベル信号の出力開始間隔、ハイレベル信号とローレベル信号とのレベル差、オン信号の継続出力期間、オフ信号の継続出力期間、オン信号の出力開始間隔、オフ信号の出力開始間隔、オン信号とオフ信号とのレベル差、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【 2 2 0 6 】

ところで、昨今の遊技機においては遊技機の遊技仕様毎に各種の遊技状態が設定される。そして多種多様な遊技状態を遊技者に理解させるために遊技機や遊技場に設けられる多様な装置を使用して報知を行っている。そのため、各遊技状態に応じた報知をより好適に行う必要がある。本発明はこのような課題に対して発明されたもので、各遊技状態に応じた報知をより好適に行う遊技機を提供することを目的とする。具体的には例えば、遊技機は、外部出力端子板を介して、遊技機の外部に大当たり信号などの各種信号が出力される。遊技機の外部に出力された各種信号は、例えば遊技ホールに設置されたホールコンピュータにおいて遊技データを管理するために利用され、また、遊技機に併設されたデータ表示器において、大当たり回数や大当たり連荘回数などの各種データを表示するために利用される。

20

【 2 2 0 7 】

ここで、遊技機としては、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態や時短遊技状態などの高頻度サポートモードに移行されるものがある。そして、遊技機から外部に出力される信号としては、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される、いわゆる初当たりに対する大当たり遊技の開始から、高頻度サポートモードの終了に基づいて通常遊技状態に移行されるまで継続して出力される大当たり信号がある。即ち、遊技機からの当該大当たり信号の出力は、通常遊技状態に移行した段階で停止され、データ表示器において表示される大当たり連荘回数のカウントは、当該大当たり信号の出力が停止された段階で終了する。

30

【 2 2 0 8 】

一方、遊技ホールのホールコンピュータでは、当該大当たり信号に基づいて、初当たりの大当たり遊技から通常遊技状態に移行されるまでの大当たり遊技回数である、いわゆる大当たり連荘回数が管理される。また、遊技ホールのホールコンピュータは、大当たり信号を受信した場合に、当該大当たり信号に対応する信号を、遊技機に併設されるデータ表示器に出力する。これにより、データ表示器では、当該大当たり信号に対応する信号を受信することで、大当たり連荘回数を表示することが可能になる。

【 2 2 0 9 】

このように、データ表示器において大当たり連荘回数が表示されることで、遊技者は、大当たり連荘回数を多くすることをモチベーションとして遊技の進行を楽しむことができる。例えば、大当たり連荘回数が大当たり期待回数を超えるか、大当たり連荘回数の自己最高記録を更新できるかをモチベーションとして遊技の進行を楽しむことができる。

40

【 2 2 1 0 】

また、遊技機としては、高頻度サポートモードから通常遊技状態に移行された段階で、第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留が残ることがあり、また、当該第2特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることもあり得る。そして、当該第2特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される大当たり遊技が開始される場合、当該大当たり遊技の開始前に遊技機の外部への当該大当たり信号の出力が通常遊技状態への移行に基づいて停止されているため、遊技ホールのホールコンピュータやデータ表示器では、大当たり連荘回数のカウントが改めて1回から開始

50

される。

【 2 2 1 1 】

しかしながら、当該第 2 特図保留は、大当たり遊技が実行されることを契機として高頻度サポートモードに移行されたことにより得られた利益であり、また、当該第 2 特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される大当たりは、引き戻しや保留連荘などとも呼ばれ、遊技者からすれば、大当たり連荘が継続しているとの認識である。そのため、当該第 2 特図保留に基づいて大当たり遊技が実行される場合、大当たり連荘回数のカウントが改めて 1 回から開始されると、遊技者の感覚と、データ表示器に表示される大当たり連荘回数との間に乖離が生じる。その結果、データ表示器に表示される大当たり連荘回数を多くすることに対するモチベーションが低下し、遊技に対する興味や興趣の低下が懸念される。

10

【 2 2 1 2 】

これに対して、本発明では、第 1 出力手段によって外部に出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第 2 出力手段によって所定の識別情報とは異なる出力態様で外部に出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示を実行可能な期間であることを把握できる。そのため、例えば遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。その結果、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。これにより、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

20

【 2 2 1 3 】

さらに、第 2 出力手段によって所定の識別情報とは異なる出力態様で外部に出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示の実行期間において、例えば遊技機に併設されるデータ表示器に対して、当該実行期間であることを示す演出を実行させることが可能になる。この演出により、遊技者に対して、有利状態の終了後においても、遊技者に対して特別遊技の連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができ、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

30

【 2 2 1 4 】

具体的には、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において、情報出力処理としての MPU 4 1 による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 を介して、当該状態を識別可能な出力情報としての大当たり信号 2 の基本信号が外部に継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ 1 0 2 では、出力情報としての大当たり信号 2 の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 では、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機 1 0 に併設されるデータ表示器 1 0 3 では、ホールコンピュータ 1 0 2 から出力される出力情報としての大当たり信号 2 の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

40

【 2 2 1 5 】

さらに、本実施形態では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、情報出力処理としての MPU 4 1 による大当たり信号出力

50

処理によって、情報出力部としての外部出力端子板 101 を介して、少なくとも保留数記憶領域としての RAM 412 に設定される第 2 特図保留格納エリア REB の第 2 特図保留数記憶エリア NAB 又は RAM 512 に設定される特図保留格納エリア対応領域に記憶されている保留された権利に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な出力情報としての大当たり信号 2 の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ 102 では、出力情報としての大当たり信号 2 の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ 102 では、所定の変動表示が、判定処理としての MPU 41 による大当たり抽選の結果が大当たり遊技を実行するものである場合、出力情報としての大当たり信号 2 の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ 102 では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、出力情報としての大当たり信号 2 の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機 10 に併設されるデータ表示器 103 では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。

10

20

【2216】

また、本実施形態では、出力情報としての大当たり信号 2 の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技機 10 に併設されるデータ表示器 103 では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを示す演出を実行することが可能になる。具体的には、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、当該演出として、データ表示器 103 において、「連荘チャレンジ」、「連荘チャンス」、「大当たりチャレンジ」、「確変大当たりチャンス」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。これにより、遊技者に対して、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後においても、遊技者に対して大当たりの連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができるため、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

30

【2217】

このように、本実施形態では、情報出力処理としての MPU 41 による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板 101 を介して出力される出力情報としての大当たり信号 2 の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握でき、情報出力部又は情報出力処理としての MPU 41 及び外部出力端子板 101 によって出力される出力情報としての大当たり信号 2 の延長信号に基づいて有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機 10 に併設されるデータ表示器 103 では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留を契機として大当たり遊技が実行される場合、データ表示器 103 に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器 103 に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション

40

50

が低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 2 2 1 8 】

以下、本実施形態について、図 1 7 5 ~ 図 1 8 9 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

【 2 2 1 9 】

[遊技システム]

まず、図 1 7 5 を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機 1 0 を含む遊技システムを説明する。ここで、図 1 7 5 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 を含む遊技システムの要部の一例を示す図である。

【 2 2 2 0 】

図 1 7 5 に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、遊技機 1 0 、ホールコンピュータ 1 0 2 及びデータ表示器 1 0 3 を含む。

【 2 2 2 1 】

遊技機 1 0 は、当該遊技機 1 0 の遊技情報をホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に信号出力する情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 を備える。この外部出力端子板 1 0 1 は、例えば複数の出力端子部（図示略）を有し、各出力端子部（図示略）は、主制御装置 4 の MPU 4 1 との間でデータ通信を行う入出力 I / F 4 2 に対して、配線（図示略）によりデータ通信（受信）可能に接続されている。これにより、遊技機 1 0 の遊技情報が、対応する外部出力端子板 1 0 1 の出力端子部（図示略）を介して各種信号として遊技機 1 0 の外部に出力される。また、各出力端子部（図示略）は、外部に対して予め定められた 1 種類の信号を出力可能である。即ち、出力端子部（図示略）の種別と、外部に出力可能な信号種別とが 1 対 1 で対応している。例えば、複数の出力端子部（図示略）のうちの 1 番端子は、後述の大当たり信号 1 を出力可能であり、複数の出力端子部（図示略）のうちの 2 番端子は、後述の大当たり信号 2 を出力可能である。

【 2 2 2 2 】

そして、複数の出力端子部（図示略）は、遊技ホール側のホールコンピュータ 1 0 2 に配線などによりデータ通信（送信）可能に接続されている。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 は、遊技機 1 0 の各出力端子部（図示略）から信号出力される当該遊技機 1 0 の遊技情報を入手可能である。その結果、遊技ホール側は、各遊技機 1 0 の遊技状況や遊技状態などを把握することが可能である。また、遊技ホール側は、複数の出力端子部（図示略）から必要な出力端子部を選択して配線などを介してホールコンピュータ 1 0 2 に接続することが可能である。これにより、遊技ホール側は、ホールコンピュータ 1 0 2 に接続する出力端子部（図示略）を選択することで、遊技ホール側で管理する遊技情報を選択的に得ることができ、必要な遊技情報を効率良く管理することができ、また必要な遊技情報をデータ表示器 1 0 3 に表示させることができる。

【 2 2 2 3 】

ここで、遊技機 1 0 からホールコンピュータ 1 0 2 に信号出力される遊技情報としては、例えば、遊技中であること、大当たり遊技が開始されたこと（大当たり遊技中であること）、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であること、特図遊技が開始されたこと（特図遊技中であること）、遊技球の発射数（アウト玉数）、出玉数、差玉数などが挙げられる。そのため、遊技ホール側は、遊技機 1 0 からホールコンピュータ 1 0 2 に信号出力される遊技情報に基づいて、ホールコンピュータによって、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最大大当たり回数、過去の最大大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉などを管理することができ、また、各遊技機 1 0 の遊技状況や遊技状態、例えば遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなどを管理することができる。

10

20

30

40

50

【 2 2 2 4 】

さらに、本実施形態では、遊技機 1 0 からホールコンピュータ 1 0 2 に信号出力される遊技情報としては、後述のように、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行した場合に、当該低頻度サポートモードでの特図遊技が、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図保留による第 2 特図遊技であることを示す情報が挙げられる。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 では、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図保留による第 2 特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めて管理することが可能になる。

【 2 2 2 5 】

データ表示器 1 0 3 は、例えば遊技機 1 0 の遊技状況や遊技状態などを表示するものであり、遊技ホールの島設備において、例えば各遊技機 1 0 の上方に設けられる。このデータ表示器 1 0 3 は、ホールコンピュータ 1 0 2 に配線などによりデータ通信（受信）可能に接続されており、ホールコンピュータ 1 0 2 によって管理される遊技情報などを受信することで、この遊技情報に基づいて遊技状況や遊技状態を表示可能である。具体的には、データ表示器 1 0 3 では、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉、遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）中であること、低頻度サポートモード（通常遊技状態）であることなどを表示することができる。

【 2 2 2 6 】

さらに、本実施形態では、ホールコンピュータ 1 0 2 からデータ表示器 1 0 3 に信号出力される遊技情報としては、後述のように、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行した場合に、当該低頻度サポートモードでの特図遊技が、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図保留による第 2 特図遊技であることを示す情報が挙げられる。これにより、データ表示器 1 0 3 では、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図保留による第 2 特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めて表示することが可能になる。

【 2 2 2 7 】

そして、本実施形態の遊技機 1 0 では、大当たり遊技中であることを特定可能な遊技情報は、大当たり信号 1 としてホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に出力され、高頻度サポートモード（確変遊技状態・時短遊技状態）を特定可能な遊技情報は、大当たり信号 2 としてホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に出力される。

【 2 2 2 8 】

ここで、図 1 7 6 は、遊技機 1 0 からホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に出力される大当たり信号の出力例を示すタイムチャートである。具体的には、図 1 7 6 (A) は大当たり信号 1 の出力例を示すタイムチャートであり、図 1 7 6 (B) 及び図 1 7 6 (C) は大当たり信号 2 の出力例を示すタイムチャートである。

【 2 2 2 9 】

図 1 7 6 (A) に示すように、大当たり信号 1 は、大当たり遊技（大当たり遊技状態）中であることを示す情報をホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に出力するものであり、例えば外部出力端子板 1 0 1 における複数の出力端子部のうちの 1 番端子から出力される。この大当たり信号 1 は、大当たり遊技の開始時（大当たり遊技状態への移行時）にハイレベル信号として出力が開始される。また、大当たり信号 1 は、大当たり遊技（大当たり遊技状態）中において出力が継続される。さらに、大当たり信号 1 は、大当たり終了時（高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）への移行時）にローレベル信号とされることで出力が停止される。そのため、ホールコンピュータ 1 0 2 は、大当たり信号 1 を受信している期間を大当たり遊技の実行中であると判断できる。また、ホールコンピュータ 1 0 2 は、大当たり信号 1 を受信している期間において、大当たり信号 1 に対応

10

20

30

40

50

する信号をデータ表示器 103 に出力する。これにより、データ表示器 103 では、ホールコンピュータ 102 から出力される大当たり信号 1 に対応する信号に基づいて、大当たり遊技中であることを表示することができ、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数をカウントアップすることができる。データ表示器 103 における大当たり遊技中であることの表示は、例えば「大当たり」、「大当たり中」、「B O N U S」などの文字表示の他、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数を示す数字の点滅、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数を示す数字の虹色表示などが考えられる。

【 2 2 3 0 】

図 176 (B) に示すように、大当たり信号 2 は、少なくとも基本信号を含み、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図保留の残保留）がある場合に基本信号の出力の停止後に継続して出力される延長信号を含む。この大当たり信号 2 は、例えば基本信号及び延長信号ともに、外部出力端子板 101 における複数の出力端子部のうちの 2 番端子から出力される。

10

【 2 2 3 1 】

基本信号は、大当たり遊技中（大当たり遊技状態）、又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中であることを示す情報をホールコンピュータ 102 などの外部に出力するための出力情報であり、情報の出力方式としてレベル信号が出力される。この基本信号は、大当たり遊技中（大当たり遊技状態）及び高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中にはハイレベル信号として継続出力される。具体的には、基本信号は、大当たり遊技の開始時にハイレベル信号として出力が開始され、大当たり遊技の終了時にローレベル信号とされることで出力が一時停止され、高頻度サポートモードの開始時にハイレベル信号の出力が再開され、高頻度サポートモードの終了時にローレベル信号とされる。即ち、基本信号は、大当たり遊技（大当たり遊技状態）中及び高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中は連続出力され、大当たり遊技状態と確変遊技状態又は時短遊技状態との間の遊技状態の移行時に一時的に短期間だけ出力が停止されるが、全体としては、継続出力される。

20

【 2 2 3 2 】

ここで、本実施形態では、大当たり信号 2 の継続出力という場合、大当たり信号 2 の出力停止期間が特定期間以下（例えば 1 秒以下）であり、当該特定期間内に大当たり信号 2 が再出力される場合も含まれる。例えば、本実施形態では、大当たり遊技の終了時に大当たり信号 2 の出力が一時的に停止された場合、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）への移行により大当たり信号 2 が再出力されるが、この場合の大当たり信号 2 の出力停止期間が短期間（特定期間以下）であるため、大当たり信号 2 が継続出力されている場合に該当する。また、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に大当たり信号 2 の出力が一時的に停止された場合、大当たり遊技の開始により大当たり信号 2 が再出力されるが、この場合の大当たり信号 2 の出力停止期間が短期間（特定期間以下）であるため、大当たり信号 2 が継続出力されている場合に該当する。

30

【 2 2 3 3 】

さらに、本実施形態では、高頻度サポートモードに滞在可能な上限回数（規定回数）の特図遊技の実行を契機として通常遊技状態に移行した場合において、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がある場合にも、大当たり信号 2 が延長信号として継続出力される。この延長信号は、レベル信号として出力される基本信号とは出力方式が異なり、出力期間と出力停止期間とが交互に設定されたパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。但し、延長信号は、出力停止期間が前述の特定期間以下に設定されている。そのため、延長信号は、出力停止期間を含んで出力されるが、継続出力されている場合に該当し、大当たり信号 2 としては、延長信号の出力中も継続出力されている場合に該当する。即ち、出力情報としての大当たり信号 2 の停止とは、大当たり信号が特定期間を超える所定期間停止した場合を意味す

40

50

る。

【 2 2 3 4 】

延長信号は、当該第2特図保留の数に対応する回数の第2特図遊技が、大当たり遊技が実行されることなく終了した場合には、大当たり信号2の出力が前述の特定期間内に再出力されることなく（完全に）停止される。これにより、大当たり信号2の出力が停止される。

【 2 2 3 5 】

なお、延長信号高頻度サポートモードの終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留（第2特図残保留）がない場合には出力されず、大当たり信号2は基本信号のみの出力となる。

【 2 2 3 6 】

これに対して、図176（C）に示すように、当該第2特図保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合には、当該大当たりを報知する第2特図遊技において第2特図の変動表示が停止されてから確定表示時間の経過により当該第2特図遊技が終了した場合に、延長信号として出力される大当たり信号2の出力が停止され、当該第2特図遊技の終了後に開始される大当たり遊技の開始時に基本信号が再出力される。そして、当該第2特図遊技が終了（延長信号の停止）から当該大当たり遊技の開始（基本信号の出力）までの出力停止期間が短期間（特定期間以下）である。そのため、大当たり信号2は、基本信号 延長信号 基本信号というパターンで継続出力される。

【 2 2 3 7 】

このように、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において大当たり信号2の基本信号がホールコンピュータ102などの外部に継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ102では、大当たり信号2の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ102では、最初の大当たり遊技の開始から高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機10に併設されるデータ表示器103では、ホールコンピュータ102から出力される大当たり信号2の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

【 2 2 3 8 】

さらに、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留がある場合に、大当たり信号2の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ102では、大当たり信号2の延長信号に基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に基づく第2特図遊技が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ102では、当該第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合に、大当たり信号2の延長信号に基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第2特図保留による第2特図遊技であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ102では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第2特図保留による第2特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり信号2の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機10に併設されるデータ表示器103では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第2特図保留による第2特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。これにより、データ表示器103に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器103に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下す

10

20

30

40

50

ることが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 2 2 3 9 】

なお、本実施形態では、大当たり信号 2 の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号 2 の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号 2 の基本信号と延長信号とは、識別可能に出力態様が異なればよく、例えば大当たり信号 2 の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号 2 の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号 2 の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号 2 の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

10

【 2 2 4 0 】

また、有利状態（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留（第 2 特図の残保留）に対する第 2 特図遊技の実行期間であることを示す信号は、必ずしも大当たり信号 2 としてホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に出力する必要はない。第 2 特図の残保留に対する第 2 特図遊技の実行期間であることを示す信号は、他の信号と色別可能であればよく、例えば大当たり信号 1 として、情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 の複数の出力端子部（図示略）のうちの大当たり信号 1 が出力される出力端子部（1 番端子）から外部に出力してもよく、大当たり信号 1 及び大当たり信号 2 とは別の信号として、情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 の複数の出力端子部（図示略）のうちの大当たり信号 1 が出力される出力端子部（1 番端子）及び大当たり信号 2 が出力される出力端子部（2 番端子）とは異なる出力端子部（1 番端子及び 1 番端子以外）から外部に出力してもよい。

20

【 2 2 4 1 】

[大当たり種別振分テーブル]

ここで、図 1 7 7 (A) は、大当たり種別の振り分けに主制御装置 4 で使用される振分テーブルの一例を示す図である。図 1 7 7 (A) に示すように、特図遊技の種別が第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機とする第 1 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ~ 1 4 の 5 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 1 5 ~ 1 9 の 5 個である。一方、特図遊技の種別が第 2 入賞口 3 1 5 への入賞を契機とする第 2 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ~ 1 9 の 1 0 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数はない。また、本実施形態では、大当たり種別が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技の終了後には高頻度サポートモードかつ高確率モードである確変遊技状態に移行され、大当たり種別が通常大当たりである場合に実行される通常大当たり遊技の終了後には高頻度サポートモードかつ低確率である時短遊技状態に移行される。即ち、第 1 特図遊技を契機として実行される大当たり遊技の終了後には、7 5 % の確率で確変遊技状態に移行され、2 5 % の確率で時短遊技状態に移行される。一方、第 2 特図遊技を契機として実行される大当たり遊技の終了後には、1 0 0 % の確率で確変遊技状態に移行され、時短遊技状態に移行されることはない。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、大当たり抽選の結果が外れである規定回数（例えば 1 0 0 回）の特図遊技が連続して実行された場合に終了し、低頻度サポートモードかつ低確率モードである通常遊技状態に移行される。即ち、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、確率変動機であるが、ループ確変機として構成された第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 とは異なり、確変遊技状態で実行可能な特図遊技の回数に上限が設定された、いわゆる S T 機としてとして構成されている。また、本実施形態では、時短遊技状態が大当たり抽選の結果が外れである規定回数（例えば 1 0 0 回）の特図遊技が連続して実行された場合に終了し、低頻度サポートモードかつ低確率モードである通常遊技状態に移行される。

30

40

【 2 2 4 2 】

[普図当たり当否テーブル]

ここで、図 1 7 7 (B) 及び図 1 7 7 (C) は、普図当たり当否テーブルの一例を示す

50

図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 177 (B) に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図 177 (C) に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

【 2 2 4 3 】

図 177 (B) に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 177 (B) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 299 の場合に外れに設定されている。つまり、低頻度サポートモード (通常遊技状態) では、普図当たり確率が $1 / 300$ に設定されており、電動役物 315 b の作動頻度が低くされている。

10

【 2 2 4 4 】

図 177 (C) に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 177 (C) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 299 の場合に普図当たりに設定されている。つまり、高頻度サポートモード (確変遊技状態及び時短遊技状態) では、普図当たり確率が $299 / 300$ に設定され、低頻度サポートモード (通常遊技状態) よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物 315 b の作動頻度が高くされている。

20

【 2 2 4 5 】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図 177 (B) 及び図 177 (C) に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【 2 2 4 6 】

[普図当たり種別振分テーブル]

ここで、図 177 (D) 及び図 177 (E) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 177 (D) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図 177 (E) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別 (短開放普図当たり及び長開放普図当たり) の振り分け確率が異なる。

30

【 2 2 4 7 】

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

40

【 2 2 4 8 】

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

【 2 2 4 9 】

図 177 (D) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サ

50

ポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図177(D)に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタC5の値が0~99の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタC5の値が100~199の場合に長開放普図当たり設定されている。つまり、低頻度サポートモード(通常遊技状態)では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が1:1に設定されている。もちろん、低頻度サポートモード(通常遊技状態)での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも1:1である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ(長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタC5の値がゼロ個)又は略ゼロ(長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタC5の値が1個又は2個)に設定することも可能である。

10

【2250】

図177(E)に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図177(E)に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタC5の値が0の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタC5の値が1~199の場合に長開放普図当たり設定されている。つまり、高頻度サポートモード(確変遊技状態及び時短遊技状態)では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりにより振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、高頻度サポートモード(確変遊技状態及び時短遊技状態)での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図177(E)に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ(短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタC5の値がゼロ個)に設定することも可能である。

20

【2251】

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

【2252】

[主制御装置4のメイン処理]

本実施形態での主制御装置4のメイン処理は、基本的に、前述の第1の実施形態での主制御装置4のメイン処理と同様であるが、図178に示すように、大当たり信号出力処理が実行される点、一部の処理の手順の一部が異なる。以下、本実施形態での主制御装置4のメイン処理について、前述の第1の実施形態での主制御装置4のメイン処理との相違点と、本実施形態の説明に必要な処理とを中心に説明する。

30

【2253】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図179は、本実施形態での図178の主制御装置4のメイン処理でのステップS1405で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、普図当たり遊技の実行中に、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)から低頻度サポートモード(通常遊技状態)に移行された場合に、電動役物315bの復帰により第2入賞口315が閉鎖されることで、当該普図当たり遊技が即座に強制終了されるステップを含む。

40

【2254】

<ステップS3401>

図179に示すように、本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと(普図遊技が終了したこと)を示す普図変動停止表示フラグがオンである場合(ステップS1801:Yes)、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、前述の第1の実施形態と同様に、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物315bを開放させる処理などを実行する(ステップS1801~S1812)。

50

【 2 2 5 5 】

一方、普通図柄が停止表示されたこと（普通遊技が終了したこと）を示す普通変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : N o）、即ち普通図柄当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、当該普通図柄当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 1 1 において電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、普通図柄当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち普通図柄当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、即ち普通図柄当たり遊技が実行中でない場合、当該普通図柄当たり遊技制御処理を終了する。 10

【 2 2 5 6 】

< ステップ S 3 4 0 2 及び S 3 4 0 3 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち普通図柄当たり遊技が実行中である場合、M P U 4 1 は、当該普通図柄当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 4 又は S 1 8 0 7 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 4 0 2）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 3）。即ち、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b の作動時間の経過により電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、即ち電動役物 3 1 5 b の作動時間の経過により電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、即ち電動役物 3 1 5 b の作動時間の経過により電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行する。 20

【 2 2 5 7 】

< ステップ S 3 4 0 4 及び S 3 4 0 5 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、即ち電動役物 3 1 5 b の作動時間の経過により電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行されることを示す通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 4）。即ち、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）への移行により、電動役物 3 1 5 b を復帰させて第 2 入賞口 3 1 5 を閉鎖することで、当該普通図柄当たり遊技を強制的に終了するタイミングであるか否かを判断する。なお、通常遊技状態移行フラグは、後述の図 1 8 3 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 3 5 において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行される場合にオンに設定される。 30

【 2 2 5 8 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行される場合、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 0 5）、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）への移行によって普通図柄当たり遊技を強制終了するタイミングである場合、当該普通図柄当たり遊技制御処理を終了する。 40

【 2 2 5 9 】

< ステップ S 3 4 0 6 ~ S 3 4 0 8 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、又は 50

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3404：Yes）に通常遊技状態移行フラグをオフに設定した場合（ステップS3405）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングである場合、MPU41は、電動役物315bを復帰させる（ステップS3406）。これにより、第2入賞口315が閉鎖され、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41は、電動役物315bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップS3407）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップS3408）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【2260】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば動画像情報を出力する情報出力部としての図柄表示部341などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

【2261】

[特図遊技制御処理]

ここで、図180は、本実施形態での図178の主制御装置4のメイン処理でのステップS1406で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図遊技制御処理では、特図変動表示時間の経過後に特図遊技が終了するのではなく、特図の変動表示が停止されてからの一定時間（確定表示時間）、特図の変動停止状態が維持されるステップを含む。即ち、本実施形態では、特図遊技が、特図の変動表示が停止されることで即座に終了するのではなく、特図の変動表示が停止されてから確定表示時間が経過した後に終了する。これにより、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が開始される場合、大当たり信号1が当該確定表示時間の経過後に出力が開始される。また、当該特図遊技が高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第2特図保留により実行される最後の第2特図遊技（最終残保留遊技）である場合、当該第2特図遊技の終了条件である確定表示時間の経過後に、大当たり信号2の延長信号の出力が停止される。

【2262】

<ステップS3501>

図180に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理では、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフであり（ステップS1901：No）、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1902：No）、即ち特図遊技を開始可能なタイミングである場合、特図遊技を実行する権利の保留が保留数記憶領域として主制御装置4のRAM41に設定された特図保留格納エリアにあることを条件に（ステップS1903：Yes）、前述の第1の実施形態と同様に、特図遊技を開始させる処理を実行する（ステップS1904及びS1905）。即ち、本実施形態の特図遊技制御処理では、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として保留数記憶処理によって第2特図遊技を実行する権利の保留が保留数記憶領域として主制御装置4のRAM41に設定された第2特図保留格納エリアに記憶された場合、第1入賞口314への遊技球の入球を契機として保留数記憶処理によって権利が保留された第1特図遊技よりも、第2特図遊技が優先して開始される。そのため、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）では、遊技盤31の右側領域に遊技を打ち出す右打ちを行うことで、第2特図遊技を実行する権利の保留を維持しつつ、第2特図遊技を連続して実行することが可能である。

【2263】

一方、MPU41は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1902：Yes）、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特図遊技の変動表示の開始から、図28の特図変動開始処理でのステップS2104の特図変動パターン設定処理で設定される第1特別図柄又は第2特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステッ

10

20

30

40

50

プ S 3 5 0 1)。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する。

【 2 2 6 4 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングでない場合、処理をステップ S 3 5 0 5 に移行する。

【 2 2 6 5 】

<ステップ S 3 5 0 2 ~ S 3 5 0 4 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップ S 3 5 0 2 ）。そして、M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示状態が一定時間（確定表示時間）維持される確定表示中であることを示す確定表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 0 3 ）、さらに、確定表示時間の残り時間を示す確定表示カウンタをセットし（ステップ S 3 5 0 4 ）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 2 6 6 】

<ステップ S 3 5 0 5 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、ステップ S 3 5 0 3 でオンに設定される確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 5 ）。

【 2 2 6 7 】

M P U 4 1 は、確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、確定表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 5 : N o ）、即ち確定表示中でない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 2 6 8 】

<ステップ S 3 5 0 6 及び S 3 5 0 7 >

確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、ステップ S 3 5 0 4 でセットされる確定表示時間の残り時間を示す確定表示カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 5 0 6 ）、減算後の確定表示カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、当該特図遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 2 2 6 9 】

M P U 4 1 は、減算後の確定表示カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 0 7 : Y e s ）、即ち当該特図遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の確定表示カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 0 7 : N o ）、即ち当該特図遊技を終了するタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 2 7 0 】

<ステップ S 3 5 0 8 及び S 3 5 0 9 >

、減算後の確定表示カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 0 7 : Y e s ）、即ち当該特図遊技を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステ

10

20

30

40

50

ップ S 3 5 0 8)、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中 (特図遊技が実行中) であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し (ステップ S 3 5 0 9)、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 2 7 1 】

[遊技状態移行処理]

ここで、図 1 8 1 ~ 図 1 8 3 は、本実施形態での図 1 7 8 の主制御装置 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態移行処理では、後述の図 1 8 4 の大当たり信号出力処理において大当たり信号 1 又は大当たり信号 2 を出力させるために必要な各種フラグが設定されるステップを含む。

【 2 2 7 2 】

< ステップ S 3 6 0 1 >

図 1 8 1 に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、MPU 4 1 は、まず大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 6 0 1)。大当たり遊技開始フラグは、図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 5 においてオンに設定され、大当たり遊技が終了される場合にステップ S 2 2 5 2 においてオフに設定される。

【 2 2 7 3 】

MPU 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合 (ステップ S 3 6 0 1 : Y e s)、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行する。一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合 (ステップ S 3 6 0 1 : N o)、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理を図 1 8 2 のステップ S 3 6 1 5 に移行する。

【 2 2 7 4 】

< ステップ S 3 6 0 2 ~ S 3 6 0 4 >

大当たり遊技開始フラグがオンである場合 (ステップ S 3 6 0 1 : Y e s)、即ち大当たり遊技を開始する場合、MPU 4 1 は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 0 2)、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 0 3)。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図 1 8 3 のステップ S 3 6 3 4 において、確変遊技状態又は時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【 2 2 7 5 】

MPU 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 3 : Y e s)、通常遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 0 4)、処理をステップ S 3 6 1 3 に移行する。一方、MPU 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 3 : N o)、即ち通常遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 6 0 5 に移行する。

【 2 2 7 6 】

< ステップ S 3 6 0 5 ~ S 3 6 0 7 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 3 : N o)、即ち通常遊技状態でない場合、MPU 4 1 は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 0 5)。確変遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図 1 8 2 のステップ S 3 6 2 4 において、確変大当たり遊技の終了により確変遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【 2 2 7 7 】

MPU 4 1 は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 5 : Y e s)、確変遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 0 6)、処理をステップ S 3 6 0 8 に移行する。

【 2 2 7 8 】

一方、MPU 4 1 は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3

10

20

30

40

50

605: No)、即ち確変遊技状態でない場合、時短遊技状態であると判断できるため、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3607)、処理をステップS3608に移行する。なお、時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図182のステップS3627において、通常大当たり遊技の終了により時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【2279】

<ステップS3608～S3610>

ステップS3608では、MPU41は、大当たり信号2A出力停止Aフラグをオンに設定する。大当たり信号2A出力停止Aフラグは、大当たり信号2の基本信号が大当たり遊技の開始により停止されることを示すフラグである。

10

【2280】

また、MPU41は、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)であることを示す高頻度サポートモードをオフに設定すると共に(ステップS3609)、高頻度サポートモードにおいて実行可能な残りの特図遊技回数を示すサポート回数カウンタの値をクリアし(ステップS3610)、処理をステップS3611に移行する。

【2281】

<ステップS3611及びS3612>

ステップS3611では、MPU41は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する(ステップS3611)。開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、RAM412に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAE(図8参照)に格納された特図当否情報に基づいて判断される。

20

【2282】

MPU41は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合(ステップS3611: Yes)、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオンに設定し(ステップS3612)、処理をステップS3613に移行する。確変大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図182のステップS3621において参照される。一方、MPU41は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技でない場合(ステップS3611: No)、即ち開始される大当たり遊技が通常大当たり遊技である場合、処理をステップS3613に移行する。

30

【2283】

<ステップS3613及びS3614>

MPU41は、大当たり遊技が開始される場合にステップS3602～S3612の処理が終了した場合、ホールコンピュータ102などの外部への大当たり信号1の出力を開始させる大当たり信号1出力開始フラグをオンに設定し(ステップS3613)、処理をステップS3614に移行する。大当たり信号1出力開始フラグは、後述の図184の大当たり信号出力処理のステップS3701において、大当たり信号1の出力を開始するか否かを判断するために参照される。

【2284】

さらに、MPU41は、ホールコンピュータ102などの外部への大当たり信号2の基本信号の出力を開始させる大当たり信号2A出力開始フラグをオンに設定し(ステップS3614)、当該遊技状態移行処理を終了する。大当たり信号2A出力開始フラグは、後述の図184の大当たり信号出力処理のステップS3707において、大当たり信号2の基本信号の出力を開始するか否かを判断するために参照される。

40

【2285】

<ステップS3615>

大当たり遊技開始フラグがオフである場合(ステップS3601: No)、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、MPU41は、図182に示すように、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する(ス

50

トップ S 3 6 1 5)。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図 2 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 1 においてオンに設定される。

【 2 2 8 6 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合 (ステップ S 3 6 1 5 : Y e s)、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップ S 3 6 1 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合 (ステップ S 3 6 1 5 : N o)、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図 1 8 3 のステップ S 3 6 2 8 に移行する。

【 2 2 8 7 】

<ステップ S 3 6 1 6 ~ S 3 6 2 0 >

大当たり遊技終了フラグがオンである場合 (ステップ S 3 6 1 5 : Y e s)、即ち大当たり遊技を終了する場合、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード (確変遊技状態又は時短遊技状態) であることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定する (ステップ S 3 6 1 6)。

【 2 2 8 8 】

さらに、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードで実行可能な残りの特図遊技回数を示すサポート回数カウンタをセットする (ステップ S 3 6 1 7)。サポート回数カウンタは、高頻度サポートモード (確変遊技状態又は時短遊技状態) において特図遊技を開始するたびに図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 1 0 において 1 ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード (確変遊技状態又は時短遊技状態) から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理での図 1 8 3 のステップ S 3 6 2 9 において参照される。

【 2 2 8 9 】

そして、M P U 4 1 は、ホールコンピュータ 1 0 2 などの外部への大当たり信号 1 の出力を停止させる大当たり信号 1 出力停止フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 3 6 1 8)、ホールコンピュータ 1 0 2 などの外部への大当たり信号 2 の基本信号の出力を停止させる大当たり信号 2 A 出力停止フラグをオンに設定する (ステップ S 3 6 1 9)。なお、大当たり信号 1 出力停止フラグは、後述の図 1 8 4 の大当たり信号出力処理のステップ S 3 7 0 4 において、ホールコンピュータ 1 0 2 などの外部への大当たり信号 1 の出力を停止させる否かを判断するために参照される。また、大当たり信号 2 A 出力停止フラグは、後述の図 1 8 4 の大当たり信号出力処理のステップ S 3 7 1 0 において、ホールコンピュータ 1 0 2 などの外部への大当たり信号 2 の基本信号の出力を停止させる否かを判断するために参照される。

【 2 2 9 0 】

さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 3 6 2 0)、大当たり信号 2 の基本信号の出力を開始させる大当たり信号 2 A 出力開始フラグをオンに設定し (ステップ S 3 6 2 1)、処理をステップ S 3 6 2 2 に移行する。

【 2 2 9 1 】

<ステップ S 3 6 2 2 >

ステップ S 3 6 2 2 では、M P U 4 1 は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変遊技状態、通常遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態に移行される場合に図 1 8 1 のステップ S 3 6 1 2 においてオンに設定される。

【 2 2 9 2 】

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

10

20

30

40

50

をステップ S 3 6 2 6 に移行する。

【 2 2 9 3 】

< ステップ S 3 6 2 3 >

確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 2 : Y e s ）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する確変遊技状態コマンドを設定し（ステップ S 3 6 2 3 ）、処理をステップ S 3 6 2 4 に移行する。確変遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて確変遊技状態に対応する背景演出（図 1 8 9 （ B 1 ）参照）を含む特図演出を実行することができる。

10

【 2 2 9 4 】

< ステップ S 3 6 2 4 >

ステップ S 3 6 2 4 では、M P U 4 1 は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 6 2 5 に移行する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技を開始するときの遊技状態を特定するために、当該遊技状態移行処理での図 1 8 1 のステップ S 3 6 0 5 において参照される。

【 2 2 9 5 】

< ステップ S 3 6 2 5 >

ステップ S 3 6 2 5 では、M P U 4 1 は、確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【 2 2 9 6 】

< ステップ S 3 6 2 6 >

確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 2 2 : N o ）、即ち確変大当たり遊技状態でなく通常大当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する時短遊技状態コマンドを設定し（ステップ S 3 6 2 6 ）、処理をステップ S 3 6 2 7 に移行する。時短遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて時短遊技状態に対応する背景演出（図 1 8 9 （ B 2 ）参照）を含む特図演出を実行することができる。

30

【 2 2 9 7 】

< ステップ S 3 6 2 7 >

ステップ S 3 6 2 7 では、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 2 9 8 】

< ステップ S 3 6 2 8 >

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 6 : N o ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、図 1 8 3 に示すように、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 8 ）。

40

【 2 2 9 9 】

M P U 4 1 は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 8 : Y e s ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、処理をステップ S 3 6 2 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードフラグがオフである場合（ステップ S 3 6 2 8 : N o ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 3 0 0 】

< ステップ S 3 6 2 9 >

高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 8 : Y e s ）、即ち

50

高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、MPU41は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において実行可能な残りの特図回数を示すサポート回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3629）。即ち、MPU41は、規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

【2301】

MPU41は、サポート回数カウンタの値が0である場合（ステップS3629：Yes）、即ち規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップS3630に移行する。一方、MPU41は、サポート回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3629：No）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【2302】

<ステップS3630>

サポート回数カウンタの値が0である場合（ステップS3629：Yes）、即ち規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングである場合、MPU41は、特図遊技が終了したことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3630）。即ち、MPU41は、当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。

20

【2303】

MPU41は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップS3630：Yes）、即ち当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、処理をステップS3631に移行する。一方、MPU41は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップS3630：No）、即ち当該特図遊技が終了していないために高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【2304】

<ステップS3631～S3633>

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップS3630：Yes）、即ち当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、MPU41は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3631）。

【2305】

MPU41は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3631：Yes）、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3632）、処理をステップS3634に移行する。一方、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3631：No）、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3633）、処理をステップS3634に移行する。

40

【2306】

<ステップS3634～S3638>

ステップS3634では、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3634）、通常遊技状態に移行されることを示す通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップS3635）。通常遊技状態移行フラグは、図179の普図当たり遊技制御処理でのステップS3404において、通

50

常遊技状態への移行に基づいて普図当たり遊技を強制的に終了（第2入賞口315を強制的に閉鎖）するか否かを判断するために参照される。

【2307】

そして、MPU41は、音声ランプ制御装置5に通常遊技状態であることを通知する通常遊技状態コマンドを設定すると共に（ステップS3636）、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定する（ステップS3637）。

【2308】

さらにMPU41は、大当たり信号2の基本信号の出力を、通常遊技状態に移行されることに基づいて停止させる大当たり信号2A出力停止Bフラグをオンに設定し（ステップS3638）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【2309】

[大当たり信号出力処理]

ここで、図184及び図185は、本実施形態での図178の主制御装置4のメイン処理でのステップS3301で実行される大当たり信号出力処理の一例を示すフローチャートである。

【2310】

<ステップS3701>

図184に示すように、本実施形態の大当たり信号出力処理では、MPU41は、まず大当たり信号1出力開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3701）。大当たり信号1出力開始フラグは、ホールコンピュータ102に大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号1の出力を開始させるフラグであり、図181の遊技状態移行処理でのステップS3613において、大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。

20

【2311】

MPU41は、大当たり信号1出力開始フラグがオンである場合（ステップS3701：Yes）、処理をステップS3702に移行する。一方、MPU41は、大当たり信号1出力開始フラグがオフである場合（ステップS3701：No）、処理をステップS3704に移行する。

【2312】

<ステップS3702及びS3703>

大当たり信号1出力開始フラグがオンである場合（ステップS3701：Yes）、MPU41は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号1をハイレベル信号として、外部出力端子板101における複数の出力端子部のうちの1番端子から出力させる（ステップS3702）。これにより、ホールコンピュータ102は、大当たり信号1を受信することで当該遊技機10が大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを把握することができる。そして、ホールコンピュータ102がデータ表示器103に当該大当たり信号1に対応する信号を出力することで、データ表示器103では、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを表示し、当該大当たり遊技を含めた大当たり遊技回数を表示することができる。また、ホールコンピュータ102は、大当たり信号2の基本信号の受信中に大当たり信号1を受信した場合、当該大当たりが、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において開始された特図遊技に基づいて開始されるものであることを把握できる。そして、ホールコンピュータ102がデータ表示器103に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において開始された特図遊技に基づいて開始される大当たりであることを示す信号（又は大当たり連荘回数をカウントアップする信号）を出力することで、データ表示器103では、大当たり連荘回数を表示することができる。

30

40

【2313】

そして、MPU41は、大当たり信号1出力開始フラグをオフに設定し（ステップS3703）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

50

【 2 3 1 4 】

< ステップ S 3 7 0 4 >

大当たり信号 1 出力開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o）、M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力停止フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 4）。大当たり信号 1 出力停止フラグは、ホールコンピュータ 1 0 2 への大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号 1 の出力を停止させるフラグであり、図 1 8 2 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 1 8 において、大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【 2 3 1 5 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力停止フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力停止フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 4 : N o）、処理をステップ S 3 7 0 7 に移行する。

【 2 3 1 6 】

< ステップ S 3 7 0 5 及び S 3 7 0 6 >

大当たり信号 1 出力停止フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 4 : Y e s）、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号 1 をローレベルとすることで出力を停止させる（ステップ S 3 7 0 2）。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 は、大当たり信号 1 の出力が停止されることで、当該遊技機 1 0 での大当たり遊技状態（大当たり遊技）が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ 1 0 2 がデータ表示器 1 0 3 に当該大当たり信号 1 の出力が停止されたことを示す信号を出力することで、データ表示器 1 0 3 では、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることの表示を終了することができる。

【 2 3 1 7 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 0 6）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【 2 3 1 8 】

< ステップ S 3 7 0 7 >

大当たり信号 1 出力停止フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 4 : N o）、M P U 4 1 は、大当たり信号 2 A 出力開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 7）。大当たり信号 2 A 出力開始フラグは、ホールコンピュータ 1 0 2 に大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号 2 の基本信号の出力を開始させるフラグであり、図 1 8 1 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 1 4 において、大当たり遊技が開始される場合、又はステップ S 3 6 1 4 において、大当たり遊技が終了されることで高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行される場合にオンに設定される。

【 2 3 1 9 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 2 A 出力開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり信号 2 A 出力開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 7 : N o）、処理をステップ S 3 7 1 0 に移行する。

【 2 3 2 0 】

< ステップ S 3 7 0 8 及び S 3 7 0 9 >

大当たり信号 2 A 出力開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号 2 の基本信号をハイレベル信号として、例えば情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 における複数の出力端子部のうちの 2 番端子から情報出力処理によって出力させる（ステップ S 3 7 0 2）。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 は、大当たり信号 2 の基本信号を受信することで、当該遊技機 1 0 が大当たり遊技状態又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを把握することができる。そし

10

20

30

40

50

て、ホールコンピュータ102がデータ表示器103に当該大当たり信号2の基本信号に対応する信号を出力することで、データ表示器103では、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを表示することができる。

【2321】

そして、MPU41は、大当たり信号2A出力開始フラグをオフに設定し（ステップS3709）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【2322】

<ステップS3710>

大当たり信号2A出力開始フラグがオフである場合（ステップS3707：No）、MPU41は、大当たり信号2A出力停止Aフラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3710）。大当たり信号2A出力停止Aフラグは、ホールコンピュータ102への大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号2の基本信号の出力を、大当たり遊技の開始又は終了に基づいて停止させるフラグであり、図181の遊技状態移行処理でのステップS3608において大当たり遊技が開始される場合、又は図182の遊技状態移行処理でのステップS3619において大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【2323】

MPU41は、大当たり信号2A出力停止Aフラグがオンである場合（ステップS3704：Yes）、処理をステップS3705に移行する。一方、MPU41は、大当たり信号2A出力停止Aフラグがオフである場合（ステップS3704：No）、処理をステップS3707に移行する。

【2324】

<ステップS3711及びS3712>

大当たり信号2A出力停止Aフラグがオンである場合（ステップS3710：Yes）、MPU41は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号2の基本信号をローレベルとすること大当たり信号の出力を停止させる（ステップS3711）。これにより、ホールコンピュータ102は、大当たり信号2の基本信号の出力が停止されることで、その出力停止期間が特定期間を超えた場合に、当該遊技機10での高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ102がデータ表示器103に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを示す信号を出力することで、データ表示器103では、高頻度サポートモードであることを示す表示を終了することができる。

【2325】

そして、MPU41は、大当たり信号2A出力停止Aフラグをオフに設定し（ステップS3712）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【2326】

<ステップS3713>

大当たり信号2A出力停止Aフラグがオフである場合（ステップS3710：No）、MPU41は、大当たり信号2A出力停止Bフラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3713）。大当たり信号2A出力停止Bフラグは、ホールコンピュータ102への大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号2の基本信号の出力を、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了に基づいて停止させるフラグであり、図183の遊技状態移行処理でのステップS3638において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了される場合にオンに設定される。

【2327】

MPU41は、大当たり信号2A出力停止Bフラグがオンである場合（ステップS3713：Yes）、処理をステップS3714に移行する。一方、MPU41は、大当たり

10

20

30

40

50

信号 2 A 出力停止 B フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 1 3 : N o ）、処理を図 1 8 5 のステップ S 3 7 2 2 に移行する。

【 2 3 2 8 】

< ステップ S 3 7 1 4 及び S 3 7 1 5 >

大当たり信号 2 A 出力停止 B フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 1 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号 2 の基本信号をローレベルとすることで情報停止処理によって出力を停止させる（ステップ S 3 7 1 4 ）。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 は、大当たり信号 2 の基本信号の出力が停止されることで、その出力停止期間が特定期間を超えた場合に、当該遊技機 1 0 での高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ 1 0 2 がデータ表示器 1 0 3 に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを示す信号を出力することで、データ表示器 1 0 3 では、高頻度サポートモードであることを示す表示を終了することができる。

10

【 2 3 2 9 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり信号 2 A 出力停止 B フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 1 5 ）、処理をステップ S 3 7 1 6 に移行する。

【 2 3 3 0 】

< ステップ S 3 7 1 6 及び S 3 7 1 7 >

ステップ S 3 7 1 6 では、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M を特定する。第 2 特図保留数 M は、主制御装置 4 の R A M 4 1 に設定される第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B （図 8 参照）を参照することで特定できる。

20

【 2 3 3 1 】

さらに、M P U 4 1 は、特定された第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 7 1 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）があるか否かを判断する。

【 2 3 3 2 】

M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 3 7 1 7 : Y e s ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がない場合、当該大当たり信号出力処理を終了する。つまり、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がない場合には、後述の大当たり信号 2 の延長信号（図 1 7 5 参照）が出力されず、ステップ S 3 7 1 5 で大当たり信号 2 の基本信号がローレベルとされることで出力が停止された状態が維持される。そのため、大当たり信号 2 がローレベルで特定期間を超えて維持されることで、大当たり信号 2 の出力が完全に停止される。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを把握できるため、データ表示器 1 0 3 に高頻度サポートモードであることを示す表示を終了させることができる。

30

40

【 2 3 3 3 】

一方、第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 3 7 1 7 : N o ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がある場合、処理をステップ S 3 7 1 8 に移行する。

【 2 3 3 4 】

< ステップ S 3 7 1 8 >

第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 3 7 1 7 : N o ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がある場合、M P U 4 1 は、大当たり信号 2 の延

50

長信号（図 1 7 5 参照）を、例えば外部出力端子板 1 0 1 における複数の出力端子部のうちの 2 番端子から出力させ（ステップ S 3 7 1 8）、処理をステップ S 3 7 1 9 に移行する。即ち、延長信号は、外部出力端子板 1 0 1 における基本信号と同じ出力端子部から出力される。

【 2 3 3 5 】

このように、延長信号が情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 における基本信号と同じ出力端子部から出力させることで、ホールコンピュータ 1 0 2 では、延長信号を基本信号と同様に、大当たり信号 2 として把握することができる。また、延長信号が外部出力端子板 1 0 1 における基本信号と同じ出力端子部から出力させることで、延長信号を出力するための新たな出力端子部や配線を設ける必要がない。

10

【 2 3 3 6 】

なお、延長信号は、後述のように、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図を実行する権利の保留数（第 2 特図の残保留数）のうちの未実行の第 2 特図遊技の数を示す第 2 特図保留数カウンタの値が 0 になるまで、又は第 2 特図保留数カウンタの値が 0 になる前に大当たり遊技が開始されるまで継続して出力される（図 1 8 5 のステップ S 3 7 2 7 ~ S 3 7 3 0 参照）。また、第 2 特図保留数カウンタは、後述のように、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図の残保留数がある場合に、例えば R A M 4 1 2 に設定され記憶領域にセットされる（ステップ S 3 7 1 9 参照）。

【 2 3 3 7 】

ここで、大当たり信号 2 の延長信号は、大当たり信号 2 の基本信号とは出力方式が異なる。具体的には、大当たり信号 2 の基本信号がレベル信号として出力されるのに対して、大当たり信号 2 の延長信号は、パルス信号又はオン・オフ信号として出力されることで、基本信号と延長信号が異なる出力方式とされる（図 1 7 5 参照）。そのため、大当たり信号 2 の基本信号と延長信号との出力態様の相違を識別可能なホールコンピュータ 1 0 2、例えば大当たり信号 2 の基本信号と延長信号との出力態様の相違を識別可能なプログラムが格納され、このプログラムを実行可能なホールコンピュータ 1 0 2 では、大当たり信号 2 を受信した場合に、それが基本信号であるか延長信号であるかを区別して認識することができる。その結果、ホールコンピュータ 1 0 2 では、大当たり信号 2 を受信している間に、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号 1 を受信した場合、当該大当たり遊技が、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において実行された特図遊技に基づいて開始されたものであるか、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）により実行された特図遊技に基づいて開始されたものであるかを特定することができる。そのため、遊技ホール側は、ホールコンピュータ 1 0 2 では、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）により実行された特図遊技に基づいて開始された大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めるか否かを選択することができると共に、データ表示器 1 0 3 に大当たり連荘回数に含めて表示させるか否かを選択することが可能になる。

20

30

【 2 3 3 8 】

また、大当たり信号 2 の延長信号が基本信号と識別可能にホールコンピュータ 1 0 2 に出力されることで、ホールコンピュータ 1 0 2 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第 2 特図遊技を実行する権利の保留に対する第 2 特図遊技が実行されている間、前述のように、データ表示器 1 0 3 において、「連荘チャレンジ」、「連荘チャンス」、「大当たりチャレンジ」、「確変大当たりチャンス」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。

40

【 2 3 3 9 】

なお、本実施形態では、大当たり信号 2 の基本信号と延長信号とが、情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 における同一の出力端子部から出力されることから、店舗側のホールコンピュータ 1 0 2 が、大当たり信号 2 の基本信号と延長信号とを区別可能に構成さ

50

れていない場合、このようなホールコンピュータ102では、延長信号が基本信号と区別されることなく、単なる大当たり信号2として把握される。そのため、ホールコンピュータ102では、店舗側のホールコンピュータ102が、大当たり信号2の基本信号と延長信号とを区別可能に構成されていない場合であっても、大当たり信号2の受信中に大当たり信号2を受信した場合に、当該大当たりを大当たり連荘回数に含めてカウントすることで、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留（第2特図の残保留）に対する第2特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてカウントすることができる。そのため、ホールコンピュータ102は、データ表示器103に、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留（第2特図の残保留）に対する第2特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めて表示させることができる。この場合、データ表示器103において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留（第2特図の残保留）に対する第2特図遊技の実行期間であることの表示、例えば高頻度サポートモード終了後の大当たり連荘回数を上乘せ可能な特図遊技であることを示す演出を実行することができないが、大当たり信号2の基本信号と延長信号との区別が不要な分だけデータ処理が簡略化できる。

10

【2340】

また、本実施形態では、大当たり信号2の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号2の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号2の基本信号と延長信号とは、出力方式が異なればよく、例えば大当たり信号2の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号2の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号2の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号2の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

20

【2341】

また、本実施形態では、大当たり信号2の基本信号と延長信号とを、同一の出力態様で出力することも考えられる。即ち、最初の大当たり遊技の開始から、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留（第2特図の残保留）に対する第2特図遊技の実行が終了するまで、大当たり信号2を同一の出力態様で継続して店舗側のホールコンピュータ102などの外部に出力させてもよい。この場合であっても、店舗側のホールコンピュータ102では、当該ホールコンピュータ102が大当たり信号2の基本信号と延長信号とを区別可能に構成されていない場合と同様に、大当たり信号2に基づく簡略化されたデータ処理によって、第2特図の残保留を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてカウントできるため、第2特図の残保留を契機として実行される大当たり遊技を含めた大当たり連荘回数を簡易なデータ処理によってデータ表示器103に表示させることができる。

30

【2342】

<ステップS3719～S3721>

ステップS3719では、MPU41は、高頻度サポートモードの終了時の第2特図保留に対応する第2特図保留数カウンタをRAM412に設定される記憶領域にセットする。そして、MPU41は、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号2出力中コマンドをセットすると共に（ステップS3720）、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号2出力中フラグをオンに設定し（ステップS3721）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

40

【2343】

<ステップS3722>

大当たり信号2出力停止Bフラグがオフである場合（ステップS3713：No）、図185に示すように、MPU41は、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号2出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステッ

50

プ S 3 7 2 2)。

【 2 3 4 4 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 2 B 出力中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 2 : Y e s)、処理をステップ S 3 7 2 3 に移行し、大当たり信号 2 B 出力中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 2 : N o)、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【 2 3 4 5 】

< ステップ S 3 7 2 3 >

大当たり信号 2 B 出力中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 2 : Y e s)、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図が変動表示中であることを示す特図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 7 2 3)。特図変動表示中フラグは、図 2 8 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップ S 2 1 0 7 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップ S 1 9 0 9 でオフに設定される。

【 2 3 4 6 】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 3 : Y e s)、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行し、特図変動表示中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 3 : N o)、処理をステップ S 3 7 2 7 に移行する。

【 2 3 4 7 】

< ステップ S 3 7 2 4 >

特図変動表示中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 3 : Y e s)、M P U 4 1 は、減算停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 7 2 4)。減算停止フラグは、高頻度サポートモード (確変遊技状態又は時短遊技状態) の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留 (第 2 特図残保留) のうちの未実行の第 2 特図遊技の回数を示す第 2 特図保留数カウンタの値の減算を停止するためのフラグであり、第 2 特図遊技の実行により第 2 特図保留数カウンタの値が減算された場合に、後述のステップ S 3 7 2 6 においてオンに設定される。

【 2 3 4 8 】

M P U 4 1 は、減算停止フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 4 : Y e s)、当該大当たり信号出力処理を終了し、減算停止フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 4 : N o)、処理をステップ S 3 7 2 5 に移行する。

【 2 3 4 9 】

< ステップ S 3 7 2 5 及び S 3 7 2 6 >

減算停止フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 4 : N o)、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数カウンタの値から 1 減算すると共に (ステップ S 3 7 2 5)、減算停止フラグをオンに設定し (ステップ S 3 7 2 6)、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【 2 3 5 0 】

< ステップ S 3 7 2 7 及び S 3 7 2 8 >

特図変動表示中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 3 : N o)、M P U 4 1 は、特図遊技が終了したことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 7 2 7)。

【 2 3 5 1 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 7 : Y e s)、減算停止フラグをオフに設定し (ステップ S 3 7 2 8)、処理をステップ S 3 7 2 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 7 : N o)、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【 2 3 5 2 】

< ステップ S 3 7 2 9 及び S 3 7 3 0 >

ステップS 3 7 2 9では、MPU 4 1は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する(ステップS 3 7 2 9)。即ち、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)に基づいて実行される第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。

【2 3 5 3】

MPU 4 1は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合(ステップS 3 7 2 9: Yes)、第2特図保留数カウンタをクリアし(ステップS 3 7 3 0)、処理をステップS 3 7 3 2に移行する。一方、MPU 4 1は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS 3 7 2 9: No)、処理をステップS 3 7 3 1に移行する。

10

【2 3 5 4】

<ステップS 3 7 3 1>

終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS 3 7 2 9: No)、即ち高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)に基づいて実行される第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでなく外れである場合、MPU 4 1は、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)のうちの未実行の第2特図遊技の回数を示す第2特図保留数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS 3 7 3 1)。即ち、MPU 4 1は、終了した第2特図遊技が、第2特図残保留のうちの最後の第2特図残保留に基づいて実行される第2特図遊技であるか否かを判断する。

20

【2 3 5 5】

MPU 4 1は、第2特図保留数カウンタの値が0である場合(ステップS 3 7 3 1: Yes)、即ち終了した第2特図遊技が、第2特図残保留のうちの最後の第2特図残保留に基づいて実行される第2特図遊技である場合、処理をステップS 3 7 3 2に移行する。一方、MPU 4 1は、第2特図保留数カウンタの値が0でない場合(ステップS 3 7 3 1: No)、即ち終了した第2特図遊技が、第2特図残保留のうちの最後の第2特図残保留に基づいて実行される第2特図遊技でない場合、当該大当たり信号出力処理を終了する。

30

【2 3 5 6】

<ステップS 3 7 3 2 ~ S 3 7 3 4>

終了した第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に第2特図保留数カウンタをクリアした場合(ステップS 3 7 3 0)、又は終了した第2特図遊技が、第2特図残保留のうちの最後の第2特図残保留に基づいて実行される第2特図遊技である場合(ステップS 3 7 3 1: Yes)、MPU 4 1は、大当たり信号2の延長信号の出力を停止すると共に(ステップS 3 7 3 2)、大当たり信号2の延長信号の出力が停止されたことを示す大当たり信号2 B出力停止コマンドを設定する(ステップS 3 7 3 3)。即ち、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)に基づいて実行されるいずれかの第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、又は第2特図残保留に対する全ての第2特図遊技の実行が終了した場合には、大当たり信号2の延長信号の出力が停止される。換言すれば、大当たり信号2の延長信号は、高頻度サポートモードの終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)に基づく第2特図遊技の実行期間中に継続して出力される。そのため、大当たり信号2の延長信号によれば、第2特図残保留に基づく第2特図遊技の実行期間であることを識別することが可能である。

40

【2 3 5 7】

そして、MPU 4 1は、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号2 B出力中フラグをオフに設定し(ステップS 3 7 3 4)、当該大当たり信号出力

50

処理を終了する。

【 2 3 5 8 】

このように、大当たり信号出力処理では、高頻度サポートモードの終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留（第2特図残保留）に基づく第2特図遊技の実行期間であることを識別可能な延長信号が、基本信号の出力停止後に、大当たり信号2として継続して出力される。そのため、遊技機10から大当たり信号2の延長信号がホールコンピュータ102に出力されることで、ホールコンピュータ102では、延長信号を受信している期間を、第2特図残保留に基づいて第2特図遊技が実行されていることを把握することができる。そのため、ホールコンピュータ102では、延長信号を受信している期間に、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号1を受信した場合、当該大当たり遊技が、第2特図残保留に基づいて実行された大当たり遊技であると把握することができる。その結果、ホールコンピュータ102では、高頻度サポートモードの終了後に移行される通常遊技状態において実行された特図遊技に基づいて大当たり遊技であっても、それが第2特図残保留の第2特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技である場合には、第2特図残保留を契機とする大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めて管理することが可能になる。これにより、ホールコンピュータ102は、第2特図残保留を契機とする大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてデータ表示器103に表示されることができ、データ表示器103に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器103に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

10

20

【 2 3 5 9 】

[音声ランプ制御装置5の処理]

本実施形態では、音声ランプ制御装置5によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第1の実施形態とは異なる。

【 2 3 6 0 】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理では、遊技状態などに応じて特図遊技において図柄表示部341に飾り図柄の背後に表示される背景演出（ステージ演出）の種別を設定する処理が実行される。ここで、図186及び図187は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図柄表示部341が出力情報として画像を表示する際の出力方式は主に動画像の表示である。

30

【 2 3 6 1 】

< ステップS3801 >

図186に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU51は、まずコマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3801）。MPU51は、コマンドを受信した場合（ステップS3801：Yes）、処理をステップS3802に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップS3801：No）、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【 2 3 6 2 】

< ステップS3802及びS3803 >

コマンドを受信した場合（ステップS3801：Yes）、MPU51は、受信したコマンドが確変遊技状態に移行したことを示す確変遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップS3802）。確変遊技状態コマンドは、確変遊技状態に移行した場合に、図182の遊技状態移行処理でのステップS3623において設定される。

【 2 3 6 3 】

MPU51は、確変遊技状態コマンドを受信した場合（ステップS3802：Yes）、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3803）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、確変遊技状態コマンドを

50

受信していない場合（ステップ S 3 8 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 8 0 4 に移行する。

【 2 3 6 4 】

< ステップ S 3 8 0 4 及び S 3 8 0 5 >

確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 0 2 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが時短遊技状態に移行したことを示す時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 4）。時短遊技状態コマンドは、時短遊技状態に移行した場合に、図 1 8 2 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 2 7 において設定される。

【 2 3 6 5 】

M P U 5 1 は、時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 0 4 : Y e s）、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 0 4）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 0 4 : N o）、処理をステップ S 3 8 0 6 に移行する。

10

【 2 3 6 6 】

< ステップ S 3 8 0 6 及び S 3 8 0 7 >

時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 0 4 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態に移行したことを示す通常遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 6）。通常遊技状態コマンドは、通常遊技状態に移行した場合に、図 1 8 3 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 3 6 において設定される。

20

【 2 3 6 7 】

M P U 5 1 は、時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 0 6 : Y e s）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 0 7）、処理をステップ S 3 8 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 0 6 : N o）、処理をステップ S 3 8 1 2 に移行する。

【 2 3 6 8 】

< ステップ S 3 8 0 8 及び S 3 8 0 9 >

ステップ S 3 8 0 8 では、M P U 5 1 は、確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であることを示すフラグであり、確変遊技状態に移行した場合に当該コマンド判定処理のステップ S 3 8 0 3 においてオンに設定される。

30

【 2 3 6 9 】

M P U 5 1 は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 8 : Y e s）、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 9）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 8 : N o）、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。

【 2 3 7 0 】

< ステップ S 3 8 1 0 及び S 3 8 1 1 >

確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 8 : N o）、M P U 5 1 は、時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 0）。時短遊技状態フラグは、時短遊技状態であることを示すフラグであり、時短遊技状態に移行した場合に当該コマンド判定処理のステップ S 3 8 0 5 においてオンに設定される。

40

【 2 3 7 1 】

M P U 5 1 は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 0 : Y e s）、時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 1 1）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている

50

場合（ステップ S 3 8 1 0 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 3 7 2 】

< ステップ S 3 8 1 2 >

通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 0 6 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり信号 2 B 出力中コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 2 ）。大当たり信号 2 B 出力中コマンドは、大当たり信号 2 の延長信号が出力されたことを示すコマンドであり、延長信号の出力が開始される場合に、図 1 8 5 の大当たり信号出力処理でのステップ S 3 7 3 3 において設定される。

【 2 3 7 3 】

M P U 5 1 は、大当たり信号 2 B 出力中コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 1 3 に移行し、大当たり信号 2 B 出力中コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 1 2 : N o ）、処理をステップ S 3 8 1 5 に移行する。

【 2 3 7 4 】

< ステップ S 3 8 1 3 及び S 3 8 1 4 >

大当たり信号 2 B 出力中コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 1 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、大当たり信号 2 の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フラグをオンに設定する（ステップ S 3 8 1 3 ）。つまり、M P U 5 1 は、延長信号出力中フラグに基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）に基づく第 2 特図遊技（変動表示）が実行されている期間であるか否かを判断することができる。

【 2 3 7 5 】

また、M P U 5 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）の数である第 2 特図保留数を R A M 5 1 2 に設定される記憶領域にセットする（ステップ S 3 8 1 4 ）。

【 2 3 7 6 】

ここで、前述のように、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 には、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 の設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b （図 8 参照）に対応して、特図保留格納エリア対応領域（図示略）が設定される。この特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、第 2 特図保留数 M を記憶可能な第 2 特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）を含む。そのため、M P U 5 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）の終了時に第 2 特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶された第 2 特図保留数 M を参照することで、第 2 特図残保留を特定することができる。

【 2 3 7 7 】

< ステップ S 3 8 1 5 >

大当たり信号 2 B 出力中コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 1 2 : N o ）、M P U 5 1 は、大当たり信号 2 の延長信号の出力が停止されたことを示す大当たり信号 2 B 出力停止コマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 5 ）。

【 2 3 7 8 】

M P U 5 1 は、大当たり信号 2 B 出力停止コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 1 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 1 6 に移行し、大当たり信号 2 B 出力停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 1 5 : N o ）、処理を図 1 8 7 のステップ S 3 8 1 8 に移行する。

【 2 3 7 9 】

< ステップ S 3 8 1 6 及びステップ S 3 8 1 7 >

大当たり信号 2 B 出力停止コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 1 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、大当たり信号 2 の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 8 1 6 ）、未実行の第 2 特図残保留の数を示す第 2 特図保留数をクリアし（ステップ S 3 8 1 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する

。

【 2 3 8 0 】

< ステップ S 3 8 1 8 及び S 3 8 1 9 >

大当たり信号 2 B 出力停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 1 5 : N o）、図 1 8 7 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 8）。特図変動パターンコマンドは、開始される特図遊技における特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などを含むコマンドであり、特図変動が開始（特図遊技が開始）される場合に、図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 5 において設定される。

【 2 3 8 1 】

M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 1 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。一方、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 1 8 : N o）、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 3 8 1 9）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 3 8 2 】

< ステップ S 3 8 2 0 >

特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 1 8 : Y e s）、M P U 5 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 0）。通常遊技状態フラグは、通常遊技状態に移行された場合に、図 1 8 6 の当該コマンド判定処理でのステップ S 3 8 0 7 でオンに設定される。

【 2 3 8 3 】

M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 2 1 に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 0 : N o）、処理をステップ S 3 8 2 4 に移行する。

【 2 3 8 4 】

< ステップ S 3 8 2 1 ~ S 3 8 2 3 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、大当たり信号 2 の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 1）。延長信号出力中フラグは、大当たり信号 2 の延長信号の出力が開始される場合に、図 1 8 6 の当該コマンド判定処理でのステップ S 3 8 1 3 でオンに設定される。

【 2 3 8 5 】

M P U 5 1 は、延長信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 1 : Y e s）、通常遊技状態 A 演出設定処理を実行し（ステップ S 3 8 2 2）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、延長信号出力中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 1 : N o）、通常遊技状態 B 演出設定処理を実行し（ステップ S 3 8 2 3）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 3 8 6 】

なお、通常遊技状態 A 演出設定処理及び通常遊技状態 B 演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6 と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。

【 2 3 8 7 】

また、通常遊技状態 A 演出と通常遊技状態 B 演出とでは、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄の背面に表示される背景画像（背景演出）が異なる。

【 2 3 8 8 】

ここで、図 1 8 8 及び図 1 8 9 は、各種遊技状態などで図柄表示部 3 4 1 に出力情報として表示される背景画像（背景演出）などの画像例を示す図である。

【 2 3 8 9 】

10

20

30

40

50

図 188 (A) は、通常遊技状態での背景演出を示す図である。図 188 (A) に示すように、通常遊技状態では、複数種類の背景演出から所定の背景演出が設定され、動画像の情報出力処理によって図柄表示部 341 に表示される。複数種類の背景演出は、基本的に設定される基本背景演出と、所定の条件が成立する場合に設定される先読みゾーン背景演出と、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行された場合に設定される通常移行時背景演出とを含み、基本背景演出、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出では、図柄表示部 341 に互いに異なる背景画像が表示される。

【2390】

基本背景演出は、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出が設定される場合を除いて設定される背景演出であり、背景演出 A、背景演出 B、背景演出 C 及び背景演出 D を含む。もちろん、基本背景演出の数についての制限はなく、適宜設定すればよい。

10

【2391】

各背景演出 A ~ D は、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出が設定される場合を除き、所定回数の特図遊技が実行されるまで連続して設定され、所定回数の特定遊技が設定された場合に他の背景演出 A ~ D が設定される。ここで、他の背景演出 A ~ D が設定されるまでの特図遊技の所定回数は、例えば 10 回や 15 回などの固定回数であってもよいし、予め定められた範囲から設定される非固定回数であってもよい。また、他の背景演出 A ~ D への変更は、背景演出の変更抽選を行い、当該変更抽選において背景演出の変更が決定された場合に行うようにしてもよく、また、大当たり抽選の結果が外れである場合に実行されるスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行された特図遊技の次の特図遊技において変更するようにしてもよい。その他、大当たり抽選の結果が外れである場合に実行される先読みゾーン背景演出が実行された特図遊技の次の特図遊技において変更するようにしてもよい。

20

【2392】

また、背景演出 A ~ D の設定順序は、背景演出 A 背景演出 B 背景演出 C 背景演出 D 背景演出 A … のように、予め定められた順序に従って設定することが考えられる。この場合、予め定められた順序とは異なる順序で背景演出 A ~ D が変更された場合、例えば背景演出 A から背景演出 D に変更されるような逆順序、背景演出 A から背景演出 C に変更されるようにスキップが発生した場合に、大当たり抽選の結果が大当たりであること

30

【2393】

の期待度（大当たり期待度）が高くなるようにすることも考えられる。もちろん、背景演出 A ~ D の設定順序は、予め定められた順序である必要はなく、抽選などによってランダムに設定されるようにしてもよい。

40

【2394】

また、背景演出 A ~ D の内容については、特に制限はないが、例えば主人公キャラクターが学校へ通学を表現した通学ステージ背景、主人公キャラクターの学校での授業中や休憩時間の行動を表現した学校ステージ背景、主人公キャラクターの放課後の行動を表現した放課後ステージ背景、主人公キャラクターの自宅での行動を表現した自宅ステージ背景などのように、主人公キャラクターの 1 日の行動に則した背景演出が考えられる。また、背景演出 A ~ D は、例えば春ステージ背景、夏ステージ背景、秋ステージ背景、冬ステージ背景のよ

40

【2395】

うに季節に即した背景演出などであってもよく、適宜設定すればよい。

40

【2396】

また、先読みゾーン背景演出は、基本背景演出（背景演出 A ~ D）よりも大当たり期待度が高く、基本背景演出よりも設定頻度が低い背景演出である。この先読みゾーン背景演出では、先読みゾーン背景演出が実行されていることを示す画像、例えば「ゾーン」などの画像が表示される。

50

背景演出は、例えば第1特図保留の中にスペシャルリーチ演出が実行される場合のような第1特図の変動表示時間が長いものが含まれる場合に設定され得る。そのため、先読みゾーン背景演出が実行されている場合、大当たり期待度が高いスペシャルリーチ演出が実行される可能性が高く、その点において、前述のように、基本背景演出よりも大当たり期待度が高い。

【2396】

なお、先読みゾーン背景演出は、1種類でもよいが、複数種類設定してもよい。この場合、先読みゾーン背景演出が実行された場合の大当たり期待度が異なるように設定するのが好ましい。また、複数種の先読みゾーン背景演出を設定する場合、先読みゾーン背景演出の実行中に異なる先読みゾーン背景演出に変更して実行することも考えられる。例えば、大当たり期待度が異なる複数種の先読みゾーン背景演出が設定される場合、大当たり期待度が低い先読みゾーン背景演出の実行中に、大当たり期待度が高い先読みゾーン背景演出に変更（昇格）して実行することも考えられる。

10

【2397】

また、通常移行時背景演出は、前述のように、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行された場合に設定される背景演出であり、動画像としての出力情報である通常移行時背景演出A及び通常移行時背景演出Bを含む。

【2398】

通常移行時背景演出Aは、高頻度サポートモードの終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留（第2特図残保留）がある場合に設定される。即ち、通常移行時背景演出Aは、高頻度サポートモードの終了時の第2特図残保留に対して実行される第2特図遊技の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して画像情報が出力されることで開始される。そのため、遊技者は、通常移行時背景演出Aが実行されている期間に対して、高頻度サポートモードの終了時の第2特図残保留に対する第2特図遊技が実行され得る期間であると識別可能である。

20

【2399】

なお、通常移行時背景演出Aは、高頻度サポートモードの終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留（第2特図残保留）がある場合に設定され、この通常移行時背景演出Aが実行される第2特図遊技の実行期間中は、当該実行期間であることを示す大当たり信号2の延長信号が、遊技機10から店舗側のホールコンピュータ102などに出力される。即ち、通常移行時背景演出Aの実行中は、遊技機10から店舗側のホールコンピュータ102などに大当たり信号2の延長信号が出力される。そのため、遊技機10から店舗側のホールコンピュータ102などに大当たり信号2の延長信号が出力されている場合に、データ表示器103において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了後の大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを示す前述の演出（例えば「連荘チャレンジ」などの文字画像演出）を実行する場合、当該演出の実行期間と、通常移行時背景演出Aの実行期間と、をリンクさせることができる。これにより、遊技者は、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、図柄表示部341に表示される通常移行時背景演出Aと、データ表示器103において表示される演出との双方において把握することが可能になる。そのため、遊技者は、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、容易かつ確実に把握することができる。特に、通常移行時背景演出Aが高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを認識していない遊技者であっても、データ表示器103において表示される演出に基づいて、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、容易かつ確実に把握することができる。

30

40

【2400】

通常移行時背景演出Bは、高頻度サポートモードの終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留（第2特図残保留）がない場合に設定される。この通常移行時背景演出Bは、例えば所定回数の特図遊技が実行されるまで連続して設定され、所定回

50

数の特定遊技が設定された場合に基本背景演出（背景演出 A ～ D）が設定される。ここで、通常移行時背景演出 B から基本背景演出（背景演出 A ～ D）が設定されるまでの特図遊技の所定回数は、例えば 10 回や 15 回などの固定回数であってもよいし、予め定められた範囲から設定される非固定回数であってもよい。また、通常移行時背景演出 B から基本背景演出（背景演出 A ～ D）への変更は、通常移行時背景演出 B の終了抽選を行い、当該終了抽選において通常移行時背景演出 B の設定を終了することが決定された場合に行うようにしてもよい。

【2401】

なお、通常移行時背景演出（通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B）を終了して基本背景演出（背景演出 A ～ D）を開始する場合に最初に設定される基本背景演出の種別は、固定（例えば背景演出 A）されていてもよいし、抽選などによりランダムに設定してもよい。また、通常移行時背景演出（通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B）を終了して基本背景演出（背景演出 A ～ D）を開始するタイミングは、少なくとも高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図残保留が有る場合は対応する第 2 特図遊技の全てが実行され得るタイミングが好ましく、それよりも長期間にわたって通常移行時背景演出（通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B）が表示されてもよい。その場合、基本背景演出の開始タイミングは抽選によって決定してもよい。

10

【2402】

また、通常移行時背景演出としては、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第 2 特図保留（第 2 特図残保留）の有無に応じて通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B の 2 種類が設定されているが、通常移行時背景演出を 1 種類設定し、第 2 特図残保留の有無に関係なく同一の通常移行時背景演出が設定されるようにしてもよい。

20

【2403】

本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技）から通常遊技状態に移行した場合に設定される固有の通常移行時背景演出が設定されているが、高頻度サポートモードから通常遊技状態に移行した場合に、基本背景演出（背景演出 A ～ D）が設定されるようにすることも考えられる。即ち、通常移行時背景演出は省略してもよい。この場合、通常遊技状態に移行した場合に最初に設定される基本背景演出（背景演出 A ～ D）は固定化されたもの（例えば背景演出 A）であっても、抽選などによりランダムに設定されるようにしてもよい。

30

【2404】

ここで、図 188（B）、図 188（C）及び図 189（A）は、大当たり遊技実行中の図柄表示部 341 での画面例を示す図である。即ち、図 188（B）、図 188（C）及び図 189（A）は、通常遊技状態、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行された場合の図柄表示部 341 での画像例である。

【2405】

図 188（B）に示すように、大当たり遊技のオープニングでは、例えば大当たり遊技が開始されることを示す画像や大当たり連荘回数を示す画像が表示される。図 188（B）に示す例では、「大当たり遊技」の文字画像が、大当たり遊技が開始されることを示す画像であり、「X 回目」の文字画像が大当たり連荘回数を示す画像である。

40

【2406】

図 188（C）に示すように、大当たり遊技の開閉実行モードでは、例えば現在のラウンド数を画像、当該大当たり遊技において獲得可能な遊技球数（出玉数）に対する現在の出玉数を示す画像、最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像などが表示される。図 188（C）に示す例では、「ラウンド X」の文字画像が、ラウンド数を示す画像であり、「800 / 1200」の文字画像が、当該大当たり遊技において獲得可能な遊技球数（出玉数）に対する現在の出玉数を示す画像であり、「計 3800 玉」の文字画像が、最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像である。

【2407】

50

図189(A)に示すように、大当たり遊技のエンディングでは、例えば大当たり遊技が終了することを示す画像や当該大当たり遊技の終了時の最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像が表示される。図188(C)に示す例では、「大当たり終了」の文字画像が、大当たり遊技が終了することを示す画像であり、「出玉5200玉」の文字画像が当該大当たり遊技の終了時の最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像である。

【2408】

そして、大当たり遊技が終了した場合、高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技に移行される。ここで、図189(B1)は確変遊技状態での画面例であり、図189(B2)は時短遊技状態での画面例である。

【2409】

図189(B1)に示すように、確変遊技状態では、確変遊技状態中であることを示す画像や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像が表示される。図189(B1)に示す例では、「RUSH」の文字画像が確変遊技状態中であることを示す画像であり、「ST50回」の文字画像が当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像である。

【2410】

また、図189(B1)では明確にされていないが、確変遊技状態では、確変遊技状態に固有の背景演出が表示される。

【2411】

図189(B2)に示すように、時短遊技状態では、時短遊技状態中であることを示す画像や当該時短遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像が表示される。図189(B2)に示す例では、「xxモード」の文字画像が時短遊技状態中であることを示す画像であり、「残り時短50回」の文字画像が当該時短遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像である。

【2412】

また、図189(B2)では明確にされていないが、時短遊技状態では、時短遊技状態に固有の背景演出が表示される。

【2413】

そして、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合、通常遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合と同様の演出が実行される(図188(B)、図188(C)及び図189(A)参照)。一方、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行されることなく、通常遊技状態に移行される場合、前述のように、特図遊技において、確変遊技状態又は時短遊技状態の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留の有無に応じて、通常遊技状態に移行された場合に固有の通常移行時背景演出A又は通常移行時背景演出Bが図柄表示部341で実行される。

【2414】

また、本実施形態の遊技機10は、いわゆるSTとして構成されているが、第1入賞口314、第2入賞口315、スルーゲート317L、317R、可変入賞口316の配置がループ確変機として構成された前述の第1の実施形態の遊技機10と同様とされている。そのため、通常遊技状態では遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちを行うほうが遊技者に有利であるために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行うほうが遊技者に有利であるために右打ちが奨励される。このようなことから、大当たり遊技の開始時には、例えば大当たり遊技のオープニングにおいて、図188(B)に示すように、図柄表示部341に遊技者に右打ちを促す画像(図188(B)では「右打ち」の文字画像と右向きの矢印の画像)が表示される。一方で、確変遊技状態又は時短遊技状態から通常遊技状態への移行時には、例えば図188(C)に示すように、通常移行時背景演出として図柄表示部341に表示される通常移行時背景画像の前面側に、遊技者に左打ちを促す画像(図188(C)では「左打ち」の文字画像と左向きの矢印の画像)が表示される。このように、遊技状態の移

10

20

30

40

50

行によって奨励される遊技盤 3 1 への遊技球の打ち出し領域が変化する場合に、奨励される遊技盤 3 1 の打ち出し領域が図柄表示部 3 4 1 に明示されることで、遊技者は、図柄表示部 3 4 1 に明示される遊技球の打ち出しを行うことで、無駄な遊技球の打ち出しを行うことを回避できる。

【 2 4 1 5 】

< ステップ S 3 8 2 4 及び S 3 8 2 5 >

図 1 8 7 のコマンド判定処理の説明に戻り、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 0 : N o）、M P U 5 1 は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 4）。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態に移行された場合に、図 1 8 6 の当該コマンド判定処理でのステップ S 3 8 0 3 でオンに設定される。

10

【 2 4 1 6 】

M P U 5 1 は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 4 : Y e s）、確変遊技状態演出設定処理を実行し（ステップ S 3 8 2 5）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 4 : N o）、処理をステップ S 3 8 2 6 に移行する。

【 2 4 1 7 】

ここで、確変遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6 と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、確変遊技状態演出設定処理では、前述の確変遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出）が設定されると共に、確変遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「 R U S H」の文字画像）や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像（例えば「 S T 5 0 回」の文字画像）が設定される（図 1 8 9（ B 1）参照）。

20

【 2 4 1 8 】

< ステップ S 3 8 2 6 及び S 3 8 2 7 >

確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 4 : N o）、M P U 5 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 6）。時短遊技状態フラグは、時短遊技状態に移行された場合に、図 1 8 6 の当該コマンド判定処理でのステップ S 3 8 0 5 でオンに設定される。

30

【 2 4 1 9 】

M P U 5 1 は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 6 : Y e s）、時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップ S 3 8 2 7）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 6 : N o）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 4 2 0 】

ここで、時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6 と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、時短遊技状態演出設定処理では、前述の時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出）が設定されると共に、時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「 x x モード」の文字画像）や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像（例えば「残り時短 5 0 回」の文字画像）が設定される（図 1 8 9（ B 2）参照）。

40

【 2 4 2 1 】

以上のように、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において、情報出力処理としての M P U 4 1 による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 を介

50

して、当該状態を識別可能な出力情報としての大当たり信号2の基本信号が外部に継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ102では、出力情報としての大当たり信号2の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ102では、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機10に併設されるデータ表示器103では、ホールコンピュータ102から出力される出力情報としての大当たり信号2の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

10

【2422】

さらに、本実施形態では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、情報出力処理としてのMPU41による大当たり信号出力処理によって、情報出力部としての外部出力端子板101を介して、少なくとも保留数記憶領域としてのRAM412に設定される第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNAB又はRAM512に設定される特図保留格納エリア対応領域に記憶されている保留された権利に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な出力情報としての大当たり信号2の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ102では、出力情報としての大当たり信号2の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ102では、所定の変動表示が、判定処理としてのMPU41による大当たり抽選の結果が大当たり遊技を実行するものである場合、出力情報としての大当たり信号2の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ102では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、出力情報としての大当たり信号2の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機10に併設されるデータ表示器103では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。

20

30

【2423】

また、本実施形態では、出力情報としての大当たり信号2の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技機10に併設されるデータ表示器103では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを示す演出を実行することが可能になる。具体的には、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、当該演出として、データ表示器103において、「連荘チャレンジ」、「大当たりチャレンジ」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。これにより、遊技者に対して、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後においても、遊技者に対して大当たりの連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができるため、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

40

【2424】

このように、本実施形態では、各遊技状態に応じた報知をより詳細に行うことで、各遊技状態の制御をより好適に行うことができる。具体的には、情報出力処理としてのMPU

50

41による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板101を介して出力される出力情報としての大当たり信号2の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)であることを把握でき、情報出力部又は情報出力処理としてのMPU41及び外部出力端子板101によって出力される出力情報としての大当たり信号2の延長信号に基づいて有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機10に併設されるデータ表示器103では、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留を契機として大当たり遊技が実行される場合、データ表示器103に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器103に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【2425】

なお、本実施形態では、本発明について、いわゆるST機を例にとって説明したが、本発明の技術思想は、大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態の少なくとも一方に移行される遊技機に適用することができる。例えば、本発明は、ST機の他に、ループ確変機や1種2種混合機などにも適用することができる。

【2426】

1種2種混合機では、大当たり抽選の結果として、大当たり及び外れの他に、小当たりが設定され、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、例えば遊技球の入球により大当たり遊技を発生させるV入賞口への遊技球の入球が可能とされ、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に加えて、V入賞口への遊技球の入球を契機として大当たり遊技が実行される。このような小当たり遊技が実行される1種2種混合機では、小当たり遊技が設定されていないSTとは大当たり信号1及び大当たり信号2の出力が異なる。

【2427】

ここで、図190は1種2種混合機での大当たり信号1の出力例を示す図であり、図191は1種2種混合機での大当たり信号2の出力例を示す図である。なお、図190及び図191は、大当たり遊技の終了後に時短遊技が実行される場合の例である。

【2428】

図190(A)に示すように、1種2種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号1は、時短遊技状態では出力されず、小当たり遊技の開始時にも出力されない。また、図190(B)に示すように、1種2種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号1は、V入賞口への遊技球の入球時(V入賞時)に出力が開始される。そして、V入賞時に出力が開始された大当たり信号1は、V入賞口への遊技球の入球を契機として小当たり遊技の終了後に開始される大当たり遊技においても継続して出力される。

【2429】

図191(A)に示すように、1種2種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号2は、時短遊技状態において出力され、小当たり遊技の実行時にも出力される。また、図190(B)に示すように、1種2種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号2は、大当たり信号2は、V入賞口への遊技球の入球を契機として小当たり遊技の終了後に開始される大当たり遊技においても継続して出力される。

【2430】

また、本実施形態では、有利状態制御の終了時に保留数記憶領域に変動表示を実行する権利が保留されている場合に、当該保留された権利に対応する所定の変動表示を実行可能

な期間であることを示す特定の出力情報が、大当たり遊技状態制御及び有利状態制御であることを可能な所定の出力情報に継続して出力されたが、当該特定の出力情報は、所定の出力情報識別情報とは別の特定の出力情報に継続して出力してもよい。

【 2 4 3 1 】

具体的には、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留（第2特図残保留）がある場合、第2特図残保留に対する第2特図遊技の実行が終了するまで、第2特図残保留に対する第2特図遊技の実行期間であることを識別可能な特定の識別信号が、大当たり信号2の延長信号として出力されたが、当該特定の識別信号は、大当たり信号1として出力してもよいし、大当たり信号1及び大当たり信号2とは別の信号として出力してもよい。

10

【 2 4 3 2 】

また、本実施形態では、所定の出力情報がレベル信号として出力され、特定の出力情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、所定の出力情報と特定の出力情報延長信号とは、出力方式が異なればよく、例えば所定の出力情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、特定の出力情報がレベル信号として出力されてもよい。また、所定の出力情報及び特定の出力情報延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、所定の出力情報及び特定の出力情報を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

【 2 4 3 3 】

具体的には、本実施形態では、大当たり信号2の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号2の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号2の基本信号と延長信号とは、出力態様が異なればよく、例えば大当たり信号2の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号2の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号2の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号2の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

20

【 2 4 3 4 】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第10の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

30

【 2 4 3 5 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 2 4 3 6 】

[第 1 2 の 実 施 形 態]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、第1数値情報設定手段及び第2数値情報設定手段としての「数値記憶処理」を備え、また減算手段としての「減算処理」を備え、また特定演出としての「表示演出」を備え、また演出表示手段としての「演出表示処理」を備え、また特定遊技状態及び所定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また更新手段としての「更新処理」を備え、また特定対応表示としての「対応表示」を備える。

40

【 2 4 3 7 】

第1数値情報設定手段及び第2数値情報設定手段は、遊技に関する各種数値情報を設定（記憶）する処理であればよい。第1数値情報設定手段及び第2数値情報設定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば始動入賞により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1特図大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第1特図遊技に対する第1

50

特図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第2特図遊技に対する第2特図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技に対する普図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技によって報知される普図当たり抽選の結果に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、高サポートモード（第2入賞口に設けられる電動役物の作動頻度又は作動確率が高い状態）での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技の終了後に移行される高サポートモードであるa時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技の終了後から特定回数の特図遊技の実行により移行される高サポートモードであるb時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである特図遊技の終了後に移行される高サポートモードであるc時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、b時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数Nに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数Mに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数Xに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される第1特図保留数Nに対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される第2特図保留数Mに対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される普図変動保留数Xに対応する数値情報を設定する処理、第1特図保留数Nに対応した第1特図保留画像の表示装置での表示数を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第2特図保留数Mに対応した第2特図保留画像の表示装置での表示数を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2438】

減算手段は、各種数値情報を減算する処理であればよい。減算手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技での第1特図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、第2特図遊技での第2特図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、普図遊技での普図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を減算する処理、高サポートモードでの特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を減算する処理、a時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、b時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、c時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、b時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を減算する処理、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数Nに対応した数値情報を減算する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数Mに対応した数値情報を減算する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数Xに対応した数値情報を減算する処理、表示装置に表示される第1特図保留数Nに対応する数値情報を減算する処理、表示装置に表示される第2特図保留数Mに対応する数値情報を減算する処理、表示装置に表示される普図変動保留数Xに対応する数値情報を減算する処理、第1特図保留数Nに対応した第2特図保留画像の表示装置での表示数を減算する処理、第2特図保留数Mに対応した第2特図保留画像の表示装置での表示数を減

算する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 4 3 9 】

更新手段は、各種数値情報を更新する処理であればよい。更新手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を記憶する所定の記憶領域での数値情報を更新する処理、第1特図遊技での第1特図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、第2特図遊技での第2特図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、普図遊技での普図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を更新する処理、高サポートモードでの特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を更新する処理、a時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、b時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、c時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、b時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を更新する処理、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数Nに対応した数値情報を更新する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数Mに対応した数値情報を更新する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数Xに対応した数値情報を更新する処理、表示装置に表示される第1特図保留数Nに対応する数値情報を更新する処理、表示装置に表示される第2特図保留数Mに対応する数値情報を更新する処理、表示装置に表示される普図変動保留数Xに対応する数値情報を更新する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数Mに対応した第2特図保留画像の表示装置での表示数を更新する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 4 4 0 】

特定演出は、所定の遊技状態において実行される演出であればよい。特定演出としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技の実行中に実行される演出、第2特図遊技の実行中に実行される演出、大当たり遊技の実行中に実行される演出、小当たり遊技の実行中に実行される演出、普図遊技の実行中に実行される演出、普図当たり遊技の実行中に実行される演出、低サポートモード(第2入賞口に設けられる電動役物の作動頻度又は確率が低い状態)の実行中に実行される演出、高サポートモードの実行中に実行される演出、大当たり遊技が発生し易い状態において実行される演出、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において実行される演出、小当たり遊技が発生し易い状態において実行される演出、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において実行される演出、a時短遊技状態の実行中に実行される演出、b時短遊技状態の実行中に実行される演出、c時短遊技状態の実行中に実行される演出、通常遊技状態での第1特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態での第2特図遊技の実行中に実行される演出、a時短遊技状態での第1特図遊技の実行中に実行される演出、a時短遊技状態での第2特図遊技の実行中に実行される演出、b時短遊技状態での第1特図遊技の実行中に実行される演出、b時短遊技状態での第2特図遊技の実行中に実行される演出、c時短遊技状態での第1特図遊技の実行中に実行される演出、c時短遊技状態での第2特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態において第2入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第2特図遊技の実行中に実行される演出、a時短遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技の実行中に実行される演出、a時短遊技状態において第2入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第2特図遊技の実行中に実行される演出、b時短遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技の実行中に実行される演出、b時短遊技状態において第2入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第2特図遊技の実行中に実行される演出、c時短遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技の実行中に実行される演出、c時短遊技状態において第2

入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第2特図遊技の実行中に実行される演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2441】

演出表示手段は、所定の遊技状態において演出を表示する処理であればよい。演出表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技に対する演出を表示する処理、第2特図遊技に対する演出を表示する処理、大当たり遊技に対する演出を表示する処理、小当たり遊技に対する演出を表示する処理、普図遊技に対する演出を表示する処理、普図当たり遊技に対する演出を表示する処理、低サポートモードに対する演出を表示する処理、高サポートモードに対する演出を表示する処理、大当たり遊技が発生し易い状態において演出を表示する処理、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において演出を表示する処理、小当たり遊技が発生し易い状態において演出を表示する処理、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において演出を表示する処理、a時短遊技状態において演出を表示する処理、b時短遊技状態において演出を表示する処理、c時短遊技状態において演出を表示する処理、通常遊技状態において演出を表示する処理、通常遊技状態において演出を表示する処理、a時短遊技状態での第1特図遊技に対して演出を表示する処理、a時短遊技状態での第2特図遊技に対して演出を表示する処理、b時短遊技状態での第1特図遊技に対して演出を表示する処理、b時短遊技状態での第2特図遊技に対して演出を表示する処理、c時短遊技状態での第1特図遊技に対して演出を表示する処理、c時短遊技状態での第2特図遊技に対して演出を表示する処理、通常遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技に対して演出を表示する処理、通常遊技状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技に対して演出を表示する処理、a時短遊技状態における第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1特図遊技に対して演出を表示する処理、a時短遊技状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技に対して演出を表示する処理、b時短遊技状態における第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1特図遊技に対して演出を表示する処理、b時短遊技状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技に対して演出を表示する処理、c時短遊技状態における第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1特図遊技に対して演出を表示する処理、c時短遊技状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技に対して演出を表示する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2442】

特定遊技状態は、複数種の遊技のうちの特図遊技を実行可能な遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技を実行可能な遊技状態、第1特図遊技を実行可能な権利が保留された状態、第2特図遊技を実行可能な遊技状態、第2特図遊技を実行可能な権利が保留された状態、第2特図遊技を実行可能な遊技状態、大当たり遊技を実行可能な遊技状態、小当たり遊技を実行可能な遊技状態、普図遊技を実行可能な遊技状態、普図当たり遊技を実行可能な遊技状態、低サポートモードである遊技状態、低サポートモードかつ大当たり確率が低い低確率モードである通常遊技状態、高サポートモードである遊技状態、高サポートモードかつ大当たり確率が高い高確率モードである確変遊技状態、高サポートモードかつ低確率モードである時短遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態、大当たり遊技が発生し易い遊技状態、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い遊技状態、小当たり遊技が発生し易い遊技状態、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い遊技状態、遊技盤の左側領域への遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）が奨励される遊技状態、遊技盤の右側領域への遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）が奨励される遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2443】

特定対応表示は、各種数値情報に対応した表示であればよい。特定対応表示としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技でのラウンド遊技数に対応した表

10

20

30

40

50

示、当該大当たり遊技での出玉に対応した表示、大当たり連荘回数に対応した表示、大当たり連荘中の総出玉に対応した表示、確変遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数に対応した表示、通常遊技状態におけるb時短遊技状態に移行されるまでに必要な残り特図遊技回数に対応する表示、時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、a時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、b時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、c時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり遊技が発生し易い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、小当たり遊技が発生し易い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数Nに対応した表示、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数Mに対応した表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【2444】

ところで、遊技機には、発生条件及び遊技価値の異なる複数種類の遊技状態が設けられている。そして、各遊技状態である旨を報知している。各遊技状態は、各々重複せずに単独で成立するものが多いが、種類によっては重複して発生することもあり得る。例えば、従来では、より価値の低い遊技状態中に条件を満たすことで、より価値の高い遊技状態に移行するものがあった。この場合には、遊技者にとって好ましい遊技状態の移行であるので、遊技状態が移行することに基づいて報知を切り替えている。

20

【2445】

しかしながら、ある遊技状態中に、それよりも価値が低い遊技状態が発生した場合は、発生して価値の低い遊技状態に報知を切り替えることが必ずしも遊技者の希望とは限らない。そのため、遊技状態の重複時の報知制御を好適に行うことが望まれる。

【2446】

そして、遊技機としては、第1特図遊技を実行する契機を与える第1入賞口と、第2特図遊技を実行する契機を与える第2入賞口とを備えるものがあり、第2入賞口には、電動役物315bが設けられることで、第2入賞口への遊技球の入球が制限させる状態と許容される状態とが切り替えられる。この場合の遊技状態としては、電動役物315bの作動頻度又は作動確率が低い低サポートモードと、電動役物315bの作動頻度又は作動確率が高い高サポートモードとが設定される。そして、遊技状態としては、大当たり確率が低く、かつ低サポートモードである通常遊技状態と、大当たり確率が低く、かつ高サポートモードである時短遊技状態とが設定されることがある。また、時短遊技状態としては、大当たり遊技の終了後に移行され得るa時短遊技状態の他に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行されるc時短遊技状態が設定されることがある。

30

【2447】

一方、遊技機では、遊技状態や遊技状況に応じた各種演出が実行される。例えば、大当たり遊技の終了後には、大当たり遊技が連荘し易い有利な状態であることを明示する演出（例えばRUSH演出）が実行されることがある。RUSH演出などでは、バトル演出やミッション演出などの所定の演出によって大当たり抽選結果が報知される。また、c時短遊技状態ではc時短遊技状態であることを明示するc時短遊技状態演出が実行される。c時短遊技状態演出では、c時短遊技状態に固有の背景画像やc時短遊技状態であることを示す画像が表示され、その他にc時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す画像などが表示される。

40

【2448】

しかしながら、RUSH演出の実行中にc時短遊技状態に移行することがある。この場合、c時短遊技状態に対するc時短遊技状態演出をRUSH演出よりも優先して実行すると、RUSH演出が途中で終了してc時短遊技状態演出に切り替えられてしまう。そのため、バトル演出やミッション演出などのRUSH演出において、大当たり抽選結果の結果

50

を確認することができなくなる。その結果、RUSH演出の実行中にc時短遊技状態演出に切り替えられると、RUSH演出が形骸化されてしまい、遊技の興趣が低下することが懸念される。

【2449】

これに対して、本発明では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【2450】

一方、本発明では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【2451】

具体的には、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態において、第2入球手段としての第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2遊技回動作としての第2特図遊技を実行する権利に対する第2保留の数に対応する第1数値情報としての第2特図保留数Mが、数値記憶処理としての始動入賞処理でのステップS1108（図200参照）において、第1計数手段としての第2特図保留数記憶エリアNABに設定され、減算条件としての当該第2特図保留に対する第2特図遊技の開始に基づき、減算処理としての特図データ設定処理でのステップS3806（図209参照）において、第2特図保留数記憶エリアNABに設定された第2特図保留数Mが減算される。また、本実施形態では、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して、表示演出としてのRUSH演出が、演出表示処理としての変動種別（演出パターン）設定処理において設定される。

20

30

【2452】

さらに、本実施形態では、特定条件としての大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する特図遊技の終了に基づき、遊技状態としてのc時短遊技状態に移行され、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数に対応する第2数値情報が、数値記憶処理としての遊技状態の移行処理でのステップS4211（図217参照）において、第2計数手段としてのc時短回数カウンタに設定される。また、本実施形態では、c時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の回数が、更新条件としての特図遊技の開始に基づき、特図遊技制御処理でのステップS3724（図208参照）において更新され、更新後のc時短回数カウンタの値に基づいて、対応表示としての残りのc時短遊技回数表示（演出）を実行可能である。

40

【2453】

そして、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して、演出表示処理としての変動種別（演出パターン）設定処理において表示演出としてのRUSH演出の実行中に、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態としてのc時短遊技状態に移行される場合、RUSH演出の実行中はc時短遊技状態での対応表示としての残りのc時短遊技回数表示（演出）が実行されない。このように、RUSH演出中にc時短遊技状態に移行される場合、RUSH演出の実行中はc時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示（演出）が実行されないことで、RUSH演出中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいてc時短遊技状態に移行される場合であっても、残りの

50

c時短遊技回数表示（演出）によってRUSH演出が途中で終了されることが防止されるため、RUSH演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【2454】

また、本実施形態では、表示演出としてのRUSH演出の実行中に遊技状態としてのc時短遊技状態に移行した場合、RUSH演出の終了後に残りのc時短遊技回数表示（演出）が実行される。そのため、本実施形態では、RUSH演出の終了に基づいて、RUSH演出の終了の時点でのc時短遊技状態で行う可能な残りの特図遊技回数の表示が開始される。このように、RUSH演出の終了に基づいて、RUSH演出の終了の時点でのc時短遊技状態で行う可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されることで、RUSH演出を途中で終了させることなく、c時短遊技状態で行う可能な残りの特図遊技回数の表示が開始

10

【2455】

以下、本実施形態について、図192～図229を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第1の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【2456】

[遊技機10の構成]

まず、図192～図194を参照しつつ、遊技機10の構成について説明する。ここで、図192は本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図であり、図193及び、図194は、図192に示す遊技盤31に設けられる羽役物装置83の要部を示す断面図である。

20

【2457】

[スルーゲート317R]

図192に示すように、本実施形態に係る遊技機10では、遊技盤31の右側領域にのみスルーゲート317Rが設けられ、遊技盤31の左側領域にはスルーゲートが設けられていない。ここで、前述の第1の実施形態において説明したように、第2入賞口315には、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出された遊技球が入球可能である。また、第2入賞口315には、第2入賞口315への遊技球の入球が制限させる状態と許容される状態とを切り替える電動役物315bが設けられている。そして、電動役物315bは、スルーゲート317Rを遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に作動される（図205及び図206参照）。そのため、電動役物315bを作動させて遊技球を第2入賞口315に入球させるためには、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行う必要がある。なお、本実施形態では、遊技盤31の左側領域にスルーゲートが設けられていないため、図20のスルーゲート処理において、ステップS1301が省略される。

30

【2458】

[羽役物装置83]

本実施形態に係る遊技機10は、前述の第1の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく1種2種混合機として構成されており、遊技盤31の右側領域に設けられた羽役物装置83を備える。羽役物装置83は、第2特図遊技における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において作動されるものであり、小当たり遊技の後述のV入賞口833への遊技球の入球による2種大当たり遊技の実行の契機を与えるものである。

40

【2459】

羽役物装置83は、可変入賞口316の上方かつ図柄表示部341の右側に設けられている。図83に示すように、羽役物装置83は、遊技球99を羽役物装置83の内部に導入する導入口831、及びこの導入口831を閉鎖する閉鎖位置（図193の実線の位置）と導入口831を開放する開放位置（図193の一点鎖線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部832を有する。可動羽部832

50

が待機位置にあることで可動羽部 8 3 2 によって導入口 8 3 1 が閉鎖された状態では、遊技球 9 9 が羽役物装置 8 3 の内部に導入されることはない。一方、図 1 9 4 (A) 及び図 1 9 4 (B) に示すように、可動羽部 8 3 2 が開放位置にあることで導入口 8 3 1 が開放された状態では、可動羽部 8 3 2 によって遊技球 9 9 の受け取りが可能である。可動羽部 8 3 2 によって受け取られた遊技球 9 9 は、導入口 8 3 1 を介して羽役物装置 8 3 の内部に導入され得る。可動羽部 8 3 2 は、第 2 入賞口 3 1 5 の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たり (図 1 9 8 (A) 参照) である場合に開放位置に作動され、導入口 8 3 1 を所定時間、例えば羽役物装置 8 3 に 1 ~ 3 個の遊技球 9 9 が入球する時間 (1 . 8 秒以下) だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口 8 3 1 の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

10

【 2 4 6 0 】

羽役物装置 8 3 の内部には、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 及び V 入賞口開閉部 8 3 5 が設けられている。V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 には、それぞれ入球センサ (不図示) が設けられており、これら入球センサによって V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 に遊技球が入賞したことが検知される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、V 入賞口 8 3 3 を閉鎖状態とする閉鎖位置 (図 1 9 4 (A) 参照) と V 入賞口 8 3 3 を開放する開放位置 (図 1 9 4 (B) 参照) との間で、ソレノイド (不図示) 等の駆動手段によって回動される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、通常は V 入賞口 8 3 3 を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、V 入賞口 8 3 3 が開放される。

20

【 2 4 6 1 】

[遊技機 1 0 のシステム構成]

次に、図 1 9 5 ~ 図 1 9 9 を参照しつつ、本実施形態の遊技機 1 0 の主制御装置 4 において使用される各種テーブル等について説明する。

【 2 4 6 2 】

[普図当たり当否テーブル等]

ここで、図 1 9 5 は、普図当たり当否テーブル等の一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 1 9 5 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図 1 9 5 (B) に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態と

30

で、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

【 2 4 6 3 】

図 1 9 5 (A) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、第 2 入賞口 3 1 5 に設けられる電動役物 3 1 5 b の作動頻度又は作動確率が低い低サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 9 5 (A) に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態 (低サポートモード) は、普図当たり抽選における普図当たり確率が 1 / 3 0 0 に設定されており、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され難い低利益状態

40

【 2 4 6 4 】

図 1 9 5 (B) に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、第 2 入賞口 3 1 5 に設けられる電動役物 3 1 5 b の作動頻度又は作動確率が高い高サポートモードである時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 9 5 (B) に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に普図当たり設定されている。つまり、時短遊技状態 (高サポートモード) では、普図当たり抽選における普図当たり確率が 2 9 9 / 3 0 0 に設定され、通常遊技状態 (低サポートモード) よりも普図当たり確率が高く設定されていると共

50

に、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され易い高利益状態である。

【 2 4 6 5 】

このように、低サポートモードである遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され難いため、第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることにより遊技者が特段の利益を得る可能性が低い。

【 2 4 6 6 】

なお、本実施形態では、後述のように時短遊技状態として、大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態と、大当たり遊技の終了後に規定回数（例えば 1 0 0 0 回）の変動遊技の実行後に移行される b 時短遊技状態と、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行される c 時短遊技状態と、が設定されているが、a ~ c 時短遊技状態のいずれにおいても、普図当たり確率が同一に設定されている。もちろん、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。また、通常遊技状態（低サポートモード）での普図当たり確率、及び時短遊技状態（高サポートモード）での普図当たり確率は、図 1 9 5（A）及び図 1 9 5（B）に示される例には限定されず、適宜変更可能である。また、短遊技状態普図当たり当否テーブルを参照する遊技状態として、特図確率変動状態である場合や、時短遊技状態である場合に参照しても良い。

【 2 4 6 7 】

ここで、図 1 9 5（C）及び図 1 9 5（D）は、普図変動テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図変動テーブルとして、図 1 9 5（C）に示す通常遊技状態普図変動テーブルと、時短遊技状態普図変動テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態とで、普図変動時間が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図変動時間が短く設定されている。

【 2 4 6 8 】

具体的には、図 1 9 5（C）に示すように、通常遊技状態普図変動テーブルでは、普図変動種別カウンタ C S 2 の値が 0 ~ 9 8 の場合に 3 0 秒、普図変動種別カウンタ C S 2 の値が 9 9 の場合に 1 秒に設定されている。即ち、通常遊技状態では、普図変動時間が長く設定され、電動役物 3 1 5 b の作動頻度（第 2 入賞口 3 1 5 の開放頻度）が低く設定されている。

【 2 4 6 9 】

一方、図 1 9 5（D）に示すように、時短遊技状態普図変動テーブルでは、普図変動種別カウンタ C S 2 の値が 0 ~ 9 9 の場合に 1 秒に設定されている。即ち、時短遊技状態では、普図変動時間が短く設定され、電動役物 3 1 5 b の作動頻度（第 2 入賞口 3 1 5 の開放頻度）が高く設定されている。

【 2 4 7 0 】

ここで、図 1 9 5（E）は、遊技状態の種別と、普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の開放態様（開放時間）との関係の一例を示す図である。

【 2 4 7 1 】

図 1 9 5（E）に示すように、普図当たり抽選結果が普図当たりである場合には、前述のように普図当たり遊技において電動役物 3 1 5 b が開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球可能とされるが、普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の開放形態（最大開放時間）は普図当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定されている。なお、本実施形態では、最大開放時間の経過前であっても、第 2 入賞口 3 1 5 に 5 個の遊技球が入球した場合に電動役物 3 1 5 b が閉鎖され、1 回の電動役物 3 1 5 b の開放による第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の最大入賞個数が 5 個に設定されている。

【 2 4 7 2 】

具体的には、低サポートモードである通常遊技状態、及び大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを契機として移行する c 時短遊技状態では、電動役物 3 1 5 b の最大開放時間が、遊技球の発射間隔（0 . 6 秒）よりも短い 0 . 1 秒（短開放）に設定されている。この短開放では、遊技球を遊技盤 3 1 の右側領域に連続して打ち出した場合であっても第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球は不能又は著しく困難に設定されている。そ

10

20

30

40

50

のため、通常遊技状態及びc時短遊技状態では、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。また、c時短遊技状態では、最大時短遊技回数が時短図柄停止外れの種別に応じて10回、20回、30回又は40回に設定されており、大当たり抽選の結果が外れである最大時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行される。

【2473】

ここで、前述のように、c時短遊技状態へは大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行する。また、後述のように、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の特図遊技では、図柄表示部341において、飾り図柄が時短図柄停止外れに対応した組み合わせで停止表示される。また、本実施形態では、前述のようにc時短遊技状態での最大時短遊技回数として複数種類(4種類)設定されており、最大時短遊技回数に対応した時短図柄が停止表示される。例えば、後述のように、最大時短遊技回数が10回である時短図柄停止外れAの場合には非リーチである「119」又は「991」が停止表示され、最大時短遊技回数が20回である時短図柄停止外れBの場合には非リーチである「554」又は「556」が停止表示され、最大時短遊技回数が30回である時短図柄停止外れCの場合には非リーチである「332」又は「334」が停止表示され、最大時短遊技回数が40回である時短図柄停止外れDの場合には非リーチである「776」又は「778」が停止表示される(図198(D)参照)。これにより、遊技者は、飾り図柄が停止表示組み合わせから、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを把握することが可能になり、さらに、c時短遊技状態での最大時短遊技回数を把握することが可能になる。

10

20

【2474】

なお、本実施形態では、c時短遊技状態での最大時短遊技回数が4種類に設定されているが、c時短遊技状態での最大時短遊技回数を1種類~3種類に設定することも考えられ、4種類以外の複数種類設定することも考えられる。また、c時短遊技状態での最大時短遊技回数についても、種々に変更可能である。

【2475】

一方、大当たり遊技の終了後に移行されるa時短遊技状態では、電動役物315bの最大開放時間が遊技球の発射間隔の2.5倍である1.5秒(長開放)に設定されている。この長開放では、遊技球を遊技盤31の右側領域に連続して打ち出した場合に最大入賞個数である5個の遊技球の入球が可能である。そのため、a時短遊技状態では、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。また、a時短遊技状態では、最大時短遊技回数が1回に設定されており、普図当たり遊技が1回実行された場合に通常遊技状態に移行される。

30

【2476】

また、大当たり遊技の終了後に規定回数(例えば1000回)の変動遊技の実行後に移行されるb時短遊技状態では、電動役物315bの最大開放時間が遊技球の発射間隔の5倍である3秒(中開放)に設定されている。この中開放では、遊技球99を連続して打ち出した場合の入球期待数が1個以上に設定されており、例えば1回の普図当たりに対して第2入賞口315に1球~3球程度の遊技球が入球される。そのため、b時短遊技状態では、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。また、b時短遊技状態では、最大時短遊技回数が500回に設定されており、大当たり抽選の結果が外れである特図遊技が500回実行された場合に通常遊技状態に移行される。

40

【2477】

なお、本実施形態では、最大開放時間の経過前であっても、第2入賞口315に5個の遊技球が入球した場合に電動役物315bが復帰されることによって第2入賞口315が閉鎖される。

【2478】

なお、各種遊技状態における普図当たり遊技での電動役物315bの最大開放時間及び最大開放回数は、図195(E)に示す例には限定されず、適宜変更可能である。

50

【 2 4 7 9 】

また、図 1 9 5 (E) に示す例では、各遊技状態に対して、普図当たり遊技として電動役物 3 1 5 b の最大開放時間及び最大開放回数が 1 種類だけ設定されているが、通常遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態うちの少なくとも 1 つの遊技状態に対して、普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の最大開放時間及び最大開放時間の少なくとも一方を複数種設定してもよい。

【 2 4 8 0 】

[第 1 特図大当たり当否テーブル]

第 1 特図大当たり当否テーブルは、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球した契機として実行される第 1 特図大当たり抽選に使用される。ここで、図 1 9 6 (A) は、第 1 特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

10

【 2 4 8 1 】

図 1 9 6 (A) に示すように、第 1 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対応した 6 つの大当たり当否テーブルを含む。各大当たり当否テーブルでは、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) に応じて、大当たり及び外れのいずれかが選択される。また、第 1 特図大当たり当否テーブルでは、遊技設定値 6、遊技設定値 5、遊技設定値 4、遊技設定値 3、遊技設定値 2 及び遊技設定値 1 の順に (遊技設定値の値が大きい順に)、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【 2 4 8 2 】

遊技設定値 1 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 0 5 の 2 0 6 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 3 1 8 . 1$ ($2 0 6 / 6 5 5 3 6$) に設定されている。

20

【 2 4 8 3 】

遊技設定値 2 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 1 1 の 2 0 2 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 3 0 9 . 1$ ($2 1 2 / 6 5 5 3 6$) に設定されている。

【 2 4 8 4 】

遊技設定値 3 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 1 7 の 2 1 8 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 3 0 0 . 6$ ($2 1 8 / 6 5 5 3 6$) に設定されている。

30

【 2 4 8 5 】

遊技設定値 4 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 2 3 の 2 2 4 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 2 9 2 . 6$ ($2 2 4 / 6 5 5 3 6$) に設定されている。

【 2 4 8 6 】

遊技設定値 5 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 2 9 の 2 3 0 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 2 8 4 . 9$ ($2 3 0 / 6 5 5 3 6$) に設定されている。

40

【 2 4 8 7 】

遊技設定値 6 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 2 3 5 の 2 3 6 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1 / 2 7 7 . 7$ ($2 3 6 / 6 5 5 3 6$) に設定されている。

【 2 4 8 8 】

50

そして、遊技設定値に応じて選択される大当たり当否テーブルに基づいて第1特図大当たり抽選を行った場合、大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなるものである場合に大当たり遊技が実行される。

【2489】

なお、本実施形態の第1特図大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数値が連続した値であったが、大当たり乱数値は連続した値でなく一部又は全部が離散した値であってもよい。

【2490】

また、第1特図大当たり当否テーブルは、6段階の遊技設定値に応じて6つ設けられているが、第1特図大当たり当否テーブルは少なくとも1つあればよく、遊技設定値は6段階に限定されない。

【2491】

[第1特図大当たり種別振分テーブル]

第1特図大当たり種別振分テーブルは、第1入賞口314への遊技球の入球を契機として実行される第1特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図196(B)は通常-a時短第1特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図であり、図196(C)はb時短-c時短第1特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【2492】

図196(B)に示す通常-a時短第1特図大当たり種別振分テーブルは、第1特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態又はa時短遊技状態である場合に使用されるものである。通常-a時短第1特図大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0~11の12個の乱数値が4R時短大当たりであり、12~19の8個の乱数値が4R通常大当たりである。本実施形態では、第1特図大当たりとして、4R時短大当たり及び4R通常大当たりの2種類が設定され、4R時短大当たりの振り分け率が60%に設定され、4R通常大当たりの振り分け率が40%に設定されている。

【2493】

ここで、第1特図大当たり抽選での抽選結果が4R時短大当たり及び4R通常大当たりである場合には、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が2回繰り返される開閉実行モードが実行される。

【2494】

そして、4R時短大当たりでは、この4R時短大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高サポートモードであるa時短遊技状態に移行される。このa時短遊技状態は、電動役物315bの作動回数が1回であるが、電動役物315bの最大開放時間が遊技球の発射間隔である0.6秒の25倍である15秒に設定されている。また、1回の電動役物315bの開放による遊技球の最大入賞個数は5個である。そのため、a時短遊技状態に移行した場合、最大で5回の第2特図遊技が実行可能である。4R通常大当たりでは、この4R通常大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、低サポートモードである通常遊技状態に移行される。

【2495】

図196(C)に示すb-c時短第1特図大当たり種別振分テーブルは、第1特図の変動開始時の遊技状態がb時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合に使用されるものである。b-c時短第1特図大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)の全てである20個の乱数値が4R時短大当たりである。即ち、b時短遊技状態又はc時短遊技状態において第1特図大当たりになった場合、当該第1特図大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ずa時短遊技状態に移行する、いわゆるRUSH直撃大当たりとなる。なお、RUSHとは、後述のように第2入賞口315への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く(本実施形態では20%(図198(A)参照))、小当たりを契機とする大当たり遊技

10

20

30

40

50

が連続して実行され易い遊技者に有利な状態である。

【 2 4 9 6 】

[第 1 特図大当たり変動テーブル]

第 1 特図大当たり変動テーブルは、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第 1 特図大当たり抽選に対して実行される第 1 特図遊技における第 1 特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図 1 9 6（D）は、第 1 特図大当たり変動テーブルの一例を示す図である。

【 2 4 9 7 】

図 1 9 6（D）に示すように、第 1 特図大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この第 1 特図大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「0 1」～「0 3」のいずれかが選択される。具体的には、第 1 特図大当たり変動テーブルでは、0～199 の 200 個の特図変動種別カウンタ C S 1 の値のうち、0～9 の 10 個の乱数値には変動表示時間が 30 秒である特図変動パターン「0 1」が対応し、10～119 の 110 個の乱数値には変動表示時間が 60 秒である特図変動パターン「0 2」が対応し、120～199 の 80 個の乱数値には変動表示時間が 90 秒である特図変動パターン「0 3」が対応している。

【 2 4 9 8 】

ここで、特図変動パターン「0 1」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として特図変動表示時間が 30 s であるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「0 2」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン種別）として特図変動表示時間が 60 s であるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「0 3」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別（演出パターン）として特図変動表示時間が最も長い 90 s であるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【 2 4 9 9 】

[第 1 特図外れ種別振分テーブル]

第 1 特図外れ種別振分テーブルは、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図 1 9 6（E）は、第 1 特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【 2 5 0 0 】

図 1 9 6（E）に示すように、第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、リーチ乱数カウンタ C 3 の値（乱数値）に応じて外れ種別が規定されている。具体的には、第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、0～238 の 239 個のリーチ乱数カウンタ C 3 の値のうち、0～8 の 9 個の乱数値が前後外れリーチであり、9～38 の 30 個の乱数値が前後外れ以外リーチであり、39～238 の 200 個の乱数値が完全外れである。

【 2 5 0 1 】

ここで、リーチとは、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示が開始されてから飾り図柄が停止表示されるまでの間に、大当たりで当選したことを示す飾り図柄の図柄組み合わせになりやすい状態が示される変動状態である。一例において、図柄表示部 3 4 1 における有効ライン上の 3 つの停止位置のうち 2 つの停止位置に同一の飾り図柄が停止表示され、残りの 1 つの停止位置に対応する飾り図柄が変動する状態である。また、図柄表示部 3 4 1 におけるリーチの変動状態中には、所定のキャラクタなどの動画が表示されて

10

20

30

40

50

期待度を示唆するストーリー演出処理や、遊技者による操作ボタン 20 に対する操作が演出に反映される遊技者参加型の操作演出処理などが実行される。なお、これらの演出処理の実行中には図柄表示部 341 における飾り図柄の変動表示が非表示となること、縮小又は拡大して表示されることも考えられる。

【2502】

そして、前後外れリーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する外れであり、前後外れ以外リーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する外れである。また、完全外れは、飾り図柄によるリーチが発生しない外れ（非リーチ外れ）である。

【2503】

なお、第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別として c 時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。

【2504】

[第 1 特図外れ変動テーブル]

第 1 特図外れ変動テーブルは、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第 1 特図大当たり抽選に対して実行される第 1 特図遊技における第 1 特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図 196（F）は、第 1 特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

【2505】

図 196（F）に示すように、第 1 特図外れ変動テーブルでは、外れ種別及び特図変動種別カウンタ CS1 の値（乱数値）に応じて第 1 特図の特図変動パターン（変動表示時間）が規定されている。この第 1 特図外れ変動テーブルは、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第 1 特図外れ変動テーブル、及び完全外れ用第 1 特図外れ変動テーブルを含む。

【2506】

外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第 1 特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ CS1 の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。具体的には、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第 1 特図外れ変動テーブルでは、0～199 の 200 個の特図変動種別カウンタ CS1 の値のうち、0～99 の 100 個の乱数値には特図変動表示時間が 30 秒である特図変動パターン「01」が対応し、100～149 の 50 個の乱数値には特図変動表示時間が 60 秒である特図変動パターン「02」が対応し、150～199 の 50 個の乱数値には特図変動表示時間が 90 秒である特図変動パターン「03」が対応している。

【2507】

完全外れ用第 1 特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ CS1 の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「04」及び「05」のいずれかが選択される。具体的には、完全外れ用第 1 特図外れ変動テーブルでは、0～199 の 200 個の特図変動種別カウンタ CS1 の値のうち、0～149 の 150 個の乱数値には特図変動表示時間が 7 秒である特図変動パターン「04」が対応し、150～199 の 50 個の乱数値には特図変動表示時間が 10 秒である特図変動パターン「05」が対応している。

【2508】

[b 時短 - c 時短第 2 特図大当たり当否テーブル]

b 時短 - c 時短第 2 特図大当たり当否テーブルは、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態において、第 2 入賞口 315 への遊技球の入球した契機として実行される第 2 特図大当たり抽選に使用される。ここで、図 197（A）は、b 時短 - c 時短第 2 特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【2509】

図 197（A）に示すように、b 時短 - c 時短第 2 特図大当たり当否テーブルは、前述

10

20

30

40

50

の第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)と同様である。なお、本実施形態では、b時短 - c時短第2特図大当たり当否テーブルが第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)とは別に設定されているが、b時短 - c時短第2特図大当たり当否テーブルを省略し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態における第2特図大当たり抽選において第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)を使用してもよい。

【2510】

[b時短 - c時短第2特図大当たり種別振分テーブル]

b時短 - c時短第2特図大当たり種別振分テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態又はa時短遊技状態である場合において、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図197(B)はb時短 - c時短第2特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

10

【2511】

図197(B)に示すように、b時短 - c時短第2特図大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)の全てである20個の乱数値が4R時短大当たりである。即ち、b時短遊技状態又はc時短遊技状態において第2特図大当たりになった場合、当該第2特図大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ずa時短遊技状態に移行する、いわゆるRUSH直撃大当たりとなる。なお、RUSHとは、後述のように第2入賞口315への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く(本実施形態では20%(図198(A)参照))、小当たりを契機とする大当たり遊技が連続して実行され易い遊技者に有利な状態である。

20

【2512】

[b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブル]

第1特図大当たり変動テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がb時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第2特図大当たり抽選に対して実行される第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。ここで、図197(C)は、b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブルの一例を示す図である。

【2513】

図197(D)に示すように、b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブルは、前述の第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)と同様である。なお、本実施形態では、b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブルが第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)とは別に設定されているが、b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブルを省略し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態における第2特図大当たり抽選において第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)を使用してもよい。

30

【2514】

[b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブル]

b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がb時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図197(D)は、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

40

【2515】

図197(D)に示すように、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルは、前述の第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)と同様である。なお、本実施形態では、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルが第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)とは別に設定されているが、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルを省略し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態における第2特図大当たり抽選において第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)を使用してもよい。

【2516】

なお、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別としてc時短遊技

50

状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。

【 2 5 1 7 】

[b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブル]

b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がb時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第2特図大当たり抽選に対して実行される第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。ここで、図197(E)は、第1特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

【 2 5 1 8 】

図197(E)に示すように、b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブルは、前述の第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)と同様である。なお、本実施形態では、b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブルが第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)とは別に設定されているが、b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブルを省略し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態における第2特図大当たり抽選において第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)を使用してもよい。

【 2 5 1 9 】

[通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブル]

通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルは、通常遊技状態及びa時短遊技状態において、第2入賞口315への遊技球の入球した契機として実行される第2特図大当たり抽選に使用される。ここで、図198(A)は、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【 2 5 2 0 】

図198(A)に示すように、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルは、前述の第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)とは異なり、第2特図大当たり抽選の結果として「大当たり」が設定されておらず、「小当たり」及び「外れ」の2種類が設定され、小当たり確率及び外れ確率が全ての遊技設定値で同一に設定されている。具体的には、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~13106の13107個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約1/5(13107/65536)に設定されている。

【 2 5 2 1 】

なお、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルによって規定される小当たり確率は、図198(A)に示す例には限定されず、適宜変更可能である。

【 2 5 2 2 】

また、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルにおける第2特図大当たり抽選の結果として「大当たり」を設定してもよい。この場合、大当たり確率は、遊技設定値ごとに異なる確率となるように第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)と同様とすることが考えられる。

【 2 5 2 3 】

[a時短第2特図外れ種別振分テーブル]

a時短第2特図外れ種別振分テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がa時短遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図198(B)は、a時短第2特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【 2 5 2 4 】

図198(B)に示すように、a時短第2特図外れ種別振分テーブルでは、前述の第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)とは異なり、外れ種別として前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが設定されておらず、完全外れのみが設定されている。具体的には、a時短第2特図外れ種別振分テーブルでは、0~238の239個のリーチ乱

10

20

30

40

50

数カウンタ C 3 の値の全ての乱数値が完全外れに設定されている。

【 2 5 2 5 】

なお、a 時短第 2 特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別として前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチを設定してもよい。また、a 時短第 2 特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別として c 時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。

【 2 5 2 6 】

[通常遊技状態第 2 特図外れ種別振分テーブル]

通常遊技状態第 2 特図外れ種別振分テーブルは、第 2 特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合において、第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図 1 9 8 (C) は、通常遊技状態第 2 特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【 2 5 2 7 】

図 1 9 8 (C) に示すように、通常遊技状態第 2 特図外れ種別振分テーブルでは、前述の第 1 特図外れ種別振分テーブル (図 1 9 6 (E) 参照) とは異なり、外れ種別として前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが設定されておらず、完全外れ及び時短図柄停止外れが設定されている。具体的には、通常遊技状態第 2 特図外れ種別振分テーブルでは、0 ~ 2 3 8 の 2 3 9 個のリーチ乱数カウンタ C 3 の値のうち、0 ~ 2 2 6 の 2 2 7 個の乱数値が完全外れであり、2 2 7 ~ 2 3 8 の 1 2 個の乱数値が c 時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れ (時短図柄停止外れ A ~ D) である。即ち、通常遊技状態第 2 特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れ (時短図柄停止外れ A ~ D) となる確率が約 5 % に設定されてる。

【 2 5 2 8 】

図 1 9 8 (C) 及び図 1 9 8 (D) に示すように、本実施形態では、時短図柄停止外れとして、c 時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数が異なる時短図柄停止外れ a 時短図柄停止外れ b 時短図柄停止外れ C 及び時短図柄停止外れ D の 4 種類が設定されており、各時短図柄停止外れ A ~ D の確率は、それぞれ $3 / 239$ (約 1.25 %) に設定されている。

【 2 5 2 9 】

時短図柄停止外れ A は、c 時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数 (最大時短遊技回数) が 1 0 回であり、リーチ乱数カウンタ C 3 の値が 2 2 7 ~ 2 2 9 のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ A である場合に実行される特図遊技では、図柄表示部 3 4 1 において変動表示される飾り図柄が、「1 1 9」又は「9 9 1」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れ A には、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「1 1 9」及び「9 9 1」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「1 1 9」及び「9 9 1」が、時短図柄に該当する。

【 2 5 3 0 】

時短図柄停止外れ B は、c 時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数 (最大時短遊技回数) が 2 0 回であり、リーチ乱数カウンタ C 3 の値が 2 3 0 ~ 2 3 2 のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ B である場合に実行される特図遊技では、図柄表示部 3 4 1 において変動表示される飾り図柄が、「5 5 4」又は「5 5 6」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れ B には、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「5 5 4」及び「5 5 6」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「5 5 4」及び「5 5 6」が、時短図柄に該当する。

【 2 5 3 1 】

時短図柄停止外れ C は、c 時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数 (最大時短遊技回数) が 3 0 回であり、リーチ乱数カウンタ C 3 の値が 2 3 3 ~ 2 3 5 のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ C である場合に実行される特図遊技では、図柄表示部 3 4 1 において変動表示される飾り図柄が、「3 3 2」又は「3 3 4」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れ C には、飾り図柄

の停止表示組み合わせとして「332」及び「334」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「332」及び「334」が、時短図柄に該当する。

【2532】

時短図柄停止外れDは、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）が40回であり、リーチ乱数カウンタC3の値が236～238のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れDである場合に実行される特図遊技では、図柄表示部341において変動表示される飾り図柄が、「776」又は「778」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れDには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「776」及び「778」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「776」及び「778」が、時短図柄に該当する。

10

【2533】

このように、本実施形態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に図柄表示部341において変動表示される飾り図柄が、時短図柄で停止表示される。そのため、遊技者は、飾り図柄がリーチとならず、大当たり抽選結果が外れであるために大当たりが期待できない状況においても、時短図柄が停止表示されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。また、遊技者は、時短図柄の種別（停止表示される飾り図柄の組み合わせ種別）に基づいて、時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数を把握することができる。そのため、最大時短遊技回数が多い時短図柄が停止表示されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。

【2534】

なお、本実施形態では、時短図柄停止外れが4種類設定されているが、時短図柄停止外れは4種類に限定されず、また複数種である必要もなく、例えば1種類であってもよい。また、時短図柄停止外れを複数種類設定する場合、各時短図柄停止外れの確率（振り分け）を均等にする必要はなく、一部又は全部の時短図柄停止外れの確率（振り分け）が他の時短図柄停止外れとは異なってもよい。

20

【2535】

また、本実施形態では、1種類の時短図柄停止外れに対して2種類の時短図柄が対応付けられているが、1種類の時短図柄停止外れに対して1種類の時短図柄を対応付けてもよく、また、一部又は全部の時短図柄停止外れに対応付けられる時短図柄の数が、他の時短図柄停止外れに対応付けられる時短図柄の数とは異なってもよい。さらに、1種類の時短図柄に対して複数種の最大時短遊技回数に対応付けられてもよい。

30

【2536】

また、本実施形態では、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである場合、図柄表示部341で変動表示される飾り図柄が時短図柄で停止表示されるが、これに加えて、又はこれに代えて、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の停止表示図柄として時短図柄停止外れに対応する（時短）図柄を設定してもよい。この場合、第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の停止表示図柄の種別と、時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）を対応付けしてもよい。

【2537】

そして、前述の通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れが設定されているが、他の外れ種別振分テーブルには時短図柄停止外れが設定されていない（図196（E）、図197（D）及び図198（B）参照）。即ち、特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるのは、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される通常遊技状態における第2特図の開始時の第2特図大当たり抽選のみである。

40

【2538】

ここで、本実施形態では、a時短遊技状態において実行される普図当たり遊技が1回で、この1回の普図当たり遊技での最大開放時間が15秒で最大入賞個数が5個に設定されている（図195（E）参照）。そのため、a時短遊技状態の移行に基づいて普図当たり遊技が実行される場合（電動役物315bの作動によって第2入賞口315が開放される

50

場合)、第2特図の当該変動表示に加え、最大で4個の第2特図保留(いわゆる残保留)に基づく第2特図の変動表示の計5回の第2特図遊技を実行することが可能になる。そして、a時短遊技状態における普図当たり遊技の最大開放時間が15秒であるのに対して、後述のようにa時短遊技状態において開始される第2特図遊技の変動表示時間(変動パターン)は40秒であるため(図199(A)参照)、a時短遊技状態の移行後に最初に実行される当該第2特図遊技が終了する前に普図当たり遊技が終了することでa時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。その結果、当該第2特図遊技の終了後に実行される第2特図保留(残保留)に基づく第2特図遊技は、通常遊技状態において開始される。また、前述のように、通常遊技状態での普図当たり遊技における電動役物315bの最大開放時間は0.1秒であり(図195(E)参照)、通常遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球は不能又は著しく困難で、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励されることから、通常遊技状態での普図当たり遊技に基づく第2入賞口315への遊技球の入球によって第2特図遊技が実行されることは実質的にない。従って、通常遊技状態において第2特図遊技が開始されるのは、時短大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行された場合に実行される普図当たり遊技において第2入賞口315への遊技球の入球によって保留された第2特図遊技である。換言すれば、通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブルは、時短大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態において電動役物315bの作動によって第2入賞口315に遊技球が入球することで、第2特図保留数Mが1以上である場合(残保留がある場合)、当該第2特図保留(残保留)に基づいて実行される第2特図遊技を開始するときに参照される。

【2539】

そして、本実施形態では、後述のように、表示演出がa時短遊技状態に移行されることに基づいて普図当たり遊技が実行される場合(電動役物315bの作動によって第2入賞口315が開放される場合)、第2特図の当該変動表示に加え、最大で4個の第2特図保留(いわゆる残保留)に基づく第2特図の変動表示が最大で計5回実行される第2特図遊技において、バトル演出を含む表示演出としてのRUSH演出が図柄表示部341などにおいて行われる。また、バトル演出は、後述のようにa時短遊技状態への移行を契機とする第2特図保留(残保留)に対して実行される残保留演出である。一方、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである場合には、c時短遊技状態に移行するが、このc時短遊技状態ではc時短遊技状態であることを識別可能なc時短遊技状態に固有のc時短遊技演出(固有の背景演出や残りの時短回数表示演出などの表示演出)が図柄表示部341などにおいて実行される(図225(C)参照)。

【2540】

このように、a時短遊技状態では、普図当たり遊技が1回のみ実行されるが、当該普図当たり遊技の終了後はa時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留の中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを報知するものが含まれる場合、時短図柄停止外れであることを報知した第2特図遊技の終了後にc時短遊技状態に移行される。即ち、本実施形態では、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第2特図遊技が実行可能な遊技状態と、通常遊技状態又はc時短遊技状態とが重複して発生する。

【2541】

そして、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第2特図遊技(大当たり連荘状態である、いわゆるRUSH状態)は、大当たり遊技を発生させる契機を与える小当たり遊技を高確率で発生させるため(図198(A)参照)、大当たり遊技が発生し易いために遊技価値の高い遊技状態である。これに対して、通常遊技状態及びc時短遊技状態は、第2入賞口315への遊技球の入球が不能又は困難であるために、第1入賞口314への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行されるために大当たり遊技を発生させ難い(図198(A)参照)。そのため、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残

保留を含めた第2特図遊技を実行可能な遊技状態は、大当たり遊技を発生させ易い点で、通常遊技状態及びc時短遊技状態よりも遊技価値が高い遊技状態である。

【2542】

また、本実施形態では、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第2特図遊技においてRUSH演出が表示演出として実行される(図226~図228参照)。特に、残保留に対応する第2特図遊技に対しては、表示演出としてバトル演出が実行される。一方、通常遊技状態では通常遊技状態であることを明示又は示唆する固有の表示演出が実行され(図225(A)参照)、c時短遊技状態ではc時短遊技状態であることを明示又は示唆する固有の表示演出が実行される(図225(C)参照)。そのため、残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれる場合に、表示演出として、遊技価値が高い残保留に対応する第2特図遊技に対して実行されるバトル演出よりも、遊技価値の低い通常遊技状態又はc時短遊技状態に対応して実行される通常遊技状態演出又はc時短遊技演出を優先すると、バトル演出が途中で打ち切れ、図柄表示部341からはバトルの結果(小当たりの当否)を判断することができなくなる。そこで、本実施形態では、表示演出として、遊技価値が高い残保留に対応する第2特図遊技が実行可能な遊技状態において実行されるバトル演出(特定演出としてのRUSH演出)を、バトル演出が実行される遊技状態よりも遊技価値が低い通常遊技状態及びc時短遊技において実行され得る通常遊技状態演出及びc時短遊技演出よりも優先して実行する。つまり、本実施形態では、遊技価値が異なる遊技状態が重複して実行される場合に、遊技価値が高い方の遊技状態に対する表示演出を優先して実行する。その結果、表示演出としてのバトル演出が開始された場合に、遊技状態の重複によってバトル演出が中断されることなく、バトル演出におけるバトル結果に基づいて小当たりの当否を遊技者に報知することが可能になる。特に、残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれ、当該時短図柄停止外れに基づいてc時短遊技状態に移行される場合であっても、表示演出としてのバトル演出によってバトル結果に基づいて小当たりの当否を遊技者に報知することが可能になる。

10

20

【2543】

また、前述のように、a時短遊技状態では、普図当たり遊技が1回のみ実行され、当該普図当たり遊技の終了後はa時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留の中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを報知するものが含まれる場合には、時短図柄停止外れであることを報知した第2特図遊技の終了後に、MPU41の遊技制御によりc時短遊技状態に移行される。つまり、表示演出としてのバトル演出の終了時点では、通常遊技状態又はc時短遊技状態である。そのため、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留に対する大当たり抽選結果が全て外れである場合、表示演出としてのRUSH演出の終了後に、RUSH演出の終了時点での遊技状態(時短図柄停止外れの有無)に応じて、表示演出として通常遊技状態演出又はc時短遊技状態演出が実行される。

30

【2544】

ここで、通常遊技状態とc時短遊技状態とは、大当たり遊技を発生し難い点で共通するが(図196(A)参照)、通常遊技状態ではRUSH突入(大当たり連荘高確率状態発生)の契機となる時短大当たりの振り分けが50%であるのに対して(図196(B)参照)、c時短遊技状態ではRUSH突入(大当たり連荘高確率状態発生)の契機となる時短大当たりの振り分けが100%であり(図196(C)参照)、c時短遊技状態での大当たりはRUSH直撃である大当たりとなる。そのため、RUSH突入(大当たり連荘高確率状態発生)の契機となる時短大当たりの振り分けが高い点で、c時短遊技状態は通常遊技状態よりも遊技者にとって遊技価値が高い遊技状態である。つまり、表示演出としてのRUSH演出の終了後は、表示演出として通常遊技状態演出又はc時短遊技状態演出が実行されるが、遊技者からすれば、RUSH演出の終了後にc時短遊技状態演出が実行されるほうが好ましい状態である。そこで、本実施形態では、表示演出としてのRUSH演

40

50

出の終了後に、表示演出としてのc時短遊技状態演出及び通常遊技状態演出のいずれが実行されるかを明示又は示唆する後述の分岐演出が表示演出として実行される(図229参照)。そのため、遊技者は、残保留に基づいて実行されるバトル演出が小当たりに当選していないことを報知する場合であっても、RUSH直撃のチャンスであるc時短遊技演出がバトル演出の終了後に引き続いて実行されることで、遊技に対する興味を持続することが可能になるため、遊技の興味が向上される。

【2545】

[V入賞時大当たり種別振分テーブル]

V入賞時大当たり種別振分テーブルは、小当たり遊技においてV入賞口833に遊技球が入球することに基づいて実行される大当たり遊技の種別を振り分けるために使用される。ここで、図198(E)は、V入賞時大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

10

【2546】

図198(E)に示すように、V入賞時大当たり種別振分テーブルでは、大当たり種別として16R時短大当たり及び4R時短大当たりは設定されている。16R時短大当たりは、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が16回実行され、当該16R時短大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行される大当たりである。4R時短大当たりは、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が4回実行され、当該4R時短大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行される大当たりである。そして、V入賞時大当たり種別振分テーブルでは、0~19の大当たり種別カウンタの値のうち0~3が16R時短大当たりであり、4~19が4R時短大当たりである。即ち、V入賞時大当たり種別振分テーブルでは、16R時短大当たりの確率(振り分け)が20%であり、4R時短大当たりの確率(振り分け)が80%である。

20

【2547】

なお、本実施形態では、小当たり遊技においてV入賞口833に遊技球が入球することに基づいて実行される大当たり遊技の種別が2種類設定されているが、当該大当たり遊技の種別は1種類であっても、3種類以上であってもよく、当該大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数も4R及び16Rには限定されない。

【2548】

[a時短第2特図変動テーブル]

a時短第2特図変動テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がa時短遊技状態である場合に第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。ここで、図199(A)は、a時短第2特図変動テーブルの一例を示す図である。

30

【2549】

図199(A)に示すように、a時短第2特図変動テーブルは、前述の第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)や第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)とは異なり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかは問わず参照されるテーブルであり、その変動パターン(変動表示時間)は40秒である特図変動パターン「08」の1種類のみ設定されている。これにより、a時短遊技状態に移行された場合の最初の第2特図遊技の実行中にa時短遊技状態から通常遊技状態に確実に移行させることができる。また、前述のように、a時短遊技状態に移行された場合、図柄表示部341などにおいてRUSH演出が実行されるが、a時短遊技状態に移行された場合の最初の第2特図遊技では、RUSH演出のうち後述の一発告知演出としてボタン演出が実行され(図226(D)参照)、このボタン演出によって小当たりの当否が報知される。そして、a時短第2特図変動テーブルに設定される変動パターン(変動表示時間)が40秒の1種類のみであることで、RUSH演出におけるバトル演出が開始される前のボタン演出をテンポ良く実行でき、スムーズにバトル演出に移行させさせることが可能になる。

40

【2550】

[通常遊技状態第2特図保留第2特図変動テーブル]

50

通常遊技状態第2特図保留第2特図変動テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合に第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。つまり、通常遊技状態第2特図保留第2特図変動テーブルは、a時短遊技状態への移行を契機とする第2特図保留(残保留)に対する第2特図遊技を開始する場合に使用される。ここで、図199(B)は、通常遊技状態第2特図保留第2特図変動テーブルの一例を示す図である。

【2551】

図199(B)に示すように、通常遊技状態第2特図保留第2特図変動テーブルは、前述の第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)や第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)とは異なり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかは問わず参照されるテーブルであり、その第2特図変動パターン(変動表示時間)の種別は、残保留パターンに応じて設定されている。本実施形態では、残保留パターンとして1~8の8種類が設定されている。

10

【2552】

図199(C)及び図199(D)に示すように、残保留パターン1は、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行(a時短遊技状態に移行してから最初に開始された第2特図遊技が終了)した場合の第2特図残保留数が1個であり、その1個の第2特図残保留に対する大当たり抽選の結果が外れとなるパターンである。残保留パターン2は、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行(a時短遊技状態に移行してから最初に開始された第2特図遊技が終了)した場合の第2特図残保留数が2個であり、その2個の第2特図残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れとなるパターンである。残保留パターン3は、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行(a時短遊技状態に移行してから最初に開始された第2特図遊技が終了)した場合の第2特図残保留数が3個であり、その3個の第2特図残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れとなるパターンである。残保留パターン4は、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行(a時短遊技状態に移行してから最初に開始された第2特図遊技が終了)した場合の第2特図残保留数が4個であり、その4個の第2特図残保留に対する大当たり抽選の結果が外れとなるパターンである。

20

【2553】

一方、残保留パターン5は、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行(a時短遊技状態に移行してから最初に開始された第2特図遊技が終了)した場合の第2特図残保留数が1個~4個であり、第2特図保留中の最初に開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン6は、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行(a時短遊技状態に移行してから最初に開始された第2特図遊技が終了)した場合の第2特図残保留数が2個~4個であり、第2特図保留中の最初に開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第2特図保留中の2番目に開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン7は、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行(a時短遊技状態に移行してから最初に開始された第2特図遊技が終了)した場合の第2特図残保留数が3個~4個であり、第2特図保留中の最初及び2番目に開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第2特図保留中の3番目に開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン8は、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行(a時短遊技状態に移行してから最初に開始された第2特図遊技が終了)した場合の第2特図残保留数が4個であり、第2特図保留中の最初から3番目までに開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第2特図保留中の4番目に開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。

30

40

【2554】

図199(B)及び図199(D)に示すように、本実施形態では、残保留パターン1,5に対しては、1個の第2特図残保留に対する第2特図変動パターンとして第2特図変動表示時間が120秒である特図変動パターン「09」が設定され、第2特図の残保留に対して120秒の第2特図遊技が1回実行される。残保留パターン2,6に対しては、最

50

初から 2 個までの第 2 特図残保留のそれぞれに対する第 2 特図変動パターンとして第 2 特図変動表示時間が 60 秒である特図変動パターン「02」が設定され、第 2 特図の残保留に対して 60 秒の第 2 特図遊技が 2 回実行される。残保留パターン 3, 7 に対しては、最初から 3 個までの第 2 特図残保留のそれぞれに対する第 2 特図変動パターンとして第 2 特図変動表示時間が 40 秒である特図変動パターン「10」が設定され、第 2 特図の残保留に対して 40 秒の第 2 特図遊技が 3 回実行される。残保留パターン 4, 8 に対しては、最初から 4 個までの第 2 特図残保留のそれぞれに対する第 2 特図変動パターンとして第 2 特図変動表示時間が 30 秒である特図変動パターン「01」が設定され、第 2 特図の残保留に対して 30 秒の第 2 特図遊技が 4 回実行される。つまり、各残保留パターンに対しては、各残保留パターンにおいて実行される第 2 特図遊技の合計の変動表示時間が 120 秒に画一化されている。そのため、後述の R U S H 演出のうちのバトル演出（残保留演出）は、120 秒で完結する表示演出として実行され、バトル演出中に何回の第 2 特図残保留に対する第 2 特図遊技が実行されたかをし難くなっている。

【2555】

なお、各残保留パターンにおいて実行される第 2 特図遊技の合計の変動表示時間が 120 秒に限らず、適宜変更可能である。また、各残保留パターンで実行される第 2 特図の変動表示時間は、必ずしも均等である必要はない。また、各残保留パターンにおいて実行される第 2 特図遊技の合計の変動表示時間は、画一化する必要はなく残保留パターンごとに異なってもよく、各残保留パターンに複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。

【2556】

[主制御装置 4 の主タイマ割込み処理]

本実施形態での主制御装置 4 の主タイマ割込み処理は、基本的に、前述の第 1 の実施形態での主制御装置 4 の主タイマ割込み処理と同様であるが、始動入賞処理における第 1 特図保留コマンド設定処理及び第 2 特図保留コマンド設定処理の手順が前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【2557】

[始動入賞処理]

ここで、図 200 は、図 17 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1004 で M P U 41 により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 18 を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【2558】

<ステップ S 1101>

図 200 に示すように、ステップ S 1101 では、M P U 41 は、第 1 入賞口 314 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 41 は、第 1 入賞口 314 に対する入賞があったと判断すると（ステップ S 1101：Yes）、特定条件の成立となり、処理をステップ S 1102 に移行し、第 1 入賞口 314 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1101：No）、処理をステップ S 1106 に移行する。

【2559】

<ステップ S 1102 及び S 1103>

ステップ S 1102 では、M P U 41 は、R A M 412 の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N が最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する。ここで、M P U 41 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数であれば（ステップ S 1102：Yes）、処理をステップ S 1106 に移行する。一方、M P U 41 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数でなければ（ステップ S 1102：No）、数値記憶処理として、第 1 特図保留数 N に 1 を加算する処理を実行する（ステップ S 1103）。第 1 特図保留数記憶エリア N A A に数値情報が記憶されている場合に、第 1 特図遊技を実行可能な第 1 特図保留遊技状態となる。

【2560】

<ステップ S 1104>

ステップ S 1104 では、M P U 41 は、数値記憶処理として、図 17 の主タイマ割込

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

【 2 5 6 1 】

<ステップ S 1 1 0 5 >

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

10

【 2 5 6 2 】

<ステップ S 1 1 0 6 >

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったと判断すると (ステップ S 1 1 0 6 : Y e s)、処理をステップ S 1 1 0 7 に移行し、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞がなかったと判断すると (ステップ S 1 1 0 6 : N o)、当該始動入賞処理を終了する。

20

【 2 5 6 3 】

<ステップ S 1 1 0 7 及び S 1 1 0 8 >

ステップ S 1 1 0 7 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M が最大保留数 (本実施形態では 4) であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数であれば (ステップ S 1 1 0 7 : Y e s)、当該始動入賞処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数でなければ (ステップ S 1 1 0 7 : N o)、数値記憶処理として、第 2 特図保留数 M に 1 を加算する処理を実行する (ステップ S 1 1 0 8)。第 2 特図保留数記憶エリア N A B に数値情報が記憶されている場合に、第 2 特図遊技を実行可能な第 1 特図保留遊技状態となる。

30

【 2 5 6 4 】

<ステップ S 1 1 0 9 >

ステップ S 1 1 0 9 では、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、後述の図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する処理を実行する。

40

【 2 5 6 5 】

<ステップ S 1 1 1 0 >

ステップ S 1 1 1 0 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 1 0 9 で取得された第 2 特図保留に対する特図当否情報が後述の図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 0 3 において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第 2 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定する第 2 特図保留コマンド設定処理を実行する。ここで、第 2 特図保留コマンド設定処理は、図 1 9 を参照して後述する第 1 特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、第 2 特図保留コマンド設定処理は、図 1 9 の第 1 特図保留コマンド設定処理において、「第 1 特図保留コマンド」を「第 2 特図保留コマンド」と、「第 1 特図保留数 N」を「

50

第 2 特図保留数 M」と読み替えればよい。

【 2 5 6 6 】

[第 1 特図保留コマンド設定処理]

ここで、図 2 0 1 は、図 2 0 0 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 5 で M P U 4 1 により実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第 1 特図保留コマンドには、当該コマンドが第 1 特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ種別）、特図変動表示時間及び第 1 特図保留数 N などの情報が含まれる。以下、図 2 0 1 を参照しつつ、第 1 特図保留コマンド設定処理を説明する。

【 2 5 6 7 】

< ステップ S 3 3 0 1 及び S 3 3 0 2 >

図 2 0 1 に示すように、本実施形態の第 1 特図保留コマンド設定処理では、M P U 4 1 は、まず第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A から第 1 特図保留数 N を読み出すと共に、それぞれの第 1 特図保留に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す（ステップ S 3 3 0 1）。そして、M P U 4 1 は、第 1 特図大当たり当否テーブル（図 1 9 6（A）参照）を参照し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 2）。M P U 4 1 は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 3 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 3 0 2 : N o）、即ち外れである場合、処理をステップ S 3 3 0 5 に移行する。

【 2 5 6 8 】

< ステップ S 3 3 0 3 >

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

【 2 5 6 9 】

< ステップ S 3 3 0 4 >

ステップ S 3 3 0 4 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2（大当たり種別）、特図変動種別カウンタ C S 1（特図変動パターン）及び第 1 特図保留数 N を第 1 特図保留コマンドに設定し、当該第 1 特図保留コマンド設定処理を終了する。

【 2 5 7 0 】

< ステップ S 3 3 0 5 及び S 3 3 0 6 >

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 3 0 2 : N o）、即ち外れである場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 からリーチ乱数カウンタ C 3、特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す（ステップ S 3 3 0 5）。次いで、M P U 4 1 は、リーチ乱数カウンタ C 3（外れ種別）、特図変動種別カウンタ C S 1（特図変動パターン）及び第 1 特図保留数 N を第 1 特図保留コマンドに設定し（ステップ S 3 3 0 6）、当該第 1 特図保留コマンド設定処理を終了する。

【 2 5 7 1 】

このように、ステップ S 3 3 0 4 又は S 3 3 0 6 において設定される第 1 特図保留コマンドには、ステップ S 3 3 0 1 で読み出された第 1 特図保留数 N が含まれる。そのため、第 1 特図保留コマンドを受信した音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 は、第 1 特図保留コマンドに含まれる第 1 特図保留数 N を参照することにより、当該第 1 特図保留コマンドが

10

20

30

40

50

第1保留エリア R E A 1 ~ 第4保留エリア R E A 4 のいずれに格納された第1特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。これにより、音声ランプ制御装置5の M P U 5 1 は、第1特図保留画像表示領域76における第1特図遊技に対する対応表示としての第1特図保留画像（図225（A）及び図225（C）参照）の表示を制御することが可能になる。

【2572】

なお、当該第1特図保留コマンド設定処理のステップ S 3 3 0 7 又は S 3 3 0 9 で設定される第1特図保留コマンドは、R A M 4 1 2 に記憶されており、主制御装置4の M P U 4 1 によって実行される後述の図202のメイン処理のステップ S 1 4 0 1 において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置5に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第1特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置5において前記第1特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第1特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

10

【2573】

[第2特図保留コマンド設定処理]

ここで、図202は、図200の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 1 0 で M P U 4 1 により実行される第2特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第2特図保留コマンドには、当該コマンドが第2特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果、特図変動表示時間及び第2特図保留数 M などの情報とが含まれる。以下、図202を参照しつつ、第2特図保留コマンド設定処理を説明する。

20

【2574】

<ステップ S 3 4 0 1 >

図202に示すように、本実施形態の第2特図保留コマンド設定処理では、M P U 4 1 は、まず通常遊技状態であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。通常遊技状態であるか否かは、図218の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 1 6、S 4 2 2 2、S 4 2 2 8 において、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態）から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される通常遊技状態フラグに基づいて判断される。

【2575】

M P U 4 1 は、通常遊技状態である場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行し、通常遊技状態でない場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。

30

【2576】

<ステップ S 3 4 0 2 >

通常遊技状態でない場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、a時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2）。a時短遊技状態であるか否かは、図219の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 4 6 において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定されるa時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

【2577】

M P U 4 1 は、a時短遊技状態である場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、a時短遊技状態でない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o）、即ちa時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

40

【2578】

<ステップ S 3 4 0 3 及び S 3 4 0 4 >

a時短遊技状態でない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o）、即ちa時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、第2特図保留格納エリア R E B の第2特図保留数記憶エリア N A B から第2特図保留数 M を読み出すと共に、それぞれの第2特図保留に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す（ステップ S 3 4 0

50

3)。そして、MPU41は、b時短 - c時短第2特図大当たり当否テーブル(図197(A)参照)を参照し、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する(ステップS3404)。MPU41は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合(ステップS3404:Yes)、処理をステップS3405に移行する。一方、MPU41は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS3404:No)、即ち外れである場合、処理をステップS3407に移行する。

【2579】

<ステップS3405>

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合(ステップS3404:Yes)、MPU41は、RAM412から大当たり種別カウンタC2及び特図変動種別カウンタCS1のカウント値を読み出す(ステップS3405)。例えば、図200の始動入賞処理におけるステップS1104で特図当否情報が第3保留エリアREB3に格納された場合には、その第3保留エリアREB3に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタC2及び特図変動種別カウンタCS1のカウント値が読み出される。なお、第1保留エリアREB1~第4保留エリアREB4のうち図200の始動入賞処理におけるステップS1104で特図当否情報が格納された保留エリアは、第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mの値によって判断可能である。

10

【2580】

<ステップS3406>

ステップS3406では、MPU41は、大当たり種別カウンタC2(大当たり種別)、特図変動種別カウンタCS1(特図変動パターン)及び第2特図保留数Mを第2特図保留コマンドに設定し、当該第2特図保留コマンド設定処理を終了する。

20

【2581】

<ステップS3407及びS3408>

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS3404:No)、即ち外れである場合、MPU41は、RAM412からリーチ乱数カウンタC3、特図変動種別カウンタCS1のカウント値を読み出す(ステップS3407)。次いで、MPU41は、リーチ乱数カウンタC3(外れ種別)、特図変動種別カウンタCS1(特図変動パターン)及び第2特図保留数Mを第2特図保留コマンドに設定し(ステップS3408)、当該第2特図保留コマンド設定処理を終了する。

30

【2582】

<ステップS3409~S3411>

通常遊技状態である場合(ステップS3401:Yes)、又はa時短遊技状態である場合(ステップS3402:Yes)、MPU41は、特図変動パターンとして変動表示時間が40秒である特図変動パターン「08」を設定する(ステップS3409)。そして、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABから第2特図保留数Mを読み出すと共に、それぞれの第2特図保留に対応する大当たり乱数カウンタC1の値をRAM412から読み出す(ステップS3410)。さらに、MPU41は、大当たり抽選結果(大当たり種別、小当たり、外れ種別)、特図変動パターン及び第2特図保留数Mを第2特図保留コマンドに設定し(ステップS3411)、当該第2特図保留コマンド設定処理を終了する。

40

【2583】

このように、ステップS3406、S3408又はS3411において設定される第2特図保留コマンドには、ステップS3403又はS3410で読み出された第2特図保留数Mが含まれる。そのため、第2特図保留コマンドを受信した音声ランプ制御装置5のMPU51は、第2特図保留コマンドに含まれる第2特図保留数Mを参照することにより、当該第2特図保留コマンドが第2保留エリアREB1~第4保留エリアREB4のいずれに格納された第2特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。これにより、音声ランプ制御装置5のMPU51は、第2特図保留画像表示領域77にお

50

る第2特図遊技に対する対応表示としての第2特図保留画像(図225(B)及び図225(D)参照)の表示を制御することが可能になる。

【2584】

なお、当該第2特図保留コマンド設定処理のステップS3406、S3408又はS3411において設定される第2特図保留コマンドで設定されるは、RAM412に記憶されており、主制御装置4のMPU41によって実行される後述の図203のメイン処理のステップS1401において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置5に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第2特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置5において前記第2特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第2特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

10

【2585】

[主制御装置4のメイン処理]

本実施形態での主制御装置4のメイン処理は、基本的に、前述の第1の実施形態での主制御装置4のメイン処理(図21参照)と同様であるが、図203に示すように、小当たり遊技制御処理が実行される点、一部の処理の手順の一部が異なる。以下、本実施形態での主制御装置4のメイン処理について、前述の第1の実施形態での主制御装置4のメイン処理との相違点と、本実施形態の説明に必要な処理とを中心に説明する。

【2586】

[普図遊技制御処理]

本実施形態の図203のメイン処理でのステップS1404で実行される普図遊技制御処理は、普図変動開始処理が前述の第1の実施形態とは異なる。以下、図204を参照しつつ、本実施形態の普図変動開始処理を説明する。

20

【2587】

[普図変動開始処理]

本実施形態の普図変動開始処理では、普通図柄表示部361での普通図柄の変動が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に普図当たり種別(電動役物315bの開放形態)に係るフラグが設定される。

【2588】

<ステップS3501>

図204に示すように、本実施形態の普図変動開始処理では、MPU41は、まず通常遊技状態であるか否かを判断する(ステップS3501)。即ち、MPU41は、普通図柄の変動表示(普図遊技)を開始させる場合の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。つまり、普通図柄の変動開始時に低サポートモードである通常遊技状態であるか高サポートモードである時短遊技状態であるかを判断し、普通図柄の変動開始時のサポートモード種別に基づいて普図当たりの当否判定を行う。

30

【2589】

通常遊技状態であるか否かは、図218の遊技状態の移行処理のステップS4216、S4222、S4228において、時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態)から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される通常遊技状態フラグに基づいて判断される。

40

【2590】

MPU41は、通常遊技状態である場合(ステップS3501:Yes)、処理をステップS3402に移行し、通常遊技状態でない場合(ステップS3402:No)、処理をステップS3405に移行する。

【2591】

<ステップS3502~S3504>

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3501:Yes)、即ち低サポートモードである場合、MPU41は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル(図195(A)参照)に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い(ステップS

50

3502)、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する(ステップS3503)。

【2592】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、317Rへの遊技球99の入球により取得され、普図保留格納エリア412c(図11参照)に格納される普図当たり乱数カウンタC4に基づいて判断される。

【2593】

M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合(ステップS3503:Yes)、短開放普図当たりフラグをオンに設定し(ステップS3504)、処理をステップS3511に移行する。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物315bの最大開放時間が0.1秒である短開放当たり(図195(E)参照)であることを示すフラグであり、後述の図204の普図当たり遊技制御処理のステップS3609において、電動役物315bの開放時間として短開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。

10

【2594】

一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりでない場合(ステップS3503:No)、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS3511に移行する。

【2595】

<ステップS3505及びS3506>

通常遊技状態でない場合(ステップS3501:No)、即ち高サポートモードである時短遊技状態である場合(a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態のいずれかである場合)、M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル(図195(B)参照)に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い(ステップS3505)、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する(ステップS3506)。

20

【2596】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、前述のステップS3502と同様に、スルーゲート317Rへの遊技球99の入球により取得され、普図保留格納エリア412c(図11参照)に格納される普図当たり乱数カウンタC4の値に基づいて判断される。

30

【2597】

M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合(ステップS3506:Yes)、処理をステップS3507に移行し、当否判定の結果が普図当たりでない場合(ステップS3506:No)、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS3509に移行する。

【2598】

<ステップS3507及びS3508>

時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合(ステップS3506:Yes)、M P U 4 1 は、a時短遊技状態であるか否かを判断する(ステップS3507)。即ち、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示(普図遊技)を開始させる場合の遊技状態がa時短遊技状態であるか否かを判断する。a時短遊技状態であるか否かは、図219の遊技状態の移行処理のステップS4246において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定されるa時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

40

【2599】

M P U 4 1 は、a時短遊技状態である場合(ステップS3507:Yes)、長開放普図当たりフラグをオンに設定し(ステップS3508)、処理をステップS3511に移行する。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物315bの最大開放時間が15秒である長開放当たり(図195(E)参照)であることを示すフラグであり、後述の図205の普図当たり遊技制御処理のステップS3603において、電動役物

50

3 1 5 b の開放時間として長開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。一方、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態でない場合（ステップ S 3 5 0 7 : N o ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

【 2 6 0 0 】

< ステップ S 3 5 0 9 及び S 3 5 1 0 >

a 時短遊技状態でない場合（ステップ S 3 5 0 7 : N o ）、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 9 ）。即ち、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態が b 時短遊技状態であるか否かを判断する。b 時短遊技状態であるか否かは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 0 3 において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れである特図遊技が規定回数（例えば 5 0 0 回）の実行されることに基づいて通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される b 時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

10

【 2 6 0 1 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態である場合（ステップ S 3 5 0 9 : Y e s ）、中開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 0 9 ）、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行する。中開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物 3 1 5 b の最大開放時間が 3 秒である中開放当たり（図 1 9 5 (E) 参照）であることを示すフラグであり、後述の図 2 0 5 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 0 6 において、電動役物 3 1 5 b の開放時間として中開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態でない場合（ステップ S 3 5 0 7 : N o ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

20

【 2 6 0 2 】

< ステップ S 3 5 1 1 及び S 3 5 1 2 >

普図当たり抽選での結果が外れである場合（ステップ S 3 5 0 3 又は S 3 5 0 6 : N o ）、短開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップ S 3 5 0 4 ）、長開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップ S 3 5 0 8 ）、又は中開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップ S 3 5 1 0 ）、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 3 5 1 1 ）。そして、M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 1 2 ）、当該普図変動開始処理を終了する。

30

【 2 6 0 3 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 0 5 及び図 2 0 6 は、図 2 0 3 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物 3 1 5 b の開閉制御を行うことによって第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図 2 0 5 及び図 2 0 6 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【 2 6 0 4 】

< ステップ S 3 6 0 1 >

図 2 0 5 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 1 ）。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 2 2 の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップ S 1 5 1 1 でオンに設定される。

40

【 2 6 0 5 】

M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 0

50

2に移行する。一方、MPU41は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS3601：No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図206のステップS3616に移行する。

【2606】

<ステップS3602>

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS3601：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3602）。大当たり遊技中フラグは、図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2206でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS2252でオフに設定される。

10

【2607】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS3602：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【2608】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3602：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3603に移行する。

20

【2609】

<ステップS3603>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3602：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3603）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図204の普図変動開始処理のステップS3508においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3603：Yes）、処理をステップS3604に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3603：No）、処理をステップS3606に移行する。

30

【2610】

<ステップS3604及びS3605>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3603：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、数値記憶処理として、長開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である15秒（図195（E）参照）に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップS3604）。開放時間カウンタは、電動役物315bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS3618において参照される。そして、MPU41は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS3605）、処理をステップS3612に移行する。

40

【2611】

<ステップS3606>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3603：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、中開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステッ

50

プ S 3 6 0 6)。中開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりである場合に、図 2 0 4 の普図変動開始処理のステップ S 3 5 1 0 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、中開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 6 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 0 7 に移行し、中開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 6 : N o)、処理をステップ S 3 6 0 9 に移行する。

【 2 6 1 2 】

< ステップ S 3 6 0 7 及び S 3 6 0 8 >

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

【 2 6 1 3 】

< ステップ S 3 6 0 9 >

中開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 6 : N o)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりでない場合、M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 0 9)。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図 2 0 4 の普図変動開始処理のステップ S 3 5 0 4 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 9 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 1 0 に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 0 9 : N o)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 6 1 2 に移行する。

【 2 6 1 4 】

< ステップ S 3 6 1 0 及び S 3 6 1 1 >

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

【 2 6 1 5 】

< ステップ S 3 6 1 2 ~ S 3 6 1 4 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ (長開放普図当たりフラグ、中開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ) をオフに設定した場合 (ステップ S 3 6 0 5、S 3 6 0 8 又は S 3 6 1 1)、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を作動させる (ステップ S 3 6 1 2)。これにより、第 2 入賞口 3 1 5 を開放し、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に (ステップ S 3 6 1 3)、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し (ステップ S 3 6 1 4)、処理をステップ

10

20

30

40

50

S 3 6 1 5 に移行する。

【 2 6 1 6 】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などに対して電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す表示演出を開始させることができる。

【 2 6 1 7 】

< ステップ S 3 6 1 5 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物 3 1 5 b を開放させる処理などを 10
 実行した場合（ステップ S 3 6 0 3 ~ S 3 6 1 4 ）、又は長開放普図当たりフラグ及び短
 開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れで
 ある場合）（ステップ S 3 6 0 2、S 3 6 0 6 及びステップ S 3 6 0 9 が全て No ）、M
 P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動
 停止表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 5 ）、当該普図当たり遊技制御処理を
 終了する。

【 2 6 1 8 】

< ステップ S 3 6 1 6 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 1 : No ）、図 2 0 6 に 20
 示すように、MPU 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 1 4 において
 電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設
 定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 6 ）。即ち、MPU 4 1 は、普図当
 たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに
 設定されている場合（ステップ S 3 6 1 6 : Yes ）、即ち普図当たり遊技が実行中であ
 る場合、処理をステップ S 3 6 1 7 に移行する。一方、MPU 4 1 は、電動役物開放中フ
 ラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 6 : No ）、即ち普図当たり遊技が
 実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 6 1 9 】

< ステップ S 3 6 1 7 及び S 3 6 1 8 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 6 : Yes ）、 30
 即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU 4 1 は、更新処理として、当該普図当
 たり遊技制御処理のステップ S 3 6 0 4、S 3 6 0 7 又は S 3 6 1 0 においてセットされる
 開放時間カウンタの値から 1 減算する処理を実行し（ステップ S 3 6 1 7 ）、減算後の開
 放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 8 ）。即ち、MPU
 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングであるか否かを判断する。MPU 4 1
 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 1 8 : Yes ）、即
 ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 1 9 に移
 行する。一方、MPU 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステッ
 プ S 3 6 1 8 : No ）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、当該普
 図当たり遊技制御処理を終了する。 40

【 2 6 2 0 】

< ステップ S 3 6 1 9 ~ S 3 6 2 1 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 1 8 : Yes ）、即ち 50
 電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、MPU 4 1 は、電動役物 3 1 5 b
 を復帰させる（ステップ S 3 6 1 9 ）。これにより、第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖され、第 2
 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。そして、MPU 4 1 は、電動役物 3 1 5 b
 の閉鎖されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると
 共に（ステップ S 3 6 2 0 ）、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す電動役物開
 放中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 1 ）、処理をステップ S 3 8 2 2 に移行す
 る。

10

20

30

40

50

【 2 6 2 1 】

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

【 2 6 2 2 】

<ステップ S 3 6 2 2 >

【 2 6 2 3 】

ステップ S 3 8 2 2 では、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。a 時短遊技状態フラグは、図 2 1 9 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 4 6 において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定される。

10

【 2 6 2 4 】

M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 2 3 に移行し、a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 2 : N o ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 6 2 5 】

<ステップ S 3 6 2 3 及び S 3 6 2 4 >

20

a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 2 3 ）。通常遊技状態移行フラグは、図 2 1 8 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 1 5 において、遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する場合に参照される。さらに、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 4 ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 6 2 6 】

ここで、本実施形態の普図当たり制御処理では、a 時短遊技状態において普図当たり遊技が実行される場合、当該普図当たり遊技の終了に基づいて、ステップ S 3 6 2 3 において遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されると共に、ステップ S 3 6 2 4 において a 時短遊技状態フラグがオフに設定される。つまり、本実施形態では、a 時短遊技状態において普図当たり遊技が開始される場合、1 回に普図当たり遊技の実行（1 回の電動役物 3 1 5 b の作動）により、遊技状態が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行される。そして、前述のように、a 時短遊技状態の移行に基づいて普図当たり遊技が実行される場合（電動役物 3 1 5 b の作動によって第 2 入賞口 3 1 5 が開放される場合）、第 2 特図の当該変動表示に加え、最大で 4 個の第 2 特図保留（いわゆる残保留）に基づく第 2 特図の変動表示の計 5 回の第 2 特図遊技を実行することが可能になり、第 2 特図の残保留に基づく第 2 特図遊技は a 時短遊技状態から移行した通常遊技状態において開始される。

30

40

【 2 6 2 7 】

[特図遊技制御処理]

ここで、図 2 0 7 及び図 2 0 8 は、図 2 0 3 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の進行の制御、例えば第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 2 0 7 及び図 2 0 8 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【 2 6 2 8 】

50

<ステップS 3 7 0 1>

図 2 0 7 に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 7 0 1）。大当たり遊技中フラグは、図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS 2 2 0 6 でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップS 2 2 5 2 でオフに設定される。

【2 6 2 9】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS 3 7 0 1：Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

10

【2 6 3 0】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS 3 7 0 1：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS 3 7 0 2 に移行する。

【2 6 3 1】

<ステップS 3 7 0 2>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS 3 7 0 1：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 7 0 2）。特図変動表示中フラグは、後述の図 2 0 8 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS 3 9 1 5 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップS 3 7 1 0 でオフに設定される。

20

【2 6 3 2】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS 3 7 0 2：Y e s）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップS 3 7 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS 3 7 0 2：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップS 3 7 0 3 に移行する。

【2 6 3 3】

<ステップS 3 7 0 3>

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS 3 7 0 2：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M の両方が 0 であるか否かを判断する（ステップS 3 7 0 3）。

30

【2 6 3 4】

M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M の両方が 0 である場合（ステップS 3 7 0 3：Y e s）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップS 3 7 0 3：N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、処理をステップS 3 7 0 4 に移行する。

40

【2 6 3 5】

<ステップS 3 7 0 4>

第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップS 3 7 0 3：N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処

50

理を実行し（ステップ S 3 7 0 4）、処理をステップ S 3 7 0 5 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 2 0 9 を参照して後述する。

【 2 6 3 6 】

<ステップ S 3 7 0 5 >

ステップ S 3 7 0 5 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示を開始（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図 2 1 0 を参照して後述する。

【 2 6 3 7 】

<ステップ S 3 7 0 6 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 2 : Y e s）、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から、後述の図 2 1 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 9 0 3 の第 1 特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄、又は同特図変動開始処理でのステップ S 3 9 0 7 若しくは S 3 9 0 9 の第 2 特図変動パターン設定処理 A , B で設定される第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 6）。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【 2 6 3 8 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 7 0 6 : Y e s）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 7 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 3 7 0 6 : N o）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 6 3 9 】

<ステップ S 3 7 0 7 ~ S 3 7 1 0 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 7 0 6 : Y e s）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップ S 3 7 0 7）。そして、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 7 0 8）、特図遊技が終了したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する特図遊技終了コマンドを設定する（ステップ S 3 7 0 9）。さらに、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 1 0）、処理を図 2 0 8 のステップ S 3 7 1 1 に移行する。

【 2 6 4 0 】

<ステップ S 3 7 1 1 及び S 3 7 1 2 >

図 2 0 8 のステップ S 3 7 1 1 では、M P U 4 1 は、残設定カウンタの値が 0 であるか否かを判断する。残設定カウンタは、a 時短遊技状態において電動役物 3 1 5 b が開放されることを契機とする第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球による第 2 特図保留（残保留）に対して実行される第 2 特図遊技（特殊変動）の残り回数を示すものであり、図 2 1 1 の第 2 特図変動パターン設定処理 B のステップ S 4 0 1 5、又は図 2 1 2 のステップ S 4 0 1 9 若しくは S 4 0 2 3 において設定される。

【 2 6 4 1 】

M P U 4 1 は、第 2 特図の残保留に対する特殊変動の残り回数を示す残設定カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 7 1 1 : Y e s）、特殊変動が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する特殊変動終了コマンドを設定し（ステップ S 3 7 1 2）、当該特

10

20

30

40

50

図遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、残設定カウンタの値が0でない場合（ステップS3711：No）、処理をステップS3713に移行する。

【2642】

<ステップS3713>

残設定カウンタの値が0でない場合（ステップS3711：No）、MPU41は、遊技状態をb時短遊技状態に移行されるまでの残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3713）。天井回数カウンタは、図219の遊技状態の移行処理のステップS4251において、大当たり遊技の終了した場合にセットされ、天井回数カウンタフラグは、当該遊技状態の移行処理のステップS4252において、天井回数カウンタをセットした場合にオンに設定される。

10

【2643】

MPU41は、天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップS3713：Yes）、処理をステップS3714に移行し、天井回数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップS3713：No）、処理をステップS3717に移行する。

【2644】

<ステップS3714～S3716>

天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップS3713：Yes）、MPU41は、更新処理として、遊技状態がb時短遊技状態に移行されるまでの残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタの値から1減算する処理を実行し（ステップS3714）、処理をステップS3715に移行する。

20

【2645】

ステップS3715では、MPU41は、減算後の天井回数カウンタの値が0であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、遊技状態をb時短遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、減算後の天井回数カウンタの値が0である場合（ステップS3715：Yes）、即ち遊技状態をb時短遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態をb時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS3716）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、減算後の天井回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3715：No）、即ち遊技状態をb時短遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

30

【2646】

<ステップS3717及びS3718>

天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップS3713：No）、MPU41は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップS3717）。ここで、時短図柄停止外れは、当該変動表示の終了後に遊技状態がc時短遊技状態に移行される大当たり抽選結果である。即ち、ステップS3717では、MPU41は、当該変動表示の停止後にc時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

40

【2647】

MPU41は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップS3717：Yes）、遊技状態をc時短遊技状態に移行させるc時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS3718）、当該特図遊技制御処理を終了する。c時短遊技状態移行フラグは、図217の遊技状態の移行処理のステップS4208において、遊技状態をc時短遊技状態に移行させるか否かを判断する場合に参照される。

【2648】

一方、MPU41は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップS3717：No）、即ち遊技状態をc時短遊技状態に移行させない

50

場合、処理をステップ S 3 7 1 9 に移行する。

【 2 6 4 9 】

< ステップ S 3 7 1 9 >

当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3 7 1 7 : N o ）、即ち遊技状態を c 時短遊技状態に移行させない場合、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 1 9 ）。b 時短遊技状態フラグは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 0 3 において、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる場合にオンに設定される。

【 2 6 5 0 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 1 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 2 0 に移行し、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 1 9 : N o ）、処理をステップ S 3 7 2 3 に移行する。

【 2 6 5 1 】

< ステップ S 3 7 2 0 ~ S 3 7 2 2 >

b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 1 9 : Y e s ）、M P U 4 1 は、更新処理として、b 時短遊技状態で実行可能な残り時短遊技回数を示す b 時短回数カウンタの値から 1 減算する処理を実行し（ステップ S 3 7 2 0 ）、処理をステップ S 3 7 2 1 に移行する。b 時短回数カウンタは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 0 5 において、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させた場合に設定される。

【 2 6 5 2 】

ステップ S 3 7 2 1 では、M P U 4 1 は、減算後の b 時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の b 時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 7 2 1 : Y e s ）、即ち遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 2 2 ）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、減算後の b 時短回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 7 2 1 : N o ）、即ち遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 6 5 3 】

< ステップ S 3 7 2 3 >

b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 1 9 : N o ）、即ち遊技状態が b 時短遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 3 ）。c 時短遊技状態フラグは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 0 9 において、遊技状態を通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行させる場合にオンに設定される。

【 2 6 5 4 】

M P U 4 1 は、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行し、c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 3 : N o ）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 6 5 5 】

< ステップ S 3 7 2 4 ~ S 3 7 2 6 >

c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、更新処理として、c 時短遊技状態で実行可能な残り時短遊技回数を示す c 時短回数カウンタの値から 1 減算する処理を実行し（ス

10

20

30

40

50

テップ S 3 7 2 4)、処理をステップ S 3 7 2 5 に移行する。c 時短回数カウンタは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 1 1 において、遊技状態を通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行させた場合に設定される。

【 2 6 5 6 】

ステップ S 3 7 2 5 では、M P U 4 1 は、減算後の c 時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の c 時短回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 7 2 5 : Y e s)、即ち遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し (ステップ S 3 7 2 6)、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、減算後の c 時短回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 7 2 5 : N o)、即ち遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 2 6 5 7 】

[特図データ設定処理]

ここで、図 2 0 9 は、図 2 0 7 の特図遊技制御処理のステップ S 3 7 0 4 において M P U 4 1 によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図データ設定処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新される。以下、図 2 0 9 を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【 2 6 5 8 】

なお、本実施形態の特図保留格納エリア 4 1 2 b は、前述の第 1 の実施形態と同様であるため詳細な説明は省略するが、図 8 に示すように、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機とする第 1 始動入賞に対する第 1 特図遊技を実行する権利の保留に対する当否情報を格納するための記憶領域である第 1 特図保留格納エリア R E A (第 1 保留エリア R E A 1、第 2 保留エリア R E A 2、第 3 保留エリア R E A 3、第 4 保留エリア R E A 4、及び第 1 特図保留数記憶エリア N A A) と、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機とする第 2 始動入賞に対する第 2 特図遊技を実行する権利の保留に対する当否情報を格納するための記憶領域である第 2 特図保留格納エリア R E B (第 1 保留エリア R E B 1、第 2 保留エリア R E B 2、第 3 保留エリア R E B 3、第 4 保留エリア R E B 4、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B) と、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄の変動表示が開始される際に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に格納された特図当否情報を移動させるための記憶領域である特図実行エリア A E と、を備える。

【 2 6 5 9 】

< ステップ S 3 8 0 1 >

図 2 0 9 に示すように、本実施形態の特図データ設定処理では、M P U 4 1 は、まず第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 8 0 1)。M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 である場合 (ステップ S 3 8 0 1 : Y e s)、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がなく第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留がある場合、処理をステップ S 3 8 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 でない場合 (ステップ S 3 8 0 1 : N o)、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がある場合、処理をステップ S 3 8 0 6 に移行する。つまり、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断することで、第 1 特図遊技よりも第 2 特図遊技を優先して開始させる。

【 2 6 6 0 】

なお、本実施形態では、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技よりも優先して開始されるが、第 1 特図遊技が第 2 特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に対する遊技球の入球順 (保留順) に特図遊技を開始させ

、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行されるようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【2661】

<ステップS3802～S3804>

第2特図保留数Mが0である場合（ステップS3801：Yes）、MPU41は、更新処理として、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算する処理を実行し（ステップS3802）、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに第1特図当
10
否情報を移動させる（ステップS3803）。続いて、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の第1特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS3804）。具体的に、ステップS3804では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の第1特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の第1特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の第1特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。MPU41は、ステップS3804の処理が終了した場合、処理をステップS3805に移行する。

【2662】

<ステップS3805>

ステップS3805では、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エ
20
リアREA1～第4保留エリアREA4の第1特図当否情報がシフトした旨を示す第1特図シフトコマンドをRAM412に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この第1特図シフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第1特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第1特図保留に対応させた保留表示（図225（A）及び図225（C）参照）の表示数などを変更することができる。

【2663】

<ステップS3806～S3808>

第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS3801：No）、MPU41は、減算
30
処理として、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算する処理を実行し（ステップS3806）、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から特図実行エリアAEに第2特図当否情報を移動させる（ステップS3807）。続いて、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の第2特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS3808）。具体的に、ステップS3808では、第2保留エリアREB2の第2特図当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の第2特図当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エ
40
リアREB4の第2特図当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。MPU41は、ステップS3807の処理が終了した場合、処理をステップS3809に移行する。

【2664】

<ステップS3809>

ステップS3809では、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エ
リアREB1～第4保留エリアREB4の第2特図当否情報がシフトした旨を示す第2特
図シフトコマンドをRAM412に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この第
2特図シフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参照）
のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これによ
り、音声ランプ制御装置5は、第2特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に
表示される第2特図保留に対応させた保留表示（図225（B）及び図225（D）参照
50

)の表示数などを変更することができる。

【2665】

[特図変動開始処理]

ここで、図210は、図207の特図遊技制御処理のステップS3705においてMPU41によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図変動開始処理では、第1入賞口314への遊技球の始動入賞に基づく第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の変動表示の開始により、又は第2入賞口315への遊技球の始動入賞に基づく第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により、第1特別遊技又は第2特図遊技(特図遊技)が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図28を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

10

【2666】

<ステップS3901>

図210に示すように、本実施形態の特図変動開始処理では、MPU41は、まず開始される特図遊技が第1特図遊技であるか否かを判断する(ステップS3901)。MPU41は、開始される特図遊技が第1特図遊技である場合(ステップS3901:Yes)、処理をステップS3902に移行する。MPU41は、開始される特図遊技が第1特図遊技でない場合(ステップS3901:No)、即ち開始される特図遊技が第2特図遊技である場合、処理をステップS3904に移行する。

【2667】

<ステップS3902及びS3903>

開始される特図遊技が第1特図遊技である場合(ステップS3901:Yes)、MPU41は、第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)に基づいて第1特図大当たり抽選を行し(ステップS3902)、さらに第1特図変動パターン設定処理を実行し(ステップS3903)、処理をステップS3910に移行する。

20

【2668】

第1特図変動パターン設定処理では、MPU41は、ステップS3902での第1特図大当たり抽選の結果に基づき、第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)又は第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)を参照し、開始される第1特図遊技における第1特図の変動表示時間である第1特図変動パターンが設定される。

30

【2669】

<ステップS3904>

開始される特図遊技が第1特図遊技でない場合(ステップS3901:No)、即ち開始される特図遊技が第2特図遊技である場合、MPU41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態がオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3504)。即ち、MPU41は、第2特図の変動表示(第2特図遊技)を開始させる場合の遊技状態がb時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、b時短遊技状態フラグは、図217の遊技状態の移行処理のステップS4203において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れである特図遊技が規定回数(例えば500回)の実行されることに基づいて通常遊技状態からb時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

40

【2670】

MPU41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態がオンに設定されている場合(ステップS3904:Yes)、処理をステップS3906に移行する。一方、MPU41は、b時短遊技状態がオフに設定されている場合(ステップS3904:No)、処理をステップS3905に移行する。

【2671】

<ステップS3905>

b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態がオフに設定されている場合(ステップS3904:No)、MPU41は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態がオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3505)。即ち、MPU41は

50

、第2特図の変動表示(第2特図遊技)を開始させる場合の遊技状態がc時短遊技状態であるか否かを判断する。

【2672】

M P U 4 1 は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態がオンに設定されている場合(ステップS3905:Yes)、処理をステップS3906に移行する。一方、M P U 4 1 は、c時短遊技状態がオフに設定されている場合(ステップS3905:No)、処理をステップS3908に移行する。即ち、M P U 4 1 は、第2特図の変動表示(第2特図遊技)を開始させる場合の遊技状態が、b時短遊技状態及びc時短遊技状態ではなく、通常遊技状態又はa時短遊技状態である場合、処理をステップS3908に移行する。

10

【2673】

<ステップS3906及びS3907>

b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態がオンに設定されている場合(ステップS3904:Yes)、又はc時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態がオンに設定されている場合(ステップS3905:Yes)、即ち第2特図の変動表示(第2特図遊技)を開始させる場合の遊技状態がb時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、b時短-c時短第2特図大当たり当否テーブル(図197(A)参照)に基づいて第2特図大当たり抽選を行し(ステップS3906)、さらに第2特図変動パターン設定処理Aを実行し(ステップS3907)、処理をステップS3910に移行する。

20

【2674】

第2特図変動パターン設定処理Aでは、M P U 4 1 は、ステップS3906での第2特図大当たり抽選結果の結果に基づき、b時短-c時短第2特図大当たり変動テーブル(図197(C)参照)又はb時短-c時短第2特図外れ変動テーブル(図197(E)参照)を参照し、開始される第2特図遊技における第2特図の変動表示時間である第2特図変動パターンが設定される。

【2675】

<ステップS3908及びS3909>

c時短遊技状態がオフに設定されている場合(ステップS3905:No)、即ち第2特図の変動表示(第2特図遊技)を開始させる場合の遊技状態が、b時短遊技状態及びc時短遊技状態ではなく、通常遊技状態又はa時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、通常-a時短第2特図大当たり当否テーブル(図198(A)参照)に基づいて第2特図大当たり抽選を行し(ステップS3908)、さらに第2特図変動パターン設定処理を実行し(ステップS3908)、処理をステップS3910に移行する。

30

【2676】

第2特図変動パターン設定処理Bでは、M P U 4 1 は、ステップS3908での第2特図大当たり抽選結果の結果に基づき、a時短第2特図変動テーブル(図199(A)参照)又は通常第2特図変動テーブル(図199(B)参照)を参照し、開始される第2特図遊技における第2特図の変動表示時間である第2特図変動パターンが設定される。なお、第2特図変動パターン設定処理Bの詳細は、図211~図213を参照して後述する。

40

【2677】

<ステップS3910>

ステップS3910では、M P U 4 1 は、ステップS3902、S3906又はS3908での大当たり抽選の結果と、ステップS3903、S3907又はS3909で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドをR A M 4 1 2 に設定し、処理をステップS3911に移行する。特図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理(図203参照)のステップS1401において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などでの特図遊技演出を表示演出として実行することができる。

50

【 2 6 7 8 】

なお、MPU41は、大当たり抽選の結果が「4R時短大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」に4R時短大当たりである旨を示す「A」を付した「A01」～「A03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「4R通常大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」に4R通凹大当たりである旨を示す「B」を付した「B01」～「B03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。さらに、MPU41は、大当たり抽選の結果が「小当たり」である場合、特図変動パターン「01」、「02」、「08」～「010」に小当たりである旨を示す「C」を付した「C01」、「C02」、「C08」～「C010」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「01」～「05」、「08」～「10」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D05」、「D08」～「D10」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ、時短図柄停止外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

10

【 2 6 7 9 】

<ステップS3911>

特図変動パターンコマンドを設定した場合、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させる（ステップS3911）。具体的には、MPU41は、第1入賞口314への遊技球の始動入賞に基づく場合には、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の変動表示の開始により第1特別遊技を開始し、第2入賞口315への遊技球の始動入賞に基づく場合には、第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により第2特図遊技を開始する。さらに、MPU41は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS3911）、当該特図変動開始処理を終了する。

20

【 2 6 8 0 】

[第2特図変動パターン設定処理B]

ここで、図211～図213は、図207の特図変動開始処理のステップS3909においてMPU41によって実行される第2特図変動パターン設定処理Bの手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の第2特図変動パターン設定処理Bでは、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新される。以下、図211～図213を参照しつつ、第2特図変動パターン設定処理Bを説明する。

30

【 2 6 8 1 】

<ステップS4001>

図211に示すように、本実施形態の第2特図変動パターン設定処理Bでは、MPU41は、まず時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。a時短遊技状態フラグは、図219の遊技状態の移行処理のステップS4246において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定される。

40

【 2 6 8 2 】

MPU41は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4001：Yes）、処理をステップS4002に移行し、a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4001：No）、処理をステップS4006に移行する。

【 2 6 8 3 】

<ステップS4002及びS4003>

a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4001：Yes）、MPU41は、数値記憶処理として、当該第2特図遊技における第2特図の変動表示時間として変動パターン「08」の40秒（図199（A）

50

参照)を設定する処理を実行すると共に(ステップS4002)、a時短遊技状態において第2特図遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知する特殊変動開始コマンドを設定し(ステップS4003)、処理をステップS4004に移行する。即ち、MPU41は、大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く、大当たり遊技が実行され易い特殊変動が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知する。

【2684】

特殊変動開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図203参照)のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特殊変動開始コマンドに基づいて、大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く、大当たり遊技が実行され易い特殊変動であることを遊技者に報知する表示演出であるRUSH演出(図226参照)を特定演出として開始することができる。

10

【2685】

<ステップS4004>

ステップS4004では、MPU41は、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する。MPU41は、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合(ステップS4004:Yes)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。一方、MPU41は、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS4004:No)、即ち当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS4005に移行する。

20

【2686】

<ステップS4005>

当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS4004:No)、即ち当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、MPU41は、前記特殊変動が開始されることを示す特殊変動開始フラグをオンに設定し(ステップS4005)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。特殊変動開始フラグは、開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)であるか否かを判断するために、次のステップS4006において参照される。

30

【2687】

<ステップS4006>

a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS4001:No)、MPU41は、特殊変動開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4006)。即ち、MPU41は、開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)であるか否かを判断する。

【2688】

MPU41は、特殊変動開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS4006:Yes)、即ち開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)である場合、処理をステップS4007に移行する。一方、MPU41は、特殊変動開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS4006:No)、即ち開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)でない場合、処理を図213のステップS4024に移行する。

40

【2689】

50

<ステップS 4 0 0 7 及び S 4 0 0 8 >

特殊変動開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 0 0 6 : Y e s ）、即ち開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技（a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技）である場合、M P U 4 1は、特殊変動開始フラグをオフに設定し（ステップS 4 0 0 7 ）、処理をステップS 4 0 0 8に移行する。

【2 6 9 0】

<ステップS 4 0 0 8 及び S 4 0 0 9 >

ステップS 4 0 0 8では、M P U 4 1は、a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づいて最初に行われた第2特図遊技の終了時点での第2特図遊技を実行する権利の保留である残保留に対する残保留パターン（図1 9 9（B）～図1 9 9（D）参照）及び残保留数を特定すると共に（ステップS 4 0 0 8 ）、残保留パターンコマンドを設定し（ステップS 4 0 0 9 ）、処理をステップS 4 0 1 0に移行する。

10

【2 6 9 1】

残保留パターンコマンドは、a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく残保留の残保留パターン、及び残保留数を音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。この残保留パターンコマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理（図2 0 3参照）のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、残保留パターンコマンドに基づいて、R U S H演出のうちのパトル演出（図2 2 7及び図2 2 8参照）を表示演出として開始することができる。また、音声ランプ制御装置5は、残保留パターンコマンドに基づいて、残保留数を管理することができ、その結果、図柄表示部3 4 1に残保留数を表示演出である第2特図保留画像として表示することが可能になる。

20

【2 6 9 2】

<ステップS 4 0 1 0 及び S 4 0 1 1 >

ステップS 4 0 1 0では、M P U 4 1は、ステップS 4 0 0 8で特定された残保留パターンが、残保留パターン1及び残保留パターン5のいずれかに該当するか否かを判断する。

【2 6 9 3】

残保留パターンが残保留パターン1及び残保留パターン5のいずれかに該当する場合（ステップS 4 0 1 0 : Y e s ）、M P U 4 1は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく残保留である第2特図遊技に対する第2特図変動表示時間として特図変動パターン「0 8」である1 2 0秒を設定する処理を実行し（ステップS 4 0 1 1 ）、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。一方、M P U 4 1は、残保留パターンが残保留パターン1及び残保留パターン5のいずれかにも該当しない場合（ステップS 4 0 1 0 : N o ）、処理をステップS 4 0 1 2に移行する。

30

【2 6 9 4】

<ステップS 4 0 1 2 >

残保留パターンが残保留パターン1及び残保留パターン5のいずれかにも該当しない場合（ステップS 4 0 1 0 : N o ）、M P U 4 1は、ステップS 4 0 0 8で特定された残保留パターンが、残保留パターン2及び残保留パターン6のいずれかに該当するか否かを判断する（ステップS 4 0 1 2 ）。

40

【2 6 9 5】

M P U 4 1は、残保留パターンが残保留パターン2及び残保留パターン6のいずれかに該当する場合（ステップS 4 0 1 2 : Y e s ）、処理をステップS 4 0 1 3に移行し、残保留パターンが残保留パターン2及び残保留パターン6のいずれにも該当しない場合（ステップS 4 0 1 2 : N o ）、処理を図2 1 2のステップS 4 0 1 6に移行する。

【2 6 9 6】

<ステップS 4 0 1 3 >

50

残保留パターンが残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれかに該当する場合 (ステップ S 4 0 1 2 : Y e s)、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留である第 2 特図遊技に対する第 2 特図変動表示時間として特図変動パターン「0 2」である 6 0 秒を設定する処理を実行し (ステップ S 4 0 1 1)、処理をステップ S 4 0 1 4 に移行する。

【 2 6 9 7 】

<ステップ S 4 0 1 4 及び S 4 0 1 5 >

ステップ S 4 0 1 4 では、M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれかであることを示す残保留パターン 2 , 6 フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを 1 にセットする処理を実行し (ステップ S 4 0 1 5)、当該第 2 特図変動パターン設定処理 B を終了する。

10

【 2 6 9 8 】

<ステップ S 4 0 1 6 >

残保留パターンが残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれかも該当しない場合 (ステップ S 4 0 1 2 : N o)、図 2 1 2 に示すように、M P U 4 1 は、ステップ S 4 0 0 8 で特定された残保留パターンが、残保留パターン 3 及び残保留パターン 7 のいずれかに該当するか否かを判断する (ステップ S 4 0 1 6)。

【 2 6 9 9 】

M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 3 及び残保留パターン 7 のいずれかに該当する場合 (ステップ S 4 0 1 6 : Y e s)、処理をステップ S 4 0 1 7 に移行し、残保留パターンが残保留パターン 3 及び残保留パターン 7 のいずれにも該当しない場合 (ステップ S 4 0 1 6 : N o)、処理をステップ S 4 0 2 0 に移行する。

20

【 2 7 0 0 】

<ステップ S 4 0 1 7 >

残保留パターンが残保留パターン 3 及び残保留パターン 7 のいずれかに該当する場合 (ステップ S 4 0 1 6 : Y e s)、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留である第 2 特図遊技に対する第 2 特図変動表示時間として特図変動パターン「1 0」である 4 0 秒を設定する処理を実行し (ステップ S 4 0 1 7)、処理をステップ S 4 0 1 8 に移行する。

30

【 2 7 0 1 】

<ステップ S 4 0 1 8 及び S 4 0 1 9 >

ステップ S 4 0 1 8 では、M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 3 及び残保留パターン 7 のいずれかであることを示す残保留パターン 3 , 7 フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを 2 にセットする処理を実行し (ステップ S 4 0 1 9)、当該第 2 特図変動パターン設定処理 B を終了する。

【 2 7 0 2 】

<ステップ S 4 0 2 0 >

残保留パターンが残保留パターン 3 及び残保留パターン 7 のいずれにも該当しない場合 (ステップ S 4 0 1 6 : N o)、M P U 4 1 は、ステップ S 4 0 0 8 で特定された残保留パターンが、残保留パターン 4 及び残保留パターン 8 のいずれかに該当するか否かを判断する (ステップ S 4 0 2 0)。

40

【 2 7 0 3 】

M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 4 及び残保留パターン 8 のいずれかに該当する場合 (ステップ S 4 0 2 0 : Y e s)、処理をステップ S 4 0 2 1 に移行し、残保留パターンが残保留パターン 4 及び残保留パターン 8 のいずれにも該当しない場合 (ステップ S 4 0 2 0 : N o)、当該第 2 特図変動パターン設定処理 B を終了する。

【 2 7 0 4 】

<ステップ S 4 0 2 1 >

50

残保留パターンが残保留パターン 4 及び残保留パターン 8 のいずれかに該当する場合 (ステップ S 4 0 2 0 : Y e s)、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留である第 2 特図遊技に対する第 2 特図変動表示時間として特図変動パターン「0 1」である 3 0 秒を設定する処理を実行し (ステップ S 4 0 2 1)、処理をステップ S 4 0 2 2 に移行する。

【 2 7 0 5 】

<ステップ S 4 0 2 2 及び S 4 0 2 3 >

ステップ S 4 0 2 2 では、M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 4 及び残保留パターン 8 のいずれかであることを示す残保留パターン 4 , 8 フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを 3 にセットする処理を実行し (ステップ S 4 0 2 3)、当該第 2 特図変動パターン設定処理 B を終了する。

10

【 2 7 0 6 】

<ステップ S 4 0 2 4 >

特殊変動開始フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 0 0 6 : N o)、即ち開始される第 2 特図遊技が、a 時短遊技状態において開始された外れ報知の第 2 特図遊技の次に連続して実行される第 2 特図遊技 (a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留による第 2 特図遊技) でない場合、図 2 1 2 に示すように、M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれかであることを示す残保留パターン 2 , 6 フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 0 2 4)。

20

【 2 7 0 7 】

M P U 4 1 は、残保留パターン 2 , 6 フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 0 2 4 : Y e s)、処理をステップ S 4 0 2 5 に移行し、残保留パターン 2 , 6 フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 0 2 4 : N o)、処理をステップ S 4 0 2 9 に移行する。

【 2 7 0 8 】

<ステップ S 4 0 2 5 ~ S 4 0 2 8 >

残保留パターン 2 , 6 フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 0 2 4 : Y e s)、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留である第 2 特図遊技に対する第 2 特図変動表示時間として特図変動パターン「0 2」である 6 0 秒を設定する処理を実行する (ステップ S 4 0 2 5)。そして、M P U 4 1 は、減算処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から 1 減算する処理を実行し (ステップ S 4 0 2 6)、減算後の残設定カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 4 0 2 7)。

30

【 2 7 0 9 】

M P U 4 1 は、減算後の残設定カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 4 0 2 7 : Y e s)、残保留パターン 2 , 6 フラグをオフに設定し (ステップ S 4 0 2 8)、当該第 2 特図変動パターン設定処理 B を終了する。一方、M P U 4 1 は、減算後の残設定カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 4 0 2 7 : N o)、当該第 2 特図変動パターン設定処理 B を終了する。

40

【 2 7 1 0 】

<ステップ S 4 0 2 9 >

残保留パターン 2 , 6 フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 0 2 4 : N o)、M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 3 及び残保留パターン 7 のいずれかであることを示す残保留パターン 3 , 7 フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 0 2 9)。

【 2 7 1 1 】

M P U 4 1 は、残保留パターン 3 , 7 フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S

50

4029: Yes)、処理をステップS4030に移行し、残保留パターン3, 7フラグがオフに設定されている場合(ステップS4029: No)、処理をステップS4034に移行する。

【2712】

<ステップS4030~S4033>

残保留パターン3, 7フラグがオンに設定されている場合(ステップS4029: Yes)、MPU41は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留である第2特図遊技に対する第2特図変動表示時間として特図変動パターン「10」である40秒を設定する処理を実行する(ステップS4030)。そして、MPU41は、減算処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から1減算する処理を実行し(ステップS4031)、減算後の残設定カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4032)。

10

【2713】

MPU41は、減算後の残設定カウンタの値が0である場合(ステップS4032: Yes)、残保留パターン3, 7フラグをオフに設定し(ステップS4033)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。一方、MPU41は、減算後の残設定カウンタの値が0でない場合(ステップS4032: No)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2714】

<ステップS4034>

残保留パターン3, 7フラグがオフに設定されている場合(ステップS4029: No)、MPU41は、残保留パターンが残保留パターン4及び残保留パターン8のいずれかであることを示す残保留パターン4, 8フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4034)。

20

【2715】

MPU41は、残保留パターン4, 8フラグがオンに設定されている場合(ステップS4034: Yes)、処理をステップS4035に移行し、残保留パターン4, 8フラグがオフに設定されている場合(ステップS4034: No)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

30

【2716】

<ステップS4035~S4038>

残保留パターン4, 8フラグがオンに設定されている場合(ステップS4034: Yes)、MPU41は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留である第2特図遊技に対する第2特図変動表示時間として特図変動パターン「01」である30秒を設定する処理を実行する(ステップS4035)。そして、MPU41は、減算処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から1減算する処理を実行し(ステップS4036)、減算後の残設定カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4037)。

40

【2717】

MPU41は、減算後の残設定カウンタの値が0である場合(ステップS4037: Yes)、残保留パターン4, 8フラグをオフに設定し(ステップS4037)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。一方、MPU41は、減算後の残設定カウンタの値が0でない場合(ステップS4037: No)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2718】

なお、本実施形態では、特図の変動開始時の遊技状態に応じて大当たり抽選が実行されるが、第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球時の遊技状態に応じて大当たり抽選を実行してもよい。

50

【 2 7 1 9 】

[小当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 1 4 ~ 図 2 1 6 は、図 2 0 3 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 1 において M P U 4 1 によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の作動を制御する処理が実行される。

【 2 7 2 0 】

< ステップ S 4 1 0 1 >

図 2 1 4 に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 1 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図 2 0 7 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 7 0 9 において第 1 特図又は第 2 特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

10

【 2 7 2 1 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : Y e s）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 4 1 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : N o）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 4 1 0 6 に移行する。

20

【 2 7 2 2 】

< ステップ S 4 1 0 2 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : Y e s）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 4 1 0 2）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図 2 1 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 8 0 8 において大当たり抽選を行った場合に R A M 4 1 3 に記憶される大当たり抽選の結果に基づいて判断される。

30

【 2 7 2 3 】

M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 4 1 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 1 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 4 1 0 2 : N o）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 7 2 4 】

< ステップ S 4 1 0 3 ~ S 4 1 0 5 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 4 1 0 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップ S 4 1 0 3）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 1 0 4）、数値記憶処理として、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップ S 4 1 0 5）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 2 7 2 5 】

< ステップ S 4 1 0 6 >

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : N o）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【 2 7 2 6 】

50

M P U 4 1 は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 6 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップ S 4 1 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 6 : N o ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図 2 1 5 のステップ S 4 1 1 5 に移行する。

【 2 7 2 7 】

<ステップ S 4 1 0 7 ~ S 4 1 0 9 >

オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 6 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、更新処理として、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算する処理を実行し（ステップ S 4 1 0 7 ）、減算後のオープニング時間カウンタが 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 1 0 8 ）。即ち、M P U 4 1 は、小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 2 7 2 8 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 である場合（ステップ S 4 1 0 8 : Y e s ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップ S 4 1 0 5 ）、処理をステップ S 4 1 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 でない場合（ステップ S 4 1 0 8 : N o ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 2 7 2 9 】

<ステップ S 4 1 1 0 >

小当たり遊技において、オープニングを終了して可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングである場合、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始させ（ステップ S 4 1 1 0 ）、処理をステップ S 4 1 1 1 に移行する（ステップ S 4 1 1 0 ）。このように、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動が開始されることで、羽役物装置 8 3 の導入口 8 3 1 が開放され、羽役物装置 8 3 の内部への遊技球の入球が可能となる。

30

【 2 7 3 0 】

<ステップ S 4 1 1 1 及び S 4 1 1 2 >

ステップ S 4 1 1 1 では、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオンに設定する（ステップ S 4 1 1 1 ）。そして、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、可動羽部 8 3 2 の残りの作動時間を示す可動羽部作動時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップ S 4 1 1 2 ）、処理をステップ S 4 1 1 3 に移行する。

【 2 7 3 1 】

<ステップ S 4 1 1 3 及び S 4 1 1 4 >

ステップ S 4 1 1 3 では、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動の待機中であることを示す V 入賞口開閉部作動待機フラグをオンに設定する（ステップ S 4 1 1 3 ）。そして、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始するまでの残り時間を示す V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップ S 4 1 1 4 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 2 7 3 2 】

<ステップ S 4 1 1 5 >

オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 6 : N o ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図 2 1 5 に示すように、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動の待機中であることを示す V 入賞口開閉部作動待機フ

50

ラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 1 1 5）。MPU 4 1 は、V 入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 1 5：Yes）、処理をステップ S 4 1 1 6 に移行し、V 入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 1 5：No）、処理をステップ S 4 1 2 2 に移行する。

【2733】

<ステップ S 4 1 1 6 及び S 4 1 1 7 >

V 入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 1 5：Yes）、MPU 4 1 は、更新処理として、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始するまでの残り時間を示す V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタから 1 減算する処理を実行し（ステップ S 4 1 1 6）、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 1 1 7）。即ち、MPU 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するタイミングであるか否かを判断する。

10

【2734】

MPU 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 1 1 7：Yes）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するタイミングである場合、処理をステップ S 4 1 1 8 に移行する。一方、MPU 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 1 1 7：No）、即ち V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始（V 入賞口 8 3 3 を開放）するタイミングでない場合、処理を図 2 1 6 のステップ S 4 1 3 0 に移行する。

20

【2735】

<ステップ S 4 1 1 8 ~ S 4 1 2 1 >

減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 1 1 7：Yes）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するタイミングである場合、MPU 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始し（ステップ S 4 1 1 8）、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動されていることを示す V 入賞口開閉部作動フラグをオンに設定する（ステップ S 4 1 1 9）。

【2736】

そして、MPU 4 1 は、数値記憶処理として、V 入賞口開閉部 8 3 5 の残りの作動時間を示す V 入賞口開閉部作動時間カウンタを設定する処理を実行すると共に（ステップ S 4 1 2 0）、V 入賞口開閉部作動待機フラグをオフに設定し（ステップ S 4 1 2 1）、処理を図 2 1 6 のステップ S 4 1 3 0 に移行する。

30

【2737】

<ステップ S 4 1 2 2 >

V 入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 1 5：No）、MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動されていることを示す V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 1 2 2）。MPU 4 1 は、V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 2 2：Yes）、処理をステップ S 2 0 2 3 に移行し、V 入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 2 2：No）、処理を図 2 1 6 のステップ S 4 1 3 0 に移行する。

40

【2738】

<ステップ S 4 1 2 3 >

V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 2 2：Yes）、MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 1 2 3）。V 入賞フラグは、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合にステップ S 4 1 2 5 においてオンに設定される。

【2739】

50

M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 1 2 6 に移行し、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 2 3 : N o ）、処理をステップ S 4 1 2 4 に移行する。

【 2 7 4 0 】

< ステップ S 4 1 2 4 及び S 4 1 2 5 >

V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 2 3 : N o ）、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップ S 4 1 2 4 ）。羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したか否かは、例えば図 2 0 3 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において、V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。

10

【 2 7 4 1 】

M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合（ステップ S 4 1 2 4 : Y e s ）、V 入賞フラグをオンに設定し（ステップ S 4 1 2 5 ）、処理をステップ S 4 1 2 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球していない場合（ステップ S 4 1 2 4 : N o ）、処理をステップ S 4 1 2 6 に移行する。

【 2 7 4 2 】

< ステップ S 4 1 2 6 及び S 4 1 2 7 >

ステップ S 4 1 2 6 では、M P U 4 1 は、更新処理として、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の残りの作動時間を示す V 入賞口開閉部作動時間カウンタから 1 減算する処理を実行し、さらに、M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 1 2 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V 入賞口 8 3 3 を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

20

【 2 7 4 3 】

M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 1 2 7 : Y e s ）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V 入賞口 8 3 3 を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップ S 4 1 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 1 2 7 : N o ）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V 入賞口 8 3 3 を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理を図 2 1 6 のステップ S 4 1 3 0 に移行する。

30

【 2 7 4 4 】

< ステップ S 4 1 2 8 及び S 4 1 2 9 >

減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 1 2 7 : Y e s ）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V 入賞口 8 3 3 を閉鎖）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 を復帰させると共に（ステップ S 4 1 2 8 ）、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動されていることを示す V 入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 1 2 9 ）、処理を図 2 1 6 のステップ S 4 1 3 0 に移行する。

40

【 2 7 4 5 】

< ステップ S 4 1 3 0 >

図 2 1 6 に示すように、ステップ S 4 1 3 0 では、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1 は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 3 0 : Y e s ）、処理をステップ S 4 1 3 1 に移行し、可動羽部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 3 0 : N o ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 7 4 6 】

50

<ステップS 4 1 3 1 及び S 4 1 3 2 >

可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 3 0 : Y e s ）、M P U 4 1 は、更新処理として、可動羽部 8 3 2 の残りの作動時間を示す可動羽部作動時間カウンタの値から 1 減算する処理を実行する（ステップS 4 1 3 1 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップS 4 1 3 2 ）。即ち、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【2747】

M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップS 4 1 3 2 : Y e s ）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップS 4 1 3 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップS 4 1 3 2 : N o ）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

10

【2748】

<ステップS 4 1 3 3 ~ S 4 1 3 5 >

減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップS 4 1 3 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させることで小当たり遊技を終了する（ステップS 4 1 3 3 ）。そして、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオフに設定すると共に（ステップS 4 1 3 4 ）、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップS 4 1 3 5 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

20

【2749】

[遊技状態の移行処理]

ここで、図 2 1 7 ~ 図 2 2 0 は、図 2 0 3 のメイン処理のステップS 1 4 0 8 において M P U 4 1 によって実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態の移行処理では、各種遊技状態を移行させる処理が実行される。以下、図 2 1 7 ~ 図 2 2 0 を参照しつつ、遊技状態の移行処理を説明する。

【2750】

<ステップS 4 2 0 1 >

図 2 1 7 に示すように、本実施形態の遊技状態の移行処理では、M P U 4 1 は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 2 0 1 ）。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態の移行処理において、遊技状態が通常遊技状態に移行される場合に、図 2 1 8 のステップS 4 2 1 6、ステップS 4 2 2 3、又はステップS 4 2 2 6 においてオンに設定される一方、通常遊技状態から遊技状態が移行される場合にステップS 4 2 0 7、S 4 2 1 3、図 2 1 9 のステップS 4 2 3 8、S 4 2 4 8 又は図 2 2 0 のステップS 4 2 6 3 においてオフに設定される。

30

【2751】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 2 0 1 : Y e s ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップS 4 2 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 2 0 1 : N o ）、即ち遊技状態が通常遊技状態以外である場合、処理を図 2 1 8 のステップS 4 2 1 4 に移行する。

40

【2752】

<ステップS 4 2 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 2 0 1 : Y e s ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 2 0 2 ）。b 時短遊技状態移行フラグは、図 2 0 8 の特図遊技制御処理のステップS 3 7 1 6 において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れであ

50

る特図遊技が規定回数（例えば500回）の実行される場合にオンに設定される。

【2753】

M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 0 3 に移行し、b 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 2 : N o ）、処理をステップ S 4 2 0 8 に移行する。

【2754】

<ステップ S 4 2 0 3 及び S 4 2 0 4 >

遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態が b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 0 3 ）、b 時短遊技状態移行コマンドを設定する（ステップ S 4 2 0 4 ）。

【2755】

b 時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が b 時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、さらに、b 時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報を含む。この b 時短遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、b 時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が b 時短遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、右打ち表示、残りの b 時短遊技回数表示、チャンス告知、第 2 特図遊技の保留数表示などの表示演出）（図 2 2 5 （B）参照）を開始することができ、さらに、更新処理によって b 時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を管理することが可能になる。

【2756】

なお、本実施形態では、b 時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報が、b 時短遊技状態移行コマンドに含めて音声ランプ制御装置 5 に送信されるが、当該情報は、b 時短遊技状態移行コマンドとは異なるコマンドとして音声ランプ制御装置 5 に送信してもよい。

【2757】

<ステップ S 4 2 0 5 ~ S 4 2 0 7 >

ステップ S 4 2 0 5 では、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、b 時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を示す b 時短回数カウンタをセットする処理を実行する。b 時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数は、例えば 5 0 0 回に設定される（図 1 9 5 （E）参照）。そして、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態移行フラグ及び通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 0 6 及び S 4 2 0 7 ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2758】

<ステップ S 4 2 0 8 >

遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 2 : N o ）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行させる c 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 8 ）。c 時短遊技状態移行フラグは、図 2 0 8 の特図遊技制御処理のステップ S 3 7 1 8 において、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである特図遊技が終了した場合にオンに設定される。

【2759】

M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行させる c 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 8 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 0 9 に移行し、c 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 2 : N o ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2760】

10

20

30

40

50

<ステップS 4 2 0 9 及びS 4 2 1 0 >

遊技状態を通常遊技状態からc時短遊技状態に移行させるc時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS 4 2 0 8 : Y e s)、MPU 4 1は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグをオンに設定し(ステップS 4 2 0 9)、c時短遊技状態移行コマンドを設定する(ステップS 4 2 1 0)。

【2761】

c時短遊技状態移行コマンドは、c時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、さらに、c時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報を含む。このc時短遊技状態移行コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図203参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、c時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態がc時短遊技状態である場合に固有の演出(背景演出、左打ち表示、残りのc時短遊技回数表示、チャンス告知、第1特図遊技の保留表示などの表示演出)(図225(C)参照)を開始することができ、さらに、更新処理によってc時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を管理することが可能になる。

10

【2762】

なお、本実施形態では、c時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報が、c時短遊技状態移行コマンドに含めて音声ランプ制御装置5に送信されるが、当該情報は、c時短遊技状態移行コマンドとは異なるコマンドとして音声ランプ制御装置5に送信してもよい。

20

【2763】

<ステップS 4 2 1 1 ~ S 4 2 1 3 >

ステップS 4 2 1 1では、MPU 4 1は、数値記憶処理として、c時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数をc時短回数カウンタにセットする処理を実行する。c時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数は、時短図柄停止外れ種別に応じて、10回(時短図柄停止外れA)、20回(時短図柄停止外れB)、30回(時短図柄停止外れC)又は40回(時短図柄停止外れD)に設定される(図198(D)参照)。そして、MPU 4 1は、c時短遊技状態移行フラグ及び通常遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS 4 2 1 2 及びS 4 2 1 3)、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2764】

<ステップS 4 2 1 4 >

遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS 4 2 0 1 : N o)、即ち遊技状態が通常遊技状態以外である場合、図218に示すように、MPU 4 1は、遊技状態がa時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 4 2 1 4)。

30

【2765】

MPU 4 1は、a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS 4 2 1 4 : Y e s)、即ち遊技状態がa時短遊技状態である場合、処理をステップS 4 2 1 5に移行する。一方、MPU 4 1は、a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS 4 2 1 4 : N o)、即ち遊技状態が通常遊技状態及びa時短遊技状態でない場合、処理をステップS 4 2 2 0に移行する。

40

【2766】

<ステップS 4 2 1 5 >

a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS 4 2 1 4 : Y e s)、即ち遊技状態がa時短遊技状態である場合、MPU 4 1は、遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 4 2 1 5)。遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、a時短遊技状態において開始された普図当たり遊技が終了される場合に、図206の普図当たり遊技制御処理のステップS 3 6 2 3においてオンに設定される。

50

【 2 7 6 7 】

M P U 4 1 は、遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 1 6 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 5 : N o ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 7 6 8 】

< ステップ S 4 2 1 6 及び S 4 2 1 7 >

遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 1 6 ）
、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップ S 4 2 1 7 ）。

10

【 2 7 6 9 】

通常遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第 1 特図遊技の保留表示（第 1 特図保留画像）などの表示演出）（図 2 2 5 （ A ）参照）を実行することができる。

【 2 7 7 0 】

< ステップ S 4 2 1 8 及び S 4 2 1 9 >

ステップ S 4 2 1 8 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 1 9 ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

20

【 2 7 7 1 】

< ステップ S 4 2 2 0 >

遊技状態が a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 4 : N o ）、即ち遊技状態が通常遊技状態及び a 時短遊技状態以外である場合、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 2 0 ）。

【 2 7 7 2 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 0 : Y e s ）、即ち遊技状態が b 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 2 2 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 0 : N o ）、即ち遊技状態が通常遊技状態、a 時短遊技状態及び b 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 4 2 2 6 に移行する。

30

【 2 7 7 3 】

< ステップ S 4 2 2 1 >

b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 0 : Y e s ）、即ち遊技状態が b 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 2 1 ）。遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、規定回数（例えば 5 0 0 回（図 1 9 5 （ E ）参照））の b 時短遊技の特図遊技を実行した場合に、図 2 0 8 の特図遊技制御処理のステップ S 3 7 2 2 においてオンに設定される。

40

【 2 7 7 4 】

M P U 4 1 は、遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 2 2 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 1 : N o ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 7 7 5 】

50

<ステップ S 4 2 2 2 及び S 4 2 2 3 >

遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 2 2 1 : Y e s)、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し (ステップ S 4 2 2 2)、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する (ステップ S 4 2 2 3)。

【 2 7 7 6 】

通常遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 2 0 3 参照) のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出 (背景演出、第 1 特図遊技の保留表示などの表示演出) (図 2 2 5 (A) 参照) を実行することができる。

10

【 2 7 7 7 】

<ステップ S 4 2 2 4 及び S 4 2 2 5 >

ステップ S 4 2 2 4 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 4 2 2 5)、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 7 7 8 】

<ステップ S 4 2 2 6 >

遊技状態が b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 2 2 0 : N o)、即ち遊技状態が通常遊技状態、a 時短遊技状態及び b 時短遊技状態以外である場合、M P U 4 1 は、遊技状態が c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 2 2 6)。

20

【 2 7 7 9 】

M P U 4 1 は、c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 2 2 6 : Y e s)、即ち遊技状態が c 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 2 2 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 2 2 6 : N o)、即ち遊技状態が通常遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態でない場合、処理を図 2 1 9 のステップ S 4 2 3 2 に移行する。

30

【 2 7 8 0 】

<ステップ S 4 2 2 7 >

c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 2 2 6 : Y e s)、即ち遊技状態が c 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 2 2 7)。遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、時短外れ停止外れ種別に応じた規定回数 (1 0 回、2 0 回、3 0 回又は 4 0 回 (図 1 9 8 (D) 参照)) の c 時短遊技の特図遊技を実行した場合に、図 2 0 8 の特図遊技制御処理のステップ S 3 7 2 6 においてオンに設定される。

【 2 7 8 1 】

M P U 4 1 は、遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 2 2 7 : Y e s)、処理をステップ S 4 2 2 8 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 2 2 7 : N o)、当該遊技状態の移行処理を終了する。

40

【 2 7 8 2 】

<ステップ S 4 2 2 8 及び S 4 2 2 9 >

遊技状態を c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 2 2 7 : Y e s)、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し (ステップ S 4 2 2 8)、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマ

50

ンドを設定する（ステップ S 4 2 2 9）。

【 2 7 8 3 】

通常遊技状態移行コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第 1 特図遊技の保留表示などの表示演出）（図 2 2 5（A）参照）を実行することができる。

【 2 7 8 4 】

<ステップ S 4 2 3 0 及び S 4 2 3 1 >

ステップ S 4 2 3 0では、MPU 4 1は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、MPU 4 1は、c時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 3 1）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

10

【 2 7 8 5 】

<ステップ S 4 2 3 2 >

c時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 6：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態でない場合、MPU 4 1は、図 2 1 9に示すように、大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 3 2）。大当たり遊技状態フラグは、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示すものであり、大当たり遊技が開始される場合に、ステップ S 4 2 3 4でオンに設定される。

20

【 2 7 8 6 】

MPU 4 1は、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 2：Yes）、処理をステップ S 4 2 4 5に移行する。一方、MPU 4 1は、大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 2：No）、処理をステップ S 4 2 3 3に移行する。

【 2 7 8 7 】

<ステップ S 4 2 3 3 及び S 4 2 3 4 >

大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 2：No）、MPU 4 1は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 3 3）。大当たり遊技開始フラグは、大当たり遊技が開始される場合に、図 2 9の大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 0 5においてオンに設定される。

30

【 2 7 8 8 】

MPU 4 1は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 3：Yes）、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 3 4）、処理をステップ S 4 2 3 5に移行する。一方、MPU 4 1は、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 3：No）、処理を図 2 2 0のステップ S 4 2 5 3に移行する。

40

【 2 7 8 9 】

<ステップ S 4 2 3 5 及び S 4 2 3 6 >

ステップ S 4 2 3 5では、MPU 4 1は、開始される大当たり遊技が、当該大当たり遊技の終了後に遊技状態がa時短遊技状態に移行される時短大当たりであるか否かを判断する。MPU 4 1は、開始される大当たり遊技が、当該大当たり遊技の終了後に遊技状態がa時短遊技状態に移行される時短大当たりである場合（ステップ S 4 2 3 5：Yes）、大当たり遊技の終了後に遊技状態をa時短遊技状態に移行させるa時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 3 6）、処理をステップ S 4 2 3 7に移行する。MPU 4 1は、開始される大当たり遊技が時短大当たりでない場合（ステップ S 4 2 3 5：No）、処理をステップ S 4 2 3 7に移行する。

50

【 2 7 9 0 】

<ステップ S 4 2 3 7 及び S 4 2 3 8 >

ステップ S 4 2 3 7 では、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始されるかを判断する。

【 2 7 9 1 】

M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 7 : Y e s ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始される場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 3 8 ）、処理をステップ S 4 2 4 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 7 : N o ）、処理をステップ S 4 2 3 9 に移行する。

10

【 2 7 9 2 】

<ステップ S 4 2 3 9 ~ S 4 2 4 1 >

ステップ S 4 2 3 9 では、M P U 4 1 は、遊技状態が b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、遊技状態が b 時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始されるか否かを判断する。

20

【 2 7 9 3 】

M P U 4 1 は、遊技状態が b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 9 : Y e s ）、即ち遊技状態が b 時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始される場合、b 時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップ S 4 2 4 0 ）。そして、M P U 4 1 は、更新処理として、遊技状態が b 時短遊技状態である場合に実行可能な残りの時短遊技回数を示す b 時短回数カウンタをクリアする処理を実行し（ステップ S 4 2 4 1 ）、処理をステップ S 4 2 4 4 に移行する。

【 2 7 9 4 】

一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 9 : N o ）、即ち開始される大当たり遊技が、遊技状態が b 時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づくものでない場合、処理をステップ S 4 2 4 2 に移行する。

30

【 2 7 9 5 】

<ステップ S 4 2 4 2 及び S 4 2 4 3 >

ステップ S 4 2 4 2 では、M P U 4 1 は、c 時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、M P U 4 1 は、更新処理として、遊技状態が c 時短遊技状態である場合に実行可能な残りの時短遊技回数を示す c 時短回数カウンタをクリアする処理を実行し（ステップ S 4 2 4 3 ）、処理をステップ S 4 2 4 4 に移行する。

【 2 7 9 6 】

<ステップ S 4 2 4 4 >

M P U 4 1 は、大当たり遊技開始前の遊技状態に関するフラグをオフに設定するなどの各種処理を実行した場合（ステップ S 4 2 3 4 ~ S 4 2 4 3 ）、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 4 4 ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

40

【 2 7 9 7 】

<ステップ S 4 2 4 5 ~ S 4 2 4 9 >

遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 2 4 5 ）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場

50

合に、図 29 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 1 においてオンに設定される。

【 2 7 9 8 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 4 5 : Y e s）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップ S 4 2 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 4 5 : N o）、即ち大当たり遊技を終了しない場合、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 7 9 9 】

<ステップ S 4 2 4 6 ~ S 4 2 5 2 >

大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 4 5 : Y e s）、即ち大当たり遊技を終了する場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の終了に基づいて遊技状態を大当たり遊技状態から a 時短遊技状態に移行させる a 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 4 6）。 10

【 2 8 0 0 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技の終了に基づいて遊技状態を大当たり遊技状態から a 時短遊技状態に移行させる a 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 4 6 : Y e s）、遊技状態が a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 2 4 7）。そして、M P U 4 1 は、遊技状態が a 時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する a 時短遊技状態移行コマンドを設定し（ステップ S 4 2 4 8）、処理をステップ S 4 2 5 1 に移行する。 20

【 2 8 0 1 】

a 時短遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、a 時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が a 時短遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、R U S H 表示、右打ち表示、残りの a 時短遊技回数表示、第 2 特図遊技の保留数表示などの表示演出）（図 2 2 5（D）参照）を開始することができる。

【 2 8 0 2 】

なお、本実施形態では、遊技状態が a 時短遊技状態である場合の時短遊技回数（第 2 入賞口 3 1 5 の開放回数）が 1 回に設定されているため、a 時短遊技状態移行コマンドには、遊技状態が a 時短遊技状態である場合において実行可能な最大の時短遊技回数を示す情報は含まれない。もちろん、a 時短遊技状態移行コマンドに、遊技状態が a 時短遊技状態である場合において実行可能な最大の時短遊技回数を示す情報を含めてもよい。 30

【 2 8 0 3 】

一方、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 4 6 : N o）、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 2 4 9）。そして、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定し（ステップ S 4 2 5 0）、処理をステップ S 4 2 5 1 に移行する。

【 2 8 0 4 】

なお、通常遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第 1 特図遊技の保留表示などの表示演出）（図 2 2 5（A）参照）を実行することができる。 40

【 2 8 0 5 】

<ステップ S 4 2 5 1 ~ S 4 2 5 4 >

ステップ S 4 2 5 1 では、遊技状態が大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 2 5 1）、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定する（ステップ S 4 2 5 2）。さらに、M 50

P U 4 1 は、数値記憶処理として、遊技状態が b 時短遊技状態に移行されるまでに必要な残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタを規定回数（例えば 5 0 0 回）にセットする処理を実行すると共に（ステップ S 4 2 5 3）、天井回数カウンタがセットされていることを示す天井回数カウンタフラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 5 4）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 8 0 6 】

< ステップ S 4 2 5 5 >

大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 3 : N o）、M P U 4 1 は、図 2 2 0 に示すように、小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 5 5）。小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示すものであり、小当たり遊技が開始される場合に、ステップ S 4 2 5 7 でオンに設定される。

10

【 2 8 0 7 】

M P U 4 1 は、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 2 5 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 5 : N o）、処理をステップ S 4 2 5 6 に移行する。

【 2 8 0 8 】

< ステップ S 4 2 5 6 ~ S 4 2 5 8 >

小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 5 : N o）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 5 6）。小当たり遊技開始フラグは、小当たり遊技が開始される場合に、図 2 1 4 の小当たり遊技制御処理のステップ S 4 1 0 3 においてオンに設定される。

20

【 2 8 0 9 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 6 : Y e s）、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 2 5 7）、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 5 8）、当該遊技状態の移行処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 6 : N o）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

30

【 2 8 1 0 】

< ステップ S 4 2 5 9 >

遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 5 : Y e s）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 2 5 9）。小当たり遊技終了フラグは、小当たり遊技が終了する場合に、図 2 1 6 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 4 1 3 2 においてオンに設定される。

40

【 2 8 1 1 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 5 9 : Y e s）、即ち小当たり遊技を終了する場合、処理をステップ S 4 2 6 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 5 9 : N o）、即ち小当たり遊技を終了しない場合、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 8 1 2 】

< ステップ S 4 2 6 0 及び S 4 2 6 1 >

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 5 9 : Y e s）、即ち小当

50

たり遊技を終了する場合、MPU41は、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップS4260）、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップS4261）、処理をステップS4262に移行する。

【2813】

<ステップS4262>

ステップS4262では、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。V入賞フラグは、図215の小当たり遊技制御処理でのステップS4125において、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球した場合にオンに設定される。

10

【2814】

MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS4262：Yes）、処理をステップS4263に移行する。一方、MPU41は、V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS4262：No）、処理をステップS4266に移行する。

【2815】

<ステップS4263及びS4264>

羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS4262：Yes）、MPU41は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定すると共に（ステップS4263）、大当たり遊技の終了後に遊技状態をa時短遊技状態に移行させるa時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップS4264）。そして、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグをオフに設定し（ステップS4265）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

20

【2816】

<ステップS4266及びS4267>

羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS4262：No）、MPU41は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS4266）。そして、MPU41は、遊技状態が通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置5に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定し（ステップS4267）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

30

【2817】

なお、通常遊技状態移行コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第1特図遊技の保留表示などの表示演出）（図225（A）参照）を実行することができる。

【2818】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図221～図223を参照しつつ、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される処理について、第1の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、音声ランプ制御装置5の処理のうち、コマンド判定処理の一部が前述の第1の実施形態とは異なる。

40

【2819】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理では、主制御装置4から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行されるが、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して特定演出としてのRUSH演出を実行するための演出表示処理が実行される点で、前述の第1の実施形態のコマンド判定処理

50

とは異なる。ここで、図 2 2 1 ~ 図 2 2 3 は、図 4 2 に示す前述の第 1 の実施形態での副
 タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示す
 フローチャートである。

【 2 8 2 0 】

< ステップ S 4 5 0 1 >

図 2 2 1 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、M P U 5 1 は、コマンド
 を受信したか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 1）。M P U 5 1 は、コマンドを受信し
 た場合（ステップ S 4 5 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 0 2 に移行し、コマンド
 を受信していない場合（ステップ S 4 5 0 1 : N o）、当該コマンド判定処理を終了する
 。

10

【 2 8 2 1 】

< ステップ S 4 5 0 2 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 4 5 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、受信したコ
 マンドが通常遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 2）。通
 常遊技状態移行コマンドは、通常遊技状態に移行されることを示すものであり、他の遊技
 状態から通常遊技状態に移行される場合に、遊技状態の移行処理での図 2 1 8 のステップ
 S 4 2 1 7、S 4 2 2 3、S 4 2 2 9 又は図 2 1 9 のステップ S 4 2 5 0 において設定さ
 れる。

【 2 8 2 2 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S
 4 5 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 0 3 に移行し、受信したコマンドが通常遊技
 状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 5 0 2 : N o）、処理をステップ S 4 5 0 5
 に移行する。

20

【 2 8 2 3 】

< ステップ S 4 5 0 3 及び S 4 5 0 4 >

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 5 0 2 : Y e
 s）、M P U 5 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定す
 る（ステップ S 4 5 0 3）。通常遊技状態フラグは、後述の図 2 2 4 の変動種別（演出パ
 ターン）設定処理のステップ S 4 6 1 8 において、通常遊技状態に対応した演出を設定す
 るか否かを判断する場合に参照される。そして、M P U 5 1 は、通常遊技状態に移行する
 前の遊技状態に対応する遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 5 0 4）、当該コ
 マンド判定処理を終了する。

30

【 2 8 2 4 】

< ステップ S 4 5 0 5 >

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 5 0 2 : N o
 ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断
 する（ステップ S 4 5 0 5）。b 時短遊技状態移行コマンドは、b 時短遊技状態に移行さ
 れることを示すものであり、通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行される場合に、図 2
 1 7 の遊技状態の移行処理でのステップ S 4 2 0 4 において設定される。

【 2 8 2 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ
 S 4 5 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 0 6 に移行し、受信したコマンドが b 時短
 遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 5 0 5 : N o）、処理をステップ S 4 5
 0 9 に移行する。

40

【 2 8 2 6 】

< ステップ S 4 5 0 6 ~ S 4 5 0 8 >

受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 5 0 5 : Y
 e s）、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに
 設定する（ステップ S 4 5 0 6）。b 時短遊技状態フラグは、後述の図 2 2 4 の変動種別
 （演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 1 9 において、b 時短遊技状態に対応した演

50

出を設定するか否かを判断する場合に参照される。

【2827】

また、MPU51は、数値記憶処理として、RAM512に設定されるb時短回数カウンタ用の記憶領域に、b時短遊技状態で実行可能な最大特図遊技回数をb時短回数カウンタの値としてセットする処理を実行する(ステップS4507)。b時短回数カウンタの値は、b時短遊技状態において特図開始される場合、即ちb時短遊技状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該コマンド判定処理のステップS4539の時短回数カウンタ更新処理において1減算(更新)される。即ち、RAM512のb時短回数カウンタ用の記憶領域に設定されるb時短回数カウンタの値は、b時短遊技状態において実行可能な残りの最大の特図遊技回数を示す。そして、MPU51は、b時短回数カウンタの値を参照することで、b時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を図柄表示部341において表示演出として表示することができる(図225(B)参照)。

10

【2828】

さらに、MPU51は、b時短遊技状態に移行する前の遊技状態に対する通常遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4508)、当該コマンド判定処理を終了する。

【2829】

<ステップS4509>

受信したコマンドがb時短遊技状態移行コマンドでない場合(ステップS4505:No)、MPU51は、受信したコマンドがc時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する(ステップS4509)。特定条件を成立させるc時短遊技状態移行コマンドは、特定遊技状態であるc時短遊技状態に移行されることを示すものであり、通常遊技状態からc時短遊技状態に移行される場合に、図217の遊技状態の移行処理でのステップS4210において設定される。

20

【2830】

MPU51は、受信したコマンドがc時短遊技状態移行コマンドである場合(ステップS4509:Yes)、処理をステップS4510に移行し、受信したコマンドがc時短遊技状態移行コマンドでない場合(ステップS4509:No)、処理を図222のステップS4513に移行する。

30

【2831】

<ステップS4510~S4512>

受信したコマンドがc時短遊技状態移行コマンドである場合(ステップS4509:Yes)、MPU51は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグをオンに設定する(ステップS4510)。c時短遊技状態フラグは、後述の図224の変動種別(演出パターン)設定処理のステップS4621において、特定遊技状態であるc時短遊技状態に対応した演出を設定するか否かを判断する場合に参照される。

【2832】

また、MPU51は、数値記憶処理として、RAM512に設定されるc時短回数カウンタ用の記憶領域に、第2数値情報としてのc時短遊技状態で実行可能な最大特図遊技回数をc時短回数カウンタの値としてセットする処理を実行する(ステップS4511)。c時短回数カウンタの値は、c時短遊技状態において特図開始される場合、即ちc時短遊技状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該コマンド判定処理のステップS4539の時短回数カウンタ更新処理において1減算(更新)される。即ち、RAM512のc時短回数カウンタ用の記憶領域に設定されるc時短回数カウンタの値は、特定数値情報としてのc時短遊技状態において実行可能な残りの最大の特図遊技回数を示す。そして、MPU51は、第2数値情報としてのc時短回数カウンタの値を参照することで、c時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を把握することができる。これにより、MPU51は、c時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を特定対応表示として図柄表示部341において表示することができる(図225(B)参照)。

40

50

【 2 8 3 3 】

なお、本実施形態では、c時短遊技状態には大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行される。大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるのは、通常遊技状態において開始される第2特図遊技によって報知される大当たり抽選(当否判定)に対してのみである(図198(C)参照)。通常遊技状態では、電動役物315bの作動頻度が低く作動時間が短いため、第2入賞口315への遊技球の入球が期待できない。一方、時短大当たり遊技の終了後に移行されるa時短遊技状態では、1回の電動役物315bの作動によって第2入賞口315に複数個の遊技球が入球可能であり、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて複数回の第2特図遊技が実行可能である。そして、a時短遊技状態において第2入賞口315に複数個の遊技球が入球した場合、最初に実行される第2特図遊技はa時短遊技状態において開始され、残りの第2入賞口315への入球を契機として実行される第2特図遊技(残保留による第2特図遊技)は通常遊技状態において開始される。つまり、c時短遊技状態には、残保留による第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果の中に時短図柄停止外れが含まれる場合に移行される。

10

【 2 8 3 4 】

ここで、大当たり遊技の実行後にa時短遊技状態に移行される場合、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて実行される第2特図遊技に対して特定演出としてのRUSH演出が表示演出として実行される。RUSH演出では、a時短遊技状態において第2入賞口315に複数個の遊技球が入球した場合、a時短遊技状態において開始される第2特図遊技に対しては表示演出として一発告知演出(図226参照)が実行され、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に開始される第2特図遊技(残保留に対する第2特図遊技)に対しては表示演出としてバトル演出(図227及び図228参照)が実行される。そして、前述のように、通常遊技状態において開始される残保留に対する大当たり抽選に対してのみ時短図柄停止外れとなり得る。そのため、バトル演出の実行中に、通常遊技状態からc時短遊技状態に移行され得るが、バトル演出の実行中にc時短遊技状態に移行された場合であっても、表示演出であるバトル演出は中断されず、予め定められた所定数の残保留に対応する第2特図遊技に対してバトル演出が実行される。その結果、バトル演出の実行中にc時短遊技状態に移行された場合であっても、c時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数が特定対応表示として図柄表示部341において表示されることはない。また、バトル演出を優先して実行することで、c時短遊技状態である場合に固有のc時短遊技状態演出が表示演出として実行されることもない。その一方で、c時短遊技状態に移行した場合にc時短回数カウンタをセットし、後述の当該コマンド判定処理のステップS4539での時短回数カウンタ更新処理においてc時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を更新することで、バトル演出の終了後に、特定数値情報としてのc時短回数カウンタの値に基づいて、c時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を特定対応表示として図柄表示部341において表示することができる。また、c時短遊技状態演出を開始することができる。

20

30

【 2 8 3 5 】

さらに、MPU51は、c時短遊技状態に移行する前の遊技状態である通常遊技状態に対する通常遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4512)、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【 2 8 3 6 】

<ステップS4513>

受信したコマンドがc時短遊技状態移行コマンドでない場合(ステップS4509:No)、MPU51は、受信したコマンドが第1特図シフトコマンドであるか否かを判断する(ステップS4513)。第1特図シフトコマンドは、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4の第1特図当否情報がシフトしたことを示すものであり、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4の第1特図当否情報がシフトした場合に、図209の特図データ設定処

50

理でのステップ S 3 8 0 5 において設定される。

【 2 8 3 7 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 5 1 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 5 1 4 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 3 : N o ）、処理をステップ S 4 5 1 6 に移行する。

【 2 8 3 8 】

< ステップ S 4 5 1 4 及び S 4 5 1 5 >

受信したコマンドが第 1 特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 5 1 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 1 特図データ更新処理を実行すると共に（ステップ S 4 5 1 4 ）、
演出表示処理としての第 1 特図データ画像表示処理を実行し（ステップ S 4 5 1 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【 2 8 3 9 】

< ステップ S 4 5 1 6 >

受信したコマンドが第 1 特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 3 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 1 6 ）。第 2 特図シフトコマンドは、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の第 2 特図当否情報がシフトしたことを示すものであり、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の第 2 特図当否情報がシフトした場合に、図 2 0 9 の特図データ設定処理でのステップ S 3 8 0 9 において設定される。

20

【 2 8 4 0 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 5 1 6 : Y e s ）、処理をステップ S 4 5 1 7 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 6 : N o ）、処理をステップ S 4 5 1 9 に移行する。

【 2 8 4 1 】

< ステップ S 4 5 1 7 及びステップ S 4 5 1 8 >

受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 5 1 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 2 特図データ更新処理を実行すると共に（ステップ S 4 5 1 7 ）、
演出表示処理としての第 2 特図データ画像表示処理を実行し（ステップ S 4 5 1 8 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【 2 8 4 2 】

ここで、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 には、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）に対応する特図保留格納エリア対応領域（図示略）が設定される。この特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置 4 の特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E（図 8 参照）のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。そして、音声ランプ制御装置 5 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）には、主制御装置 4 の特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）と同等な特図当否情報のデータ（特図データ）が格納されている。

40

【 2 8 4 3 】

そして、ステップ S 4 5 1 4 で実行される第 1 特図データ更新処理では、主制御装置 4 によって実行される図 2 0 9 の特図データ設定処理でのステップ S 3 8 0 2 ~ S 3 8 0 4 と同様な処理が更新処理として実行される。具体的には、当該第 1 特図データ設定処理では、第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第 1 特図保留数 N が 1 減算され、第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 保留エリア対応領域から特図実行エリア対応領域に第 1 特図当否情報（第 1 特図データ）が移動され、第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア対応領域

50

の第 1 特図当否情報（第 1 特図データ）が 1 つずつシフトされる。

【 2 8 4 4 】

また、ステップ S 4 5 1 7 で実行される第 2 特図データ更新処理では、主制御装置 4 によって実行される図 2 0 9 の特図データ設定処理でのステップ S 3 8 0 6 ~ S 3 8 0 8 と同様な処理が実行される。具体的には、当該第 2 特図データ設定処理では、減算処理として、第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第 2 特図保留数 M を 1 減算する処理が実行され、更新処理として、第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 1 保留エリア対応領域から特図実行エリア対応領域に第 2 特図当否情報（第 2 特図データ）が移動され、第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア対応領域の第 2 特図当否情報（第 2 特図データ）が 1 つずつシフトされる。

10

【 2 8 4 5 】

一方、ステップ S 4 5 1 5 で実行される第 1 特図データ画像表示処理では、ステップ S 4 5 1 4 においてシフト（更新）された R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された第 1 特図データに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される第 1 特図データに関する画像（第 1 特図データ画像）（図 2 2 5（A）及び図 2 2 5（C）参照）がシフトされる。

【 2 8 4 6 】

ここで、図 2 2 5 は、各種遊技状態での図柄表示部 3 4 1 での画面例である。具体的には、図 2 2 5（A）は R U S H 演出中を除く通常遊技状態の画面例であり、図 2 2 5（B）は b 時短遊技状態の画面例であり、図 2 2 5（C）は c 時短遊技状態の画面例であり、図 2 2 5（D）は R U S H 演出中の画面例である。図柄表示部 3 4 1 には、各種遊技状態に応じた特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 が設定される。この特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 は、特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 は、R A M 5 1 2 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）、第 1 特図保留格納エリア対応領域、及び第 2 特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域 7 5、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 を含む。

20

【 2 8 4 7 】

図 2 2 5（A）及び図 2 2 5（C）に示すように、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態では、特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 として、当該特図変動画像表示領域 7 5 及び第 1 特図保留画像表示領域 7 6 が設定され、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 が設定されない。即ち、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態では、特図変動画像表示領域 7 5 に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された第 1 特図データに基づいて当該変動画像が表示され、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の第 1 特図保留格納エリア対応領域に格納された第 1 特図データに基づいて対応表示としての第 1 特図保留画像が表示され、特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された第 2 特図データに基づく対応表示としての第 2 特図保留画像は表示されない。

30

【 2 8 4 8 】

ここで、通常遊技状態及び c 時短遊技状態では、前述のように、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちを行い、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させることで第 1 特図大当たり抽選を受けることが奨励される。そのため、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態において、特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 として、当該特図変動画像表示領域 7 5 及び第 1 特図保留画像表示領域 7 6 が設定され（対応表示としての第 1 特図保留画像が表示され）、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 が設定されない（対応表示としての第 2 特図保留画像が表示されない）ことで、遊技者に対して左打ちが奨励されることを示唆することが可能になる。

40

【 2 8 4 9 】

そして、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態において実行されるス

50

ステップ S 4 5 1 4 の第 1 特図データ画像表示処理では、更新手段としてのステップ S 4 5 1 4 の処理においてシフト（更新）された内容に基づいて、特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）及び第 1 特図保留格納エリア対応領域に格納された第 1 特図データに基づいて、当該変動画像及び対応表示としての第 1 特図保留画像が表示される。これにより、図柄表示部 3 4 1 に表示される対応表示としての第 1 特図保留画像の数が、先の第 1 特図遊技の終了時から 1 つ少なくなる（図 5 2（A 1）及び図 5 2（B 1）参照）。

【 2 8 5 0 】

なお、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態では、当該変動画像及び対応表示として第 1 特図保留画像が表示され、対応表示として第 2 特図保留画像が表示されないが、R U S H 演出中を除く通常遊技状態又は c 時短遊技状態において対応表示として第 2 特図保留画像を表示するようにしてもよい。即ち、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態において、対応表示として、第 1 特図保留画像及び第 2 特図保留画像の双方を表示してもよい。

10

【 2 8 5 1 】

図 2 2 5（B）及び図 2 2 5（D）に示すように、b 時短遊技状態及び R U S H 演出中では、特図データ画像表示部 7 5，7 6，7 7 として、当該特図変動画像表示領域 7 5 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 が設定され、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 が設定されない。即ち、b 時短遊技状態及び R U S H 演出中では、特図変動画像表示領域 7 5 に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された第 2 特図データに基づいて当該変動画像が表示され、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の第 2 特図保留格納エリア対応領域に格納された第 2 特図データに基づいて対応表示としての第 2 特図保留画像が表示され、特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された第 1 特図データに基づく対応表示としての第 1 特図保留画像は表示されない。

20

【 2 8 5 2 】

ここで、b 時短遊技状態及び R U S H 演出中では、前述のように、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行い、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させることで第 2 特図大当たり抽選を受けることが奨励される。そのため、b 時短遊技状態及び R U S H 演出中において、特図データ画像表示部 7 5，7 6，7 7 として、当該特図変動画像表示領域 7 5 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 が設定され（対応表示としての第 2 特図保留画像が表示され）、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 が設定されない（対応表示としての第 1 特図保留画像が表示され）ことで、遊技者に対して右打ちが奨励されることを示唆することが可能になる。

30

【 2 8 5 3 】

しかしながら、R U S H 演出中は、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが遊技者に有利であるために奨励されるため、遊技者が適切（意図的）に右打ちを行う限りは、例えば遊技球の打ち出し不良が発生しない限りは第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の始動入賞は発生しない。ところが、R U S H 演出中は、高サポートモードであるためには第 2 特図保留数 M が最大保留数となり易く、第 2 特図保留数 M が最大保留数である場合には第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させる必要はない。一方、本実施形態では、第 1 特図遊技よりも第 2 特図遊技が優先して実行される。そのため、遊技者は、第 2 特図保留数 M が最大保留数である場合に第 1 特図保留数が最大保留数でない場合には、R U S H 演出の終了後に即座に第 1 特図遊技が連続して実行されるように、第 1 特図保留数を最大保留数とするために意図的に左打ちを行うことで第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を試みることがある。また、遊技者が遊技盤 3 1 の右側領域への遊技球の打ち出しを試みる場合であっても、遊技球の打ち出し不良によって遊技者の意に反して遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球が打ち出されてしまうことがある。このように、右打ちが奨励される R U S H 演出中においても、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球が打ち出される場合がある。そのため、R U S H 演出中においても第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球が発生し得る。奨励されない遊技（例

40

50

例えば R U S H 中の左打ち)によって第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球が発生した場合であっても、遊技機としては入賞を無効にせず、正当な入球として処理する。即ち、特定条件としての第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球が発生した場合に第 1 特図保留コマンドが音声ランプ制御装置 5 に送信され、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域(図示略)に情報が格納される、数値記憶処理によって第 1 特図に係る数値情報が記憶されるが、R U S H 演出中は対応表示として第 1 特図保留画像が表示されることはない。即ち、R U S H 演出中は、R U S H 演出中は対応表示として第 1 特図保留画像が表示されることはないが、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球が発生した場合などは更新処理が実行されて特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域(図示略)の第 1 特図当否情報のデータ(第 1 特図データ)が更新される。

10

【 2 8 5 4 】

そして、b 時短遊技状態及び R U S H 演出中において実行されるステップ S 4 5 1 8 の第 2 特図データ画像表示処理では、ステップ S 4 5 1 7 においてシフト(更新)された内容に基づいて、特図保留格納エリア対応領域(図示略)の特図実行エリア対応領域(図示略)及び第 2 特図保留格納エリア対応領域に格納された第 2 特図データに基づいて、当該変動画像及び対応表示としての第 2 特図保留画像が表示される。これにより、図柄表示部 3 4 1 に表示される第 2 特図保留画像の数が、先の第 2 特図遊技の終了時から 1 つ少なくなる(図 5 2 (A 2) 及び図 5 2 (B 2) 参照)。

【 2 8 5 5 】

20

なお、b 時短遊技状態又は R U S H 演出中では、当該変動画像及び対応表示としての第 2 特図保留画像が表示され、対応表示としての第 1 特図保留画像が表示されない。これは、変動表示が実行されることのない第 1 特図遊技に対する対応表示としての第 1 特図保留画像を表示しても当該画像から得られる情報は不要な情報であって、そのような不要な情報に対する画像が表示されても遊技者からすると必要な画像の視認性が阻害されるだけだからである。しかし、b 時短遊技状態又は R U S H 演出中において対応表示としての第 1 特図保留画像を表示するようにしてもよい。即ち、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態において、対応表示としての第 1 特図保留画像及び第 2 特図保留画像の双方を表示してもよい。

【 2 8 5 6 】

30

ところで、本実施形態では、各種遊技状態の移行が実行されるが、遊技状態の移行の前後で、特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 における対応表示としての第 1 特図保留画像及び第 2 特図保留画像の表示態様が異なることがある。例えば、遊技状態が c 時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合には、対応表示としての第 1 特図保留画像の表示状態が維持されると共に、対応表示としての第 2 特図保留画像の非表示状態が維持される一方で(図 2 2 5 (C) 図 2 2 5 (A) 参照)、遊技状態が b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合には、対応表示としての第 1 特図保留画像が非表示状態から表示状態とされると共に、対応表示としての第 2 特図保留画像が表示状態から非表示状態とされる(図 2 2 5 (B) 図 2 2 5 (A))。

【 2 8 5 7 】

40

また、遊技状態が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合、通常遊技状態であっても、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて実行される第 2 特図遊技に対しては特定演出としての R U S H 演出が実行され、この R U S H 演出中は、対応表示としての第 2 特図保留画像の表示状態が維持されると共に、対応表示としての第 1 特図保留画像の非表示状態が維持される(図 2 2 5 (D) 参照)。もちろん、R U S H 演出の実行中は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球があった場合でも、対応表示としての第 1 特図保留画像の非表示状態が維持されるが、この場合、R A M 5 1 2 に設定される第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第 1 特図保留数 N が更新処理によって更新される。

【 2 8 5 8 】

50

これに対して、大当たり遊技が実行されることなく R U S H 演出が終了した場合、その時点での、R A M 5 1 2 に設定された特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に第 1 特図当否情報のデータ（第 1 特図データ）に基づいて、非表示状態とされていた対応表示としての第 1 特図保留画像が表示状態とされる一方、表示状態とされていた対応表示としての第 2 特図保留画像が非表示状態とされる（図 2 2 5（D） 図 2 2 5（A））。即ち、特定演出としての R U S H 演出の終了に伴って特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 における対応表示としての第 1 特図保留画像及び第 2 特図保留画像の表示態様が変化する。

【 2 8 5 9 】

< ステップ S 4 5 1 9 >

図 2 2 2 の説明に踊り、受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 6 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 1 9）。第 1 特図保留コマンドは、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 に格納された情報が更新されたことを示すものであり、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球することを契機として第 1 特図保留格納エリア R E A 1 に格納された情報が更新された場合に、図 2 0 0 の第 1 特図保留コマンド設定処理でのステップ S 3 3 0 4 又は S 3 3 0 6 において設定される。

【 2 8 6 0 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 5 1 9 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 2 0 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 9 : N o）、処理をステップ S 4 5 2 2 に移行する。

【 2 8 6 1 】

< ステップ S 4 5 2 0 及び S 4 5 2 1 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 5 1 9 : Y e s）、M P U 5 1 は、更新処理として第 1 特図保留情報の更新処理を実行すると共に（ステップ S 4 5 2 0）、演出表示処理として対応表示としての第 1 特図保留画像の表示処理を実行し（ステップ S 4 5 2 1）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 8 6 2 】

ここで、ステップ S 4 5 2 0 で実行される第 1 特図保留情報の更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に第 1 特図当否情報のデータ（第 1 特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第 1 特図保留情報の更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4（図 8 参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された第 1 特図当否情報に対応する第 1 特図データが、当該第 1 特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 に対応して設定される第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2（図 8 参照）に第 1 特図当否情報が格納された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に対応して設定される第 1 特図第 2 保留エリア対応領域（図示略）に第 1 特図データが格納される。また、第 1 特図保留情報の更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第 1 特図保留数 N に 1 加算され、数値記憶処理によって加算された数値情報が記憶される。

【 2 8 6 3 】

一方、ステップ S 4 5 2 1 で実行される対応表示としての第 1 特図保留画像の表示処理は、ステップ S 4 5 2 0 において第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された第 1 特図データに基づいて、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 に対応表示として第 1 特図保留画像を追加する処理が実行される。

【 2 8 6 4 】

< ステップ S 4 5 2 2 >

10

20

30

40

50

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 9 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 2 2）。第 2 特図保留コマンドは、第 2 特図保留格納エリア R E B 1 に格納された情報が更新されたことを示すものであり、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することを契機として第 2 特図保留格納エリア R E A 1 に格納された情報が更新された場合に、図 2 0 2 の第 2 特図保留コマンド設定処理でのステップ S 3 4 0 3、S 3 4 0 6 又は S 3 4 0 8 において設定される。

【 2 8 6 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 5 2 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 2 3 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 2 : N o）、処理を図 2 2 3 のステップ S 4 5 2 5 に移行する。

10

【 2 8 6 6 】

<ステップ S 4 5 2 3 及び S 4 5 2 4 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 5 2 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、更新処理として第 2 特図保留情報の更新処理を実行すると共に（ステップ S 4 5 2 3）、演出表示処理として対応表示としての第 2 特図保留画像の表示処理を実行し（ステップ S 4 5 2 4）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 8 6 7 】

ここで、ステップ S 4 5 2 3 で実行される第 2 特図保留情報の更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に第 2 特図当否情報のデータ（第 2 特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第 2 特図保留情報の更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4（図 8 参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された第 2 特図当否情報に対応する第 2 特図データが、当該第 2 特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 に対応して設定される第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 保留エリア R E B 2（図 8 参照）に第 2 特図当否情報が格納された場合には、第 2 保留エリア R E B 2 に対応して設定される第 2 特図第 2 保留エリア対応領域（図示略）に第 2 特図データが格納される。また、第 2 特図保留情報の更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第 2 特図保留数 M に 1 加算される。

20

30

【 2 8 6 8 】

一方、ステップ S 4 5 2 4 で実行される対応表示としての第 2 特図保留画像の表示処理は、ステップ S 4 5 2 3 において第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された第 2 特図データに基づいて、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に対応表示として第 2 特図保留画像を追加する処理が実行される。

【 2 8 6 9 】

<ステップ S 4 5 2 5 >

図 2 2 2 の説明に戻りに、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 2 : N o）、図 2 2 3 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 2 5）。特殊変動開始コマンドは、a 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することに基づいて a 時短遊技状態移行後に最初に行われる第 2 特図遊技であることを示すものであり、a 時短遊技状態において最初の第 2 特図遊技が開始される場合に、図 2 1 1 の第 2 特図変動パターン設定処理 B でのステップ S 4 0 0 3 において設定される。

40

【 2 8 7 0 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドである場合（ステップ S 4 5 2 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 2 6 に移行し、受信したコマンドが特殊変動開始

50

コマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 5 : N o）、処理をステップ S 4 5 2 7 に移行する。

【 2 8 7 1 】

<ステップ S 4 5 2 6 >

受信したコマンドが特殊変動開始コマンドである場合（ステップ S 4 5 2 5 : Y e s）、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技であること（小当たり確率が高く大当たり遊技が実行され易い状態であること）を報知する特定演出としての R U S H 演出を開始させる R U S H 演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4 5 2 6）、当該コマンド判定処理を終了する。R U S H 演出開始フラグは、R U S H 演出を設定するか否かを判断するために、後述の図 2 2 4 10
の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 1 において参照され、R U S H 演出開始フラグがオンに設定されている場合に R U S H 演出が設定される。

【 2 8 7 2 】

R U S H 演出は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技に対して設定され、前述のように 1 回～5 回の第 2 特図遊技に対して設定される。この R U S H 演出は、a 時短遊技状態への移行後に最初に実行される第 2 特図遊技に対して実行される一発告知演出（図 2 2 6 参照）と、a 時短遊技状態への移行後の 2 回目～5 回目の第 2 特図遊技に対して実行されるバトル演出（図 2 2 7 及び図 2 2 8 参照）とを含む。また、R U S H 演出は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場 20
合に、バトル演出の終了後に実行される表示演出としてのリザルト演出及び分岐演出を含む（図 2 2 9 参照）。

【 2 8 7 3 】

ここで、図 2 2 6 は R U S H 演出の最初に実行される一発告知演出の一例を示す図である。図 2 2 6 に示すように、一発告知演出は、ボタン演出して実行される。この一発告知演出では、まず遊技者に操作ボタン 2 0 に対する操作を促す操作ボタン 2 0 を模した画像が表示される（図 2 2 6（A）参照）。

【 2 8 7 4 】

そして、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合、遊技者の操作ボタン 2 0 に対する操作によって可動役物部材 3 9 が作動され（図 2 2 6（B）参 30
照）、可動役物部材 3 9 の復帰後に飾り図柄がゾロ目で停止表示されることで（図 2 2 6（A）参照）当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであることが遊技者に報知される。

【 2 8 7 5 】

一方、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、遊技者の操作ボタン 2 0 に対する操作によっても可動役物部材 3 9 が作動されず（図 2 2 6（D）参 照）、飾り図柄がゾロ目以外のバラケ目で停止表示されることで（図 2 2 6（E）参 照）当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであることが遊技者に報知される。

【 2 8 7 6 】

また、図 2 2 7 及び図 2 2 8 は R U S H 演出の一発告知演出の次に実行され得るバトル演出の一例を示す図である。バトル演出では、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトルの結果によって、R U S H 演出の一発告知演出の終了時における第 2 特図遊技を実行する権利の第 2 特図保留（残保留）の中に大当たり抽選結果が小当たりであるものが含まれるか否かが報知される。なお、バトル演出は、R U S H 演出の一発告知演出の終了時における第 2 特図遊技を実行する権利の第 2 特図保留（残保留）がない場合には実行されず、当該残保留が 1 個以上ある場合に実行される。 40

【 2 8 7 7 】

図 2 2 7（A）に示すように、本実施形態では、バトル演出としてパターン A～D の種類が設定されている。パターン A 及び B は、味方キャラクターが敵キャラクターに敗北するものであり、R U S H 演出の一発告知演出の終了時における第 2 特図遊技を実行する権利の 50

第2特図保留（残保留）中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれない場合に選択される。パターンC及びDは、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものであり、RUSH演出の一発告知演出の終了時における第2特図遊技を実行する権利の第2特図保留（残保留）中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれる場合に選択される。

【2878】

バトル演出のパターンAは、図柄表示部341にバトル開始の文字画像が表示され（図227（B）参照）、まず敵キャラクタが攻撃し（図227（D）参照）、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットし（図228（B2）参照）味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するものである（図228（B3）参照）。

10

【2879】

バトル演出のパターンBは、図柄表示部341にバトル開始の文字画像が表示され（図227（B）参照）、まず味方キャラクタが攻撃し（図227（C）参照）、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが防御し（図228（B1）参照）敵キャラクタが反撃し（図227（D）参照）、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットし（図228（B2）参照）味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するものである（図228（B3）参照）。

【2880】

バトル演出のパターンCは、図柄表示部341にバトル開始の文字画像が表示され（図226（B）参照）、まず味方キャラクタが攻撃し（図226（C）参照）、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットし（図228（A1）参照）味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものである（図228（A3）参照）。

20

【2881】

バトル演出のパターンDは、図柄表示部341にバトル開始の文字画像が表示され（図226（B）参照）、まず敵キャラクタが攻撃し（図227（D）参照）、敵キャラクタの攻撃を味方キャラクタが防御し（図228（A2）参照）、味方キャラクタが反撃し（図227（C）参照）、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットし（図228（A1）参照）味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものである（図228（A3）参照）。

【2882】

そして、バトル演出は、残保留パターンの種別に応じた第2特図遊技の回数に応じて実行される。具体的には、残保留パターン1,5では、1回の第2特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン2,6では、2回の第2特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン3,7では、3回の第2特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン4,8では、1回の第2特図遊技に対してバトル演出が実行される。つまり、残保留パターン1,5を除く残保留パターン2~4及び残保留パターン6~9では、複数回の第2特図遊技に対して纏めてバトル演出が実行される。そして、本実施形態では、前述のように、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して実行される。そのため、バトル演出の実行中に第1入賞口314への遊技球の入球があった場合（RAM512に設定される第1特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第1特図保留数Nが更新処理によって加算される場合）であっても、第2特図遊技が優先して実行される。その結果、バトル演出の実行対象となった所定数の第2特図遊技が終了するまでは、即ちRAM512に設定される第2特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第2特図保留数Mが、第2特図遊技の実行により減算処理によって減算されて0（図柄表示部341に表示される第2特図保留画像の数が0）となるまでは、表示演出としてのバトル演出の実行中の第1入賞口314への遊技球の入球に基づく第1特図遊技が開始されない。これにより、バトル演出は、バトル演出の実行中の第1入賞口314への遊技球の入球に基づいて阻害されることはない。また、バトル演出の実行中の第1入賞口314への遊技球の入球に基づく第1特図遊技は、バトル演出の終了後に開始される。

30

40

50

【 2 8 8 3 】

また、図 2 2 5 (D) に示すように、特定演出としての R U S H 演出では、例えば R U S H 中であることを示す画像 (「大当たり R U S H」の文字画像)、大当たり R U S H 回数を示す画像 (「 R U S H × 3」の文字画像)、当該大当たり R U S H での出玉総数を示す画像 (「 3 0 0 0 玉」の文字画像) が、 R U S H 演出を実行中の少なくとも一部の期間で表示される。これらの画像の一部又は全部は省略してもよく、また大当たり R U S H で実行可能な残りの特図遊技回数を示す画像を表示することも考えられる。

【 2 8 8 4 】

また、図 2 2 9 (A) はリザルト演出での画面例を示す図であり、図 2 2 9 (B) ~ 図 2 2 9 (D) は分岐演出での画面例を示す図である。なお、図 2 2 9 (E) 及び図 2 2 9 (F) は、分岐演出終了後の画面例を示す図である。 10

【 2 8 8 5 】

図 2 2 9 に示す表示演出としてのリザルト演出及び分岐演出は、 a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に実行される。具体的には、リザルト演出及び分岐演出は、 a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の数が 1 個である場合には、外れを報知する一発告知演出 (図 2 2 6 (E) 参照) の終了後に、リザルト演出及び分岐演出が実行され、 a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の数が 2 個 ~ 5 個である場合には、外れであることを報知するバトル演出 (図 2 2 8 (B 3) 参照) の終了後に実行される。 20

【 2 8 8 6 】

図 2 2 9 (A) に示すように、リザルト演出では、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を契機として実行され得る当該初大当たり遊技を含めた一連の大当たり遊技 (連荘大当たり遊技) の結果に関する画像が表示される。具体的には、本実施形態のリザルト演出では、「結果発表」の文字画像と共に、大当たり連荘回数を示す画像 (「 R U S H 5 回」の文字画像)、連荘大当たり遊技での出玉の合計数を示す画像 (「合計出玉 2 6 0 0 玉」の文字画像) が表示される。これにより、遊技者は、大当たり連荘回数及び出玉の合計数を把握することができる。

【 2 8 8 7 】

なお、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を契機として a 時短遊技状態に移行される場合であっても、最初に移行された a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合には、連荘大当たりではなく、いわゆる単発大当たりとなるが、説明の簡便上、単発大当たりの場合にも連荘と称する。そして、単発大当たりの場合には、連荘回数は 1 回となり、大当たり連荘回数を示す画像としては「 R U S H 1 回」の文字画像が表示される。 30

【 2 8 8 8 】

また、本実施形態のリザルト演出において表示される大当たり連荘回数は、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を含めていたが、初大当たり遊技を除外して大当たり連荘回数をカウントし、その回数を表示するようにしてもよい。

【 2 8 8 9 】

また、本実施形態のリザルト演出では、遊技者に左打ちを促す画像 (左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像) が表示される。ここで、本実施形態では、 a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第 2 特図遊技の全てが終了した場合 (R U S H 演出が終了した場合)、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点 (次に実行される第 1 特図遊技の開始時点) での遊技状態は、通常遊技状態及び c 時短遊技状態のいずれかである。即ち、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点 (次に実行される第 1 特図遊技の開始時点) での遊技状態は、当該第 2 特図遊技の全てが完全外れである場合には通常遊技状態であり、当該第 2 特図遊技の 1 つが時短図柄停止外れである場合には c 時短遊技状態である。そして、通常遊技状態及び c 時短遊技状態のいずれにおいても、遊技盤 3 1 の左側領域に遊 40 50

技球を打ち出す左打ちが奨励される。一方、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後に a 時短遊技状態に移行された場合（RUSH 演出の実行中）や大当たり遊技中は、前述のように遊技盤 31 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。即ち、RUSH 演出において RUSH が終了することが報知された場合には、右打ちから左打ちに切り替えることが奨励される。そのため、リザルト演出において左打ちを促す画像を表示することで、遊技者は、奨励される遊技盤 31 への遊技球の打ち出し領域が変更されたことを把握することができる。

【2890】

図 229 (B) に示すように、分岐演出は、ボタン演出として実行される。具体的には、本実施形態の分岐演出では、分岐演出が実行されていることを示す「運命の選択」の文字画像と共に、遊技者に操作ボタン 20 に対する操作を促すために、操作ボタン 20 を模した画像及び「押せ！！」の文字画像が表示される。

10

【2891】

ここで、前述のように、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第 2 特図遊技の全てが終了した場合（RUSH 演出が終了した場合）、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点（次に実行される第 1 特図遊技の開始時点）での遊技状態は、c 時短遊技状態又は通常遊技状態である。そして、c 時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の時短大当たりの振り分けが 100% であるのに対し（図 196 (C) 参照）、通常遊技状態では、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の時短大当たりの振り分けが 50% である（図 196 (C) 参照）。そのため、c 時短遊技状態は、通常遊技状態に比べて遊技者に有利な遊技状態である。

20

【2892】

そして、図 229 (C) に示すように、分岐演出では、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第 2 特図遊技の全てが終了した場合（RUSH 演出が終了した場合）、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点（次に実行される第 1 特図遊技の開始時点）での遊技状態が、通常遊技状態よりも有利な c 時短遊技状態である場合には、「おめでとう！」の文字画像が表示される。これにより、遊技者に対して、c 時短遊技状態での第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第 2 特図遊技の全てが終了した場合（RUSH 演出が終了した場合）、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点（次に実行される第 1 特図遊技の開始時点）での遊技状態が、通常遊技状態よりも遊技者に有利な c 時短遊技状態であることが明示又は示唆される。

30

【2893】

一方、図 229 (D) に示すように、分岐演出では、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第 2 特図遊技の全てが終了した場合（RUSH 演出が終了した場合）、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点（次に実行される第 1 特図遊技の開始時点）での遊技状態が、c 時短遊技状態よりも不利な通常遊技状態である場合には、「ざんねん・・・」の文字画像が表示される。これにより、遊技者に対して、c 時短遊技状態での第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第 2 特図遊技の全てが終了した場合（RUSH 演出が終了した場合）、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点（次に実行される第 1 特図遊技の開始時点）での遊技状態が、c 時短遊技状態よりも不利な通常遊技状態であることが明示又は示唆される。

40

【2894】

なお、分岐演出において「おめでとう！」又は「ざんねん・・・」の文字画像を表示する場合、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。即ち、遊技者に左打ちを促す画像は、分岐演出の実行中において終始が表示さ

50

れる。もちろん、遊技者に左打ちを促す画像は、分岐演出の実行中の一部の期間において表示してもよいし、省略することも考えられる。

【 2 8 9 5 】

また、図 2 2 9 (C) に示す c 時短遊技状態であること明示又は示唆する分岐演出の終了後は、図 2 2 9 (E) に示すように、c 時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。「大当たりで R U S H 確定!!」、「突然チャンス」の文字画像が c 時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。このように、c 時短遊技状態での遊技に関する画像が表示されることで、遊技者は、R U S H 演出が終了し、c 時短遊技状態であることを把握することができる。そして、c 時短遊技状態である場合には R U S H 演出が終了した後に、第 1 特図を実行する権利の保留がある場合には第 1 特図保留数 N に対応する数の第 1 特図保留画像が対応表示として表示される。即ち、R U S H 演出の実行中などに第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球することを契機として第 1 特図を実行する権利の保留が発生した場合、R U S H 演出の終了時点での第 1 特図保留数 N に対応する数の第 1 特図保留画像が対応表示として表示される。

10

【 2 8 9 6 】

また、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。これにより、遊技者は、右打ちから左打ちに切り替えることが望ましいことを把握することができ、右打ちを継続することにより不利益を被ることを防止することができる。なお、遊技者に左打ちを促す画像は、当該画像が表示されてから一定期間が経過するまで表示すればよく、例えば c 時短遊技状態が終了するまで継続して表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定回数の特図遊技が実行されるまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定時間が経過するまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定数の遊技球が連続して左打ちされるまで表示してもよい。

20

【 2 8 9 7 】

さらに、c 時短遊技状態演出の実行中は、c 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す特定対応表示としての残りの c 時短遊技回数表示（「残り 8 回」の文字画像）が表示される。

【 2 8 9 8 】

なお、遊技者は、c 時短遊技状態での遊技に関する画像が表示された時の c 時短遊技回数表示に基づいて、R U S H 演出の実行中に実行された c 時短遊技状態での第 2 特図遊技回数を把握でき、また、どの残保留に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであったかを把握することができる。例えば、図 2 2 9 (E) に示す例では、c 時短遊技回数表示として「残り 8 回」の文字画像が表示されるが、この c 時短遊技回数表示に基づいて、最初に設定された c 時短遊技回数が 1 0 回であり、既に 2 回の特図遊技が c 時短遊技状態において実行されたことを把握することができ、また、3 回前に実行された第 2 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであったことを事後的に把握することができる。

30

【 2 8 9 9 】

一方、図 2 2 9 (D) に示す通常遊技状態であること明示又は示唆する分岐演出の終了後は、図 2 2 9 (F) に示すように、通常遊技状態での遊技に関する画像が表示される。「大当たりで R U S H 確定!!」、「突然チャンス」の文字画像が c 時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。このように、通常遊技状態での遊技に関する画像が表示されることで、遊技者は、R U S H 演出が終了し、通常遊技状態であることを把握することができる。そして、通常遊技状態である場合には R U S H 演出が終了した後に、第 1 特図を実行する権利の保留がある場合には第 1 特図保留数 N に対応する数の第 1 特図保留画像が対応表示として表示される。即ち、R U S H 演出の実行中などに第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球することを契機として第 1 特図を実行する権利の保留が発生した場合、R U S H 演出の終了時点での第 1 特図保留数 N に対応する数の第 1 特図保留画像が対応表示として表示される。

40

【 2 9 0 0 】

50

また、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。これにより、遊技者は、右打ちから左打ちに切り替えることが望ましいことを把握することができ、右打ちを継続することにより不利益を被ることを防止することができる。なお、遊技者に左打ちを促す画像は、当該画像が表示されてから一定期間が経過するまで表示すればよく、例えば当該画像が表示されてから一定回数の特図遊技が実行されるまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定時間が経過するまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定数の遊技球が連続して左打ちされるまで表示してもよい。

【2901】

なお、本実施形態では、リザルト演出が分岐演出よりも先に実行されるが、分岐演出はリザルト演出よりも先に実行されてもよい。 10

【2902】

また、本実施形態では、リザルト演出（図229（A）参照）及び分岐演出（図229（B）～（F）参照）が別々に実行されているが、リザルト演出及び分岐演出のうち的一方の一部又は全部が、他方に重複して実行されてもよい。例えば、図229（A）に示すリザルト演出の画面例において、図229（B）に示す画像を併せて表示してもよく、図229（C）及び図229（E）に示す分岐演出の画面例において、図229（A）に示すリザルト画像を併せて表示してもよい。

【2903】

また、本実施形態では、リザルト演出及び分岐演出をRUSH演出の一部として説明したが、リザルト演出及び分岐演出のうち一方又は双方はRUSH演出とは異なる演出として実行されるものであってもよい。つまり、本実施形態では、リザルト演出及び分岐演出は、残保留のうち最後に実行される第2特図遊技において実行されるが、リザルト演出及び分岐演出のうち一方又は双方は、リザルト演出及び分岐演出は、残保留のうち最後に実行される第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技（の開始時）において実行されてもよい。 20

【2904】

<ステップS4527>

図223の説明に戻り、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドでない場合（ステップS4525：No）、MPU51は、受信したコマンドが残保留パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップS4527）。残保留パターンコマンドは、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留の残保留パターン（図199参照）が設定される場合に、図211の第2特図変動パターン設定処理BでのステップS4009において設定される。 30

【2905】

MPU51は、受信したコマンドが残保留パターンコマンドである場合（ステップS4527：Yes）、処理をステップS4528に移行し、受信したコマンドが残保留パターンコマンドでない場合（ステップS4527：No）、処理をステップS4532に移行する。

【2906】

<ステップS4528～S4531>

受信したコマンドが残保留パターンコマンドである場合（ステップS4527：Yes）、MPU51は、残保留パターンコマンドに基づいて、RAM512に残保留パターンを記憶し（ステップS4528）、RUSH演出においてバトル演出を開始させるバトル演出開始フラグをオンに設定する（ステップS4529）。バトル演出開始フラグは、バトル演出を開始するか否かを判断するために、後述の図224の変動種別（演出パターン）設定処理のステップS4604において参照され、バトル演出フラグがオンに設定されている場合にバトル演出が設定される。

【2907】

さらに、MPU51は、残保留パターンコマンドに含まれる残保留数に関する情報に基 50

づいて、数値記憶処理として、RAM 5 1 2 に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値をセットする処理を実行する（ステップ S 4 5 3 0）。そして、MPU 5 1 は、残保留数カウンタが設定されていること（残保留があること）を示す残保留数カウンタフラグをオンに設定し（ステップ S 4 5 3 1）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 9 0 8 】

当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 3 0 では、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて最初に実行された第 2 特図遊技の終了時点での第 2 特図遊技を実行する権利の数（残保留数）に対応する値に残保留数カウンタの値が設定される。ここで、本実施形態では、第 2 特図の最大保留数は 4 に設定されているため、残保留数は 1 ~ 4 のいずれかとなる。そして、RAM 5 1 2 に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域には、当該残保留数が 1 である場合には残保留数カウンタの値として 1 がセットされ、当該残保留数が 2 である場合には残保留数カウンタの値として 2 がセットされ、当該残保留数が 3 である場合には残保留数カウンタの値として 3 がセットされ、当該残保留数が 4 である場合には残保留数カウンタの値として 4 がセットされる。

10

【 2 9 0 9 】

また、残保留数カウンタの値は、後述の当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 4 2 において、当該残保留に対する第 2 特図遊技が終了する場合に 1 ずつ減算（更新）される。そのため、残保留数カウンタの値は、当該残保留に基づいて実行可能な第 2 特図遊技のうちの未実行の第 2 特図遊技数を示すものとなる。その結果、MPU 5 1 は、残保留数カウンタを参照することで、未実行の残保留に対する第 2 特図遊技数を図柄表示部 3 4 1 に表示することが可能になる。

20

【 2 9 1 0 】

ここで、詳細は後述するが、当該残保留に基づいて実行される第 2 特図遊技に対しては、後述の変動種別（演出パターン）設定処理において、残保留パターンコマンドに基づいて特定される残保留パターン（図 1 9 9（D）参照）に基づいて、バトル演出（図 2 2 7 及び図 2 2 8 参照）が設定される。例えば、残保留パターン 1 の場合には 1 つの残保留に対する 1 回の第 2 特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン 2 の場合には 2 つの残保留に対する 2 回の第 2 特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン 3 の場合には 3 つの残保留に対する 3 回の第 2 特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン 4 の場合には 4 つの残保留に対する 4 回の第 2 特図遊技に対してバトル演出が実行される。換言すれば、当該残保留に対する第 2 特図遊技が終了する場合に 1 ずつ減算（更新）されることで当該残保留のうちの未実行の第 2 特図遊技数を示す残保留数カウンタの値は、バトル演出が実行される未実行の第 2 特図遊技数に一致する。そのため、RAM 5 1 2 に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が 0 になるまでバトル演出が継続して実行される。

30

【 2 9 1 1 】

<ステップ S 4 5 3 2 >

受信したコマンドが残保留パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 7 : N o）、MPU 5 1 は、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 3 2）。特殊変動終了コマンドは、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく第 2 特図の残保留に対する特殊変動の残り回数を示す残設定カウンタの値が 0 である場合に、図 2 0 8 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 7 1 2 において設定される。

40

【 2 9 1 2 】

MPU 5 1 は、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドである場合（ステップ S 4 5 3 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 3 3 に移行し、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドでない場合（ステップ S 4 5 3 2 : N o）、処理をステップ S 4 5 3 4 に移行する。

【 2 9 1 3 】

50

<ステップ S 4 5 3 3 >

受信したコマンドが特殊変動終了コマンドである場合（ステップ S 4 5 3 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、R U S H 演出を終了させる R U S H 演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 5 3 3）、当該コマンド判定処理を終了する。R U S H 演出終了フラグは、R U S H 演出を終了するか否かを判断するために、後述の図 2 2 4 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 1 2 において参照され、R U S H 演出終了フラグがオンに設定されている場合には R U S H 演出が終了される。

【 2 9 1 4 】

<ステップ S 4 5 3 4 >

受信したコマンドが特殊変動終了コマンドでない場合（ステップ S 4 5 3 2 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 3 4）。特図変動パターンコマンドは、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技に対する特図変動パターンが設定された場合に、図 2 1 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 9 1 0 において設定される。

【 2 9 1 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 5 3 4 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 3 5 に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 3 4 : N o）、処理をステップ S 4 5 4 0 に移行する。

【 2 9 1 6 】

<ステップ S 4 5 3 5 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 5 3 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、演出表示処理として、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行させる変動種別（演出パターン）を設定する変動種別（演出パターン）設定処理を実行し（ステップ S 4 5 3 5）、処理をステップ S 4 5 3 6 に移行する。なお、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図 2 2 4 を参照して後述する。

【 2 9 1 7 】

<ステップ S 4 5 3 6 >

ステップ S 4 5 3 6 では、M P U 5 1 は、前述の第 1 の実施形態でのコマンド判定処理におけるステップ S 3 1 0 4 の停止図柄組み合わせ設定処理と同様に、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で変動表示される複数の飾り図柄（例えば 3 つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせを設定する停止図柄組み合わせ設定処理を実行し、処理をステップ S 4 5 3 7 に移行する。

【 2 9 1 8 】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、飾り図柄の停止図柄組み合わせとしては、時短図柄停止外れ種別に対応したものが設定される（図 1 9 8（D）参照）。具体的には、飾り図柄の停止図柄組み合わせとしては、時短図柄停止外れ A である場合には「 1 1 9 」又は「 9 9 1 」が設定され、時短図柄停止外れ B である場合には「 5 5 4 」又は「 5 5 6 」が設定され、時短図柄停止外れ C である場合には「 3 3 2 」又は「 3 3 4 」が設定され、時短図柄停止外れ D である場合には「 7 7 6 」又は「 7 7 8 」が設定される。

【 2 9 1 9 】

<ステップ S 4 5 3 7 >

ステップ S 4 5 3 7 では、M P U 5 1 は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 4 2 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、M P U 5 1 は、変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

10

20

30

40

50

【 2 9 2 0 】

< ステップ S 4 5 3 8 >

ステップ S 4 5 3 8 では、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 3 5 で設定された演出パターン種別、及びステップ S 4 5 3 6 で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に
10

【 2 9 2 1 】

< ステップ S 4 5 3 9 >

ステップ S 4 5 3 9 では、M P U 5 1 は、時短回数カウンタ更新処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。この時短回数カウンタ更新処理では、R A M 5 1 2 に設定される b 時短回数カウンタ用又は c 時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされた b 時短回数カウンタ又は c 時短回数カウンタの値から 1 減算し、減算後の値を記憶する処理が実行される。具体的には、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 0 6 でオンに設定される b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合、即ち b 時短遊技状態である場合、R A M 5 1 2 に設定される b 時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされた b
20

時短回数カウンタの値から 1 減算する。また、当該時短回数カウンタ更新処理では、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 1 0 でオンに設定される c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合、即ち c 時短遊技状態である場合、R A M 5 1 2 に設定される c 時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされた c 時短回数カウンタの値から 1 減算する。

【 2 9 2 2 】

< ステップ S 4 5 4 0 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 3 4 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 4 0）。特図遊技終了コマンドは、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄が停止表示された場合に、図 2 0 7 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 7 0 9 において設定される。
30

【 2 9 2 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 5 4 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 4 1 に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 4 0 : N o）、処理をステップ S 4 5 4 5 に移行する。

【 2 9 2 4 】

< ステップ S 4 5 4 1 ~ S 4 5 4 4 >

受信したコマンドが特図遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 5 4 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、残保留数カウンタが設定されていることを示す残保留数カウンタフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 5 4 1）。残保留数カウンタフラグは、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて最初に行われた第 2 特図遊技の終了時点での第 2 特図遊技を実行する権利の保留である残保留のうちの未実行の第 2 特図遊技数を示す残保留数カウンタが設定されていることを示すフラグである。
40

【 2 9 2 5 】

M P U 5 1 は、残保留数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 4 1 : Y e s）、減算処理として、残保留数カウンタの値から 1 減算する処理を実行する（ステップ S 4 5 4 2）。即ち、M P U 5 1 は、特定演出としての R U S H 演出における
50

バトル演出の実行中において、第2特図遊技の終了時にRAM512に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値を更新する。このように、バトル演出の実行中において、第2特図遊技の終了時にRAM512に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値が更新（減算）されることで、例えば当該残保留中に、大当たり抽選の結果がc時短遊技状態に移行される時短図柄停止外れであるものが含まれる場合であっても、RAM512に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値を参照することで、残保留数カウンタの値が0となるまでバトル演出を継続して実行すること可能になり、残保留数カウンタの値が0となってからc時短遊技状態である場合に固有のc時短遊技状態演出（図225（C）参照）を表示演出として実行することが可能になる。

【2926】

10

一方、MPU51は、残保留数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップS4541：No）、即ち残保留に対する処理が必要ない場合、当該コマンド判定処理を終了する。

【2927】

さらに、MPU51は、減算後の残保留数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4543）。MPU51は、減算後の残保留数カウンタの値が0である場合（ステップS4543：Yes）、残保留数カウンタフラグをオフに設定し（ステップS4544）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、MPU51は、残保留数カウンタの値が0となった段階で、残保留数の管理（更新）を終了する。換言すれば、RAM512に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が0となる場合にバトル演出を終了する。

20

【2928】

一方、MPU51は、減算後の残保留数カウンタの値が0でない場合（ステップS4543：No）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、MPU51は、残保留数カウンタの値が0でない場合、残保留数の管理（更新）を継続する。換言すれば、RAM512に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が0とならない場合にバトル演出を継続する。

【2929】

なお、本実施形態では、残保留数カウンタの値は、特図変動パターンの受信時、即ち特図遊技の開始時に更新（減算）されるが、残保留数カウンタの値を特図遊技の終了時に更新（減算）してもよい。

30

【2930】

また、残保留パターンコマンドから特定される残保留数を管理（更新）しているが、これに代えて、残保留パターンコマンドから特定される残保留パターンに基づいてバトル演出において実行される第2特図遊技回数を特定し、当該第2特図遊技回数を管理（更新）してもよい。この場合、バトル演出において実行される第2特図遊技回数は、RAM512に設定される記憶領域に第2特図遊技回数に対応するバトル演出カウンタを設定し、このバトル演出カウンタを当該第2特図遊技の開始時（又は終了時）に更新することで、バトル演出において実行される残りの第2特図遊技回数を管理することができる。これにより、MPU51は、バトル演出カウンタの値を参照することで、バトル演出が終了する第2特図遊技を特定することが可能になる。

40

【2931】

<ステップS4545>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS4540：No）、MPU51は、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップS4545）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2932】

[変動種別（演出パターン）設定処理]

ここで、図224は、本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、遊技

50

状態種別などに応じて、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 などで実行される変動種別（演出パターン）などが設定される。本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、特定演出としての R U S H 演出を設定するための演出表示手段としての、一発告知演出を設定する処理及びバトル演出を設定する処理を含む。

【 2 9 3 3 】

<ステップ S 4 6 0 1 >

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、M P U 5 1 は、まず R U S H 演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 0 1）。R U S H 演出開始フラグは、特定演出としての R U S H 演出を開始させるフラグであり、特殊変動開始コマンドを受信した場合に、図 2 2 3 のコマンド判定処理のステップ S 4 5 2 4 に

10

【 2 9 3 4 】

M P U 5 1 は、R U S H 演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 6 0 2 に移行し、R U S H 演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : N o）、処理をステップ S 4 6 0 4 に移行する。

【 2 9 3 5 】

ここで、本実施形態では、ステップ S 4 6 0 1 において、R U S H 演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、表示演出として、b 時短遊技状態演出や c 時短遊技状態演出よりも優先して特定演出としての R U S H 演出を実行することが可能になる。例えば、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく第 2 特図の残保留が通常遊技状態において開始され、当該残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれる場合、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである第 2 特図遊技の終了後に c 時短遊技状態に移行する。この場合に、表示演出として c 時短遊技状態に対応する c 時短遊技状態演出が実行されると、それまで R U S H 演出として実行されていたバトル演出が途中で終了される。

20

【 2 9 3 6 】

これに対して、R U S H 演出フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、表示演出として c 時短遊技状態演出よりも優先して R U S H 演出を実行することが可能になる。その結果、R U S H 演出として実行されていたバトル演出が途中で終了することが

30

【 2 9 3 7 】

なお、本実施形態では、表示演出として、特定演出としての R U S H 演出を c 時短遊技状態演出よりも優先して実行することでバトル演出が途中で終了することが防止されるが、R U S H 演出が終了（全ての残保留の第 2 特図遊技が終了）するまで c 時短遊技状態への移行を保留することで、バトル演出が途中で終了することを防止してもよい。

【 2 9 3 8 】

<ステップ S 4 6 0 2 及び S 4 6 0 3 >

R U S H 演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、R U S H 演出に含まれる前述の一発告知演出（図 2 2 6 参照）を設定する演出表示手段としての処理を実行する（ステップ S 4 6 0 2）。そして、M P U 5 1 は、R U S H 演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 4 6 0 3）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

40

【 2 9 3 9 】

<ステップ S 4 6 0 4 >

R U S H 演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : N o）、M P U 5 1 は、バトル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 0 4）。バトル演出開始フラグは、特定演出としての R U S H 演出を実行する場合に R U S H 演出としてバトル演出を開始させるフラグであり、残保留パターンコマンドを受信した場合に、図 2 2 3 のコマンド判定処理のステップ S 4 5 2 7 においてオンに設

50

定される。即ち、バトル演出は、a時短遊技状態の移行後に最初に行われる第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合に、当該第2特図遊技の終了時に第2特図遊技に対する残保留がある場合に実行される。

【2940】

M P U 5 1は、バトル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS4604：Yes）、処理をステップS4605に移行する。一方、M P U 5 1は、バトル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS4604：No）、処理をステップS4611に移行する。

【2941】

<ステップS4605及びS4606>

バトル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS4604：Yes）、M P U 5 1は、図223のコマンド判定処理のステップS4526でRAM512に記憶される残保留パターンを特定する（ステップS4605）。そして、M P U 5 1は、演出表示処理として、残保留パターンに基づいて、特定演出としてのR U S H演出に含まれる前述のバトル演出（図227及び図228参照）を表示演出として設定する処理を実行し（ステップS4606）、処理をステップS4607に移行する。

【2942】

ここで、本実施形態では、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球のうち、a時短遊技状態での最初の第2入賞口315への遊技球の入球に対して一発告知演出が実行され、a時短遊技状態での2個目以降の第2入賞口315への遊技球の入球に対して残保留パターンが設定される場合にバトル演出が設定される。即ち、a時短遊技状態での最初の第2入賞口315への遊技球の入球に基づく第2特図遊技の終了時に第2特図保留（残保留）がある場合にバトル演出が実行され、当該残保留が複数ある場合には、複数の第2特図保留に基づいて実行される第2特図遊技に対して纏めてバトル演出が設定される。具体的には、当該残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れである残保留パターン1～4（図199（C）参照）である場合には、味方キャラクタが敗北するバトル演出パターンA又はバトル演出パターンB（図227（A）参照）が設定され、当該残保留に対する大当たり抽選の結果の中に小当たりが含まれている残保留パターン5～8（図199（C）参照）である場合には、味方キャラクタが勝利するバトル演出パターンC又はバトル演出パターンD（図227（A）参照）が設定される。そして、当該残保留が複数ある場合に複数の第2特図保留に基づいて実行される第2特図遊技に対して纏めてバトル演出が設定されることで、当該残保留に対して複数回のバトル演出の設定が実行されることが防止される。

【2943】

<ステップS4607及びS4608>

ステップS4607では、M P U 5 1は、バトル演出既設定フラグをオンに設定し、さらに、M P U 5 1は、バトル演出開始フラグをオフに設定し（ステップS4608）、処理をステップS4609に移行する。

【2944】

バトル演出既設定フラグは、a時短遊技状態での最初の第2入賞口315への遊技球の入球に基づく第2特図遊技の終了時の1又は複数（2個～4個）の第2特図保留（残保留）があり、当該残保留に対してバトル演出が設定されていることを示すフラグであり、当該変動種別（演出パターン）設定処理のステップS4611において、バトル演出が設定されているか否かを判断するために参照される。

【2945】

なお、特定演出としてのR U S H演出（一発告知演出及びバトル演出）の実行中は、前述のように、R U S H中であることを示す画像（「大当たりR U S H」の文字画像）、大当たりR U S H回数を示す画像（「R U S H × 3」の文字画像）、当該大当たりR U S Hでの出玉総数を示す画像（「3000玉」の文字画像）、大当たりR U S Hで実行可能な残りの特図遊技回数を示す画像などが表示されるが（図225（D）参照）、これらの画

10

20

30

40

50

像は、一発告知演出やバトル演出を設定する場合に同時に設定してもよいし、一発告知演出やバトル演出の設定時とは異なるタイミングで設定してもよい。

【 2 9 4 6 】

<ステップ S 4 6 0 9 及び S 4 6 1 0 >

ステップ S 4 6 0 9 では、M P U 5 1 は、ステップ S 4 6 0 6 において設定されたバトル演出がバトル演出パターン A 又はバトル演出パターン B であるか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、味方キャラクターがバトルで敗北するバトル演出（図 2 2 7（A）参照）が設定されたか否かを判断する。

【 2 9 4 7 】

M P U 5 1 は、ステップ S 4 6 0 6 において設定されたバトル演出がバトル演出パターン A 又はバトル演出パターン B である場合（ステップ S 4 6 0 9 : Y e s ）、味方キャラクターがバトルで敗北するバトル演出（図 2 2 7（A）参照）が設定された場合、演出表示処理として、分岐演出（図 2 2 9 参照）を表示演出としてセットする処理を実行し（ステップ S 4 6 1 0 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

10

【 2 9 4 8 】

ここで、味方キャラクターがバトルで敗北するバトル演出パターン A 又はバトル演出パターン B（図 2 2 7（A）参照）は、当該バトル演出が実行される残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れである場合に設定される。即ち、表示演出としての分岐演出（図 2 2 9 参照）は、バトル演出での味方の敗北によって大当たり連荘高確率状態が終了することが遊技者に明示又は示唆される場合に当該バトル演出の終了後に実行される。そして、前述のように、残保留中に対するバトル演出の実行中は、通常遊技状態又は c 時短遊技状態であり、この c 時短遊技状態は、大当たり連荘高確率状態に移行する契機を与える時短大当たりの確率が通常遊技状態よりも高いために通常遊技状態よりも遊技価値が高い遊技状態である。そのため、分岐演出（図 2 2 9 参照）では、遊技者に対する遊技価値が異なる 2 種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態であるか否か、即ち遊技者にとって遊技価値が高い c 時短遊技状態であるか否かが明示又は示唆される。このように、遊技者にとって遊技価値が高い c 時短遊技状態であるか否かが明示又は示唆される分岐演出が表示演出として実行されることで、バトル演出での味方キャラクターの敗北によって大当たり連荘高確率状態が終了することが遊技者に明示又は示唆されることで遊技に対する遊技者の興味

20

30

【 2 9 4 9 】

一方、M P U 5 1 は、ステップ S 4 6 0 6 において設定されたバトル演出がバトル演出パターン A 又はバトル演出パターン B でない場合（ステップ S 4 6 0 9 : N o ）、即ち a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留に対する大当たり抽選の結果の中に小当たりが含まれていることに基づいて、味方キャラクターがバトルで勝利するバトル演出パターン C 又はバトル演出パターン D（図 2 2 7（A）参照）が設定されている場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 2 9 5 0 】

<ステップ S 4 6 1 1 >

バトル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 4 : N o ）、M P U 5 1 は、バトル演出既設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 1 1 ）。即ち、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態での最初の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく第 2 特図遊技の終了時の第 2 特図保留（残保留）に対してバトル演出が設定されているか否かを判断する。

40

【 2 9 5 1 】

M P U 5 1 は、バトル演出既設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 6 1 2 に移行し、バトル演出既設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 1 : N o ）、処理をステップ S 4 6 1 7 に移行す

50

る。

【 2 9 5 2 】

< ステップ S 4 6 1 2 >

バトル演出既設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 1 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、特定演出としての R U S H 演出を終了させる R U S H 演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 1 2 ）。即ち、 M P U 5 1 は、バトル演出が実行されている場合に、 R U S H 演出（バトル演出）を終了させるか否かを判断する。

【 2 9 5 3 】

M P U 5 1 は、 R U S H 演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 6 1 3 に移行する。一方、 M P U 5 1 は、 R U S H 演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 2 : N o ）、即ち R U S H 演出（バトル演出）を終了させるタイミングでない場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 2 9 5 4 】

< ステップ S 4 6 1 3 ~ S 4 6 1 6 >

R U S H 演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 2 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、バトル演出が設定されていることを示すバトル演出既設定フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 6 1 3 ）、 R U S H 演出を終了させる R U S H 演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 4 6 1 4 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 2 9 5 5 】

さらに、 M P U 5 1 は、更新処理として、残保留数カウンタをクリアする処理を実行すると共に（ステップ S 4 6 1 5 ）、残保留数カウンタフラグをオフに設定し（ステップ S 4 6 1 6 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。即ち、 M P U 5 1 は、 R U S H 演出（バトル演出）を終了する場合に、残保留数の管理（更新）を終了する。つまり、 M P U 5 1 は、残保留数が 0 でない場合に表示演出としてのバトル演出を終了する場合（残保留中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれる場合）、残保留数の管理（更新）を終了する。

【 2 9 5 6 】

< ステップ S 4 6 1 7 及び S 4 6 1 8 >

バトル演出既設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 1 : N o ）、即ちバトル演出（ R U S H 演出）の実行中でない場合、 M P U 5 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 1 7 ）。

【 2 9 5 7 】

M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 7 : Y e s ）、表示演出として通常遊技状態演出を設定し（ステップ S 4 6 1 8 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 7 : N o ）、処理をステップ S 4 6 1 9 に移行する。

【 2 9 5 8 】

そして、小当たり遊技が実行されることなく R U S H 演出が終了した場合（バトル演出で味方キャラクタが敗北した場合）、 R U S H 演出の終了後の通常遊技状態では、第 2 特図保留数 M に対応する数の対応表示としての第 2 特図保留画像が表示されず、 R U S H 演出の終了時点での第 1 特図保留数 N に対応する数の第 1 特図保留画像が対応表示として表示される（図 2 2 5 (A) 参照）。即ち、 R U S H 演出が終了した場合、対応表示としての特図保留画像の表示が、第 2 特図保留画像から第 1 特図保留画像に切り替えられる。これにより、遊技者に対し、 R U S H 演出の終了に基づき、右打ちから左打ちに切り替えることが示唆される。

10

20

30

40

50

【 2 9 5 9 】

<ステップ S 4 6 1 9 及び S 4 6 2 0 >

通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 7 : N o）、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 1 9）。

【 2 9 6 0 】

M P U 5 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 9 : Y e s）、表示演出として b 時短遊技状態演出を設定し（ステップ S 4 6 2 0）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 9 : N o）、処理をステップ S 4 6 2 1 に移行する。

10

【 2 9 6 1 】

なお、b 時短遊技状態演出では、他の遊技状態とは異なる背景演出（ステージ演出）が表示演出として実行され、この背景演出（ステージ演出）に基づいて、b 時短遊技状態であることが識別可能とされる。また、図 2 2 5（B）に示すように、b 時短遊技状態演出では、b 時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。図 2 2 5（B）に示す例では、「大当たりで R U S H 確定！！」、「右打ち」、「天井チャンス」の文字画像が b 時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。また、b 時短遊技状態演出の実行中は、b 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す対応表示としての「残り 5 0 回」の文字画像が表示される。

20

【 2 9 6 2 】

<ステップ S 4 6 2 1 及び S 4 6 2 2 >

b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 9 : N o）、M P U 5 1 は、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 2 1）。

【 2 9 6 3 】

M P U 5 1 は、c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 2 1 : Y e s）、表示演出として c 時短遊技状態演出を設定し（ステップ S 4 6 2 2）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 2 1 : N o）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

30

【 2 9 6 4 】

なお、c 時短遊技状態演出では、前述のように、R U S H 演出の実行中を除く c 時短遊技状態において実行されるが、表示演出として他の遊技状態とは異なる背景演出（ステージ演出）が実行され、この背景演出（ステージ演出）に基づいて、特定遊技状態としての c 時短遊技状態であることが識別可能とされる。また、図 2 2 5（C）に示すように、c 時短遊技状態演出では、c 時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。図 2 2 5（C）に示す例では、「大当たりで R U S H 確定！！」、「左打ち」、「突然チャンス」の文字画像が c 時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。また、c 時短遊技状態演出の実行中は、c 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す特定対応表示としての「残り 1 0 回」（残りの c 時短遊技回数表示）の文字画像が表示される。

40

【 2 9 6 5 】

以上のように、本発明では、特定演出を実行中の第 2 遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第 2 遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第 2 遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第 2 遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

50

【 2 9 6 6 】

一方、本発明では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 2 9 6 7 】

具体的には、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態において、第2入球手段としての第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2遊技回動作としての第2特図遊技を実行する権利に対する第2保留の数に対応する第1数値情報としての第2特図保留数Mが、数値記憶処理としての始動入賞処理でのステップS1108(図200参照)において、第1計数手段としての第2特図保留数記憶エリアNABに設定され、減算条件としての当該第2特図保留に対する第2特図遊技の開始に基づき、減算処理としての特図データ設定処理でのステップS3806(図209参照)において、第2特図保留数記憶エリアNABに設定された第2特図保留数Mが減算される。また、本実施形態では、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して、表示演出としてのRUSH演出が、演出表示処理としての変動種別(演出パターン)設定処理において設定される。

【 2 9 6 8 】

さらに、本実施形態では、特定条件としての大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する特図遊技の終了に基づき、遊技状態としてのc時短遊技状態に移行され、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数に対応する第2数値情報が、数値記憶処理としての遊技状態の移行処理でのステップS4211(図217参照)において、第2計数手段としてのc時短回数カウンタに設定される。また、本実施形態では、c時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の回数が、更新条件としての特図遊技の開始に基づき、特図遊技制御処理でのステップS3724(図208参照)において更新され、更新後のc時短回数カウンタの値に基づいて、対応表示としての残りのc時短遊技回数表示(演出)を実行可能である。

【 2 9 6 9 】

そして、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して、演出表示処理としての変動種別(演出パターン)設定処理において表示演出としてのRUSH演出の実行中に、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態としてのc時短遊技状態に移行される場合、RUSH演出の実行中はc時短遊技状態での対応表示としての残りのc時短遊技回数表示(演出)が実行されない。このように、RUSH演出中にc時短遊技状態に移行される場合、RUSH演出の実行中はc時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示(演出)が実行されないことで、RUSH演出中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいてc時短遊技状態に移行される場合であっても、残りのc時短遊技回数表示(演出)によってRUSH演出が途中で終了されることが防止されるため、RUSH演出が途中で終了されることが起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 2 9 7 0 】

また、本実施形態では、表示演出としてのRUSH演出の実行中に遊技状態としてのc時短遊技状態に移行した場合、RUSH演出の終了後に残りのc時短遊技回数表示(演出)が実行される。そのため、本実施形態では、RUSH演出の終了に基づいて、RUSH演出の終了の時点でのc時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始される。このように、RUSH演出の終了に基づいて、RUSH演出の終了の時点でのc時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されることで、RUSH演出を途中で終了させることなく、c時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始させることができるため、c時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

20

30

40

50

【 2 9 7 1 】

なお、本実施形態では、RUSH演出として一発告知演出及びバトル演出が実行されるが、一発告知演出及びバトル演出の一方の演出を省略してもよく、一発告知演出及びバトル演出の一方又は双方の演出に代えて、ミッション演出などの他の演出を実行してもよい。

【 2 9 7 2 】

また、本実施形態では、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球に対して実行される第2特図遊技の残保留に対して、纏めてバトル演出が設定されるが、当該残保留が複数ある場合に、各残保留に対して個別に演出を設定してもよい。

【 2 9 7 3 】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第11の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 2 9 7 4 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 2 9 7 5 】

[第 1 3 の 実 施 形 態]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動入球手段としての「始動入球部」を備え、また当否抽選手段としての「抽選処理」を備え、また特定演出としての「表示演出」を備え、また表示制御手段としての「表示制御処理」を備え、また可動手段としての「可動体」を備え、また可動制御手段としての「可動体制御処理」を備え、また特定情報としての「情報」を備え、また一連の特定動作としての「連続的動作」を備え、また第1位置としての「戻り側位置」を備え、また第2位置としての「駆動側位置」を備え、また終了条件としての「終了判定条件」を備え、また判定手段としての「終了判定」を備える。

【 2 9 7 6 】

始動入球手段は、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能なものであればよい。始動入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球を契機として特図遊技を発生させる入球口、遊技球の入球を契機として第1特図遊技を発生させる入球口（第1入賞口）、遊技球の入球を契機として第2特図遊技を発生させる入球口（第2入賞口）、遊技球の入球を契機として普図遊技を発生させる入球口（スルーゲート）、遊技球の入球を契機として可動体（電動役物、羽根物）を作動させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 9 7 7 】

当否抽選手段は、各種抽選を実行する処理であればよい。当否抽選手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 9 7 8 】

特定演出は、各種抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出であればよい。特定演出としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、プラズマディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、有機ELディ

10

20

30

40

50

スプレイを備える表示手段で実行される表示演出、大当たり遊技を発生させるか否かの
 大当たり抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、小当たり遊技を発生させるか否か
 の抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの
 抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻
 度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態
 に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状
 態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、時短遊技状態から通常遊技
 状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、大当たり遊技を発生させ
 るか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊
 技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第1特図遊技において表示手段で実行される
 演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第2特図遊技において表示
 手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり
 遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるも
 のである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当
 たりを発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出、大
 当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手
 段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に特図
 遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるも
 のである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が
 小当たりを発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出
 、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表
 示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場
 合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状
 態を発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出、大当
 たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段
 で実行される演出、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終
 了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、
 大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態
 に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果
 が通常大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させ
 るものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生さ
 せるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープ
 ニング演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技
 の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出、大当たり抽選の結
 果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手
 段で実行されるラウンド遊技演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものであ
 る場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出、
 大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディ
 ングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出、普図当たり遊技を発生させるか否か
 の抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を
 発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手
 段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に
 普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、可動体を高頻度又は高確率で作動さ
 せる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの
 抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落さ
 せるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、時短遊技状態から通常遊技
 状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、それらの任意
 の組合せなどが挙げられる。

【2979】

表示制御手段は、複数の演出表示態様の中から演出を決定して実行する処理であればよ

10

20

30

40

50

い。表示制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、プラズマディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、有機ELディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの大当たり抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第1特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第2特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第1特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第2特図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が通常大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当た

10

20

30

40

50

り抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープニング演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手段で実行されるラウンド遊技演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普
 10 図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中
 20 から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 9 8 0 】

可動手段は、遊技領域に設けられ、演出の表示中に動作可能なものであればよい。可動手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）における演出の表示中に動作されるもの、大当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、小当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、普図当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、直線的経路を移動可能なもの、非直線的経路を移動可能なもの、曲線的経路を移動可能なもの、2つの位置の間を往復移動可能なもの、回転可能なもの、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動することで回動可能なもの、形態変化が可能なもの、複数の可動部材が結合又は分離するもの、少なくとも一部が拡大可能又は縮小可能なもの、液晶ディスプレイなどの表示部を備えるもの、発光可能な発光部を備えるもの、演出として動作されるもの、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での演出として動作されるもの、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知するために動作されるもの、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆するために動作されるもの、確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、遊技球の入球により特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において動作されるもの、大当たり遊技にお
 30
 40
 50

いて動作されるもの、大当たり遊技のオープニングにおいて動作されるもの、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技において動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルにおいて動作されるもの、大当たり遊技のエンディングにおいて動作されるもの、ラウンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、遊技球の流路を切り替えるために動作されるもの、遊技球を発射させるために可動される発射槌、遊技球を発射槌によって発射可能な位置に移動させる球送り装置、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【 2 9 8 1 】

可動制御手段は、可動手段の可動態様を決定して実行する処理であればよい。可動制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、大当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、小当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、普図当
 20 たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、可動手段が直線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を直線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が非曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を非曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が2つの位置の間を往復移動する経路を決定して可動手段を2つの位置の間を往復移動させる処理、可動手段が回転する可動態様を決定して可動手段を回転させる処理、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動する可動態様を決定して可動手段を回動させる処理、可動手段の形態を変化させる可動態様を決定して可動手段の形態を変化させる処理、複数の可動部材を結合又は分離させる可動態様を決定して複数の可動部材を結合又は分離させる処理、可動手段の少なく
 30 とも一部を拡大又は縮小させる可動態様を決定して可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる処理、液晶ディスプレイなどの表示部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、発光可能な発光部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段の演出としての可動態様を決定して演出としての可動手段を可動させる処理、可動手段を特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での演出としての可動態様を決定して可動手段を特図遊技で可動させる処理、可動手段を特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するための可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスペ
 40 シャルリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段を先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆する可動態様で可動手段を可動させる可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第1特図遊
 50

技又は第2特図遊技)を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限(入球口を開放又は閉鎖)する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、特図遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)での可動手段の可動態様を決定して特図遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技での可動手段の可動態様を決定して大当たり遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のオープニングでの可動手段の可動態様を決定してオープニングにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技の開閉実行モードでの可動手段の可動態様を決定して開閉実行モードにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技での可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルでの可動手段の可動態様を決定してインターバルにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のエンディングでの可動手段の可動態様を決定してエンディングにおいて可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉される入球口(可変入賞口)を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、可動手段による入球口への遊技球の入球を許容又は制限(入球口を開放又は閉鎖)する可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限(入球口を開放又は閉鎖)する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行させる契機を付与する入球口(V入賞口)を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行させる契機を付与する入球口(V入賞口)を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行させる契機を付与する入球口(V入賞口)を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の流路を切り替える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2982】

特定情報は、可動手段の各種可動態様に対応して1回の設定処理で設定され、1回の設定処理で設定された情報によって可動手段が一連の動作を実行可能なデータ群であればよい。特定情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるタスクテーブル(駆動データ1)、複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるために可動手段の駆動源(例えばモーター)を制御するタスクテーブル(駆動データ1)、特図遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、大当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、小当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、普図当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、直線的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、非線形的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、曲線的経路に沿った可動態様で可動手段を動作させる情報、2つの位置の間で可動手段を少なくとも1回往復させる可動態様で可動手段を動作させる情報、可動手段を各種可動態様で回転させる情報、支点を中心として可動手段の先端部を円弧状経路に沿った可動態様で動作させることで可動手段を回動させる情報、可動手段を形態変化させる各種可動態様に対応する情報、複数の可動部材を結合又は分離させる各種可動態様に対応する情報、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる各種可動態様に対応する情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により特図遊技を実行する契機を付与する入賞口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、特図遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与す

る入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で複数回繰り返し開閉させる情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、可動手段の1の可動態様の全体又は一部の動作に対応して設定される情報、複数の可動態様に共通する可動手段の動作に対応する情報、可動手段の1の可動態様の全体又は一部の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）、複数の可動態様に共通する可動手段の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）に対応する情報、可動手段の1の可動態様における全体又は一部の可動時間に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様における全体又は一部の可動回数に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様に含まれる繰り返し動作の回数の全体又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様のうちの次の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって繰り返し開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【2983】

一連の特定動作は、可動手段の可動範囲において実行される動作であればよい。一連の特定動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の可動範囲において実行される連続的動作、起点（戻り側位置）と折り返し位置（駆動側位置）との間で可動手段が少なくとも1回往復される動作、可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）と可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））との間で可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置と最大可動位置との間の中間位置を起点（戻り側位置）又は折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置を起点（戻り側位置）とし中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、中間位置を起点（戻り側位置）とし最大可動位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、互いに異なる中間位置のうち的一方の中間位置を起点（戻り側位置）とし他方の中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも1回含む動作、最大可動位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも1回含む動作、待機位置側に向けた方向に可動手段を移動させて待機位置（戻り側位置）又はその近傍に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側に向けた方向に可動手段を移動させて最大可動位置（駆動側位置）又はその近傍に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、待機位置側（戻り側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側（駆動側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、所定位置での可動手段の回転動作、待機位置（戻り側位置）での可動手段の回転動作、最大可動位

30

40

50

置（駆動側位置）での可動手段の回転動作、中間位置での可動手段の回転動作、可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、大当たり遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、大当たり遊技のラウンド遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、小当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、普図当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【2984】

第1位置及び第2位置は、可動手段の可動範囲内に設定される互いに異なる位置であればよい。第1位置及び第2位置としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）、可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））、待機位置と最大可動位置（待機位置から最も離れた位置）との間に設定される中間位置、当該中間位置のうちの最大可動位置よりも待機位置に近い位置、当該中間位置のうちの待機位置の近傍位置、当該中間位置のうちの待機位置よりも最大可動位置に近い位置、当該中間位置のうちの最大可動位置の近傍位置、可動手段が往復動作を行う場合の起点（戻り側位置）、可動手段が往復動作を行う場合の折り返し位置（駆動側位置）、可動手段が回転動作を行う場合の回転位置、可動手段が拡大動作又は縮小動作を行う位置、複数の可動部材の結合動作又は分離動作を行う位置、遊技球の入球が可能な入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、遊技球の入球を契機として特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

30

【2985】

終了条件は、可動手段の一連の特定動作を終了させる条件であればよい。終了条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過すること、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の最大可動回数が経過すること、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了すること、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であること、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作され

40

50

ること、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過すること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過すること、大当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定期数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作にエラーが発生していること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2986】

判定手段は、終了条件が成立しているか否かの判定であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の最大可動回数が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了しているか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であるか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作された否かの判定、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作

手段が操作された否かの判定、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、大当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作にエラーが発生しているか否かの判定、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2987】

ところで、遊技機においては、各種遊技において駆動される可動体が設けられている。可動体は、例えば入賞口への遊技球の入球を契機して実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技や、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において、往復動作などの連続的動作を含む可動形態で可動される。そして、可動体の制御においては、より効率の良い制御で可動体の動作制御、終了制御を実行することが望まれる。

【2988】

遊技機では、表示手段での表示演出の実行中に可動体を可動させている。可動体の可動態様としては、興趣向上のために複数の可動形態が設けられている。ここで言う可動形態には、可動体の動作軌跡、動作回数、動作量などが含まれ、また、その組み合わせも当然に含まれる。そして、可動体は、所定の初期位置から可動限界位置の間で各種動作を行う。このとき、可動体を制御する制御部では、制御の簡略化やデータ量の削減のため共通する可動態様に対する制御やデータを共用することで、より好適に可動体を制御することが求められている。これにより、1の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際の駆動データの読

み出しや一時記憶（設定）などの回数（制御負担）が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に依りて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【2989】

しかしながら、共通する可動態様を実行する場合であっても、実行する可動態様によって共通する可動態様を終了して次動作に移行する終了条件や終了タイミングが異なる場合がある。このため、従来の可動体制御においては、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行えていなかった。

【2990】

これに対し、本発明は、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行うことを目的としている。

【2991】

具体的には、遊技機では、例えば各種遊技における表示手段での表示演出の実行中に、可動体の1種である演出用役物を可動させることによって演出性を高め、遊技の興趣の向上が図られている。例えば、可動体は、表示手段での表示演出の実行中に、特図遊技においてスーパーリーチ（SPリーチ）やスペシャルリーチ（SPSPリーチ）に発展することを示唆するために駆動され、また特図遊技において通常大当たりであることを告知した後に、当該特図遊技や当該特図遊技の終了後に実行される大当たり遊技において、確変大当たりであることを示唆するために駆動される。この場合、可動体は、往復動作等の連続的動作の後に、その後の告知内容に従って、遊技者に有利な告知を行う動作が実行され、又は遊技者に不利な告知を行う動作が実行される（あるいは可動体が動作されない）。

【2992】

また、可動体の1種である演出用役物の制御において、複数の可動態様から決定される1の可動態様で可動体が可動される場合、それらの可動態様における共通の動作（例えば前述の往復動作のような連続的動作）に対して共通の1つの駆動データ（図269参照）が利用される。この駆動データは、ROMに記憶され、各種可動態様の可動体の共通の動作に対応してROMから読み出されてRAMに1回の設定処理で設定（一時記憶）され、1回の設定処理で設定された情報によって可動体の共通の連続的動作を複数の処理によって実行させるデータ群である。具体的には、本実施形態における当該駆動データは、複数の可動態様に共通の連続的動作として可動体の動作量や動作軌跡の異なる3種類の往復動作を実行させるためにステッピングモーターを制御するタスクテーブルとして設定されており、このタスクテーブルによって規定される処理を順次実行することで、表示手段の上部から中央部に向けて可動体が往復動作を行いつつ徐々に進出した後に初期位置に復帰する連続的動作が実行される。このように、複数の可動態様における共通の連続的動作に対して共通の1つの駆動データが設定されることで、1の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにROMのメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際のROMからの駆動データの読み出しやRAMへの設定（一時記憶）などの制御負担が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に依りて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【2993】

一方、可動体の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間において遊技者による操作ボタン20に対する操作が有効とされることがある。この場合においても、操作ボタン20に対する操作が実行されたタイミングではなく、共通の駆動パターンデータに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して個別に設定される駆動パターンデータに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【2994】

しかしながら、操作ボタン20に対する操作が有効とされる所定期間において操作ボタ

10

20

30

40

50

ン 20 が操作されるタイミングは画一的ではなく不定である。そのため、操作ボタン 20 が操作されてから、共通の駆動データに基づく可動体の制御処理が終了するまでの時間が画一的ではなく不定となる。即ち、操作ボタン 20 が操作によって複数の可動態様における共通の連続的動作に対する終了判定条件が成立してから、当該共通の連続的動作に対する可動体の終了制御を即座に実行でいないことがある。そのため、可動体の共通の動作後に実行される次の動作が開始されるまでの時間が不均一となることで、当該共通の連続的動作から次動作への可動体の動作移行が円滑に行えないことがある。その結果、可動体の動作移行が円滑に行えないことに、遊技者が違和感を覚えることがある。特に、例えば操作ボタン 20 に対する操作が有効とされる所定期間の開始直後に操作ボタン 20 が操作された場合には、当該所定期間の終了直前に操作ボタン 20 が操作される場合に比べて、可動体による次の動作が実行されるまでの時間が長く、操作ボタン 20 が操作されてから即座に次の動作に移行することができないことから、遊技者は、操作ボタン 20 が操作されてから即座に次の動作に移行されないことに違和感を覚えやすい。そして、可動体は、前述のように特図遊技や大当たり遊技での表示演出の実行中に、各種告知を行うか否かの演出のために動作されることがあることから、この場合には、可動体の動作に対して遊技者が覚える違和感が、可動体による演出効果を低下させる原因となる。

10

【 2995 】

これに対して、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での 1 の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する 1 の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

20

【 2996 】

さらに、本発明では、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第 1 位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第 1 位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第 1 位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連

30

40

50

の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【2997】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第1特図遊技又は第2特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置6での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部341において表示演出が
10
実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材37の可動態様が複数の可動態様A～Dから決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材37が複数の可動態様A～Dから決定される1の可動態様に基づいて可動される。

【2998】

また、本実施形態では、複数の可動態様A～Dにおける連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンA～Cでの動作に関しては1つの駆動データ1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材37が可動され、駆動パターンA～Cでの動作の終了後には、各可動態様A～Dに応じた個別の駆動データ2～5の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターンD～Gのいずれかで可動体としての可動回転役物部材37が可動される。このように、複数の可動態様A～Dにおける共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作に関しては1つの駆動データ1の情報に基づいて可動回転役物部材37が可動されることで、1の可動態様A～Dに対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材37を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。
20

【2999】

そして、本実施形態では、複数の可動態様A～Dにおける可動回転役物部材37の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンA～Cでの動作が1つの駆動データ1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置1又は中間作動位置2から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置1に、可動回転役物部材37が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン20の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様A～Dにおける可動回転役物部材37の共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様A～Dにおける可動回転役物部材37の共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作が継続される。一方、複数の可動態様A～Dにおける可動回転役物部材37の共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作の終了判定条件が成立している場合（遊技者による操作ボタン20に対する操作がある場合）には、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づく可動回転役物部材37の共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作の途中であっても、可動回転役物部材37の共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様A～Dに応じた個別の駆動データ2～5の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターンD～Gでの動作で可動体としての可動回転役物部材37が可動される。
30
40

【3000】

このように、本実施形態では、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて、複数の可動態様A～Dにおける可動回転役物部材37の共通の動作である駆動パターンA～Cでの動作が1つの駆動データ1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて
50

実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材 37 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否か（遊技者により操作ボタン 20 の操作が行われたか否か）が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合（遊技者による操作ボタン 20 に対する操作があったと判断される場合）、戻り側位置に位置する可動回転役物部材 37 の可動が停止されて共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作の実行中に共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材 37 の可動を停止して共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了させることができる。その結果、駆動パターン A ~ C での共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材 37 の駆動パターン A ~ C での共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様 A ~ D の終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材 37 の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材 37 の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材 37 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

【3001】

以下、本実施形態について、図 230 ~ 図 289 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第 1 の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【3002】

[遊技機 10 の構成]

まず、図 230 ~ 図 234 を参照しつつ、遊技機 10 の構成について説明する。ここで、図 230 ~ 図 232 は本実施形態に係る遊技機 10 の遊技盤 31 の一例を示す正面図、図 233 は遊技盤 31 に設けられる可動回転役物部材 37 の作動例を示す正面図、図 234 は可動回転役物部材 37 の周辺を、一部を破断して示す側面図である。

【3003】

[前面枠 11 の構成]

図 1 ~ 図 3 に示すように、前面枠 11 は、操作ボタン 20、選択決定部 21、発射ハンドル 22、上皿 23、下皿 24、パネル 25、スピーカ 26、及び電飾部 27などを備える。

【3004】

操作ボタン 20 は、上皿 23 の前方に設けられている。操作ボタン 20 は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える操作スイッチ 20a（図 7 参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、後述のように、操作ボタン 20 の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である（図 256 及び図 257 参照）。この操作ボタン 20 は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン 20 に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出（図 277 参照）などを実行させるために操作される。

【 3 0 0 5 】

発射ハンドル 2 2 は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作として回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 3 2 から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作に応じて、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させて第 1 特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート 3 1 7 R 及び始動入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口 3 1 6 に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル 2 2 に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

10

【 3 0 0 6 】

〔 内 枠 1 2 の 構 成 〕

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技球発射機構 3 2、遊技盤 3 1 などを備える。

【 3 0 0 7 】

図 2 に示すように、遊技球発射機構 3 2 は、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体の連続的動作である往復動作を実行することで、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体である発射槌に連続的動作である往復動作を実行させることで、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

20

30

【 3 0 0 8 】

図 2 3 0 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1 と、外レール 3 1 2 と、一般入賞口 3 1 3 と、始動入球手段としての第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 と、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、及び可動手段としての可動回転役物部材 3 7 が設けられている。

【 3 0 0 9 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。一方、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 1 0 個、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 に入球した場合の賞球数は 1 0 個である。

40

【 3 0 1 0 】

また、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート 3 1 7 L, 3 1 7 R に遊技球が入球することを契機として当否抽選処

50

理である普図当たり抽選に関する処理が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技では、可動体である電動役物 3 1 5 b が作動されることで、始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 が開放される。つまり、電動役物 3 1 5 b に対する可動制御処理が実行されることで、複数の可動態様（0.1 秒の短開放、6 秒の長開放）から 1 の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、1 の可動態様に応じて、電動役物 3 1 5 b が、第 2 入賞口 3 1 5 を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第 2 入賞口 3 1 5 を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される連続的動作が実行される。このように、普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能になる。

【3011】

ここで、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 が 0.1 秒開放され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が不能又は困難な可動態様、及び第 2 入賞口 3 1 5 が 6 秒開放され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が容易な可動態様の 2 つの可動態様が設定されている（図 2 4 0（C）及び図 2 4 0（D）参照）。そのため、電動役物 3 1 5 b に対する可動制御処理では、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の容易さが異なり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る 2 つの可動態様から 1 の可動態様が決定され、決定された 1 の可動態様で電動役物 3 1 5 b の連続的動作が実行される。

【3012】

また、始動入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することを契機として、当否抽選手段を実行するメイン制御ユニット 3 3 1（主制御装置 4 の MPU 4 1）により、当否抽選処理としての大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 で行われた大当たり抽選の結果は、特図（第 1 特図又は第 2 特図）が変動表示される特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）によって報知され、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数（例えば 5 回又は 16 回）のラウンド遊技が繰り返し実行される、各ラウンド遊技では、可動体である開閉扉 3 1 9 が、可変入賞口 3 1 6 を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口 3 1 6 を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される。つまり、開閉実行モードでは、開閉扉 3 1 9 に対する可動制御処理として、複数のラウンド遊技数（例えば 5 回又は 16 回）から大当たり抽選の結果に応じて、ラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉 3 1 9 が繰り返し往復移動される連続的動作が実行される。このように、大当たり遊技では、開閉扉 3 1 9 の連続的動作によって可変入賞口 3 1 6 が繰り返し開放されるため、多量の賞球の払い出しが期待できる。

【3013】

図 2 3 0 ~ 図 2 3 4 に示すように、可動体である可動回転役物部材 3 7 は、詳細は後述するが、役物駆動機構 3 7 a（図 2 3 5 参照）によって、上下動、回転、及び拡縮可能であり、特図遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために動作される。ここで、本実施形態では、可動回転役物部材 3 7 が、所定の演出（スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されるか否かを遊技者に告知するために、又は大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たり又は 5 R 確変大当たりであることを示唆した後に 16 R 確変大当たりであるか否かを遊技者に告知するために、複数の可動態様から決定される 1 の可動態様で動作される。また、本実施形態では、後述のように、可動回転役物部材 3 7 の可動態様によって遊技者に各種の告知が実行され、告知内容に対応させて 4 つの可動態様が設定されている。具体的には、4 つの可動態様として、スーパーリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様 A（SP 発展告知）、スペシャルリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様 B（SPSP 発展告知）、確変大当たりであることを遊技者に告知する可動態様 C（確変昇格告知）、及び所定の演出（スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出）が実行されないこと、又は大当たり抽選の結果が確変大当たりでないこと（通常大当たり）を告知する可動態様 D（発展無し告知、確変昇格無し告知）が設定されている（図 2 6 6 参照）。

10

20

30

40

50

【 3 0 1 4 】

なお、可動体である可動回転役物部材 3 7 は、大当たり遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために可動されてもよい。例えば、特図遊技において大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを明示した場合、可動回転役物部材 3 7 は、大当たり遊技において、大当たり抽選の結果が確変大当たりである告知する確変昇格演出として可動されてもよい。また、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの告知（いわゆる保留連荘の告知）のために、大当たり遊技において可動回転役物部材 3 7 が可動されてもよい。

【 3 0 1 5 】

また、特図遊技において可動回転役物部材 3 7 を可動させることで、その可動態様に応じて、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるが否か、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高いか否かなどを告知するようにしてもよい。

【 3 0 1 6 】

可動回転役物部材 3 7 は、縮小状態の正面視において花を模した形状を有しており、図柄表示部 3 4 1 の前面側に配置されている。なお、可動回転役物部材 3 7 の設置場所は、図柄表示部 3 4 1 の前面側に限らず変更可能であり、可動回転役物部材 3 7 が可動可能であり、遊技者に視認可能である場所であればよい。そして、可動回転役物部材 3 7 は、複数の板状部材 3 7 0、回転軸 3 7 2 及び複数の拡張ガイド機構 3 7 3 を備える。

【 3 0 1 7 】

複数の板状部材 3 7 0 は、花びらを模した同一又は略同一の形状を有し、例えば全体が樹脂により形成されている。もちろん、複数の板状部材 3 7 0 は、少なくとも 1 つが異なる形状であってもよい。また、複数の板状部材 3 7 0 は、必ずしも花びらを模した形状である必要もない。

【 3 0 1 8 】

回転軸 3 7 2 は、後述の役物駆動機構 3 7 a（図 2 3 5 参照）から回転駆動力が入力される部分であり、図柄表示部 3 4 1 に向けて遊技盤 3 1 の前後方向に延びている。回転軸 3 7 2 は、MPU 5 1 の制御に従って役物駆動機構 3 7 a から回転力が入力されることによって回転状態とされ、MPU 5 1 の制御に従って役物駆動機構 3 7 a から回転力の入力が停止されることによって非回転状態とされる。

【 3 0 1 9 】

なお、回転状態での回転軸 3 7 2（複数の板状部材 3 7 0）の回転速度、即ち可動回転役物部材 3 7 の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【 3 0 2 0 】

回転軸 3 7 2 には、複数の拡張ガイド機構 3 7 3 が正面視において放射状に固定されている。そのため、複数の拡張ガイド機構 3 7 3 は、回転軸 3 7 2 が回転されることによって回転軸 3 7 2 を中心に回転可能である。回転軸 3 7 2 は、昇降シャフト 3 7 4 に固定された支持リング 3 7 5 に回転可能に支持されており、規制リング 3 7 6 によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト 3 7 4 は、回転軸 3 7 2 を上下方向に移動させるものであり、後述の役物駆動機構 3 7 a（図 2 3 5 参照）から入力される駆動力によって回転軸 3 7 2 を上下方向に移動させる。これにより、可動回転役物部材 3 7 は、回転軸 3 7 2 が上下方向への移動されることによって、全体が上下方向に移動可能である。

【 3 0 2 1 】

各拡張ガイド機構 3 7 3 は、板状部材 3 7 0 を 1 つずつ支持しており、支持した板状部材 3 7 0 を回転軸 3 7 2 の半径方向に沿ってスライド移動させることが可能である。各拡張ガイド機構 3 7 3 は、例えば後述の役物駆動機構 3 7 a（図 2 3 5 参照）から入力される回転力を直進力に変換することで、支持した板状部材 3 7 0 を回転軸 3 7 2 の半径方向に沿ってスライド移動させる。各拡張ガイド機構 3 7 3 としては、回転力を直進力に変換

10

20

30

40

50

する公知の機構を採用することができる。具体的には、各拡張ガイド機構 373 としては、ラック、スクリーシャフト、ボールねじ、無端ベルト、ワイヤ、チェーン、平歯車や傘歯車などの各種歯車、ローラなどの構成要素を 1 以上含むアクチュエータが挙げられる。また、各拡張ガイド機構 373 は、磁力や電磁力を利用したものであってもよい。

【3022】

このように、可動回転役物部材 37 では、回転軸 372 が昇降シャフト 374 に回転可能に支持され、回転軸 372 から放射状に配置された複数の拡張ガイド機構 373 に 1 つずつ板状部材 370, 371 がスライド移動可能に支持されている。そのため、第 1 の回転役物部材 37 は、図柄表示部 341 の正面側において、上下方向に移動可能であり、回転軸 372 を中心に回転可能であり、回転軸 372 を中心に拡張可能である。

10

【3023】

ここで、図 235 は遊技機 10 のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。

【3024】

図 235 に示すように、可動回転役物部材 37 は、MPU51 によって制御される役物駆動機構 37a を介して、上下動、回転及び拡張が制御される。役物駆動機構 37a は、入出力 I/F52 を介して音声ランプ制御装置 5 の MPU51 に接続されている。この役物駆動機構 37a は、例えば複数のモーター、可動回転役物部材 37 が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【3025】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、DCモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、可動回転役物部材 37 の回転軸 372、複数の拡張ガイド機構 373 及び昇降シャフト 374 に連結されており、回転軸 372、複数の拡張ガイド機構 373 及び昇降シャフト 374 に駆動力が入力される。可動回転役物部材 37 は、昇降シャフト 374 の駆動力が入力されることによって、可動回転役物部材 37 が開口 31A から露出する予め定められた図 230 に示す戻り側位置である待機位置（図 231 に仮想線で示す位置）と、可動回転役物部材 37 が下方に最も可動された位置であり、可動回転役物部材 37 の全体が露出する図 231 に実線で示す駆動側位置である作動位置との間で、図柄表示部 341 の正面側において上下方向に移動可能である。また、図 233 に示すように、可動回転役物部材 37 は、回転軸 372 に回転力が入力されることによって、図柄表示部 341 の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、可動回転役物部材 37 の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、可動回転役物部材 37 は作動位置において回転される。さらに、可動回転役物部材 37 は、拡張ガイド機構 373 に駆動力が入力されることによって、図柄表示部 341 の正面側において、回転軸 372 の半径方向に各板状部材 370 がスライド移動されることで拡張可能である。そして、可動回転役物部材 37 は、図柄表示部 341 の正面側において、縮小状態（図 233（A）参照）及び拡大状態（図 233（B）参照）のいずれにおいても回転可能である。

20

30

【3026】

また、役物駆動機構 37a は、モータードライバが音声ランプ制御装置 5 の入出力 I/F52 に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置 5 からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置 5 に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I/F52 に直接接続され、音声ランプ制御装置 5 によって制御されてもよい。

40

【3027】

なお、可動回転役物部材 37 を上下動、回転及び拡張させる構成は、特に制限はない。例えば、可動回転役物部材 37 を回転・拡張させる駆動力としては、モーターによって付与されるものに限らず、ソレノイドなどの他の駆動源によって付与されるものであってもよい。

50

【 3 0 2 8 】

ここで、図 2 3 6 を参照しつつ、遊技機 1 0 の主制御装置 4 の M P U 4 1 が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a、特図保留格納エリア 4 1 2 b 及び普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納されるカウンタ情報を用いて、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行及び特図の変動表示時間の設定や、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

【 3 0 2 9 】

抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、大当たり遊技を実行するか否かの 10
大当たり抽選に使用される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される大当たり種別カウンタ C 2、及び大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用されるリーチ乱数カウンタ C 3 が記憶されている。

【 3 0 3 0 】

また、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用される大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1、及びメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される特図変動種別カウンタ C S 1 が記憶されている。

【 3 0 3 1 】

さらに、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、第 2 入賞口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される普通当たり乱数カウンタ C 4、及び普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が記憶されている。

【 3 0 3 2 】

また、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用される普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2、及びメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される普図変動種別カウンタ C S 2 が記憶されている。

【 3 0 3 3 】

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

【 3 0 3 4 】

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

【 3 0 3 5 】

そして、始動入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球した場合には、R A M 4 1 2 に格納されている大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、リーチ乱数カウンタ C 3 及び特図変動種別カウンタ C S 1 に対応する情報が 50
大当たり抽選で用いら

れる特図当否情報として取得され、第1特図保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A 1～第4保留エリアRE A 4のいずれかに格納される。また、始動入球部としての第2入賞口315に遊技球が入球した場合には、RAM412に格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び特図変動種別カウンタCS1に対応する情報が、大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第2特図保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B 1～第4保留エリアRE B 4のいずれかに格納される。なお、第1特図保留格納エリアRE A及び第2特図保留格納エリアRE Bごとに対応して、抽選用カウンタ記憶エリア412a(大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び特図変動種別カウンタCS1など)が個別に設けられてもよい。

10

【3036】

このように、遊技機10では、大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3に加えて、特図変動種別カウンタCS1が第1特図保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A 1～第4保留エリアRE A 4、及び第2特図保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B 1～第4保留エリアRE B 4のいずれかに格納される。

【3037】

そのため、第1特図保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A 1～第4保留エリアRE A 4、及び第2特図保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B 1～第4保留エリアRE B 4に格納されている特図当否情報に基づいて実行される特図遊技に対する大当たり抽選の抽選結果に加えて、特図遊技における第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄(図柄表示部341での飾り図柄)に対する変動表示時間(特図変動パターン)を事前に判断することが可能である。

20

【3038】

具体的に、始動入球部としての第1入賞口314に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第1特図保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A 1、第2保留エリアRE A 2、第3保留エリアRE A 3、第4保留エリアRE A 4の優先順位で空いている領域に格納される。第1特図保留数記憶エリアNA Aには、第1保留エリアRE A 1～第4保留エリアRE A 4のうち特図当否情報が記憶されている数が第1特図保留数Nとして格納される。

30

【3039】

また、始動入球部としての第2入賞口315に遊技球が入球した場合、特図当否情報は、第2特図保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B 1、第2保留エリアRE B 2、第3保留エリアRE B 3、第4保留エリアRE B 4の優先順位で空いている領域に格納される。第2特図保留数記憶エリアNA Bには、第1保留エリアRE B 1～第4保留エリアRE B 4のうち特図当否情報が記憶されている数が第2特図保留数Mとして格納される。

【3040】

即ち、遊技機10では、第1特図保留格納エリアRE Aの第1保留エリアRE A 1～第4保留エリアRE A 4、及び第2特図保留格納エリアRE Bの第1保留エリアRE B 1～第4保留エリアRE B 4の最大保留数に対応する合計8つの記憶領域により、始動入球部としての第1入賞口314及び第2入賞口315への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大4つまで保留することが可能である。

40

【3041】

なお、始動入球部としての第1入賞口314及び第2入賞口315に共通して最大保留数が8つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大8つまで入賞履歴としての特図当否情報を保留することが可能である。特図当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりMPU41によって実行される。

【3042】

特図実行エリアAEは、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図

50

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

10

【 3 0 4 3 】

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

【 3 0 4 4 】

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

20

【 3 0 4 5 】

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

30

【 3 0 4 6 】

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

40

【 3 0 4 7 】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 4 1 1 における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して 2 種類設定されている。ここで、図 2 3 7 (A) は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図 2 3 7 (B) は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【 3 0 4 8 】

50

図 237 (A) 及び図 237 (B) に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値 1 から 6 に対応してそれぞれ 6 つの当否テーブルを含む。遊技設定値 6、遊技設定値 5、遊技設定値 4、遊技設定値 3、遊技設定値 2 及び遊技設定値 1 の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【3049】

遊技設定値 1 では、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 206 個（0 ~ 205）、高確率モード当否テーブルについては 821 個（0 ~ 820）である。つまり、遊技設定値 1 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 318.1$ （ $206 / 65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 79.9$ （ $820 / 65536$ ）である。

【3050】

遊技設定値 2 では、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 212 個（0 ~ 211）、高確率モード当否テーブルについては 845 個（0 ~ 844）である。つまり、遊技設定値 2 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 309.1$ （ $212 / 65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 77.6$ （ $845 / 65536$ ）である。

【3051】

遊技設定値 3 では、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 218 個（0 ~ 217）、高確率モード当否テーブルについては 869 個（0 ~ 868）である。つまり、遊技設定値 3 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 300.6$ （ $218 / 65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 75.4$ （ $869 / 65536$ ）である。

【3052】

遊技設定値 4 では、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 224 個（0 ~ 223）、高確率モード当否テーブルについては 893 個（0 ~ 892）である。つまり、遊技設定値 4 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 292.6$ （ $224 / 65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 73.4$ （ $893 / 65536$ ）である。

【3053】

遊技設定値 5 では、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 230 個（0 ~ 229）、高確率モード当否テーブルについては 917 個（0 ~ 916）である。つまり、遊技設定値 5 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 284.9$ （ $230 / 65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 71.5$ （ $917 / 65536$ ）である。

【3054】

遊技設定値 6 では、0 ~ 65535 の 65536 個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては 236 個（0 ~ 235）、高確率モード当否テーブルについては 941 個（0 ~ 940）である。つまり、遊技設定値 6 では、低確率モードの大当たり確率が約 $1 / 277.7$ （ $236 / 65536$ ）であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約 4 倍である約 $1 / 69.6$ （ $941 / 65536$ ）である。

【3055】

なお、大当たり乱数カウンタC1の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【3056】

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

【3057】

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

【3058】

大当たり種別カウンタC2は、0～19の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで特図保留格納エリア412bに格納される。遊技機10では、ROM411における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの2種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタC2の値が設定されている。

【3059】

ここで、図237(C)は振分テーブルの一例を示す図である。図237(C)に示す例では、特図遊技の種別が始動入球部としての第1入賞口314への入賞を契機とする第1特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、特図遊技の種別が始動入球部としての第2入賞口315への入賞を契機とする第2特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は5～14の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。

【3060】

また、遊技機10では、第1特図遊技及び第2特図遊技における確変大当たりの確率が75%で同一に設定されているが、第1特別図柄遊技に比べて第2特別図柄遊技における16R確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物315bの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

【3061】

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

【3062】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。遊技機10では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短遊技回数）に上限値（本実施形態で

10

20

30

40

50

は100回)が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、100回に限らず、他の回数であってもよい。

【3063】

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

10

【3064】

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

【3065】

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

20

【3066】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりの場合は、5R大当たりに対して設定される可動体である開閉扉319の可動体態様に基づいて、大当たり遊技において可変入賞口316が所定態様で開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が16R確変大当たりの場合は、16R大当たりに対して設定される可動体である開閉扉319の可動体態様に基づいて、大当たり遊技においてラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。つまり、大当たり遊技では、抽選処理における大当たり抽選の結果に応じて決定される大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じた可動体態様に対応する情報が設定され、当該情報に基づいて、大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じて可動体である開閉扉319が、可変入賞口316を閉鎖する戻り側位置である待機位置と、可変入賞口316を開放する駆動側位置である作動位置との間で連続的動作によって往復移動される。

30

【3067】

また、各ラウンド遊技は、後述のように、可変入賞口316の最大開放時間が経過した場合、又は遊技者による発射ハンドル22に対する適切な所定の遊技操作がなされることによって当該最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合に終了するため、各ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定となり得る。そして、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、各ラウンド遊技において可動体である開閉扉319が駆動側位置である作動位置に可動される期間が不定となる。即ち、開閉扉319の連続的動作が実行される開閉実行モードでは、開閉扉319が駆動側位置である作動位置に可動される期間として、少なくとも第1の期間(例えば可変入賞口316の最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合)と、第1の期間より長時間の第2の期間(例えば可変入賞口316の最大開放時間が経過した場合)と、を含む。

40

【3068】

さらに、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、開閉実行モード(大

50

当たり遊技)の終了タイミングも不定となり得る結果、開閉実行モード(大当たり遊技)の実行期間も不定となり得る。つまり、開閉実行モード(大当たり遊技)の実行期間として、大当たり遊技の種別に応じて、少なくとも5R確変大当たり遊技及び5R通常大当たり遊技の開閉実行モード(大当たり遊技)の実行期間に対応する第1の期間と、16R確変大当たり遊技の開閉実行モード(大当たり遊技)の実行期間に対応する第1の期間より長期間の第2の期間と、を含む。

【3069】

なお、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における1回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉319が可変入賞口316を閉鎖する待機位置(戻り側位置)と、可変入賞口316を開放する作動位置(駆動側位置)との間で1回往復移動されるが、1回の大当たり遊技において実行される複数回のラウンド遊技のうち少なくとも1回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉319が可変入賞口316を閉鎖する待機位置(戻り側位置)と、可変入賞口316を開放する作動位置(駆動側位置)との間で複数回往復移動され、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の可動態様を採用することで、大当たり遊技に対する可変入賞口316の開閉態様(可動体である開閉扉319の可動態様)を複数設定することも考えられる。

10

【3070】

また、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における各ラウンド遊技での可変入賞口の最大開放時間が均一であるが、各ラウンド遊技における可変入賞口の最大開放時間を複数設定することで、大当たり遊技に対する可変入賞口316の開閉態様(可動体である開閉扉319の可動態様)を複数設定することも考えられる。

20

【3071】

また、5R確変大当たり又は16R確変大当たりの場合には、可動体である開閉扉319が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第1の制御によって大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ可動体である電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、MPU41により実行される抽選処理での大当たり抽選の結果が「5R確変大当たり」、「16R確変大当たり」又は「5R通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【3072】

一方、5R通常大当たりの場合には、可動体である開閉扉319が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第2の制御によって大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ可動体である電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、時短遊技状態(低確率モードかつ高頻度サポートモード)は、例えば100回などの予め設定された規定回数の抽選処理での大当たりの抽選の結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に抽選処理での大当たりの抽選の結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

30

【3073】

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

40

【3074】

また、リーチ乱数カウンタC3は、前述の図17の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0~238の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第

50

2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が始動入球部である第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタ C 3 の値が格納される。

【 3 0 7 5 】

遊技機 1 0 では、リーチ乱数カウンタ C 3 によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部 3 4 1 で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、R O M 4 1 1 における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの 3 種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタ C 3 の値が設定されている。

10

【 3 0 7 6 】

ここで、図 2 3 7 (D) は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図 2 3 7 (D) に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は 0 ~ 8 であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は 9 ~ 3 8 であり、完全外れとなる乱数の値は 3 9 ~ 2 3 8 である。なお、M P U 4 1 は、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりで当選する特図遊技、即ち大当たり遊技状態に移行する特図遊技においては、リーチ乱数カウンタ C 3 の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【 3 0 7 7 】

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

20

【 3 0 7 8 】

特図変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 1 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタ C S 1 は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄（図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）は、メイン制御ユニット 3 3 1 による大当たり抽選の結果と共に、音声ランプ制御装置 5 に特図変動パターンコマンドとして送信される。音声ランプ制御装置 5 では、特図変動パターンコマンドに基づいて、表示制御処理や可動制御処理を実行することで、特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）や大当たり遊技での、可変表示ユニット 3 4 （図柄表示部 3 4 1 ）での表示演出や可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作などを制御する。具体的には、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って表示制御処理を実行することで、特図遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に表示制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が大当たり遊技において図柄表示部 3 4 1 で実行される。また、この大当たり遊技が実行される表示演出の中にスピーカ 2 6 での音声演出及び電飾部 2 7 でのランプ演出が実行される。また、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って可動制御処理を実行することで、特図遊技で実行される可動回転役物部材 3 7 の連続的動作が複数の可動態様から決定され得り、可動回転役物部材 3 7 の連続的動作が決定された場合には、特図

30

40

50

遊技において可動回転役物部材 37 の連続的動作が実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に可動制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され得り、可動回転役物部材 37 の連続的動作が決定された場合には、大当たり遊技において可動回転役物部材 37 の連続的動作が実行される。

【3079】

また、特図変動種別カウンタ CS1 は、MPU41 により後述する図 241 のメイン処理が 1 回実行されるごとにステップ S1402 において少なくとも 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップ S1414 において繰り返し更新される。そして、第 1 特図保留格納エリア REA1 又は第 2 特図保留格納エリア REA2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア REA1 ~ REA4, REB1 ~ REB4 には、遊技球が始動入球部である第 1 入賞口 314 又は第 2 入賞口 315 に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタ CS1 の値が格納される。

10

【3080】

そして、MPU41 は、特図変動種別カウンタ CS1 と、抽選処理による大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図 238 (A) ~ 図 238 (C) 参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、MPU41 は、ROM411 の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図 238 (A) 参照）、確変大当たり変動テーブル（図 238 (B) 参照）、又は外れ変動テーブル（図 238 (C) 参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5R 確変大当たり及び 16R 確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

20

【3081】

ここで、図 238 (A)、図 238 (B) 及び図 238 (C) は、変動テーブルの一例を示す図である。図 238 (A) に示す通常大当たり変動テーブル、図 238 (B) に示す確変大当たり変動テーブル、図 238 (C) に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ CS1 の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU41 は、抽選処理による大当たり抽選での抽選結果が「5R 通常大当たり」である場合は図 238 (A) に示す通常大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「5R 確変大当たり」又は「16R 確変大当たり」である場合は図 238 (B) に示す確変大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「外れ」である場合は図 238 (C) に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

30

【3082】

より具体的に、図 238 (A) 及び図 238 (B) に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ CS1 の値に応じて特図変動パターン「01」~「03」のいずれかが選択される。

【3083】

ここで、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット 332 による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が 30s であるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 341 などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。

40

【3084】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット 332 による可動制御処理により、図柄表示部 341 での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材 37 の可動態様として、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様 C（図 266 (C) 参照）又は通常大当たりであ

50

ることを告知する連続的動作として可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) が決定され、図柄表示部 3 4 1 でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材 3 7 が可動態様 C (図 2 6 6 (C) 参照) 又は可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) で動作される。

【 3 0 8 5 】

また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「 0 2 」が選択された場合、サブ制御ユニット 3 3 2 による表示制御処理により、音声ランプ制御装置 5 では変動種別 (演出パターン種別) として変動表示時間が 6 0 s であるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。

10

【 3 0 8 6 】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「 0 2 」が選択された場合、サブ制御ユニット 3 3 2 による可動制御処理により、図柄表示部 3 4 1 での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材 3 7 の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様 A (図 2 6 6 (A) 参照) と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様 C (図 2 6 6 (C) 参照) 又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) とが決定され、図柄表示部 3 4 1 でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材 3 7 が、可動態様 A (図 2 6 6 (A) 参照) と、可動態様 C (図 2 6 6 (C) 参照) 又は可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) で動作される。

20

【 3 0 8 7 】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「 0 3 」が選択された場合、サブ制御ユニット 3 3 2 による表示制御処理により、変動種別 (演出パターン) として変動表示時間が最も長い 9 0 s であるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

30

【 3 0 8 8 】

また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「 0 3 」が選択された場合、サブ制御ユニット 3 3 2 による可動制御処理により、図柄表示部 3 4 1 での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材 3 7 の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様 A (図 2 6 6 (A) 参照) と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様 B (図 2 6 6 (A) 参照) と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様 C (図 2 6 6 (C) 参照) 又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) とが決定され、図柄表示部 3 4 1 でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材 3 7 が、可動態様 A (図 2 6 6 (A) 参照) と、可動態様 B (図 2 6 6 (B) 参照) と、可動態様 C (図 2 6 6 (C) 参照) 又は可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) で動作される。

40

【 3 0 8 9 】

図 2 3 8 (C) に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタ C 3 の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別 (前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ) に対応して、特図変動種別カウンタ C S 1 と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パター

50

ン「01」～「03」のいずれかが選択される。そして、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される場合、前述の通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される場合と同様に、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、変動種別（演出パターン）として、特図変動パターン「01」～「03」の種別に応じて所定のリーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて所定のリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。

【3090】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様D（図266（D）参照）が決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様D（図266（D）参照）で動作される。

10

【3091】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「02」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様A（図266（A）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様D（図266（D）参照）とが決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様A（図266（A）参照）と可動態様D（図266（D）参照）とで動作される。

20

【3092】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「03」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様A（図266（A）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様B（図266（B）参照）とが決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様A（図266（A）参照）と可動態様B（図266（B）参照）とで動作される。

30

【3093】

一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「04」又は「05」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「04」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が7sであるリーチなし演出パターン（7秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて7秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「05」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が10sであるリーチなし演出パターン（10秒非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて10秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。なお、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、可動回転役物部材37が可動されない。

40

【3094】

例えば、遊技機10では、特図変動パターン「04」に対応する外れ時の変動表示とし

50

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

【3095】

なお、特図変動パターンの種別は、図 238 (A)、図 238 (B) 及び図 238 (C) に示す例には限定されない。

10

【3096】

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

【3097】

同じく、遊技機 10 では、特図変動パターン「02」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

20

【3098】

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

30

【3099】

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

【3100】

なお、本実施形態では、後述のように、16R 確変大当たりであるか否かを遊技者に告知する場合に単発操作演出が実行される。具体的には、16R 確変大当たりであることを告知するために可動回転役物部材 37 の可動態様として、可動態様 C (図 266 (C) 参照) 又は可動態様 D (図 266 (D) 参照) が設定された場合、可動態様 C 及び可動態様 D の共通の動作である駆動パターン A ~ C の動作の実行中に設定される有効期間の終了判定条件（操作ボタン 20 の操作又は有効期間の経過）が成立したと終了判定されるまで、図柄表示部 341 において単発操作演出が実行される（図 277 (C) 参照）。

40

【3101】

そして、MPU 41 は、メイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363 での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部 341 における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間、及び抽選処理による大当たり抽選の結

50

果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置 5 に入力する。具体的に、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「5 R 通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「0 1」～「0 3」の前に 5 R 通常大当たりである旨を示す「A」を付した特図変動パターンコマンド「A 0 1」～「A 0 3」のいずれかを出力する。また、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「0 1」～「0 3」の前に 5 R 確変大当たりである旨を示す「B」を付した特図変動パターンコマンド「B 0 1」～「B 0 3」のいずれかを出力する。さらに、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「1 6 R 確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「0 1」～「0 3」の前に 1 6 R 確変大当たりである旨を示す「C」を付した特図変動パターンコマンド「C 0 1」～「C 0 3」のいずれかを出力する。また、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「0 1」～「0 5」の前に外れである旨を示す「D」を付した特図変動パターンコマンド「D 0 1」～「D 0 5」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、抽選処理による大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置 5 では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置 5 は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ 2 6 によって音声演出を実行し、電飾部 2 7 によって電飾演出（ランプ演出）を実行させ、必要に応じて、可動回転役物部材 3 7 を所定の可動態様 A ~ D で可動させる。

【3 1 0 2】

このように、遊技機 1 0 では、主制御装置 4 の MPU 4 1 は、特図変動種別カウンタ CS 1 及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機 1 0 の MPU 4 1 が 8 ビットマイコンで構成される場合であっても、その MPU 4 1 により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部 3 4 1 に表示される飾り図柄の変動態様の詳細は音声ランプ制御装置 5 で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【3 1 0 3】

図 2 3 8 (A) ~ 図 2 3 8 (C) に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

【3 1 0 4】

ここで、図 2 3 9 は図 2 3 6 に示す主制御装置 4 の記憶領域の普図保留格納エリア 4 1 2 c の一例を示すブロック図である。図 2 3 9 に示すように、普図保留格納エリア 4 1 2 c は、普図第 1 保留エリア SE 1、普図第 2 保留エリア SE 2、普図第 3 保留エリア SE 3、普図第 4 保留エリア SE 4、普図変動保留数記憶エリア SNA 及び普図実行エリア SA E を含む。

【3 1 0 5】

普図第1保留エリアSE1～普図第4保留エリアSE4は、スルーゲート317L, 317Rを遊技球が通過した場合に普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で用いられる普図当否情報として取得される普通当たり乱数カウンタC4、普通当たり種別乱数カウンタC5及び普図変動種別カウンタCS2を格納する記憶領域である。

【3106】

普図変動保留数記憶エリアSNAは、普図当否情報が格納されている普図第1保留エリアSE1～普図第4保留エリアSE4の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリアSNAは、普図遊技を実行する権利の保留の数を記憶する記憶領域である。

【3107】

普図実行エリアSAEは、メイン表示部36の普通図柄表示部361において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第1保留エリアSE1の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、MPU41は、1回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリアSAEに普図当否情報として記憶されている数値情報(普通当たり乱数カウンタC4、普通当たり種別乱数カウンタC5及び普図変動種別カウンタCS2の値)に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル(図240(A)及び図240(B)参照)、及び普図当たり種別振分テーブル(図240(C)及び図240(D)参照)を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル(不図示)を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第1保留エリアSE1に格納された普図当否情報が普図実行エリアSAEに移動された場合には、普図第2保留エリアSE2に格納された普図当否情報が普図第1保留エリアSE1にシフトされ、普図第3保留エリアSE3に格納された普図当否情報が普図第2保留エリアSE2にシフトされ、普図第4保留エリアSE4に格納された普図当否情報が普図第3保留エリアSE3にシフトされる。

【3108】

普通当たり乱数カウンタC4は、前述の図17の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0～299の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1～普図第4保留エリアSE4には、スルーゲート317L, 317Rに遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタC4の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア412cに格納された普通当たり乱数カウンタC4の値によって電動役物315bを所定時間だけ開放状態にするか否かの普図当たり抽選が行われる。

【3109】

ここで、図240(A)及び図240(B)は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図240(A)に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図240(B)に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの2種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選での普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

【3110】

図240(A)に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図240(A)に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタC4の値が1～299の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態(低頻度サポートモード)では、普図当たり確率が1/300に設定されており、電動役物315bの作動頻度が低くされている。

【3111】

図240(B)に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポー

10

20

30

40

50

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

【 3 1 1 2 】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図 2 4 0 (A) 及び図 2 4 0 (B) に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【 3 1 1 3 】

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

【 3 1 1 4 】

ここで、図 2 4 0 (C) 及び図 2 4 0 (D) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 2 4 0 (C) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図 2 4 0 (D) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。また、本実施形態では、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の最大開放時間が 2 種類設定されることで、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の開閉態様（可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様）として終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る 2 種類の開閉態様が設定されている。もちろん、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の開閉態様は 3 種類以上であってもよい。

【 3 1 1 5 】

ここで、短開放普図当たりの場合には、可動体である電動役物 3 1 5 b が短時間（例えば 0 . 1 秒）開放されることによって始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が短時間（例えば 0 . 1 秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間（例えば 0 . 1 秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物 3 1 5 b の開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が短いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難く、多くの場合、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球しない。

【 3 1 1 6 】

一方、長開放普図当たりの場合、可動体である電動役物 3 1 5 b が短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば 6 秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が長時間（例えば 6 秒）入球可能となる長開放

10

20

30

40

50

普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間（例えば 6 秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物 3 1 5 b の開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が長いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易く、第 2 特図遊技を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留することが可能である。

【 3 1 1 7 】

図 2 4 0 (C) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 2 4 0 (C) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ~ 9 9 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 0 0 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たり設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が 1 : 1 に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも 1 : 1 である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 個又は 2 個）に設定することも可能である。

【 3 1 1 8 】

図 2 4 0 (D) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 2 4 0 (D) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たり設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図 2 4 0 (D) に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）に設定することも可能である。

【 3 1 1 9 】

なお、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様は、1 回の普図当たり遊技につき 1 回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、1 回の普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、1 種類であっても複数種であってもよい。つまり、普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の可動態様は、前述の短開放及び長開放の 2 種類に限らず、種々に変更可能である。

【 3 1 2 0 】

普図変動種別カウンタ C S 2 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで、後述の図 2 4 1 のメイン処理が 1 回実行されるごとにステップ S 1 4 0 2 において少なくとも 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップ S 1 4 1 4 において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、始動入球部であるスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R に遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタ C S 2 の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納された普図変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。

10

20

30

40

50

【 3 1 2 1 】

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

10

【 3 1 2 2 】

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

20

【 3 1 2 3 】

また、本実施形態では、後述のように、普図当たり遊技において、可動体である電動役物315bが第2入賞口315を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第2入賞口315を開放する作動位置（駆動側位置）との間で1回往復移動されるが、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物315bが第2入賞口315を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第2入賞口315を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複数回往復移動される連続的動作の可動態様を採用することで、普図当たり遊技に対する第2入賞口315の開閉態様（可動体である電動役物315bの可動態様）として、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の開閉態様を設定することも考えられる。

30

【 3 1 2 4 】

[主制御装置4の処理]

次に、図241～図252を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機10において、MPU41は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるNMI割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、メイン処理について説明する。

【 3 1 2 5 】

[主制御装置4のメイン処理]

次に、図241を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップS1401～S1411の処理が、例えば4ms周期の定期処理として実行され、ステップS1413及びS1414のカウンタ更新処理がステップS1401～S1411の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

40

【 3 1 2 6 】

< ステップS1401 >

図241に示すように、ステップS1401では、MPU41は、図17の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット332や周辺制御ユニット140などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例

50

例えば、RAM 412において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第1特図保留コマンド、第2特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置5にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップS1403の賞球コマンド設定処理においてRAM 412に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置7に対して送信する。

10

【3127】

<ステップS1402>

ステップS1402では、MPU 41は、特図変動種別カウンタCS1及び普図変動種別カウンタCS2の値を更新する。具体的には、MPU 41は、特図変動種別カウンタCS1及び普図変動種別カウンタCS2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

【3128】

<ステップS1403>

ステップS1403では、MPU 41は、払出制御装置7及びサブ制御ユニット332に出力する賞球コマンドをRAM 412に設定する。具体的に、MPU 41は、RAM 412に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315、可変入賞口316などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをRAM 412に設定する。このとき、MPU 41は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）では、一般入賞口313又は第1入賞口314に入賞が発生している場合に、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに格納される一般入賞口払出玉数又は第1入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、MPU 41は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）又は確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、第2入賞口315に入賞が発生している場合に、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに格納される第2入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、MPU 41は、大当たり遊技状態では、可変入賞口316に入賞が発生している場合に、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

20

30

【3129】

<ステップS1404>

ステップS1404では、MPU 41は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図242～図244を参照して後述する。

【3130】

<ステップS1405>

ステップS1405では、MPU 41は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図245を参照して後述する。

40

【3131】

<ステップS1406>

ステップS1406では、MPU 41は、特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図246～図248を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部3

50

4 1における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、MPU 4 1は、図 1 7の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3で更新される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2及びリーチ乱数カウンタ C 3、並びに本処理のステップ S 1 4 0 2及び S 1 4 1 4で更新される特図変動種別カウンタ C S 1の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドをRAM 4 1 2に設定する。

【 3 1 3 2 】

<ステップ S 1 4 0 7 >

ステップ S 1 4 0 7では、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図 2 4 9 ~ 図 2 5 2を参照して後述する。

10

【 3 1 3 3 】

<ステップ S 1 4 0 8 >

ステップ S 1 4 0 8では、MPU 4 1は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、本実施形態の遊技状態移行処理は、図 3 3及び図 3 4を参照して説明した前述の第 1の実施形態の遊技状態移行処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 3 1 3 4 】

<ステップ S 1 4 0 9 >

ステップ S 1 4 0 9では、MPU 4 1は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部 4 6に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア 4 1 2 dに格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、本実施形態の遊技設定値変更処理は、図 3 5を参照して説明した前述の第 1の実施形態の遊技設定値変更処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

20

【 3 1 3 5 】

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

30

【 3 1 3 6 】

<ステップ S 1 4 1 0 >

ステップ S 1 4 1 0では、MPU 4 1は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、本実施形態の特定性能情報更新処理は、図 3 6及び図 3 7を参照して説明した前述の第 1の実施形態の特定性能情報更新処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 3 1 3 7 】

<ステップ S 1 4 1 1 >

ステップ S 1 4 1 1では、MPU 4 1は、性能表示モニタ 4 3の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ 4 3の表示制御処理では、ステップ S 1 4 1 0の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ 4 3に表示させる処理が実行される。なお、本実施形態の性能表示モニタ 4 3の表示制御処理は、図 3 8 ~ 図 4 1を参照して説明した前述の第 1の実施形態の性能表示モニタ 4 3の表示制御処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

40

【 3 1 3 8 】

<ステップ S 1 4 1 2 >

ステップ S 1 4 1 2では、MPU 4 1は、次のメイン処理の実行タイミングが到来した

50

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

【3 1 3 9】

10

<ステップS 1 4 1 3>

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

【3 1 4 0】

<ステップS 1 4 1 4>

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

20

【3 1 4 1】

[普図遊技制御処理]

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

30

【3 1 4 2】

<ステップS 3 2 0 1>

図2 4 2に示すように、普図遊技制御処理では、まずM P U 4 1は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 2 0 1）。普図変動表示中フラグは、後述の図2 4 4の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップS 3 4 1 1でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップS 3 2 1 0でオフに設定される。

【3 1 4 3】

M P U 4 1は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS 3 2 0 1：Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップS 3 2 0 7に移行する。一方、M P U 4 1は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS 3 2 0 1：N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップS 3 2 0 2に移行する。

40

【3 1 4 4】

<ステップS 3 2 0 2>

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS 3 2 0 1：N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1は、可動体である電動役物3 1 5 bが開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 2 0 2）。電動役物開放中フラグは、後述の図2 4 5の可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理において、可動体である電動役物3 1 5 bを開放する場合

50

(可動体である電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置に位置された場合) にステップ S 3 5 1 1 でオンに設定され、電動役物 3 1 5 b を閉鎖する場合(可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置に位置された場合) にステップ S 3 5 1 8 でオフに設定される。

【 3 1 4 5 】

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

【 3 1 4 6 】

<ステップ S 3 2 0 3 >

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

【 3 1 4 7 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップ S 3 2 0 3 : Y e s)、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。

【 3 1 4 8 】

もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別(高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別)に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に移動された当否情報(普図当たり乱数カウンタ C 4、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値)に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル(図 2 4 0 (B) 参照)、普図当たり種別テーブル(図 2 4 0 (D) 参照)及び普図変動テーブル(不図示)に基づいて、普図当たり抽選(普図当たり又は外れ)、普図当たり種別(長開放普図当たり又は短開放普図当たり)、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル(図 2 4 0 (A) 参照)、普図当たり種別テーブル(図 2 4 0 (C) 参照)及び普図変動テーブル(不図示)に基づいて、普図当たり抽選(普図当たり又は外れ)、普図当たり種別(長開放普図当たり又は短開放普図当たり)、及び普図変動表示時間が設定される。

【 3 1 4 9 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップ S 3 2 0 3 : N o)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 4 に移行する。

【 3 1 5 0 】

<ステップ S 3 2 0 4 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップ S 3 2 0 3 : N o)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する(ステップ S 3 2 0 4)。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合(ステップ S 3 2 0 4 : Y e s)、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数 X が 0 でない場合は(ステップ S 3 2 0 4 : N o)、処理をステップ S 3 2 0 5 に移行する。

10

20

30

40

50

【 3 1 5 1 】

< ステップ S 3 2 0 5 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は (ステップ S 3 2 0 4 : No)、MPU 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し (ステップ S 3 2 0 5)、処理をステップ S 3 2 0 6 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 2 4 3 を参照して後述する。

【 3 1 5 2 】

< ステップ S 3 2 0 6 >

ステップ S 3 2 0 6 では、MPU 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 2 4 4 を参照して後述する。

【 3 1 5 3 】

< ステップ S 3 2 0 7 >

普図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 3 2 0 1 : Yes)、即ち普図遊技の実行中である場合、MPU 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 2 0 7)。大当たり遊技中フラグは、後述の図 2 4 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 9 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 9 5 2 でオフに設定される。

【 3 1 5 4 】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合 (ステップ S 3 2 0 7 : Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行する。一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合 (ステップ S 3 2 0 7 : No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 8 に移行する。

【 3 1 5 5 】

< ステップ S 3 2 0 8 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合 (ステップ S 3 2 0 7 : No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する (ステップ S 3 2 0 8)。即ち、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示 (普図遊技を終了) させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 1 5 6 】

MPU 4 1 は、普図変動表示時間が経過した場合 (ステップ S 3 2 0 8 : Yes)、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示 (普図遊技を終了) させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行する。一方、MPU 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合 (ステップ S 3 2 0 8 : No)、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示 (普図遊技を終了) させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 3 1 5 7 】

< ステップ S 3 2 0 9 ~ S 3 2 1 1 >

普図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 3 2 0 1 : Yes) に大当たり遊技中フラグがオンである場合 (ステップ S 3 2 0 7 : Yes)、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合 (ステップ S 3 2 0 8 : Yes)、即ち変動表示される普通図柄を停止表示 (普図遊技を終了) させるタイミングである場合、MPU 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ (ステップ S 3 2 0 9)、普通図柄の変動表示中 (普図遊技の実行中) であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する (ステップ S 3 2 1 0)。さらに、MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図

10

20

30

40

50

遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 3 2 1 1）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 3 1 5 8 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 2 4 5 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 5 0 1 において、普図当たり遊技を開始（可動体である電動役物 3 1 5 b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 1 5 9 】

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

10

【 3 1 6 0 】

[普図データ設定処理]

ここで、図 2 4 3 は、図 2 4 2 のステップ S 3 2 0 5 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 2 3 9 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶内容が更新される。以下、図 2 4 3 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

20

【 3 1 6 1 】

< ステップ S 3 3 0 1 ~ S 3 3 0 3 >

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

30

【 3 1 6 2 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 2 4 4 は、図 2 4 2 のステップ S 3 2 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 2 4 4 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【 3 1 6 3 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 2 4 4 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。高頻度サポートモードフラグは、前述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 1 3 でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図 3 3 のステップ S 2 3 0 7 で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 2 6 でオフに設定される。

40

【 3 1 6 4 】

M P U 4 1 は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 1 :

50

Yes)、即ち高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、処理をステップS3402に移行し、高頻度サポートモードフラグがオフである場合(ステップS3401:No)、即ち低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップS3403に移行する。

【3165】

<ステップS3402及びS3403>

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合(ステップS3401:Yes)、MPU41は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う(ステップS3402)。具体的には、MPU41は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル(図240(B)参照)及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル(図240(D)参照)に基づいて、普図保留格納エリア412cの普図実行エリアSAEに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、MPU41は、高頻度サポートモードである場合、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。

10

【3166】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合(ステップS3401:No)、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う(ステップS3403)。具体的には、MPU41は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル(図240(A)参照)及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル(図240(C)参照)に基づいて、普図保留格納エリア412cの普図実行エリアSAEに格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、MPU41は、低頻度サポートモードである場合、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。

20

【3167】

<ステップS3404及びS3405>

MPU41は、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たりの当否判定を行った場合(ステップS3402又はS3403)、当否判定の結果が、始動入球部である第2入賞口315が長開放される長開放普図当たりであるか否かを判断する(ステップS3404)。MPU41は、当否判定の結果が長開放普図当たりである場合(ステップS3404:Yes)、当否判定の結果が長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し(ステップS3405)、処理をステップS3408に移行する。一方、MPU41は、当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合(ステップS3404:No)、処理をステップS3406に移行する。

30

【3168】

<ステップS3406及びS3407>

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合(ステップS3404:No)、MPU41は、当否判定の結果が、始動入球部である第2入賞口315が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する(ステップS3406)。MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合(ステップS3406:Yes)、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し(ステップS3407)、処理をステップS3408に移行する。一方、MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合(ステップS3406:No)、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS3408に移行する。

40

【3169】

<ステップS3408及びS3409>

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合(ステップS3405)、短開放普図

50

当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 3 4 0 7）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップ S 3 4 0 6 : No）、MPU 4 1 は、普図遊技におけるメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

10

【 3 1 7 0 】

そして、MPU 4 1 は、ステップ S 3 4 0 8 で設定される普図変動パターンに加え、ステップ S 3 4 0 2 又は S 3 4 0 3 での普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置 5 に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 9）、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行する。

【 3 1 7 1 】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

20

【 3 1 7 2 】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくとも普図変動パターンを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置 5 に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップ S 3 4 0 2 又は S 3 4 0 3 において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置 5 に通知するようにしてもよい。

30

【 3 1 7 3 】

< ステップ S 3 4 1 0 及び S 3 4 1 1 >

ステップ S 3 4 1 0 では、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 3 4 1 0）。そして、MPU 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 1）、当該普図変動開始処理を終了する。

40

【 3 1 7 4 】

なお、普図変動表示中フラグは、図 2 4 2 の普図遊技制御処理でのステップ S 3 2 0 1 において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【 3 1 7 5 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 4 5 は、図 2 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、可動体である電動役物 3 1 5 b の連続的動作による開閉制御を行う

50

ことによって始動入球部である第2入賞口315への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える可動体制御処理が実行される。以下、図245を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

【3176】

<ステップS3501>

図245に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3501）。即ち、MPU41は、可動体である電動役物315bに連続的動作を実行させる普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図242の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップS3211でオンに設定される。

10

【3177】

MPU41は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS3501：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS3502に移行する。一方、MPU41は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS3501：No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップS3513に移行する。

【3178】

<ステップS3502>

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS3501：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3502）。大当たり遊技中フラグは、後述の図249の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2906でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS3952でオフに設定される。

20

【3179】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS3502：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

30

【3180】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3502：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3503に移行する。

【3181】

<ステップS3503>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3502：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3503）。長開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図244の普図変動開始処理のステップS3405においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3503：Yes）、処理をステップS3504に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3503：No）、処理をステップS3506に移行する。

40

【3182】

50

< ステップ S 3 5 0 4 及び S 3 5 0 5 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s ）
、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当
りである場合、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、長開放普図当たり遊技における電
動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 6 秒に
対応する情報に基づいて、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様として長開放を実行
するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップ S 3 5 0 4
）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電
動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の
ステップ S 3 5 1 5 において参照される。そして、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラ
グをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 5 ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

10

【 3 1 8 3 】

< ステップ S 3 5 0 6 >

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o ）
、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、M
P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステッ
プ S 3 5 0 6 ）。短開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処
理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図
当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図 2 4 の普図変動開始処理のステッ
プ S 1 7 0 7 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対す
る普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、短
開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 6 : Y e s ）
、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合
（ステップ S 3 5 0 6 : N o ）
、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が
外れである場合、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

20

【 3 1 8 4 】

< ステップ S 3 5 0 7 及び S 3 5 0 8 >

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 6 : Y e s ）
、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当
りである場合、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、短開放普図当たり遊技における電
動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 0 . 1
秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様として短開放を
実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップ S 3 5
0 7 ）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置
に電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処
理のステップ S 3 5 1 5 において参照される。そして、M P U 4 1 は、短開放普図当たり
フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 8 ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

30

【 3 1 8 5 】

< ステップ S 3 5 0 9 ~ S 3 5 1 1 >

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

40

【 3 1 8 6 】

50

なお、電動役物開放コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これより、音声ランプ制御装置5は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部341などに対して電動役物315bが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【3187】

<ステップS3512>

抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に可動体である電動役物315bを開放させる可動体制御処理などを実行した場合（ステップS3503～S3511）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（抽選処理による普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップS3503及びステップS3506が共にNo）、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップS3512）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【3188】

<ステップS3513>

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS3501：No）、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS3511において電動役物315bを開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3513）。即ち、MPU41は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU41は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3513：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップS3514に移行する。一方、MPU41は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3513：No）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【3189】

<ステップS3514及びS3515>

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3513：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS3504又はS3507においてセットされる開放時間カウンタの値から1減算し（ステップS3514）、減算後の開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3515）。即ち、MPU41は、可動体制御処理として、終了判定条件の成立により、可動体である電動役物315bを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングであるか否かの終了判定を行う。

【3190】

MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS3515：Yes）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、処理をステップS3516に移行する。一方、MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3515：No）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【3191】

<ステップS3516～S3518>

減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS3515：Yes）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、MPU41は、可動体である電動役物315bを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させる（ステップS3516）。これにより、始動入球部である第2入賞口315が閉鎖され、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41は、電動役物315bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップS3517）、電動役物315bが開放さ

れていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 1 8）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 1 9 2 】

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

【 3 1 9 3 】

また、本実施形態では、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物 3 1 5 b を駆動側位置に1回だけ駆動される場合（第2入賞口 3 1 5 が1回開放される場合）について説明したが、1回の普図当たり遊技において電動役物 3 1 5 b を駆動側位置に複数回駆動されてもよく（第2入賞口 3 1 5 が複数回開放されてもよく）、この場合には、第2入賞口 3 1 5 の閉鎖時（可動体としての電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置にある場合）に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定が行われ、第2入賞口 3 1 5 の開放時に普図当たり遊技の終了判定条件を設定して第2入賞口 3 1 5 の開放時に終了判定を実行しない。これは、第2入賞口 3 1 5 の開放中は普図当たり遊技を終了することができないので、制御上、普図当たり遊技が終了しているのに第2入賞口 3 1 5 が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、第2入賞口 3 1 5 の閉鎖時（可動体としての電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置にある場合）に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である電動役物 3 1 5 b の可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。もちろん、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物 3 1 5 b を駆動側位置に1回だけ駆動される場合においても、第2入賞口 3 1 5 の閉鎖時に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うようにしてもよい。

【 3 1 9 4 】

[特図遊技制御処理]

ここで、図 2 4 6 は、図 2 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の RAM 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に、第1特図遊技又は第2特図遊技の進行の制御、例えば第1特別図柄表示部 3 6 2 での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部 3 6 3 での第2特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 2 4 6 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【 3 1 9 5 】

< ステップ S 3 6 0 1 >

図 2 4 6 に示すように、ステップ S 3 6 0 1 では、MPU 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図 2 4 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 9 0 6 でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 5 5 2 でオフに設定される。

【 3 1 9 6 】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 3 1 9 7 】

一方、MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行する。

【 3 1 9 8 】

<ステップ S 3 6 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 2 ）。特図変動表示中フラグは、後述の図 2 4 8 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップ S 3 8 0 7 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップ S 3 6 0 9 でオフに設定される。

【 3 1 9 9 】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s 10）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 3 6 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。

【 3 2 0 0 】

<ステップ S 3 6 0 3 >

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N 、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図 20 保留数 M の両方が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3 ）。

【 3 2 0 1 】

M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M の両方が 0 である場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 3 6 0 3 : N o ）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 3 6 0 4 に 30 移行する。

【 3 2 0 2 】

<ステップ S 3 6 0 4 >

第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 3 6 0 3 : N o ）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップ S 3 6 0 4 ）、処理をステップ S 3 6 0 5 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 2 4 7 を参照して後述する。

【 3 2 0 3 】

<ステップ S 3 6 0 5 >

ステップ S 3 6 0 5 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄 40、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示を開始（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図 2 4 8 を参照して後述する。

【 3 2 0 4 】

<ステップ S 3 6 0 6 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から、後述の図 2 4 8 の特図変動開始処理でのステップ S 3 8 0 4 の特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 6 50

）。即ち、MPU41は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【3205】

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップS3606：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップS3607に移行する。一方、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップS3606：No）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【3206】

<ステップS3607～S3609>

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップS3606：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップS3607）。そして、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップS3608）、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS3609）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【3207】

[特図データ設定処理]

ここで、図247は、図246のステップS3604においてMPU41によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新される。以下、図247を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【3208】

<ステップS3701>

図247に示すように、ステップS3701では、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する。MPU41は、第2特図保留数Mが0である場合（ステップS3701：Yes）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく第1特図遊技に対する第1特図保留がある場合（図246の特図遊技制御処理でのステップS3603参照）、処理をステップS3702に移行する。一方、MPU41は、第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS3701：No）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある場合、処理をステップS3705に移行する。つまり、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

【3209】

なお、本実施形態では、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して開始されるが、第1特図遊技が第2特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、始動入球部である第1入賞口314又は第2入賞口315に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【3210】

<ステップS3702～S3704>

第2特図保留数Mが0である場合（ステップS3701：Yes）、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算し（ステップS3702）、第1特図保留格納エリアREAの第1保

10

20

30

40

50

留エリア R E A 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 3 7 0 3）。続いて、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 3 7 0 4）。具体的に、ステップ S 3 7 0 4 では、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E A 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E A 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア R E A 2 に移動させ、第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を第 3 保留エリア R E A 3 に移動させる。M P U 4 1 は、ステップ S 3 7 0 4 の処理が終了した場合、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行する。

【 3 2 1 1 】

< ステップ S 3 7 0 5 ~ S 3 7 0 7 >

第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o）、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M を 1 減算し（ステップ S 3 7 0 5）、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 3 7 0 6）。続いて、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 保留エリア R E B 2 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 3 7 0 7）。具体的に、ステップ S 3 7 0 7 では、第 2 保留エリア R E B 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E B 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E B 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア R E B 2 に移動させ、第 4 保留エリア R E B 4 の特図当否情報を第 3 保留エリア R E B 3 に移動させる。M P U 4 1 は、ステップ S 3 7 0 7 の処理が終了した場合、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行する。

10

20

【 3 2 1 2 】

< ステップ S 3 7 0 8 >

ステップ S 3 7 0 8 では、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される第 1 特図保留や第 2 特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

30

【 3 2 1 3 】

[特図変動開始処理]

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

【 3 2 1 4 】

< ステップ S 3 8 0 1 >

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

40

【 3 2 1 5 】

50

M P U 4 1 は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 0 2 に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップ S 3 8 0 1 : N o ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップ S 3 8 0 3 に移行する。

【 3 2 1 6 】

< ステップ S 3 8 0 2 及び S 3 8 0 3 >

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、前述の図 3 5 の遊技設定値変更処理でのステップ S 2 4 1 0 において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図 2 3 7（B）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップ S 3 8 0 2 ）。

10

【 3 2 1 7 】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップ S 3 8 0 1 : N o ）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、M P U 4 1 は、前述の図 3 5 の遊技設定値変更処理でのステップ S 2 4 1 0 において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図 2 3 7（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップ S 3 8 0 3 ）。

【 3 2 1 8 】

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

20

【 3 2 1 9 】

< ステップ S 3 8 0 4 >

ステップ S 3 8 0 2 又は S 3 8 0 3 において当否判定を行った場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技におけるメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップ S 3 8 0 4 ）。

30

【 3 2 2 0 】

なお、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップ S 3 8 0 2 又は S 3 8 0 3 での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と通常大当たり変動テーブル（図 2 3 8（A）参照）とに基づいて設定され、ステップ S 3 8 0 2 又は S 3 8 0 3 での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と確変大当たり変動テーブル（図 2 3 8（B）参照）とに基づいて設定され、ステップ S 3 8 0 2 又は S 3 8 0 3 での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と外れ変動テーブル（図 2 3 8（C）参照）とに基づいて設定される。

40

【 3 2 2 1 】

< ステップ S 3 8 0 5 >

ステップ S 3 8 0 5 では、M P U 4 1 は、ステップ S 3 8 0 2 又は S 3 8 0 3 での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 3 8 0 4 で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、処理をステップ S 3 8 0 6 に移行する。特図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などでの特図遊技演出を実行することができる。

50

【 3 2 2 2 】

なお、前述したように、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に5 R 通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A 0 1」～「A 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2 に設定する。また、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に5 R 確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B 0 1」～「B 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2 に設定する。さらに、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「1 6 R 確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に1 6 R 確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C 0 1」～「C 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2 に設定する。また、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 8」に外れである旨を示す「D」を付した「D 0 1」～「D 0 8」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2 に設定する。また、MPU 4 1 は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

10

【 3 2 2 3 】

<ステップS 3 8 0 6 >

ステップS 3 8 0 6 では、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップS 3 8 0 7 に移行する。

20

【 3 2 2 4 】

なお、MPU 4 1 は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、RAM 4 1 2 に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された「累積大当たり抽選回数」に 1 加算する。さらに、MPU 4 1 は、ステップS 3 8 0 3 での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された「連続外れ回数」に 1 加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を 0 回にクリアする。

【 3 2 2 5 】

<ステップS 3 8 0 7 >

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

30

【 3 2 2 6 】

<ステップS 3 8 0 8 >

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

40

【 3 2 2 7 】

<ステップS 3 8 0 9 >

ステップS 3 8 0 9 では、MPU 4 1 は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図 3 4 のステップS 2 3 2 1 で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図 3 3 のステップS 2 3 1 0 又は図 3 4 のステップS 2 3 2 5 で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状

50

態に移行される場合にオフに設定される。

【 3 2 2 8 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s ）
、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。一方、M P U 4
1 は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s ）
、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【 3 2 2 9 】

< ステップ S 3 8 1 0 >

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s ）
、即ち時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時
短回数カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 8 1 0 ）
、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、前述の図 3 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 2 3
2 0 において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセット
される。

10

【 3 2 3 0 】

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

20

【 3 2 3 1 】

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

【 3 2 3 2 】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図 2 4 9 ~ 図 2 5 2 は、図 2 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 におい
て実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり
遊技制御処理では、可変入賞口 3 1 6 に設けられる可動体である開閉扉 3 1 9 を開閉する
可動体制御処理などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 2 4 9
~ 図 2 5 2 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

30

【 3 2 3 3 】

< ステップ S 3 9 0 1 >

図 2 4 9 に示すように、ステップ S 3 9 0 1 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行
中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技
中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップ S 3 9
0 6 においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処
理のステップ S 3 9 5 2 においてオフに設定される。

【 3 2 3 4 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s
）
、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 9 1 1 に移行する。一方
、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o
）
、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 0 2 に移行する。

40

【 3 2 3 5 】

< ステップ S 3 9 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o ）
、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動
停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示
された場合に、図 2 4 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 6 0 8 においてオンに設定

50

され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図 2 4 8 の特図変動開始処理でのステップ S 3 8 0 8 においてオフに設定される。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中ではない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【 3 2 3 6 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 0 2 : N o ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 3 2 3 7 】

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

20

【 3 2 3 8 】

< ステップ S 3 9 0 3 >

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば R A M 4 1 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

30

【 3 2 3 9 】

M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 0 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 9 0 3 : N o ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 4 0 】

< ステップ S 3 9 0 4 >

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 3 9 0 4 ）、処理をステップ S 3 9 0 5 に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた図柄表示部 3 4 1 で実行される表示演出などの大当たり遊技演出を実行することができる。

40

【 3 2 4 1 】

< ステップ S 3 9 0 5 >

50

ステップS 3 9 0 5では、MPU 4 1は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップS 3 9 0 6に移行する。大当たり遊技開始フラグは、前述の図 3 3の遊技状態移行処理でのステップS 2 3 0 1において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

【 3 2 4 2 】

<ステップS 3 9 0 6 >

ステップS 3 9 0 6では、MPU 4 1は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップS 3 9 0 7に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップS 3 9 0 1の他、図 2 4 2の普図遊技制御処理のステップS 3 2 0 3及び図 2 4 6の特図遊技制御処理のステップS 3 6 0 1において参照される。

10

【 3 2 4 3 】

<ステップS 3 9 0 7 >

ステップS 3 9 0 7では、MPU 4 1は、大当たり種別に応じて、開閉実行モードで実行される最大ラウンド遊技回数に対応して設定した情報（ラウンド数情報）に基づいて、残りのラウンド遊技回数を示す減算式のラウンド数カウンタをセットする可動体制御処理を実行し、処理をステップS 3 9 0 8に移行する。具体的には、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が5 R確変大当たり及び5 R通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「5」をセットし、大当たり抽選の結果が16 R確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「16」をセットする。これにより、ラウンド遊技では、大当たり種別に対応してラウンド数カウンタとして設定される情報に基づいて、可動体である開閉扉319が大当たり種別に応じた数だけ戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復移動され、大当たり種別によって終了判定条件の成立タイミングが不定である連続的動作が実行される可動体制御処理が実行される。

20

【 3 2 4 4 】

なお、本実施形態では、ラウンド数カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド数カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド数カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばラウンド数カウンタの値が最大ラウンド遊技回数に対応した数値となった場合に、開閉実行モードの終了判定条件が成立し、MPU 5 1によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に開閉実行モードが終了される。つまり、成立タイミングが不定である開閉実行モードの終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に、MPU 4 1によって可動体である開閉扉319の連続的動作が終了される可動体制御処理が実行される。

30

【 3 2 4 5 】

<ステップS 3 9 0 8 >

ステップS 3 9 0 8では、MPU 4 1は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップS 3 9 0 9に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図 2 4 1参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのオープニング演出を開始させることができる。

40

【 3 2 4 6 】

<ステップS 3 9 0 9 >

ステップS 3 9 0 9では、MPU 4 1は、大当たり遊技において実行される最大オープニング時間に対応して設定した情報（オープニング時間情報）に基づいて、オープニングの残り時間を示す情報としての減算式のオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップS 3 9 1 0に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 2 5 0のステッ

50

ブ S 3 9 1 3 において参照される。

【 3 2 4 7 】

なお、本実施形態では、オープニング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、オープニング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。オープニング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばオープニング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、オープニングの終了判定条件が成立し、MPU 4 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にオープニングが終了される。

【 3 2 4 8 】

<ステップ S 3 9 1 0 >

ステップ S 3 9 1 0 では、MPU 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 1 1 において参照される。

【 3 2 4 9 】

<ステップ S 3 9 1 1 >

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、MPU 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 1 1 ）。

【 3 2 5 0 】

MPU 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 1 1 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 2 5 0 のステップ S 3 9 1 2 に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 1 1 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 2 2 に移行する。

【 3 2 5 1 】

<ステップ S 3 9 1 2 及び S 3 9 1 3 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 1 1 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、図 2 5 0 に示すように、MPU 4 1 は、オープニングの残り時間を示す情報としてのオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 9 1 2 ）、減算後のオープニング時間カウンタの値がオープニングの終了判定条件である 0 であるか否かの終了判定を行う（ステップ S 3 9 1 3 ）。即ち、MPU 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 2 5 2 】

MPU 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 1 3 : Y e s ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、処理をステップ S 3 9 1 4 に移行する。一方、MPU 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 1 3 : N o ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立していないとの判定に基づいてオープニングを終了するタイミングでないと判断される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 5 3 】

<ステップ S 3 9 1 4 及び S 3 9 1 5 >

減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 1 3 : Y e s ）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、MPU 4 1 は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップ S 3 9 1 4 ）オープニング終了コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのオープニ

10

20

30

40

50

ング演出を終了させることができる。

【3254】

そして、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップS3915）、処理をステップS3916に移行する。

【3255】

<ステップS3916>

ステップS3916では、MPU41は、複数回（5回又は16回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されること、即ち可動体である開閉扉319の連続的動作である開閉扉319の開閉が大当たり種別に応じて決定される可動態様で実行されることを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップS3917に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などの開閉実行モード演出を開始させることができる。

10

【3256】

<ステップS3917>

ステップS3917では、MPU41は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップS3918に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を開始させることができ、また各ラウンド遊技において図柄表示部341にラウンド数を表示することができる。

20

【3257】

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

30

【3258】

<ステップS3918及びS3919>

ステップS3918では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としての減算式のラウンド数カウンタの値から1減算し、さらに可動体である開閉扉319を戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動させることによって可変入賞口316を開放させる可動体制御処理を実行し（ステップS3919）、処理をステップS3920に移行する。

【3259】

<ステップS3920及びS3921>

ステップS3920では、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の最大時間（可動体である開閉扉319の最大可動時間）に対応して設定したラウンド遊技時間の情報に基づいて、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としての減算式のラウンド遊技時間カウンタをセットする可動体制御処理を実行し（ステップS3921）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、可動体制御処理において規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉319を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を実行するために、当該大当たり遊技制御処理の図351のステップS3924において参照される。

40

50

【 3 2 6 0 】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド遊技時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド遊技時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、ラウンド遊技時間カウンタの値が最大ラウンド遊技時間に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、M P U 4 1によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。

【 3 2 6 1 】

< ステップ S 3 9 2 2 >

図 2 4 9 に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 1 1 : N o 10）、即ちオープニングの実行中でない場合、M P U 4 1は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 2）。即ち、M P U 4 1は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【 3 2 6 2 】

M P U 4 1は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 2 2 : Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図 2 5 1 のステップ S 3 9 2 3 に移行する。一方、M P U 4 1は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 2 2 : N o）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 2 6 に移行する。

【 3 2 6 3 】

< ステップ S 3 9 2 3 及び S 3 9 2 4 >

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 2 2 : Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図 2 5 1 に示すように、M P U 4 1は、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としてのラウンド遊技時間カウンタの値から 1 減算する。そして、M P U 4 1は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 4）。即ち、M P U 4 1は、可動体制御処理として、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

【 3 2 6 4 】

M P U 4 1は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 2 4 : Y e s 30）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の成立によりラウンド遊技を終了させると判定される場合、処理をステップ S 3 9 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 2 4 : N o）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、処理をステップ S 3 9 2 5 に移行する。

【 3 2 6 5 】

< ステップ S 3 9 2 5 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 2 4 : N o）、即ち終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、M P U 4 1は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 5）。可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、入球センサ 3 1 6 a への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【 3 2 6 6 】

M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 3 9 2 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 2 6 に移行し、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップ S 3 9 2 5 : N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 6 7 】

< ステップ S 3 9 2 6 及び S 3 9 2 7 >

可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 3 9 2 5 : Y e s）、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す情報としての加算式の入球数カウンタの値に 1 加算する（ステップ S 3 9 2 6）。そして、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達したか否か（ステップ S 3 9 2 7）
10、即ち可動体制御処理として、可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。即ち、ラウンド遊技の終了判定条件は、規定時間の経過及び可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球であり、ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定であるため、ラウンド遊技の実行中は、これらの終了判定条件のいずれかが成立しているか否かの終了判定が実行される。

【 3 2 6 8 】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合（ステップ S 3 9 2 7 : Y e s）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口 3 1 6 への上限数の
20 遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップ S 3 9 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達していない場合（ステップ S 3 9 2 7 : N o）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 6 9 】

なお、本実施形態では、入球数カウンタが加算式のカウンタとして設定されるが、入球
30 数カウンタは減算式のカウンタとして設定してもよい。入球数カウンタが減算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、入球数カウンタの値が最大入球数に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、M P U 4 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。

【 3 2 7 0 】

< ステップ S 3 9 2 8 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 2 4 : Y e s）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 3 9 2 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、可動体としての開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動
40 位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップ S 3 9 2 8）、処理をステップ S 3 9 2 9 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、可動体制御処理での終了判定によりラウンド遊技を終了させる終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口 3 1 6 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【 3 2 7 1 】

< ステップ S 3 9 2 9 ~ S 3 9 3 1 >

ステップ S 3 9 2 9 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制
50 御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは

、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を終了させることができる。

【3272】

そして、MPU41は、当該ラウンド遊技での可変入賞口316への遊技球の入球数を示す情報としての入球数カウンタをクリアする共に（ステップS3930）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップS3930）、処理をステップS3932に移行する。

【3273】

<ステップS3932>

ステップS3932では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としてのラウンド数カウンタが0であるか否か（ステップS3932）、即ち可動体制御処理として、開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

【3274】

MPU41は、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップS3932：Yes）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、処理をステップS3941に移行する。一方、MPU41は、ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS3932：No）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない（未実行のラウンド遊技がある）と判定される場合、処理をステップS3933に移行する。

【3275】

ここで、可変入賞口316の開放時（可動体としての開閉扉319が駆動側位置である作動位置にある場合）に、開閉実行モードの終了判定条件を設定（5R目又は16R目の開放）して可変入賞口316の開放時に終了判定を実行しないのは、可変入賞口316の開放中は開閉実行モードを終了することができないので、制御上、開閉実行モードが終了しているのに可変入賞口316が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、可変入賞口316の閉鎖時（可動体としての開閉扉319が戻り側位置である待機位置にある場合）に開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である開閉扉319の可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。

【3276】

<ステップS3933>

ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS3932：No）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない（未実行のラウンド遊技がある）と判定される場合、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップS3933）、処理をステップS3934に移行する。インターバル開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのインターバル演出を開始させることができる。

【3277】

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

10

20

30

40

50

【 3 2 7 8 】

<ステップ S 3 9 3 4 及び S 3 9 3 5 >

ステップ S 3 9 3 4 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示す情報として減算式のインターバル時間カウンタをセットし（ステップ S 3 9 3 5）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、可動体制御処理として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立しているか否か終了判定を行うために、当該大当たり遊技制御処理での図 2 5 2 のステップ S 3 9 3 8 において参照される。

【 3 2 7 9 】

<ステップ S 3 9 3 6 >

図 2 4 9 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 2 2 : N o）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 3 6）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 2 5 1 のステップ S 3 9 3 4 においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 2 5 2 のステップ S 3 9 4 0 においてオフに設定される。

【 3 2 8 0 】

M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 3 6 : Y e s）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図 2 5 2 のステップ S 3 9 3 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 3 6 : N o）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 4 5 に移行する。

【 3 2 8 1 】

<ステップ S 3 9 3 7 及び S 3 9 3 8 >

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 3 6 : Y e s）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 2 5 2 に示すように、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示す情報としてのインターバル時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 9 3 7）。そして、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か（ステップ S 3 9 3 8）、即ち可動体制御処理での終了判定として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立しているか否かを判定する。

【 3 2 8 2 】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 3 8 : Y e s）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップ S 3 9 3 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 3 8 : N o）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 8 3 】

<ステップ S 3 9 3 9 及び S 3 9 4 0 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 3 8 : Y e s）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、M P U 4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄

10

20

30

40

50

表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのインターバル演出を終了させることができる。

【 3 2 8 4 】

そして、MPU 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 4 0 ）、処理を前述のステップ S 3 9 1 7 に移行する。処理を前述の図 2 5 0 のステップ S 3 9 1 7 に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップ S 3 9 1 7 ~ S 3 9 2 1 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 8 5 】

< ステップ S 3 9 4 1 >

図 2 5 1 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 9 3 2 : Y e s ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、MPU 4 1 は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップ S 3 9 4 1 ）、処理をステップ S 3 9 4 2 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【 3 2 8 6 】

< ステップ S 3 9 4 2 >

ステップ S 3 9 4 2 では、MPU 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 9 4 3 に移行する。エンディング開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのエンディング演出を開始させることができる。

【 3 2 8 7 】

< ステップ S 3 9 4 3 及び S 3 9 4 4 >

ステップ S 3 9 4 3 では、MPU 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、MPU 4 1 は、エンディングの残り時間を示す情報として減算式のエンディング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 9 4 4 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）の終了判定条件の成立によりエンディング（大当たり遊技）を終了させるか否かの終了判定のため、当該大当たり遊技制御処理の図 2 5 2 でのステップ S 3 9 4 7 において参照される。

【 3 2 8 8 】

なお、本実施形態では、エンディング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、エンディング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。エンディング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばエンディング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、エンディングの終了判定条件が成立し、MPU 4 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にエンディングが終了される。

【 3 2 8 9 】

< ステップ S 3 9 4 5 >

図 2 4 9 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 3 6 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 5 ）。

10

20

30

40

50

【 3 2 9 0 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 4 5 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 2 5 2 のステップ S 3 9 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 4 5 : N o）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 5 0 に移行する。

【 3 2 9 1 】

<ステップ S 3 9 4 6 及び S 3 9 4 7 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 4 5 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、図 2 5 2 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示す情報としてのエンディング時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 9 4 6）。そして、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 7）。即ち、M P U 4 1 は、エンディングの終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

10

【 3 2 9 2 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 4 7 : Y e s）、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップ S 3 9 4 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 4 7 : N o）、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 3 2 9 3 】

<ステップ S 3 9 4 8 及び S 3 9 4 9 >

減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 4 7 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのエンディング演出を終了させることができる。

30

【 3 2 9 4 】

そして、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 4 9）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 9 5 】

<ステップ S 3 9 5 0 >

図 2 4 9 に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 4 5 : N o）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップ S 3 9 5 0）、処理をステップ S 3 9 5 1 に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などの大当たり遊技演出を終了させることができる。

40

【 3 2 9 6 】

<ステップ S 3 9 5 1 及び S 3 9 5 2 >

ステップ S 3 9 5 1 では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、前述の図 3

50

4の遊技状態移行処理のステップS2312において参照される。

【3297】

そして、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し(ステップS3952)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3298】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図253～図287を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU51によって実行される処理について説明する。

【3299】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置5のMPU51が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置6のMPU61によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置5では、MPU51が、スピーカ26及び電飾部27の制御処理、音声ランプ制御装置5の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時のNMI割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

10

【3300】

[音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理]

ここで、図253は、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。MPU51は、例えば副タイマ割込処理を1msec周期の定期処理として実行する。

【3301】

図253に示すように、MPU51は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理(ステップS2701)、操作検出処理(ステップS2702)、コマンド判定処理(ステップS2703)、特図遊技演出制御処理(ステップS2704)、及び大当たり遊技演出制御処理(ステップS2705)を実行する。

20

【3302】

[カウンタ更新処理]

カウンタ更新処理(ステップS2701)では、MPU51は、演出パターン種別カウンタ、第1停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新を実行する。具体的には、MPU51は、演出種別カウンタ及び第1停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置4から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別(演出パターン)を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは0～109の間でループするループカウンタである。また、第1停止図柄種別カウンタは、主制御装置4から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第1停止図柄種別カウンタは0～99の間でループするループカウンタである。一方、MPU51は、変動表示カウンタを1減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部341の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が0になる場合に0になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部341の変動表示が終了したことなどを把握できる。

30

40

【3303】

[操作検出処理]

次に、図253の副タイマ割込処理のステップS2702で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図254は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【3304】

図254に示すように、操作検出処理では、MPU41は、操作ボタン操作検出処理(ステップS4001)、操作検出パターン判定処理(ステップS4002)、選択ボタン操作検出処理(ステップS4003)、選択操作検出パターン判定処理(ステップS40

50

04)、決定ボタン操作検出処理(ステップS4005)、及び決定操作検出パターン判定処理(ステップS4006)を実行する。

【3305】

[操作ボタン操作検出処理]

操作ボタン操作検出処理(操作検出処理のステップS4001)では、操作ボタン20の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機10では、MPU41によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔(本実施形態では1msc間隔)で操作ボタン20の操作の有無が判断されることになる。ここで、図255は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図255を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

10

【3306】

<ステップS4101~S4103>

図255に示すように、操作ボタン操作検出処理では、MPU41は、第2検出フラグの設定を第1検出フラグにシフト(上書き)させる(ステップS4101)。次いで、MPU41は、第3検出フラグの設定を第2検出フラグにシフト(上書き)させる(ステップS4102)。その後、MPU41は、操作スイッチ20aにより検出される操作ボタン20の操作状態を第3検出フラグに設定(上書き)し(ステップS4103)、当該操作検出処理を終了する。

【3307】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップS4101~S4103の処理が実行されることにより、操作ボタン20の操作履歴として1msc間隔の直近の3回分の操作状態が第1検出フラグ~第3検出フラグとしてRAM512に記憶される。具体的に、第3検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第2検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第1検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

20

【3308】

[操作検出パターン判定処理]

図254の説明に戻り、操作検出処理でのステップS4002の操作検出パターン判定処理では、第1操作検出フラグ、第2操作検出フラグ及び第3操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン20の操作履歴から操作ボタン20に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第1~第3操作パターンフラグからなり、第1~第3操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン20の操作状態を判定できる。例えば、第1操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が継続されていると判定できる(図257(A)参照)。また、第2操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が開始されたと判定できる(図257(A)参照)。また、第3操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作が終了したと判定できる(図257(A)参照)。そして、第1~第3操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン20に対する操作がなされていないと判定できる(図257(A)参照)。ここで、図256は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図257(A)は、操作ボタン20に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図256及び図257(A)を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

30

40

【3309】

<ステップS4201>

図256に示すように、操作検出パターン判定処理では、MPU41は、3回前の操作ボタン20の操作状態を示す第1操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4201)。ここで、MPU41は、第1操作検出フラグがオンである場合(ステップS4201:Yes)、処理をステップS4202に移行し、第1操作検出フラグがオフである場合(ステップS4201:No)、処理をステップS4205に移

50

行する。

【 3 3 1 0 】

< ステップ S 4 2 0 2 >

第 1 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 1 : Y e s)、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 2)。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 2 : Y e s)、処理をステップ S 4 2 0 3 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 2 : N o)、処理をステップ S 4 2 0 8 に移行する。

【 3 3 1 1 】

< ステップ S 4 2 0 3 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 2 : Y e s)、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 3)。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 3 : Y e s)、処理をステップ S 4 2 0 4 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 3 : N o)、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

【 3 3 1 2 】

< ステップ S 4 2 0 4 >

第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 3 : Y e s)、M P U 4 1 は、第 1 操作パターンフラグをオン、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し (ステップ S 4 2 0 4)、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 1 操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する (図 2 5 7 (A) 参照)。そして、第 1 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第 1 操作パターンフラグがオンに設定されている場合、M P U 4 1 は、操作ボタン操作継続コマンドを R A M 4 1 2 に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン 2 0 に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

【 3 3 1 3 】

< ステップ S 4 2 0 5 >

第 1 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 1 : N o)、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 5)。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 5 : Y e s)、処理をステップ S 4 2 0 6 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 5 : N o)、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

【 3 3 1 4 】

< ステップ S 4 2 0 6 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 5 : Y e s)、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 4 2 0 6)。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 2 0 6 : Y e s)、処理をステップ S 4 2 0 7 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 2 0 6 : N o)、処理をステップ S 4 2 1 0 に

10

20

30

40

50

移行する。

【 3 3 1 5 】

< ステップ S 4 2 0 7 >

第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 6 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 2 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する（ステップ S 4 2 0 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F 」、「O N 」、「O N 」の操作パターンが発生した場合に、第 2 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（図 2 5 7 （ A ）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第 2 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン 2 0 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第 2 操作パターンフラグを用いて、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン 2 0 の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン 2 0 の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

10

【 3 3 1 6 】

< ステップ S 4 2 0 8 >

第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 2 : N o ）、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 8 ）。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 8 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 8 : N o ）、処理をステップ S 4 2 0 9 に移行する。

20

【 3 3 1 7 】

< ステップ S 4 2 0 9 >

第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 8 : N o ）、M P U 4 1 は、第 3 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 2 操作パターンフラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 0 9 ）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N 」、「O F F 」、「O F F 」の操作パターンが発生した場合に、第 3 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 2 操作パターンフラグをオフに設定する（図 2 5 7 （ A ）参照）。そして、第 3 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン 2 0 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

30

【 3 3 1 8 】

< ステップ S 4 2 1 0 >

第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 3 : N o ）、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 5 : N o ）、第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 6 : N o ）、又は第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 8 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 1 操作パターンフラグ、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 1 0 ）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F 」、「O F F 」、「O F F 」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図 2 5 7 （ A ）参照）。なお、M P U 4 1 は、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン 2 0 が非操作状態であると判定する。

40

【 3 3 1 9 】

[選択ボタン操作検出処理]

図 2 5 4 の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 3 ）では、M P U

50

4 1 は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【 3 3 2 0 】

< 上選択ボタン操作処理 >

上選択ボタン操作処理では、MPU 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 3 3 2 1 】

< 下選択ボタン操作処理 >

下選択ボタン操作処理では、MPU 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 3 3 2 2 】

< 左選択ボタン操作処理 >

左選択ボタン操作処理では、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 3 3 2 3 】

< 右選択ボタン操作処理 >

右選択ボタン操作処理では、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 3 3 2 4 】

[選択操作検出パターン判定処理]

図 2 5 4 の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 4 ）では、MPU 4 1 は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

【 3 3 2 5 】

< 上選択操作検出パターン判定処理 >

上選択操作検出パターン判定処理では、MPU 4 1 は、第 1 上選択操作検出フラグ、第 2 上選択操作検出フラグ及び第 3 上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン 2 1 1 の操作履歴から上選択ボタン 2 1 1 に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【 3 3 2 6 】

ここで、図 2 5 7 (B) に示すように、上選択操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 上選択操作パターンフラグ及び第 3 上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして

10

20

30

40

50

、第1上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【3327】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第3上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【3328】

さらに、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1上選択操作パターンフラグ及び第2上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン211が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン211の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【3329】

また、MPU41は、上選択ボタン211の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン211が非操作状態であると判定する。

【3330】

<下選択操作検出パターン判定処理>

下選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1下選択操作検出フラグ、第2下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン212の操作履歴から下選択ボタン212に対する操作状態を判断するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図256の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図256の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【3331】

ここで、図257(C)に示すように、下選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【3332】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第3下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【3333】

さらに、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1下選択操作パターンフラグ及び第2下選択操作パターンフラグをオフ

10

20

30

40

50

に設定する。そして、第3下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン212が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン212の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【3334】

また、MPU41は、下選択ボタン212の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン212が非操作状態であると判定する。

【3335】

<左選択操作検出パターン判定処理>

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1左選択操作検出フラグ、第2左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン213の操作履歴から左選択ボタン213に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図256の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図256の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

【3336】

ここで、図257(D)に示すように、左選択操作検出パターン判定処理においてMPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第1左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第2左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第1左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【3337】

また、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第2左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第3左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第2左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【3338】

さらに、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第1左選択操作パターンフラグ及び第2左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第3左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン213が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン213の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【3339】

また、MPU41は、左選択ボタン213の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU41は、第1～第3左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン213が非操作状態であると判定する。

【3340】

<右選択操作検出パターン判定処理>

右選択操作検出パターン判定処理では、MPU41は、第1右選択操作検出フラグ、第2右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン214の操作履歴から右選択ボタン214に対する操作状態を判定するための右操作パターン

10

20

30

40

50

ンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えばよい。

【 3 3 4 1 】

ここで、図 2 5 7 (E) に示すように、右選択操作検出パターン判定処理において M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「 O N 」、「 O N 」、「 O N 」の操作パターンが発生した場合に、第 1 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

10

【 3 3 4 2 】

また、 M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「 O F F 」、「 O N 」、「 O N 」の操作パターンが発生した場合に、第 2 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

20

【 3 3 4 3 】

さらに、 M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「 O N 」、「 O F F 」、「 O F F 」の操作パターンが発生した場合に、第 3 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 2 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 3 3 4 4 】

また、 M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「 O F F 」、「 O F F 」、「 O F F 」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、 M P U 4 1 は、第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態であると判定する。

30

【 3 3 4 5 】

[決定ボタン操作検出処理]

図 2 5 4 の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 5 ）では、 M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えばよい。

40

【 3 3 4 6 】

[決定操作検出パターン判定処理]

決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 6 ）では、 M P U 4 1 は、第 1 決定操作検出フラグ、第 2 決定操作検出フラグ及び第 3 決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン 2 1 B の操作履歴から決定ボタン 2 1 B に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図 2 5 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図 2 5 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えばよい。

【 3 3 4 7 】

50

ここで、図 2 5 7 (F) に示すように、決定操作検出パターン判定処理において M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「 O N 」、「 O N 」、「 O N 」の操作パターンが発生した場合に、第 1 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 3 3 4 8 】

また、M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「 O F F 」、「 O N 」、「 O N 」の操作パターンが発生した場合に、第 2 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【 3 3 4 9 】

さらに、M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「 O N 」、「 O F F 」、「 O F F 」の操作パターンが発生した場合に、第 3 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 2 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 3 3 5 0 】

また、M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「 O F F 」、「 O F F 」、「 O F F 」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、M P U 4 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン 2 1 B が非操作状態であると判定する。

【 3 3 5 1 】

[コマンド判定処理]

次に、図 2 5 3 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 2 5 8 及び図 2 5 9 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 3 3 5 2 】

< ステップ S 4 3 0 1 >

図 2 5 8 に示すように、コマンド判定処理では、まず M P U 5 1 は、主制御装置 4 からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 1）。ここで、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 3 3 5 3 】

なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップ S 4 3 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【 3 3 5 4 】

< ステップ S 4 3 0 2 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 2）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【 3 3 5 5 】

10

20

30

40

50

ここで、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップS4302：Yes）、処理をステップS4303に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS4302：No）、処理をステップS4307に移行する。

【3356】

<ステップS4303及びS4304>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップS4302：Yes）、MPU51は、主制御装置4から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、停止図柄組み合わせ設定処理（ステップS4303）及び変動種別（演出パターン）設定処理（ステップS4304）を実行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、
図260及び図261を参照し、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、
図262～図275を参照して説明する。

10

【3357】

<ステップS4305>

図258のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップS4305では、MPU51は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図253の副タイマ割込処理でのステップS2701のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU51は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

20

【3358】

<ステップS4306>

ステップS4306では、MPU51は、当該コマンド判定処理のステップS4303で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容、及びステップS4304で設定された演出パターン種別を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部341における変動表示及び演出表示などの表示演出を実行する。

30

【3359】

具体的に、図柄表示部341では、表示制御装置6のMPU61は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば3つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などで実行される。

【3360】

また、MPU51は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

40

【3361】

<ステップS4307>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップS4302：No）、MPU51は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップS4307）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第1特図保留数N又は第2特図保留数Mが減少する場合に、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリア

50

R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 (図 2 3 6 参照) での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【 3 3 6 2 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合 (ステップ S 4 3 0 7 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 0 8 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合 (ステップ S 4 3 0 7 : N o)、処理をステップ S 4 3 1 0 に移行する。

【 3 3 6 3 】

< ステップ S 4 3 0 8 及び S 4 3 0 9 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合 (ステップ S 4 3 0 7 : Y e s)、M P U 5 1 は、特図データ設定処理 (ステップ S 4 3 0 8) 及び特図データ画像表示処理 (ステップ S 4 3 0 9) を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【 3 3 6 4 】

ここで、ステップ S 4 3 0 8 で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図当否情報のデータ (特図データ) をシフト (更新) する処理である。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b (図 2 3 6 参照) に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア 4 1 2 b と同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E (図 2 3 6 参照) のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第 1 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 (図 2 3 6 参照) に対応する第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略)、第 1 特図保留数記憶エリア (図 2 3 6 参照) に対応する第 1 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第 2 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 1 ~ R E B 4 (図 2 3 6 参照) に対応する第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域、第 2 特図保留数記憶エリア (図 2 3 6 参照) に対応する第 2 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

【 3 3 6 5 】

一方、ステップ S 4 3 0 9 で実行される特図データ画像表示処理は、ステップ S 4 3 0 8 においてシフト (更新) された R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データに関する画像 (特図データ画像) をシフトする処理である。

【 3 3 6 6 】

ここで、特図データ画像は、図柄表示部 3 4 1 に設定される特図データ画像表示部に表示される (図示略)。特図データ画像表示部は、R A M 5 1 2 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域 (図示略) の特図実行エリア対応領域 (図示略)、第 1 特図保留格納エリア対応領域、及び第 2 特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域、第 1 特図保留画像表示領域及び第 2 特図保留画像表示領域を含む。

【 3 3 6 7 】

当該特図変動画像表示領域は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E (図 2 3 6 参照) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技

10

20

30

40

50

画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。

【 3 3 6 8 】

第 1 特図保留画像表示領域 7 6 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A (図 2 3 6 参照) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留画像を表示する領域である。この第 1 特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) に対応して、第 1 特図第 1 保留画像表示領域、第 1 特図第 2 保留画像表示領域、第 1 特図第 3 保留画像表示領域、及び第 1 特図第 4 保留画像表示領域を含む。そして、第 1 特図保留画像表示領域には、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) のいずれかに特図データが格納されている場合に第 1 特図保留画像が表示される一方、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) のいずれにも特図データが格納されていない場合に第 1 特図保留画像が表示されない。即ち、第 1 特図保留画像は、第 1 特図遊技に対する保留がある場合には、第 1 特図保留数 N に対応する数だけ表示され、第 1 特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第 1 特図保留画像の表示数に基づいて、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が明示される。

10

【 3 3 6 9 】

第 2 特図保留画像表示領域は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B (図 2 3 6 参照) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留画像を表示する領域である。この第 2 特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) に対応して、第 2 特図第 1 保留画像表示領域、第 2 特図第 2 保留画像表示領域、第 2 特図第 3 保留画像表示領域、及び第 2 特図第 4 保留画像表示領域を含む。そして、第 2 特図保留画像表示領域には、第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) のいずれかに特図データが格納されている場合に第 2 特図保留画像が表示される一方、第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) のいずれにも特図データが格納されていない場合に第 2 特図保留画像が表示されない。即ち、第 2 特図保留画像は、第 2 特図遊技に対する保留がある場合には、第 2 特図保留数 M に対応する数だけ表示され、第 2 特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第 2 特図保留画像の表示数に基づいて、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が明示される。

20

30

【 3 3 7 0 】

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第 1 特図に対するものである場合、即ち第 1 特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて第 1 特図保留画像表示領域 7 6 に第 1 特図保留画像を表示する。

40

【 3 3 7 1 】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第 2 特図に対するものである場合、即ち第 2 特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図データに基づいて第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に第 2 特図保留画像を表示する。

【 3 3 7 2 】

< ステップ S 4 3 1 0 >

図 2 5 8 の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合 (ステップ

50

S 4 3 0 7 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 4 3 1 0)。第 1 特図保留コマンドは、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が増加することを示す情報と、増加後の第 1 特図保留数 N に関する情報と、増加する第 1 保留に対する特図変動パターン (特図変動表示時間) 及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【 3 3 7 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 4 3 1 0 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 1 1 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 1 0 : N o)、処理をステップ S 4 3 1 3 に移行する。

10

【 3 3 7 4 】

< ステップ S 4 3 1 1 及び S 4 3 1 2 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 4 3 1 0 : Y e s)、M P U 5 1 は、第 1 特図保留情報更新処理 (ステップ S 4 3 1 1) 及び第 1 特図保留画像表示処理 (ステップ S 4 3 1 2) を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【 3 3 7 5 】

ここで、ステップ S 4 3 1 1 で実行される第 1 特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に特図当否情報のデータ (特図データ) を追加 (更新) する処理である。具体的には、第 1 特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 (図 2 3 6 参照) のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 に対応して設定される第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略) に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 (図 2 3 6 参照) に特図当否情報が格納された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に対応して設定される第 1 特図第 2 保留エリア対応領域 (図示略) に特図データが格納される。また、第 1 特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域 (図示略) に記憶される第 1 特図保留数 N に 1 加算される。

20

【 3 3 7 6 】

一方、ステップ S 4 3 1 2 で実行される第 1 特図保留画像表示処理は、ステップ S 4 3 1 2 において第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に追加 (更新) された特図データに基づいて、第 1 特図保留画像表示領域に第 1 特図保留画像を追加する処理が実行される。

30

【 3 3 7 7 】

< ステップ S 4 3 1 3 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 1 0 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 4 3 1 3)。第 2 特図保留コマンドは、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が増加することを示す情報と、増加後の第 2 特図保留数 M に関する情報と、増加する第 2 保留に対する特図変動パターン (特図変動表示時間) 及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

40

【 3 3 7 8 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 4 3 1 3 : Y e s)、処理をステップ S 4 3 1 4 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 1 3 : N o)、処理をステップ S 4 3 1 6 に移行する。

【 3 3 7 9 】

< ステップ S 4 3 1 4 及び S 4 3 1 5 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 4 3 1 3 : Y e s)

50

、MPU51は、第2特図保留情報更新処理（ステップS4314）及び第2特図保留画像表示処理（ステップS4315）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【3380】

ここで、ステップS4314で実行される第2特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第2特図保留情報更新処理では、主制御装置4のRAM412における特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4（図236参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4に対応して設定される第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア412bにおける第2特図保留格納エリアREBの第3保留エリアREB3（図236参照）に特図当否情報が格納された場合には、第3保留エリアREB3に対応して設定される第1特図第3保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第2特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第2特図保留数Mに1加算される。

10

【3381】

一方、ステップS4315で実行される第2特図保留画像表示処理は、ステップS4314において第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第2特図保留画像表示領域77に第2特図保留画像を追加する処理が実行される。

20

【3382】

<ステップS4316>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS4313：No）、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS4316）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図249の大当たり遊技制御処理でのステップS3904において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【3383】

MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS4316：Yes）、処理をステップS4317に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS4316：No）、処理をステップS4319に移行する。

30

【3384】

<ステップS4317及びS4318>

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS4316：Yes）、MPU51は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップS4317）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップS4318）、当該コマンド判定処理を終了する。

【3385】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。オープニング演出及びエンディング演出は、可動体である開閉扉319によって可変入賞口316が閉鎖された状態で開閉扉319とは異なる制御対象である図柄表示部341において表示制御処理により実行される表示演出である。具体的には、オープニング演出は可動体制御処理によって開閉扉319の開閉が開始される前に図柄表示部341において実行され、エンディング演出は可動体制御処理によって開閉扉319の開閉が終了された後に図柄表示部341において実行される。開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）は、可動体制御処理による開閉扉319の可動によって可変入賞口316が開閉される状態において実行される表示演出である。つまり、開閉扉319による可変入賞口316の開閉は、図柄表示部

40

50

3 4 1における表示演出としての開閉実行モード演出の表示中に実行される。

【3 3 8 6】

この大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）及びエンディングにおいて図柄表示部3 4 1で実行される表示演出を設定する表示制御処理が実行され、さらに、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）及びエンディングにおいて実行されるスピーカ2 6での音声演出及び電飾部2 7でのランプ演出を設定する処理が実行される。また、開閉実行モード（ラウンド遊技及びインターバル）での演出の実行中に、可動体である開閉扉3 1 9が開閉動作される。

【3 3 8 7】

なお、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出は、1種類でも複数種類であってもよい。例えば、オープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を複数種類設定する場合、確変大当たりである場合の演出、通常大当たりである場合の演出、確変遊技状態が継続する場合の演出などを設定することが考えられる。

【3 3 8 8】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図2 8 9の大当たり遊技演出制御処理でのステップS 5 2 0 1において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【3 3 8 9】

<ステップS 4 3 1 9>

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS 4 3 1 6：No）、MPU 5 1は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS 4 3 1 9）オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU 4 1によって実行される図2 4 9の大当たり遊技制御処理でのステップS 3 9 0 8においてオープニングを開始する場合に設定される。

【3 3 9 0】

MPU 5 1は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップS 4 3 1 9：Yes）、処理をステップS 4 3 2 0に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップS 4 3 1 9：No）、処理をステップS 4 3 2 1に移行する。

【3 3 9 1】

<ステップS 4 3 2 0>

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップS 4 3 1 9：Yes）、MPU 5 2は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップS 4 3 2 0）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図2 8 9の大当たり遊技演出制御処理でのステップS 5 2 0 2において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【3 3 9 2】

<ステップS 4 3 2 1>

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップS 4 3 1 9：No）、MPU 5 1は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS 4 3 2 1）オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU 4 1によって実行される図2 5 0の大当たり遊技制御処理でのステップS 3 9 1 4においてオープニングを終了する場合に設定される。

【3 3 9 3】

10

20

30

40

50

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 2 2 に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 1 : N o ）、処理を図 2 5 9 のステップ S 4 3 2 3 に移行する。

【 3 3 9 4 】

<ステップ S 4 3 2 2 >

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 2 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 2 ）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 0 5 において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

10

【 3 3 9 5 】

<ステップ S 4 3 2 3 >

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 1 : N o ）、図 2 5 9 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 3 ）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 1 7 において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

20

【 3 3 9 6 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 2 4 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 3 : N o ）、処理をステップ S 4 3 2 6 に移行する。

【 3 3 9 7 】

<ステップ S 4 3 2 4 及び S 4 3 2 5 >

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 2 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 4 ）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を R A M 5 1 2 にセットし（ステップ S 4 3 2 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 5 2 0 8 において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

30

【 3 3 9 8 】

<ステップ S 4 3 2 6 >

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 3 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 6 ）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 2 9 においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

40

【 3 3 9 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 6 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 2 7 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 6 : N o ）、処理をステップ S 4 3 2 8 に移行する。

【 3 4 0 0 】

<ステップ S 4 3 2 7 >

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 2 6 : Y e s ）、M P U 5

50

1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 7）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 1 1 においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 3 4 0 1 】

< ステップ S 4 3 2 8 >

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 6 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 8）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 3 3 においてインターバルを開始させる場合に設定される。

10

【 3 4 0 2 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 8 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 2 9 に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 8 : N o）、処理をステップ S 4 3 3 0 に移行する。

【 3 4 0 3 】

< ステップ S 4 3 2 9 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 8 : Y e s）、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 9）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 1 4 においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

20

【 3 4 0 4 】

< ステップ S 4 3 3 0 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 8 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 3 0）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 3 9 においてインターバルを終了させる場合に設定される。

30

【 3 4 0 5 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 3 1 に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 0 : N o）、処理をステップ S 4 3 3 2 に移行する。

【 3 4 0 6 】

< ステップ S 4 3 3 1 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 3 1）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 1 7 においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

40

【 3 4 0 7 】

< ステップ S 4 3 3 2 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 0 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 3 2）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行さ

50

れる図 2 5 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 4 2 においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【 3 4 0 8 】

ここで、MPU 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 3 3 に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 2 : N o ）、処理をステップ S 4 3 3 4 に移行する。

【 3 4 0 9 】

< ステップ S 4 3 3 3 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 2 : Y e s ）、MPU 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 3 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 5 2 2 0 においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。 10

【 3 4 1 0 】

< ステップ S 4 3 3 4 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 2 : N o ）、MPU 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 3 4 ）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の MPU 4 1 によって実行される図 2 5 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 4 8 においてエンディングを終了させる場合に設定される。 20

【 3 4 1 1 】

ここで、MPU 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 4 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 3 5 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 4 : N o ）、処理をステップ S 4 3 3 6 に移行する。

【 3 4 1 2 】

< ステップ S 4 3 3 5 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 4 : Y e s ）、MPU 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 3 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 5 2 2 3 においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。 30

【 3 4 1 3 】

< ステップ S 4 3 3 6 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 4 : N o ）、MPU 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 3 6 ）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の MPU 4 1 によって実行される図 2 4 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 5 0 において大当たり遊技を終了する場合に設定される。 40

【 3 4 1 4 】

ここで、MPU 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 6 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 3 7 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 6 : N o ）、処理をステップ S 4 3 3 9 に移行する。

【 3 4 1 5 】

< ステップ S 4 3 3 7 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 6 : Y e 50

s)、MPU51は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し(ステップS4337)、当該コマンド判定処理を終了する。

【3416】

<ステップS4338>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合(ステップS4336:No)、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し(ステップS4338)、当該コマンド判定処理を終了する。

【3417】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

次に、図258のコマンド処理のステップS4303で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を説明する。停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部341で変動表示される複数の飾り図柄(例えば3つ)が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、MPU51は、特図変動パターンコマンドに基づいて、後述の第1停止図柄選択テーブル(図260参照)を参照して停止図柄組み合わせが設定される。ここで、図260は第1停止図柄選択テーブルの一例を示す図であり、図261は停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図260及び図261を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理を説明する。

【3418】

図260に示すように、第1停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部341において最初に停止表示させる飾り図柄(第1停止図柄)が定められている。なお、図260は、飾り図柄が「1」～「9」であり、「333」が確変大当たり(5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれか)であることを示す図柄組み合わせ、「777」が16R確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「333」及び「777」以外のゾロ目が5R通常大当たり、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

【3419】

抽選結果が「5R通常大当たり」には、第1停止図柄として「3」及び「7」の振り分けはなく、「3」及び「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R通常大当たり」の場合、5R確変大当たり又は16R確変大当たり(確変大当たり)であることを示す「333」又は「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

【3420】

また、抽選結果が「5R確変大当たり」には、第1停止図柄として「7」の振り分けはなく、「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、5R確変大当たりであることを示す「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「5R確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R通常大当たりを示唆する「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。

【3421】

さらに、抽選結果が「16R確変大当たり」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、16R確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「16R確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりを示唆する「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。

【3422】

10

20

30

40

50

そして、MPU51は、抽選結果が大当たりである場合に第1停止図柄を決定すると、第2停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第1停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部341の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

【3423】

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。そして、MPU51は、抽選結果が「外れ」である場合に第1停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル(図237(D)参照)に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第1停止図柄に基づいて第2停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第1停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第2停止図柄が第1停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第2停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

10

【3424】

ここで、図261は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図261を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を説明する。

20

【3425】

<ステップS4401～S4403>

図261に示すように、第1停止図柄選択テーブルでは、MPU51は、まず第1停止図柄種別カウンタの値を特定すると共に(ステップS4401)、大当たり抽選の結果を特定する(ステップS4402)。そして、MPU51は、ステップS4401において特定される第1停止図柄種別カウンタの値と、ステップS4402において特定される大当たり抽選の結果とに基づいて、停止図柄組み合わせを設定し(ステップS4403)、処理をステップS4404に移行する。

30

【3426】

<ステップS4404>

ステップS4404では、MPU51は、ステップS4402において特定される大当たり抽選の結果が16R確変大当たりであるか否かを判断する。そして、MPU51は、大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合(ステップS4404:Yes)、処理をステップS4405に移行し、大当たり抽選の結果が16R確変大当たりでない場合(ステップS4404:No)、処理をステップS4406に移行する。

【3427】

<ステップS4405>

大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合(ステップS4404:Yes)、MPU51は、ステップS4403において設定される停止図柄組み合わせが16R確変大当たりであることを告知する「777」であるか否かを判断する。そして、MPU51は、停止図柄組み合わせが「777」である場合(ステップS4405:Yes)、処理をステップS4406に移行し、停止図柄組み合わせが「777」でない場合(ステップS4405:No)、処理をステップS4407に移行する。

40

【3428】

<ステップS4406>

大当たり抽選の結果が16R確変大当たりでない場合(ステップS4404:No)、又は停止図柄組み合わせが「777」である場合(ステップS4405:Yes)、MP

50

U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグをオンに設定し（ステップ S 4 4 0 6）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。1 6 R 確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G（図 2 6 6（D）及び図 2 7 4 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図 2 8 1 のステップ S 4 9 4 5 又は図 2 8 2 のステップ S 4 9 5 3 において可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G（図 2 6 6（D）及び図 2 7 4 参照）で可動させるか否かを判断するために、又は後述の図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 2 においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【 3 4 2 9 】

10

<ステップ S 4 4 0 7 >

ステップ S 4 4 0 3 において設定される停止図柄組み合わせが 1 6 R 確変大当たりであることを告知する「7 7 7」でない場合（ステップ S 4 4 0 5：No）、MPU 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグをオンに設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。1 6 R 確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F（図 2 6 6（C）及び図 2 7 2 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図 2 8 1 のステップ S 4 9 4 2 又は図 2 8 2 のステップ S 4 9 5 0 において可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F（図 2 6 6（C）及び図 2 7 2 参照）で可動させる駆動データ 4 をセットするか否かを判断するために、又は後述の図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 1 においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

20

【 3 4 3 0 】

[変動種別（演出パターン）設定処理]

次に、図 2 5 8 のコマンド処理のステップ S 4 3 0 4 で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を説明する。変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7、可動回転役物部材 3 7）に実行させる特図遊技演出が設定される。以下、図 2 6 2 ~ 図 2 7 7 を参照しつつ変動種別（演出パターン）設定処理を説明する。

【 3 4 3 1 】

30

<ステップ S 4 5 0 1 >

図 2 6 2 に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理では、MPU 5 1 は、まず特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図 2 6 3 参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間を設定し、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図 2 6 4 参照）に基づいて演出パターン種別を設定する（ステップ S 4 5 0 1）。

【 3 4 3 2 】

ここで、図 2 6 3 は、変動種別（演出パターン）を決定する際に MPU 5 1 によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【 3 4 3 3 】

40

図 2 6 3 に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「0 1」である特図変動パターンコマンド「A 0 1」には、変動表示時間「3 0 s」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 2」である特図変動パターンコマンド「B 0 2」には、変動表示時間「6 0 s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 3」である特図変動パターンコマンド「C 0 3」には変動表示時間「9 0 s」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「0 4」であ

50

る特図変動パターンコマンド「D04」には、変動表示時間「7s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「05」である特図変動パターンコマンド「D05」には、変動表示時間「10s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

【3434】

また、図264(A)～図264(C)は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別(演出パターン)ごとに設定されている。具体的に、図264(A)は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図264(B)は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図264(C)は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

10

【3435】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が5種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は6種類以上であってよい。また、図264では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

【3436】

図264(A)に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果(5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり、及び外れ)に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンX1」～「演出パターンX5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別(演出パターン)がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンX1～演出パターンX3は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

20

【3437】

また、図264(B)に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンY1」～「演出パターンY5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別(演出パターン)がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンY1～演出パターンY3は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

30

40

【3438】

さらに、図264(C)に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンZ1」～「演出パターンZ5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別(演出パターン)がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンZ1～演出パターンZ3は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行さ

50

れ、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

【3439】

<ステップS4502及びS4503>

図262の説明に戻り、ステップS4502では、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンであるか否かを判断する。MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンである場合（ステップS4502：Yes）のマルリーチフラグを設定し（ステップS4503）、処理をステップS4508に移行する。ノーマルリーチフラグは、後述の図275の役物作動演出設定処理のステップS4601において参照される。一方、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合（ステップS4502：No）、処理をステップS4504に移行する。

10

【3440】

<ステップS4504及びS4505>

ステップS4501において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合（ステップS4502：No）、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンであるか否かを判断する（ステップS4504）。MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンである場合（ステップS4504：Yes）、スーパーリーチフラグを設定し（ステップS4505）、処理をステップS4508に移行する。スーパーリーチフラグは、後述の図275の役物作動演出設定処理のステップS4606において参照される。一方、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合（ステップS4504：No）、処理をステップS4506に移行する。

20

【3441】

<ステップS4506及びS4507>

ステップS4501において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合（ステップS4504：No）、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンであるか否かを判断する（ステップS4506）。MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンである場合（ステップS4506：Yes）、スペシャルリーチフラグを設定し（ステップS4507）、処理をステップS4508に移行する。スペシャルリーチフラグは、後述の図275の役物作動演出設定処理のステップS4614において参照される。一方、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンでない場合（ステップS4506：No）、

30

40

【3442】

<ステップS4408>

ステップS4408では、MPU51は、役物作動演出設定処理を実行し、処理をステップS4409に移行する。役物作動演出設定処理では、詳細は後述するが、特図遊技演出においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出や実行される場合、抽選処理での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に、特図遊技演出における可動体である可動回転役物部材37の動作を設定する可動体制御処理が実行される。

【3443】

<ステップS4409>

50

ステップS 4 4 0 9では、MPU 5 1は、ボタン演出設定処理を実行し、当該特図遊技設定処理を終了する。ボタン演出設定処理は、詳細は後述するが、特図遊技演出の実行期間中に飾り図柄を有効ラインにゾロ目で仮停止表示させてから飾り図柄を確定停止表示させるまでの間において、可動回転役物部材 3 7の動作によって16R確変大当たり昇格させるか否かを遊技者に告知する前に操作ボタン 2 0に対する遊技者の操作を促す演出が設定される。

【 3 4 4 4 】

[役物作動演出設定処理]

次に、図 2 6 2の特図遊技演出設定処理のステップS 4 5 0 8において実行される役物作動演出設定処理について説明するが、その前に、可動体である可動回転役物部材 3 7の作動タイミングや可動態様について先に説明する。

10

【 3 4 4 5 】

ここで、図 2 6 5は、可動体である可動回転役物部材 3 7の作動タイミングの一例を示す図である。本実施形態では、可動回転役物部材 3 7は、スーパーリーチ演出に発展することの告知、スーパーリーチ演出に発展しないことの告知、スペシャルリーチ演出に発展することの告知、スペシャルリーチ演出に発展しないことの告知、16R確変大当たりであることを告知、16R確変大当たりであることを告知のために作動される。

【 3 4 4 6 】

図 2 6 5に示すように、可動回転役物部材 3 7の作動タイミングは、図 2 6 2の特図遊技演出設定処理のステップS 4 5 0 1において設定される演出種別（演出パターン）に応じて設定される。

20

【 3 4 4 7 】

具体的には、演出種別（演出パターン）が完全外れ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 3 7の作動タイミングは設定されていない。即ち、演出種別（演出パターン）が完全外れである場合には、可動回転役物部材 3 7が作動されない。

【 3 4 4 8 】

演出種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 3 7の作動タイミングとして役物作動タイミングAが設定される。役物作動タイミングAは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間T 1が経過した時点で開始される。

30

【 3 4 4 9 】

そして、ノーマルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングAでは、可動体である可動回転役物部材 3 7が、抽選処理での大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合には16R確変大当たりであること（16R確変昇格）を告知する後述の可動態様C（図 2 6 6（C）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりである場合には16R確変大当たりでないこと（16R確変非昇格）を告知する後述の可動態様D（図 2 6 6（D）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（SP非発展）を告知する後述の可動態様D（図 2 6 6（D）参照）で作動される。

【 3 4 5 0 】

演出種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 3 7の作動タイミングとして役物作動タイミングA及び役物作動タイミングBが設定される。役物作動タイミングAは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間T 1が経過した時点で開始される。役物作動タイミングBは、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間T 2が経過した時点で開始される。

40

【 3 4 5 1 】

そして、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミングAでは、可動体である可動回転役物部材 3 7が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること（SP発展）を告知する後述の可動態様A（図 2 6 6（A）参照）で作動される。

50

【 3 4 5 2 】

また、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング B では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりであること（1 6 R 確変昇格）を告知する後述の可動態様 C（図 2 6 6（C）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりでないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する後述の可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（SPSP 非発展）を告知する可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）で作動される。

【 3 4 5 3 】

演出種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングとして役物作動タイミング A、役物作動タイミング B 及び役物作動タイミング C が設定される。役物作動タイミング A は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 1 が経過した時点で開始される。役物作動タイミング B は、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 2 が経過した時点で開始される。役物作動タイミング C は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 3 が経過した時点で開始される。

【 3 4 5 4 】

そして、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング A では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること（SP 発展）を告知する後述の可動態様 A（図 2 6 6（A）参照）で作動される。

【 3 4 5 5 】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング B では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スペシャルリーチに発展すること（SPSP 発展）を告知する後述の可動態様 A（図 2 6 6（A）参照）で作動される。

【 3 4 5 6 】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング C では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりであること（1 6 R 確変昇格）を告知する後述の可動態様 C（図 2 6 6（C）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりでないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する後述の可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）で作動される。

【 3 4 5 7 】

ここで、図 2 6 6（A）～図 2 6 6（D）は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の可動態様などの一例を示す図である。図 2 6 6（A）～図 2 6 6（D）に示すように、本実施形態では、可動回転役物部材 3 7 の可動態様として、可動態様 A、可動態様 B、可動態様 C 及び可動態様 D が設定されている。

【 3 4 5 8 】

図 2 6 6（A）に示す可動態様 A は、スーパーリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様 A での可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後には可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において表示制御処理によって表示演出としてスーパーリーチ演出を表示する制御が実行される。図 2 6 6（B）に示す可動態様 B は、スペシャルリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様 B での可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後には可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において表示制御処理によって表示演出としてスペシャルリーチ演出を表示する制御が実行される。図 2 6 6（C）に示す可動態様 C は、1 6 R 確変大当たりであることを告知するものであり、例えば可動体制御処理による可動態様 C での可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後には可動回転役物部材

10

20

30

40

50

37とは異なる制御対象である図柄表示部341において16R確変大当たりであることを告知する表示演出を表示する制御が実行される。

【3459】

一方、図266(D)に示す可動態様Dは、スーパーリーチ演出に発展しないこと、スペシャルリーチ演出に発展しないこと、又は16R確変大当たりでないことを告知するものである。この場合においても、可動体制御処理による可動態様Dでの可動回転役物部材37の制御の終了後には可動回転役物部材37とは異なる制御対象である図柄表示部341において表示制御処理によって表示演出を表示する制御を実行してもよい。

【3460】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材37の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材37とは異なる制御対象を含む。このように、可動回転役物部材37の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材37とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材37の一連の特定動作の終了後に、可動回転役物部材37とは異なる制御対象において可動回転役物部材37によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動回転役物部材37の動作を見逃した場合や、可動回転役物部材37の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動回転役物部材37とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材37の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材37とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材37の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動回転役物部材37の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【3461】

可動態様A、可動態様B、可動態様C及び可動態様Dは、可動体である可動回転役物部材37の動作として共通の連続的動作を含む。この共通の連続的動作では、後述の駆動パターンA、駆動パターンB及び駆動パターンCに従って可動回転役物部材37が可動される。そして、図266(A)に示す可動態様Aでは、可動回転役物部材37が、共通の連続的動作(駆動パターンA、駆動パターンB及び駆動パターンC)の後に、後述の駆動パターンDに従って可動される。図266(B)に示す可動態様Bでは、可動回転役物部材37が、共通の連続的動作(駆動パターンA、駆動パターンB及び駆動パターンC)の後に、後述の駆動パターンEに従って可動される。図266(C)に示す可動態様Cでは、可動回転役物部材37が、共通の連続的動作(駆動パターンA、駆動パターンB及び駆動パターンC)の後に、後述の駆動パターンFに従って可動される。図266(D)に示す可動態様Dでは、可動回転役物部材37が、共通の連続的動作(駆動パターンA、駆動パターンB及び駆動パターンC)の後に、後述の駆動パターンGに従って可動される。

【3462】

また、図266(E)に示すように、音声ランブ制御装置5のROM511には、可動体である可動回転役物部材37の所定の可動態様で動作させるための情報として駆動データを格納した駆動データ記憶エリアが設定されている。この駆動データ記憶エリアには、駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)、駆動データ2(役物動作シナリオデータ2)、駆動データ3(役物動作シナリオデータ3)、駆動データ4(役物動作シナリオデータ4)及び駆動データ5(役物動作シナリオデータ5)が格納されている。駆動データ1に基づいて可動体である可動回転役物部材37の動作を制御する場合、ROM511に設定された駆動データ記憶エリアから、可動回転役物部材37の可動態様に対応する駆動データが読み出され、読み出された駆動データがRAM512に設けられた一時記憶領域に設定される。そして、MPU51は、RAM512の一時記憶領域に設定された駆動データ1に基づいて可動体である可動回転役物部材37の動作を制御する。ここで、ROM511は不揮発メモリであるために駆動データを格納するには好適であるが、読み出し速度

が遅いため、ROM 5 1 1 から駆動データを直接読み出して可動回転役物部材 3 7 の動作制御を行うには不向きである。そのため、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データを RAM 5 1 2 の一時記憶領域に設定して可動回転役物部材 3 7 の動作を制御することで、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから駆動データを直読みして可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する場合に比べて、可動回転役物部材 3 7 の動作速度を向上させることが可能になる。

【 3 4 6 3 】

駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) は、その内容の詳細は図 2 6 9 を参照して後述するが、可動体である可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A ~ D において、可動回転役物部材 3 7 に対して共通の連続的動作を実行させる情報である。即ち、可動態様 A ~ D で可動体である可動回転役物部材 3 7 を動作させることが決定された場合には、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データ 1 を RAM 5 1 2 の一時記憶領域に 1 回設定するだけで、可動回転役物部材 3 7 に対して共通の連続的動作を実行させることが可能になる。また、駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 3 7 の共通の連続的動作が制御されることで、可動回転役物部材 3 7 の制御の簡略化やデータ量の削減することが可能になる。これにより、1 の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくするためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体である可動回転役物部材 3 7 を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。そして、可動回転役物部材 3 7 が共通の駆動データ 1 に基づいて動作される場合、共通の駆動データ 1 に基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動回転役物部材 3 7 の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データ 2 ~ 5 に基づいて可動回転役物部材 3 7 の次の動作が実行される。

【 3 4 6 4 】

駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) は、その内容の詳細は図 2 7 0 (B) を参照して後述するが、スーパーリーチに発展すること (S P 発展) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A において、共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン D (図 2 7 0 (A) 参照) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 4 6 5 】

駆動データ 3 (役物動作シナリオデータ 3) は、その内容の詳細は図 2 7 1 (B) を参照して後述するが、スペシャルリーチに発展すること (S P S P 発展) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 B において、共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン E (図 2 7 1 (A) 参照) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 4 6 6 】

駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) は、その内容の詳細は図 2 7 3 を参照して後述するが、1 6 R 確変大当たりであること (1 6 R 確変昇格) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 C において、共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン F (図 2 7 2 参照) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 4 6 7 】

駆動データ 5 (役物動作シナリオデータ 5) は、その内容の詳細は図 2 7 4 (B) を参照して後述するが、スーパーリーチに発展しないこと (S P 非発展) 、スペシャルリーチに発展しないこと (S P S P 非発展) 、又は 1 6 R 確変大当たりでないこと (1 6 R 確変非昇格) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン G (図 2 7 4 (A) 参照) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 4 6 8 】

このように、可動態様 A 、可動態様 B 、可動態様 C 及び可動態様 D は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作として共通の連続的動作を含む。そして、可動態様 A ~ D のう

10

20

30

40

50

ち、可動態様 A、可動態様 B 及び可動態様 C は、可動回転役物部材 37 の動作によって遊技者に有利な告知を行うものである。一方、可動態様 A ~ D のうち、可動態様 D は、可動回転役物部材 37 の動作によって遊技者に不利な告知を行うものである。即ち、本実施形態では、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材 37 の制御の終了後に、可動態様 A ~ C では遊技者に有利な告知を行う第 1 の制御が実行され、可動態様 D では遊技者に不利な告知を行う第 2 の制御が実行される。

【3469】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作の終了時には、可動体である可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動が停止される。即ち、本実施形態では、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材 37 の制御の終了後に、可動態様 A ~ C では遊技者に有利な告知を行う第 1 の制御が実行される場合、及び可動態様 D では遊技者に不利な告知を行う第 2 の制御が実行される場合のいずれにおいても、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動回転役物部材 37 の動作が開始される。そのため、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作が終了した場合に、その後の可動回転役物部材 37 に対する制御が第 1 の制御及び第 2 の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動回転役物部材 37 に対する制御を開始させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、当該連続的動作から、第 1 の制御及び第 2 の制御によって実行される駆動パターン D ~ G による次動作に移行させることができる。

【3470】

ここで、図 267 (A) は可動体である可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン A での可動回転役物部材 37 の動作の一例を示す図であり、図 267 (B) は可動体である可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン B での可動回転役物部材 37 の動作の一例を示す図であり、図 268 は可動体である可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン C での可動回転役物部材 37 の動作の一例を示す図である。

【3471】

図 267 (A) に示すように、可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン A は、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 267 (A1) 参照) と、駆動側位置である中間作動位置 1 (図 267 (A2) 参照) との間で 2 往復される駆動パターンである (図 267 (A3) 参照)。なお、中間作動位置 1 は、可動回転役物部材 37 の待機位置と最大作動位置 (待機位置から最も離れた位置) との間における待機位置よりの位置 (待機位置の近傍) に設定される。

【3472】

図 267 (B) に示すように、可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン B は、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 267 (B1) 参照) と、駆動側位置である中間作動位置 2 (図 267 (B2) 参照) との間で 2 往復される駆動パターンである (図 267 (B3) 参照)。なお、中間作動位置 2 は、可動回転役物部材 37 の待機位置と最大作動位置 (待機位置から最も離れた位置) との間における中間作動位置 1 よりも最大作動位置よりの位置に設定される。

【3473】

図 268 に示すように、可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン C は、可動回転役物部材 37 が、待機位置 (図 268 (A1) 参照) から中間作動位置 1 (図 268 (A2) 参照) に可動された後、戻り側位置である中間作動位置 1 (図 268 (A2) 参照) と、駆動側位置である中間作動位置 2 (図 268 (A3) 参照) との間で 2 往復され、その後に中間作動位置 1 (図 268 (A2) 参照) から待機位置に復帰される駆動パターンである (図 268 (A4) 参照)。

【3474】

前述のように、可動体である可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作 (駆動パターン

A～C)は、音声ランプ制御装置5のRAM512に設定された駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に基づいて実現される。ここで、図269は、駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)の一例を示す図である。なお、図269に示す駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)は、可動体である可動回転役物部材37の共通の連続的動作を行わせる制御内容と制御順序を規定したデータ群であり、可動回転役物部材37の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

【3475】

図269に示すように、駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)は、処理No.01～処理No.29に従って駆動パターンA～Cで可動回転役物部材37を動作させるものであり、処理No.01～処理No.29のうち、処理No.01～処理No.09が駆動パターンAに対する処理に対応し、処理No.10～処理No.17が駆動パターンBに対する処理に対応し、処理No.18～処理No.29が駆動パターンCに対する処理に対応する。

【3476】

連続的動作である駆動パターンAに対する処理No.01～処理No.09の処理では、まず駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)がRAM512の一時記憶領域に設定されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態を200ms維持した後(処理No.01)、昇降用のステップングモーターを正方向に12ステップ回転させる(処理No.02)。これにより、可動回転役物部材37が下方方向に12mm移動され、可動回転役物部材37が駆動側位置である中間作動位置1に位置される。そして、昇降用のステップングモーター回転停止状態が12ms維持した後(処理No.03)、昇降用のステップングモーターを逆方向に12ステップ回転させる(処理No.04)。これにより、中間作動位置1での可動回転役物部材37の停止状態が12ms維持された後に可動回転役物部材37が上方方向に12mm移動されることで、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置1との間で1往復される。その後、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が40ms維持した後(処理No.05)、処理No.06～処理No.09の処理を実行することで、前述の処理No.02～処理No.05の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置1との間で1往復される。その結果、処理No.01～処理No.09の処理を実行することによって、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置(図267(A1)参照)と駆動側位置である中間作動位置1(図267(A2)参照)との間で2往復される駆動パターンAの動作が実行される。

【3477】

連続的動作である駆動パターンBに対する処理No.10～処理No.17の処理では、まず昇降用のステップングモーターを正方向に36ステップ回転させる(処理No.10)。これにより、可動回転役物部材37が下方方向に36mm移動され、可動回転役物部材37が駆動側位置である中間作動位置2に位置される。そして、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を36ms維持した後(処理No.11)、昇降用のステップングモーターを逆方向に36ステップ回転させ(処理No.12)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を40ms維持する(処理No.13)。これにより、可動回転役物部材37が上方方向に36mm移動され、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に位置されることで、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置2との間で1往復される。さらに、処理No.14～処理No.17の処理を実行することで、前述の処理No.10～処理No.13の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置2との間で1往復される。その結果、処理No.10～処理No.17の処理を実行することによって、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置(図267(B1)参照)と駆動側位置である中間作動位置2(図267(B2)参照

)との間で2往復される駆動パターンBの動作が実行される。

【3478】

連続的動作である駆動パターンCに対する処理No.18~処理No.29の処理では、まず昇降用のステップングモーターを正方向に12ステップ回転させ(処理No.18)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を40ms維持する(処理No.19)。これにより、可動回転役物部材37が下方向に12mm移動され、可動回転役物部材37が待機位置(図268(A1)参照)から中間作動位置1(図268(A2)参照)に位置される。前述のように、駆動パターンCでの中間作動位置1は、駆動パターンCでの中間作動位置1と中間作動位置2との間の往復動作での戻り側位置となる。そして、昇降用のステップングモーターを正方向にさらに24ステップ回転させ(処理No.20)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を24ms維持する(処理No.21)。これにより、可動回転役物部材37が下方向にさらに24mm移動され、可動回転役物部材37が中間作動位置2に位置される(図267(A3)参照)。前述のように、駆動パターンCでの中間作動位置2は、駆動パターンCでの中間作動位置1と中間作動位置2との間の往復動作での駆動側位置となる。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向に24ステップ回転させ(処理No.22)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を40ms維持する(処理No.23)。これにより、可動回転役物部材37が上方向に24mm移動され、可動回転役物部材37が戻り側位置である中間作動位置1(図268(A2)参照)に位置されることで、可動回転役物部材37が、戻り側位置である中間作動位置1と駆動側位置である中間作動位置2との間で1往復される。その後、処理No.24~処理No.27の処理を実行することで、前述の処理No.20~処理No.23の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材37が、戻り側位置である中間作動位置1(図268(A2)参照)と駆動側位置である中間作動位置2(図268(A3)参照)との間で1往復される。その結果、処理No.20~処理No.27の処理を実行することによって、可動回転役物部材37が、戻り側位置である中間作動位置1(図268(A2)参照)と駆動側位置である中間作動位置2(図268(A3)参照)との間で2往復される。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向にさらに12ステップ回転させ(処理No.28)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を40ms維持する(処理No.29)。これにより、可動回転役物部材37が待機位置に復帰される(図268(A1)参照)。その結果、処理No.18~処理No.29の処理が実行されることで、可動回転役物部材37に対する駆動パターンCの動作が実行される。

【3479】

ここで、駆動データ1では、可動体である可動回転役物部材37が駆動パターンAで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置1において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材37の往復動作における上動及び下動のステップ数(12ステップ)に対応して12msに設定されている。また、駆動データ1では、可動体である可動回転役物部材37が駆動パターンBで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置2において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材37の往復動作における上動及び下動のステップ数(36ステップ)に対応して36msに設定されている。さらに、駆動データ1では、可動体である可動回転役物部材37が駆動パターンCで動作される場合の駆動側位置である中間作動位置2において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材37の往復動作における上動及び下動のステップ数(24ステップ)に対応して24msに設定されている。即ち、駆動データ1に基づいて実行される可動回転役物部材37の連続的動作では、可動回転役物部材37の往復動作の移動量に応じて、駆動側位置での停止時間が設定され、往復動作の移動量が大きいほど駆動側位置での停止時間が長く設定されている。つまり、本実施形態では、駆動データ1に基づいて実行される可動回転役物部材37の連続的動作において可動回転役物部材37が駆動側位置に可動されている期間として、少なくとも第1の期間と、第1の期間より長時間の第2の期間とを含む3種類が設定されている。そして、駆動データ1に基づいて実行される可動回転役物部材37の連続的動

作において往復動作の移動量が大いほど駆動側位置での停止時間が長く設定されることで、連続的動作での往復動作における可動回転役物部材 37 の移動量が大いほど、可動回転役物部材 37 がゆったりと動作する駆動パターンとなる。つまり、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置に可動されている期間が複数設定されることで、例えば少なくとも第 1 の期間と、当該連続的動作において、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含むことで、多様な態様の駆動パターンで可動回転役物部材 37 を動作させることができるため、当該連続的動作を多様化することが可能になる。これにより、可動回転役物部材 37 が図柄表示部 341 での表示演出の実行中に演出目的で可動される場合に、その演出性を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 3 4 8 0 】

なお、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置に可動される期間は、少なくとも第 1 の期間と、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含めばよく、往復動作における可動回転役物部材 37 の移動量と無関係に設定してもよい。

【 3 4 8 1 】

また、本実施形態では、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) において規定される処理 No. 05、処理 No. 09、処理 No. 13、処理 No. 17、処理 No. 23、処理 No. 27、及び処理 No. 29 の処理が実行されている間、駆動データ 1 に基づく可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が実行される。即ち、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の開始から異なるタイミングで複数回の終了判定が実行される。そして、詳細は後述するが、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了判定条件が成立しているとの終了判定がなされた場合には、当該連続的動作が終了される。つまり、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了タイミングは不定である。その結果、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の実行期間として、少なくとも第 1 の期間と当該第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含む。

20

【 3 4 8 2 】

一方、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作が特図遊技の実行時間は、特図の変動開始において設定される期間であり、特図の変動途中に変更されることはない。その結果、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の実行期間として、少なくとも第 1 の期間と当該第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含む場合、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後の期間、即ち特図遊技の残りの変動時間も不定となる。これにより、不定なる特図遊技の残りの変動時間に応じた表示演出を図柄表示部 341 において実行することが可能になる。例えば、特図遊技の残りの変動時間が長い場合の表示演出と、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出とを異ならせることが可能になる。そして、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン 20 に対する操作である場合、遊技者が操作ボタン 20 を操作するタイミングが早いほど、特図遊技の残りの変動時間が長くなる。そのため、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出、例えば遊技者が操作ボタン 20 を操作するタイミングが遅く連続的動作の実行期間が第 1 の期間より長時間の第 2 の期間である場合の表示演出として、デフォルトの表示演出を実行する一方で、特図遊技の残りの変動時間が長い場合、例えば遊技者が操作ボタン 20 を操作するタイミングが早く連続的動作の実行期間が第 1 の期間である場合の表示演出として、プレミア演出を実行することが可能になる。これにより、表示演出としてプレミア演出が実行されることを目的として、操作ボタン 20 を操作することを遊技者に促すことが可能になる。

30

40

【 3 4 8 3 】

ここで、可動体には複数の動作からなる種々の可動態様があり、抽選などで実行すべき

50

可動態様が決定される。一方、可動体の可動態様には共通した動作を有する。このとき、可動体の可動態様のうちの一動作（初期位置から少し下動する、その下動位置から初期位置に復帰するなど）毎に別々に駆動データを設定すると、一動作毎に、次に実行する一動作の特定、次に実行する一動作の駆動データのROMからの読み出し及びRAMへの設定、実行中の一動作の終了条件の設定及び終了判定といった一連の処理を行う必要がある。そして、可動体の可動態様は、複数の一動作を含んでいるため、前述の一連の処理を、実行中の可動態様に含まれる一動作毎に実行すると、処理工数が多くなるために制御負担が大きい。しかも、可動体の1の可動態様のうちの一動作が他の可動態様の一動作と共通するものである場合に、同じ駆動データを重複してROMに記憶しておくことはデータ量が多くなるため無駄である。そのため、可動体の複数の可動態様に共通する動作に対して共通の1つの駆動データ（データリスト、タスクデータ）としてROMに記憶しておくことで、ROMからの共通の1つの駆動データの1回の読み出し、及びRAMへの共通の1つの駆動データの1回の設定によって、可動体に共通の動作を実行させることが可能になる。これにより、可動体に共通の動作を実行させる場合に、ROMに必要なデータ量を削減でき、ROMからの駆動データの読み出し、RAMへの駆動データの設定といった制御を簡略化できる。

10

【3484】

これに対して、本実施形態では、可動回転役物部材37に対して複数の可動態様（可動態様A～D）が設けられ、これらの可動態様A～Dのうち駆動パターンA～Cの動作が共通する。そして、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作（駆動パターンA～C）に対する駆動データ1がROMに記憶されている。そのため、可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作が実行される場合には、ROMから駆動データ1が1回読み出され、RAMに駆動データ1が1回設定される。これにより、各可動態様A～Dを実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材37を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの制御負担が軽減される。

20

【3485】

ところで、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の1つの駆動データに基づいて実行される場合であっても、複数の可動態様の中に他の可動形態とは終了判定条件が異なるものが含まれることがある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る。例えば、終了判定条件として、共通の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間内に遊技者による操作手段に対する操作の実行が設定される場合がある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了タイミングや、共通の連続的動作から次の動作に移行するタイミングが不定となる。しかしながら、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の1つの駆動データに基づいて実行される場合、共通の1つの駆動データによって規定される全ての処理（動作）が終了するまで、共通の連続的動作を終了することができず、次の動作に移行することができない。

30

【3486】

また、不定なタイミングで成立する終了判定条件に対応するために、共通の連続的動作における一動作毎に終了判定条件が成立しているか否かの終了判定、次の一動作の特定、次の一動作に対する駆動データのROMからの読み出し、及び次の一動作に対する駆動データのRAMへの設定を行うとすると、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、終了判定条件が成立してから即座に次の動作に移行することができる反面、一動作毎に駆動データを設ける場合と同様に、制御及びデータ量の負担が大きくなる。

40

【3487】

これに対して、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材37を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンAで動作させる場合、処理No.05及び処理No.09の処理が

50

実行されることで可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図 282 の可動回転役物制御処理のステップ S 4948 において処理 No. 05 及び処理 No. 09 の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップ S 4949 において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理 No. 05 又は処理 No. 09 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、駆動データ 1 によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理 No. 05 又は処理 No. 09 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作が終了される。

10

【3488】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材 37 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン B で動作させる場合、処理 No. 13 及び処理 No. 17 の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図 282 の可動回転役物制御処理のステップ S 4948 において処理 No. 13 及び処理 No. 17 の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップ S 4949 において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理 No. 13 又は処理 No. 17 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、駆動データ 1 によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理 No. 13 又は処理 No. 17 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作が終了される。

20

30

【3489】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材 37 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン C で動作させる場合、処理 No. 23 及び処理 No. 27 の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である中間作動位置 1 に位置される場合に、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図 282 の可動回転役物制御処理のステップ S 4948 において処理 No. 23 及び処理 No. 27 の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップ S 4949 において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理 No. 23 又は処理 No. 27 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、処理を処理 No. 28 に移行し、処理 No. 28 及び処理 No. 29 の処理を実行することで、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理 No. 23 又は処理 No. 27 の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判断される場合、可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である中間作動位置 1 から、待機位置に復帰させた後に、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連

40

50

続的動作が終了される。

【 3 4 9 0 】

つまり、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材 3 7 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン A ~ C で動作させる場合、駆動データ 1 に基づいて実行される複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作は、終了判定条件がいずれのタイミングで成立する場合であっても、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、戻り側位置である待機位置に位置された状態で終了される。

【 3 4 9 1 】

このように、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターン A ~ C）が、共通の 1 つの駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に対応する情報に基づいて実行される。そのため、各可動態様に含まれる一動作毎に駆動データを設定する場合に比べて、前述のように制御及びデータ量の負担を軽減できる。

【 3 4 9 2 】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターン A ~ C）が、1 つの駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材 3 7 が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置 1 に位置される場合に、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材 3 7 の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材 3 7 を移動させる必要がないか、可動回転役物部材 3 7 の移動距離を小さくできる。また、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材 3 7 が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。

【 3 4 9 3 】

さらに、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができることで、複数の可動態様 A ~ D における共通の連続的動作から各可動態様 A ~ D の個別の次動作に移行される場合、共通の連続的動作と別の次動作との間の動作移行円滑を行うことができるため、先の動作移行に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 3 7 を動作させることが可能になる。

【 3 4 9 4 】

なお、本実施形態では、駆動データ 1 がステッピングモーターを制御するデータ群として構成され、駆動データ 1 において実行されている処理 No. を特定し、特定された処理 No. に基づいて終了判定を実行するタイミングであるか否かが判断されていたが、駆動

10

20

30

40

50

データ 1 は終了判定を行う処理を実行させるデータ群として構成してもよい。例えば、図 300 に示すように、駆動データ 1 は、可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である待機位置に復帰されている間、即ち処理 No. 06、処理 No. 11、処理 No. 16、処理 No. 21、処理 No. 28、処理 No. 34、及び処理 No. 37 において終了判定が実行されるデータ群として構成することができる。このような駆動データ 1 においても、可動回転役物部材 37 が待機位置に復帰される毎に終了判定が実行されるため、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、制御及びデータ量の負担を軽減しつつ、終了判定条件が成立してから即座に可動回転役物部材 37 の次の動作に移行することができる。加えて、駆動データ 1 において規定される順序で処理を実行するだけで、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うことができるため、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うために駆動データ 1 において実行されている処理 No. を特定する必要がないという利点がある。

10

【3495】

ここで、図 270 (A) 及び図 270 (B) は、駆動パターン D を説明するための図である。駆動パターン D は、スーパーリーチに発展すること (SP 発展) を告知する可動態様 A において、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 270 (B) に示す駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) は、可動回転役物部材 37 の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

20

【3496】

図 270 (A) に示すように、駆動パターン D は、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 270 (A1) 参照) から駆動側位置である可動回転役物部材 37 の最大作動位置において一定時間 (例えば 2 秒) 停止させた後 (図 270 (A2) 参照)、戻り側位置である待機位置に復帰 (図 270 (A3) 参照) される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 37 が最大作動位置に可動されて一定時間停止される動作が実行されることで、スーパーリーチに発展すること (SP 発展) が告知される。

【3497】

図 270 (B) に示すように、駆動パターン D は、可動体である可動回転役物部材 37 が、駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) は、処理 No. 01 ~ 処理 No. 05 に従って昇降用のステップングモーターを制御するためのものである。

30

【3498】

処理 No. 01 では、駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 10 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される (図 270 (A1) 参照)。

【3499】

処理 No. 02 では、昇降用のステップングモーターが正方向に 72 ステップ回転される。さらに、処理 No. 03 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 2000 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が下方方向に 72 mm 移動されることで、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である最大作動位置に位置され、可動回転役物部材 37 が最大作動位置に位置された状態が 2 秒間維持される (図 270 (A2) 参照)。

40

【3500】

処理 No. 04 では、昇降用のステップングモーターが逆方向に 72 ステップ回転される。さらに、処理 No. 05 では、昇降用のステップングモーターの停止状態が 10 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が上方方向に 72 mm 移動されること

50

で、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、駆動パターン D では、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である最大作動位置との間で 1 往復される。

【 3 5 0 1 】

ここで、図 271 (A) 及び図 271 (B) は、駆動パターン E を説明するための図である。駆動パターン E は、スペシャルリーチに発展すること (S P S P 発展) を告知する可動態様 B において、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 271 (B) に示す駆動データ 3 (役物動作シナリオデータ 3) は、可動回転役物部材 37 の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材 37 の拡張が拡張用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

10

【 3 5 0 2 】

図 271 (A) に示すように、駆動パターン E は、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 271 (A 1) 参照) から駆動側位置である可動回転役物部材 37 の最大作動位置において一定時間 (例えば 2 秒) 停止された後 (図 270 (A 2) ~ 図 270 (A 4) 参照)、戻り側位置である待機位置に復帰 (図 270 (A 5) 参照) される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターン D と共通するが、可動回転役物部材 37 が最大作動位置において一定時間 (例えば 2 秒) 停止されている間に拡張 (図 270 (A 2) ~ 図 270 (A 4) 参照) される点で駆動パターン D とは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 37 が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材 37 が最大作動位置において拡張されることで、スペシャルリーチに発展すること (S P S P 発展) が告知される。

20

【 3 5 0 3 】

図 271 (B) に示すように、駆動パターン E は、可動体である可動回転役物部材 37 が、駆動データ 3 (役物動作シナリオデータ 3) に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 3 (役物動作シナリオデータ 3) は、処理 No . 0 1 ~ 処理 No . 0 7 に従って昇降用のステップングモーター及び拡張用のステップングモーターを制御するためのものである。

【 3 5 0 4 】

処理 No . 0 1 では、駆動データ 3 (役物動作シナリオデータ 3) が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される (図 271 (A 1) 参照)。

30

【 3 5 0 5 】

処理 No . 0 2 では、昇降用のステップングモーターが正方向に 7 2 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 37 が下方向に 7 2 m m 移動され、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である最大作動位置に位置される (図 271 (A 2) 参照)。

【 3 5 0 6 】

なお、処理 No . 0 1 及び処理 No . 0 2 では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

40

【 3 5 0 7 】

処理 No . 0 3 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 2 0 0 0 m s e c 維持されると共に、拡張用のステップングモーターが正方向に 5 0 ステップ回転される。さらに、処理 No . 0 4 では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が 1 9 0 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態とされ、この拡大状態が維持される (図 271 (A 3) 参照)。

【 3 5 0 8 】

処理 No . 0 5 では、拡張用のステップングモーターが逆方向に 5 0 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態

50

に復帰される（図 2 7 1（A 4）参照）。

【 3 5 0 9 】

処理 No. 0 6 では、昇降用のステップングモーターが逆方向に 7 2 ステップ回転される。さらに、処理 No. 0 7 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に復帰される（図 2 7 1（A 5）参照）。

【 3 5 1 0 】

なお、処理 No. 0 6 及び処理 No. 0 7 では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【 3 5 1 1 】

ここで、図 2 7 2 及び図 2 7 3 は、駆動パターン F を説明するための図である。駆動パターン F は、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであること（確変昇格）を告知する可動態様 B において、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 2 7 3 に示す駆動データ 4（役物動作シナリオデータ 4）は、可動回転役物部材 3 7 の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材 3 7 の拡張が拡張用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材 3 7 の回転が回転用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

【 3 5 1 2 】

図 2 7 2 に示すように、駆動パターン F は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、戻り側位置である待機位置（図 2 7 1（A 1）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材 3 7 の最大作動位置において一定時間（例えば 2 秒）停止された後（図 2 7 0（A 2）～図 2 7 0（A 4）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図 2 7 0（A 5）参照）される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターン D 及び駆動パターン E と共通するが、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において一定時間（例えば 2 秒）停止されている間に拡張及び回転（図 2 7 0（A 3）及び図 2 7 0（A 4）参照）される点で駆動パターン D とは異なり、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において一定時間（例えば 2 秒）停止されている間に回転（図 2 7 0（A 3）及び図 2 7 0（A 4）参照）される点で駆動パターン E とは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において拡張及び回転されることで、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであること（確変昇格）が告知される。

【 3 5 1 3 】

図 2 7 3 に示すように、駆動パターン F は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、駆動データ 4（役物動作シナリオデータ 4）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 4（役物動作シナリオデータ 4）は、処理 No. 0 1 ~ 処理 No. 0 7 に従って昇降用のステップングモーター、拡張用のステップングモーター及び回転用のステップングモーターを制御するためのものである。

【 3 5 1 4 】

処理 No. 0 1 では、駆動データ 4（役物動作シナリオデータ 4）が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図 2 7 3（A 1）参照）。

【 3 5 1 5 】

処理 No. 0 2 では、昇降用のステップングモーターが正方向に 7 2 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が下方向に 7 2 m m 移動され、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置に位置される（図 2 7 2（A 2）参照）。

【 3 5 1 6 】

なお、処理 No. 0 1 及び処理 No. 0 2 では、拡張用のステップングモーター及び回

10

20

30

40

50

転用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【 3 5 1 7 】

処理 No. 03 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 2 0 0 0 m s e c 維持されると共に、拡縮用のステップングモーターが正方向に 5 0 ステップ回転され、回転用のステップングモーターが正方向に 2 0 0 0 ステップ回転される。さらに、処理 No. 04 では、拡縮用のステップングモーターの回転停止状態が 1 9 0 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態で回転され、この拡大状態での回転が維持される（図 2 7 2 (A 3) 参照）。

【 3 5 1 8 】

処理 No. 05 では、拡縮用のステップングモーターが逆方向に 5 0 ステップ回転され、回転用のステップングモーターの回転が停止される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で非回転の拡大状態とされる（図 2 7 2 (A 4) 参照）。

【 3 5 1 9 】

処理 No. 05 では、拡縮用のステップングモーターが逆方向に 5 0 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される（図 2 7 1 (A 4) 参照）。

【 3 5 2 0 】

処理 No. 06 では、昇降用のステップングモーターが逆方向に 7 2 ステップ回転される。さらに、処理 No. 07 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に復帰される（図 2 7 2 (A 5) 参照）。

【 3 5 2 1 】

なお、処理 No. 06 及び処理 No. 07 では、拡縮用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【 3 5 2 2 】

ところで、駆動パターン D は、可動態様 A において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 2 6 6 (A) 参照）、可動体である可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 2 7 0 (B) 参照）。駆動パターン E は、可動態様 B において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 2 6 6 (B) 参照）、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 2 7 1 (B) 参照）。駆動パターン F は、可動態様 C において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 2 6 6 (C) 参照）、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 2 7 3 参照）。駆動パターン G は、可動態様 D において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 2 6 6 (D) 参照）、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 2 7 4 (B) 参照）。つまり、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作の終了後に実行される個別の動作は、いずれも可動体である可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される

【 3 5 2 3 】

一方、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作は、前述のように可動体である可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態で終了される。つまり、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作を終了する場合の可動回転役物部材 3 7 の位置と、当該連続的動作の終了後に可動態様 A ~ D に応じて実行される個別の動作を開始する可動回転役物部材 3 7 の位置とが、いずれも待機位置で共通する。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作が終了した場合に、違和感なく円滑に、可動態様 A ~ D に応じて実行される個別の動作を開始させることができる。その結果、駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 3 7 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の可動態様

A～Dに共通の連続的動作を実行させる場合に、いずれのタイミングで終了判定条件の成立した場合であっても、可動態様A～Dに共通の連続的動作から可動態様A～Dに固有に動作に移行させることができる。

【3524】

ここで、図274(A)及び図274(B)は、駆動パターンGを説明するための図である。駆動パターンGは、スーパーリーチに発展しないこと(SP非発展)、スペシャルリーチに発展しないこと(SPSP非発展)、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が16R確変大当たりでないこと(16R確変非昇格)を告知する可動態様Dにおいて、各可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図271(B)に示す駆動データ5(役物動作シナリオデータ5)は、可動回転役物部材37の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

10

【3525】

図274(A)に示すように、駆動パターンGは、可動体である可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置(図274(A1)参照)から駆動側位置である中間作動位置1において一定時間(例えば0.04秒)停止された後(図274(A2)参照)、戻り側位置である待機位置に復帰(図274(A1)参照)される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材37が待機位置と中間作動位置1との間で往復されることで、つまり、可動回転役物部材37が最大可動位置まで可動されないことで、スーパーリーチに発展しないこと(SP非発展)、スペシャルリーチに発展しないこと(SPSP非発展)、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が16R確変大当たりでないこと(16R確変非昇格)が告知される。

20

【3526】

図274(B)に示すように、駆動パターンGは、可動体である可動回転役物部材37が、駆動データ5(役物動作シナリオデータ5)に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ5(役物動作シナリオデータ5)は、処理No.01～処理No.05に従って昇降用のステップングモーターを制御するためのものである。

【3527】

処理No.01では、駆動データ5(役物動作シナリオデータ5)が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が10msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される(図274(A1)参照)。

30

【3528】

処理No.02では、昇降用のステップングモーターが正方向に12ステップ回転される。さらに、処理No.03では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が40msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が下方方向に12mm移動され、可動回転役物部材37が駆動側位置である中間作動位置1に位置される(図274(A2)参照)。

【3529】

処理No.04では、昇降用のステップングモーターが逆方向に12ステップ回転される。さらに、処理No.05では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が10msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に復帰される(図274(A1)参照)。

40

【3530】

ここで、図275は、図262の特図遊技演出設定処理のステップS4508で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の役物作動演出設定処理では、可動回転役物部材37の可動タイミング及び可動態様を設定する可動体制御処理が実行される。以下、図275を参照しつつ、本実施形態の役物作動演出設定処理の手順の一例を説明する。

50

【 3 5 3 1 】

< ステップ S 4 6 0 1 >

図 2 7 5 に示すように、本実施形態の役物作動演出設定処理では、M P U 5 1 は、まず当該特図遊技に対する特図遊技演出としてノーマルリーチ演出パターンが設定されていることを示すノーマルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 0 1）のマルリーチフラグは、図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 2 においてノーマルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 3 においてオンに設定される。

【 3 5 3 2 】

M P U 5 1 は、ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 6 0 2 に移行し、ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : N o ）、処理をステップ S 4 6 0 6 に移行する。

【 3 5 3 3 】

< ステップ S 4 6 0 2 及び S 4 6 0 3 >

ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、T 1 カウンタをセットし（ステップ S 4 6 0 2 ）、さらに、T 1 駆動フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 0 3 ）、処理をステップ S 4 6 0 4 に移行する。

【 3 5 3 4 】

T 1 カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 1 駆動フラグは、役物作動タイミング A の開始タイミングである時間 T 1 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。つまり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 1 駆動フラグがオンで T 1 カウンタの値が 0 である場合に可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始されることで、役物作動タイミング A において可動回転役物部材 3 7 が可動される（図 2 6 5 参照）。

【 3 5 3 5 】

< ステップ S 4 6 0 4 及び S 4 6 0 5 >

ステップ S 4 6 0 4 では、M P U 5 1 は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップ S 4 6 0 4 : Y e s ）、スーパーリーチに発展しない外れ（ノーマルリーチ外れ）であることを示す S P 非発展フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 0 4 ）、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、S P 非発展フラグをオンに設定されることで、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミング A において、スーパーリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材 3 7 が可動される。

【 3 5 3 6 】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップ S 4 6 0 4 : N o ）、即ち大当たりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合（大当たりである場合）には、大当たり種別に応じて、1 6 R 確変大当たりであることの告知、又は 1 6 R 確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミング A において可動回転役物部材 3 7 が可動される。

【 3 5 3 7 】

< ステップ S 4 6 0 6 >

ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : N o ）、M P U 5 1 は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスーパーリーチ演出パターンが設定されていることを示すスーパーリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 0 6 ）。スーパーリーチフラグは、図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 4 においてスーパーリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 5 においてオンに設定される。

10

20

30

40

50

【 3 5 3 8 】

M P U 5 1 は、スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 6 : Y e s ）、処理をステップ S 4 6 0 7 に移行し、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 6 : N o ）、処理をステップ S 4 6 1 4 に移行する。

【 3 5 3 9 】

<ステップ S 4 6 0 7 ~ S 4 6 0 9 >

スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、T 1 カウンタをセットすると共に（ステップ S 4 6 0 7 ）、T 1 駆動フラグをオンに設定する（ステップ S 4 6 0 8 ）。さらに、M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展することを示す S P 発展フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 0 9 ）、処理をステップ S 4 6 1 0 に移行する。

10

【 3 5 4 0 】

T 1 カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 1 駆動フラグは、役物作動タイミング A の開始タイミングである時間 T 1 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。S P 発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材 3 7 の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図 2 8 1 の可動回転役物制御処理でのステップ S 4 9 3 0 において参照される。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 1 駆動フラグがオンで T 1 カウンタの値が 0 である場合に可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始されることで、役物作動タイミング A においてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材 3 7 が可動される（図 2 6 5 参照）。

20

【 3 5 4 1 】

<ステップ S 4 6 1 0 及び S 4 6 1 1 >

ステップ S 4 6 1 0 では、M P U 5 1 は、T 2 カウンタをセットし、さらに、T 2 駆動フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 1 1 ）、処理をステップ S 4 6 1 2 に移行する。

【 3 5 4 2 】

T 2 カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 2 駆動フラグは、役物作動タイミング B の開始タイミングである時間 T 2 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 2 駆動フラグがオンで T 2 カウンタの値が 0 である場合に可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始されることで、役物作動タイミング B において可動回転役物部材 3 7 が可動される（図 2 6 5 参照）。

30

【 3 5 4 3 】

<ステップ S 4 6 1 2 及び S 4 6 1 3 >

ステップ S 4 6 1 2 では、M P U 5 1 は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップ S 4 6 1 2 : Y e s ）、S P S P 非発展フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 1 3 ）、当該役物作動演出設定処理を終了する。S P S P 非発展フラグは、スペシャルリーチに発展しない外れ（スーパーリーチ外れ）であることを示すフラグであり、可動回転役物部材 3 7 の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図 2 8 1 の可動回転役物制御処理でのステップ S 4 9 4 1 において参照される。つまり、S P S P 非発展フラグをオンに設定されることで、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミング B において、スペシャルリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材 3 7 が可動される。

40

【 3 5 4 4 】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップ S 4 6 1 2 : N o ）、即ちったりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、スーパーリーチ演出パタ

50

ーンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合（大当たりである場合）には、大当たり種別に応じて、16R確変大当たりであることの告知、又は16R確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミングBにおいて可動回転役物部材37が可動される。

【3545】

<ステップS4614>

スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップS4606：No）、MPU51は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていることを示すスペシャルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4614）。スペシャルリーチフラグは、図262の特図遊技演出設定処理でのステップS4506においてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップS4507においてオンに設定される。

10

【3546】

MPU51は、スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップS4614：Yes）、処理をステップS4615に移行する。一方、MPU51は、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップS4614：No）、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、リーチ演出パターンでない非リーチ演出パターンが設定されている場合には、可動体である可動回転役物部材37を作動させるフラグがオンに設定されず、可動回転役物部材37を作動させるタイミングも設定されないこと。これにより、非リーチ演出パターンでは、可動回転役物部材37が可動されない。

20

【3547】

<ステップS4615～S4617>

スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップS4614：Yes）、MPU51は、T1カウンタをセットすると共に（ステップS4615）、T1駆動フラグをオンに設定する（ステップS4616）。さらに、MPU51は、スーパーリーチに発展することを示すSP発展フラグをオンに設定し（ステップS4617）、処理をステップS4618に移行する。

【3548】

T1カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T1駆動フラグは、役物作動タイミングAの開始タイミングである時間T1において可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグである。SP発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材37の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図281の可動回転役物制御処理でのステップS4930において参照される。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T1駆動フラグがオンでT1カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材37の駆動を開始されることで、役物作動タイミングAにおいてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材37が可動される（図265参照）。

30

【3549】

<ステップS4618～S4620>

ステップS4618では、MPU51は、T2カウンタをセットする。さらに、MPU51は、T2駆動フラグをオンに設定すると共に（ステップS4619）、スペシャルリーチに発展することを示すSPSP発展フラグをオンに設定し（ステップS4620）、処理をステップS4621に移行する。

40

【3550】

T2カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T2駆動フラグは、役物作動タイミングBの開始タイミングである時間T2において可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に

50

は、T2 駆動フラグがオンでT2 カウンタの値が0 である場合に可動回転役物部材37 の駆動を開始されることで、役物作動タイミングB においてスペシャルリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材37 が可動される(図265 参照)。

【3551】

<ステップS4621 及びS4622 >

ステップS4621 では、MPU51 は、T3 カウンタをセットする。さらに、MPU51 は、T3 駆動フラグをオンに設定し(ステップS4622)、当該役物作動演出設定処理を終了する。

【3552】

T3 カウンタは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングC が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T3 駆動フラグは、役物作動タイミングC の開始タイミングである時間T3 において可動体である可動回転役物部材37 の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T3 駆動フラグがオンでT3 カウンタの値が0 である場合に可動回転役物部材37 の駆動を開始されることで、役物作動タイミングC において可動回転役物部材37 が可動される(図265 参照)。

10

【3553】

[ボタン演出設定処理]

次に、図262 の特図遊技演出設定処理のステップS4509 において実行されるボタン演出設定処理について説明する。ここで、図276 は、本実施形態のボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図276 を参照しつつ本実施形態のボタン演出設定処理について説明する。

20

【3554】

<ステップS4701 >

図276 に示すように、本実施形態のボタン演出設定処理では、MPU51 は、まず16R 確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4701)。16R 確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37 を駆動パターンF(図266(F) 及び図272 参照)で可動させることによる16R 確変昇格演出を実行させると共に、この16R 確変昇格演出の実行前にボタン演出(図277 参照)を実行させるフラグである。この16R 確変昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が16R 確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「777」以外が設定される場合に、図261 の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップS4407 においてオンに設定される。

30

【3555】

MPU51 は、16R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合(ステップS4701: Yes)、処理をステップS4703 に移行し、16R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合(ステップS4701: No)、処理をステップS4702 に移行する。

【3556】

<ステップS4702 >

16R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合(ステップS4701: No)、MPU51 は、16R 確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4702)。16R 確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37 を駆動パターンG(図266(D) 及び図274 参照)で可動させることによる16R 確変昇格演出を実行させると共に、この16R 確変昇格演出の実行前にボタン演出(図277 参照)を実行させるフラグである。この16R 確変非昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が5R 確変大当たり若しくは5R 通常大当たりである場合、又は大当たり抽選の結果が16R 確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「777」以外が設定される場合に、図261 の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップS4406 においてオンに設定される。

40

【3557】

50

M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 7 0 3 に移行し、1 6 R 確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 2 : N o）、当該ボタン演出設定処理を終了する。

【 3 5 5 8 】

<ステップ S 4 7 0 3 及び S 4 7 0 4 >

1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 1 : Y e s）、又は 1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 7 0 3）。T 3 駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C の開始タイミングである時間 T 3（図 2 6 5 参照）において、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグであり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図 2 7 5 の役物作動演出設定処理でのステップ S 4 6 2 2 においてオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C であるか否かを判断する。

【 3 5 5 9 】

M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 3 : Y e s）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C である場合、T 3 ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップ S 4 7 0 4）、当該ボタン演出設定処理を終了する。T 3 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 3 が経過した役物作動タイミング C（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図 2 8 7 のボタン演出設定処理でのステップ S 5 1 0 7 において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 5 6 0 】

一方、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 3 : N o）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C でない場合、処理をステップ S 4 7 0 5 に移行する。

【 3 5 6 1 】

ここで、ボタン演出は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の可動による 1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される場合に、1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される役物作動タイミング A ~ C（図 2 6 5 参照）において、遊技者に操作ボタン 2 0 に対する操作を促すために図柄表示部 3 4 1 に所定の画像が表示される表示演出を含む。ボタン演出は、操作ボタン 2 0 に対する所定の遊技操作としての押下操作が有効とされる期間（ボタン操作有効期間）において実行される、ボタン操作有効期間は、1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される役物作動タイミング A ~ C（図 2 6 5 参照）に設定される。また、ボタン演出は、ボタン操作有効期間が開始した場合に開始され、ボタン操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン 2 0 が押下操作された場合、又はボタン操作有効期間の経過により終了する。例えば、図 2 7 7 に示すように、ボタン演出では、図柄表示部 3 4 1 において、操作ボタン 2 0 を模した画像と、ボタン操作有効期間の残り期間を示す画像と、が表示される。もちろん、図 2 7 7 に示すボタン演出での画像は一例であり、種々に変更可能である。

【 3 5 6 2 】

また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン 2 0 に対して所定の遊技操作として押下操作がなされた場合、可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件の成立によって当該連続的動作が終了され、その後、可動体である可動回転役物部材 3 7 が可動されることによって 1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される。また、ボタン演出が実行されて

いる場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン 20 が操作されなかった場合、ボタン操作有効期間の経過後に可動体である可動回転役物部材 37 が可動されることによって 16 R 確変昇格演出又は 16 R 確変非昇格演出が実行される。

【 3 5 6 3 】

< ステップ S 4 7 0 5 及び S 4 7 0 6 >

T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 3 : No）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 37 を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C でない場合、MPU 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 7 0 3）。T 2 駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミン

10

【 3 5 6 4 】

MPU 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 5 : Yes）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 37 を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイ

20

【 3 5 6 5 】

一方、MPU 5 1 は、T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 5 : No）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 37 を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動

30

【 3 5 6 6 】

< ステップ S 4 7 0 7 及び S 4 7 0 8 >

T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 5 : No）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 37 を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B でない場合、MPU 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 7 0 7）。T 1 駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイ

40

【 3 5 6 7 】

MPU 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 7 : Yes）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 37 を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイ

50

るフラグであり、後述の図 2 8 7 のボタン演出設定処理でのステップ S 5 1 0 1 において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 5 6 8 】

一方、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 7 : N o ）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A でない場合、当該ボタン演出設定処理を終了する。

【 3 5 6 9 】

[特図遊技演出制御処理]

次に、図 5 3 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 4 において実行される特図遊技演出制御処理を説明する。本実施形態の特図遊技演出制御処理では、図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理において設定された特図遊技演出に基づいて、特図遊技において実行される特図遊技演出が制御される。ここで、図 2 7 8 は、特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 7 8 を参照しつつ特図遊技演出制御処理の一例を説明する。

10

【 3 5 7 0 】

< ステップ S 4 8 0 1 >

本実施形態の特図遊技演出制御処理では、M P U 5 1 は、まず図 2 7 5 の可動体制御処理としての役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、特図遊技における可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する可動体制御処理としての可動回転役物制御処理が実行される（ステップ S 4 8 0 1 ）。なお、可動回転役物制御処理の詳細は、図 2 7 9 ~ 図 2 8 6 を参照しつつ後述する。

20

【 3 5 7 1 】

< ステップ S 4 8 0 2 >

ステップ S 4 8 0 2 では、M P U 5 1 は、図 2 7 6 のボタン演出設定処理において設定されたボタン演出に基づいて、特図遊技におけるボタン演出の実行を制御するボタン演出制御処理が実行される。なお、ボタン演出制御処理の詳細は、図 2 8 7 及び図 2 8 8 を参照しつつ後述する。

【 3 5 7 2 】

< ステップ S 4 8 0 3 >

ステップ S 4 8 0 3 では、M P U 5 1 は、特図遊技において、役物作動演出及びボタン演出以外の演出に関するその他の演出制御処理を実行する。

30

【 3 5 7 3 】

[可動回転役物制御処理]

次に、図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理のステップ S 4 8 0 1 で実行される可動回転役物制御処理の一例を説明する。本実施形態の可動回転役物制御処理では、図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する可動体制御処理が実行される。ここで、図 2 7 9 ~ 図 2 8 6 は、可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 7 9 ~ 図 2 8 6 を参照しつつ可動回転役物制御処理を説明する。

40

【 3 5 7 4 】

< ステップ S 4 9 0 1 及び S 4 9 0 2 >

図 2 7 9 に示すように、本実施形態の可動回転役物制御処理では、まず M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 0 1 ）。T 1 駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）の開始タイミングである時間 T 1 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。

【 3 5 7 5 】

M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 1 : Y e s ）、役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値から

50

1 減算し（ステップ S 4 9 0 2）、処理をステップ S 4 9 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 1 : N o）、処理をステップ S 4 9 0 3 に移行する。

【 3 5 7 6 】

< ステップ S 4 9 0 3 及び S 4 9 0 4 >

ステップ S 4 9 0 3 では、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 0 3）。T 2 駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B（図 2 6 5 参照）の開始タイミングである時間 T 2 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。

【 3 5 7 7 】

M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 3 : Y e s）、役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 4 9 0 4）、処理をステップ S 4 9 0 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 3 : N o）、処理をステップ S 4 9 0 5 に移行する。

【 3 5 7 8 】

< ステップ S 4 9 0 5 及び S 4 9 0 6 >

ステップ S 4 9 0 5 では、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 0 5）。T 3 駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C（図 2 6 5 参照）の開始タイミングである時間 T 3 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。

【 3 5 7 9 】

M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 5 : Y e s）、役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 4 9 0 6）、処理をステップ S 4 9 0 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 5 : N o）、処理をステップ S 4 9 0 7 に移行する。

【 3 5 8 0 】

< ステップ S 4 9 0 7 >

ステップ S 4 9 0 7 では、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : N o）、処理をステップ S 4 9 1 0 に移行する。

【 3 5 8 1 】

< ステップ S 4 9 0 8 及び S 4 9 0 9 >

T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 0 8）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 5 8 2 】

M P U 5 1 は、T 1 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 0 8 : Y e s）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 1 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 0 8）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 0 8 : N o）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 5 8 3 】

< ステップ S 4 9 1 0 >

T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : N o）、M P U 5

10

20

30

40

50

1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 0）。M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 1 1 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : N o）、処理をステップ S 4 9 1 3 に移行する。

【 3 5 8 4 】

< ステップ S 4 9 1 1 及び S 4 9 1 2 >

T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 1）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

10

【 3 5 8 5 】

M P U 5 1 は、T 2 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 2 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 1 2）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 2 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 1 1 : N o）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 5 8 6 】

< ステップ S 4 9 1 3 >

T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : N o）、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 3）。M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 3 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 1 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 3 : N o）、処理を図 2 8 0 のステップ S 4 9 2 0 に移行する。

20

【 3 5 8 7 】

< ステップ S 4 9 1 4 及び S 4 9 1 5 >

T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 4）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

30

【 3 5 8 8 】

M P U 5 1 は、T 3 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 1 4 : Y e s）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 3 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 1 5）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 1 4 : N o）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 5 8 9 】

< ステップ S 4 9 1 6 >

可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、M P U 5 1 は、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）（図 2 6 9 参照）をセットする（ステップ S 4 9 1 6）。駆動データ 1 は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A ~ D において、可動回転役物部材 3 7 に対して共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）を実行させる情報である。即ち、M P U 5 1 は、可動態様を問わず、共通の駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する。

40

【 3 5 9 0 】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）が、共通の 1 つの駆動データ 1（

50

役物動作シナリオデータ 1) に対応する情報に基づいて実行される。また、前述のように、駆動データ 1 は、ROM に記憶されており、可動回転役物部材 37 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作が実行される場合には、ROM から駆動データ 1 が 1 回読み出され、RAM に駆動データ 1 が 1 回設定される。そして、可動回転役物部材 37 は、ROM からの駆動データ 1 の 1 回の読み出し、及び RAM への駆動データ 1 の 1 回の設定により、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作によって可動される。これにより、各可動態様 A ~ D を実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材 37 を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【3591】

10

<ステップ S 4917 ~ S 4919 >

ステップ S 4917 では、MPU 51 は、駆動データ 1 (図 269 参照) に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 37 に連続的動作 (駆動パターン A ~ C) を実行させるために駆動データ 1 シナリオタイマをセットすると共に (ステップ S 4917)、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動データ 1 セットフラグをオンに設定する (ステップ S 4918)。そして、MPU 51 は、駆動データ 1 (図 269 参照) の処理 No. 1 を開始させ (ステップ S 4919)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3592】

20

<ステップ S 4920 >

T3 駆動フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4913 : No)、図 280 に示すように、MPU 51 は、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動データ 1 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4920)。

【3593】

MPU 51 は、駆動データ 1 セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4920 : Yes)、処理をステップ S 4921 に移行し、駆動データ 1 セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4920 : No)、処理を図 283 のステップ S 4961 に移行する。

【3594】

30

<ステップ S 4921 ~ S 4923 >

駆動データ 1 セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4920 : Yes)、MPU 51 は、駆動データ 1 シナリオタイマを更新し (ステップ S 4921)、更新後の駆動データ 1 シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ 1 に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 4922)。

【3595】

MPU 51 は、駆動データ 1 に規定される次の処理に移行するタイミングである場合 (ステップ S 4922 : Yes)、駆動データ 1 に規定される次の処理を開始し (ステップ S 4923)、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 269 に示すように、駆動データ 1 における処理 No. 5 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理 No. 6 に移行することで昇降用のステッピングモーターを正方向に 12 ステップ回転させる処理が実行される。

40

【3596】

このように、ステップ S 4921 において更新される駆動データ 1 シナリオタイマを参照し、駆動データ 1 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 1 における処理 No. 1 ~ 処理 No. 29 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 37 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) が実行される。

【3597】

一方、MPU 51 は、駆動データ 1 に規定される次の処理に移行するタイミングでない

50

場合（ステップ S 4 9 2 2 : N o）、ステップ S 4 9 2 4 に移行する。

【 3 5 9 8 】

< ステップ S 4 9 2 4 >

駆動データ 1 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 4 9 2 2 : N o）、M P U 5 1 は、処理 N o . 2 8 実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 2 4）。処理 N o . 2 8 実行フラグは、駆動データ 1 における処理 N o . 2 8（図 2 6 9 参照）を実行させるフラグであり、可動体である可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である中間作動位置 1 において停止状態とされている間に、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作の終了判定条件が成立していると判断される場合（操作ボタン 2 0 に対する操作があったと判断される場合）に、当該可動回転役物制御処理の後述の図 2 8 2 のステップ S 4 9 5 9 においてオンに設定される。つまり、処理 N o . 2 8 実行フラグは、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされている間に可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる場合に、駆動データ 1 の処理 N o . 2 8 に処理をスキップすることで、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に復帰された状態で連続的動作を終了させるフラグである。これにより、可動回転役物部材 3 7 が待機位置にない状態であっても、即座に可動回転役物部材 3 7 を待機位置に復帰させて連続的動作を終了させることができる。

10

【 3 5 9 9 】

そして、M P U 5 1 は、処理 N o . 2 8 実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 2 4 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 2 5 に移行し、処理 N o . 2 8 実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 2 4 : N o）、処理を図 2 8 1 のステップ S 4 9 2 7 に移行する。

20

【 3 6 0 0 】

< ステップ S 4 9 2 5 及び S 4 9 2 6 >

処理 N o . 2 8 実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 2 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、駆動データ 1 の処理 N o . 2 8 の処理を実行する（ステップ S 4 9 2 5）。そして、M P U 5 1 は、駆動データ 1 シナリオタイマを再セットし（ステップ S 4 9 2 6）、当該可動回転役物制御処理を終了する。具体的には、M P U 5 1 は、駆動データ 1 シナリオタイマの値として、駆動データ 1 の全ての処理を実行する場合の処理 N o . 2 8 が開始されるときに値にセットする。これにより、駆動データ 1 の処理 N o . 2 8 及び処理 N o . 2 9（図 2 6 9 参照）の処理を順次実行し、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に復帰された状態で駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の処理を終了することができる。

30

【 3 6 0 1 】

< ステップ S 4 9 2 7 >

駆動データ 1 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 4 9 2 2 : N o）、図 2 8 1 に示すように、M P U 5 1 は、駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 2 7）。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

40

【 3 6 0 2 】

M P U 5 1 は、駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 2 7 : Y e s）、即ち駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップ S 4 9 2 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 4 9 2 7 : N o）、即ち駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、処理を図 2

50

82のステップS4948に移行する。

【3603】

<ステップS4928及びS4929>

駆動データ1シナリオタイマの値が最大値である場合(ステップS4927:Yes)、即ち終了判定条件の成立により駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、MPU51は、駆動データ1(図269参照)に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37に連続的動作(駆動パターンA~C)を実行させるための駆動データ1シナリオタイマをクリアする(ステップS4948)。そして、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ1がセットされていることを示す駆動データ1セットフラグをオフに設定し(ステップS4929)、処理をステップS4930に移行する。即ち、駆動データ1シナリオタイマの値が最大値である場合(ステップS4927:Yes)、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる。

10

【3604】

<ステップS4930>

ステップS4930では、MPU51は、スーパーリーチに発展することを示すSP発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【3605】

MPU51は、スーパーリーチに発展することを示すSP発展フラグがオンに設定されている場合(ステップS4930:Yes)、処理をステップS4931に移行し、SP発展フラグがオフに設定されている場合(ステップS4930:No)、処理をステップS4933に移行する。

20

【3606】

<ステップS4931及びS4932>

スーパーリーチに発展することを示すSP発展フラグがオンに設定されている場合(ステップS4930:Yes)、MPU51は、駆動データ2未セットフラグをオンに設定する(ステップS4931)。駆動データ2未セットフラグは、駆動データ2をセットさせるフラグであり、後述の図283のステップS4961において駆動データ2をセットするか否かを判断するために参照される。

【3607】

なお、駆動データ2は、スーパーリーチに発展すること(SP発展)を告知する可動回転役物部材37の可動態様Aにおいて、駆動データ1に基づく共通の連続的動作(駆動パターンA~C)の後に、個別の動作として駆動パターンD(図266(A)及び図270参照)で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

30

【3608】

そして、MPU51は、SP発展フラグをオフに設定し(ステップS4932)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3609】

<ステップS4933>

スーパーリーチに発展することを示すSP発展フラグがオフに設定されている場合(ステップS4930:No)、MPU51は、スーパーリーチに発展しないことを示すSP非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4933)。

40

【3610】

MPU51は、スーパーリーチに発展しないことを示すSP非発展フラグがオンに設定されている場合(ステップS4933:Yes)、処理をステップS4934に移行し、SP非発展フラグがオフに設定されている場合(ステップS4933:No)、処理をステップS4936に移行する。

【3611】

<ステップS4934及びS4935>

スーパーリーチに発展しないことを示すSP非発展フラグがオンに設定されている場合

50

(ステップ S 4 9 3 3 : Y e s)、M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する (ステップ S 4 9 3 4)。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 6 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 3 6 1 2 】

なお、駆動データ 5 は、スーパーリーチに発展しないこと (S P 非発展) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として駆動パターン G (図 2 6 6 (D) 及び図 2 7 4 参照) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 6 1 3 】

そして、M P U 5 1 は、S P 非発展フラグをオフに設定し (ステップ S 4 9 3 5)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 1 4 】

< ステップ S 4 9 3 6 >

S P 非発展フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 3 : N o)、M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 3 6)。

【 3 6 1 5 】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 6 : Y e s)、処理をステップ S 4 9 3 7 に移行し、S P S P 発展フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 6 : N o)、処理をステップ S 4 9 3 9 に移行する。

【 3 6 1 6 】

< ステップ S 4 9 3 7 及び S 4 9 3 8 >

スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 6 : Y e s)、M P U 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグをオンに設定する (ステップ S 4 9 3 7)。駆動データ 3 未セットフラグは、駆動データ 3 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 4 のステップ S 4 9 7 4 において駆動データ 3 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 3 6 1 7 】

なお、駆動データ 3 は、スペシャルリーチに発展すること (S P S P 発展) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 B において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として駆動パターン E (図 2 6 6 (B) 及び図 2 7 1 参照) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 6 1 8 】

そして、M P U 5 1 は、S P S P 発展フラグをオフに設定し (ステップ S 4 9 3 8)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 1 9 】

< ステップ S 4 9 3 9 >

S P S P 発展フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 6 : N o)、M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 3 9)。

【 3 6 2 0 】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 9 : Y e s)、処理をステップ S 4 9 4 0 に移行し、S P S P 非発展フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 9 : N o)、処理をステップ S 4 9 4 2 に移行する。

【 3 6 2 1 】

< ステップ S 4 9 4 0 及び S 4 9 4 1 >

スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されてい

10

20

30

40

50

る場合（ステップ S 4 9 3 9 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 4 0 ）。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 6 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 3 6 2 2 】

なお、駆動データ 5 は、スペシャルリーチに発展しないこと（ S P S P 非発展 ）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン G （図 2 6 6 （ D ）及び図 2 7 4 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 6 2 3 】

そして、 M P U 5 1 は、 S P S P 非発展フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 4 1 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 2 4 】

< ステップ S 4 9 4 2 >

S P S P 非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 9 : N o ）、 M P U 5 1 は、 1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 4 2 ）。 1 6 R 確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F （図 2 6 6 （ C ）及び図 2 7 2 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグである。

【 3 6 2 5 】

M P U 5 1 は、 1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 4 3 に移行し、 1 6 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : N o ）、処理をステップ S 4 9 4 5 に移行する。

【 3 6 2 6 】

< ステップ S 4 9 4 3 及び S 4 9 4 4 >

1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、駆動データ 4 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 4 3 ）。駆動データ 4 未セットフラグは、駆動データ 4 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 5 のステップ S 4 9 8 7 において駆動データ 4 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 3 6 2 7 】

なお、駆動データ 4 は、スペシャルリーチに発展しないこと（ S P S P 非発展 ）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 C において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン F （図 2 6 6 （ C ）及び図 2 7 2 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 6 2 8 】

そして、 M P U 5 1 は、 1 6 R 確変昇格フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 4 4 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 2 9 】

< ステップ S 4 9 4 5 >

1 6 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : N o ）、 M P U 5 1 は、 1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 4 5 ）。 1 6 R 確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G （図 2 6 6 （ D ）及び図 2 7 4 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグである。

【 3 6 3 0 】

M P U 5 1 は、 1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 4 6 に移行し、 1 6 R 確変非昇格フラグがオフに

10

20

30

40

50

設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : N o ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 3 1 】

< ステップ S 4 9 4 6 及び S 4 9 4 7 >

1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 4 6 ）。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 6 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 3 6 3 2 】

なお、駆動データ 5 は、1 6 R 確変大当たり昇格しないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン G （図 2 6 6 （ D ）及び図 2 7 4 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 6 3 3 】

そして、M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 4 7 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 3 4 】

< ステップ S 4 9 4 8 >

駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 4 9 2 7 : N o ）、図 2 8 2 に示すように、M P U 5 1 は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 4 9 4 8 ）。具体的には、M P U 5 1 は、駆動データ 1 に基づいて実行される処理のうち、処理 N o . 0 5 、処理 N o . 0 9 、処理 N o . 5 、処理 N o . 1 3 、処理 N o . 1 7 、処理 N o . 2 3 、処理 N o . 2 7 及び処理 N o . 2 9 （図 2 6 9 参照）のいずれかであるか否かを判断する。

【 3 6 3 5 】

M P U 5 1 は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップ S 4 9 4 8 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 4 9 に移行し、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングでない場合（ステップ S 4 9 4 8 : N o ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 3 6 】

ここで、図 2 6 9 に示すように、駆動データ 1 に基づいて実行される、処理 N o . 0 5 、処理 N o . 0 9 、処理 N o . 5 、処理 N o . 1 3 、処理 N o . 1 7 、処理 N o . 2 3 、処理 N o . 2 7 及び処理 N o . 2 9 （図 2 6 9 参照）の処理は、駆動データ 1 に基づいて実行される駆動パターン A ~ C での連続的動作である可動体である可動回転役物部材 3 7 の往復動作のうち駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置 1 に位置されるタイミングで実行される。即ち、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）が、1 つの駆動データ 1 （役物動作シナリオデータ 1 ）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材 3 7 が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置 1 に位置される場合に、駆動データ 1 （役物動作シナリオデータ 1 ）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ 1 （役物動作シナリオデータ 1 ）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材 3 7 の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ 1 （役物動作シナリオデータ 1 ）に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材 3 7 を移動させる必要がないか、可動回転役物部材 3 7 の移動距離を小さくできる。また、駆動データ 1 （役物動作シナリオデータ 1 ）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材 3 7 が往復動作の戻り側

10

20

30

40

50

位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、終了判定において終了判定条件の成立が判断されてから、また終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材37の動作を終了させることができる。従って、駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了後に引き続いて、各可動態様A～Dに固有の駆動パターンD～Gでの可動回転役物部材37の個別の動作が実行される場合、複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作から、他の各可動態様A～Dの個別の動作に円滑に移行できるため、各可動態様A～Dにおいて可動回転役物部材37が可動される場合に、複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作から、他の各可動態様A～Dの個別の動作に移行される場合に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材37が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材37を動作させることが可能になる。

10

【3637】

なお、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作において戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置1に位置される場合に、当該連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われるが、当該連続的動作において可動回転役物部材37が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われず、これは、可動回転役物部材37が駆動側位置側に可動されている間に即座に可動回転役物部材37を可動停止すると、連続的動作の次の動作を開始させるために次の動作の開始時に可動回転役物部材37を次の動作の開始位置に可動させるか、連続的動作における終了判定時の駆動側位置側の可動停止位置を開始して次の動作での可動回転役物部材37の可動を開始させる必要がある結果、無駄な制御や複雑な制御を行う必要があり、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えないおそれがあるからである。そのため、当該連続的動作において可動回転役物部材37が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われず、無駄な制御や複雑な制御を行う必要がないために連続的動作における可動回転役物部材37の終了制御を適切に行うことができ、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えるために可動回転役物部材37の可動制御を好適に行うことができる。

20

30

【3638】

<ステップS4949>

図269の説明に戻り、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップS4948：Yes）、MPU51は、遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作である押下操作がなされたか否かを判断する（ステップS4949）。即ち、MPU51は、駆動データ1に基づく可動体である可動回転役物部材37の連続的動作（駆動パターンA～C）の実行中に、遊技者による操作ボタン20に対する所定の遊技操作である押下操作に基づく終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。なお、遊技者によって操作ボタン20に対する操作がなされたか否かは、図256の操作検出パターン判定処理において、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。

40

【3639】

このように、駆動データ1に基づく可動体である可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン20に対する所定の遊技操作である押下操作である。一方、前述のように、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングは、駆動データ1に基づいて実行される、処理No.05、処理No.09、処理No.5、処理No.13、処理No.17、処理No.23、処理No.27及び処理No.

50

o. 29 (図269参照)の処理の実行中であり、駆動データ1に基づいて実行される駆動パターンA～Cでの連続的動作である可動体である可動回転役物部材37の往復動作のうち、駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置1に位置されるタイミングである。そのため、遊技者による操作ボタン20に対する押下操作によって可動体である可動回転役物部材37の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合であっても、戻り側位置である待機位置又は中間作動位置1に可動回転役物部材37が位置される場合に連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の遊技者による操作ボタン20に対する押下操作によって可動回転役物部材37の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件の成立後に可動回転役物部材37が待機位置又は中間作動位置1に位置された段階で、連続的動作を終了させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立した場合に、即座に可動回転役物部材37の連続的動作を終了させることができるため、連続的動作の終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させることができる。従って、可動回転役物部材37の連続的動作を終了後に引き続き次の動作(駆動パターンC又は駆動パターンDの動作)が実行される場合、連続的動作から次の動作に円滑に移行できるため、連続的動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、図柄表示部341での表示演出の表示中に、可動回転役物部材37が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材37を動作させることが可能になる。

10

20

【3640】

M P U 5 1 は、遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた(ステップS4949: Yes)、処理をステップS4950に移行し、M P U 5 1 は、遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作である押下操作がなされていない場合(ステップS4949: No)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3641】

<ステップS4950>

遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた場合(ステップS4949: Yes)、M P U 5 1 は、16R確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4950)。16R確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37を駆動パターンF(図266(C)及び図272参照)で可動させることによる16R確変昇格演出を実行させると共に、この16R確変昇格演出の実行前にボタン演出(図277参照)を実行させるフラグである。

30

【3642】

M P U 5 1 は、16R確変昇格フラグがオンに設定されている場合(ステップS4950: Yes)、処理をステップS4951に移行し、16R確変昇格フラグがオフに設定されている場合(ステップS4950: No)、処理をステップS4953に移行する。

【3643】

<ステップS4951及びS4952>

16R確変昇格フラグがオンに設定されている場合(ステップS4950: Yes)、M P U 5 1 は、駆動データ4未セットフラグをオンに設定する(ステップS4951)。駆動データ4未セットフラグは、駆動データ4をセットさせるフラグであり、後述の図285のステップS4987において駆動データ4をセットするか否かを判断するために参照される。

40

【3644】

なお、駆動データ4は、16R確変大当たりであること(16R確変昇格)を告知する可動回転役物部材37の可動態様Cにおいて、駆動データ1に基づく共通の連続的動作(駆動パターンA～C)の後に、個別の動作として駆動パターンF(図266(C)及び図272参照)で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

【3645】

50

そして、MPU51は、16R確変昇格フラグをオフに設定し（ステップS4952）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3646】

<ステップS4953>

16R確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS4950：No）、MPU51は、16R確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4953）。16R確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37を駆動パターンG（図266（D）及び図274参照）で可動させることによる16R確変昇格演出を実行させると共に、この16R確変昇格演出の実行前にボタン演出（図277参照）を実行させるフラグである。

10

【3647】

MPU51は、16R確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4953：Yes）、処理をステップS4954に移行し、16R確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS4953：No）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3648】

<ステップS4954及びS4955>

16R確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4953：Yes）、MPU51は、駆動データ5未セットフラグをオンに設定する（ステップS4954）。駆動データ5未セットフラグは、駆動データ5をセットさせるフラグであり、後述の図286のステップS5000において駆動データ5をセットするか否かを判断するために参照される。

20

【3649】

なお、駆動データ5は、16R確変大当たりに昇格しないこと（16R確変非昇格）を告知する可動回転役物部材37の可動態様Dにおいて、駆動データ1に基づく共通の連続的動作（駆動パターンA～C）の後に、個別の動作として駆動パターンG（図266（D）及び図274参照）で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

【3650】

そして、MPU51は、16R確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップS4955）、処理をステップS4956に移行する。

30

【3651】

<ステップS4956>

ステップS4956では、MPU51は、終了判定を行った駆動データ1の処理が、処理No.05、No.09、No.13、No.17（図269参照）のいずれかであるか否かを判断する。即ち、MPU51は、複数の可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン20に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材37が待機位置において停止状態とされているか否かを判断する。

【3652】

MPU51は、終了判定を行った駆動データ1の処理が、処理No.05、No.09、No.13、No.17のいずれかである場合（ステップS4956：Yes）、即ち複数の可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン20に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材37が待機位置において停止状態とされている場合、処理をステップS4956に移行する。一方、MPU51は、終了判定を行った駆動データ1の処理が、処理No.05、No.09、No.13、No.17のいずれかでない場合（ステップS4956：No）、即ち複数の可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン20に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材37が待機位置において停止状態とされていない場合、処理をステップS4959に移行する。

40

50

【 3 6 5 3 】

< ステップ S 4 9 5 7 及び S 4 9 5 8 >

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 0 5、No . 0 9、No . 1 3、No . 1 7 のいずれかである場合（ステップ S 4 9 5 6 : Y e s ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が待機位置において停止状態とされている場合、M P U 5 1 は、駆動データ 1（図 2 6 9 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 に連続的動作（駆動パターン A ~ C）を実行させるための駆動データ 1 シナリオタイマをクリアする（ステップ S 4 9 5 7）。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動データ 1 セットフラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 5 8）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が待機位置において停止状態とされている場合には、駆動データ 1 セットフラグをオフに設定することで駆動データ 1 に基づく処理を終了し、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に停止された状態で複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる。

10

【 3 6 5 4 】

< ステップ S 4 9 5 9 >

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 0 5、No . 0 9、No . 1 3、No . 1 7 のいずれかでない場合（ステップ S 4 9 5 6 : N o ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が待機位置において停止状態とされていない場合、M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 2 3、No . 2 7（図 2 6 9 参照）のいずれかであるか否かを判断する（ステップ S 4 9 5 9）。即ち、M P U 5 1 は、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされているか否かを判断する。

20

30

【 3 6 5 5 】

M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 2 3、No . 2 7（図 2 6 9 参照）のいずれかである場合（ステップ S 4 9 5 9 : Y e s ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされている場合、処理をステップ S 4 9 6 0 に移行する。

【 3 6 5 6 】

一方、M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 2 3、No . 2 7（図 2 6 9 参照）のいずれでもない場合（ステップ S 4 9 5 9 : N o ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされていない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

40

【 3 6 5 7 】

< ステップ S 4 9 6 0 >

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No . 2 3、No . 2 7（図 2 6 9 参照）のいずれかである場合（ステップ S 4 9 5 9 : Y e s ）、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操

50

作ボタン 20 に対する操作がなされた)と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 37 が中間作動位置 1 において停止状態とされている場合、MPU51 は、処理 No. 28 実行フラグがオンに設定し(ステップ S4960)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3658】

ここで、前述のように、処理 No. 28 実行フラグは、駆動データ 1 における処理 No. 28 (図 269 参照)を実行させることで、可動回転役物部材 37 が待機位置に復帰された状態で、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるフラグであり、当該可動回転役物制御処理の図 280 のステップ S4924 において、中間作動位置 1 において停止状態とされている可動体である可動回転役物部材 37 を待機位置に復帰させて、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるか否かを判断するために参照される。

10

【3659】

<ステップ S4961>

駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値でない場合(ステップ S4927: No)、即ち駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、図 283 に示すように、MPU51 は、駆動データ 2 未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップ S4961)。駆動データ 2 未セットフラグは、駆動データ 2 をセットさせるフラグである。

20

【3660】

MPU51 は、駆動データ 2 未セットフラグがオンに設定されている場合(ステップ S4961: Yes)、処理をステップ S4962 に移行し、駆動データ 2 未セットフラグがオフに設定されている場合(ステップ S4961: No)、処理をステップ S4967 に移行する。

【3661】

<ステップ S4962 ~ S4966>

駆動データ 2 未セットフラグがオンに設定されている場合(ステップ S4961: Yes)、MPU51 は、駆動データ 2 未セットフラグをオフに設定すると共に(ステップ S4962)、駆動データ 2 (役物動作シナリオデータ 2) (図 270 (B) 参照)をセットする(ステップ S4963)。駆動データ 2 は、スーパーリーチに発展すること(SP 発展)を告知する可動回転役物部材 37 の可動態様 A (図 266 (A) 参照)において、共通の連続的動作(駆動パターン A ~ C)の後に、個別の動作として駆動パターン D (図 270 (A) 参照)で可動回転役物部材 37 を可動させる情報である。

30

【3662】

そして、MPU51 は、駆動データ 2 (図 270 (B) 参照)に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 37 を駆動パターン D で可動させるために駆動データ 2 シナリオタイマをセットすると共に(ステップ S4964)、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 2 がセットされていることを示す駆動データ 2 セットフラグをオンに設定する(ステップ S4965)。さらに、MPU51 は、駆動データ 2 の処理 No. 1 を開始させ(ステップ S4966)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

40

【3663】

<ステップ S4967>

駆動データ 2 未セットフラグがオフに設定されている場合(ステップ S4961: No)、MPU51 は、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 2 がセットされていることを示す駆動データ 2 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップ S4967)。

【3664】

MPU51 は、駆動データ 2 セットフラグがオンに設定されている場合(ステップ S4967: Yes)、処理をステップ S4968 に移行し、駆動データ 2 セットフラグがオ

50

フに設定されている場合（ステップ S 4 9 6 7 : N o ）、処理を図 2 8 4 のステップ S 4 9 7 4 に移行する。

【 3 6 6 5 】

<ステップ S 4 9 6 8 ~ S 4 9 7 0 >

駆動データ 2 セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 6 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマを更新し（ステップ S 4 9 6 8 ）、更新後の駆動データ 2 シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 4 9 6 9 ）。

【 3 6 6 6 】

M P U 5 1 は、駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップ S 4 9 6 9 : Y e s ）、駆動データ 2 に規定される次の処理を開始し（ステップ S 4 9 7 0 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 2 7 0 （ B ）に示すように、駆動データ 2 における処理 N o . 3 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理 N o . 4 に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に 7 2 ステップ回転させる処理が実行される。

10

【 3 6 6 7 】

このように、ステップ S 4 9 6 8 において更新される駆動データ 2 シナリオタイマを参照し、駆動データ 2 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 2 における処理 N o . 0 1 ~ 処理 N o . 0 5 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対して個別の動作として駆動パターン D （図 2 7 0 （ A ）参照）で可動回転役物部材 3 7 の動作が実行される。

20

【 3 6 6 8 】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 4 9 6 9 : N o ）、処理をステップ S 4 9 7 1 に移行する。

【 3 6 6 9 】

<ステップ S 4 9 7 1 >

駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 4 9 6 9 : N o ）、M P U 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 7 1 ）。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ 2 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

30

【 3 6 7 0 】

M P U 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 7 1 : Y e s ）、即ち駆動データ 2 （図 2 7 0 （ B ）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップ S 4 9 7 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 4 9 7 1 : N o ）、即ち駆動データ 2 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

40

【 3 6 7 1 】

<ステップ S 4 9 7 2 及び S 4 9 7 3 >

駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 7 1 : Y e s ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、M P U 5 1 は、駆動データ 2 （図 2 7 0 （ B ）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン D で可動させるために駆動データ 2 シナリオタイマをクリアする（ステップ S 4 9 7 2 ）。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 2

50

がセットされていることを示す駆動データ2セットフラグをオフに設定し（ステップS 4 9 7 3）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ2シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS 4 9 7 1：Yes）、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる。

【3672】

<ステップS 4 9 7 4>

駆動データ2セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 9 6 7：No）、図284に示すように、MPU51は、駆動データ3未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 9 7 4）。駆動データ3未セットフラグは、駆動データ3をセットさせるフラグである。

10

【3673】

MPU51は、駆動データ3未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 7 4：Yes）、処理をステップS 4 9 7 5に移行し、駆動データ3未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 9 7 4：No）、処理をステップS 4 9 8 0に移行する。

【3674】

<ステップS 4 9 7 5～S 4 9 7 9>

駆動データ3未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 7 4：Yes）、MPU51は、駆動データ3未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップS 4 9 7 5）、駆動データ3（役物動作シナリオデータ3）（図271（B）参照）をセットする（ステップS 4 9 7 6）。駆動データ3は、スペシャルリーチに発展すること（SPSP発展）を告知する可動回転役物部材37の可動態様B（図266（B）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンA～C）の後に、個別の動作として駆動パターンE（図271（A）参照）で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

20

【3675】

そして、MPU51は、駆動データ3（図271（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンEで可動させるために駆動データ3シナリオタイマをセットすると共に（ステップS 4 9 7 7）、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ3がセットされていることを示す駆動データ3セットフラグをオンに設定する（ステップS 4 9 7 8）。さらに、MPU51は、駆動データ3の処理No. 1を開始させ（ステップS 4 9 7 9）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

30

【3676】

<ステップS 4 9 8 0>

駆動データ3未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 9 7 4：No）、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ3がセットされていることを示す駆動データ3セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 9 8 0）。

【3677】

MPU51は、駆動データ3セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 8 0：Yes）、処理をステップS 4 9 8 1に移行し、駆動データ3セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 9 8 0：No）、処理を図285のステップS 4 9 8 7に移行する。

40

【3678】

<ステップS 4 9 8 1～S 4 9 8 3>

駆動データ3セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 8 0：Yes）、MPU51は、駆動データ3シナリオタイマを更新し（ステップS 4 9 8 1）、更新後の駆動データ3シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ3に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップS 4 9 8 2）。

【3679】

MPU51は、駆動データ3に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（

50

ステップ S 4 9 8 2 : Y e s)、駆動データ 3 に規定される次の処理を開始し (ステップ S 4 9 8 3)、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 2 7 1 (B) に示すように、駆動データ 3 における処理 N o . 2 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理 N o . 3 に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。

【 3 6 8 0 】

このように、ステップ S 4 9 8 1 において更新される駆動データ 3 シナリオタイマを参照し、駆動データ 3 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 3 における処理 N o . 0 1 ~ 処理 N o . 0 7 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対して個別の動作として駆動パターン E (図 2 7 1 (A) 参照) で可動回転役物部材 3 7 の動作が実行される。

10

【 3 6 8 1 】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4 9 8 2 : N o)、処理をステップ S 4 9 8 4 に移行する。

【 3 6 8 2 】

< ステップ S 4 9 8 4 >

駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4 9 8 2 : N o)、M P U 5 1 は、駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する (ステップ S 4 9 8 4)。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ 3 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 3 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

20

【 3 6 8 3 】

M P U 5 1 は、駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値である場合 (ステップ S 4 9 8 4 : Y e s)、即ち駆動データ 3 (図 2 7 1 (B) 参照) によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 3 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップ S 4 9 8 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値でない場合 (ステップ S 4 9 8 4 : N o)、即ち駆動データ 3 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 3 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

30

【 3 6 8 4 】

< ステップ S 4 9 8 5 及び S 4 9 8 6 >

駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値である場合 (ステップ S 4 9 8 4 : Y e s)、即ち終了判定条件の成立により駆動データ 3 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、M P U 5 1 は、駆動データ 3 (図 2 7 1 (B) 参照) に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン E で可動させるために駆動データ 3 シナリオタイマをクリアする (ステップ S 4 9 8 5)。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 3 がセットされていることを示す駆動データ 3 セットフラグをオフに設定し (ステップ S 4 9 8 6)、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値である場合 (ステップ S 4 9 8 4 : Y e s)、可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる。

40

【 3 6 8 5 】

< ステップ S 4 9 8 7 >

駆動データ 3 セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 8 0 : N o)、図 2 8 5 に示すように、M P U 5 1 は、駆動データ 4 未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 8 7)。駆動データ 4 未セットフラグは、駆動データ 4 をセットさせるフラグである。

50

【3686】

M P U 5 1 は、駆動データ4未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 7 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 8 8 に移行し、駆動データ4未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 7 : N o ）、処理をステップ S 4 9 9 3 に移行する。

【3687】

<ステップ S 4 9 8 8 ~ S 4 9 9 2 >

駆動データ4未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ4未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 9 8 8 ）、駆動データ4（役物動作シナリオデータ4）（図 2 7 3 参照）をセットする（ステップ S 4 9 8 9 ）。駆動データ4は、16R 確変大当たりであること（16R 確変昇格）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 C（図 2 6 6（C）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン F（図 2 7 2 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

10

【3688】

そして、M P U 5 1 は、駆動データ4（図 2 7 3 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F で可動させるために駆動データ4シナリオタイマをセットすると共に（ステップ S 4 9 9 0 ）、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ4がセットされていることを示す駆動データ4セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 9 1 ）。さらに、M P U 5 1 は、駆動データ4の処理 N o . 1 を開始させ（ステップ S 4 9 9 2 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

20

【3689】

<ステップ S 4 9 9 3 >

駆動データ4未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 7 : N o ）、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ4がセットされていることを示す駆動データ4セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 9 3 ）。

【3690】

M P U 5 1 は、駆動データ4セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 9 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 9 4 に移行し、駆動データ4セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 9 3 : N o ）、処理を図 2 8 6 のステップ S 5 0 0 0 に移行する。

30

【3691】

<ステップ S 4 9 9 4 ~ S 4 9 9 6 >

駆動データ4セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 9 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ4シナリオタイマを更新し（ステップ S 4 9 9 4 ）、更新後の駆動データ4シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ4に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 4 9 9 5 ）。

【3692】

M P U 5 1 は、駆動データ4に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップ S 4 9 9 5 : Y e s ）、駆動データ4に規定される次の処理を開始し（ステップ S 4 9 9 6 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 2 7 3 に示すように、駆動データ4における処理 N o . 2 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理 N o . 3 に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。

40

【3693】

このように、ステップ S 4 9 9 4 において更新される駆動データ4シナリオタイマを参照し、駆動データ4における次の処理を順次実行することで、駆動データ4における処理 N o . 0 1 ~ 処理 N o . 0 7 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対して個別の動作として駆動パターン F（図 2 7 2 参照）で可動回転

50

役物部材 37 の動作が実行される。

【 3 6 9 4 】

一方、MPU51 は、駆動データ 4 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 4 9 9 5 : No）、処理をステップ S 4 9 9 7 に移行する。

【 3 6 9 5 】

<ステップ S 4 9 9 7 >

駆動データ 4 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 4 9 9 5 : No）、MPU51 は、駆動データ 4 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 9 7）。即ち、MPU51 は、駆動データ 4 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 4 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

10

【 3 6 9 6 】

MPU51 は、駆動データ 4 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 9 7 : Yes）、即ち駆動データ 4（図 2 7 3 参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 4 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップ S 4 9 9 8 に移行する。一方、MPU51 は、駆動データ 4 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 4 9 9 7 : No）、即ち駆動データ 4 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 4 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

20

【 3 6 9 7 】

<ステップ S 4 9 9 8 及び S 4 9 9 9 >

駆動データ 4 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 9 7 : Yes）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ 4 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、MPU51 は、駆動データ 4（図 2 7 3 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 37 を駆動パターン F で可動させるために駆動データ 4 シナリオタイマをクリアする（ステップ S 4 9 9 8）。そして、MPU51 は、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 4 がセットされていることを示す駆動データ 4 セットフラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 9 9）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ 4 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 9 7 : Yes）、可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる。

30

【 3 6 9 8 】

<ステップ S 5 0 0 0 >

駆動データ 4 セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 9 3 : No）、図 2 8 6 に示すように、MPU51 は、駆動データ 5 未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 0 0 0）。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグである。

40

【 3 6 9 9 】

MPU51 は、駆動データ 5 未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 0 0 0 : Yes）、処理をステップ S 5 0 0 1 に移行し、駆動データ 5 未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 0 0 0 : No）、処理をステップ S 5 0 0 6 に移行する。

【 3 7 0 0 】

<ステップ S 5 0 0 1 ~ S 5 0 0 5 >

駆動データ 5 未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 0 0 0 : Yes）、MPU51 は、駆動データ 5 未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップ S 5 0 0 1）、駆動データ 5（役物動作シナリオデータ 5）（図 2 7 4（B）参照）をセッ

50

トする（ステップ S 5 0 0 2）。駆動データ 5 は、スーパーリーチに発展しないこと（S P 非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（S P S P 非発展）、又は 1 6 R 確変大当たりでないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン G（図 2 7 4（A）参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【3 7 0 1】

そして、M P U 5 1 は、駆動データ 5（図 2 7 4（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F で可動させるために駆動データ 5 シナリオタイマをセットすると共に（ステップ S 5 0 0 3）、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御 10 するために駆動データ 5 がセットされていることを示す駆動データ 5 セットフラグをオンに設定する（ステップ S 5 0 0 4）。さらに、M P U 5 1 は、駆動データ 5 の処理 N o . 1 を開始させ（ステップ S 5 0 0 5）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3 7 0 2】

<ステップ S 5 0 0 6 >

駆動データ 5 未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 0 0 0 : N o）、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 5 がセットされていることを示す駆動データ 5 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 0 0 6）。 20

【3 7 0 3】

M P U 5 1 は、駆動データ 4 セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 0 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 5 0 0 7 に移行し、駆動データ 5 セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 0 0 6 : N o）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3 7 0 4】

<ステップ S 5 0 0 7 ~ S 5 0 0 9 >

駆動データ 5 セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 0 0 6 : Y e s）、M P U 5 1 は、駆動データ 5 シナリオタイマを更新し（ステップ S 5 0 0 7）、更新後の駆動データ 5 シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ 5 に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 5 0 0 8）。 30

【3 7 0 5】

M P U 5 1 は、駆動データ 5 に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップ S 5 0 0 8 : Y e s）、駆動データ 5 に規定される次の処理を開始し（ステップ S 5 0 0 9）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 2 7 4（B）に示すように、駆動データ 5 における処理 N o . 0 3 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターが停止状態の場合、処理を処理 N o . 0 4 に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に 1 2 ステップ回転させる。

【3 7 0 6】

このように、ステップ S 5 0 0 7 において更新される駆動データ 5 シナリオタイマを参照し、駆動データ 5 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 5 における処理 N o . 0 1 ~ 処理 N o . 0 5 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対して個別の動作として駆動パターン G（図 2 7 4（B）参照）で可動回転役物部材 3 7 の動作が実行される。 40

【3 7 0 7】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ 5 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 5 0 0 8 : N o）、処理をステップ S 5 0 1 0 に移行する。

【3 7 0 8】

<ステップ S 5 0 1 0 >

駆動データ 5 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 5 0 0 8 : N o）、M P U 5 1 は、駆動データ 5 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを 50

判断する（ステップ S 5 0 1 0）。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ 5 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 5 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【 3 7 0 9 】

M P U 5 1 は、駆動データ 5 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 5 0 1 0 : Y e s ）、即ち駆動データ 5（図 2 7 4（B）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 5 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップ S 5 0 1 1 に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ 5 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 5 0 1 0 : N o ）、即ち駆動データ 5 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 5 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

10

【 3 7 1 0 】

<ステップ S 5 0 1 1 及び S 5 0 1 2 >

駆動データ 5 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 5 0 1 0 : Y e s ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ 5 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、M P U 5 1 は、駆動データ 5（図 2 7 4（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G で可動させるために駆動データ 5 シナリオタイマをクリアする（ステップ S 5 0 1 1）。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 5 がセットされていることを示す駆動データ 5 セットフラグをオフに設定し（ステップ S 5 0 1 2）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ 5 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 5 0 1 0 : Y e s ）、可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる。

20

【 3 7 1 1 】

[ボタン演出制御処理]

次に、ボタン演出制御処理

ここで、図 2 8 7 及び図 2 8 8 は、本実施形態のボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 8 7 及び図 2 8 8 を参照しつつボタン演出制御処理を説明する。

30

【 3 7 1 2 】

<ステップ S 5 1 0 1 >

図 2 8 7 に示すように、本実施形態のボタン演出制御処理では、M P U 5 1 は、まず T 1 ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 1 0 1）。T 1 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 1 が経過した役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミング A において 1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される場合に、図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 8 において、オンに設定される。

40

【 3 7 1 3 】

M P U 5 1 は、T 1 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 1 : Y e s ）、即ち役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップ S 5 1 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 1 : N o ）、即ち役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップ S 5 1 0 4 に移行する。

【 3 7 1 4 】

<ステップ S 5 1 0 2 及び S 5 1 0 3 >

T 1 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 1 : Y e s ）、

50

即ち役物作動タイミング A (図 2 6 5 参照) においてボタン演出を実行させる場合、MPU 5 1 は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 5 1 0 2) 。即ち、MPU 5 1 は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【3 7 1 5】

MPU 5 1 は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 5 1 0 2 : Yes) 、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T 1 ボタン演出フラグをオフに設定し (ステップ S 5 1 0 3) 、処理を図 2 8 8 のステップ S 5 1 1 0 に移行する。

【3 7 1 6】

一方、MPU 5 1 は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 5 1 0 2 : No) 、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【3 7 1 7】

<ステップ S 5 1 0 4 >

T 1 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 1 0 1 : No) 、即ち役物作動タイミング A (図 2 6 5 参照) においてボタン演出を実行させない場合、MPU 5 1 は、T 2 ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 5 1 0 4) 。T 2 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 2 が経過した役物作動タイミング B (図 2 6 5 参照) においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミング B において 1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される場合に、図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 6 において、オンに設定される。

【3 7 1 8】

MPU 5 1 は、T 2 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 1 0 4 : Yes) 、即ち役物作動タイミング B (図 2 6 5 参照) においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップ S 5 1 0 5 に移行する。一方、MPU 5 1 は、T 2 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 1 0 4 : No) 、即ち役物作動タイミング B (図 2 6 5 参照) においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップ S 5 1 0 7 に移行する。

【3 7 1 9】

<ステップ S 5 1 0 5 及び S 5 1 0 6 >

T 2 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 1 0 4 : Yes) 、即ち役物作動タイミング B (図 2 6 5 参照) においてボタン演出を実行させる場合、MPU 5 1 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 5 1 0 5) 。即ち、MPU 5 1 は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【3 7 2 0】

MPU 5 1 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 5 1 0 5 : Yes) 、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T 2 ボタン演出フラグをオフに設定し (ステップ S 5 1 0 6) 、処理を図 2 8 8 のステップ S 5 1 1 0 に移行する。

【3 7 2 1】

一方、MPU 5 1 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 5 1 0 5 : No) 、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【3 7 2 2】

<ステップ S 5 1 0 7 >

10

20

30

40

50

T 2 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 4 : N o ）、即ち役物作動タイミング B（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させない場合、M P U 5 1 は、T 3 ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 1 0 7 ）。T 3 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 3 が経過した役物作動タイミング C（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミング C において 1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される場合に、図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 2 において、オンに設定される。

【 3 7 2 3 】

M P U 5 1 は、T 3 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 7 : Y e s ）、即ち役物作動タイミング C（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップ S 5 1 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 7 : N o ）、即ち役物作動タイミング C（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理を図 2 8 8 のステップ S 5 1 1 4 に移行する。

【 3 7 2 4 】

<ステップ S 5 1 0 8 及び S 5 1 0 9 >

T 3 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 7 : Y e s ）、即ち役物作動タイミング C（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させる場合、M P U 5 1 は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 5 1 0 8 ）。即ち、M P U 5 1 は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 2 5 】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 5 1 0 8 : Y e s ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T 3 ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップ S 5 1 0 9 ）、処理を図 2 8 8 のステップ S 5 1 1 0 に移行する。

【 3 7 2 6 】

一方、M P U 5 1 は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 5 1 0 8 : N o ）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【 3 7 2 7 】

<ステップ S 5 1 1 0 及び S 5 1 1 1 >

ボタン演出を開始させるタイミングである場合、図 2 8 8 に示すように、M P U 5 1 は、ボタン演出を開始させるボタン演出開始コマンドを設定し（ステップ S 5 1 1 0 ）、このボタン演出開始コマンドを表示制御装置 6 に送信する（ステップ S 5 1 1 1 ）。これにより、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の制御によって表示演出としてのボタン演出が開始される。

【 3 7 2 8 】

<ステップ S 5 1 1 2 及び S 5 1 1 3 >

ステップ S 5 1 1 2 では、M P U 5 1 は、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作が有効とされる期間（ボタン操作有効期間）に対応したボタン操作有効期間タイマを設定する。そして、M P U 5 1 は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオンに設定し（ステップ S 5 1 1 3 ）、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【 3 7 2 9 】

<ステップ S 5 1 1 4 >

ステップ S 5 1 1 4 では、M P U 5 1 は、ボタン操作有効期間タイマが設定されている

10

20

30

40

50

ことを示す操作有効期間タイマフラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合（ステップS5114：Yes）、処理をステップS5115に移行する。一方、MPU51は、操作有効期間タイマフラグがオフに設定されている場合（ステップS5114：No）、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【3730】

<ステップS5115及びS5116>

操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合（ステップS5114：Yes）、MPU51は、ボタン操作有効期間タイマから1減算し（ステップS5115）、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0であるか否かを判断する（ステップS5116）。即ち、ボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了するか否かを判断する。

10

【3731】

MPU51は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0である場合（ステップS5116：Yes）、即ちボタン操作有効期間が経過した場合、処理をステップS5119に移行する。一方、MPU51は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0でない場合（ステップS5116：No）、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、処理をステップS5117に移行する。

【3732】

<ステップS5117及びS5118>

減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0でない場合（ステップS5116：No）、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、MPU51は、遊技者により操作ボタン20が操作されたか否かを判断する（ステップS5117）。遊技者により操作ボタン20が操作されたか否かは、図256の操作検出パターン判定処理において、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。

20

【3733】

MPU51は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン20が操作された場合（ステップS5117：Yes）、ボタン操作有効期間タイマをクリアし（ステップS5118）、処理をステップS5119に移行する。一方、MPU51は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン20が操作されていない場合（ステップS5117：No）、当該ボタン演出制御処理を終了する。

30

【3734】

<ステップS5119～S5121>

減算後のボタン操作有効期間タイマの値が0である場合（ステップS5116：Yes）、即ちボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了する場合、又はボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン20が操作された場合（ステップS5117：Yes）、MPU51は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオフに設定する（ステップS5119）。

【3735】

そして、MPU51は、ボタン演出を終了されるボタン演出終了コマンドを設定すると共に（ステップS5120）、このボタン演出終了コマンドを表示制御装置6に送信し（ステップS5121）、当該ボタン演出制御処理を終了する。これにより、図柄表示部341では、表示制御装置6の制御によって表示演出としてのボタン演出が終了される。

40

【3736】

[大当たり遊技演出制御処理]

次に、図253の副タイマ割込処理のステップS2705で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図258のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が実行される。ここで、図289は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフロ

50

ーチャートである。以下、図 2 8 9 を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

【 3 7 3 7 】

< ステップ S 5 2 0 1 >

図 2 8 9 に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まず M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 1）。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 8 において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。

【 3 7 3 8 】

M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 5 2 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 3 9 】

< ステップ S 5 2 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 2）をオープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 0 において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 4 0 】

M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : Y e s ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : N o ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 0 5 に移行する。

【 3 7 4 1 】

< ステップ S 5 2 0 3 及び S 5 2 0 4 >

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : Y e s ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、オープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 5 2 0 3）。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【 3 7 4 2 】

そして、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 0 4 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 4 3 】

< ステップ S 5 2 0 5 >

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : N o ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 5）をオープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 2 において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了す

10

20

30

40

50

るタイミングであるか否かを判断する。

【3744】

M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : N o ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 0 8 に移行する。

【3745】

<ステップ S 5 2 0 6 及び S 5 2 0 7 >

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 5 2 0 6 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

10

【3746】

そして、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 0 7 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【3747】

<ステップ S 5 2 0 8 >

オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : N o ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 8 ）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図 2 5 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 4 において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

20

【3748】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 8 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 8 : N o ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 1 1 に移行する。

30

【3749】

<ステップ S 5 2 0 9 及び S 5 2 1 0 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 8 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 5 2 0 9 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

40

【3750】

そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 1 0 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【3751】

<ステップ S 5 2 1 1 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 8 : N o

50

）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5211）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図259のコマンド判定処理でのステップS4327において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【3752】

MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS5211：Yes）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS5212に移行する。一方、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS5211：No）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップS5214に移行する。

10

【3753】

<ステップS5212及びS5213>

ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS5211：Yes）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップS5212）。具体的には、MPU51は、図258のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部341での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ26での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部27でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

20

【3754】

そして、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップS5213）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【3755】

<ステップS5214>

ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS5211：No）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、MPU51は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5214）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図259のコマンド判定処理でのステップS4329において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

30

【3756】

MPU51は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS5214：Yes）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS5215に移行する。一方、MPU51は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS5214：No）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS5217に移行する。

【3757】

<ステップS5215及びS5216>

インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS5214：Yes）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、MPU51は、大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップS5215）。具体的には、MPU51は、図258のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部341での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ26での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部27でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

40

【3758】

50

そして、MPU51は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップS5216）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【3759】

<ステップS5217>

インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS5214：No）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5217）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図259のコマンド判定処理でのステップS4331において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

10

【3760】

MPU51は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS5217：Yes）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS5218に移行する。一方、MPU51は、インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS5217：No）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップS5220に移行する。

【3761】

<ステップS5218及びS5219>

インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS5217：Yes）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップS5218）。具体的には、MPU51は、図258のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部341での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ26での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部27でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

20

【3762】

そして、MPU51は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップS5219）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【3763】

<ステップS5220>

インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS5217：No）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、MPU51は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5220）。エンディング演出開始フラグは、エンディング演出を開始させるフラグであり、図259のコマンド判定処理でのステップS4333において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

30

【3764】

MPU51は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS5220：Yes）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS5221に移行する。一方、MPU51は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS5220：No）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS5223に移行する。

40

【3765】

<ステップS5221及びS5222>

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS5220：Yes）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、MPU51は、大当たり遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップS5221）。具体的には、MPU51は、図258のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり

50

遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【 3 7 6 6 】

ここで、エンディング演出は、大当たり遊技において、可動体である開閉扉 3 1 9 が大当たり種別に対応するラウンド遊技回数に応じて、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復動作される一連の特定動作が実行される開閉実行モードの終了後に、開閉扉 3 1 9 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出である。このエンディング演出では、例えば当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報、当該大当たり遊技での出玉数、大当たりの連荘回数、大当たり連荘中の総出玉数を表示することができる。また、エンディング演出では、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報を表示してもよい。例えば、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別が、確変大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行されること）、又は通常大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行されること）を特定可能な情報を表示してもよい。前者の情報は、例えば可動体である開閉扉 3 1 9 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉 3 1 9 が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第 1 の制御を行うことで「 R U S H 突入」などの文字画像によって表示される。一方、後者の情報は、例えば可動体である開閉扉 3 1 9 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉 3 1 9 が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第 2 の制御を行うことで「 チャンスモード突入」などの文字画像によって表示される。このように、エンディング演出において当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報が表示されることで、当該大当たり種別を遊技者が失念した場合であっても、当該大当たり種別をエンディング演出によって再認識することが可能になる。

【 3 7 6 7 】

そして、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 2 2 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 6 8 】

< ステップ S 5 2 2 3 >

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 2 0 : N o ）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 2 3 ）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであり、図 2 5 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 3 5 において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 6 9 】

M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 2 3 : Y e s ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 2 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 2 3 : N o ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 7 0 】

< ステップ S 5 2 2 4 及び S 5 2 2 5 >

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 2 3 : Y e s ）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、エンディング演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 5 2 2 4 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理に

において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【 3 7 7 1 】

そして、MPU 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 2 5 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 7 2 】

以上のように、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での 1 の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する 1 の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

10

【 3 7 7 3 】

さらに、本発明では、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第 1 位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第 1 位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第 1 位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

20

30

40

【 3 7 7 4 】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置 6 での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部 3 4 1 において表示演出が

50

実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材 37 の可動態様が複数の可動態様 A ~ D から決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材 37 が複数の可動態様 A ~ D から決定される 1 の可動態様に基づいて可動される。

【 3 7 7 5 】

また、本実施形態では、複数の可動態様 A ~ D における連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン A ~ C での動作に関しては 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材 37 が可動され、駆動パターン A ~ C での動作の終了後には、各可動態様 A ~ D に応じた個別の駆動データ 2 ~ 5 の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターン D ~ G のいずれかで可動体としての可動回転役物部材 37 が可動される。このように、複数の可動態様 A ~ D における共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作に関しては 1 つの駆動データ 1 の情報に基づいて可動回転役物部材 37 が可動されることで、1 の可動態様 A ~ D に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材 37 を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【 3 7 7 6 】

そして、本実施形態では、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン A ~ C での動作が 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置 1 又は中間作動位置 2 から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置 1 に、可動回転役物部材 37 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン 20 の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が継続される。一方、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立している場合 (遊技者による操作ボタン 20 に対する操作がある場合) には、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づく可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の途中であっても、可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様 A ~ D に応じた個別の駆動データ 2 ~ 5 の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターン D ~ G での動作で可動体としての可動回転役物部材 37 が可動される。

【 3 7 7 7 】

このように、本実施形態では、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材 37 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否か (遊技者により操作ボタン 20 の操作が行われたか否か) が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合 (遊技者による操作ボタン 20 に対する操作があったと判断される場合)、戻り側位置に位置する可動回転役物部材 37 の可動が停止されて共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が終了される。これにより、共通の動作である

10

20

30

40

50

駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作の実行中に共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材 37 の可動を停止して共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了させることができる。その結果、駆動パターン A ~ C での共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材 37 の駆動パターン A ~ C での共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様 A ~ D の終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材 37 の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材 37 の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材 37 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

10

【3778】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ~ 第 12 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【3779】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

20

【3780】

[第 14 の実施形態]

遊技機では、利益状態の異なる各種の遊技状態が設定されることで、遊技に対する興趣の向上が図られている。遊技機においては、各遊技状態の移行制御を好適に行うと共に、遊技者に不要な不利益を与えることが無いよう制御されることが望まれている。

【3781】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、
 発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段を備え、
 第 1 方向に遊技球を発射して行う第 1 の遊技と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に遊技球を発射して行う第 2 の遊技と、を実行可能であり、
 図柄の変動遊技を実行可能な表示手段と、
 前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段と、
 前記始動条件の成立を補助する補助手段と、
 前記変動遊技の結果が所定結果である場合に利益遊技として特別遊技を実行する特別遊技実行手段と、
 前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態を発生可能な遊技機であって、
 所定の前記発射力で前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の流路を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第 1 入球手段と、
 開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段と、特定入球領域とを備える第 2 入球手段と、
 前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第 2 入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段と、
 前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技を実行する特定期間遊技実行手段と、
 を備え、

30

40

50

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態に前記制御状態を変更することを行っている。

【3782】

利益遊技は、遊技者に何らかの利益を付与し得る遊技であればよい。利益遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）が開放される遊技、大入賞口に設けられるV入賞口が開放され得る遊技、大当たり遊技、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる確変大当たり遊技、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる時短大当たり遊技、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる通常大当たり遊技、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる潜伏確変大当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により確変遊技状態を発生させる大当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる大当たり遊技、大当たり遊技における大入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口に設けられるV入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口が短時間開放される小当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により大当たりを発生させる小当たり遊技、大入賞口（可変入賞口）外に設けられる特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、特電始動口に遊技球が入球することに基づいて実行される特電入賞口が開放される特電始動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される特別図柄の変動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される飾り図柄の変動遊技、スルーゲートに遊技球が入球することに基づいて実行される普通図柄の変動遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3783】

特別遊技は、変動遊技の結果が所定結果である場合に付与され得る遊技であればよい。特別遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）が開放される遊技、大入賞口に設けられるV入賞口が開放され得る遊技、大当たり遊技、確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる確変大当たり遊技、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）を発生させる時短大当たり遊技、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる通常大当たり遊技、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）を発生させる潜伏確変大当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により確変遊技状態を発生させる大当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により時短遊技状態を発生させる大当たり遊技、大当たり遊技における大入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口に設けられるV入賞口が開放されるラウンド遊技、大入賞口が短時間開放される小当たり遊技、大入賞口に設けられるV入賞口への遊技球の入球により大当たりを発生させる小当たり遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【3784】

特定期間遊技は、特別遊技とは異なる遊技であって、開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技であればよい。特定期間遊技としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大入賞口（可変入賞口）外に設けられる特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、特電始動口に遊技球が入球することに基づいて実行される特電大入賞口が開放される特電始動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される特別図柄の変動遊技、電動役物の作動によって開放される入賞口に遊技球が入球することに基づいて実行される飾り図柄の変動遊技、スルーゲートに遊技球が入球することに基づいて実行される普通図柄の変動遊技、それらの任意の組合せな

10

20

30

40

50

どが挙げられる。

【 3 7 8 5 】

特定遊技状態は、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（b時短遊技状態）、上限回数が規定された確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された確変遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された時短遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、上限回数が規定された時短遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が上限回数になった場合に発生される通常遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【 3 7 8 6 】

所定遊技状態は、特定遊技状態とは異なる遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、潜伏確変遊技状態（高確率モードかつ低頻度サポートモード）、通常遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）、大当たり遊技の終了後に移行される確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がある確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がない確変遊技状態、変動遊技の回数に上限がある時短遊技状態、変動遊技の回数に上限がない時短遊技状態、大当たり遊技の終了後に移行される時短遊技状態（a時短遊技状態）、通常遊技状態から移行される時短遊技状態、通常遊技状態において大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（b時短遊技状態）、特別図柄又は飾り図柄の変動遊技において特定の図柄が停止した場合に移行される時短遊技状態（c時短遊技状態）、大当たり遊技の終了後に移行される通常遊技状態、時短遊技状態から移行される通常遊技状態、a時短遊技状態から移行される通常遊技状態、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される大当たり遊技状態、潜伏確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される大当たり遊技状態、確変遊技状態から移行される小当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される小当たり遊技状態、潜伏確変遊技状態から移行される小当たり遊技状態、時短遊技状態から移行される小当たり遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

【 3 7 8 7 】

第1制御状態は、始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態が特定遊技状態に対応していない制御状態であればよい。第1制御状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口

50

技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、c時短遊技状態から移行される通常遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、確変遊技状態から移行される大当たり遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【3788】

第2制御状態は、始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態が特定遊技状態に対応した制御状態であればよい。第2制御状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、大当たり遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での特図遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補助手段に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態に対応した制御状態であって入球口での変動遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、通常遊技状態において特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に発生される時短遊技状態（b時短遊技状態）に対応した制御状態であって始動手段での始動条件の成立を補助する補

20

30

40

50

遊技の始動条件の成立を補助する電動役物に対する制御状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 3 7 8 9 】

ところで、遊技機においては、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく通常遊技状態での特図変動の回数が規定回数に到達した場合に、時短遊技状態（第1利益遊技状態制御としての、いわゆるb時短遊技状態）に移行するものがある。b時短遊技状態は、特図大当たり遊技が実行されるか、特図大当たり遊技が実行されること上限回数の特図遊技が実行された場合に終了する。また、特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行されることでb時短遊技状態が終了する場合には通常遊技状態に移行する。

10

【 3 7 9 0 】

しかしながら、遊技機では、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態では、当該通常遊技状態に移行されてから特図大当たり遊技が実行されることなく特図変動の回数が規定回数に到達した場合であっても、再びb時短遊技状態に移行されることはない。即ち、b時短遊技状態から移行される通常遊技状態ではb時短遊技状態が発生せず（第1補助状態制御）、特図大当たり遊技の終了後や確変遊技状態の終了後に移行される通常遊技状態ではb時短遊技状態が発生し得る（第2補助状態制御）。そのため、先に特図大当たり遊技が実行されてから、次に特図大当たり遊技が実行されるまでの間では、b時短遊技状態が1回しか発生し得ない。

【 3 7 9 1 】

これに対して、本発明では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第2制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

20

30

【 3 7 9 2 】

より具体的には、本実施形態では、遊技者に対して遊技利益として大利益遊技である特図大当たり遊技及び小利益遊技であるV入賞大当たり遊技が付与され得る。大利益遊技としての特図大当たり遊技は、始動手段としての第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、可変入賞口316が複数回開閉されることで多量の遊技球の獲得が可能な遊技者にとっての利益が大きい遊技である。一方、小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技は、第1入球手段としての特電始動口37への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第2入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉382の作動によって開放される第2入球手段が備える特定入球領域としての特電V入賞口383に遊技球が入球した場合に実行され、特電大入賞口381への遊技球の入球が可能であるが、特電大入賞口381への遊技球の入球によって獲得可能な遊技球が少なく遊技者にとっての利益が小さい遊技である。また、本実施形態では、特電始動口37、特電大入賞口381及び特電V入賞口383は、遊技盤31の右側領域に設定される特定の流路としての第2流路392を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。つまり、小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技は、第2流路392に遊技球を打ち出すことで実行され得る。

40

【 3 7 9 3 】

さらに、本実施形態では、小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技が終了した場合、第

50

1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な変動遊技としての特図遊技の回数として最大値がセットされる。ここで、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 を開閉する補助手段としての電動役物 3 1 5 b の開閉頻度（電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 への入球サポート頻度）が低い第 2 補助状態制御である低頻度サポートモードにおいて、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく所定回数（例えば 1 0 0 0 回）の特図遊技が実行される場合に移行される上限回数（例えば 1 0 0 0 回）が規定された時短遊技状態である。つまり、本実施形態では、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態に移行させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされる。

10

【 3 7 9 4 】

そして、本実施形態では、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされることで、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態において大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行された場合に b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態が発生しない第 1 補助状態制御となった場合であっても、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態を遊技者の意図によって発生させることができる。このように、本実施形態では、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な第 2 補助状態制御である状態を遊技者が発生させることができるため、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態が終了した遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

20

【 3 7 9 5 】

また、本実施形態では、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされるため、遊技者が第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で遊技を終了する場合には、遊技者が遊技を終了する前に第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することで小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技を実行させることによって、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しの継続により、遊技者の意図によって防止することができる。

30

40

【 3 7 9 6 】

以下、本実施形態について、図 2 9 1 ~ 図 3 2 7 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第 1 の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することができる。

【 3 7 9 7 】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、利益遊技としての「遊技利益」を備え、また特別遊技としての「大利益遊技」を備え、また特定期間遊技としての「小利益遊技」を備え、また特定遊技状態としての「第 1 利益遊技状態制御」を備え、また所定遊技状態としての「第 2 利益遊技状態制御」を備え、また第 1 制御状態としての「第 1 補助状態制御」を備え、また第 2 制御状態としての「第 2 補助状態制御」を備える。

50

【 3 7 9 8 】

[遊技機 1 0 の構成]

まず、図 2 9 1 ~ 図 2 9 3 を参照しつつ遊技機 1 0 の構成について説明する。ここで、図 2 9 1 は本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図、図 2 9 2 及び図 2 9 3 は図 2 9 1 に示す遊技機 1 0 の特電大入賞装置 3 8 を説明するための図である。

【 3 7 9 9 】

[前面枠 1 1 の構成]

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

【 3 8 0 0 】

発射ハンドル 2 2 は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機 1 0 では、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対するとして回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで発射手段としての遊技球発射機構 3 2 から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作に応じて、第 1 方向である遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す第 1 の遊技としての左打ち遊技、及び第 2 方向である遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す第 2 の遊技としての右打ち遊技を実行することができる。また、本実施形態では、右打ち遊技として、後述の分離部 3 9 3 よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技と、分離部 3 9 3 よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技とを実行可能である。

【 3 8 0 1 】

そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動手段としての第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させて変動遊技としての第 1 特図遊技を実行するために左打ち遊技が奨励される。また、確変遊技状態及び各種時短遊技状態（a 時短遊技状態、b 時短遊技状態）では、スルーゲート 3 1 7 及び始動手段としての第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて変動遊技としての第 2 特図遊技を実行するために強右打ち遊技が奨励され、遊技者にとっての遊技利益である大利益遊技としての特図大当たり遊技では、後述の第 1 流路 3 9 1 に遊技球を流下させて可変入賞口 3 1 6 に遊技球を入球させるために強右打ち遊技が奨励される。また、後述の特電始動口 3 7 に遊技球を入球させて特電始動遊技を実行させ、後述の特電大入賞装置 3 8 の特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球を入球させて V 入賞大当たり遊技を実行させるために弱右打ち遊技が奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル 2 2 に対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【 3 8 0 2 】

[内枠 1 2 の構成]

図 2 3 0 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1 と、外レール 3 1 2 と、左右の一般入賞口 3 1 3 と、始動手段としての第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 と、スルーゲート 3 1 7 と、アウト口 3 1 8 と、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 と、表示手段としての第 1 特別図柄表示部 3 6 2 及び第 2 特別図柄表示部 3 6 3 を有するメイン表示部 3 6 と、特電始動口 3 7 と、特電大入賞装置 3 8 と、可変入賞口 3 1 6 と、第 1 流路 3 9 1 と、特定の経路としての第 2 流路 3 9 2 と、が設けられている。

【 3 8 0 3 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、遊技盤 3 1 の左側領域を流下する遊技球は、左側の一般入賞口 3 1 3 及び第 1 入賞口 3 1 4 に入球可能であり、遊技盤 3 1 の右側領域を流下する遊技球は、右側の一般入賞口 3 1 3、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7、特電始動口 3 7、特電大入賞装置 3 8 に入球可能である。一方、左右の一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、特定入球領域である第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、特電始動口 3 7 又は特電大入賞装置 3 8 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される

10

20

30

40

50

。そして、左右の一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、特電始動口 3 7 又は特電大入賞装置 3 8 に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、図 2 9 4 (B) に示すように、左右の一般入賞口 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 1 0 個、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 に入球した場合の賞球数は 1 0 個、特電始動口 3 7 に入球した場合の賞球数は 1 個、特電大入賞装置 3 8 (後述の特定入球領域としての特電 V 入賞口 3 8 3 又は特電通常入賞口 3 8 4) に入球した場合の賞球数は 1 個である。なお、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球された場合の賞球数は 0 個である。

【 3 8 0 4 】

また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することに基づいて、メイン制御ユニット 3 3 1 (主制御装置 4 の M P U 4 1) により、特図大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 によって特図大当たり抽選を行った場合、遊技者に対する遊技利益として、大利益遊技とは異なる特定期間の小利益遊技としての特図遊技を実行し、特図大当たり抽選の結果を報知する。具体的には、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球することを契機とする特図大当たり抽選の結果は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 において第 1 特図が変動表示される小利益遊技としての特定期間の第 1 特図遊技において報知される。一方、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球することを契機として開閉実行手段により開閉手段である電動役物 3 1 5 b が所定期間開放されることで開状態とされた第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することに基づいて実行される特図大当たり抽選の結果は、特定期間遊技実行手段によって、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において第 2 特図が変動表示される小利益遊技としての特定期間の第 2 特図遊技において報知される。

【 3 8 0 5 】

また、特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、小利益遊技としての当該特図遊技の終了後に、遊技者に対する遊技利益として大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行される。この特図大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数 (例えば 5 回又は 1 6 回) のラウンド遊技が繰り返し実行される。各ラウンド遊技では、開閉手段である開閉扉 3 1 9 が、可変入賞口 3 1 6 を閉状態とする待機位置と、可変入賞口 3 1 6 を開状態とする作動位置との間で切り替えられる。つまり、開閉実行モードでは、複数のラウンド遊技数 (例えば 5 回又は 1 6 回) から大当たり抽選の結果に応じてラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉 3 1 9 が繰り返し作動される。このように、特図大当たり遊技では、開閉扉 3 1 9 によって可変入賞口 3 1 6 が繰り返し開放されるため、特図大当たり遊技は、遊技利益として多量の賞球の払い出しが期待できる大利益遊技である。

【 3 8 0 6 】

ここで、第 2 の遊技としての右打ち遊技を実行可能とする遊技盤 3 1 の右側領域は、樹脂製などの分離部 3 9 3 によって 2 つの遊技領域に分離されている。なお、分離部 3 9 3 は、複数の釘を打設することによって設けることもできる。遊技盤 3 1 の右側領域における 2 つの遊技領域は、右打ち遊技において遊技球が流下する特定の経路を規定するものであり、各遊技領域には、第 1 入球手段及び第 2 入球手段が設けられている。

【 3 8 0 7 】

遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 の右側に設定される遊技領域としての第 1 領域には、特定の経路として第 1 流路 3 9 1 が規定される。また、第 1 領域には、第 1 入球手段としてスルーゲート 3 1 7 が設けられ、第 2 入球手段が備える特定入球領域として第 2 入賞口 3 1 5 が設けられている。そのため、右打ち遊技において第 1 流路 3 9 1 を流下する遊技球は、スルーゲート 3 1 7 及び第 2 入賞口 3 1 5 に入球可能である。また、第 2 入賞口 3 1 5 には、第 2 入球手段が備える開閉手段として電動役物 3 1 5 b が設けられている。この電動役物 3 1 5 b は、第 2 入賞口 3 1 5 を閉状態と開状態とに切り替えるものである。

【 3 8 0 8 】

スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート

3 1 7 に遊技球が入球することを契機として普図当たり抽選に関する処理が実行され、普図柄が変動表示されることで、普図当たり抽選の結果を報知する利益遊技としての普図遊技が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、開閉実行手段により第 2 入賞口 3 1 5 が所定期間開放される利益遊技としての普図当たり遊技に対する処理が実行される。この普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b が作動されることで、第 2 入賞口 3 1 5 が開放される。つまり、電動役物 3 1 5 b に対する開閉制御処理が実行されることで、複数の可動態様（例えば 0 . 1 秒の短開放、6 秒の長開放（図 1 2 (A) 及び図 1 2 (B) 参照））から 1 の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、1 の可動態様に応じて、電動役物 3 1 5 b が、第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖される待機位置と、第 2 入賞口 3 1 5 が開放される作動位置との間で作動されることで、第 2 入賞口 3 1 5 の閉状態と開状態とが切り替えられる。このように、普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能になる。

10

【 3 8 0 9 】

また、スルーゲート 3 1 7 の上方には複数の釘が打設され、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球可能な流路と、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球不能な流路とが設定されており、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて第 1 流路 3 9 1 を流下する遊技球の一部が、スルーゲート 3 1 7 に入球する。また、第 2 入賞口 3 1 5 の上方には複数の釘が打設され、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能な流路と、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球不能な流路とが設定されており、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて第 1 流路 3 9 1 を流下する遊技球の一部が、スルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球に基づいて第 2 入賞口 3 1 5 が開放された場合に第 2 入賞口 3 1 5 に入球する。前述のように、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球した場合の賞球数は 0 個である。また、前述のように、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合の賞球数は 3 個であり（図 2 9 4 (B) 参照）、第 2 入賞口 3 1 5 が開状態となる時間は、短開放で 0 . 1 秒、長開放で 6 秒である（図 1 2 (C) 及び図 2 9 4 (D) 参照）。そして、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）のいずれにおいても、第 1 の遊技として、遊技球を遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出して遊技球を特定の経路である第 1 流路 3 9 1 において流下させる遊技を実行する場合、連続的な遊技球の打ち出しによって特定数の遊技球を第 1 流路 3 9 1 において流下させると、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が前記特定数よりも少なくなるように構成されている。これにより、高頻度サポートモード（確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）において、遊技球を第 1 流路 3 9 1 に流下させることで遊技球が増加することが防止される。つまり、遊技球の流下領域は、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する回転操作量によって自由に調整可能であるため、遊技者はいつでも自由に特定の経路である第 1 流路 3 9 1 において遊技球が流下されるように遊技球の打ち出しを行うことが可能であるが、遊技球を第 1 流路 3 9 1 に流下させても遊技者の持ち球が増加しないように構成されていることで、遊技球を第 1 流路 3 9 1 に流下させる打ち出し方法が攻略打法となることが防止される。

20

30

【 3 8 1 0 】

遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 の左側に設定される遊技領域としての第 2 領域には、特定の経路として第 2 流路 3 9 2 が規定される。また、第 2 領域には、第 1 入球手段として特電始動口 3 7 が設けられ、特電始動口 3 7 の下方には第 2 入球手段として特電大入賞装置 3 8 が設けられている。そのため、右打ち遊技において第 2 流路 3 9 2 を流下する遊技球は、特電始動口 3 7 及び特電大入賞装置 3 8 に入球可能である。

40

【 3 8 1 1 】

特電始動口 3 7 は、遊技球の入球によって特電大入賞装置 3 8 を作動させるものであり、後述の特電大入賞装置 3 8 の特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球可能な特電始動遊技を実行する契機を与えるものである。特電始動口 3 7 には、特電始動口 3 7 に遊技球が入球したことを検知する入球センサ 3 7 a（図 2 9 4 参照）が設けられている。

【 3 8 1 2 】

50

なお、特電始動遊技において特電V入賞口383に遊技球が入球された場合、即ち入球センサ37a（図294参照）によって遊技球が検知された場合、遊技利益として小利益遊技である後述のV入賞大当たり遊技が実行される。

【3813】

ここで、図232（A）は、特電大入賞装置38の正面図であり、図232（B）は、特電大入賞装置38の縦断面図であり、図232（C）は、図232（A）のX1-X1線に沿う特電大入賞装置38の断面図であり、図232（D）は、図232（A）のX2-X2線に沿う特電大入賞装置38の断面図であり、図233（A）は、特電大入賞装置38の特電開閉扉382が開放され特電V入賞口383に遊技球が入球可能な状態での図232（C）に対応する断面図であり、図233（B）は、特電大入賞装置38の特電開閉扉382が開放され特電V入賞口383に遊技球が入球不能な状態での図232（C）に対応する断面図であり、図233（C）は、特電大入賞装置38の特電開閉扉382が開放され特電V入賞口383に遊技球が入球不能な状態での図232（D）に対応する断面図である。

10

【3814】

図232（A）及び図232（B）に示すように、特電大入賞装置38は、特電大入賞口381、特電開閉扉382、特定入球領域である特電V入賞口383、特電通常入賞口384、及び開閉手段であるV入賞口開閉扉385を備える。

【3815】

特電大入賞口381は、遊技盤31の前面側に開放している。特電開閉扉382は、図232（C）及び図232（D）に示す特電大入賞口381に遊技球が入球不能な閉状態と、図232（A）及び図232（C）に示す特電大入賞口381に遊技球が入球可能な開状態とを切り替える。

20

【3816】

図232（A）に示すように、特電V入賞口383には、開閉手段であるV入賞口開閉扉385によって特電V入賞口383が開状態とされる場合に、特電大入賞口381から入球された遊技球の入球が可能である。また、特電V入賞口383には、特電V入賞口383に遊技球が入球したことを検知する入球センサ383a（図294参照）が設けられている。

【3817】

また、図232（B）に示すように、特電V入賞口383には、V入賞口開閉扉385によって特電V入賞口383が閉状態とされる場合に、特電大入賞口381から入球された遊技球の入球が不能である一方、図232（C）に示すように、特電通常入賞口384には、特電大入賞口381から入球された遊技球の入球が可能である。また、特電通常入賞口384には、特電V入賞口383に遊技球が入球したことを検知する入球センサ384a（図294参照）が設けられている。

30

【3818】

特電大入賞装置38は、第1入球手段である特電始動口37に遊技球が入球されることに基づいて、小利益遊技である特電始動遊技を実行するために作動される。この特電始動遊技では、特電大入賞口381が特電開閉扉382によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口381に遊技球が入球可能である。

40

【3819】

また、特電大入賞装置38は、特電始動遊技において特電大入賞装置38の特電V入賞口383に遊技球が入球されることに基づいて、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技を実行するために作動される。このV入賞大当たり遊技では、特電大入賞口381が特電開閉扉382によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口381に遊技球が入球可能である。

【3820】

ここで、特電始動口37の上方には複数の釘が打設され、特電始動口37に遊技球が入球可能な流路と、特電始動口37に遊技球が入球不能な流路とが設定されている。そのた

50

め、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて第 2 流路 3 9 2 を流下する遊技球の一部が、特電始動口 3 7 に入球する。前述のように、特電始動口 3 7 に遊技球が入球した場合の賞球数は 1 個である（図 2 9 4 (B) 参照）。そのため、特電始動遊技を発生させるために特電始動口 3 7 に向けて遊技球を打ち出す場合、特電始動遊技を発生させるために必要な遊技球の打ち出し数に比べて、遊技者が獲得可能な遊技球数が少なくなる。

【 3 8 2 1 】

また、前述のように、特電大入賞口 3 8 1 から入球された遊技球が特電 V 入賞口 3 8 3 に入球した場合の賞球数は 1 個であり、特電大入賞口 3 8 1 から入球された遊技球が特電通常入賞口 3 8 4 に入球した場合の賞球数は 1 個である（図 2 9 4 (B) 参照）。そのため、特電始動遊技及び V 入賞大当たり遊技では、遊技者の遊技球の増加が見込めない。

10

【 3 8 2 2 】

このように、特電始動遊技を発生させるために特電始動口 3 7 に向けて遊技球を打ち出す場合、特電始動遊技を発生させるために必要な遊技球の打ち出し数（特定球数）に比べて、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が少なくなり、特電始動遊技及び V 入賞大当たり遊技では、遊技者の遊技球の増加が見込めない。そのため、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）のいずれにおいても、第 1 の遊技として、遊技球を遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出して遊技球を特定の経路である第 2 流路 3 9 2 において流下させる遊技を実行する場合、連続的な遊技球の打ち出しによって特定球数の遊技球を第 2 流路 3 9 2 において流下させると、遊技者が獲得可能な利益遊技球数が前記特定球数よりも少なくなるように構成されている。これにより、高頻度サポートモード（確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態）及び低頻度サポートモード（通常遊技状態）において、遊技球を第 2 流路 3 9 2 に流下させることで遊技球が増加することが防止される。つまり、遊技球の流下領域は、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する回転操作量によって自由に調整可能であるため、遊技者はいつでも自由に特定の経路である第 2 流路 3 9 2 において遊技球が流下されるように遊技球の打ち出しを行うことが可能であるが、遊技球を第 2 流路 3 9 2 に流下させても遊技者の持ち球が増加しないように構成されていることで、遊技球を第 2 流路 3 9 2 に流下させる打ち出し方法が攻略打法となることが防止される。

20

【 3 8 2 3 】

図 1 に示すように、特定入球領域としての可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 の右側領域における 2 つの遊技領域に設けられる第 1 入球手段及び第 2 入球手段の下方に設けられている。また、可変入賞口 3 1 6 は、開閉手段である開閉扉 3 1 9 が設けられている。この開閉扉 3 1 9 は、前述のように特図大当たり遊技において可変入賞口 3 1 6 の閉状態と開状態とを繰り返し切り替える。つまり、可変入賞口 3 1 6 及び開閉扉は、第 1 入球手段及び第 2 入球手段とは異なる第 3 入球手段である。この可変入賞口 3 1 6 には、第 2 の遊技として遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ち遊技を実行することで遊技球が入球可能である。具体的には、可変入賞口 3 1 6 には、遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 の右側の遊技領域、及び分離部 3 9 3 の左側の遊技領域のいずれに遊技球を打ち出しても遊技球が入球可能である。

30

【 3 8 2 4 】

このように、可変入賞口 3 1 6 及び開閉扉を備える第 3 入球手段が第 1 入球手段及び第 2 入球手段とは異なることで、大利益遊技である特図大当たり遊技を、小利益遊技である普図当たり遊技や V 入賞大当たり遊技とは異なる遊技利益として遊技者に付与することが可能になる。また、第 3 入球手段が第 1 入球手段及び第 2 入球手段とは異なることで、特図大当たり遊技、V 入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技をそれぞれ独立して実行することが可能であるため、特図大当たり遊技、V 入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技を同時に実行し、これとは逆に、特図大当たり遊技、V 入賞大当たり遊技、及び普図大当たり遊技の 2 以上の遊技を同時に実行しない遊技性を実現することが可能になる。例えば、大利益遊技の実行中に小利益遊技が実行されないようにし、小利益遊技の実行中に大利益遊技を実行可能とするようにし、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技が実行されな

40

50

いようにし、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技を実行可能とすることが考えられる。具体的には、特図大当たり遊技の実行中において開閉手段としての特電開閉扉 3 8 2 が作動されないようにすることで、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技である V 入賞大当たり遊技が開始されないようにし、特図大当たり遊技の実行中において開閉手段としての電動役物 3 1 5 b が作動されないことで、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技である普図当たり遊技の開始されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に小利益遊技である開閉手段としての特電開閉扉 3 8 2 が作動されないようにすることで、V 入賞大当たり遊技が実行されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての特電開閉扉 3 8 2 を作動可能とすることで、小利益遊技である V 入賞大当たり遊技が開始されるようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての電動役物 3 1 5 b が作動されないようにすることで、小利益遊技である普図当たり遊技が実行されないようにし、小利益遊技である特図遊技の実行中に開閉手段としての電動役物 3 1 5 b を作動可能とすることで小利益遊技である普図当たり遊技が開始されるようにすることもできる。

10

【 3 8 2 5 】

このように、大利益遊技の実行中に小利益遊技が実行されないようにし、また小利益遊技の実行中に大利益遊技を実行可能とするようにすることで、遊技利益として大利益遊技の利益を確実に得られる遊技性を実現できる。さらに、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技が実行されないようにすることで、遊技利益として 1 種類の小利益遊技の利益を得られる遊技性を実現できる。また、小利益遊技の実行中に他の小利益遊技を実行可能とすることで、遊技利益として複数の小利益遊技の利益を得られる遊技性を実現できる。

20

【 3 8 2 6 】

[遊技システム]

まず、図 2 9 4 (A) 及び図 2 9 4 (C) を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機 1 0 を含む遊技システムを説明する。ここで、図 2 9 4 (A) は図 2 9 1 に示す遊技機のシステム構成の一部の一例を示すブロック図であり、図 2 9 4 (C) は遊技機の外部に出力される信号種別を示す図である。

【 3 8 2 7 】

図 2 9 4 (A) に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、遊技機 1 0、ホールコンピュータ 1 0 2 及びデータ表示器 1 0 3 を含む。

30

【 3 8 2 8 】

遊技機 1 0 は、当該遊技機 1 0 の遊技情報をホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に信号出力する信号出力手段としての外部出力端子板 1 0 1 を備える。この外部出力端子板 1 0 1 は、例えば複数の出力端子部 (図示略) を有し、各出力端子部 (図示略) は、主制御装置 4 の M P U 4 1 との間でデータ通信を行う入出力 I / F 4 2 に対して、配線 (図示略) によりデータ通信 (受信) 可能に接続されている。これにより、遊技機 1 0 の遊技情報が、対応する外部出力端子板 1 0 1 の出力端子部 (図示略) を介して各種信号として遊技機 1 0 の外部に出力される。また、各出力端子部 (図示略) は、外部に対して予め定められた 1 種類の信号を出力可能である。即ち、出力端子部 (図示略) の種別と、外部に出力可能な信号種別とが 1 対 1 で対応している。例えば、図 2 9 4 (C) に示すように、複数の出力端子部 (図示略) のうち、1 番端子は特別信号として大当たり信号 1 を出力可能であり、2 番端子は大当たり信号 2 を出力可能であり、3 番端子は識別信号として V 入賞大当たり遊技信号を出力可能であり、4 番端子は識別信号として特図変動停止信号を出力可能である。

40

【 3 8 2 9 】

図 2 9 5 (A) に示すように、大当たり信号 1 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に継続して出力される信号である。この大当たり信号 1 により、特図大当たり遊技の実行中であることを識別できる。

【 3 8 3 0 】

図 2 9 5 (B) に示すように、大当たり信号 2 は、大利益遊技である特図大当たり遊技

50

の実行中、及び大当たり遊技の終了に移行される高頻度サポートモード（確変遊技状態、a時短遊技状態）の実行中に継続して出力される信号である。この大当たり信号2により、特図大当たり遊技の実行中、又は特図大当たり遊技の終了に移行される高頻度サポートモードであることを識別できる。また、大当たり信号1と大当たり信号2とを比較することで、例えば大当たり信号1と大当たり信号2との両方が出力されている場合に、特図大当たり遊技の実行中であることが識別でき、大当たり信号1が出力されず大当たり信号2が出力されている場合に、特図大当たり遊技の終了後に移行される高頻度サポートモードであることが識別できる。

【3831】

図296(A)に示すように、V入賞大当たり遊技信号は、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行中に継続して出力される信号である。このV入賞大当たり遊技信号により、V入賞大当たり遊技の実行中であることが識別できる。なお、V入賞大当たり遊技信号は、V入賞大当たり遊技の開始時のみ出力されるパルス信号であってもよく、この場合にはV入賞大当たり遊技信号により、V入賞大当たり遊技が開始されたことが識別できる。また、V入賞大当たり遊技信号は、V入賞大当たり遊技の終了時のみ出力されるパルス信号であってもよい。この場合にはV入賞大当たり遊技信号により、V入賞大当たり遊技が終了されたことが識別できる。

【3832】

ここで、本実施形態では、大当たり遊技として、特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大利益遊技としての特図大当たり遊技と、特電始動口37への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において特電V入賞口383に遊技球が入球した場合に実行される小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技とを含む。そして、本実施形態では、特図大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号1及び大当たり信号2が出力され、大当たり信号1及び大当たり信号2とは異なるV入賞大当たり遊技信号が出力されない一方、V入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号1及び大当たり信号2が出力されず、V入賞大当たり遊技信号が出力される。

【3833】

このように、V入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号1及び大当たり信号2が出力されないことで、遊技ホールは、ホールコンピュータ102において遊技者が自由に発生させることが可能なV入賞大当たり遊技が特図大当たり遊技として認識されることが防止される。これにより、遊技ホールは、ホールコンピュータ102において特図大当たり遊技の実行回数を正確に管理し、また特図大当たり遊技の実行回数をデータ表示器103に正確に表示させることができる。

【3834】

また、V入賞大当たり遊技が実行される場合には、大当たり信号1及び大当たり信号2とは異なるV入賞大当たり遊技信号が出力されることで、遊技ホールは、ホールコンピュータ102において、V入賞大当たり遊技が実行されたこと、即ちb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットされたことを把握することができる。これにより、遊技ホールは、ホールコンピュータ102において、V入賞大当たり遊技が実行された場合であっても、先の通常大当たり遊技の終了からb時短遊技状態が発生させるまでに必要な残りの特図遊技の実行回数を把握することが可能になる。そのため、遊技ホールは、ホールコンピュータ102から把握されるb時短遊技状態が発生させるまでに必要な残りの特図遊技の実行回数に基づいて、遊技ホールの営業前にRAMクリアによりb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数を最大値にリセットするか否かを判断するための参考とすることができる。

【3835】

図296(B)に示すように、特図変動停止信号は、特図が停止表示された場合に出力されるパルス信号である。この特図変動停止信号により、特図遊技が終了したことが識別できる。そのため、特図変動停止信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。なお、特図変動停止信号に代えて、特図の変動表示が開始された場合に特図変動開始信号と

10

20

30

40

50

してパルス信号を出力してもよい。この特図変動開始信号により、特図遊技が開始されたことが識別できるため、特図変動開始信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。また、特図変動停止信号に代えて、特図の変動表示中に継続して特図変動信号を出力してもよい。この特図変動信号により、特図遊技の実行中であることが識別できるため、特図変動信号に基づいて、特図遊技の実行回数を識別できる。

【3836】

図294(A)に示すように、複数の出力端子部(図示略)は、遊技ホール側のホールコンピュータ102に配線などによりデータ通信(送信)可能に接続されている。これにより、ホールコンピュータ102は、遊技機10の各出力端子部(図示略)から出力された各種信号に基づいて当該遊技機10の遊技状況や遊技状態などに応じた遊技情報を入手可能である。その結果、遊技ホール側は、ホールコンピュータ102が受信した各種信号に基づいて、各遊技機10の遊技状況や遊技状態などを把握することが可能である。また、遊技ホール側は、複数の出力端子部(図示略)から必要な出力端子部を選択して配線などを介してホールコンピュータ102に接続することが可能である。これにより、遊技ホール側は、ホールコンピュータ102に接続する出力端子部(図示略)を選択することで、遊技ホール側で管理する遊技情報を選択的に得ることができたため、必要な遊技情報を効率良く管理することができ、また必要な遊技情報をデータ表示器103に表示させることができる。

【3837】

ここで、遊技機10からホールコンピュータ102に信号出力される遊技情報としては、例えば、遊技中であること、大当たり遊技が開始されたこと(大当たり遊技中であること)、高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)であること、低頻度サポートモード(通常遊技状態)であること、特図遊技が開始されたこと(特図遊技中であること)、遊技球の発射数(アウト玉数)、出玉数、差玉数などが挙げられる。そのため、遊技ホール側は、遊技機10からホールコンピュータ102に信号出力される遊技情報に基づいて、ホールコンピュータによって、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉などを管理することができ、また、各遊技機10の遊技状況や遊技状態、例えば遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)中であること、低頻度サポートモード(通常遊技状態)であることなどを管理することができる。

【3838】

データ表示器103は、例えば遊技機10の遊技状況や遊技状態などを表示するものであり、遊技ホールの島設備において、例えば各遊技機10の上方に設けられる。このデータ表示器103は、ホールコンピュータ102に配線などによりデータ通信(受信)可能に接続されており、ホールコンピュータ102によって管理される遊技情報を受信することで、この遊技情報に基づいて遊技状況や遊技状態を直接的又は間接的に表示可能である。具体的には、データ表示器103では、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉、遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)中であること、低頻度サポートモード(通常遊技状態)であることなど直接的又は間接的に表示することができる。

【3839】

[主制御装置4の処理]

次に、図297~図321を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行される処理について説明する。

10

20

30

40

50

【 3 8 4 0 】

[主タイマ割込み処理]

本実施形態の主タイマ割込み処理は、本実施形態のスルーゲート 3 1 7 が遊技盤 3 1 の右側領域にのみ設けられていることから、前述の第 1 の実施形態とはスルーゲート処理の一部の手順が異なる。

【 3 8 4 1 】

[スルーゲート処理]

ここで、図 2 9 7 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 6 で M P U 4 1 により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過した場合に、M P U 4 1 によって、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c (図 1 1 参照) に格納される情報が更新される。以下、図 2 9 7 を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

10

【 3 8 4 2 】

< ステップ S 1 3 0 1 >

図 2 9 7 に示すように、本実施形態のスルーゲート処理では、M P U 4 1 は、まず第 1 入球手段であるスルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過したか否かを判断する (ステップ S 1 3 0 1) 。スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過したか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。M P U 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 1 : Y e s) 、処理をステップ S 1 3 0 2 に移行し、スルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過していないと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 1 : N o) 、当該スルーゲート処理を終了する。

20

【 3 8 4 3 】

< ステップ S 1 3 0 2 >

M P U 4 1 は、スルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したと判断した場合 (ステップ S 1 3 0 1 : Y e s) 、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が最大保留数 (本実施形態では 4) であるか否かを判断する (ステップ S 1 3 0 2) 。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が最大保留数である場合 (ステップ S 1 3 0 2 : Y e s) 、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数 X が最大保留数でない場合 (ステップ S 1 3 0 2 : N o) 、処理をステップ S 1 3 0 3 に移行する。

30

【 3 8 4 4 】

< ステップ S 1 3 0 3 及び S 1 3 0 4 >

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

40

【 3 8 4 5 】

[主制御装置 4 のメイン処理]

次に、図 3 0 0 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理について説明する。本実施形態のメイン処理は、特図遊技回数管理処理 (ステップ S 1 4 0 6 - 1) 、特電始動遊技制御処理 (ステップ S 1 4 0 7 - 2) 、V 入賞大当たり遊技制御処理 (ステップ S 1 4 0 7 - 3) 、及び信号出力処理 (ステップ S 1 4 0 8 - 1) が実行される点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、これらの処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【 3 8 4 6 】

50

主制御装置 4 のメイン処理を説明する前に、本実施形態での遊技状態の移行について図 2 9 8 を参照して説明する。ここで、図 2 9 8 は、遊技状態の移行例を示す図である。

【 3 8 4 7 】

図 2 9 8 (A) に示すように、本実施形態では、基本的な遊技状態として、通常遊技状態、確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び特図大当たり遊技状態を含み、所定の条件が成立する場合に遊技状態が移行される。

【 3 8 4 8 】

通常遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル (図 9 (A) 参照) に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、通常遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が低く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難い低頻度サポートモードである。そのため、通常遊技状態では、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させて第 1 特図遊技を実行すべく、第 1 方向である遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す第 1 の遊技としての左打ち遊技が奨励される。この通常遊技状態には、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数の特図遊技が実行された場合に移行する。具体的には、通常遊技状態には、a 時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく、例えば 1 0 0 回の特図遊技が実行されることで移行し、又は b 時短遊技状態において特図大当たり遊技状態に移行することなく、例えば 1 0 0 0 回の特図遊技が実行されることで移行する。そして、a 時短遊技状態から移行する通常遊技状態は、通常大当たり遊技の終了後から特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数 (例えば 1 0 0 0 回) の特図遊技が実行されることによって b 時短遊技状態に移行し得る第 2 補助状態制御である。一方、b 時短遊技状態から移行する通常遊技状態は、当該通常遊技への移行後から特図大当たり遊技状態に移行することなく規定回数 (例えば 1 0 0 0 回) の特図遊技が実行されても b 時短遊技状態に移行しない第 1 補助状態制御である。

【 3 8 4 9 】

確変遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が高い高確率モード当否テーブル (図 9 (B) 参照) に基づいて特図大当たり抽選が実行される高確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され易いモードである。また、確変遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、確変遊技状態では、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行すべく、第 2 方向である遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 よりも右側に遊技球を打ち出す第 2 の遊技である強右打ち遊技が奨励される。この確変遊技状態には、大利益遊技である確変大当たり遊技の終了後に確変大当たり遊技状態から移行する。

【 3 8 5 0 】

a 時短遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル (図 9 (A) 参照) に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、a 時短遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い高頻度サポートモードである。そのため、a 時短遊技状態では、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行すべく、スルーゲート 3 1 7 及び第 2 入賞口 3 1 5 が設けられた遊技領域、即ち遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 よりも右側の遊技領域に遊技球を強右打ち遊技が奨励される。この a 時短遊技状態には、大利益遊技である通常大当たり遊技の終了後に通常大当たり遊技状態から移行する。

【 3 8 5 1 】

b 時短遊技状態は、特図大当たり抽選の結果の大当たりとなる確率が低い低確率モード当否テーブル (図 9 (A) 参照) に基づいて特図大当たり抽選が実行される低確率モードであり、特図大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、b 時短遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高く第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い高頻度サポ

10

20

30

40

50

トモードである。そのため、b時短遊技状態では、第2入賞口315に遊技球を入球させて第2特図遊技を実行すべく、スルーゲート317及び第2入賞口315が設けられた遊技領域、即ち遊技盤31の右側領域における分離部393よりも右側の遊技領域に遊技球を強右打ち遊技が奨励される。このb時短遊技状態には、大利益遊技である通常大当たり遊技の終了後から、特図大当たり遊技状態に移行されることなく規定回数（例えば1000回）の特図遊技が実行されることによって移行する。

【3852】

特図大当たり遊技状態は、第3入球手段としての可変入賞口316が、所定時間が経過するまで、又は上限数（例えば9個）以上の遊技球が入賞するまで開放されるラウンド遊技が所定回数行われる大利益遊技である特図大当たり遊技が実行される遊技状態である。特図大当たり遊技状態は、5R通常大当たり遊技状態、5R確変大当たり遊技状態、及び16R確変大当たり遊技状態を含む。5R通常大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が5回行われる5R通常大当たり遊技が実行され、この5R通常大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行される遊技状態である。5R確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が5回行われる5R確変大当たり遊技が実行され、この5R確変大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行される遊技状態である。16R確変大当たり遊技状態は、ラウンド遊技が16回行われる16R確変大当たり遊技が実行され、この16R確変大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行される遊技状態である。

【3853】

図298(B)に示すように、本実施形態では、遊技状態として、V入賞大当たり遊技状態をさらに含む。このV入賞大当たり遊技状態は、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技が実行される遊技状態である。V入賞大当たり遊技は、通常遊技状態、確変遊技状態、a時短遊技状態及びb時短遊技状態において、第1入球手段としての特電始動口37への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第2入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉382の作動によって開放される第2入球手段が備える特定入球領域としての特電V入賞口383に遊技球が入球した場合に実行される。つまり、小利益遊技である特図遊技の実行中（特図の変動中）において特電始動口37に遊技球が入球した場合には特電始動遊技が実行され、特電開閉扉382の作動によって特電V入賞口383に遊技球が入球可能とされることで、V入賞大当たり遊技が発生可能とされる。そのため、特図遊技の実行中（特図の変動中）には、当該特図遊技と同時にV入賞大当たり遊技が実行され得る。その結果、V入賞大当たり遊技状態は、通常遊技状態、確変遊技状態、a時短遊技状態及びb時短遊技状態とは別に、これらの遊技状態とは独立して発生される。

【3854】

そして、本実施形態では、V入賞大当たり遊技の開始前と終了後において、同一の遊技状態とされる。具体的には、通常遊技状態においてV入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、V入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間も通常遊技状態が維持され、確変遊技状態においてV入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、V入賞大当たり遊技の開始前から終了後も確変遊技状態が維持され、a時短遊技状態においてV入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、V入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間もa時短遊技状態が維持され、b時短遊技状態においてV入賞大当たり遊技状態が発生した場合には、V入賞大当たり遊技の開始前から終了後までの間もb時短遊技状態が維持される。つまり、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行前後では、遊技状態が変更することはない。

【3855】

このように、V入賞大当たり遊技の実行前後で遊技状態が変更されないことで、V入賞大当たり遊技によって遊技者が不利益を受けることが防止され、V入賞大当たり遊技を実行する前の遊技者の既得の利益が、V入賞大当たり遊技の実行後において引き続き保護される。具体的には、V入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が確変遊技状態である場合には、V入賞大当たり遊技の実行後においても、特図大当たり抽選の特図大当たり確率が高い高確率モードが維持され、普図当たり抽選の普図当たり確率が高い高頻度サポートモー

10

20

30

40

50

ドが維持される。また、V入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態がa時短遊技状態又はb時短遊技状態である場合には、V入賞大当たり遊技の実行後においても、普図当たり抽選の普図当たり確率が高い高頻度サポートモードが維持され、残りの時短遊技回数に影響を与えることはない。そのため、遊技者が意図的にV入賞大当たり遊技を発生させた場合に遊技者が不利益を受けることが防止され、既得の利益が保護される。

【3856】

ここで、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態）において、第1流路391に遊技球を流下させることで、スルーゲート317及び第2入賞口315に遊技球を入球させて第2特図遊技を実行させることが可能である。そのため、高頻度サポートモードでは、遊技盤31の右側領域における分離部393よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技が奨励される。ところが、遊技者が強右打ち遊技の実行を意図して遊技球を打ち出した場合であっても、遊技球の発射不良や遊技球の相互干渉等により、遊技者の意に反して第2流路392を遊技球が流下することが想定される。この場合に第2流路392を遊技球が流下する遊技球は、遊技者の意に反して特電始動口37に入球することで特電V入賞口383に遊技球が入球可能な特電始動遊技が実行され、さらに特電始動遊技において特電V入賞口383に遊技球が入球されることでV入賞大当たり遊技が実行されることが想定される。そして、遊技者の意に反して第2流路392を遊技球が流下することに基づいて特電V入賞口383が実行されることでb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットされた場合に、当該V入賞大当たり遊技の実行の前後で遊技状態が変更されるとすると、遊技者に大きな不利益を与えることとなる。例えば、遊技者に最も有利な確変遊技状態においてV入賞大当たり遊技が実行されることで他の遊技状態、つまり確変遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態（特図大当たり抽選が低確率モード）に移行されるとすると、遊技者は特図大当たり抽選が高確率モードであることの利益を失うことになるため遊技者に大きな不利益を与えることになる。これに対して、本実施形態では、V入賞大当たり遊技の実行の前後で遊技状態が変更されないようにすることで、高頻度サポートモードや高確率モードであることの遊技者の利益を、V入賞大当たり遊技の実行後も引き続き維持することができ、遊技者に大きな不利益を与えることが防止される。

10

20

【3857】

なお、本実施形態では、V入賞大当たり遊技状態が、通常遊技状態、確変遊技状態、a時短遊技状態及びb時短遊技状態とは別に（同時に）発生するが、V入賞大当たり遊技状態が、通常遊技状態、確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態と同時に発生しないようにし、V入賞大当たり遊技の実行によっても遊技状態が移行されないようにしてもよい。この場合においても、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行前後において遊技者の遊技利益が変更されることはなく、V入賞大当たり遊技の実行前の遊技利益がV入賞大当たり遊技の実行後においても維持される。

30

【3858】

また、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が通常遊技状態である場合には、V入賞大当たり遊技の実行後においても通常遊技状態が維持されるが、V入賞大当たり遊技の実行後において、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数としての最大値がセットされる。

40

【3859】

そして、V入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が、b時短遊技状態から移行された第1補助状態制御の通常遊技状態、即ちb時短遊技状態が発生不能な第2利益遊技状態制御の通常遊技状態である場合には、b時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数として最大値がセットされることで、b時短遊技状態を発生可能な第2補助状態制御に変更される。つまり、本実施形態では、b時短遊技状態から移行されたb時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態である場合にV入賞大当たり遊技が実行されることで、当該V入賞大当たり遊技の実行後にb時短遊技状態を発生可能な通常遊技状態に変更される。また、V入賞大当たり遊技は、第1入球手段である特電始動口37に遊技球を入球させて

50

第2入球手段である特電大入賞装置38の特定入球領域である特電V入賞口383に遊技球を入球させることで実行される。そして、特電始動口37及び特電大入賞装置38は、遊技盤31の右側領域における分離部393の左側に設定される遊技領域としての第2領域に設けられている。そのため、遊技者は、第2領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることで、V入賞大当たり遊技を意図的に実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、b時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態において第2領域に向けて遊技球を打ち出すことによって、b時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態に変更することができる。その結果、特図大当たり遊技が実行されることなくb時短遊技状態が終了することによってb時短遊技状態が発生不能な遊技機において遊技を開始させる動機付けを遊技者に与えることができ、遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

10

【3860】

一方、V入賞大当たり遊技の実行前の遊技状態が、a時短遊技状態から移行された第2補助状態制御の通常遊技状態、即ちb時短遊技状態が発生可能な通常遊技状態である場合には、V入賞大当たり遊技の実行後において、通常遊技状態において第2補助状態制御が維持されるが、b時短遊技状態が発生不能な通常遊技状態と同様に、V入賞大当たり遊技の実行後に、b時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数として最大値がセットされる。そのため、遊技者がb時短遊技状態を発生可能な状態において遊技を終了する場合には、遊技者が第2領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることで、V入賞大当たり遊技を実行させることによって、b時短遊技状態を発生可能な状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、b時短遊技状態を発生可能な状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、b時短遊技状態を発生可能な状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第2領域に向けて遊技球を打ち出し弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることで、遊技者の意図によって防止することができる。

20

【3861】

また、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中において特電始動口37に遊技球が入球した場合には、特電始動遊技が実行されず特電大入賞装置38の特電開閉扉382も作動されない。このように、特図大当たり遊技の実行中において特電V入賞口383に遊技球が入球することがなく、V入賞大当たり遊技が発生しないことで、特図大当たり遊技状態からV入賞大当たり遊技状態には移行されない。このように、特図大当たり遊技の実行中にV入賞大当たり遊技が発生しないことで、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技によって大利益遊技である特図大当たり遊技によって遊技者が得られる利益が消失されることが防止される。

30

【3862】

なお、V入賞大当たり遊技の実行中は、特図大当たり遊技が実行可能である。このように、V入賞大当たり遊技の実行中は、特図大当たり遊技が実行可能であることで、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技が実行されていることを理由に、大利益遊技である特図大当たり遊技の利益が得られなくなることが防止され、特図大当たり遊技の利益を適切に得ることができる。

40

【3863】

ここで、図299は、主制御装置4で使用されるテーブルの一例を示す図である。具体的には、図299(A)は特電始動当否テーブルの一例を示す図であり、図299(B)は低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルの一例を示す図であり、図299(C)は高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルの一例を示す図であり、図299(D)はV入賞大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【3864】

50

図 299 (A) に示すように、特電始動当否テーブルは、第 1 入球手段である特電始動口 37 への遊技球の入球に基づいて第 2 入球手段である特電大入賞装置 38 が作動される特電始動遊技を実行するか否かを判断するために、主制御装置 4 の MPU 41 によって参照されるテーブルであり、主制御装置 4 における MPU 41 の ROM 411 に記憶されている。この特電始動当否テーブルでは、0 ~ 15 の 16 個の特電始動乱数カウンタが設定されており、全ての特電始動乱数カウンタの値が当たりである。即ち、特電始動口 37 への遊技球の入球に基づいて当否判定が実行された場合には、特電大入賞装置 38 が作動される小利益遊技としての特電始動遊技を実行される。

【 3865 】

但し、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中に特電始動口 37 への遊技球の入球があった場合には、当否判定が実行されない。そのため、特図大当たり遊技の実行中は特電始動遊技が実行されず、その結果、特図大当たり遊技の実行中は V 入賞大当たり遊技も実行されない。また、本実施形態では、特電始動口 37 への遊技球の入球に基づく特電始動遊技を実行するか否かの当否判定の結果は、1 / 1 で当たりとなるが、1 / 1 以外の所定確率で当たりとなるように設定することも考えられ、遊技状態などに応じて、当該当否判定の結果が当たりとなる確率が異なるように設定することも考えられる。

【 3866 】

ここで、特電始動遊技は、第 2 入球手段である特電大入賞装置 38 の特電大入賞口 381 が開閉手段である特電開閉扉 382 によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口 381 に遊技球が入球可能である。また、特電始動遊技において特電大入賞口 381 が開放される場合、特定入球領域である特電 V 入賞口 383 への遊技球の入球が可能とされる。そのため、特電始動遊技が実行されることで、特定期間遊技として特電 V 入賞口 383 への遊技球の入球に基づく V 入賞大当たり遊技が実行可能とされる。そして、本実施形態では、特電始動遊技として、特電大入賞口 381 及び特電 V 入賞口 383 の最大開放時間が異なる 2 種類が設定されている (図 299 (B) 及び図 299 (C) 参照)。具体的には、本実施形態では、特電始動遊技として、特電大入賞口 381 及び特電 V 入賞口 383 の最大開放時間が 0.1 秒であり、特電大入賞口 381 及び特電 V 入賞口 383 への遊技球の入球が困難な短開放特電始動遊技、及び特電大入賞口 381 及び特電 V 入賞口 383 の最大開放時間が 1.2 秒であり、特電大入賞口 381 及び特電 V 入賞口 383 への遊技球の入球が容易な長開放特電始動遊技とを含む。短開放特電始動遊技は、特電 V 入賞口 383 への遊技球の入球が困難であるため、当該短開放特電始動遊技の実行を契機としては V 入賞大当たり遊技が発生し難い。一方、長開放特電始動遊技は、特電 V 入賞口 383 への遊技球の入球が容易であるため、当該長開放特電始動遊技の実行を契機として V 入賞大当たり遊技が発生し易い。

【 3867 】

図 299 (B) に示す低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル、及び図 299 (C) に示す高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、特電始動口 37 への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に、特電始動遊技の種別を振り分けるために、主制御装置 4 の MPU 41 によって参照されるテーブルであり、主制御装置 4 における MPU 41 の ROM 411 に記憶されている。

【 3868 】

低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における特電始動口 37 への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に特電始動遊技の種別を振り分けるため使用される。この低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルでは、0 ~ 49 の特電始動種別乱数カウンタの値の全てが長開放特電始動遊技である。即ち、通常遊技状態における特電始動口 37 への遊技球の入球に基づく特電始動遊技は、特電 V 入賞口 383 への遊技球の入球が容易で、V 入賞大当たり遊技を発生させ易い。そのため、第 1 方向である遊技盤 31 の左側領域に遊技球を打ち出す第 1 の遊技としての左打ち遊技が奨励される通常遊技状態では、左打ち遊技から、第 2 方向である遊技盤 31 の右側領域の分離部 393 よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊

10

20

30

40

50

技に変更することで、容易にV入賞大当たり遊技を発生させてb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更することが可能になる。

【3869】

一方、高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態における特電始動口37への遊技球の入球に基づく当否判定の結果が当たりである場合に特電始動遊技の種別を振り分けるため使用される。この高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブルでは、0～49の特電始動種別乱数カウンタの値の全てが短開放特電始動遊技である。即ち、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態における特電始動口37への遊技球の入球に基づく特電始動遊技は、特電V入賞口383への遊技球の入球が困難で、V入賞大当たり遊技を発生させ難い。

10

【3870】

ところで、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態では、第2方向である遊技盤31の右側領域の分離部393よりも右側に遊技球を打ち出す強右打ち遊技が奨励される。一方、V入賞大当たり遊技は、第2方向である遊技盤31の右側領域の分離部393よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技により発生し得る。しかしながら、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態において奨励される強右打ち遊技を実行しようとする場合であっても、流れ玉などが分離部393の左側を流下することが十分にあり得る。この場合、特電始動口37に遊技球が入球することで特電始動遊技が実行され、この特電始動遊技において特電V入賞口383に遊技球が入球することで遊技者の意に反してV入賞大当たり遊技が実行されることもあり得る。そのため、高頻度サポートモードである確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態においてV入賞大当たり遊技を発生させ難くすることで、遊技者の意に反してb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更されることが防止される。

20

【3871】

なお、本実施形態では、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとに応じて、即ち奨励される遊技球の打ち出しが左打ちか右打ちかに応じて、異なる2種類の特電始動種別振分テーブルが設定されているが、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで、即ち奨励される遊技球の打ち出しが左打ちと右打ちとで同じテーブルを使用するようにしてもよく、また遊技状態に応じて3種類以上のテーブルを設定してもよい。

30

【3872】

図299(D)に示すように、V入賞大当たり種別振分テーブルは、特電始動遊技での特電V入賞口383への遊技球の入球に基づいて実行されるV入賞大当たり遊技の種別を振り分けるために、主制御装置4のMPU41によって参照されるテーブルであり、主制御装置4におけるMPU41のROM411に記憶されている。このV入賞大当たり種別振分テーブルでは、0～19の大当たり種別乱数カウンタの値の全てが大当たりに設定されており、外れが設定されていない。そのため、特電始動遊技における特電大入賞装置38のV入賞大当たり遊技への遊技球の入球時には100%の確率でV入賞大当たり遊技が実行される。このV入賞大当たり遊技では、第2入球手段である特電大入賞装置38の特電大入賞口381が開閉手段である特電開閉扉382によって閉状態と開状態との間で切り替えられることによって、特電大入賞口381に遊技球が入球可能であるが、第2入球手段である特電大入賞装置38の特定入球領域である特電V入賞口383は開放されない。そのため、V入賞大当たり遊技では、特電V入賞口383への遊技球の入球が不能とされており、特電V入賞口383への遊技球の入球に基づく新たなV入賞大当たり遊技の発生が制限されている。もちろん、V入賞大当たり遊技において特電V入賞口383への遊技球の入球が可能とされるようにしてもよく、その場合には、特電V入賞口383への遊技球の入球によっても新たなV入賞大当たり遊技が発生されないように構成される。

40

【3873】

ところで、第2入球手段である特電大入賞装置38には、特電V入賞口383及び特電

50

通常入賞口 3 8 4 に遊技球が入球された場合の賞球数は 1 個である。そのため、V 入賞大当たり遊技における遊技球の回収率の最大値は、打ち出した遊技球の全てが特電 V 入賞口 3 8 3 及び特電通常入賞口 3 8 4 に入球された場合の 1 0 0 % (差玉が 0 個) であるため、V 入賞大当たり遊技では遊技球の増加が見込めない。また、第 2 入球手段である特電始動口 3 7 に遊技球が入球した場合の賞球数も 1 個である。そして、特電始動口 3 7 には遊技盤 3 1 の右側領域における分離部 3 9 3 よりも左側の遊技領域に遊技球を打ち出す第 2 遊技としての弱右打ち遊技を実行することで第 2 流路 3 9 2 を流下する遊技球の一部が入球する。その結果、弱右打ち遊技を実行することで第 2 流路 3 9 2 に遊技球を流下させる場合には、遊技者の遊技球の増加が見込めず、遊技者の持ち球が減少する。そのため、遊技球を第 2 流路 3 9 2 に流下させることが攻略打法となることが防止される。

10

【 3 8 7 4 】

なお、本実施形態の V 入賞大当たり種別振分テーブルでは、大当たりの振り分けが 1 0 0 % に設定されていたが、大当たりの振り分けが 1 0 0 % に設定されているが、大当たりの振り分けは 1 0 0 % 以外であってもよい。

【 3 8 7 5 】

[普図遊技制御処理]

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

20

【 3 8 7 6 】

< ステップ S 1 5 0 1 >

図 3 0 1 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中 (利益遊技としての普図遊技の実行中) であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 1 5 0 1)。普図変動表示中フラグは、後述の図 3 0 3 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示 (普図遊技) が開始される場合にステップ S 1 7 1 1 でオンに設定され、普通図柄が停止表示 (普図遊技が終了) される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップ S 1 5 1 0 でオフに設定される。

【 3 8 7 7 】

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

30

【 3 8 7 8 】

< ステップ S 1 5 0 2 >

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

40

【 3 8 7 9 】

M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 5 0 2 : Y e s)、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される普図当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 5 0 2 : N o)、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 3 に移行する。

【 3 8 8 0 】

50

<ステップ S 1 5 0 3 >

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

【 3 8 8 1 】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には利益遊技としての普図遊技が開始されない。そのため、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には利益遊技としての普図当たり遊技も開始されない。そのため、第 1 入球手段であるスルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球された場合であっても、特図大当たり遊技の実行中は、第 2 入球手段における開閉手段である電動役物 3 1 5 b が閉状態から開状態に切り替えられることはなく、第 2 入球手段における第 2 入賞口 3 1 5 の閉状態が維持される。

【 3 8 8 2 】

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

【 3 8 8 3 】

一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

【 3 8 8 4 】

<ステップ S 1 5 0 4 >

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

【 3 8 8 5 】

<ステップ S 1 5 0 5 >

10

20

30

40

50

普図変動保留数 X が 0 でない場合は (ステップ S 1 5 0 4 : N o)、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し (ステップ S 1 5 0 5)、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 3 0 2 を参照して後述する。

【 3 8 8 6 】

< ステップ S 1 5 0 6 >

ステップ S 1 5 0 6 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 3 0 2 を参照して後述する。

10

【 3 8 8 7 】

< ステップ S 1 5 0 7 >

普図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 5 0 1 : Y e s)、即ち小利益遊技である普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 1 5 0 7)。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 1 0 の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 4 0 6 でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 4 5 2 でオフに設定される。

【 3 8 8 8 】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 5 0 7 : Y e s)、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 5 0 7 : N o)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。

20

【 3 8 8 9 】

< ステップ S 1 5 0 8 >

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 5 0 7 : N o)、即ち大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する (ステップ S 1 5 0 8)。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の表示手段としての普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示 (普図遊技を終了) させるタイミングであるか否かを判断する。

30

【 3 8 9 0 】

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

40

【 3 8 9 1 】

< ステップ S 1 5 0 9 ~ S 1 5 1 1 >

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

50

する（ステップ S 1 5 1 0）。さらに、MPU 4 1は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 1 5 1 1）、当該普図遊技制御処理を終了する。

【 3 8 9 2 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 3 0 4の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 1において、利益遊技としての普図当たり遊技を開始（電動役物 3 1 5 bを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 8 9 3 】

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

10

【 3 8 9 4 】

[普図データ設定処理]

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

20

【 3 8 9 5 】

< ステップ S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 3 >

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

30

【 3 8 9 6 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 3 0 3は、図 3 0 1のステップ S 1 5 0 6において MPU 4 1によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 3 0 3を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【 3 8 9 7 】

< ステップ S 1 7 0 1 >

図 3 0 3に示すように、普図変動開始処理では、MPU 4 1は、第 2入球手段の開閉手段である電動役物 3 1 5 bが第 1補助状態制御である第 1利益遊技状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態）であるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 1）。高頻度サポートであるか否かは、確変遊技状態フラグ、a時短遊技状態フラグ及びb時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かによって判断される。

40

【 3 8 9 8 】

なお、確変遊技状態フラグは、後述の図 3 1 6 ~ 図 3 2 0を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、

50

確変遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。また、a時短遊技状態は、後述の図316～図320を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態からa時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、a時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。また、b時短遊技状態フラグは、後述の図316～図320を参照して説明する遊技状態移行処理において、他の遊技状態からb時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、b時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【3899】

MPU41は、高頻度サポートモードである場合（ステップS1701：Yes）、即ち確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態である場合、処理をステップS1702に移行し、高頻度サポートモードでない場合（ステップS1701：No）、即ち第2入球手段の開閉手段である電動役物315bが第2補助状態制御である第2利益遊技状態制御としての低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップS1703に移行する。

10

【3900】

<ステップS1702及びS1703>

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

20

【3901】

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

30

【3902】

<ステップS1704及びS1705>

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

40

【3903】

<ステップS1706及びS1707>

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップS1704：No）、MPU41は、当否判定の結果が、第2入球手段における特定入球領域である第2入賞口315が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップS1706）。MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップS1706：Yes）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップS1707）、処理をステップS1708に移行する。一方、MPU

50

41は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップS1706：No）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS1708に移行する。

【3904】

<ステップS1708及びS1709>

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップS1705）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップS1707）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップS1706：No）、MPU41は、メイン表示部36における表示手段である普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて、スルーゲート317への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与される普図遊技が実行される時間が短くなる。

10

【3905】

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

20

【3906】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図300参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置5では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

30

【3907】

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

【3908】

<ステップS1710及びS1711>

ステップS1710では、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示を開始することで小利益遊技である普図遊技を開始する（ステップS1710）。そして、MPU41は、普通図柄が変動表示されていること、即ちスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与された普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS1711）、当該普図変動開始処理を終了する。

40

【3909】

なお、普図変動表示中フラグは、図300の普図遊技制御処理でのステップS1501において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照さ

50

れる。

【3910】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図304は、図300のメイン処理でのステップS1405において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理は、利益遊技である普図当たり遊技に関する処理である。この普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの開閉制御を行うことによって、第2入球手段の特定入球領域である第2入賞口315への遊技球の入球を制限する閉状態と、第2入賞口315への遊技球の入球を許容する開状態とを切り替える処理が実行される。以下、図304を参照しつつ、普

10

【3911】

<ステップS1801>

図304に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1801）。即ち、MPU41は、小利益遊技である普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図304の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップS1511でオンに設定される。

【3912】

MPU41は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS1802に移行する。一方、MPU41は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS1801：No）、即ち普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップS1813に移行する。

20

【3913】

<ステップS1802>

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU41は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1802）。特図大当たり遊技中フラグは、後述の図310の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップS3406でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップS3452でオフに設定される。

30

【3914】

MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1802：Yes）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中である場合には、第1入球手段であるスルーゲート317に遊技球が入球することに基づく普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても、小利益遊技である普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中は、普図当たり遊技が開始されることはなく、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bによって、第2入球手段の特定入球領域である第2入賞口315が閉状態と開状態との間で切り替えられることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技や普図当たり遊技を開始させてもよい。これに対して、特図遊技の実行中には普図当たり遊技が開始され得り、第2入賞口315に遊技球が入球可能である。これにより、特図遊技の実行中での第2入賞口315への遊技球の入球によって第2特図遊技を実行する権利が保留され得るため、高頻度サポートモード（確変遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態）において遊技者に過度なストレスを与えることなく繰り返し第2特図遊技を実行することが可能になる。

40

50

【 3 9 1 5 】

一方、MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1803に移行する。

【 3 9 1 6 】

<ステップS1803>

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1802：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1803）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図304の普図変動開始処理のステップS1705においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した小利益遊技である普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、処理をステップS1804に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、処理をステップS1806に移行する。

10

【 3 9 1 7 】

<ステップS1804及びS1805>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、遊技利益として付与される長開放普図当たり遊技における第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの開放時間（第2入球手段の特定入球領域である第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である6秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1804）。開放時間カウンタは、電動役物315bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS1815において参照される。そして、MPU41は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1805）、処理をステップS1809に移行する。

20

【 3 9 1 8 】

<ステップS1806>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1803：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS1806）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図304の普図変動開始処理のステップS1707においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した小利益遊技である普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1806：Yes）、処理をステップS1807に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1806：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS1812に移行する。

30

40

【 3 9 1 9 】

<ステップS1807及びS1808>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1806：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、MPU41は、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づいて遊技利益として付与される短開放普図当たり遊技における第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの開放時間（第2入球手段の特定入球領域である第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である0.1秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1807）。そして、MPU41は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステ

50

ップS 1 8 0 8)、処理をステップS 1 8 0 9に移行する。

【3920】

<ステップS 1 8 0 9 ~ S 1 8 1 1 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ(長開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ)をオフに設定した場合(ステップS 1 8 0 5又はS 1 8 0 8)、MPU 4 1は、開閉手段である電動役物3 1 5 bを作動させる(ステップS 1 8 0 9)。これにより、特定入球領域である第2入賞口3 1 5は閉状態から開状態に切り替えられ、第2入賞口3 1 5への遊技球の入球が許容される。そして、MPU 4 1は、電動役物3 1 5 bが開放されていることを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に(ステップS 1 8 1 0)、電動役物3 1 5 bが開放され

10

【3921】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図300参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これより、音声ランプ制御装置5は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば表示手段としての図柄表示部3 4 1などに対して電動役物3 1 5 bが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【3922】

<ステップS 1 8 1 2 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物3 1 5 bを開放させる処理などを実行した場合(ステップS 1 8 0 3 ~ S 1 8 1 1)、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合(普図当たり抽選の結果が外れである場合)(ステップS 1 8 0 3及びステップS 1 8 0 6が共にNo)、MPU 4 1は、普通図柄が停止表示されたこと(スルーゲート3 1 7への遊技球の入球に基づいて遊技利益として付与される普図遊技が終了したこと)を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し(ステップS 1 8 1 2)、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

20

【3923】

<ステップS 1 8 1 3 >

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

30

【3924】

<ステップS 1 8 1 4及びS 1 8 1 5 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 8 1 3: Yes)、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU 4 1は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS 1 8 0 4又はS 1 8 0 7においてセットされる開放時間カウンタの値から1減算し(ステップS 1 8 1 4)、減算後の開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS 1 8 1 5)。即ち、MPU 4 1は、第2入球手段の開閉手段である電動役物3 1 5 bを復帰させて第2入球手段の特定入球領域である第2入賞口3 1 5を開状態から閉状態に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。MPU 4 1は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合(ステップS 1 8 1 5: Yes)、即ち電動役物3 1 5 bを復帰させるタイミングである場合、処理をステップS 1 8 1 6に移行する。一方、MPU 4 1は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合(ステップS 1 8 1 5: No

40

50

)、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 9 2 5 】

<ステップ S 1 8 1 6 ~ S 1 8 1 8 >

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

10

【 3 9 2 6 】

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

【 3 9 2 7 】

[特図遊技制御処理]

ここで、図 3 0 5 は、図 3 0 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理は、小利益遊技である特図遊技に関する処理である。この特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の進行の制御、例えば表示手段である第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は表示手段である第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 3 0 5 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

20

【 3 9 2 8 】

<ステップ S 1 9 0 1 >

図 3 0 5 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、M P U 4 1 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 1 0 の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 4 0 6 でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 4 5 2 でオフに設定される。

30

【 3 9 2 9 】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 9 0 1 : Y e s)、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中である場合には、小利益遊技である特図遊技が開始されない。もちろん、特図大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

40

【 3 9 3 0 】

一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 9 0 1 : N o)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 2 に移行する。

【 3 9 3 1 】

<ステップ S 1 9 0 2 >

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 9 0 1 : N o)、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動

50

表示中（第1特図遊技又は第2特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1902）。特図変動表示中フラグは、後述の図307の特図変動開始処理において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS2107でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される場合にステップS1910でオフに設定される。

【3932】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1902：Yes）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップS1906に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1902：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップS1903に移行する。

10

【3933】

<ステップS1903>

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1902：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア412bの第1特図保留数記憶エリアN A Aに記憶されている第1特図保留数N、及び第2特図保留数記憶エリアN A Bに記憶されている第2特図保留数Mの両方が0であるか否かを判断する（ステップS1903）。

【3934】

M P U 4 1 は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mの両方が0である場合（ステップS1903：Yes）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS1903：No）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップS1904に移行する。

20

【3935】

<ステップS1904>

第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS1903：No）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア412bに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップS1904）、処理をステップS1905に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図306を参照して後述する。

30

【3936】

<ステップS1905>

ステップS1905では、M P U 4 1 は、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示を開始（第1特図遊技又は第2特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図307を参照して後述する。

40

【3937】

<ステップS1906>

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1902：Yes）、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、第1特別図柄又は第2特図遊技の変動表示の開始から、後述の図307の特図変動開始処理でのステップS2104の特図変動パターン設定処理で設定される第1特別図柄又は第2特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップS1906）。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて小利益遊技である特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

50

【 3 9 3 8 】

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

【 3 9 3 9 】

< ステップ S 1 9 0 7 ~ S 1 9 1 0 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 6 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の表示手段である第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する特図大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップ S 1 9 0 7 ）。そして、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 1 9 0 8 ）、特図遊技回数カウンタフラグをオンに設定する（ステップ S 1 9 0 9 ）。この特図遊技回数カウンタフラグは、後述の図 3 0 8 の特図遊技回数管理処理のステップ S 3 3 0 1 において、a 時短遊技状態や b 時短遊技状態での残りの特図遊技回数や、b 時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を減算するか否かを判断するために参照される。さらに、M P U 4 1 は、特図変動停止信号出力フラグをオンに設定する（ステップ S 1 9 0 9 ）。この特図変動停止信号出力フラグは、後述の信号出力処理のステップ S 3 8 1 9 において、外部出力端子板 1 0 1（図 2 9 4（A）参照）の複数の出力端子部（図示略）における 4 番端子を介して遊技機 1 0 の外部に識別信号として特図変動停止信号を出力するか否かを判断するために参照される。そして、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 1 0 ）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 3 9 4 0 】

[特図データ設定処理]

ここで、図 3 0 6 は、図 3 0 5 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 4 において M P U 4 1 によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新される。以下、図 3 0 6 を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【 3 9 4 1 】

< ステップ S 2 0 0 1 >

図 3 0 6 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 では、M P U 4 1 は、小利益遊技である第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Y e s ）、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がなく小利益遊技である第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留がある場合（図 3 0 5 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 3 参照）、処理をステップ S 2 0 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : N o ）、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がある場合、処理をステップ S 2 0 0 5 に移行する。つまり、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断することで、第 1 特図遊技よりも第 2 特図遊技を優先して開始させる。

【 3 9 4 2 】

なお、本実施形態では、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技よりも優先して開始されるが、第 1 特図遊技が第 2 特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に対する遊技球の入球順（保留順）に特図遊技を開始させ、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、

第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい（いわゆる特図の同時変動）。

【3943】

<ステップS2002～S2004>

第2特図保留数Mが0である場合（ステップS2001：Yes）、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算し（ステップS2002）、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる（ステップS2003）。続いて、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2～第4保留エリアREA4の特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS2004）。具体的に、ステップS2004では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。MPU41は、ステップS2004の処理が終了した場合、処理をステップS2008に移行する。

10

【3944】

<ステップS2005～S2007>

第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS2001：No）、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し（ステップS2005）、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる（ステップS2006）。続いて、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2～第4保留エリアREB4の特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS2007）。具体的に、ステップS2007では、第2保留エリアREB2の特図当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の特図当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エリアREB4の特図当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。MPU41は、ステップS2007の処理が終了した場合、処理をステップS2008に移行する。

20

【3945】

<ステップS2008>

ステップS2008では、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM412に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図300参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

30

【3946】

[特図変動開始処理]

ここで、図307は、図305の特図遊技制御処理のステップS1905においてMPU41によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、表示手段である第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により小利益遊技である第1特別遊技又は第2特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図307を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

40

【3947】

<ステップS2101>

図307に示すように、ステップS2101では、MPU41は、遊技状態が高確率モ

50

ードであるか否かを判断する。高確率モードは、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの制御状態が第1補助状態制御の高頻度サポートモードである確変遊技状態である。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、図316のステップS3722で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図316のステップS3713で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

【3948】

MPU41は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップS2101：Yes）、処理をステップS2102に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS2101：No）、即ち遊技状態が低確率モードであるa時短遊技状態、b時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップS2103に移行する。

10

【3949】

なお、a時短遊技状態及びb時短遊技状態は、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの制御状態が第1補助状態制御の高頻度サポートモードである。一方、通常遊技状態は、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bの制御状態が第2補助状態制御の低頻度サポートモードである。

【3950】

20

<ステップS2102及びS2103>

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップS2101：Yes）、MPU41は、図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図9（B）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS2102）。

【3951】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS2101：No）、即ち遊技状態が低確率モードであるa時短遊技状態、b時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、MPU41は、図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図9（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS2103）。

30

【3952】

このように、本実施形態では、特図大当たり抽選（当否判定）は、特図遊技が開始される際の特図大当たり抽選に関するモードが高確率モードであるか、低確率モードであるかに基づいて実行される。つまり、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果大当たりとなる確率（特図大当たり確率）として高確率と低確率が設定されているが、特図大当たり確率は、特定期間遊技の実行、例えば特電始動遊技、V入賞大当たり遊技、普図大当たり遊技の実行による影響を受けることはない。そのため、本実施形態では、特図大当たり確率に関して、特定期間遊技の実行によって遊技者の不利益が発生することが防止される。

40

【3953】

なお、ステップS2102及びS2103では、図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップS2102及びS2103において、図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2408で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

【3954】

<ステップS2104>

ステップS2102又はS2103において当否判定を行った場合、MPU41は、当

50

該特図遊技におけるメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する（ステップ S 2 1 0 4）。

【 3 9 5 5 】

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

10

【 3 9 5 6 】

<ステップ S 2 1 0 5 >

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

20

【 3 9 5 7 】

なお、前述したように、M P U 4 1 は、特図大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に 5 R 通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A 0 1」～「A 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、特図大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に 5 R 確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B 0 1」～「B 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。さらに、M P U 4 1 は、特図大当たり抽選の結果が「1 6 R 確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に 1 6 R 確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C 0 1」～「C 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、特図大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 8」に外れである旨を示す「D」を付した「D 0 1」～「D 0 8」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、特図大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

30

【 3 9 5 8 】

<ステップ S 2 1 0 6 >

ステップ S 2 1 0 6 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 における表示手段である第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄の変動表示を開始させることで小利益遊技である特図遊技を開始させ、処理をステップ S 2 1 0 7 に移行する。

40

【 3 9 5 9 】

<ステップ S 2 1 0 7 >

ステップ S 2 1 0 7 では、M P U 4 1 は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、当該特図変動開始処理を終了する。特図変動表示中フラグは、図 3 0 5 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9 0 2 において、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3

50

において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【 3 9 6 0 】

[特図遊技回数管理処理]

ここで、図 3 0 8 は、図 3 0 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 - 1 において実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技回数管理処理では、小利益遊技である特図遊技の実行に基づいて、時短遊技状態（ a 時短遊技状態及び b 時短遊技状態）における残りの時短遊技回数や、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させるまでの第 2 補助状態制御である残りの特図遊技回数を管理する処理が実行される。以下、図 3 0 8 を参照しつつ、特図遊技回数管理処理を説明する。

10

【 3 9 6 1 】

< ステップ S 3 3 0 1 及び S 3 3 0 2 >

図 3 0 8 に示すように、本実施形態の特図遊技回数管理処理では、まず M P U 4 1 は、特図変動カウントフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 1）。特図変動カウントフラグは、図 3 0 5 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9 0 9 においてメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 が停止表示される場合にオンに設定される。

【 3 9 6 2 】

M P U 4 1 は、特図変動カウントフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : Y e s ）、特図変動カウントフラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 0 2 ）、処理をステップ S 3 3 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動カウントフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : N o ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

20

【 3 9 6 3 】

< ステップ S 3 3 0 3 >

ステップ S 3 3 0 3 では、M P U 4 1 は、変動が停止された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が通常大当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ステップ S 3 3 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 0 4 に移行し、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（ステップ S 3 3 0 3 : N o ）、処理を

30

【 3 9 6 4 】

< ステップ S 3 3 0 4 及び S 3 3 0 5 >

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合（ S 3 3 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、 b 時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタの値として最大値である 1 0 0 0 をセットする（ステップ S 3 3 0 4）。即ち、本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後に第 2 補助状態制御とされ、通常大当たり遊技の終了後から、特図大当たり遊技が実行されることなく（特図大当たり遊技状態に移行されることなく）、1 0 0 0 回の特図遊技が小利益遊技として実行された場合に b 時短遊技状態が発生される。また、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタがセットされていること（第 2 補助状態制御であること）を示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップ S 3 3 0 5）、処理をステップ S 3 3 0 6 に移行する。

40

【 3 9 6 5 】

< ステップ S 3 3 0 6 及び S 3 3 0 7 >

ステップ S 3 3 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 利益遊技状態制御としての a 時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数を示す a 時短残回数カウンタの値として最大値である 1 0 0 をセットする。即ち、本実施形態では、通常大当たり遊技の終了後に遊技利益として付与される a 時短遊技状態に移行され、大利益遊技である特図大当たり遊技が実行されることなく（特図大当たり遊技状態に移行されることなく）、1 0 0 回の特図遊技

50

が実行された場合に a 時短遊技状態を終了して第 1 利益遊技状態制御としての通常遊技状態に移行する。また、M P U 4 1 は、a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップ S 3 3 0 7）、処理をステップ S 3 3 0 8 に移行する。

【 3 9 6 6 】

<ステップ S 3 3 0 8 >

ステップ S 3 3 0 8 では、M P U 4 1 は、b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否か判断する。M P U 4 1 は、b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行し、b 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 8 : N o）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

10

【 3 9 6 7 】

<ステップ S 3 3 0 9 及び S 3 3 1 0 >

b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 8 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 利益遊技状態制御としての b 時短遊技状態において実行可能な残りの b 時短残回数カウンタの値をクリアすると共に（ステップ S 3 3 0 9）、b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 1 0）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 3 9 6 8 】

<ステップ S 3 3 1 1 >

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりでない場合（S 3 3 0 3 : N o）、M P U 4 1 は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たり（5 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たり）であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 1）。M P U 4 1 は、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（S 3 3 1 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 1 2 に移行し、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（S 3 3 1 1 : N o）、処理を図 3 0 9 のステップ S 3 3 1 8 に移行する。

20

【 3 9 6 9 】

<ステップ S 3 3 1 2 >

変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合（S 3 3 1 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタがセットされた第 2 補助状態制御であることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 2）。この天井発動残回数カウンタセットフラグは、変動が停止された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が通常大当たりであることで（ステップ S 3 3 0 3 : Y e s）、天井発動残回数カウンタがセットされた第 2 補助状態制御とされた場合（ステップ S 3 3 0 4）、当該特図遊技回数管理処理のステップ S 3 3 0 5 においてオンに設定される。

30

【 3 9 7 0 】

M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップ S 3 3 1 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 1 3 に移行し、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップ S 3 3 1 2 : N o）、処理をステップ S 3 3 1 5 に移行する。

40

【 3 9 7 1 】

<ステップ S 3 3 1 3 及び S 3 3 1 4 >

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップ S 3 3 1 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態が発生するまでに実行が必要な残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタをクリアすると共に（ステップ S 3 3 1 3）、天井発動残回数カウンタがセットされた第 2 補助状態制御であることを示す天井発動残回数カウンタセ

50

ットフラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 1 4）、処理をステップ S 3 3 1 5 に移行する。

【 3 9 7 2 】

<ステップ S 3 3 1 5 >

天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定した場合（ステップ S 3 3 1 4）、又は天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップ S 3 3 1 1 : N o）、M P U 4 1 は、a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 5 : Y e s）。

【 3 9 7 3 】

M P U 4 1 は、a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 1 6 に移行する。一方、a 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 5 : N o）、前述のステップ S 3 3 0 8 ~ S 3 3 1 0 の処理を実行し、b 時短残回数カウンタがセットされている場合には、b 時短残回数カウンタをクリアすると共に、b 時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し、当該特図変動回数管理処理を終了する。

【 3 9 7 4 】

<ステップ S 3 3 1 6 及び S 3 3 1 7 >

a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 1 5 : Y e s）、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態において実行可能な残りの a 時短残回数カウンタの値をクリアすると共に（ステップ S 3 3 1 6）、a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタフラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 1 7）、前述のステップ S 3 3 0 8 ~ S 3 3 1 0 の処理を実行することで、b 時短残回数カウンタがセットされている場合には、b 時短残回数カウンタをクリアすると共に、b 時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 3 9 7 5 】

<ステップ S 3 3 1 8 >

変動が停止された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が確変大当たりでない場合（ステップ S 3 3 1 1 : N o）、図 3 0 9 に示すように、天井発動残回数カウンタがセットされていることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 1 8）。

【 3 9 7 6 】

M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップ S 3 3 1 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 1 9 に移行し、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップ S 3 3 1 8 : N o）、処理をステップ S 3 3 2 5 に移行する。

【 3 9 7 7 】

<ステップ S 3 3 1 9 及び S 3 3 2 0 >

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップ S 3 3 1 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 3 1 9）、減算後の天井発動残回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 2 0）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させるか否かを判断する。

【 3 9 7 8 】

M P U 4 1 は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 3 2 0 : Y e s）、即ち b 時短遊技状態を発生させる場合、処理をステップ S 3 3 2 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 3 2 0 : N o）、即ち b 時短遊技状態を発生させない場合、処理をステップ S 3 3 2 5 に移行する。

【 3 9 7 9 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 3 2 1 ~ S 3 3 2 4 >

減算後の天井発動残回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 3 2 0 : Y e s)、即ち b 時短遊技状態を発生させる場合、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数を示す b 時短残回数カウンタの値として最大値である 1 0 0 0 をセットする (ステップ S 3 3 2 1)。即ち、本実施形態では、b 時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数として 1 0 0 0 回が設定される。そして、M P U 4 1 は、b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定する (ステップ S 3 3 2 2)。

【 3 9 8 0 】

さらに、M P U 4 1 は、遊技状態を b 時短遊技状態に移行させるための b 時短遊技状態移行フラグをオンに設定する (ステップ S 3 3 2 3)。この b 時短遊技状態移行フラグは、後述の図 3 1 7 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 2 6 において、b 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し (ステップ S 3 3 2 4)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

10

【 3 9 8 1 】

<ステップ S 3 3 2 5 >

天井発動残回数カウンタセットフラグがオフである場合 (ステップ S 3 3 1 8 : N o)、又は減算後の天井発動残回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 3 2 0 : Y e s)、即ち b 時短遊技状態を発生させない場合、M P U 4 1 は、a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 3 2 5)。

20

【 3 9 8 2 】

M P U 4 1 は、a 時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合 (ステップ S 3 3 2 5 : Y e s)、処理をステップ S 3 3 2 6 に移行し、a 時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合 (ステップ S 3 3 2 5 : N o)、処理をステップ S 3 3 3 0 に移行する。

【 3 9 8 3 】

<ステップ S 3 3 2 6 及び S 3 3 2 7 >

a 時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合 (ステップ S 3 3 2 5 : Y e s)、M P U 4 1 は、a 時短残回数カウンタの値から 1 減算し (ステップ S 3 3 2 6)、減算後の a 時短残回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 3 2 7)。即ち、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。

30

【 3 9 8 4 】

M P U 4 1 は、減算後の a 時短残回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 3 2 7 : Y e s)、即ち a 時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 3 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の a 時短残回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 3 2 7 : N o)、即ち a 時短遊技状態を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

40

【 3 9 8 5 】

<ステップ S 3 3 2 8 及び S 3 3 2 9 >

減算後の a 時短残回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 3 2 7 : Y e s)、即ち a 時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する (ステップ S 3 3 2 8)。この通常遊技状態移行フラグは、後述の図 3 1 8 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 3 1 において、通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、M P U 4 1 は、a 時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し (ステップ S 3 3 2 9)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 3 9 8 6 】

50

<ステップ S 3 3 3 0 >

a 時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップ S 3 3 2 5 : N o ）、M P U 4 1 は、b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 3 0 ）。

【 3 9 8 7 】

M P U 4 1 は、b 時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップ S 3 3 3 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 3 1 に移行し、b 時短残回数カウンタセットフラグがオフである場合（ステップ S 3 3 2 5 : N o ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 3 9 8 8 】

<ステップ S 3 3 3 1 及び S 3 3 3 2 >

b 時短残回数カウンタセットフラグがオンである場合（ステップ S 3 3 3 0 : Y e s ）、M P U 4 1 は、b 時短残回数カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 3 3 1 ）、減算後の b 時短残回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 3 2 ）。即ち、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【 3 9 8 9 】

M P U 4 1 は、減算後の b 時短残回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 3 3 2 : Y e s ）、即ち b 時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる場合、処理をステップ S 3 3 3 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の b 時短残回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 3 3 2 : N o ）、即ち b 時短遊技状態を終了させない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 3 9 9 0 】

<ステップ S 3 3 3 3 及び S 3 3 3 4 >

減算後の b 時短残回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 3 3 2 : Y e s ）、即ち b 時短遊技状態を終了させて通常遊技状態に移行させる場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップ S 3 3 3 3 ）。この通常遊技状態移行フラグは、後述の遊技状態移行処理の図 3 1 8 のステップ S 3 7 3 1、又は図 3 1 9 のステップ S 3 7 3 7 において、通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。そして、M P U 4 1 は、b 時短残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 3 4 ）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 3 9 9 1 】

なお、本実施形態では、天井発動残回数カウンタが、大当たり抽選の結果が通常大当たりである特図変動（特図遊技）が終了する場合にセットされるが、天井発動残回数カウンタは、大当たり抽選の結果が確変大当たりである特図変動（特図遊技）が終了する場合にもセットしてもよい。また、天井発動残回数カウンタは、特図変動（特図遊技）の終了時ではなく、通常大当たり遊技の終了時（大当たり遊技状態から a 時短遊技状態への移行時）にセットしてもよい。

【 3 9 9 2 】

〔特図大当たり遊技制御処理〕

ここで、図 3 1 0 ~ 図 3 1 3 は、図 3 0 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 1 において実行される特図大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図大当たり遊技制御処理では、可変入賞口 3 1 6 に設けられる開閉扉 3 1 9 の開閉制御などの特図大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 3 1 0 ~ 図 3 1 3 を参照しつつ、特図大当たり遊技制御処理を説明する。

【 3 9 9 3 】

<ステップ S 3 4 0 0 >

図 3 1 0 に示すように、本実施形態の特図大当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中

10

20

30

40

50

フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3400）。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技を開始する場合に当該特図大当たり遊技制御処理のステップS3406においてオンに設定され、特図大当たり遊技を終了する場合に当該特図大当たり遊技制御処理のステップS3452においてオフに設定される。

【3994】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS3400：Yes）、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS3411に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3400：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3401に移行する。

【3995】

<ステップS3401>

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3400：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3401）。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示された場合に、図305の特図遊技制御処理でのステップS1908においてオンに設定され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図307の特図変動開始処理でのステップS2108においてオフに設定される。即ち、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技の実行中でない場合に開始された小利益遊技としての特図遊技が終了したか否かを判断することで、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【3996】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップS3401：Yes）、即ち特別図柄が停止表示されたために特図大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップS3402に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップS3401：No）、即ち特別図柄が変動表示中であるために特図大当たり遊技を開始できない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【3997】

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

【3998】

<ステップS3402>

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップS3401：Yes）、即ち特別図柄が停止表示された場合、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグをオフに設定し（ステップS3402）、処理をステップS3403に移行する。

【3999】

<ステップS3403>

ステップS3403では、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示さ

10

20

30

40

50

れた特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりであるか否かは、例えば R A M 4 1 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納されている特図大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

【 4 0 0 0 】

M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する特図大当たり抽選の結果が特図大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o ）、即ち特図大当たり抽選の結果が外れである場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 0 0 1 】

< ステップ S 3 4 0 4 >

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が特図大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技を開始すること、及び特図大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置 5 に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 4 ）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 0 0 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、特図大当たり遊技種別に応じた特図大当たり遊技演出を実行することができる。

【 4 0 0 2 】

< ステップ S 3 4 0 5 >

ステップ S 3 4 0 5 では、M P U 4 1 は、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始することを示す特図大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。特図大当たり遊技開始フラグは、後述の図 3 1 6 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 7 0 1 において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

【 4 0 0 3 】

< ステップ S 3 4 0 6 >

ステップ S 3 4 0 6 では、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。特図大当たり遊技中フラグは、特図大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理のステップ S 3 4 0 0 の他、図 3 0 1 の普図遊技制御処理のステップ S 1 5 0 3 及び S 1 5 0 7、図 3 0 4 の普図大当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 2、図 3 0 5 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 1 において参照される。

【 4 0 0 4 】

< ステップ S 3 4 0 7 >

ステップ S 3 4 0 7 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。具体的には、M P U 4 1 は、特図大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり及び 5 R 通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「 5 」をセットし、特図大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「 1 6 」をセットする。

【 4 0 0 5 】

< ステップ S 3 4 0 8 >

ステップ S 3 4 0 8 では、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。オープニング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 0 0 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて特図大当たり遊技のオープニング

10

20

30

40

50

演出を開始させることができる。

【4006】

<ステップS3409>

ステップS3409では、MPU41は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップS3410に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図311のステップS3413において参照される。

【4007】

<ステップS3410>

ステップS3410では、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理でのステップS3411において参照される。

10

【4008】

<ステップS3411>

特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS3400：Yes）、即ち大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中である場合、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3411）。

【4009】

MPU41は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップS3411：Yes）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図312のステップS3412に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップS3411：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップS3422に移行する。

20

【4010】

<ステップS3412及びS3413>

オープニング中フラグがオンである場合（ステップS3411：Yes）、即ちオープニングの実行中である場合、図312に示すように、MPU41は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から1減算し（ステップS3412）、減算後のオープニング時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3413）。即ち、MPU41は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

30

【4011】

MPU41は、減算後のオープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS3413：Yes）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップS3414に移行する。一方、MPU41は、減算後のオープニング時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3413：No）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【4012】

<ステップS3414及びS3415>

減算後のオープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS3413：Yes）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、MPU41は、特図大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップS3414）。オープニング終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図300参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される特図大当たり遊技のオープニング演出を終了させることができる。

40

【4013】

そして、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップS3415）、処理をステップS3416に移行する。

50

【 4 0 1 4 】

< ステップ S 3 4 1 6 >

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

10

【 4 0 1 5 】

< ステップ S 3 4 1 7 >

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

20

【 4 0 1 6 】

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

【 4 0 1 7 】

< ステップ S 3 4 1 8 及び S 3 4 1 9 >

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

30

【 4 0 1 8 】

< ステップ S 3 4 2 0 及び S 3 4 2 1 >

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

40

【 4 0 1 9 】

< ステップ S 3 4 2 2 >

図 3 1 0 に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 1 1 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 2 ）。即ち、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【 4 0 2 0 】

M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 2 2 : Y e s ）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図 3 1 2 のステップ S 3 4 2 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 2 2 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 4 3 6 に移行す

50

る。

【 4 0 2 1 】

< ステップ S 3 4 2 3 及び S 3 4 2 4 >

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

【 4 0 2 2 】

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

【 4 0 2 3 】

< ステップ S 3 4 2 5 >

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

【 4 0 2 4 】

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

【 4 0 2 5 】

< ステップ S 3 4 2 6 及び S 3 4 2 7 >

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

【 4 0 2 6 】

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

【 4 0 2 7 】

< ステップ S 3 4 2 8 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 2 4 : Y e s

10

20

30

40

50

）、又は入球数カウンタの値が10に達した場合（ステップS3427：Yes）、即ちラウンド遊技の終了タイミングである場合、MPU41は、開閉扉319を復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップS3428）、処理をステップS3429に移行する。即ち、MPU41は、規定時間の経過により、又は可変入賞口316への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口316を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

【4028】

<ステップS3429～S3431>

ステップS3429では、MPU41は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図300参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される特図大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させることができる。

10

【4029】

そして、MPU41は、当該ラウンド遊技での可変入賞口316への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップS3430）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップS3431）、処理をステップS3432に移行する。

【4030】

<ステップS3432>

ステップS3432では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが0であるか否か（ステップS3432）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

20

【4031】

MPU41は、ラウンド数カウンタが0である場合（ステップS3432：Yes）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップS3441に移行する。一方、MPU41は、ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS3432：No）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップS3433に移行する。

【4032】

<ステップS3433>

ラウンド数カウンタが0でない場合（ステップS3432：No）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップS3433）、処理をステップS3434に移行する。インターバル開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図300参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて特図大当たり遊技のインターバル演出を開始させることができる。

30

【4033】

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

40

【4034】

<ステップS3434及びS3435>

ステップS3434では、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップS3435）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを

50

終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理での図 3 1 3 のステップ S 3 4 3 8 において参照される。

【 4 0 3 5 】

<ステップ S 3 4 3 6 >

図 3 1 0 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 2 2 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップ S 3 4 3 6 ）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該特図大当たり遊技制御処理での図 3 1 2 のステップ S 3 4 3 4 においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該特図大当たり遊技制御処理での図 3 1 3 のステップ S 3 4 4 0 10 においてオフに設定される。

【 4 0 3 6 】

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

【 4 0 3 7 】

<ステップ S 3 4 3 7 及び S 3 4 3 8 >

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 3 6 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 3 1 3 に示すように、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 4 3 7 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か（ステップ S 3 4 3 8 ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。 20

【 4 0 3 8 】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 3 8 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 3 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 3 8 : N o ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。 30

【 4 0 3 9 】

<ステップ S 3 4 3 9 及び S 3 4 4 0 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 3 8 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、M P U 4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 1 0 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される大当たり遊技のインターバル演出を終了させることができる。 40

【 4 0 4 0 】

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

【 4 0 4 1 】

<ステップ S 3 4 4 1 >

図 3 1 2 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 4 3 2 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップ S 3 4 4 1 ）、処理をステップ S 3 4 4 2 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 0 0 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されると特図大当たり遊技のラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

【 4 0 4 2 】

10

<ステップ S 3 4 4 2 >

ステップ S 3 4 4 2 では、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 4 4 3 に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 0 0 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて特図大当たり遊技のエンディング演出を開始させることができる。

【 4 0 4 3 】

20

<ステップ S 3 4 4 3 及び S 3 4 4 4 >

ステップ S 3 4 4 3 では、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 4 4 ）、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該特図大当たり遊技制御処理の図 3 1 3 でのステップ S 3 4 4 7 において参照される。

【 4 0 4 4 】

<ステップ S 3 4 4 5 >

図 3 1 0 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 3 6 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 4 5 ）。

30

【 4 0 4 5 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 4 5 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 3 1 3 のステップ S 3 4 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 4 5 : N o ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 4 5 0 に移行する。

【 4 0 4 6 】

<ステップ S 3 4 4 6 及び S 3 4 4 7 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 4 5 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、図 3 1 3 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 4 4 6 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 4 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、エンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

40

【 4 0 4 7 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 4 7 : Y e s ）、即ちエンディング（特図大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 4 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 4 7 : N o ）、即ちエンディング（

50

特図大当たり遊技)を終了するタイミングでない場合、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【4048】

<ステップS3448及びS3449>

減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合(ステップS3447:Yes)、即ちエンディング(特図大当たり遊技)を終了するタイミングである場合、MPU41は、特図大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図300参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される特図大当たり遊技のエンディング演出を終了させることができる。

10

【4049】

そして、MPU41は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し(ステップS3449)、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【4050】

<ステップS3450>

図310に戻り、エンディング中フラグがオフである場合(ステップS3445:No)、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、MPU41は、特図大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する特図大当たり遊技終了コマンドを設定し(ステップS3450)、処理をステップS3451に移行する。特図大当たり遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図300参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行される特図大当たり遊技演出を終了させることができる。

20

【4051】

<ステップS3451及びS3452>

ステップS3451では、特図大当たり遊技が終了することを示す特図大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。特図大当たり遊技終了フラグは、特図大当たり遊技状態から高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)に移行するか否かを判断するために、後述の図316の遊技状態移行処理のステップS3717において参照される。

30

【4052】

そして、MPU41は、特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグをオフに設定し(ステップS3452)、当該特図大当たり遊技制御処理を終了する。

【4053】

[特電始動遊技制御処理]

ここで、図314は、図300のメイン処理でのステップS1407-2において実行される特電始動遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特電始動遊技制御処理では、第1入球手段としての特電始動口37への遊技球の入球に基づいて、第2入球手段である特電大入賞装置38が作動される小利益遊技としての特電始動遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図314を参照しつつ、本実施形態の特電始動遊技制御処理を説明する。

40

【4054】

<ステップS3501>

図314に示すように、本実施形態の特電始動遊技制御処理では、まずMPU41は、特電始動口37に遊技球が入球したか否かを判断する(ステップS3501)。特電始動口37に遊技球が入球したか否かは、図17の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理において、入球センサ37aへの遊技球の入球が検出された場合にRA

50

M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【 4 0 5 5 】

M P U 4 1 は、特電始動口 3 7 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ） 、 処理をステップ S 3 5 0 2 に移行し、特電始動口 3 7 に遊技球が入球していない場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ） 、 処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

【 4 0 5 6 】

< ステップ S 3 5 0 2 >

特電始動口 3 7 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ） 、 M P U 4 1 は、大利益遊技である特図大当たり遊技の実行中であることを示す特図大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 2 ） 。 特図大当たり遊技中フラグは、図 3 1 0 の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 4 0 6 でオンに設定され、特図大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 4 5 2 でオフに設定される。

10

【 4 0 5 7 】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s ） 、 即ち特図大当たり遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。つまり、本実施形態では、特図大当たり遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。このように、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中に小利益遊技としての特電始動遊技が開始されないようにすることで、小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技が開始されることが防止され、小利益遊技の実行によって大利益遊技によって得られる利益が阻害されることが防止される。

20

【 4 0 5 8 】

ここで、本実施形態では、特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、b 時短遊技状態を発生させるまでに必要な残りの特図遊技回数（天井発動残回数カウンタの値）が最大値である 1 0 0 0 にセットされ、通常大当たり遊技の終了後に a 時短遊技状態が発生される。即ち、特図大当たり遊技の終了後は、天井発動残回数カウンタの値が最大値である 1 0 0 0 にセットされた a 時短遊技状態が発生される。

【 4 0 5 9 】

一方、本実施形態では、天井発動残回数カウンタの値は、通常大当たり時だけでなく、特電始動口 3 7 への遊技球の入球を契機とし、特電始動遊技において特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球することに基づいて実行される V 入賞大当たり遊技の終了後に最大値である 1 0 0 0 にセットされる。つまり、特電始動遊技や V 入賞大当たり遊技は、天井発動残回数カウンタの値を最大値である 1 0 0 0 にセットするために実行される。

30

【 4 0 6 0 】

そうすると、天井発動残回数カウンタの値が最大値である 1 0 0 0 にセットされた a 時短遊技状態が発生されることが予定されている状況、即ち特図大当たり遊技の実行中である場合においては、天井発動残回数カウンタの値を最大値である 1 0 0 0 にセットするための特電始動遊技や V 入賞大当たり遊技を実行することの意味がない。それどころか、特図大当たり遊技の実行中である場合に、特電始動遊技や特図大当たり遊技を開始することは、特電始動遊技を実行する処理、V 入賞大当たり遊技を実行する処理、天井発動残回数カウンタの値を最大値である 1 0 0 0 にセットする処理を無駄に実行する必要があるために、遊技の進行に必要な処理が複雑化するというデメリットがある。

40

【 4 0 6 1 】

これに対して、本実施形態では、天井発動残回数カウンタの値が最大値である 1 0 0 0 にセットされた a 時短遊技状態が発生されることが予定されている特図大当たり遊技の実行中には、特電始動遊技が開始されない。そのため、特電始動遊技を実行する処理、V 入賞大当たり遊技を実行する処理、天井発動残回数カウンタの値を最大値である 1 0 0 0 にセットする処理が無駄に実行されることが防止され、遊技の進行に必要な処理が複雑化されることが防止される。

【 4 0 6 2 】

50

一方、MPU41は、特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3502：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3503に移行する。

【4063】

<ステップS3503>

特図大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3502：No）、即ち特図大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行中であることを示すV入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3503）。V入賞大当たり遊技中フラグは、後述の図315のV入賞大当たり遊技制御処理において、V入賞大当たり遊技が開始される場合にステップS3606でオンに設定され、V入賞大当たり遊技が終了する場合にステップS3620でオフに設定される。

10

【4064】

MPU41は、V入賞大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS3503：Yes）、即ちV入賞大当たり遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。即ち、本実施形態では、V入賞大当たり遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。一方、MPU41は、V入賞大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3503：No）、即ちV入賞大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3504に移行する。

【4065】

<ステップS3504>

V入賞大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS3503：No）、即ちV入賞大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、小利益遊技である特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3504）。特電始動遊技中フラグは、後述の当該特電始動遊技制御処理において、特電始動遊技が開始される場合にステップS3507でオンに設定され、特電始動遊技が終了する場合にステップS3516でオフに設定される。

20

【4066】

MPU41は、特電始動遊技中フラグがオンである場合（ステップS3504：Yes）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、当該特電始動遊技を終了する。即ち、本実施形態では、特電始動遊技の実行中には特電始動遊技が開始されない。一方、MPU41は、特電始動遊技中フラグがオフである場合（ステップS3504：No）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、処理をステップS3505に移行する。

30

【4067】

<ステップS3505>

特電始動遊技中フラグがオフである場合（ステップS3504：No）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、MPU41は、第2入球手段である特電大入賞装置38の開閉手段である特電開閉扉382を作動させることよって特電大入賞口381が閉状態から開状態に切り替えられる（ステップS3505）。これにより、特電大入賞口381に遊技球が入球可能な状態とされる。また、MPU41は、第2入球手段である特電大入賞装置38の開閉手段であるV入賞口開閉扉385を作動させることよって特定入球領域である特電V入賞口383が閉状態から開状態に切り替えられる（ステップS3506）。これにより、特電V入賞口383に遊技球が入球可能な状態とされ、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技を開始させることが可能になる。

40

【4068】

さらに、MPU41は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグをオンに設定し（ステップS3507）、処理をステップS3508に移行する。特電始動遊技中フラグは、特電始動遊技の実行中であることを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップS3504又はS3515、後述の図315のV入賞大当たり遊技制御処理のステップS3802で参照される。

50

【 4 0 6 9 】

このように、特電始動遊技は、特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技、又は特電始動遊技の実行中には開始されず、V入賞大当たり遊技も特図大当たり遊技、V入賞大当たり遊技、又は特電始動遊技の実行中には開始されない。一方、特電始動遊技及びV入賞大当たり遊技は、特図遊技の実行中には開始され得る。これにより、特図遊技の終了を待たずして特電始動遊技及びV入賞大当たり遊技を開始させることができるため、b時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットしたい場合に、即座にリセットすることができる。例えば、特図遊技を実行する権利の保留がある場合や、リーチ演出が実行される場合には、全ての特図遊技が終了するまでに多くの時間を費やすことがあるが、そのような場合でも即座にb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数をリセットすることができる。また、b時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数を即座にリセットできることで、特図遊技の実行中にリセットされた場合には当該特図遊技もリセット後に実行された特図遊技の回数としてカウントすることができ、さらには特図遊技を実行する権利の保留がある場合には、当該リセット後に実行される保留に係る特図遊技の回数も、リセット後に実行された特図遊技の回数としてカウントすることができる。そのため、例えばb時短遊技状態が発生したことでb時短遊技状態が発生しない状態において、遊技者によってb時短遊技状態が発生させるまでの特図遊技の実行回数がリセットされて新たにb時短遊技状態が発生可能な状態となった場合に、遊技者が発生させた特図遊技を実行する権利を無駄なく有効に、b時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技回数としてカウントすることができる。

10

20

【 4 0 7 0 】

<ステップS 3 5 0 8 >

ステップS 3 5 0 8では、MPU 4 1は、第2入球手段の開閉手段である電動役物3 1 5 bが第1補助状態制御である第2利益遊技状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態)であるか否かを判断する(ステップS 3 5 0 8)。高頻度サポートであるか否かは、確変遊技状態フラグ、a時短遊技状態フラグ及びb時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かによって判断される。

【 4 0 7 1 】

MPU 4 1は、高頻度サポートモードである場合(ステップS 3 5 0 8: Yes)、即ち確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態である場合、処理をステップS 3 5 0 9に移行し、高頻度サポートモードでない場合(ステップS 3 5 0 8: No)、処理をステップS 3 5 0 9に移行する。

30

【 4 0 7 2 】

<ステップS 3 5 0 9 >

高頻度サポートモードである場合(ステップS 3 5 0 8: Yes)、即ち確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態である場合、MPU 4 1は、特電開閉扉3 8 2を復帰させて特電大入賞口3 8 1を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタをセットし(ステップS 3 5 0 9)、当該特電始動遊技制御処理を終了する。具体的には、MPU 4 1は、特電作動時間カウンタの値として、高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル(図2 9 9(C)参照)に基づいて設定される時間に対応した値、即ち0.1秒に対応した値を設定する。

40

【 4 0 7 3 】

なお、特電作動時間カウンタは、特電大入賞口3 8 1を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップS 3 5 1 4において参照される。

【 4 0 7 4 】

<ステップS 3 5 1 0 >

高頻度サポートモードでない場合(ステップS 3 5 0 8: No)、MPU 4 1は、低頻度サポートモード(通常遊技状態)であるか否かを判断する(ステップS 3 5 1 0)。即

50

ち、MPU41は、第2入球手段の開閉手段である電動役物315bが第2補助状態制御である第1利益遊技状態制御としての低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、処理をステップS1703に移行する。

【4075】

MPU41は、低頻度サポートモードである場合（ステップS3510：Yes）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップS3511に移行し、低頻度サポートモードでない場合（ステップS3510：No）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【4076】

<ステップS3511>

低頻度サポートモードである場合（ステップS3510：Yes）、即ち通常遊技状態である場合、MPU41は、特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタをセットし（ステップS3511）、当該特電始動遊技制御処理を終了する。具体的には、MPU41は、特電作動時間カウンタの値として、低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル（図299（B）参照）に基づいて設定される時間に対応した値、即ち1.2秒に対応した値を設定する。

10

【4077】

なお、特電作動時間カウンタは、特電大入賞口381を閉鎖するタイミングであるか否かを判断するために、当該特電始動遊技制御処理のステップS3514において参照される。

20

【4078】

<ステップS3512>

特電始動口37に遊技球が入球していない場合（ステップS3501：No）、MPU41は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3512）。即ち、MPU41は、特電始動遊技の実行中であるか否かを判断する。なお、特電始動遊技中フラグは、当該特電始動遊技制御処理において、特電始動遊技が開始される場合にステップS3507においてオンに設定され、特電始動遊技が終了される場合にステップS3516においてオフに設定される。

【4079】

MPU41は、特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3512：Yes）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、処理をステップS3513に移行する。一方、MPU41は、特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3512：No）、即ち特電始動遊技の実行中でない場合、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

30

【4080】

<ステップS3513及びS3514>

特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3512：Yes）、即ち特電始動遊技の実行中である場合、MPU41は、特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるまでの残り時間を示す特電作動時間カウンタの値から1減算し（ステップS3513）、減算後の特電作動時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3514）。即ち、MPU41は、特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

40

【4081】

MPU41は、減算後の特電作動時間カウンタの値が0である場合（ステップS3514：Yes）、即ち特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるタイミングである場合、処理をステップS3519に移行する。一方、減算後の特電作動時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3514：No）、即ち特電開閉扉382を復帰させて特電大入賞口381を開状態から閉状態に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップS3515に移行する。

50

【 4 0 8 2 】

< ステップ S 3 5 1 5 >

減算後の特電作動時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 5 1 4 : N o)、即ち特電開閉扉 3 8 2 を復帰させて特電大入賞口 3 8 1 を開状態から閉状態に切り替えるタイミングでない場合、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞口フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 5 1 5)。V 入賞口フラグは、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合に、当該特電始動遊技制御処理のステップ S 3 5 1 7 においてオンに設定される。

【 4 0 8 3 】

M P U 4 1 は、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 5 1 5 : Y e s)、当該特電始動遊技制御処理を終了し、V 入賞フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 1 5 : N o)、処理をステップ S 3 5 1 6 に移行する。

【 4 0 8 4 】

< ステップ S 3 5 1 6 >

V 入賞フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 1 5 : N o)、M P U 4 1 は、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したか否かを判断する (ステップ S 3 5 1 6)。特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、入球センサ 3 8 3 a (図 2 9 4 参照) への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【 4 0 8 5 】

M P U 4 1 は、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合 (ステップ S 3 5 1 6 : Y e s)、処理をステップ S 3 5 1 7 に移行し、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球していない場合 (ステップ S 3 5 1 6 : N o)、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【 4 0 8 6 】

< ステップ S 3 5 1 7 及び S 3 5 1 8 >

特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合 (ステップ S 3 5 1 6 : Y e s)、M P U 4 1 は、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 3 5 1 7)、特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置 5 に通知するための V 入賞コマンドを設定し (ステップ S 3 5 1 8)、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【 4 0 8 7 】

なお、V 入賞コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 3 0 0 参照) のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、V 入賞コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して、特図始動遊技において特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを遊技者に明示する演出を実行させる。

【 4 0 8 8 】

< ステップ S 3 5 1 9 ~ S 3 5 2 1 >

減算後の特電作動時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 5 1 4 : Y e s)、即ち特電開閉扉 3 8 2 を復帰させて特電大入賞口 3 8 1 を開状態から閉状態に切り替えるタイミングである場合、M P U 4 1 は、特電開閉扉 3 8 2 を復帰させて特電大入賞口 3 8 1 を開状態から閉状態に切り替ると共に (ステップ S 3 5 1 9)、V 入賞口開閉扉 3 8 5 を復帰させて V 入賞口 3 8 3 を開状態から閉状態に切り替る (ステップ S 3 5 2 0)。さらに、M P U 4 1 は、特電始動遊技の実行中であることを示す特電始動遊技中フラグをオフに設定し (ステップ S 3 5 2 1)、当該特電始動遊技制御処理を終了する。

【 4 0 8 9 】

[V 入賞大当たり遊技制御処理]

ここで、図 3 1 5 は、図 3 0 0 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 3 において実行

10

20

30

40

50

されるV入賞大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のV入賞大当たり遊技制御処理では、第2入球手段である特電大入賞装置38が作動される小利益遊技としてのV入賞大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図315を参照しつつ、本実施形態のV入賞大当たり遊技制御処理を説明する。

【4090】

<ステップS3601>

図315に示すように、本実施形態のV入賞大当たり遊技制御処理では、まずMPU41は、V入賞大当たり遊技が実行されていることを示すV入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3601)。V入賞大当たり遊技中フラグは、V入賞大当たり遊技が開始される場合に当該V入賞大当たり遊技制御処理のステップS3606においてオンに設定され、V入賞大当たり遊技が終了される場合に当該V入賞大当たり遊技制御処理のステップS3620においてオフに設定される。

10

【4091】

MPU41は、V入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3601: Yes)、処理をステップS3611に移行し、V入賞大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3601: No)、処理をステップS3602に移行する。

【4092】

<ステップS3602>

V入賞大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3601: Yes)、MPU41は、小利益遊技としての特電始動遊技が実行されていることを示す特電始動遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3602)。特電始動遊技中フラグは、特電始動遊技が開始される場合に、図314の特電始動遊技制御処理のステップS3507においてオンに設定され、特電始動遊技が終了される場合に、図314の特電始動遊技制御処理のステップS3521においてオフに設定される。

20

【4093】

MPU41は、特電始動遊技中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3602: Yes)、即ち特電始動遊技の実行中である場合には、V入賞大当たり遊技を開始することなく、当該V入賞大当たり遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3602: No)、即ち特電始動遊技の実行中でない場合には、処理をステップS3603に移行する。

30

【4094】

<ステップS3603>

特電始動遊技中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3602: Yes)、MPU41は、小利益遊技としての特電始動遊技において第2入球手段である特電大入賞装置38の特電V入賞口383に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3603)。V入賞フラグは、特電始動遊技において特電V入賞口383に遊技球が入球した場合に、図314の特電始動遊技制御処理のステップS3517においてオンに設定される。

【4095】

MPU41は、V入賞フラグがオンに設定されている場合(ステップS3603: Yes)、処理をステップS3604に移行し、V入賞フラグがオフに設定されている場合(ステップS3603: No)、当該V入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

40

【4096】

<ステップS3604~S3607>

V入賞フラグがオンに設定されている場合(ステップS3603: Yes)、MPU41は、V入賞大当たり遊技が開始されることを示すV入賞大当たり遊技開始フラグをオンに設定する(ステップS3604)。

【4097】

なお、V入賞大当たり遊技開始フラグは、図320の遊技状態移行処理のステップS3

50

741においてV入賞大当たり遊技状態を発生させる否かを判断するために参照される。

【4098】

そして、MPU41は、V入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値として2をセットする(ステップS3605)。即ち、本実施形態のV入賞大当たり遊技では、前述のように2回のラウンド遊技が実行される(図299(D)参照)。

【4099】

また、MPU41は、V入賞大当たり遊技が実行されていることを示すV入賞大当たり遊技中フラグをオンに設定すると共に(ステップS3606)、特電始動遊技において特電V入賞口383に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグをオフに設定し(ステップS3607)、処理をステップS3608に移行する。

10

【4100】

<ステップS3608~S3610>

ステップS3608では、MPU41は、第2入球手段である特電大入賞装置38の特電開閉扉382を作動させて特電大入賞口381を閉状態から開状態に切り替えて特電大入賞口381を開放し(ステップS3608)、さらにV入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値から1減算する(ステップS3609)。そして、MPU41は、特電大入賞口381の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタをセットし(ステップS3610)、当該V入賞大当たり遊技制御処理を終了する。なお、本実施形態では、特電大入賞口開放時間カウンタの値として、30秒に対応する値がセットされる(図299(D)参照)。

20

【4101】

<ステップS3611及びS3612>

V入賞大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3601:Yes)、即ちV入賞大当たり遊技の実行中である場合、MPU41は、特電大入賞口381の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタの値から1減算し(ステップS3611)、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS3612)。即ち、MPU41は、特電大入賞口381の最大開放時間が経過しているか否かを判断する。

【4102】

MPU41は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が0である場合(ステップS3612:Yes)、即ち特電大入賞口381の最大開放時間が経過している場合、処理をステップS3618に移行する。一方、MPU41は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が0でない場合(ステップS3612:No)、即ち特電大入賞口381の最大開放時間が経過していない場合、処理をステップS3613に移行する。

30

【4103】

<ステップS3613>

減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が0でない場合(ステップS3612:No)、即ち特電大入賞口381の最大開放時間が経過していない場合、MPU41は、第2入球手段である特電大入賞装置38の特電通常入賞口384に遊技球が入球したか否かを判断する(ステップS3613)。特電通常入賞口384に遊技球が入球したか否かは、図17の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理において、特電通常入賞口384に設けられる入球センサ384a(図294(A)参照)への遊技球の入球が検出された場合にRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

40

【4104】

なお、V入賞大当たり遊技では、特電始動遊技とは異なり、特電大入賞装置38の特電V入賞口383が開放されず、特電V入賞口383には遊技球が入球されない。そのため、当該V入賞大当たり遊技制御処理では、特電V入賞口383への遊技球の入球を確認する処理は実行されない。

【4105】

50

M P U 4 1 は、特電通常入賞口 3 8 4 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 6 1 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 1 4 に移行し、特電通常入賞口 3 8 4 に遊技球が入球していない場合（ステップ S 3 6 1 3 : N o ）、当該 V 入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 1 0 6 】

< ステップ S 3 6 1 4 及び S 3 6 1 5 >

特電通常入賞口 3 8 4 に遊技球が入球した場合（ステップ S 3 6 1 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、特電通常入賞口 3 8 4 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に 1 加算する（ステップ S 3 6 1 4 ）。そして、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 5 ）。即ち、V 入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口 3 8 4 への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口 3 8 4 に入球したか否かを判断する。

10

【 4 1 0 7 】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 である場合（ステップ S 3 6 1 4 : Y e s ）、V 入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口 3 8 4 への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口 3 8 4 に入球した場合、処理をステップ S 3 6 1 6 に移行する。一方、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 でない場合（ステップ S 3 6 1 5 : N o ）、当該 V 入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 1 0 8 】

< ステップ S 3 6 1 6 及び S 3 6 1 7 >

加算後の入球数カウンタの値が 1 0 である場合（ステップ S 3 6 1 4 : Y e s ）、V 入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口 3 8 4 への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口 3 8 4 に入球した場合、M P U 4 1 は、入球数カウンタの値をクリアすると共に（ステップ S 3 6 1 6 ）、特電大入賞口 3 8 1 の残りの開放時間を示す特電大入賞口開放時間カウンタをクリアし（ステップ S 3 6 1 7 ）、処理をステップ S 3 6 1 8 に移行する。

20

【 4 1 0 9 】

< ステップ S 3 6 1 8 >

ステップ S 3 6 1 8 では、M P U 4 1 は、第 2 入球手段である特電大入賞装置 3 8 の特電開閉扉 3 8 2 を復帰させて特電大入賞口 3 8 1 を開状態から閉状態に切り替えて特電大入賞口 3 8 1 を閉鎖し（ステップ S 3 6 1 8 ）、処理をステップ S 3 6 1 9 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、減算後の特電大入賞口開放時間カウンタの値が 0 である場合（特電大入賞口 3 8 1 の最大開放時間が経過している場合）（ステップ S 3 6 1 2 : Y e s ）、又は特電通常入賞口 3 8 4 への遊技球の入球により入球数カウンタの値が 1 0 である場合（V 入賞大当たり遊技のラウンド遊技に対して設定される特電通常入賞口 3 8 4 への最大入球数の遊技球が特電通常入賞口 3 8 4 に入球した場合）（ステップ S 3 6 1 4 : Y e s ）、特電大入賞口 3 8 1 を閉鎖することで、V 入賞大当たり遊技のラウンド遊技を終了する。

30

【 4 1 1 0 】

< ステップ S 3 6 1 9 >

ステップ S 3 6 1 9 では、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が 0 であるか否か、即ち V 入賞大当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

40

【 4 1 1 1 】

M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、即ち V 入賞大当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 2 0 に移行する。

【 4 1 1 2 】

一方、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 1 9 : N o ）、即ち V 入

50

賞大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 6 0 8 に移行し、次のラウンド遊技を実行する。

【 4 1 1 3 】

<ステップ S 3 6 2 0 及び S 3 6 2 1 >

V 入賞大当たり遊技において実行される残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 6 1 9 : Y e s)、即ち V 入賞大当たり遊技を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技が実行されていることを示す V 入賞大当たり遊技中フラグをオフに設定すると共に (ステップ S 3 6 2 0)、V 入賞大当たり遊技が終了することを示す V 入賞大当たり遊技終了フラグをオンに設定し (ステップ S 3 6 2 1)、当該 V 入賞大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 4 1 1 4 】

[遊技状態移行処理]

ここで、図 3 1 6 ~ 図 3 2 0 は、図 3 0 0 のメイン処理のステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態移行処理では、各種遊技状態 (通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態) の移行を制御する処理が実行される。以下、図 3 1 6 ~ 図 3 2 0 を参照しつつ、本実施形態の遊技状態移行処理を説明する。

【 4 1 1 5 】

<ステップ S 3 7 0 1 >

図 3 1 6 に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、まず M P U 4 1 は、特図大当たり遊技を開始することを示す特図大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 3 7 0 1)。特図大当たり遊技開始フラグは、図 3 1 0 の特図大当たり遊技制御処理において、特図大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 4 0 5 においてオンに設定され、特図大当たり遊技が終了される場合にステップ S 3 4 5 1 においてオフに設定される。

20

【 4 1 1 6 】

M P U 4 1 は、特図大当たり遊技開始フラグがオンである場合 (ステップ S 3 7 0 1 : Y e s)、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 7 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技開始フラグがオフである場合 (ステップ S 3 7 0 1 : N o)、即ち特図大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 7 1 6 に移行する。

30

【 4 1 1 7 】

<ステップ S 3 7 0 2 及び S 3 7 0 3 >

特図大当たり遊技開始フラグがオンである場合 (ステップ S 3 7 0 1 : Y e s)、即ち特図大当たり遊技を開始する場合、M P U 4 1 は、特図遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグをオンに設定し (ステップ S 3 7 0 2)。特図大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図 3 1 6 のステップ S 3 7 1 6 において、特図大当たり遊技状態であるか否かを判断するために参照される。

【 4 1 1 8 】

また、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 1 番端子から特別信号としての大当たり信号 1 (図 2 9 5 (A) 参照) の出力を開始させる大当たり信号 1 出力開始フラグをオンに設定する (ステップ S 3 7 0 3)。大当たり信号 1 出力開始フラグは、図 3 2 1 の信号出力処理のステップ S 3 8 0 1 において、大当たり信号 1 の出力を開始させるか否かを判断するために参照される。

40

【 4 1 1 9 】

そして、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技開始フラグをオフに設定し (ステップ S 3 7 0 4)、処理をステップ S 3 7 0 5 に移行する。

【 4 1 2 0 】

<ステップ S 3 7 0 5 >

ステップ S 3 7 0 5 では、M P U 4 1 は、開始する特図大当たり遊技が確変大当たり遊

50

技であるか否かを判断する。開始する特図大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、RAM 412に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAE（図8参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。

【4121】

MPU 41は、確変大当たり遊技を開始する場合（ステップS3705：Yes）、処理をステップS3706に移行する。一方、確変大当たり遊技を開始しない場合（ステップS3705：No）、即ち通常大当たり遊技を開始する場合、処理をステップS3707に移行する。

【4122】

<ステップS3706>

確変大当たり遊技を開始する場合（ステップS3705：Yes）、MPU 41は、当該確変大当たり遊技の終了後に確変大当たり遊技状態に移行させる確変遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS3706）、処理をステップS3707に移行する。確変遊技状態移行フラグは、特図大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図316のステップS3721において参照される。

【4123】

<ステップS3707及びS3708>

ステップS3707では、MPU 41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。通常遊技状態フラグは、他の遊技状態から通常遊技状態に移行する場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図318のステップS3732又は図319のステップS3738）、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図316のステップS3708又は図317のステップS3728）。

【4124】

MPU 41は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3707：Yes）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3708）、処理をステップS3711に移行する。一方、MPU 41は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3707：No）、即ち通常遊技状態でない高頻度サポートモード（確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態）である場合、処理をステップS3709に移行する。

【4125】

<ステップS3709及びS3710>

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3707：No）、即ち第2補助状態制御である高頻度サポートモードの通常遊技状態でなく、第1利益遊技状態制御である高頻度サポートモード（確変遊技状態、a時短遊技状態又はb時短遊技状態）である場合、MPU 41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3709）。b時短遊技状態フラグは、通常遊技状態からb時短遊技状態に移行する場合にオンに設定され（当該遊技状態移行処理の図317のステップS3727）、b時短遊技状態から通常遊技状態又は特図大当たり遊技状態に移行する場合にオフに設定される（当該遊技状態移行処理の図316のステップS3710又は図319のステップS3739）。

【4126】

MPU 41は、b時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3709：Yes）、即ちb時短遊技状態である場合、b時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3710）、処理をステップS3711に移行する。一方、MPU 41は、b時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3709：No）、即ちb時短遊技状態でない場合、処理をステップS3712に移行する。

【4127】

<ステップS3711>

10

20

30

40

50

ステップ S 3 7 1 1 では、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から大当たり信号 2 (図 2 9 5 (A) 参照) の出力を開始させる大当たり信号 2 出力開始フラグをオンに設定する。大当たり信号 2 出力開始フラグは、図 3 2 1 の信号出力処理のステップ S 3 8 0 4 において、大当たり信号 2 の出力を開始させるか否かを判断するために参照される。

【 4 1 2 8 】

ここで、ステップ S 3 7 1 1 には、通常遊技状態又は b 時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合に移行される。つまり、本実施形態では、通常遊技状態又は b 時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合、当該特図遊技の終了時 (特図大当たり遊技の開始時) に大当たり信号 2 の出力を開始させる。

10

【 4 1 2 9 】

なお、確変遊技状態及び a 時短遊技状態では、大当たり信号 2 の出力中であるため (図 2 9 5 (B) 参照)、確変遊技状態又は a 時短遊技状態において開始された特図遊技が、特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知するものである場合であっても、当該特図遊技の終了時 (特図大当たり遊技の開始時) に大当たり信号 2 の出力を開始させることはない。

【 4 1 3 0 】

< ステップ S 3 7 1 2 及び S 3 7 1 3 >

b 時短遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 7 0 9 : N o)、即ち b 時短遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオンであるか否か、即ち確変遊技状態であるか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され (当該遊技状態移行処理の図 3 1 6 のステップ S 3 7 2 2 参照)、確変遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される (当該遊技状態移行処理の図 3 1 6 のステップ S 3 7 1 3 参照)。

20

【 4 1 3 1 】

M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオンである場合 (ステップ S 3 7 1 2 : Y e s)、即ち確変遊技状態である場合、確変遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 7 1 3)、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 7 1 2 : N o)、即ち確変遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 7 1 4 に移行する。

30

【 4 1 3 2 】

< ステップ S 3 7 1 4 及び S 3 7 1 5 >

確変遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 7 1 2 : N o)、即ち確変遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンであるか否か (ステップ S 3 7 1 4)、即ち a 時短遊技状態であるか否かを判断する。a 時短遊技状態フラグは、大当たり遊技状態から a 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され (当該遊技状態移行処理の図 3 1 6 のステップ S 3 7 2 4 参照)、a 時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される (当該遊技状態移行処理の図 3 1 6 のステップ S 3 7 1 5 又は図 3 1 8 のステップ S 3 7 3 4 参照)。

40

【 4 1 3 3 】

M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンである場合 (ステップ S 3 7 1 4 : Y e s)、即ち a 時短遊技状態である場合、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 7 1 5)、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオフである場合 (ステップ S 3 7 1 4 : N o)、即ち a 時短遊技状態でない場合、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

【 4 1 3 4 】

< ステップ S 3 7 1 6 >

特図大当たり遊技開始フラグがオフである場合 (ステップ S 3 7 0 1 : N o)、即ち特

50

図大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、MPU41は、特図大当たり遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3716）。特図大当たり遊技状態フラグは、特図大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図316のステップS3702においてオンに設定される。

【4135】

MPU41は、特図大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3716：Yes）、即ち特図大当たり遊技状態である場合（特図大当たり遊技の実行中である場合）、処理をステップS3717に移行する。一方、特図大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3716：No）、即ち特図大当たり遊技状態でない場合（特図大当たり遊技の実行中でない場合）、処理を図317のステップS3725に移行する。

10

【4136】

<ステップS3717>

特図大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3716：Yes）、即ち特図大当たり遊技状態である場合（特図大当たり遊技の実行中である場合）、MPU41は、特図大当たり遊技を終了することを示す特図大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3717）。特図大当たり遊技終了フラグは、特図大当たり遊技が終了する場合に、図310の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3451においてオンに設定される。

【4137】

MPU41は、特図大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS3717：Yes）、即ち特図大当たり遊技を終了する場合、処理をステップS3718に移行する。一方、MPU41は、特図大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップS3717：No）、即ち特図大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図320のステップS3741に移行する。

20

【4138】

<ステップS3718～S3720>

特図大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS3717：Yes）、即ち特図大当たり遊技を終了する場合、MPU41は、外部出力端子板101の1番端子から出力中の大当たり信号1（図295（A）参照）の出力を停止させる大当たり信号1出力停止フラグをオンに設定する（ステップS3718）。大当たり信号1出力停止フラグは、図321の信号出力処理のステップS3807において、大当たり信号1の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

30

【4139】

そして、MPU41は、特図大当たり遊技状態であることを示す特図大当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップS3719）、特図大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップS3720）、処理をステップS3721に移行する。

【4140】

<ステップS3721～S3724-1>

ステップS3721では、MPU41は、特図大当たり遊技の終了後に特図大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行させる確変遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。確変遊技状態移行フラグは、確変大当たり遊技が開始される場合に、当該遊技状態移行処理の図316のステップS3706においてオンに設定される。

40

【4141】

MPU41は、確変遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3721：Yes）、即ち特図大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行させる場合、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3722）、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知する確変遊技状態コマンドを設定する（ステップS3722-1）。

【4142】

50

確変遊技状態コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図300参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて確変遊技状態に対応する特図演出を実行することができる（図326（B1）参照）。

【4143】

さらに、MPU41は、確変遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップS3723）、処理を図320のステップS3741に移行する。

【4144】

一方、MPU41は、確変遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3721：No）、即ち特図大当たり遊技状態から、確変遊技状態ではなくa時短遊技状態に移行させる場合、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3724）、a時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知するa時短遊技状態コマンドを設定し（ステップS3724-1）、処理を図320のステップS3741に移行する。

10

【4145】

a時短遊技状態コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図300参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、a時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてa時短遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる（図326（B2）参照）。

20

【4146】

<ステップS3725>

特図大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3716：No）、即ち特図大当たり遊技状態でない場合（特図大当たり遊技の実行中でない場合）、図317に示すように、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3725）。

【4147】

MPU41は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3725：Yes）、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップS3726に移行する。一方、MPU41は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3725：No）、即ち通常遊技状態でない場合、処理を図318のステップS3730に移行する。

30

【4148】

<ステップS3726>

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3725：Yes）、即ち通常遊技状態である場合、MPU41は、遊技状態をb時短遊技状態に移行させるためのb時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3726）。b時短遊技状態移行フラグは、通常大当たり遊技が終了する場合に、当該遊技状態移行処理の図316のステップS3323においてオンに設定される。

40

【4149】

MPU41は、b時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3726：Yes）、処理をステップS3727に移行し、b時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3726：No）、処理を図320のステップS3741に移行する。

【4150】

<ステップS3727～S3729>

b時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3726：Yes）、MPU41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3727）、b時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置5

50

に通知する b 時短遊技状態コマンドを設定する（ステップ S 3 7 2 7 - 1）。

【 4 1 5 1 】

b 時短遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 0 0 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、b 時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて b 時短遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる（図 3 2 7（B 1）参照）。

【 4 1 5 2 】

そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 7 2 8）、b 時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 2 9）、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

【 4 1 5 3 】

<ステップ S 3 7 3 0 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 5 : N o）、即ち通常遊技状態でない場合、図 3 1 8 に示すように、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 3 0）。

【 4 1 5 4 】

M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 0 : Y e s）、即ち a 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 7 3 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 1 : N o）、即ち a 時短遊技状態でない場合、処理を図 3 1 9 のステップ S 3 7 3 6 に移行する。

【 4 1 5 5 】

<ステップ S 3 7 3 1 >

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 0 : Y e s）、即ち a 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 3 1）。通常遊技状態移行フラグは、a 時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行させる場合に、図 3 0 9 の特図遊技回数管理処理のステップ S 3 3 2 8 においてオンに設定される。

【 4 1 5 6 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 3 2 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 1 : N o）、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

【 4 1 5 7 】

<ステップ S 3 7 3 2 ~ S 3 7 3 3 >

通常遊技状態 b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 7 3 2）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態コマンドを設定する（ステップ S 3 7 3 2 - 1）。

【 4 1 5 8 】

通常遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 0 0 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて通常遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる。

【 4 1 5 9 】

そして、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から出力中の大当たり信号 2（図 2 9 5（B）参照）の出力を停止させる大当たり信号 2 出力停止フラグをオンに設定

10

20

30

40

50

し（ステップ S 3 7 3 3）、処理をステップ S 3 7 3 4 に移行する。大当たり信号 2 出力停止フラグは、図 3 2 1 の信号出力処理のステップ S 3 8 1 0 において、大当たり信号 2 の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

【 4 1 6 0 】

< ステップ S 3 7 3 4 ~ S 3 7 3 5 >

ステップ S 3 7 3 4 では、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 3 5）、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

【 4 1 6 1 】

< ステップ S 3 7 3 6 >

a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 0 : N o）、即ち a 時短遊技状態でない場合、図 3 1 9 に示すように、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 3 6）。

【 4 1 6 2 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 6 : Y e s）、即ち b 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 7 3 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 6 : N o）、即ち b 時短遊技状態でない場合、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

【 4 1 6 3 】

< ステップ S 3 7 3 7 >

b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 6 : Y e s）、即ち b 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 3 7）。通常遊技状態移行フラグは、b 時短遊技状態を終了して通常遊技状態に移行させる場合に、図 3 0 9 の特図遊技回数管理処理のステップ S 3 3 3 3 においてオンに設定される。

【 4 1 6 4 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 3 8 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 7 : N o）、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

【 4 1 6 5 】

< ステップ S 3 7 3 8 及び S 3 7 3 8 - 1 >

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 3 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 7 3 8）、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態コマンドを設定し（ステップ S 3 7 3 8 - 1）、処理をステップ S 3 7 3 9 に移行する。

【 4 1 6 6 】

通常遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 0 0 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて通常遊技状態コマンドに対応する特図演出を実行することができる。

【 4 1 6 7 】

< ステップ S 3 7 3 9 及び S 3 7 4 0 >

ステップ S 3 7 3 9 では、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 4 0）、処理を図 3 2 0 のステップ S 3 7 4 1 に移行する。

10

20

30

40

50

【 4 1 6 8 】

< ステップ S 3 7 4 1 >

ステップ S 3 7 4 1 では、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技が開始されることを示す V 入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。V 入賞大当たり遊技開始フラグは、V 入賞大当たり遊技が開始される場合に、図 3 1 5 の V 入賞大当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 0 4 においてオンに設定される。

【 4 1 6 9 】

M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 4 2 に移行し、V 入賞大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 1 : N o ）、処理をステップ S 3 7 4 4 に移行する。

10

【 4 1 7 0 】

< ステップ S 3 7 4 2 及び S 3 7 4 3 >

V 入賞大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 3 番端子から識別信号として V 入賞大当たり遊技信号の出力を開始させる V 入賞大当たり遊技信号出力開始フラグをオンに設定する（ステップ S 3 7 4 2 ）。そして、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 4 3 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 1 7 1 】

< ステップ S 3 7 4 4 >

V 入賞大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 1 : N o ）、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技の実行中であることを示す V 入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 4 4 ）。V 入賞大当たり遊技実行中フラグは、図 3 1 5 の V 入賞大当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 0 6 において、V 入賞大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。

20

【 4 1 7 2 】

M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 4 5 に移行し、V 入賞大当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 4 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【 4 1 7 3 】

< ステップ S 3 7 4 5 >

V 入賞大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 4 : Y e s ）、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技が終了されることを示す V 入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 4 5 ）。V 入賞大当たり遊技終了フラグは、図 3 1 5 の V 入賞大当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 2 1 において、V 入賞大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【 4 1 7 4 】

M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 4 6 に移行し、V 入賞大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 5 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【 4 1 7 5 】

< ステップ S 3 7 4 6 >

V 入賞大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 4 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 3 番端子から識別信号として出力されている V 入賞大当たり遊技信号の出力を停止させる V 入賞大当たり遊技信号出力停止フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 4 6 ）、処理をステップ S 3 7 4 7 に移行する。

【 4 1 7 6 】

< ステップ S 3 7 4 7 及び S 3 7 4 8 >

50

ステップS 3 7 4 7では、MPU 4 1は、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタの値として最大値である1 0 0 0をセットする。即ち、本実施形態では、V入賞大当たり遊技が終了した場合には、天井発動残回数カウンタを最大値である1 0 0 0にリセットする。また、MPU 4 1は、天井発動残回数カウンタがセットされていることを示す天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップS 3 7 4 8）、処理をステップS 3 7 4 9に移行する。

【4 1 7 7】

このように、本実施形態では、V入賞大当たり遊技が終了した場合、天井発動残回数カウンタの値が最大値である1 0 0 0にリセットされ、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されることで、b時短遊技状態が発生不能な第1補助状態制御である通常遊技状態では、b時短遊技状態が発生可能な第2補助状態制御である通常遊技状態とすることができる。これにより、遊技者は、V入賞大当たり遊技を実行させることで、第2補助状態制御の通常遊技状態を発生させることができ、新たにb時短遊技状態を発生させることが可能になるため、遊技者に、b時短遊技状態が発生不能な第1補助状態制御である通常遊技状態において遊技を開始させる動機付けを与えることができる。一方、b時短遊技状態が発生可能な第2補助状態制御である通常遊技状態では、b時短遊技状態が発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数を最大値に変更することができる。これにより、b時短遊技状態が発生可能な第2補助状態制御である通常遊技状態などにおいて遊技機を終了する場合にV入賞大当たり遊技を実行させることで、遊技終了時までに行った特図遊技の回数が、b時短遊技状態が発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に反映されることはなく遊技を終了することができ、いわゆる他者のハイエナ行為の対象とされることが防止される。

【4 1 7 8】

<ステップS 3 7 4 9及びS 3 7 5 0>

ステップS 3 7 4 9では、MPU 4 1は、天井発動残回数リセットされたことを音声ランプ制御装置5に通知する天井発動残回数カウンタリセットコマンドを設定する（ステップS 3 7 4 9）。天井発動残回数カウンタリセットコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図3 0 0参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、天井発動残回数カウンタリセットコマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などにおいて天井発動残回数リセットされたことに対応する特図演出を実行することができる（図3 2 7（B 2）参照）。

【4 1 7 9】

さらに、MPU 4 1は、V入賞大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップS 3 7 5 0）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4 1 8 0】

[信号出力処理]

ここで、図3 2 1は、図3 0 0のメイン処理のステップS 1 4 0 8 - 1で実行される信号出力処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の信号出力処理では、遊技機1 0の外部に各種信号を出力させるための処理が実行される。以下、図3 2 1を参照しつつ、本実施形態の信号出力処理を説明する。

【4 1 8 1】

<ステップS 3 8 0 1>

図3 2 1に示すように、本実施形態の信号出力処理では、まずMPU 4 1は、外部出力端子板1 0 1の1番端子から特別信号としての大当たり信号1（図2 9 5（A）参照）の出力を開始させる大当たり信号1出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 8 0 1）。大当たり信号1出力開始フラグは、図3 1 6の遊技状態移行処理のステップS 3 7 0 3において、特図大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。

【4 1 8 2】

10

20

30

40

50

M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 0 2 に移行し、大当たり信号 1 出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 1 : N o ）、処理をステップ S 3 8 0 4 に移行する。

【 4 1 8 3 】

<ステップ S 3 8 0 2 及び S 3 8 0 3 >

大当たり信号 1 出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 1 番端子から特別信号としての大当たり信号 1（図 2 9 5（A）参照）の出力を開始させる（ステップ S 3 8 0 2）。そして、M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 3）、当該信号出力処理を終了する。

10

【 4 1 8 4 】

<ステップ S 3 8 0 4 >

大当たり信号 1 出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 1 : N o ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 1 番端子から出力されている特別信号としての大当たり信号 1（図 2 9 5（A）参照）の出力を停止させる大当たり信号 1 出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 4）。大当たり信号 1 出力停止フラグは、図 3 1 6 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 1 8 において、特図大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【 4 1 8 5 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 0 5 に移行し、大当たり信号 1 出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 4 : N o ）、処理をステップ S 3 8 0 7 に移行する。

20

【 4 1 8 6 】

<ステップ S 3 8 0 5 及び S 3 8 0 6 >

大当たり信号 1 出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 4 : Y e s ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 1 番端子から出力されている特別信号としての大当たり信号 1（図 2 9 5（A）参照）の出力を停止させる（ステップ S 3 8 0 5）。そして、M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 6）、当該信号出力処理を終了する。

30

【 4 1 8 7 】

<ステップ S 3 8 0 7 >

大当たり信号 1 出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 4 : N o ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から大当たり信号 2（図 2 9 5（B）参照）の出力を開始させる大当たり信号 2 出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 7）。大当たり信号 2 出力開始フラグは、図 3 1 6 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 1 1 において、通常遊技状態又は b 時短遊技状態において開始された特図遊技によって報知される特図大当たりである場合、当該特図遊技が終了される場合にオンに設定される。

40

【 4 1 8 8 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 2 出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 0 8 に移行し、大当たり信号 2 出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 7 : N o ）、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。

【 4 1 8 9 】

<ステップ S 3 8 0 8 及び S 3 8 0 9 >

大当たり信号 2 出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 7 : Y e s ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から大当たり信号 2（図 2 9 5（B）参照）の出力を開始させる（ステップ S 3 8 0 8）。そして、M P U 4 1 は、大当

50

たり信号 2 出力開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 9）、当該信号出力処理を終了する。

【 4 1 9 0 】

<ステップ S 3 8 1 0 >

大当たり信号 2 出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 7 : N o）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から出力されている大当たり信号 2（図 2 9 5（B）参照）の出力を停止させる大当たり信号 2 出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 0）。大当たり信号 2 出力停止フラグは、図 3 1 8 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 3 3 において、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

10

【 4 1 9 1 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 2 出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 1 1 に移行し、大当たり信号 2 出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 0 : N o）、処理をステップ S 3 8 1 3 に移行する。

【 4 1 9 2 】

<ステップ S 3 8 1 1 及び S 3 8 1 2 >

大当たり信号 2 出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 0 : Y e s）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 2 番端子から出力されている大当たり信号 2（図 2 9 5（B）参照）の出力を停止させる（ステップ S 3 8 1 1）。そして、M P U 4 1 は、大当たり信号 2 出力停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 1 2）、当該信号出力処理を終了する。

20

【 4 1 9 3 】

<ステップ S 3 8 1 3 >

大当たり信号 2 出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 0 : N o）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 3 番端子から識別信号として V 入賞大当たり遊技信号（図 2 9 6（A）参照）の出力を開始させる V 入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 3）。V 入賞大当たり遊技信号出力開始フラグは、図 3 1 6 の遊技状態移行処理のステップ S 3 7 4 2 において、V 入賞大当たり遊技が開始される場合（V 入賞大当たり遊技状態が発生される場合）にオンに設定される。

30

【 4 1 9 4 】

M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 1 4 に移行し、V 入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 3 : N o）、処理をステップ S 3 8 1 6 に移行する。

【 4 1 9 5 】

<ステップ S 3 8 1 4 及び S 3 8 1 5 >

V 入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 3 : Y e s）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 3 番端子から識別信号として V 入賞大当たり遊技信号（図 2 9 6（A）参照）の出力を開始させる（ステップ S 3 8 1 4）。そして、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技信号出力開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 1 5）、当該信号出力処理を終了する。

40

【 4 1 9 6 】

<ステップ S 3 8 1 6 >

V 入賞大当たり遊技信号出力開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 3 : N o）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 3 番端子から出力されている識別信号として V 入賞大当たり遊技信号（図 2 9 6（A）参照）の出力を停止させる V 入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 6）。V 入賞大当たり遊技信号出力停止フラグは、図 3 1 6 の遊技状態移行処理の S

50

テップ S 3 7 4 6 において、V 入賞大当たり遊技が終了される場合（V 入賞大当たり遊技状態が終了される場合）にオンに設定される。

【 4 1 9 7 】

M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 1 7 に移行し、V 入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 6 : N o ）、処理をステップ S 3 8 1 9 に移行する。

【 4 1 9 8 】

< ステップ S 3 8 1 7 及び S 3 8 1 8 >

V 入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 6 : Y e s ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 3 番端子から出力されている識別信号として V 入賞大当たり遊技信号（図 2 9 6 (A) 参照）の出力を停止させる（ステップ S 3 8 1 7 ）。そして、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技信号出力停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 1 8 ）、当該信号出力処理を終了する。

10

【 4 1 9 9 】

< ステップ S 3 8 1 9 >

V 入賞大当たり遊技信号出力停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 6 : N o ）、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 4 番端子から識別信号として特図変動停止信号を出力させる特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 9 ）。特図変動停止信号出力フラグは、図 3 0 5 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 9 において、特図遊技が終了させる場合にオンに設定される。

20

【 4 2 0 0 】

M P U 4 1 は、特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行し、特図変動停止信号出力フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 9 : N o ）、処理をステップ S 3 8 2 3 に移行する。

【 4 2 0 1 】

< ステップ S 3 8 2 0 >

特図変動停止信号出力フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 9 : Y e s ）、M P U 4 1 は、特図変動停止信号が出力されていることを示す特図変動停止信号出力中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 2 0 ）、処理をステップ S 3 8 2 1 に移行する。特図変動停止信号出力中フラグは、当該信号出力処理のステップ S 3 8 2 3 において、特図変動停止信号の出力を停止させるか否かを判断するために参照される。

30

【 4 2 0 2 】

< ステップ S 3 8 2 1 及び S 3 8 2 2 >

ステップ S 3 8 2 1 では、M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 4 番端子から識別信号として特図変動停止信号の出力を開始させる（ステップ S 3 8 2 1 ）。そして、M P U 4 1 は、特図変動停止信号出力フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 2 2 ）、当該信号出力処理を終了する。

40

【 4 2 0 3 】

< ステップ S 3 8 2 3 >

特図変動停止信号出力フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 9 : N o ）、M P U 4 1 は、特図変動停止信号が出力されていることを示す特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 3 ）。

【 4 2 0 4 】

M P U 4 1 は、特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 2 4 に移行し、特図変動停止信号出力中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 3 : N o ）、当該信号出力処理を終了する。

50

【 4 2 0 5 】

< ステップ S 3 8 2 4 及び S 3 8 2 5 >

特図変動停止信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 3 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、外部出力端子板 1 0 1 の 4 番端子から出力されている識別信号として特図変動停止信号の出力を停止させる（ステップ S 3 8 2 4 ）。そして、 M P U 4 1 は、特図変動停止信号出力中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 2 5 ）、当該信号出力処理を終了する。即ち、本実施形態では、特図変動停止信号は、先に実行された信号出力処理のステップ S 3 8 2 0 の処理が実行されてから、次に実行される信号出力処理のステップ S 3 8 2 4 が実行されるまで出力される。つまり、特図変動停止信号の出力期間は、図 3 0 0 のメイン処理の実行周期に対応又は略対応しており、特図変動停止信号は、例えば 2 m s e c 又は略 2 m s e c のパルス幅を有するパルス信号として出力される。

10

【 4 2 0 6 】

もちろん、特図変動停止信号は、パルス信号として出力する場合のパルス幅は 2 m s e c 又は略 2 m s e c とする必要はなく、他のパルス幅、例えば図 3 0 0 のメイン処理の実行周期の 2 以上の整数倍又は略整数倍であってもよい。また、特図変動停止信号は、パルス信号以外の信号として出力してもよい。

【 4 2 0 7 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

本実施形態では、音声ランプ制御装置 5 によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第 1 の実施形態とは異なる。

20

【 4 2 0 8 】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理では、特図遊技において表示手段としての図柄表示部 3 4 1 に飾り図柄の背後に表示される遊技状態情報として各種遊技状態（例えば大当たり遊技状態、確変遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態、通常遊技状態）に対応した背景演出（ステージ演出）を実行するための処理が実行され、また V 入賞大当たり遊技が終了した場合に、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 に遊技状態情報として天井発動残回数リセットされたことを示す天井残回数リセット演出を実行するための処理が実行される。ここで、図 3 2 2 ~ 図 3 2 4 は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図柄表示部 3 4 1 が出力情報として画像を表示する際の出力方式は主に動画像の表示である。

30

【 4 2 0 9 】

< ステップ S 3 9 0 1 >

図 3 2 2 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、 M P U 5 1 は、まずコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1 ）。 M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 0 2 に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 2 1 0 】

< ステップ S 3 9 0 2 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 2 ）。特図大当たり遊技開始コマンドは、大利益遊技としての特図大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 0 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 0 4 において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

40

【 4 2 1 1 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 0 2 : N o ）、処理をステップ S

50

3905に移行する。

【4212】

<ステップS3903及びS3904>

特図大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップS3902：Yes）、MPU51は、特図大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップS3903）、特図大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップS3904）、当該コマンド判定処理を終了する。

【4213】

なお、大当たり遊技中フラグは、図42の副タイマ割込処理のステップS2705において実行される大当たり遊技演出制御処理において大当たり遊技演出を制御するために参照される（図54のステップS3201参照）。なお、本実施形態の大当たり遊技演出制御処理は、前述の第1の実施形態の大当たり遊技演出制御処理（図54参照）と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【4214】

ここで、図325は、表示手段としての図柄表示部341において表示される特図大当たり遊技演出の一例を示す図である。

【4215】

図325（A）は、図柄表示部341において表示される特図大当たり遊技演出のオープニング演出の一例を示す図である。図325（A）に示すように、オープニング演出では、図柄表示部341において、特図が特定期間変動表示される特定期間遊技としての小利益遊技である特図遊技が終了した場合、当該特図遊技によって報知される特図大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて、新たに設定される遊技状態が特図大当たり遊技状態であることに対応した報知表示が実行される。具体的には、本実施形態のオープニング演出では、図柄表示部341において、遊技状態情報である「大当たり」の文字画像が表示され、また大当たり連荘回数（「X回目」の文字画像）が表示される。

【4216】

図325（B）は、図柄表示部341において表示される特図大当たり遊技演出のラウンド遊技演出の一例を示す図である。図325（B）に示すように、ラウンド遊技演出では、図柄表示部341において、ラウンド遊技が実行されていること、及び当該ラウンド遊技が開閉実行モードにおける何ラウンド目のラウンド遊技であるかを示す報知表示が実行される。具体的には、本実施形態のラウンド遊技演出では、図柄表示部341において、当該大当たり遊技において実行されているラウンド数を示す「ラウンドX」の文字画像が表示され、また当該大当たり遊技において払い出された遊技球数（出玉数）に関する画像（当該大当たり遊技において獲得可能な出玉に対する現在の出玉数を示す「800/1200」、及び当該大当たり遊技を含む大当たり連荘における総出玉数を示す「計3800発」の文字画像）が表示される。

【4217】

図325（C）は、図柄表示部341において表示される特図大当たり遊技演出のエンディング演出の一例を示す図である。図325（C）に示すように、エンディング演出では、図柄表示部341において、大当たり遊技が終了することと共に、当該大当たり遊技終了後の遊技状態の移行先が明示される。具体的には、本実施形態のエンディング演出では、図柄表示部341において、確変遊技状態に移行される場合には遊技状態情報として「RUSH突入」の文字画像の報知表示がなされ、a時短遊技状態に移行される場合には遊技状態情報として「xxモード突入」の文字画像の報知表示がなされる。なお、エンディング演出では、図示した例に代えて、又は加えて、当該大当たり遊技が終了することを示す「大当たり終了」の文字画像、当該大当たり遊技を含む大当たり遊技回数を示す「RUSH X回」の文字画像、及び当該大当たり遊技を含む大当たり連荘における総出玉数を示す「出玉 発」の文字画像などを表示してもよい。

【4218】

<ステップS3905>

10

20

30

40

50

受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 0 2 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 5 ）。オープニング開始コマンドは、特図大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 0 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 0 8 においてオープニングを開始する場合に設定される。

【 4 2 1 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 0 6 に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 9 0 7 10 に移行する。

【 4 2 2 0 】

<ステップ S 3 9 0 6 >

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 0 5 : Y e s ）、 M P U 5 2 は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 0 6 ）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大利益遊技としての特図大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 0 2 において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【 4 2 2 1 】

<ステップ S 3 9 0 7 >

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 0 5 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 7 ）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 1 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 1 4 においてオープニングを終了する場合に設定される。

【 4 2 2 2 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 0 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 0 7 : N o ）、処理をステップ S 3 9 0 9 30 に移行する。

【 4 2 2 3 】

<ステップ S 3 9 0 8 >

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 0 7 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 0 8 ）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 0 5 において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

【 4 2 2 4 】

<ステップ S 3 9 0 9 >

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 0 7 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 9 ）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 1 の特図大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 1 7 において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

【 4 2 2 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップ S 50

3909: Yes)、処理をステップS3910に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合(ステップS3909: No)、処理をステップS3912に移行する。

【4226】

<ステップS3910及びS3911>

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合(ステップS3909: Yes)、MPU51は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し(ステップS3910)、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報をRAM512にセットし(ステップS3911)、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、図54の大当たり遊技演出制御処理のステップS3208において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

10

【4227】

<ステップS3912>

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合(ステップS3909: No)、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する(ステップS3912)。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図312の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3429においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【4228】

MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合(ステップS3912: Yes)、処理をステップS3913に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合(ステップS3912: No)、処理をステップS3914に移行する。

20

【4229】

<ステップS3913>

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合(ステップS3912: Yes)、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し(ステップS3913)、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3211においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

30

【4230】

<ステップS3914>

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合(ステップS3912: No)、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する(ステップS3914)。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図312の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3433においてインターバルを開始させる場合に設定される。

【4231】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合(ステップS3914: Yes)、処理をステップS3915に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合(ステップS3914: No)、処理をステップS3916に移行する。

40

【4232】

<ステップS3915>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合(ステップS3914: Yes)、MPU51は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し(ステップS3915)、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3214においてインターバル演出を開始するか否か

50

を判断する場合に参照される。

【4233】

<ステップS3916>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS3914：No）、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3916）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図313の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3439においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【4234】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS3916：Yes）、処理をステップS3917に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップS3916：No）、処理を図323のステップS3918に移行する。

【4235】

<ステップS3917>

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS3916：Yes）、MPU51は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3917）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3217においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【4236】

<ステップS3918>

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップS3916：No）、図323に示すように、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3918）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図31の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3442においてエンディングを開始させる場合に設定される。

【4237】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップS3918：Yes）、処理をステップS3919に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップS3918：No）、処理をステップS3920に移行する。

【4238】

<ステップS3919>

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップS3918：Yes）、MPU51は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3919）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、図54の大当たり遊技演出制御処理のステップS3220においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【4239】

<ステップS3920>

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップS3918：No）、MPU51は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3920）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図313の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3448においてエンディングを終了させる場合に設定される。

【4240】

10

20

30

40

50

ここで、MPU51は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップS3920：Yes）、処理をステップS3921に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップS3920：No）、処理をステップS3922に移行する。

【4241】

<ステップS3921>

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップS3920：Yes）、MPU51は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3921）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、図54の大当たり遊技演出制御処理のステップS3223においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

10

【4242】

<ステップS3922>

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップS3920：No）、MPU51は、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3922）。特図大当たり遊技終了コマンドは、特図大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図310の特図大当たり遊技制御処理でのステップS3450において特図大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【4243】

ここで、MPU51は、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップS3922：Yes）、処理をステップS3923に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3922：No）、処理をステップS3924に移行する。

20

【4244】

<ステップS3923>

受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップS3922：Yes）、MPU51は、大利益遊技としての特図大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップS3923）、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【4245】

<ステップS3924及びS3925>

受信したコマンドが特図大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3922：No）、MPU51は、受信したコマンドが確変遊技状態に移行したことを示す確変遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップS3924）。確変遊技状態コマンドは、確変遊技状態に移行した場合に、図316の遊技状態移行処理でのステップS3722-1において設定される。

【4246】

MPU51は、確変遊技状態コマンドを受信した場合（ステップS3924：Yes）、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3925）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップS3924：No）、処理をステップS3926に移行する。

40

【4247】

<ステップS3926及びS3927>

確変遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップS3924：No）、MPU51は、受信したコマンドが第2利益遊技状態制御としてのa時短遊技状態に移行したことを示すa時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップS3926）。a時短遊技状態コマンドは、a時短遊技状態に移行した場合に、図316の遊技状態移行処理でのステップS3724-1において設定される。

50

【 4 2 4 8 】

M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 2 6 : Y e s）、 a 時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 2 7）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、 a 時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 6 : N o）、処理をステップ S 3 9 2 8 に移行する。

【 4 2 4 9 】

<ステップ S 3 9 2 8 ~ S 3 9 3 0 >

a 時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 6 : N o）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態に移行したことを示す b 時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 2 8）。 b 時短遊技状態コマンドは、 b 時短遊技状態に移行した場合に、図 3 1 7 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 7 2 7 - 1 において設定される。

10

【 4 2 5 0 】

M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 2 8 : Y e s）、 b 時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 9 2 9）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 3 0）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、 M P U 5 1 は、 b 時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 8 : N o）、処理をステップ S 3 9 3 1 に移行する。

20

【 4 2 5 1 】

<ステップ S 3 9 3 1 ~ S 3 9 3 3 >

b 時短遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 2 8 : N o）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 利益遊技状態制御である通常遊技状態に移行したことを示す通常遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 3 1）。通常遊技状態コマンドは、通常遊技状態に移行した場合に、遊技状態移行処理での図 3 1 8 のステップ S 3 7 3 2 - 1 又は図 3 1 9 のステップ S 3 7 3 8 - 1 において設定される。

【 4 2 5 2 】

M P U 5 1 は、通常遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 3 1 : Y e s）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 9 3 2）、当該通常遊技状態に移行する前の遊技状態に対応する他の遊技状態フラグ（ a 時短遊技状態フラグ又は b 時短遊技状態）をオフに設定し（ステップ S 3 9 3 3）、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【 4 2 5 3 】

一方、 M P U 5 1 は、通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 3 1 : N o）、処理を図 3 2 4 のステップ S 3 9 3 4 に移行する。

【 4 2 5 4 】

<ステップ S 3 9 3 4 及び S 3 9 1 9 >

通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 3 1 : N o）、図 3 2 4 に示すように、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 3 4）。特図変動パターンコマンドは、開始される特図遊技における特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などを含むコマンドであり、特図変動が開始（特図遊技が開始）される場合に、図 3 0 7 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 5 において設定される。

40

【 4 2 5 5 】

M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 3 4 : Y e s）、処理をステップ S 3 9 3 5 に移行する。一方、 M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップ S 3 9 3 4 : N o）、処理をステップ S 3 9 4 3 に移行する。

【 4 2 5 6 】

50

<ステップS 3 9 3 5 >

特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップS 3 9 3 4：Y e s）、M P U 5 1は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 9 3 5）。通常遊技状態フラグは、通常遊技状態に移行された場合に、当該コマンド判定処理での図3 2 4のステップS 3 9 3 2でオンに設定される。

【4 2 5 7】

M P U 5 1は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 9 3 5：Y e s）、処理をステップS 3 9 3 6に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 9 3 5：N o）、処理をステップS 3 9 3 7に移行する。

【4 2 5 8】

<ステップS 3 9 3 6 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 9 3 5：Y e s）、M P U 5 1は、通常遊技状態に対応した通常遊技状態演出設定処理を実行し（ステップS 3 9 3 6）、当該コマンド判定処理を終了する。

【4 2 5 9】

ここで、通常遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第1の実施形態における図4 7のコマンド判定処理でのステップS 3 1 0 3～S 3 1 0 6と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、通常遊技状態演出設定処理では、通常遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定される。そのため、遊技者は、通常遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいて通常遊技状態であることが識別可能である。

【4 2 6 0】

<ステップS 3 9 3 7及びS 3 9 3 8 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 9 3 5：N o）、M P U 5 1は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 9 3 7）。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態に移行された場合に、当該コマンド判定処理での図3 2 3のステップS 3 9 2 5でオンに設定される。

【4 2 6 1】

M P U 5 1は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 9 3 7：Y e s）、確変遊技状態演出設定処理を実行し（ステップS 3 9 3 8）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 9 3 7：N o）、処理をステップS 3 9 3 9に移行する。

【4 2 6 2】

ここで、確変遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第1の実施形態における図4 7のコマンド判定処理でのステップS 3 1 0 3～S 3 1 0 6と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、確変遊技状態演出設定処理では、確変遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、確変遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「R U S H」の文字画像）が設定される（図3 2 6（B 1）参照）。そのため、遊技者は、確変遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）や確変遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいて確変遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部3 4 1で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

【4 2 6 3】

また、前述のように、確変大当たり遊技には、第1入賞口3 1 4への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート3 1 7への遊技球の入球に基づいて電動役物3 1 5 bが

10

20

30

40

50

作動されることでの第2入賞口315への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部341では、確変大当たり遊技のエンディング画像（図326（A1）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、確変遊技状態に移行した場合に確変遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図326（B1）参照）。

【4264】

<ステップS3939及びS3940>

確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3937：No）、MPU51は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3939）。a時短遊技状態フラグは、a時短遊技状態に移行された場合に、遊技状態移行処理での図316のステップS3724でオンに設定される。

10

【4265】

MPU51は、a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3939：Yes）、a時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップS3940）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3939：No）、処理をステップS3941に移行する。

【4266】

ここで、a時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理でのステップS3103～S3106と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、a時短遊技状態演出設定処理では、a時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）が設定され、a時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「xxモード」の文字画像）の他、a時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数（例えば「残り時短100回」の文字画像）などが設定される（図326（B2）参照）。そのため、遊技者は、a時短遊技状態に固有の背景画像（背景演出、ステージ演出）やa時短遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいてa時短遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部341で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

20

30

【4267】

また、前述のように、通常大当たり遊技には、第1入賞口314への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて電動役物315bが作動されることでの第2入賞口315への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部341では、通常大当たり遊技のエンディング画像（図326（A2）参照）として遊技状態情報が報知表示されてから、a時短遊技状態に移行した場合にa時短遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される（図326（B2）参照）。

40

【4268】

また、a時短遊技状態演出設定処理では、a時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かが判断され、a時短遊技状態での最後の特図遊技である場合には、当該特図遊技によって報知される特図大当たり抽選の結果が外れである場合には、特定期間遊技としての当該特図遊技の終了時に、図柄表示部341においてa時短遊技状態が終了することを示す遊技状態情報としてa時短終了表示が報知表示される（図327（A）参照）。本実施形態では、例えばa時短遊技状態が終了することを示す「RUSH終了」の文字画像が表示される。さらに、本実施形態では、a時短終了表示は、大当たり連荘でのリザルト画面と

50

しても利用され、大当たり連荘回数を示す「RUSH Y回」の文字画像や当該大当たり連荘での出玉数を示す「7500 玉」の文字画像などの大当たり連荘での結果が表示される。

【4269】

<ステップS3941及びS3942>

a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3939:No)、MPU51は、第1利益遊技状態制御であるb時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3941)。b時短遊技状態フラグは、b時短遊技状態に移行された場合に、遊技状態移行処理での図317のステップS3727でオンに設定される。

10

【4270】

MPU51は、b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3941:Yes)、b時短遊技状態演出設定処理を実行し(ステップS3942)、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3941:No)、当該コマンド判定処理を終了する。

【4271】

ここで、b時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理でのステップS3103~S3106と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、b時短遊技状態演出設定処理では、b時短遊技状態であることを示す固有の背景画像(背景演出、ステージ演出)が設定され、b時短遊技状態中であることを示す文字画像(例えば「天井RUSH」の文字画像)の他、b時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数(例えば「残り1000回」の文字画像)などが設定される(図327(B1)参照)。そのため、遊技者は、b時短遊技状態に固有の背景画像(背景演出、ステージ演出)やb時短遊技状態中であることを示す文字画像などの遊技状態情報が報知表示されることに基づいてb時短遊技状態であることが識別可能である。なお、確変遊技状態においては、図柄表示部341で大当たり連荘回数や出玉数の表示を行ってもよい。

20

【4272】

また、前述のように、通常大当たり遊技には、第1入賞口314への遊技球の入賞により、又は電動役物のスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて電動役物315bが作動されることでの第2入賞口315への遊技球の入球により実行された特図大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に、特図が特定期間変動表示される小利益遊技である特定期間遊技としての特図遊技の実行後に移行する。また、確変遊技状態には、当該確変大当たり遊技の終了後に移行する。そのため、図柄表示部341では、通常大当たり遊技のエンディング画像(図326(A2)参照)として遊技状態情報が報知表示されてから、a時短遊技状態に移行した場合にa時短遊技状態中であることを示す遊技状態情報が報知表示される(図326(B2)参照)。

30

【4273】

<ステップS3943及びS3944>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS3934:No)、MPU51は、受信したコマンドが、天井発動残回数カウンタがセットされたことを示す天井発動残回数カウンタリセットコマンドであるか否かを判断する(ステップS3943)。天井発動残回数カウンタリセットコマンドは、小利益遊技であるV入賞大当たり遊技の実行に基づいて、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタがリセットされた場合に、遊技状態移行処理での図320のステップS3748で設定される。

40

【4274】

MPU51は、受信したコマンドが、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数を示す天井発動残回数カウンタがリセットされたことを示す天井発動残回数カウン

50

タリセットコマンドである場合（ステップS3943：Yes）、処理をステップS3944に移行する。一方、MPU51は、受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドでない場合（ステップS3941：No）、処理をステップS3945に移行する。

【4275】

<ステップS3944>

受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドである場合（ステップS3943：Yes）、MPU51は、図柄表示部341において天井発動残回数がリセットされたことを示す天井発動残回数リセット表示を実行する（ステップS3944）。例えば、本実施形態では、図柄表示部341において「天井残回数リセット」の文字画像が表示される（図327（B2）参照）。そのため、遊技者は、遊技状態情報として天井発動残回数がリセットされたことを示す天井発動残回数リセット表示が報知表示されることに基づいて、天井発動残回数がリセットされたことを識別可能である。

10

【4276】

ここで、天井発動残回数カウンタは、小利益遊技である特定期間遊技としてのV入賞大当たり遊技の終了後にリセットされる。また、V入賞大当たり遊技は、第1入球手段としての特電始動口37への遊技球の入球に基づく特電始動遊技において、第2入球手段としての特電入球領域としての特電V入賞口383に基づいて実行される。つまり、遊技者は、第2方向である遊技盤31の右側領域の分離部393よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技を実行することで、V入賞大当たり遊技を発生させて天井発動残回数を意図的にリセットでき、天井発動残回数がリセットされたことを図柄表示部341において遊技状態情報としての天井発動残回数リセット表示に基づいて確認することができる。

20

【4277】

なお、天井発動残回数リセット表示は、少なくともV入賞大当たり遊技が終了後の一定期間表示されるようにすることが考えられる。また、天井発動残回数リセット表示は、特図遊技及び特図大当たり遊技などの遊技がいずれも実行されていない場合に移行される待機画面（デモ画面）において表示することも考えられ、また遊技者による操作ボタン20や選択ボタン21Aに対する所定の操作により表示されるようにすることも考えられる。このようにすることで、遊技者は、当該遊技機10において遊技を開始する前に、天井発動残回数がリセットされたことを把握することが可能になる。

30

【4278】

ここで、遊技機10の機能や遊技方法に対する遊技者の知識や理解度には差が生じ得り、例えば、当該遊技機10が、所定回数の特図遊技の実行によって高頻度サポートモードであるb時短遊技状態が発生される天井機能を有すること、b時短遊技状態が発生されるまでに必要な特図遊技回数を、特電大入賞装置38の特電V入賞口383への遊技球の入球により最大値にセットする天井発動残回数リセット機能を有すること、この天井発動残回数リセット機能が弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることによって発動可能であることの全てを理解している遊技者が存在し得るのに対し、当該遊技機10の一部の機能や遊技方法を理解していない遊技者が存在することが想定される。天井機能については、広く普及されているために理解しているものが多いものと考えられ、遊技ホールにおいても「游タイム」などの表記によって天井機能を有する遊技機であることが明示することが広く行われている。一方、当該遊技機10は、弱右打ち遊技による天井発動残回数リセット機能を有するが、そのような特徴的な機能については、遊技者に広く普及するまでは遊技者は直ぐには理解し難く、天井発動残回数リセット機能や天井発動残回数リセット方法を知らずに遊技を行うものも存在し得る。

40

【4279】

本実施形態では、遊技機10では、天井発動残回数のリセットは、分離部393よりも左側に遊技球を打ち出す弱右打ち遊技によって第2流路392に遊技球を流下させることで、遊技者の意思により自由に実行することが可能である一方で、遊技者の意に反して、遊技球の発射不良や遊技球相互の干渉等によって第2流路392を遊技球が流下し、天井

50

発動残回数がリセットされることが起こり得る。そのため、遊技機 10 の天井発動残回数リセット機能や天井発動残回数リセット方法を理解していない遊技者は、天井発動残回数リセット表示（図 3 2 7（B 2）参照）のみでは、何が起こったのかを理解できない。その結果、b 時短遊技状態を発生させるために必要な残りの特図遊技の実行回数を天井発動残回数リセット前の回数であると勘違いしたまま遊技を継続する可能性がある。その場合、遊技者が想定した特図遊技を実行したにも関わらず天井が発動（b 時短遊技状態が発生）しないことになるため、遊技者は遊技機 10 や、データ表示器 10 3 の表示（先に通常大当たり遊技を終了してからの特図遊技の実行回数の表示）に対して不信感を抱き、遊技機 10 に対する興味が低下し、また、遊技ホールに対する不信感を抱く結果となりかねないために好ましくない。そこで、このような問題を解決すべく、天井発動残回数リセット表示（図 3 2 7（B 2）参照）に代えて、又は加えて、遊技者自身の行為によって天井発動残回数がリセットされたことを、例えば図柄表示部 3 4 1 において行うのが好ましい。具体的には、図柄表示部 3 4 1 において、特電大入賞装置 3 8 の特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことに基づいて天井発動残回数がリセットされたことを、文字画像による説明文や、特電大入賞装置 3 8 を模した画像を含む動画像や静止画像によって明示することが考えられる。また、天井発動残回数がリセットされた場合に限らず、特図遊技の実行中や遊技非実行中のデモ画面において、特電大入賞装置 3 8 の特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことに基づいて天井発動残回数がリセットされることの遊技説明を予め行うことも考えられる。

10

【 4 2 8 0 】

20

< ステップ S 3 9 4 5 >

受信したコマンドが天井発動残回数カウンタリセットコマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 1 : No）、MPU 5 1 は、他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 3 9 4 5）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 4 2 8 1 】

以上のように、本発明では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第 1 制御状態から特定遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第 2 制御状態である特定遊技状態を発生させることが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

30

【 4 2 8 2 】

より具体的には、本実施形態では、遊技者に対して遊技利益として大利益遊技である特図大当たり遊技及び小利益遊技である V 入賞大当たり遊技が付与され得る。大利益遊技としての特図大当たり遊技は、始動手段としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、第 3 入球手段としての可変入賞口 3 1 6 が複数回開閉されることで多量の遊技球の獲得が可能な遊技者にとっての利益が大きい遊技である。一方、小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技は、第 1 入球手段としての特電始動口 3 7 への遊技球の入球に基づいて実行される特電始動遊技において、第 2 入球手段が備える開閉手段としての特電開閉扉 3 8 2 の作動によって開放される第 2 入球手段が備える特定入球領域としての特電 V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合に実行され、特電大入賞口 3 8 1 への遊技球の入球が可能であるが、特電大入賞口 3 8 1 への遊技球の入球によって獲得可能な遊技球が少なく遊技者にとっての利益が小さい遊技である。また、本実施形態では、特電始動口 3 7、特電

40

50

大入賞口 3 8 1 及び特電 V 入賞口 3 8 3 は、遊技盤 3 1 の右側領域に設定される特定の流路としての第 2 流路 3 9 2 を流下する遊技球が入球可能な位置に設けられている。つまり、小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技は、第 2 流路 3 9 2 に遊技球を打ち出すことで実行され得る。

【 4 2 8 3 】

さらに、本実施形態では、小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技が終了した場合、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な変動遊技としての特図遊技の回数として最大値がセットされる。ここで、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 を開閉する補助手段としての電動役物 3 1 5 b の開閉頻度（電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 への入球サポート頻度）が低い第 2 補助状態制御である低頻度サポートモードにおいて、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく所定回数（例えば 1 0 0 0 回）の特図遊技が実行される場合に移行される上限回数（例えば 1 0 0 0 回）が規定された時短遊技状態である。つまり、本実施形態では、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態に移行させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされる。

10

【 4 2 8 4 】

そして、本実施形態では、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされることで、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態において大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく上限回数の特図遊技が実行された場合に b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態が発生しない第 1 補助状態制御となった場合であっても、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態を遊技者の意図によって発生させることができる。このように、本実施形態では、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な第 2 補助状態制御である状態を遊技者が発生させることができるため、大利益遊技としての特図大当たり遊技が実行されることなく第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態が終了した遊技機に対する稼働率を向上させることが可能になる。

20

30

【 4 2 8 5 】

また、本実施形態では、遊技者が第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することによって第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生させることが可能な特図遊技の回数として最大値がセットされるため、遊技者が第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で遊技を終了する場合には、遊技者が遊技を終了する前に第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しを継続することで小利益遊技としての V 入賞大当たり遊技を実行させることによって、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で当該遊技者によって実行された特図遊技の回数をクリアすることができる。これにより、遊技者は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で遊技者が遊技を実行したことによって受けた不利益が他者の利益となることを防止することができる。つまり、遊技者は、第 1 利益遊技状態制御である b 時短遊技状態を発生可能な第 2 補助状態制御である状態で実行された特図遊技の回数だけ、時間、金銭、労力などを投資しており、そのような投資が、当該遊技機で後に遊技を行う他者の利益となること、即ちいわゆるハイエナ行為の対象となることを、第 2 流路 3 9 2 に向けた遊技球の打ち出しの継続により、遊技者の意図によって防止することができる。

40

【 4 2 8 6 】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ~ 第 1 3 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 4 2 8 7 】

50

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 4 2 8 8 】

[第 1 5 の実施形態]

所定遊技状態における所定の計数情報の更新が規定回数に到達した場合に価値付与状態に移行可能な遊技機において、遊技者に対する報知方法の改善が望まれている。

【 4 2 8 9 】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

遊技球を発射可能な発射手段と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄を変動表示する表示手段と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と、

を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報を更新する更新手段と、

特定の遊技状態において、前記特定情報が所定の更新状態となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態を発生させる利益状態発生手段と、

第 1 報知態様又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様で所定の報知を行う報知制御手段と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定を実行する判定手段と

、
前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件が成立した場合に特定の利益を発生させる利益発生手段と、

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段を備えている。

【 4 2 9 0 】

特定情報は、所定の図柄の変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新される情報であればよい。特定情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば R A M に設定される各種カウンタ、各種コマンド、各種フラグ、特図遊技を実行する権利の保留に関する当否情報や保留数情報、普図変動を実行する権利に関する情報、R A M の所定アドレスに記憶される各種情報、各種バッファに格納される情報、予め定められた一連のデータ群、データ群における更新位置を把握するためのポインタ、時短遊技状態の残りの最大時短遊技回数に対応する時短回数カウンタ（ a 時短回数カウンタ、 b 時短回数カウンタ、 c 時短回数カウンタ）、 b 時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数に対応するカウンタ（天井発動残回数カウンタ）、大当たり乱数カウンタ、大当たり種別カウンタ、リーチ乱数カウンタ、特図変動種別カウンタ、大当たり乱数初期値カウンタ、普図当たり乱数カウンタ、普図当たり種別乱数カウンタ、普図変動種別乱数カウンタ、普図当たり乱数値初期値カウンタ、電動役物の残りの開放時間を示す開放時間カウンタ、大当たり遊技の残りのラウンド数に対応するラウンド数カウンタ、大当たり遊技のオープニングの残り時間に対応するオープニング時間カウンタ、ラウンド遊技の最大残り時間に対応するラウンド遊技時間カウンタ、大当たり遊技のエンディングの残り時間に対応するエンディング時間カウンタ、特図変動パターンコマンド、停止種別コマンド、保留球数コマンド、確定表示コマンド、特図シフトコマンド、第 1 特図保留コマンド、第 2 特図保留コマンド、小当たり遊技開始コマンド、得表示 O P コマンド、損表示 O P コマンド、小当たりオープニング開始コマンド、小当たりオープニング終了コマンド、可動羽部作動開

10

20

30

40

50

始コマンド、小当たり遊技終了コマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、特図変動表示中フラグ、特図変動停止フラグ、普図変動表示中フラグ、普図変動停止表示フラグ、電動役物開放中フラグ、大当たり遊技開始フラグ、大当たり遊技中フラグ、オープニング中フラグ、ラウンド遊技中フラグ、インターバル中フラグ、エンディング中フラグ、大当たり遊技終了フラグ、小当たり遊技開始フラグ、小当たりオープニングフラグ、V入賞口開閉部作動フラグ、可動羽部作動フラグ、V入賞フラグ、小当たり遊技フラグ、確変遊技状態フラグ、通常遊技状態フラグ、大当たり遊技状態フラグ、小当たり遊技状態フラグ、通常遊技状態フラグ、時短遊技状態フラグ（a時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態フラグ、c時短遊技状態フラグ）、第1特図遊技を実行する権利の保留に対する第1特図保留エリアに格納される特図当否情報、第1特図遊技の保留数に関する情報、第2特図遊技を実行する権利の保留に対する第2特図保留エリアに格納される特図当否情報、第2特図遊技の保留数に関する情報、当該特図変動に特図実行エリアに格納される特図当否情報、普図変動を実行する権利の保留に対する普図保留格納エリアに格納される普図当否情報や普図変動保留数に関する情報、特図遊技を実行する場合に1回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、大当たり遊技を実行する場合に1回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、小当たり遊技を実行する場合に1回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リスト、特図遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、大当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、小当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタ、表示データテーブルバッファに格納される情報（表示データテーブル）、追加データテーブルバッファに格納される情報（追加データテーブル）、転送データテーブルバッファに格納される情報（転送データテーブル）、フレームバッファに格納された描画情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

【4291】

更新手段は、特定情報を更新する処理であればよい。更新手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えばソフトウェアによる処理、上書き制御処理、書き込み制御処理、ロード処理、ハード回路による処理、RAMに設定される各種カウンタを更新（加算、減算、初期化、クリア）する処理、各種コマンドを更新（設定）する処理、各種フラグを更新する処理（オン・オフの切り替え処理）、特図遊技を実行する権利の保留に関する当否情報や保留数情報を更新する処理、普図変動を実行する権利に関する情報を更新する処理、RAMの所定アドレスに記憶される各種情報を更新する処理、各種バッファに格納される情報を更新する処理、予め定められた一連のデータ群をバッファなどの所定の記憶エリアに格納する処理、データ群における更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、時短遊技状態の残りの最大時短遊技回数に対応する時短回数カウンタ（a時短回数カウンタ、b時短回数カウンタ、c時短回数カウンタ）を更新（減算、加算、初期化、クリア）する処理、b時短遊技状態を発生させるまでの残りの特図遊技回数に対応するカウンタ（天井発動残回数カウンタ）を更新（減算又は加算）する処理、大当たり乱数カウンタを更新する処理、大当たり種別カウンタを更新する処理、リーチ乱数カウンタを更新する処理、特図変動種別カウンタを更新する処理、大当たり乱数初期値カウンタを更新する処理、普図当たり乱数カウンタを更新する処理、普図当たり種別乱数カウンタを更新する処理、普図変動種別乱数カウンタを更新する処理、普図当たり乱数値初期値カウンタを更新する処理、電動役物の残りの開放時間に対応する開放時間カウンタを更新（減算、加算又はクリア）する処理、大当たり遊技の残りのラウンド数に対応するラウンド数カウンタを更新（減算又は加算）する処理、大当たり遊技のオープニングの残り時間に対応するオープニング時間カウンタを更新（減算又は加算）する処理、ラウンド遊技の最大残り時間に対応するラウンド遊技時間カウンタを更新（減算、加算、又はクリア）する処理、大当たり遊技のエンディングの残り時間に対応するエンディング時間カウンタを更新（減

30

40

50

算又は加算)する処理、特図変動パターンコマンドを更新(設定)する処理、停止種別コマンドを更新(設定)する処理、保留球数コマンドを更新(設定)する処理、確定表示コマンドを更新(設定)する処理、特図シフトコマンドを更新(設定)する処理、第1特図保留コマンドを更新(設定)する処理、第2特図保留コマンドを更新(設定)する処理、小当たり遊技開始コマンドを更新(設定)する処理、得表示OPコマンドを更新(設定)する処理、損表示OPコマンドを更新(設定)する処理、小当たりオープニング開始コマンドを更新(設定)する処理、小当たりオープニング終了コマンドを更新(設定)する処理、可動羽部作動開始コマンドを更新(設定)する処理、小当たり遊技終了コマンドを更新(設定)する処理、大当たり遊技開始コマンドを更新(設定)する処理、オープニング開始コマンドを更新(設定)する処理、オープニング終了コマンドを更新(設定)する処理、ラウンド遊技開始コマンドを更新(設定)する処理、ラウンド遊技終了コマンドを更新(設定)する処理、インターバル開始コマンドを更新(設定)する処理、インターバル終了コマンドを更新(設定)する処理、エンディング開始コマンドを更新(設定)する処理、エンディング終了コマンドを更新(設定)する処理、大当たり遊技終了コマンドを更新(設定)する処理、特図変動表示中フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、特図変動停止フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、普図変動表示中フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、普図変動停止表示フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、電動役物開放中フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、大当たり遊技開始フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、大当たり遊技中フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、オープニング中フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、ラウンド遊技中フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、インターバル中フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、エンディング中フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、大当たり遊技終了フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、小当たり遊技開始フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、小当たりオープニングフラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、V入賞口開閉部作動フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、可動羽部作動フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、小当たり遊技フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、V入賞フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、確変遊技状態フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、通常遊技状態フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、大当たり遊技状態フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、小当たり遊技状態フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、通常遊技状態フラグを更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、時短遊技状態フラグ(a時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態フラグ、c時短遊技状態フラグ)を更新する処理(オン・オフの切り替え処理)、第1特図遊技を実行する権利の保留に対する第1特図保留エリアに格納される特図当否情報(追加又はシフト)を更新する処理、第1特図遊技の保留数に関する情報を更新(加算又は減算)する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留に対する第2特図保留エリアに格納される特図当否情報を更新(追加又はシフト)する処理、第2特図遊技の保留数に関する情報を更新(加算又は減算)する処理、特図実行エリアに格納される特図当否情報を更新(上書き)する処理、普図変動を実行する権利の保留に対する普図保留格納エリアに格納される普図当否情報や普図変動保留数に関する情報を更新する処理、特図遊技を実行する場合に1回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新(ワークRAMに設定される描画リストエリア(バッファ)に格納)する処理、大当たり遊技を実行する場合に1回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新(ワークRAMに設定される描画リストエリア(バッファ)に格納)する処理、小当たり遊技を実行する場合に1回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを更新(ワークRAMに設定される描画リストエリア(バッファ)に格納)する処理、特図遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポイントを更新(移動)する処理、大当たり遊技に対して設定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポイントを更新(移動)する処理、小当たり遊技に対して設

10

20

30

40

50

定される描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタを更新（移動）する処理、表示データテーブルバッファに格納される情報（表示データテーブル）を更新する処理、追加データテーブルバッファに格納される情報（追加データテーブル）を更新する処理、転送データテーブルバッファに格納される情報（転送データテーブル）を更新する処理、フレームバッファに格納された描画情報を更新する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 4 2 9 2 】

特定の遊技状態は、遊技に関する状態であればよい。特定の遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態）、大当たり遊技の開始又は終了によりa時短遊技状態での特図遊技の実行回数が初期化された状態、大当たり遊技の開始又は終了によりb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数が初期化された状態、遊技機のRAMクリアによりb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数が初期化された状態、a時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、b時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、c時短遊技状態での特図遊技の実行回数の初期化から大当たり遊技が開始されるまでの遊技状態、大当たり遊技終了から次に大当たり遊技が開始されるまでの状態、確変遊技状態、小当たり遊技状態、小当たり遊技においてオープニングが実行されている状態、小当たり遊技においてV入賞口が開放されている状態、大当たり遊技状態、大当たり遊技においてオープニングが実行されている状態、大当たり遊技において開閉実行モードが実行されている状態、大当たり遊技において各ラウンド遊技が実行されている状態、大当たり遊技においてエンディングが実行されている状態、普図当たり遊技が開始されてから普図当たり遊技が終了するまでの状態、普通電動役物が作動（第2入賞口が開放）している状態、所定の図柄の変動状態（所定の図柄の変動が開始されてから変動が終了するまでの状態）、特別図柄（第1特図、第2特図）の変動状態（特別図柄の変動が開始されてから変動が終了するまでの状態）、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動状態、大当たり抽選の結果が外れである場合の特別図柄の変動状態、普通図柄の変動状態（普通図柄の変動が開始されてから変動が終了するまでの状態）、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動状態、普図当たり抽選の結果が外れである場合の普通図柄の変動状態、遊技盤に設けられる可動体が作動している状態、各種演出の実行状態、大当たり遊技において演出が実行されている状態、特図遊技において演出が実行されている状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 4 2 9 3 】

所定の更新状態は、所定図柄の変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて特定情報が更新された結果、遊技者に何らかの利益を付与可能な状態であればよい。所定の更新状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を開始可能な状態、大当たり遊技を終了可能な状態、小当たり遊技を開始可能な状態、小当たり遊技を終了可能な状態、普図当たり遊技を開始可能な状態、普図当たり遊技を終了可能な状態、確変遊技状態を開始可能な状態、確変遊技状態を終了可能な状態、a時短遊技状態を開始可能な状態、a時短遊技状態を終了可能な状態、b時短遊技状態を開始可能な状態、b時短遊技状態を終了可能な状態、c時短遊技状態を開始可能な状態、c時短遊技状態を終了可能な状態、所定の図柄の変動表示を開始可能な状態、所定の図柄の変動表示を終了可能な状態、特別図柄（第1特図、第2特図）の変動表示を開始可能な状態、特別図柄（第1特図、第2特図）の変動表示を終了可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動表示を開始可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の特別図柄の変動表示が開始された状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動表示中の状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の特別図柄の変動表示が停止された状態、飾り図柄の変動表示を開始可能な状態、飾り図柄の変動表示を終了可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の飾り図柄の変動表示を開

10

20

30

40

50

始可能な状態、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の飾り図柄の変動表示が開始された状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の飾り図柄の変動表示中の状態、大当たり抽選の結果が小当たりである場合の飾り図柄の変動表示が停止された状態、普通図柄の変動表示を開始可能な状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示が開始された状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示中の状態、普図当たり抽選の結果が当たりである場合の普通図柄の変動表示が停止された状態、各種カウンタが0になった状態、各種カウンタが所定値以上になった状態、b時短遊技状態を発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に対応する減算式のカウンタ（天井発動残回数カウンタ）が0になることに基づくb時短遊技状態を発生可能な状態、b時短遊技状態を発生させるまでに必要な特図遊技の実行回数に対応する加算式のカウンタ（天井発動残回数カウンタ）が所定値以上になることに基づくb時短遊技状態を発生可能な状態、大当たり乱数カウンタの値が大当たりに対応する値になった状態、大当たり乱数カウンタの値が小当たりに対応する値になった状態、普図当たり乱数カウンタの値が当たりに対応する値になった状態、確変大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが0となることに基づく確変遊技状態を発生可能な状態、確変大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づく確変遊技状態を発生可能な状態、時短大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが0となることに基づくa時短遊技状態を発生可能な状態、時短大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づくa時短遊技状態を発生可能な状態、通常大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する減算式エンディング時間カウンタが0となることに基づくa時短遊技状態を発生可能な状態、通常大当たり遊技のエンディングを残り時間に対応する加算式エンディング時間カウンタが所定値以上となることに基づくa時短遊技状態を発生可能な状態、小当たり遊技の実行中にV入賞口への遊技球が入球した場合の小当たり遊技の残り時間に対応する減算式時間カウンタの値が0になった状態、小当たり遊技の実行中にV入賞口への遊技球が入球した場合の小当たり遊技の残り時間に対応する加算式時間カウンタの値が所定値以上になった状態、特図遊技を実行する場合に1回の特図遊技の全体に対して設定される一連の描画リストが更新（ワークRAMに設定される描画リストエリア（バッファ）に格納）された状態、特図遊技を実行する場合に1回の特図遊技の全体に対して設定された一連の描画リストを最後まで実行した状態（特図遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、大当たり遊技を実行する場合に1回の大当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを最後まで実行した状態（大当たり遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、小当たり遊技を実行する場合に1回の小当たり遊技の全体に対して設定される一連の描画リストを最後まで実行した状態（小当たり遊技における表示手段での描画処理を終了した状態）、特図遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、大当たり遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、小当たり遊技に対する描画リストにおける更新位置を把握するためのポインタが描画リストにおける最後更新位置を示している状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【4294】

所定の利益状態は、遊技者に何らかの利益を付与する状態であればよい。所定の利益状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば賞球が付与され易い状態、大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態、確率遊技状態、電動役物が作動し易い状態、普図当たり抽選の結果が当たりとなり易い状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態、小当たり遊技においてV入賞させるほうがV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値が高い状態、小当たり遊技においてV入賞させるよりもV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態、特図遊技において特

定の演出が実行される状態、特図遊技において大当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において確変大当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において小当たり確定の演出が実行される状態、特図遊技において出玉期待値が有利な遊技方法に関する演出が実行される状態、特図遊技において小当たり時にV入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、特図遊技において小当たり時にV入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、大当たり遊技において特定の演出が実行される状態、大当たり遊技において確変昇格演出が実行される状態、大当たり遊技において保留連荘演出が実行される状態、小当たり遊技においてV入賞させるほうがV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、小当たり遊技においてV入賞させるよりもV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【4295】

報知態様は、所定の報知に対応した態様であればよい。報知態様としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば画像による報知態様、光による報知態様、音声による報知態様、遊技者の利益を報知する態様、遊技者の不利益を報知する態様、将来的に発生する事象を報知する態様、賞球が付与され易い状態であることを報知する態様、大当たり遊技状態であることを報知する態様、小当たり遊技状態であることを報知する態様、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態であることを報知する態様、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態であることを報知する態様、確率遊技状態であることを報知する態様、電動役物が作動し易い状態であることを報知する態様、普図当たり抽選の結果が当たりとなり易い状態であることを報知する態様、a時短遊技状態であることを報知する態様、b時短遊技状態であることを報知する態様、c時短遊技状態であることを報知する態様、小当たり遊技においてV入賞させるほうがV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値が高い状態であることを報知する態様、小当たり遊技においてV入賞させるよりもV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態であることを報知する態様、特図遊技において小当たり時にV入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様、特図遊技において小当たり時にV入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様、特図遊技におけるリーチ演出の表示態様（リーチ演出種別）、特図遊技における将来的発生するリーチ演出種別を報知する態様（例えば演出ストック）、特図遊技に何かの演出が発生することを報知する態様（例えばタイマー演出）、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が外れであることを報知する態様、大当たり抽選の結果が外れであることを報知してからの大当たりであることを報知する態様（例えば復活演出）、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知してからの大当たりの種別が遊技者により有利（確変大当たり、RUSH突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する態様（例えば昇格演出）、特図遊技における所定の図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技における特別図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技において大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において確変大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において通常当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において時短大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様、特図遊技において小当たりであることを報知する停止態様、特図遊技において外れであることを報知する停止態様、特図遊技における飾り図柄の停止態様（停止種別）、特図遊技において大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばゾロ目停止）、特図遊技において確変大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば7図柄のゾロ目停止）、特図遊技において通常大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば偶数図柄のゾロ目）、特図遊技において時短大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において小当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の

20

30

40

50

停止態様（例えば非ゾロ目停止）、特図遊技において前後外れリーチであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において前後外れ以外リーチであることを報知する飾り図柄の停止態様、特図遊技において完全外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばバラケ目停止）、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば非ゾロ目停止状態）から特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えばゾロ目停止状態）に変化する態様、特図遊技において大当たりことを報知する飾り図柄の停止状態（例えば偶数ゾロ目停止状態）から遊技者により有利な大当たり（確変大当たり、RUSH突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば7ゾロ目停止状態）に変化する態様、普図遊技における普通図柄の停止態様（停止種別）、普図遊技において当たりであることを報知する普通図柄の停止態様、普図遊技において外れであることを報知する普通図柄の停止態様、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【4296】

報知制御手段は、報知態様を制御する処理であればよい。報知制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば画像による報知態様を制御する処理、光による報知態様を制御する処理、音声による報知態様を制御する処理、遊技者の利益を報知する態様に制御する処理、遊技者の不利益を報知する態様に制御する処理、将来的に発生する事象を報知する態様に制御する処理、賞球が付与され易い状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりになり易い状態であることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が小当たりになり易い状態であることを報知する態様に制御する処理、確率遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、電動役物が作動し易い状態であることを報知する態様に制御する処理、a時短遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、b時短遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、c時短遊技状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技においてV入賞させるほうがV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるよりも出玉期待値が高い状態であることを報知する態様に制御する処理、小当たり遊技においてV入賞させるよりもV入賞させずにb時短遊技状態が発生させるほうが出玉期待値が高い状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技において小当たり時にV入賞させるほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技において小当たり時にV入賞させないほうが出玉期待値的に有利であることを示す演出が実行される状態であることを報知する態様に制御する処理、特図遊技におけるリーチ演出の表示態様（リーチ演出種別）を制御する処理、特図遊技における将来的発生するリーチ演出種別を報知する態様（例えば演出ストック）に制御する処理、特図遊技に何かの演出が発生することを報知する態様（例えばタイマー演出）に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が外れであることを報知する態様に制御する処理、大当たり抽選の結果が外れであることを報知してからの大当たりであることを報知する態様（例えば復活演出）に制御する処理、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知してからの大当たりの種別が遊技者により有利（確変大当たり、RUSH突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する態様（例えば昇格演出）に制御する処理、特図遊技における所定の図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、特図遊技における特別図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、特図遊技において大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において確変大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において通常当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において時短大当たりであることを報知する特別図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において小当たりであることを報知する停止態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する停止態様に制御する処理、特図遊技における飾り図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、

20

30

40

50

特図遊技において大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばゾロ目停止）に制御する処理、特図遊技において確変大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば7図柄のゾロ目停止）に制御する処理、特図遊技において通常大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば偶数図柄のゾロ目）に制御する処理、特図遊技において時短大当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において小当たりであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えば非ゾロ目停止）態様に制御する処理、特図遊技において前後外れリーチであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において前後外れ以外リーチであることを報知する飾り図柄の停止態様に制御する処理、特図遊技において完全外れであることを報知する飾り図柄の停止態様（例えばバラケ目停止）態様に制御する処理、特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば非ゾロ目停止状態）から特図遊技において外れであることを報知する飾り図柄の停止状態（例えばゾロ目停止状態）に変化する態様に制御する処理、特図遊技において大当たりことを報知する飾り図柄の停止状態（例えば偶数ゾロ目停止状態）から遊技者により有利な大当たり（確変大当たり、RUSH突入確定大当たり、よりラウンド数が多い大当たり）であることを報知する飾り図柄の停止状態（例えば7ゾロ目停止状態）に変化する態様に制御する処理、普図遊技における普通図柄の停止態様（停止種別）に制御する処理、普図遊技において当たりであることを報知する普通図柄の停止態様に制御する処理、普図遊技において外れであることを報知する普通図柄の停止態様に制御する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【4297】

所定の遊技条件は、判定手段により実行された所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に遊技者による所定の遊技操作に基づいて成立する条件であればよい。所定の遊技条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が確変当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が時短当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が外れである場合に成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技においてV入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技においてV入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が時短大当たりである場合に実行される時短大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合に実行される通常大当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技においてV入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、操作ボタンに対する操作に基づいて成立する条件、遊技盤の正面側へのタッチ操作に基づいて成立する条件、遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊

技球を発射することにより成立する条件、遊技者が発射ハンドルを操作することに基づいて遊技球を発射することによって所定の入賞口に遊技球が入球することにより成立する条件、発射ハンドルに対する操作に基づいて遊技球を遊技盤の左側領域に発射することにより成立する条件、発射ハンドルに対する所定の操作に基づいて遊技球を遊技盤の右側領域に発射することにより成立する条件、発射ハンドルに対する所定の操作に基づいて遊技球を遊技盤の右側領域に発射することにより成立する条件、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 4 2 9 8 】

特定の利益は、所定の遊技条件が成立した場合に付与される利益であればよい。特定の利益としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選の結果が特定結果である場合に付与される利益、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に付与される利益、大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づく確変遊技状態の発生、時短大当たり遊技の実行、確変大当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づくa時短遊技状態の発生、通常大当たり遊技の実行、通常大当たり遊技の実行に基づくa時短遊技状態の発生、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に付与される利益、小当たり遊技の実行、小当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり遊技の実行、大当たり抽選の結果が外れである場合に付与される利益、大当たり抽選の結果が外れである場合におけるb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数の減算、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に付与される利益、普図当たり遊技の実行、所定の入賞口への遊技球の入球により付与される利益、所定の入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、一般入賞口（普通入賞口）への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第1特図遊技を開始させる契機を与える第1入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第2特図遊技を開始させる契機を与える第2入賞口への遊技球の入球に基づく賞球の付与、大当たり遊技における可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球に基づく賞球の付与、小当たり遊技における可変入賞口（大入賞口）への遊技球の入球に基づく賞球の付与、第1入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行、第1入賞口への遊技球の入球に基づく第1特図遊技の実行、第2入賞口への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行、第2入賞口への遊技球の入球に基づく第2特図遊技の実行、スルーゲートへの遊技球の入球（通過）に基づく普図当たり抽選の実行、スルーゲートへの遊技球の入球（通過）に基づく普図当たり遊技の実行、特定演出の実行、特図遊技での特定演出の実行、特図遊技での大当たり確定演出の実行、特図遊技での昇格演出の実行、特図遊技での復活演出の実行、大当たり遊技での特定演出の実行、大当たり遊技での昇格演出の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 4 2 9 9 】

利益発生手段は、特定の利益を発生させる処理であればよい。利益発生手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の抽選の結果が特定結果である場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づく確変遊技状態を発生させる処理、時短大当たり遊技を実行する処理、確変大当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づきa時短遊技状態を発生させる処理、通常大当たり遊技を実行する処理、通常大当たり遊技の実行に基づきa時短遊技状態を発生させる処理、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、小当たり遊技を実行する処理、小当たり遊技におけるV入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり遊技を実行する処理、大当たり抽選の結果が外れである場合に付与される利益を発生させる処理、大当たり抽選の結果が外れである場合におけるb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技の実行回数を減算する処理、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に付与される利益を発生させる処理、普図当たり遊技を実行する処理、所定の入賞口への遊技球の入球により付与される利益を発生させる処理、所定の入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、一般入賞口（普通入賞口）への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第1特

10

20

30

40

50

図遊技を開始させる契機を与える第1入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第2特図遊技を開始させる契機を与える第2入賞口への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、大当たり遊技における可変入賞口(大入賞口)への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、小当たり遊技における可変入賞口(大入賞口)への遊技球の入球に基づき賞球を付与する処理、第1入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり抽選を実行する処理、第1入賞口への遊技球の入球に基づき第1特図遊技を実行する処理、第2入賞口への遊技球の入球に基づき大当たり抽選を実行する処理、第2入賞口への遊技球の入球に基づき第2特図遊技を実行する処理、スルーゲートへの遊技球の入球(通過)に基づき普図当たり抽選を実行する処理、スルーゲートへの遊技球の入球(通過)に基づき普図当たり遊技を実行する処理、特定演出を実行する処理、特図遊技において特定演出を実行する処理、特図遊技において大当たり確定演出を実行する処理、特図遊技において昇格演出を実行する処理、特図遊技において復活演出を実行する処理、大当たり遊技において特定演出を実行する処理、大当たり遊技において昇格演出を実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【4300】

ところで、昨今の遊技機では、例えば低確率モード(大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低確率である遊技中状態)のような所定の遊技状態において、例えば更新情報としての特図変動の回数(例えばb時短遊技状態を発生させるために必要な特図遊技に実行回数に対応するカウンタ)が規定回数に到達した場合に所定の利益状態として時短遊技状態(いわゆる利益遊技状態であるb時短遊技状態、天井時短遊技状態)に移行するものがある。それに対する報知は、例えば前記規定回数に到達するまでに必要な特図遊技の残回数を報知するのみであったり、前記規定回数まで同じ内容を表示するなど、単調なものであり、更なる工夫が求められる。例えば、具体的には、利益遊技状態であるb時短遊技状態では、高頻度で電動役物が作動することによって大当たり抽選を実行する契機を与える第2入賞口が高頻度で開放される。そのため、b時短遊技状態では、第2入賞口への遊技球の入球に基づく特典付与として、賞球付与と大当たり抽選を受け易い。その結果、b時短遊技状態では、遊技者は、遊技球の減少を抑制しつつ大当たり抽選を受けることができるため、第2入賞口への遊技球の入球が不要又は困難な通常遊技状態に比べて、特典付与として大当たり遊技を発生させるために必要な遊技球数を低減することができる。

20

【4301】

また、昨今の遊技機では、第1入賞口への遊技球の入球を契機として特典付与として大当たり遊技が発生される場合に比べて、第2入賞口への遊技球の入球を契機として特典付与として大当たり遊技が発生される場合のほうが、遊技者に付与される利益が大きく設定される傾向がある。例えば、第2入賞口への遊技球の入球を契機とするほうが、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする場合に比べて、大当たり遊技が発生し易い状態(いわゆるRUSH状態)への突入率が優遇されることがある。一例において、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする場合のRUSH突入率が50%に設定されるのに対して、第2入賞口への遊技球の入球を契機とする場合のRUSH突入率が100%に設定される。そのため、利益遊技状態であるb時短遊技状態は、通常遊技状態に比べてRUSH突入率が高く、その結果、低確率モード(大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が低確率である遊技中状態)である通常遊技状態において最初の大当たり遊技が発生する場合に比べて、遊技中状態が低確率モードのb時短遊技状態において最初の大当たり遊技が発生する場合のほうが、最初の大当たり遊技の発生以降の出玉期待値(遊技者に得られる賞球の合計の平均値)が高くなる。このように、出玉期待値は、最初の大当たり遊技の発生が通常遊技状態に比べてb時短遊技状態のほうが高くなる。

30

40

【4302】

ここで、通常遊技状態からb時短遊技状態に移行されるには、b時短遊技状態よりも遊技球が減少する通常遊技状態において規定回数の特図遊技を実行する必要がある。その結果、通常遊技状態におけるマイナス差玉(総賞球数から遊技球の発射球数を差分したもの)が所定数に到達するまでは、通常遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させた場

50

合の差玉期待値（総賞球数から遊技球の発射球数を差分したものの平均値）が、b時短遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させる場合に比べて高くなる。一方、通常遊技状態におけるマイナス差玉が所定数に到達してからは、b時短遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させた場合の差玉期待値が、通常遊技状態において最初の大当たり遊技を発生させる場合に比べて高くなる。このように、差玉期待値の観点からは、通常遊技状態において大当たり遊技を発生させるほうが遊技者に有利な状態と、通常遊技状態において大当たり遊技を発生させずにb時短遊技状態に移行させてから大当たり遊技を発生させるほうが遊技者に有利な状態とが存在する。

【4303】

しかしながら、遊技機では、大当たり遊技を発生させるタイミングをコントロールすることができない。そのため、通常遊技状態における差玉期待値がマイナスであるタイミング、例えばb時短遊技状態に移行する直前において大当たり遊技が発生することがある。そして、通常遊技状態では、第1入賞口への遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される結果、RUSHに突入しないことがある。この場合、遊技者は、RUSH突入の恩恵を受けることができず、遊技に対する興味や興味が低下しかねない。

【4304】

これに対して、本発明では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第1報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられる。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第1報知態様により報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられることで、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが、所定タイミングに到達する前であるか、特定タイミングに到達して以降であるかを判断することができる。これにより、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、特定判定結果となったことに基づく特定の利益を受けることが有利であるか否か、即ち所定の遊技条件を成立させるか否かを判断することができる。その結果、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けず、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けられるかを選択することができるため、自身によって有利であると判断されるタイミングで特定の利益を受ける可能になる。従って、遊技者は、特定の利益を受けることが不利であると判断される場合に特定の利益を受けることを回避できるため、自身にとって不利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興味の低下が防止される。

【4305】

より具体的には、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である0となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第1報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第2報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、段階での遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオ

10

20

30

40

50

ーブニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態であるb時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によってb時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため遊技の興趣が向上される。

【4306】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実にを行うことが可能になる。

10

【4307】

以下、本実施形態について、図328～図391を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第1の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【4308】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、特定情報としての「更新情報」を備え、また更新手段としての「更新処理」を備え、また特定の遊技状態としての「遊技中状態」を備え、また所定の更新状態としての「更新終了状態」を備え、また所定の利益状態としての「利益遊技状態」を備え、また報知態様としての「報知表示」を備え、また報知制御手段としての「報知表示制御」を備え、また所定の遊技条件としての「特典付与条件」を備え、また特定の利益としての「特典付与」を備え、また利益発生手段としての「特典付与制御」を備える。

20

【4309】

[遊技機10の構成]

まず、前述の図1～図3に加え、図328～図330を参照しつつ、遊技機10の構成について説明する。ここで、図328は本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図、図329及び図330は図328に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図である。

30

【4310】

[前面枠11の構成]

図1～図3に示すように、前面枠11は、操作ボタン20、選択決定部21、発射ハンドル22、上皿23、下皿24、パネル25、スピーカ26、及び電飾部27などを備える。

【4311】

操作ボタン20は、上皿23の前方に設けられている。操作ボタン20は、押下操作の有無に応じて、音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える操作スイッチ20a(図7参照)を備える。これにより、音声ランプ制御装置5では、前述のように、操作ボタン20の操作状態(操作あり及び操作なし)を判断することが可能である(図45及び図46参照)。この操作ボタン20は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン20に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出を実行させ、また特図遊技演出での背景演出(背景ステージ)の切り替えの他、所定演出の発生頻度やキャラクタ選択などの遊技カスタマイズのために操作される。

40

【4312】

発射ハンドル22は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機10では、遊技者による発射ハンドル22に対する所定の遊技操作として回転

50

操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 3 2 から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作に応じて、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態においては、通常遊技状態では、始動入球領域としての第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させて第 1 特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、所定の利益状態では、右打ちが奨励される。具体的には、例えば利益遊技状態である時短遊技状態 (a 時短遊技状態及び b 時短遊技状態) では、始動入球領域としての第 2 入賞口 3 1 5 やスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球により特典付与条件を成立させて特典付与として第 2 特図遊技を実行させるために右打ちが奨励され、利益遊技状態である小当たり遊技状態では、特典付与条件としての羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を成立させて特典付与として大当たり遊技を発生させるために右打ちが奨励され、利益遊技状態である大当たり遊技状態では、特典付与条件としての可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球を成立させて特典付与として多量の賞球の付与を受けるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル 2 2 に対して実行することで適切な特典付与を受けることができる。

10

【 4 3 1 3 】

[内枠 1 2 の構成]

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、発射手段としての遊技球発射機構 3 2、遊技球が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤 3 1 などを備える。

20

【 4 3 1 4 】

図 2 に示すように、遊技球発射機構 3 2 は、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

30

【 4 3 1 5 】

図 3 2 8 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1 と、外レール 3 1 2 と、一般入賞口 3 1 3 と、始動入球領域としての第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 と、小当たり遊技において作動される後述の羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4、大当たり遊技において作動される可変入球手段としての可変入賞口 3 1 6、始動入球領域としてのスルーゲート 3 1 7、アウト口 3 1 8、表示手段としての可変表示ユニット 3 4、表示手段としてのメイン表示部 3 6、及び羽役物装置 8 3 が設けられている。

40

【 4 3 1 6 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された遊技球は、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。一方、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 又は可変入賞口 3 1 6 に入球すると、特典付与制御として賞球付与処理が実行されることで、予め設定

50

された数の賞球が払い出される。例えば、特典付与制御として賞球付与処理では、一般入賞口 3 1 3 への遊技球の入球に対して 1 0 個の賞球付与が実行され、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に対して 3 個の賞球付与が実行され、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 又は可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球に対して 1 0 個の賞球付与が実行される。

【 4 3 1 7 】

また、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、特典付与条件としてスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球が成立することを契機として、特典付与として当否抽選処理である普図当たり抽選に関する特典付与制御が実行される。そして、特典付与条件として普図当たり抽選の結果について普図当たりが成立する場合には、特典付与として普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技では、特典付与制御として電動役物 3 1 5 b が作動されることで、始動入球領域である第 2 入賞口 3 1 5 が開放される特典付与が実行される。このように、普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能になる。

【 4 3 1 8 】

また、始動入球領域としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することを契機として特典付与条件が成立する場合、特典付与として特図大当たり抽選が実行される。この特図大当たり抽選は、メイン制御ユニット 3 3 1 (主制御装置 4 の M P U 4 1) による特典付与制御の実行により実現される。そして、メイン制御ユニット 3 3 1 で行われた特図大当たり抽選の結果は、表示手段であるメイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において所定の図柄である特図 (第 1 特図又は第 2 特図) が変動表示される特図遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) が実行されることによって報知される。同時に、特図大当たり抽選の結果は、所定の図柄である飾り図柄の変動表示が表示手段である可変表示ユニット 3 4 の図柄表示部 3 4 1 において実行されることによっても報知される。

【 4 3 1 9 】

さらに、特図大当たり抽選の結果が小当たりであることで特典付与条件が成立する場合、当該特図遊技の終了後に特典付与として小当たり遊技が実行される。この小当たり遊技では、特典付与制御として羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 及び V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動され、V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 への遊技球の入球が可能になる。また、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 に入球することで特典付与条件が成立する場合、特典付与として賞球が付与される。また、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が V 入賞口 8 3 3 に入球することで特典付与条件が成立する場合、特典付与として当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生される。このように、小当たり遊技では、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としての V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与としての賞球付与を受けることができ、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としての V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 への入球が成立することに基づいて、特典付与としての大当たり遊技が発生させることが可能になる。これとは逆に、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作がなされなかった場合には、特典付与条件としての V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 への入球が成立せずに特典付与を受けられず、当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生しないため、当該小当たり遊技の終了後に第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく特図遊技の実行が可能な状態とされる。

【 4 3 2 0 】

また、前述のように、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球が V 入賞口 8 3 3 に入球することで特典付与条件が成立する場合、当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が発生される。この大当たり

遊技では、特典付与制御として開閉実行モードにおいて所定回数（例えば5回又は16回）のラウンド遊技が繰り返し実行される、各ラウンド遊技では、開閉扉319が、可変入球手段としての可変入賞口316を閉鎖する位置と、可変入賞口316を開放する位置との間で作動される。つまり、開閉実行モードでは、開閉扉319に対する特典付与制御が実行されることで、複数のラウンド遊技数（例えば5回又は16回）から大当たり抽選の結果に応じて決定される数のラウンド遊技が実行される。このように、大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて可変入球手段としての可変入賞口316が繰り返し開放されるため、遊技者による発射ハンドル22に対する所定の遊技操作によって特典付与条件としての可変入賞口316への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与としての多量の賞球付与を受けることが期待できる。これとは逆に、遊技者による発射ハンドル22に対する所定の遊技操作がなされなかった場合には、特典付与条件としての可変入賞口316への遊技球の入球が成立せずに特典付与が受けられず、当該大当たり遊技の終了後に第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球に基づく特図遊技の実行が可能な状態とされる。

10

【4321】

[羽役物装置83]

本実施形態に係る遊技機10は、前述の第1の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく1種2種混合機として構成されており、前述のように羽役物装置83を備える。羽役物装置83は、大当たり抽選の結果が小当たりとなることで特典付与条件が成立した場合に特典付与される小当たり遊技において作動されるものである。この小当たり遊技において羽役物装置83が作動される場合、特典付与条件としての後述のV入賞口833への遊技球の入球が成立することに基づいて、特典付与として2種大当たり遊技が実行される。

20

【4322】

羽役物装置83は、可変入球手段としての可変入賞口316の上方かつ表示手段としての図柄表示部341の右側に設けられている。図329に示すように、羽役物装置83は、遊技球99を羽役物装置83の内部に導入する導入口831、及びこの導入口831を閉鎖する閉鎖位置（図329の実線の位置）と導入口831を開放する開放位置（図329の一点鎖線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部832を有する。可動羽部832が待機位置にあることで可動羽部832によって導入口831が閉鎖された状態では、遊技球99が羽役物装置83の内部に導入されることはない。一方、図330（A）及び図330（B）に示すように、可動羽部832が開放位置にあることで導入口831が開放された状態では、可動羽部832によって遊技球99の受け取りが可能である。可動羽部832によって受け取られた遊技球99は、導入口831を介して羽役物装置83の内部に導入され得る。可動羽部832は、始動入球領域である第2入賞口315への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の結果が小当たり（図341（A）参照）である場合に開放位置に作動され、導入口831を所定時間、例えば羽役物装置83に1～3個の遊技球99が入球する時間（1.8秒以下）だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口831の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

30

【4323】

羽役物装置83の内部には、V入賞口833、通常入賞口834及びV入賞口開閉部835が設けられている。V入賞口833及び通常入賞口834には、それぞれ入球センサ833a、834a（図331参照）が設けられており、これらの入球センサ833a、834aによってV入賞口833又は通常入賞口834に遊技球が入球したことが検知される。そして、V入賞口833又は通常入賞口834の入球センサ833a、834aによって遊技球が入球したことが検知されることで特典付与条件が成立した場合、特典付与制御が実行されることで特典付与として賞球付与が実行される。

40

【4324】

V入賞口開閉部835は、V入賞口833を閉鎖状態とする閉鎖位置（図330（A）参照）とV入賞口833を開放する開放位置（図330（B）参照）との間で、ソレノイ

50

ド（不図示）等の駆動手段によって回動される。V入賞口開閉部 835 は、通常はV入賞口 833 を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、V入賞口 833 が開放される。

【4325】

なお、本実施形態では、羽役物装置 83 の内部にV入賞口 833 及び通常入賞口 834 が設けられているが、通常入賞口 834 を省略してもよい。また、本実施形態では、羽役物装置 83 が可変入球手段としての可変入賞口 316 とは別に設けられているが、可変入賞口 316 を省略し、羽役物装置 83 を大当たり遊技において作動する可変入球手段として利用してもよい。

【4326】

[遊技機 10 のシステム構成]

次に、図 331 ~ 図 345 を参照しつつ、本実施形態の遊技機 10 のシステム構成や遊技機 10 の主制御装置 4 において使用される各種テーブル等について説明する。

【4327】

ここで、図 331 は、遊技機 10 のシステム構成の一例を示すブロック図である。図 331 に示すように、遊技機 10 のシステム構成は、基本的に前述の第 1 の実施形態と同様であるが、羽役物装置 83 が設けられることで、V入賞口 833 への遊技球の入球を検知する入球センサ 833a、及び通常入賞口 834 への遊技球の入球を検知する入球センサ 834a が設けられている点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【4328】

[表示制御装置 6 の電氣的構成]

次に、図 332 を参照して、表示制御装置 6 の電氣的構成について説明する。図 332 は、図 328 に示す遊技機の表示制御装置のシステム構成の一例を示すブロック図である。図 332 に示すように、表示制御装置 6 は、MPU 631 と、ワークRAM 633 と、キャラクターROM 634 と、常駐用ビデオRAM 635 と、通常用ビデオRAM 636 と、画像コントローラ 637 と、入力ポート 638 と、出力ポート 639 と、バスライン 640、641 とを有している。

【4329】

入力ポート 638 の入力側には音声ランプ制御装置 5 の出力側が接続され、入力ポート 638 の出力側には、MPU 631、ワークRAM 633、キャラクターROM 634、画像コントローラ 637 がバスライン 640 を介して接続されている。画像コントローラ 637 には、常駐用ビデオRAM 635 及び通常用ビデオRAM 636 が接続されると共に、バスライン 641 を介して出力ポート 639 が接続されている。また、出力ポート 639 の出力側には、図柄表示部 341 が接続されている。

【4330】

以下では、先に MPU 631、キャラクターROM 634、画像コントローラ 637、常駐用ビデオRAM 635、通常用ビデオRAM 636 について説明し、次いで、ワークRAM 633 について説明する。

【4331】

まず、MPU 631 は、主制御装置 4 の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置 5 から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 341 の表示内容を制御するものである。MPU 631 は、更新処理によってアドレス指定先が更新（移動）される命令ポインタ 631a を内蔵しており、命令ポインタ 631a で示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。MPU 631 には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源制御装置 9 からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ 631a は、MPU 631 のハードウェアによって自動的に実行される更新処理によって更新情報としての命令ポインタ 631a の値が「0000H」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、更新情報としての命令ポインタ 631a の値が更新処理により 1 ずつ加算される。また、MPU 631

10

20

30

40

50

が命令ポインタ 6 3 1 a の設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示された更新情報としてのポインタの値が命令ポインタ 6 3 1 a にセットされる。

【 4 3 3 2 】

なお、本実施形態では、MPU 6 3 1 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、図柄表示部 3 4 1 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタ ROM 6 3 4 に記憶させている。もちろん、MPU 6 3 1 によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、専用のプログラム ROM を設けて記憶させてもよい。

【 4 3 3 3 】

キャラクタ ROM 6 3 4 は、小面積で大容量化を図ることが可能な NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a によって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタ ROM 6 3 4 に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラム ROM を設ける必要がない。よって、表示制御装置 6 における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

10

【 4 3 3 4 】

一方で、NAND 型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、2 ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の 1 ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、NAND 型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、MPU 6 3 1 が直接キャラクタ ROM 6 3 4 から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、MPU 6 3 1 として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置 6 の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

20

【 4 3 3 5 】

そこで、本実施形態では、MPU 6 3 1 のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタ ROM 6 3 4 の NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a に記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワーク RAM 6 3 3 に転送して格納する。そして、MPU 6 3 1 はワーク RAM 6 3 3 に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワーク RAM 6 3 3 は、後述するように DRAM (Dynamic RAM) によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、MPU 6 3 1 は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置 6 において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部 3 4 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

30

【 4 3 3 6 】

キャラクタ ROM 6 3 4 は、MPU 6 3 1 において実行される制御プログラムや、図柄表示部 3 4 1 に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、MPU 6 3 1 とバスライン 6 4 0 を介して接続されている。MPU 6 3 1 は、バスライン 6 4 0 を介してシステムリセット解除後にキャラクタ ROM 6 3 4 に直接アクセスし、そのキャラクタ ROM 6 3 4 の後述する第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に記憶された制御プログラムを、ワーク RAM 6 3 3 のプログラム格納エリア 6 3 3 a へ転送する。また、バスライン 6 4 0 には画像コントローラ 6 3 7 も接続されており、画像コントローラ 6 3 7 はキャラクタ ROM 6 3 4 の後述するキャラクタ記憶エリア 6 3 4 a 2 に格納された画像データを、画像コントローラ 6 3 7 に接続されている常駐用ビデオ RAM 6 3 5 や通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送する。

40

【 4 3 3 7 】

このキャラクタ ROM 6 3 4 は、NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a 、ROM コント

50

ローラ 6 3 4 b、バッファ RAM 6 3 4 c、NOR 型 ROM 6 3 4 d をモジュール化して構成されている。

【 4 3 3 8 】

NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a は、キャラクタ ROM 6 3 4 におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、MPU 6 3 1 によって実行される制御プログラムの大部分や図柄表示部 3 4 1 を駆動させるための固定値データを記憶する第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 と、図柄表示部 3 4 1 に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア 6 3 4 a 2 とを少なくとも有している。

【 4 3 3 9 】

ここで、NAND 型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタ ROM 6 3 4 を容易に大容量化することができる。これにより、本遊技機 1 0 において、例えば 2 ギガバイトの容量を持つ NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を用いることにより、図柄表示部 3 4 1 に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア 6 3 4 a 2 に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、図柄表示部 3 4 1 に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【 4 3 4 0 】

また、NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a は、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア 6 3 4 a 2 に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、専用のプログラム ROM を設けて記憶させることなく、図柄表示部 3 4 1 に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタ ROM 6 3 4 に記憶させることができるので、表示制御装置 6 における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【 4 3 4 1 】

ROM コントローラ 6 3 4 b は、キャラクタ ROM 6 3 4 の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン 6 4 0 を介して MPU 6 3 1 や画像コントローラ 6 3 7 から伝達されたアドレスに基づいて、NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a 等から該当するデータを読み出し、バスライン 6 4 0 を介して MPU 6 3 1 又は画像コントローラ 6 3 7 へ出力する。

【 4 3 4 2 】

ここで、NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a は、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ROM コントローラ 6 3 4 b は、NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a から読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けて NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a へのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。

【 4 3 4 3 】

この ROM コントローラ 6 3 4 b により、エラービットを含む NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a から読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタ ROM 6 3 4 として NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を用いたとしても、誤ったデータに基づいて MPU 6 3 1 が処理を行ったり、画像コントローラ 6 3 7 が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【 4 3 4 4 】

また、ROM コントローラ 6 3 4 b によって NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a の不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、MPU 6 3 1 や画像コントローラ 6 3 7 は、個々の NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a で異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタ ROM 6 3 4 へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタ ROM 6 3 4 に NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を用いても、キャラクタ ROM 6 3 4 へのアクセス制御が複

10

20

30

40

50

雑化することを抑制することができる。

【4345】

バッファRAM634cは、NAND型フラッシュメモリ634aから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。MPU631や画像コントローラ637からバスライン640を介してキャラクタROM634に割り振られたアドレスが指定されると、ROMコントローラ634bは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分(例えば2キロバイト)のデータがバッファRAM634cにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていないならば、その指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分(例えば、2キロバイト)のデータをNAND型フラッシュメモリ634a(又はNOR型ROM634d)より読み出してバッファRAM634cに一旦セットする。そして、ROMコントローラ634bは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン640を介してMPU631や画像コントローラ637に出力する。

10

【4346】

このバッファRAM634cは、2バンクで構成されており、1バンク当たりNAND型フラッシュメモリ634aの1ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ROMコントローラ634bは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、NAND型フラッシュメモリ634aのデータを外部に出力したり、MPU631や画像コントローラ637より指定されたアドレスに対応するデータを含む1ページ分のデータをNAND型フラッシュメモリ634aから一方のバンクに転送してセットする処理と、MPU631や画像コントローラ637によって指定されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してMPU631や画像コントローラ637に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタROM634の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

20

【4347】

NOR型ROM634dは、キャラクタROM634におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、NAND型フラッシュメモリ634aを補完することを目的にそのNAND型フラッシュメモリ634aよりも極めて小容量(例えば、2キロバイト)に構成されている。このNOR型ROM634dには、キャラクタROM634に記憶される制御プログラムのうち、NAND型フラッシュメモリ634aの第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されていないプログラム、具体的には、MPU631においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第1プログラム記憶エリア634d1が少なくとも設けられている。

30

【4348】

ブートプログラムは、図柄表示部341に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置6を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にMPU631が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置6において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第1プログラム記憶エリア634d1は、このブートプログラムのうち、バッファRAM634cの1バンク分(即ち、NAND型フラッシュメモリ634aの1ページ分)の容量の範囲で、システムリセット解除後にMPU631によって最初に処理すべき命令から所定数の命令(例えば、1ページの容量が2キロバイトであれば、1024ワード(1ワード=2バイト)分の命令)を格納する。なお、第1プログラム記憶エリア634d1に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファRAM634cの1バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置6の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

40

【4349】

MPU631は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって更新情報としての命令ポインタ631aの値を「0000H」に設定すると共に、バスライン640に対して命令ポインタ631aにて示されるアドレス「0000H」を指定するように構成されている。一方、キャラクタROM634のROMコントローラ634bは、バスラ

50

イン 6 4 0 にアドレス「0 0 0 0 H」が指定されたことを検知すると、N O R 型 R O M 6 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 6 3 4 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ R A M 6 3 4 c の一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）を M P U 6 3 1 へ出力する。

【 4 3 5 0 】

M P U 6 3 1 は、キャラクタ R O M 6 3 4 から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、更新情報としての命令ポインタ 6 3 1 a を 1 だけ加算する更新処理を実行し、命令ポインタ 6 3 1 a にて示されるアドレスをバスライン 6 4 0 に対して指定する。そして、キャラクタ R O M 6 3 4 の R O M コントローラ 6 3 4 b は、バスライン 6 4 0 によって指定されたアドレスが N O R 型 R O M 6 3 4 d に記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先に N O R 型 R O M 6 3 4 d からバッファ R A M 6 3 4 c にセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファ R A M 6 3 4 c より読み出して、M P U 6 3 1 に対して出力する。

10

【 4 3 5 1 】

ここで、本実施形態において、制御プログラムを全て N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a に格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後に M P U 6 3 1 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を N O R 型 R O M 6 3 4 d に格納するのは、次の理由による。即ち、N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a は、上述したように、最初の 1 ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、という N A N D 型フラッシュメモリ特有の問題がある。

20

【 4 3 5 2 】

このような N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a に対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後に M P U 6 3 1 が最初に実行すべき命令コードをフェッチするために M P U 6 3 1 からバスライン 6 4 0 を介してアドレス「0 0 0 0 H」が指定された場合、キャラクタ R O M 6 3 4 はアドレス「0 0 0 0 H」に対応するデータ（命令コード）を含む 1 ページ分のデータを N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a から読み出してバッファ R A M 6 3 4 c にセットしなければならない。そして、N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a の性質上、その読み出しからバッファ R A M 6 3 4 c へのセットに多大な時間を要することになるので、M P U 6 3 1 は、アドレス「0 0 0 0 H」を指定してからアドレス「0 0 0 0 H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、M P U 6 3 1 の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置 6 における図柄表示部 3 4 1 の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

30

【 4 3 5 3 】

これに対し、N O R 型 R O M は高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後に M P U 6 3 1 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を N O R 型 R O M 6 3 4 d に格納することによって、システムリセット解除後に M P U 6 3 1 からバスライン 6 4 0 を介してアドレス「0 0 0 0 H」が指定されると、キャラクタ R O M 6 3 4 は即座に N O R 型 R O M 6 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 6 3 4 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ R A M 6 3 4 c にセットして、対応するデータ（命令コード）を M P U 6 3 1 へ出力することができる。よって、M P U 6 3 1 は、アドレス「0 0 0 0 H」を指定してから短い時間でアドレス「0 0 0 0 H」に対応する命令コードを受け取ることができ、M P U 6 3 1 の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a で構成されたキャラクタ R O M 6 3 4 に制御プログラムを格納しても、表示制御装置 6 における図柄表示部 3 4 1 の制御を即座に開始することができる。

40

【 4 3 5 4 】

さて、ブートプログラムは、N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a の第 2 プログラム記

50

憶エリア 634 a 1 に記憶されている制御プログラム、即ち、NOR型ROM 634 d の第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、NAND型フラッシュメモリ 634 a の 1 ページ分の容量）ずつワークRAM 633 のプログラム格納エリア 633 a やデータテーブル格納エリア 633 b へ転送するようにプログラミングされている。そして、MPU 631 は、まず、システムリセット解除後に第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 から読み出したブートプログラムに従って、第 2 プログラム記憶エリア 634 a 1 に記憶されている制御プログラムを、第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 のブートプログラムがセットされているバッファRAM 634 c のバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア 633 a に転送し、格納する。

【4355】

ここで、第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファRAM 634 c の 1 バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「0000H」に指定されたことを受けて第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 のブートプログラムがバッファRAM 634 c にセットされる場合、そのブートプログラムはバッファRAM 634 c の一方のバンクにのみセットされる。よって、第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 のブートプログラムに従って、第 2 プログラム記憶エリア 634 a 1 に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア 633 a に転送する場合は、バッファRAM 634 c の一方のバンクにセットされた第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 のブートプログラムを再度バッファRAM 634 c にセットし直すといった処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。

【4356】

第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 に記憶されているブートプログラムは、第 2 プログラム記憶エリア 634 a 1 に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア 633 a に転送すると、命令ポインタ 631 a をプログラム格納エリア 633 a 内の第 1 の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、MPU 631 によって第 2 プログラム記憶エリア 634 a 1 に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア 633 a に転送されると、命令ポインタ 631 a がプログラム格納エリア 633 a の第 1 の所定番地に設定される。

【4357】

よって、第 2 プログラム記憶エリア 634 a 1 に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア 633 a に格納されると、MPU 631 は、そのプログラム格納エリア 633 a に格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、MPU 631 は、第 2 プログラム記憶エリア 634 a 1 を有するNAND型フラッシュメモリ 634 a から制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア 633 a を有するワークRAM 633 に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークRAM 633 はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ 634 a によって構成されるキャラクタROM 634 に記憶させた場合であっても、MPU 631 は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【4358】

ここで、第 2 プログラム記憶エリア 634 a 1 に記憶されている制御プログラムには、第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第 1 プログラム記憶エリア 634 d 1 に記憶されているブートプログラ

ムは、ワーク R A M 6 3 3 のプログラム格納エリア 6 3 3 a に所定量だけ第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア 6 3 3 a に格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第 1 の所定番地として命令ポインタ 6 3 1 a を設定するようにプログラミングされている。

【 4 3 5 9 】

これにより、M P U 6 3 1 は、第 1 プログラム記憶エリア 6 3 4 d 1 に記憶されているブートプログラムによって、第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア 6 3 3 a に転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。

10

【 4 3 6 0 】

この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア 6 3 3 a に転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 から所定量ずつプログラム格納エリア 6 3 3 a 又はデータテーブル格納エリア 6 3 3 b に転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ 6 3 1 a をプログラム格納エリア 6 3 3 a 内の第 2 の所定番地に設定する。具体的には、この第 2 の所定番地として、プログラム格納エリア 6 3 3 a に格納された、ブートプログラムによるブート処理（図 3 7 7 のステップ S 4 1 0 1 参照）の終了後に実行される初期化処理（図 3 7 7 のステップ S 4 1 0 2 参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。

20

【 4 3 6 1 】

M P U 6 3 1 は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア 6 3 3 a 又はデータテーブル格納エリア 6 3 3 b に転送される。そして、ブートプログラムが M P U 6 3 1 により最後まで実行されると、命令ポインタ 6 3 1 a が第 2 の所定番地に設定され、以後、M P U 6 3 1 は、N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を参照することなく、プログラム格納エリア 6 3 3 a に転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【 4 3 6 2 】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a によって構成されるキャラクタ R O M 6 3 4 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワーク R A M 6 3 3 のプログラム格納エリア 6 3 3 a に転送することで、M P U 6 3 1 は、読み出し速度が高速な D R A M によって構成されるワーク R A M から制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置 6 において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部 3 4 1 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

30

【 4 3 6 3 】

また、上述したように、N O R 型 R O M 6 3 4 d にブートプログラムを全て格納せず、システムリセット解除後に M P U 6 3 1 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a の第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に記憶させても、第 2 プログラム記憶エリア 6 3 4 a 1 に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア 6 3 3 a に転送することができる。よって、キャラクタ R O M 6 3 4 は、極めて小容量の N O R 型 R O M 6 3 4 d を追加するだけで、M P U 6 3 1 の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタ R O M 6 3 4 のコスト増加を抑制することができる。

40

【 4 3 6 4 】

画像コントローラ 6 3 7 は、更新情報としての画像を描画する更新処理を実行し、その描画した画像を所定のタイミングで図柄表示部 3 4 1 に表示させるデジタル信号プロセッ

50

サ(DSP)である。画像コントローラ637は、MPU631から送信される後述の描画リスト(図339参照)に基づき更新情報としての1フレーム分の画像を描画する更新処理を実行して、後述する第1フレームバッファ636b及び第2フレームバッファ636cのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された1フレーム分の画像情報を図柄表示部341へ出力することによって、図柄表示部341に画像を表示させる。画像コントローラ637は、この更新情報としての1フレーム分の画像の更新処理としての描画処理と1フレーム分の画像の表示処理とを、図柄表示部341における1フレーム分の画像表示時間(本実施形態では、20ミリ秒)の中で並列処理する。

【4365】

画像コントローラ637は、更新情報としての1フレーム分の画像の更新処理としての描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU631に対して垂直同期割込信号(以下、「V割込信号」と称する)を送信する。MPU631は、このV割込信号を検出する度に、V割込処理(図378(B)参照)を実行し、画像コントローラ637に対して、更新情報としての次の1フレーム分の画像の描画(更新)を指示する。この指示により、画像コントローラ637は、更新情報としての次の1フレーム分の画像の描画処理(更新処理)を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を図柄表示部341に表示させる処理を実行する。

【4366】

このように、MPU631は、画像コントローラ637からのV割込信号に伴ってV割込処理を実行し、画像コントローラ637に対して描画指示を行うので、画像コントローラ637は、画像の描画処理及び表示処理間隔(20ミリ秒)毎に、画像の描画指示をMPU631より受け取ることができる。よって、画像コントローラ637では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【4367】

画像コントローラ637は、また、MPU631からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635や通常用ビデオRAM636に転送する処理も実行する。

【4368】

なお、画像の描画は、常駐用ビデオRAM635及び通常用ビデオRAM636に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要な画像データは、その描画が行われる前に、MPU631からの指示に基づき、キャラクタROM634から常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636へ転送される。

【4369】

ここで、NAND型フラッシュメモリは、ROMの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のROM(マスクROMやEEPROMなど)と比して遅い。これに対し、表示制御装置6では、MPU631が、キャラクタROM634に格納されている画像データのうちの一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオRAM635に転送するように、画像コントローラ637に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオRAM635に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

【4370】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM635に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオRAM635に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ637にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM635に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aで構成されたキャラクタROM6

10

20

30

40

50

34から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行つて図柄表示部341に描画した画像を表示することができる。

【4371】

特に、常駐用ビデオRAM635には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置4又は表示制御装置6によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM634をNAND型フラッシュメモリ634aで構成しても、図柄表示部341に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【4372】

また、表示制御装置6は、常駐用ビデオRAM635に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタROM634から通常用ビデオRAM636に対して描画に必要な画像データを転送するように、MPU631が画像コントローラ637に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオRAM636に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aで構成されたキャラクタROM634から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行つて図柄表示部341に描画した画像を表示することができる。

【4373】

また、通常用ビデオRAM636にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオRAM635に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオRAM635を用意する必要がない。よつて、常駐用ビデオRAM635を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【4374】

画像コントローラ637は、NAND型フラッシュメモリ634aの1ブロック分の容量である132キロバイトのSRAMによって構成されたバッファRAM637aを有している。

【4375】

MPU631が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ637に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタROM634の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、転送先の情報(常駐用ビデオRAM635及び通常用ビデオRAM636のいずれに転送するかを示す情報)、及び転送先(常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636)の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。

【4376】

画像コントローラ637は、この転送指示の各種情報に従つて、キャラクタROM634の所定アドレスから更新情報としての1ブロック分のデータを読み出して一旦バッファRAM637aに格納する更新処理を実行し、常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636の未使用時に、バッファRAM637aに格納された画像データを常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。

【4377】

これにより、キャラクタROM634から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファRAM637aに格納し、その後、その画像データをバッファRAM637aから常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636へ短時間で転送することができる。よつて、キャラクタROM634から画像データが常駐用ビデオRAM635又は通常用ビデオRAM636へ転送される間に、常駐用ビデオRAM635又は通常用

10

20

30

40

50

ビデオRAM 636が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオRAM 635や通常用ビデオRAM 636が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオRAM 635、636が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、図柄表示部341への表示が間に合わないことを防止することができる。

【4378】

また、バッファRAM 637aから常駐用ビデオRAM 635又は通常用ビデオRAM 636への画像データへの転送は、画像コントローラ637によって行われるので、常駐用ビデオRAM 635及び通常用ビデオRAM 636が画像の描画処理や図柄表示部341への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。

10

【4379】

常駐用ビデオRAM 635は、キャラクタROM 634より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア635a、背面画像エリア635c、キャラクタ図柄エリア635e、エラーメッセージ画像エリア635fが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア635b、飾り図柄エリア635dが少なくとも設けられている。

【4380】

電源投入時主画像エリア635aは、電源が投入されてから常駐用ビデオRAM 635に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に図柄表示部341に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア635bは、図柄表示部341に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、第1入賞口314への入球が検出された場合に、主制御装置4において行われた抽選結果を特図遊技演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。

20

【4381】

MPU 631は、電源制御装置9から電源供給が開始されたときに、キャラクタROM 634から電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア635aへ転送するように、画像コントローラ637へ転送指示を送信する(図377のステップS4103及びS4104参照)。

30

【4382】

ここで、図333を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図333は、表示制御装置6が電源投入直後において、常駐用ビデオRAM 635に対して格納すべき画像データをキャラクタROM 634から転送している間に、図柄表示部341にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。

【4383】

表示制御装置6は、電源投入直後に、キャラクタROM 634から電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア635a及び電源投入時変動画像エリア635bへ転送すると、続いて、常駐用ビデオRAM 635に格納すべき残りの画像データをキャラクタROM 634から常駐用ビデオRAM 635に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置6は、先に電源投入時主画像エリア635aに格納された画像データを用いて、図333(A)に示す電源投入時主画像を図柄表示部341に表示させる。

40

【4384】

このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置4からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置5から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置6は、図333(B)に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「」図柄の電源投入時変動画像と、図333(C)に示すように、「」図柄と同位置に「x」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置4からの変動パターンコマンドや停止種別コマ

50

ンドに基づき音声ランプ制御装置 5 から送信される表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドから、主制御装置 4 にて行われた大当たり抽選の結果を判断し、「小当たり」である場合は図 3 3 3 (B) に示す画像を特図遊技演出の停止後に一定期間表示させ、「外れ」である場合は図 3 3 3 (C) に示す画像を特図遊技演出の停止後に一定期間表示させる。

【 4 3 8 5 】

M P U 6 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に対して転送されるまで、画像コントローラ 6 3 7 に対し、電源投入時主画像エリア 6 3 5 a に格納された画像データを用いた電源投入時主画像の描画を指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送されている間、遊技者やホール関係者は、図柄表示部 3 4 1 に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置 6 は、電源投入時主画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき画像データがキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 への画像データの転送が完了するまで待機することができる。

10

【 4 3 8 6 】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに図柄表示部 3 4 1 に表示されることによって、図柄表示部 3 4 1 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタ R O M 6 3 4 に読み出し速度の遅い N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

20

【 4 3 8 7 】

また、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、第 1 入賞口 3 1 4 に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア 6 3 5 b に常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画され、図 3 3 3 (B) 及び図 3 3 3 (C) に示す画像が交互に図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、M P U 6 3 1 から画像コントローラ 6 3 7 に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な特図遊技演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されている間であっても、その簡単な特図遊技演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

30

【 4 3 8 8 】

また、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア 6 3 5 b に常駐されているので、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されている間に第 1 入賞口 3 1 4 に入球が検出された場合は、対応する特図遊技演出を図柄表示部 3 4 1 に即座に表示させることができる。

40

【 4 3 8 9 】

図 3 3 2 に戻り、背面画像エリア 6 3 5 c は、図柄表示部 3 4 1 に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図 3 3 4 及び図 3 3 5 を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア 6 3 5 c に格納される背面画像の範囲について説明する。図 3 3 4 及び図 3 3 5 は、3 種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオ R A M 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図 3 3 4 (A) は、「街中ステージ」に対応する背面 A に対して、図 3 3 4 (B) は、「空ステージ」に対応する背面 B に対して、図 3 3 5 は、「島ステージ」に対応する背面 C に対してそれぞれ示したものである。

【 4 3 9 0 】

50

背面 A ~ 背面 C のうち、背面 A 及び背面 B に対応する背面画像は、図 3 3 4 に示すように、いずれも図柄表示部 3 4 1 において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクター ROM 6 3 4 に用意されている。画像コントローラ 6 3 7 は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、画像の描画を行う。

【 4 3 9 1 】

各背面 A 及び背面 B に用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称する。）は、いずれも位置 a 及び位置 c のところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置 c から位置 d の間の画像及び位置 a から位置 a' の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置 c から位置 d の間にある画像が表示領域として図柄表示部 3 4 1 に表示された後に、位置 a から位置 a' の間にある画像を表示領域として図柄表示部 3 4 1 に表示させると、図柄表示部 3 4 1 にスムーズにつながりて背面画像がスクロール表示されるようになっている。

10

【 4 3 9 2 】

遊技者によって操作ボタン 2 0 が操作されてステージが「街中ステージ」又は「空ステージ」に変更されると、MPU 6 3 1 は、対応する背面画像のまず位置 a から位置 a' の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、画像コントローラ 6 3 7 を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように画像コントローラ 6 3 7 を制御し、更に、表示領域が位置 c から位置 d の間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置 a から位置 a' の画像として図柄表示部 3 4 1 に表示されるように画像コントローラ 6 3 7 を制御する。よって、図柄表示部 3 4 1 には、位置 a ~ 位置 c の間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズにつながりて繰り返しスクロールされて表示させることができる。

20

【 4 3 9 3 】

一方、背面 C における背面画像は、図 3 3 5 に示すように、時間の経過とともに、図 3 3 5 の (A) (B) (C) (A) … の順で、図柄表示部 3 4 1 に表示される。具体的には、背面 C は、島にそびえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で図柄表示部 3 4 1 に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

30

【 4 3 9 4 】

遊技者による操作ボタン 2 0 の操作によりステージが「島ステージ」に変更されると、背面 C の初期背面画像として、図 3 3 5 (A) に示す背面画像が表示される。この図 3 3 5 (A) に示す背面画像では、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、図 3 3 5 (B) に示す背面画像が表示される。図 3 3 5 (B) に示す背面画像では、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、図 3 3 5 (C) に示す背面画像が表示される。図 3 3 5 (C) に示す背面画像では、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、図 3 3 5 (A) に示す背面画像に戻って、再び図 3 3 5 (A) ~ 図 3 3 5 (C) の背面画像が図柄表示部 3 4 1 に表示される。

40

【 4 3 9 5 】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア 6 3 5 c に格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面 A は、図 3 3 4 (A) に示すように、その背面 A の全範囲、即ち、位置 a から位置 d に対応する画像データが全て常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納される。通常、初期ステージである街中ステージを表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される街中ステージに対応する背面 A の画像データを全て背面画像エリア 6 3 5 c に常駐させておくことで、キャラクター ROM 6 3 4 へのデータアクセス回

50

数を減らすことができ、表示制御装置 6 にかかる負荷を軽減することができる。

【 4 3 9 6 】

一方、空ステージに対応する背面 B は、図 3 3 4 (B) に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置 a から位置 b の間の画像に対応する画像データだけを常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納する。また、島ステージに対応する背面 C は、図 3 3 5 (A) を含み、図 3 3 5 (B) を除く図 3 3 5 (A) ~ 図 3 3 5 (B) の間の背面画像に対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納され、常駐される。

【 4 3 9 7 】

ここで、ステージを変更するために遊技者による行われる操作ボタン 2 0 の操作は、遊技者の意思に基づき任意のタイミングで行われるものであるため、任意のタイミングで操作ボタン 2 0 が操作されても即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオ RAM 6 3 5 として非常に大きな容量の RAM を用いなければならない、コストの増大につながる恐れがある。

【 4 3 9 8 】

これに対し、本遊技機 1 0 では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置 a から位置 a ' の範囲又は図 3 3 5 (A) ~ 図 3 3 5 (B) の範囲に固定し、その初期位置を含む位置 a から位置 b の間の画像又は図 3 3 5 (A) ~ 図 3 3 5 (B) の間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納しておくので、キャラクタ ROM 6 3 4 を読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a で構成しても、遊技者による操作ボタン 2 0 の操作によって任意のタイミングでステージが変更された場合に、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面 B や背面 C の初期位置を図柄表示部 3 4 1 に表示させ、また、時間経過とともにスクロール表示又は色調を変化させながら表示させることができる。また、背面 B 及び背面 C については、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【 4 3 9 9 】

また、背面 B は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置 b ' から位置 d の画像に対応する画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送完了できるように、その位置 a から位置 b の範囲が設定されている。これにより、位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせる間に位置 b ' から位置 d の画像データを通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納された画像データを用いて位置 a から位置 b の範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 6 3 6 に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置 b ' から位置 d の範囲をスクロールさせて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【 4 4 0 0 】

同様に、背面 C は、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐された画像データを用いて図 3 3 5 (A) ~ 図 3 3 5 (B) の画像を表示させている間に、図 3 3 5 (B) ~ 図 3 3 5 (C) 及び図 3 3 5 (C) ~ 図 3 3 5 (A) に対応する画像の画像データがキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送が完了できるように、図 3 3 5 (A) ~ 図 3 3 5 (B) の範囲が設定されている。これにより、図 3 3 5 (A) ~ 図 3 3 5 (B) の画像を表示させる間に図 3 3 5 (B) ~ 図 3 3 5 (C) 及び図 3 3 5 (C) ~ 図 3 3 5 (A) の画像に対応する画像データを通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送できるので、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐された画像データを用いて図 3 3 5 (A) ~ 図 3 3 5 (B) の画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオ RAM 6 3 6 に格納された背面画像に対応する画

10

20

30

40

50

像データを用いて、図 3 3 5 (B) ~ 図 3 3 5 (C) 及び図 3 3 5 (C) ~ 図 3 3 5 (A) の画像を時間経過とともに、順次、図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【 4 4 0 1 】

なお、背面 B 及び背面 C において、通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納される画像データは、通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a (図 3 3 2 参照) に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【 4 4 0 2 】

また、背面 B において、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納される画像データと、通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納される画像データとでは、位置 b ' から位置 b の間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、M P U 6 3 1 による画像コントローラ 6 3 7 の制御により、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納された画像データを用いて位置 b までの画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させ、次いで、通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納された画像データを用いて位置 b ' からの画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させることで、図柄表示部 3 4 1 にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【 4 4 0 3 】

更に、M P U 6 3 1 は、通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像データを用いて、位置 c から位置 d の間の画像を表示領域として図柄表示部 3 4 1 に表示されるように画像コントローラ 6 3 7 を制御すると、次いで、M P U 6 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c の画像データを用いて、位置 a から位置 a ' の間の画像を表示領域として図柄表示部 3 4 1 に表示されるように画像コントローラ 6 3 7 を制御する。これにより、図柄表示部 3 4 1 には、位置 a ~ 位置 c の間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【 4 4 0 4 】

図 3 3 2 に戻って、説明を続ける。飾り図柄エリア 6 3 5 d は、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 に表示される所定の図柄としての飾り図柄を常駐するためのエリアである。即ち、飾り図柄エリア 6 3 5 d には、飾り図柄である「 1 」から「 9 」の数字を付した 9 種類の飾り図柄 (図 3 4 4 参照) に対応する画像データが常駐される。これにより、図柄表示部 3 4 1 にて特図遊技演出を行う場合、逐一キャラクタ R O M 6 3 4 から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタ R O M 6 3 4 に N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を用いても、図柄表示部 3 4 1 において素早く特図遊技演出を開始することができる。よって、始動入球領域としての第 1 入賞口 3 1 4 への入球が発生してから、表示手段としての第 1 特別図柄表示部 3 6 2 では第 1 特図の変動表示が開始されているにも関わらず、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 において特図遊技演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【 4 4 0 5 】

また、飾り図柄エリア 6 3 5 d には、例えば「 1 」から「 9 」の数字が付されていない所定の図柄としての飾り図柄として、木箱といった後方図柄からなる飾り図柄や、後方図柄とかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる飾り図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、例えば一の変動が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動が開始されない場合に、図柄表示部 3 4 1 に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が図柄表示部 3 4 1 に表示されると、そのデモ演出において、飾り図柄として数字の付されていない飾り図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない飾り図柄を図柄表示部 3 4 1 の表示画像から視認することによって、当該遊技機 1 0 がデモ状態にあることを容易に認識することができる。

【 4 4 0 6 】

キャラクタ図柄エリア 6 3 5 e は、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 に表示される各

10

20

30

40

50

種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本遊技機10では、例えば「少年」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア635eに常駐されることにより、表示制御装置6は、音声ランプ制御装置5より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタROM634から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオRAM635のキャラクタ図柄エリア635eに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ637にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM634から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM634に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。

10

【4407】

エラーメッセージ画像エリア635fは、遊技機10内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本遊技機10では、遊技盤31の裏面に取り付けられた振動センサの出力から、音声ランプ制御装置5によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置5は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置6に通知する。また、音声ランプ制御装置5により、その他のエラーの発生、例えば磁石センサや電波センサによって磁力や電波が検出された場合にも、音声ランプ制御装置5は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置6へ通知する。表示制御装置6では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを図柄表示部341に表示させるように構成されている。

20

【4408】

ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本遊技機10では、エラーメッセージ画像エリア635fに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置6は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオRAM635のエラーメッセージ画像エリア635fに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ637にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタROM634から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタROM634に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。

30

【4409】

通常用ビデオRAM636は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア636a、第1フレームバッファ636b、第2フレームバッファ636cが少なくとも設けられている。

【4410】

画像格納エリア636aは、図柄表示部341に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオRAM635に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア636aは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

40

【4411】

MPU631は、常駐用ビデオRAM635に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタROM634から通常用ビデオRAM636の画像格納エリア636aに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ637に対して指示をする。これにより、画像コントローラ637は、MPU631により指示された画像データをキャラクタROM634から読み出し、バッファRAM637aを介して、画像格納エリア636aの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転

50

送する。

【 4 4 1 2 】

なお、画像データの転送指示は、MPU631が画像コントローラ637に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、MPU631は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ637に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【 4 4 1 3 】

第1フレームバッファ636b及び第2フレームバッファ636cは、表示手段としての図柄表示部341に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ637は、MPU631からの指示に従って描画した更新情報としての1フレーム分の画像を、第1フレームバッファ636b及び第2フレームバッファ636cのいずれか一方のフレームバッファに更新処理によって書き込むことによって、そのフレームバッファに1フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された1フレーム分の画像情報を読み出し、この画像情報を駆動信号と共に図柄表示部341に対して送信することによって、図柄表示部341に1フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【 4 4 1 4 】

このように、フレームバッファとして、第1フレームバッファ636b及び第2フレームバッファ636cの2つを設けることによって、画像コントローラ637は、一方のフレームバッファに描画した更新情報としての1フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された1フレーム分の画像を読み出して、表示手段としての図柄表示部341にその読み出した1フレーム分の画像を表示させることができる。

【 4 4 1 5 】

そして、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、表示手段としての図柄表示部341に画像を表示させるために更新情報としての1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒毎に、MPU631によって、それぞれ第1フレームバッファ636b及び第2フレームバッファ636cのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【 4 4 1 6 】

即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ636bが指定され、更新情報としての1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ636cが指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、更新情報としての1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ636cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ636bが指定される。これにより、先に第1フレームバッファ636bに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部341に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ636cに新たな画像が展開される。

【 4 4 1 7 】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ636bが指定され、更新情報としての1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ636cが指定される。これにより、先に第2フレームバッファ636cに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部341に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ636bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ636b及び第2フレームバッファ636cのいずれかを交

10

20

30

40

50

互に入れ替えて指定することによって、更新情報としての1フレーム分の画像の描画処理（更新処理）を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【4418】

ワークRAM633は、キャラクタROM634に記憶された制御プログラムや固定値データを格納し、またMPU631による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、DRAMによって構成される。このワークRAM633は、プログラム格納エリア633aでテーブル格納エリア633b、簡易画像表示フラグ633c、表示データテーブルバッファ633d、追加データテーブルバッファ633e、転送データテーブルバッファ633f、ポインタ633g、描画リストエリア633h、計時カウンタ633i、格納画像判別フラグ633j、描画対象バッファフラグ633kを少なくとも有している。

10

【4419】

プログラム格納エリア633aは、MPU631によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。MPU631は、システムリセットが解除されると、キャラクタROM634から制御プログラムを読み出してワークRAM633へ転送し、このプログラム格納エリア633aに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア633aに格納すると、以後、MPU631はプログラム格納エリア633aに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークRAM633はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによって構成されるキャラクタROM634に記憶させた場合であっても、表示制御装置6において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部341を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

20

【4420】

データテーブル格納エリア633bは、主制御装置4からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い図柄表示部341に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、主制御装置4からのコマンドに基づく一の演出に追加して図柄表示部341に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載した追加データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオRAM635に常駐されていない画像データの転送データ情報及び転送タイミングを規定した転送データテーブルと、が格納される領域である。

30

【4421】

これらのデータテーブルは、通常、キャラクタROM634のNAND型フラッシュメモリ634aに設けられた第2プログラム記憶エリア634a1に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にMPU631によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタROM634からワークRAM633へ転送され、このデータテーブル格納エリア633bに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア633bに格納されると、以後、MPU631は、データテーブル格納エリア633bに格納されたデータテーブルを用いて図柄表示部341の表示を制御する。上述したように、ワークRAM633はDRAMによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによって構成されるキャラクタROM634に記憶させた場合であっても、表示制御装置6において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部341を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

40

【4422】

ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置4からのコマンドに基づいて図柄表示部341に表示される各演出の演出態様毎に1つずつ用意されるもので、例えば、特図遊技演出、デモ演出、確定表示演出、再始

50

動演出、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）（図 3 4 3 及び図 3 4 4 参照）に対応する表示データテーブルが用意されている。

【 4 4 2 3 】

なお、デモ演出は、上述したように、一の特図遊技演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の特図遊技演出が開始されない場合に、表示手段としての図柄表示部 3 4 1 に表示される演出であり、「1」から「9」の数字が付されていない所定の図柄としての飾り図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。図柄表示部 3 4 1 にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該遊技機 1 0 において遊技が行われていないことを認識することができる。

【 4 4 2 4 】

また、確定表示演出は、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信することによって停止図柄を確定表示する場合に図柄表示部 3 4 1 に表示される演出である。例えば、大当たり抽選の結果が外れである場合には、報知表示としての停止図柄が外れ図柄であることを強調する報知表示制御が行われ、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、報知表示としての停止図柄が小当たり図柄であることを強調する報知表示制御が行われる。遊技者は、この確定表示演出を視認することで、停止図柄の内容によって付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【 4 4 2 5 】

なお、本実施形態の遊技機 1 0 は、1 種 2 種混合機として構成されているが、当該遊技機 1 0 をループ確変機、ST機、V-ST機として構成する場合、報知表示としての停止図柄が大当たりである場合には、大当たりが強調される報知表示制御が行われる。

【 4 4 2 6 】

また、再始動演出は、所定の図柄としての飾り図柄が停止表示されてから所定時間経過しても主制御装置 4 から送信される確定コマンドが受信されない場合に、所定位置を中心に飾り図柄を振動（揺動）させた画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出である。遊技者は、図柄表示部 3 4 1 において、飾り図柄の変動が停止表示された後にその飾り図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【 4 4 2 7 】

また、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）は、遊技中状態である特図遊技において、報知表示として所定の図柄である飾り図柄が停止表示されてから、飾り図柄が変更されて報知表示として確定表示される演出（表示）である。本実施形態では、再抽選演出（再抽選表示）としては、少なくとも復活演出（復活表示）（図 3 4 3（B）参照）、及び昇格演出（昇格表示）（図 3 4 3（C）参照）を含む。

【 4 4 2 8 】

本実施形態では、復活演出（復活表示）は、遊技中状態である特図遊技において、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、復活演出（復活表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから報知表示としてゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図 3 4 3（B）参照）。

【 4 4 2 9 】

本実施形態では、昇格演出（昇格表示）は、遊技中状態である特図遊技において、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 4 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 1 6 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、昇格演出（昇格表示）は、飾り図柄が報知表示として「777」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「777」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図 3 4 3（C）参照）。

10

20

30

40

50

【 4 4 3 0 】

なお、本実施形態の遊技機 1 0 は、1 種 2 種混合機として構成されているが、当該遊技機 1 0 をループ確変機、S T 機、V - S T 機として構成する場合においても、遊技中状態である特図遊技における特別演出である再抽選演出（再抽選表示）として、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行することが考えられる。この場合の昇格演出（昇格表示）としては、例えば遊技中状態である特図遊技において、通常大当たりから確変大当たりへの昇格を報知するものが考えられ、復活演出（復活表示）としては、例えば外れからの大当たりを報知するものが考えられる。

【 4 4 3 1 】

また、遊技中状態である特図遊技における再抽選演出（再抽選表示）は、遊技者に不利となる演出（表示）を含まない。例えば、大当たり遊技として実行されるラウンド遊技回数の減少の報知（降格）、確変大当たりの報知から通常大当たりの報知（降格）、大当たりや小当たりの報知から外れ報知（当たり取り消し）は、再抽選演出（再抽選表示）に含まれない。具体的には、例えば特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）の実行により、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 1 6 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることが報知された後には、少なくとも小当たり遊技が開始又は終了されるまでは、4 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであること、又は外れであることが報知されることはない。また、特図遊技における通常大当たりの報知表示からの確変大当たりへの報知表示への昇格を報知する特別演出としての昇格演出（昇格表示）の実行により、確変大当たりであることが報知された後には、少なくとも確変大当たり遊技が開始又は終了されるまでは、通常大当たりであること、又は外れであることが報知されることはない。このように、再抽選演出（再抽選表示）が遊技者に不利となる演出（表示）を含まないことで、特別演出である昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）の実行により遊技者が得られることが報知された利益が、減少又は取り消されることが防止されるため、理不尽な演出（表示）の実行に起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 4 4 3 2 】

データテーブル格納エリア 6 3 3 b には、デモ演出、確定表示演出、再始動演出及び再抽選演出（再抽選表示）に対応する表示データテーブルをそれぞれ 1 つずつ格納する。また、特図遊技演出用の表示データテーブルである変動用表示データテーブルは、例えば設定される演出パターンが 3 2 パターンあれば、1 演出パターンに 1 テーブル、合計で 3 2 テーブルが用意される。

【 4 4 3 3 】

更に、変動用表示データテーブルには、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より指示される演出パターンとその特図遊技演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、例えば、演出パターンが当たり用の演出パターンであった場合に外れの停止図柄が主制御装置 4 より指示された場合に用いられる、特殊変動用の表示パターンテーブルも用意されている。この特殊変動は、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させ、確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄として外れを示す特殊停止図柄（例えば、左列から順に「3」「4」「1」と表示される図柄）を確定させるものである。

【 4 4 3 4 】

音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より指示される演出パターンとその特図遊技演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置 6 では、主制御装置 4 において行われた抽選の結果を正しく反映させて特図遊技演出において確定表示を行うことができない恐れがある。これに対し、本遊技機 1 0 では、このような場合は特殊変動演出が行われ、変動表示後に特殊な外れを示す特殊停止図柄が図柄表示部 3 4 1 に確定表示されるので、主制御装置 4 における抽選の結果が外れであっても図柄表示部 3 4 1 に誤って大当たりの確定表示が行われてしまうことを防止することができる。また、

図柄表示部 3 4 1 に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置 4 における抽選結果が小当たりであれば、実際の遊技機 1 0 における遊技状態は小当たり遊技状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。更に、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示が外れであっても、遊技機 1 0 が小当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示が外れであるにも関わらず、遊技機 1 0 が小当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにすることができる。

【 4 4 3 5 】

[表示データテーブル]

ここで、図 3 3 6 を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図 3 3 6 は、表示データテーブルのうち、変動用表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、表示手段である図柄表示部 3 4 1 において 1 フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、2 0 ミリ秒）を 1 単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき更新情報である 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【 4 4 3 6 】

描画内容には、1 フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを図柄表示部 3 4 1 に描画させるための描画情報が規定されている。

【 4 4 3 7 】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標は、そのスプライトを表示すべき図柄表示部 3 4 1 上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が 1 0 0 % より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が 1 0 0 % 未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも縮小されて表示される。

【 4 4 3 8 】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。ブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【 4 4 3 9 】

変動用表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される更新情報である 1 フレーム分の描画内容として、1 つの背面画像、9 個の飾り図柄（図柄 1、図柄 2、・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、1 つ又は複数規定される。

【 4 4 4 0 】

ここで、背面画像は、表示位置は図柄表示部 3 4 1 の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動用表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に

10

20

30

40

50

対応する背面 A ~ 背面 C のいずれかを表示させるか、背面 A ~ 背面 C とは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面 A ~ 背面 C とは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【 4 4 4 1 】

M P U 6 3 1 は、この背面種別によって、背面 A ~ 背面 C のいずれかを表示させることが特定される場合は、背面 A ~ 背面 C うち遊技者によって指定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面 A ~ 背面 C とは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

10

【 4 4 4 2 】

なお、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 6 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【 4 4 4 3 】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部 3 4 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、M P U 6 3 1 は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベースに基づき画像の描画（もしくは、図柄表示部 3 4 1 の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、図柄表示部 3 4 1 の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

20

【 4 4 4 4 】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報及び表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部 3 4 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別及び位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、図柄表示部 3 4 1 の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

30

【 4 4 4 5 】

飾り図柄（図柄 1、図柄 2、・・・）は、表示すべき飾り図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各飾り図柄に付された数字の差分を表す情報である。飾り図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、特図遊技演出における飾り図柄の表示は、1 つ前に行われた特図遊技演出での停止図柄及び今回行われる特図遊技演出での停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報は、1 つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、1 つ前の特図遊技演出における停止図柄から特図遊技演出が開始される。

40

【 4 4 4 6 】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、特図遊技演出において、主制御装置 4 より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【 4 4 4 7 】

50

なお、各飾り図柄には固有の数字が付されているので、1つ前の特図遊技演出における変動図柄や、主制御装置4より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その飾り図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各飾り図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき飾り図柄を特定することができる。

【4448】

また、図柄オフセット情報において、1つ前に行われた特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報から今回行われている特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、所定の図柄としての飾り図柄が高速で変動表示されている時間となるように設定されている。飾り図柄が高速で変動表示されている間は、その飾り図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を1つ前に行われた特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報から今回行われている特図遊技演出における停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、飾り図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

10

【4449】

表示データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図336の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

20

【4450】

MPU631は、主制御装置4からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置5から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等から特定される変動表示時間や大当たり抽選の結果に応じて、予め複数準備された表示データテーブルから使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア633bから読み出して、表示データテーブルバッファ633dに格納すると共に、ポインタ633gを初期化する。そして、1フレーム分の描画処理が完了する度に更新処理としてポインタ633gを1加算し、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ633gが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図339参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ637に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、更新処理によるポインタ633gの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に更新情報としての描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が図柄表示部341に表示される。

30

【4451】

このように、本遊技機10では、表示制御装置6において、主制御装置4からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置5から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、MPU631により実行すべきプログラムを変更するのではなく、更新情報である表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに適宜置き換える更新処理を実行するという単純な操作だけで、図柄表示部341に表示すべき演出画像を変更（更新）することができる。

40

【4452】

ここで、従来のパチンコ機のように、図柄表示部341に表示させる演出画像を変更する度にMPU631で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置6における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本遊技機10では、更新情報である表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに適宜置き換えるという単

50

純な操作だけで、図柄表示部 3 4 1 に表示すべき演出画像を変更（更新）することができるので、表示制御装置 6 の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を表示手段である図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【 4 4 5 3 】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、更新情報としての 1 フレームずつ描画リストを作成することができるのは、遊技機 1 0 では、始動入賞に基づいて行われる大当たり抽選による抽選結果及び変動時間に応じて、複数の演出パターンから予め図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、更新処理により 1 フレームずつ更新情報として描画リストを作成する構成は、遊技機 1 0 が、始動入賞に基づいて行われる大当たり抽選に基づき予め図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

10

【 4 4 5 4 】

[追加データテーブル]

次いで、図 3 3 7 を参照して、追加データテーブルの詳細について説明する。図 3 3 7 は、追加データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。追加データテーブルは、上述したように、主制御装置 4 からのコマンドに基づく一の演出に追加して図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出に対し、時間経過に伴い表示すべき表示内容を記載したものである。ここで、「一の演出に追加」とは、主制御装置 4 からのコマンドに基づく一の演出の表示内容を変更することを意味し、例えば、一の演出において通常は表示されない画像を表示させて、その一の演出に別の演出を重ねて表示させたり、その一の演出における一部又は全部の色調を変化させたり、一の演出において表示される画像を変更したりする概念を含むものである。

20

【 4 4 5 5 】

即ち、追加データテーブルは、主制御装置 4 からのコマンドに基づき選定された表示データテーブルによって表示される一の演出に対して、通常は表示されない画像を追加して表示させるために必要な描画内容や、その一の演出における一部又は全部の色調を変化させるために必要な描画内容、また、一の演出において表示される画像を変更して表示させるために必要な描画内容が既定されるものである。

30

【 4 4 5 6 】

なお、本実施形態では、主制御装置 4 からの変動パターンコマンド（表示用変動パターンコマンド）に基づき選定された変動用表示データテーブルによって表示される特図遊技演出に対して追加して表示される連続予告演出を表示するための表示内容が、追加データテーブルによって規定される場合について説明する。

【 4 4 5 7 】

即ち、追加データテーブルは、例えば、特図遊技演出に対して追加設定される連続予告演出に対応して用意されており、具体的には、連続予告演出の表示態様である「泡」、「タマゴ」、「ヒヨコ」、「ニワトリ」、「ニワトリ群」のそれぞれに対応した追加データテーブルがデータテーブル格納エリア 6 3 3 b に格納されている。

40

【 4 4 5 8 】

この追加データテーブルでは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に追加表示すべき 1 フレーム分の画像の内容（描画内容）が詳細に規定されている。描画内容には、1 フレーム分の画像に追加表示すべき表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色

50

情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを図柄表示部 3 4 1 に描画させるための描画情報が規定されている。

【 4 4 5 9 】

例えば、図 3 3 7 の例では、表示データテーブルにおいて規定されるアドレス「0 0 9 7 H」に対応付けて、2つのエフェクト（エフェクト 1 , エフェクト 2 ）及び2つのキャラクタ（キャラクタ 1 , キャラクタ 2 ）に対して、それぞれのスプライト種別（エフェクト種別 , キャラクタ種別）、表示位置、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報が規定されている。一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスによって示される時間に、追加表示すべき表示物が存在しない場合は、追加データテーブルでは、そのアドレスに対応する追加すべき表示物が存在しないことを意味する Null データが規定される（図 3 3 7 のアドレス「0 0 0 1 H」が該当）。

10

【 4 4 6 0 】

なお、追加データテーブルの先頭アドレスである「0 0 0 0 H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、追加データテーブルの最終アドレス（図 3 3 7 の例では、「0 0 F D H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0 0 0 0 H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その追加データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【 4 4 6 1 】

M P U 6 3 1 は、音声ランブ制御装置 5 から連続予告コマンドを受信すると、その連続予告コマンドにより示される連続予告態様に応じた追加データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から読み出して、後述するワーク R A M 6 3 3 の追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納する。そして、ポインタ 6 3 3 g の更新毎に、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納された追加データテーブルとから、ポインタ 6 3 3 g が示すアドレスに規定された描画内容を特定し、次に描画すべき画像内容を特定して後述する更新情報としての描画リスト（図 3 3 9 参照）を作成する。

20

【 4 4 6 2 】

例えば、図 3 3 7 の例では、ポインタ 6 3 3 g が「0 0 9 7 H」となった場合に、M P U 6 3 1 は、表示データテーブルのアドレス「0 0 9 7 H」に規定された各種スプライトに、追加データテーブルのアドレス「0 0 9 7 H」に規定されたエフェクト 1、エフェクト 2、キャラクタ 1、キャラクタ 2 の各スプライトを追加して更新情報である描画リストを作成し、画像コントローラ 6 3 7 にその画像の描画を指示する。一方、ポインタ 6 3 3 g が「0 0 0 1 H」である場合、追加データテーブルのアドレス「0 0 0 1 H」には、Null データが規定されているので、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブルのアドレス「0 0 0 1 H」に規定された各種スプライトを基に更新情報である描画リストを生成する。また、追加データテーブルにおいてポインタ 6 3 3 g が示すアドレスで規定される情報が「End」情報であった場合、また、ポインタ 6 3 3 g が追加データテーブルに規定されていないアドレスを指示するものであった場合（例えば、図 3 3 7 の例では、ポインタ 6 3 3 g が「0 0 F E H」以降のアドレスを示すような場合）にも、追加すべき表示物が存在しないと判断し、表示データテーブルに規定された各種スプライトを基に更新情報である描画リストを生成する。

30

40

【 4 4 6 3 】

そして、画像コントローラ 6 3 7 に生成した描画リストを送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、更新情報であるポインタ 6 3 3 g の更新処理に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されると共に、追加データテーブルで規定された描画内容が追加されるので、その表示データテーブルと追加データテーブルとで規定された通りの画像が図柄表示部 3 4 1 に表示される。

【 4 4 6 4 】

50

このように、本遊技機 10 では、表示制御装置 6 において、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて図柄表示部 3 4 1 に表示すべき演出画像（例えば、特図演出画像）に追加して、他の演出画像（例えば、連続予告演出画像）を表示させる場合に、その追加して表示させる他の演出画像に対応する追加データテーブルを追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定することで、容易にその演出画像をベースの演出画像に追加して表示させることができる。これにより、例えば、元の演出画像が 3 2 種類あり、追加して表示させる他の演出画像が 5 種類ある場合において、仮に、元の演出画像毎に他の演出画像を重ねた画像を規定した表示データテーブルを別途用意すれば、 $32 \times (1 + 5) = 192$ 種類の表示データテーブルを用意しなければならないところ、本遊技機 10 のように、他の演出画像に対応するデータテーブルを追加データテーブルとして別に規定することで、 $32 + 5 = 37$ 種類の表示及び追加データテーブルを用意すればよく、データテーブル格納エリア 6 3 3 b の容量増大を抑制することができる。よって、データテーブル格納エリア 6 3 3 b に用意された容量の中で多様な演出態様に対応したデータテーブルを格納することもでき、演出画像の更なる多種多様化を容易に図ることができる。

10

【4465】

また、本遊技機 10 のように、追加して表示させる他の演出画像を追加データテーブルとして規定することによって、元の演出画像に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定した後に、追加して表示させる他の演出画像の表示を決定した場合であっても、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された表示データテーブルを変更することなく、他の演出画像に対応する追加データテーブルを追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定するだけで、その追加して表示させる他の演出画像が元の演出画像に追加して容易に表示させることができる。

20

【4466】

また、追加データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有して構成されているので、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定された追加データテーブルとから、時間毎にポインタ 6 3 3 g を更新しながらそのポインタに示されるアドレスに規定された描画内容をそれぞれ容易に特定できると共に、これらから 1 つのフレームに対応する更新処理により 1 つの描画リストを更新情報として容易に生成することができる。よって、主制御装置 4 からのコマンドに基づいて行われる演出に追加して、音声ランプ制御装置 5 などによってその他の演出の表示を決定した場合であっても、その追加して表示すべき演出の表示内容を追加データテーブルで規定することによって、少ないデータテーブルから多種多様な演出表示を容易に行うことができる。

30

【4467】

[転送データテーブル]

次いで、図 3 3 8 を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図 3 3 8 は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に常駐されていない画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a に転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

40

【4468】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア 6 3 3 b の容量増大を抑制することができる。

【4469】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて

50

、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称する）の転送データ情報が記載されている（図338のアドレス「0001H」及び「0097H」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア636aに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【4470】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するNullデータが規定される（図338のアドレス「0002H」が該当）。

10

【4471】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタROM634の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオRAM636）の先頭アドレスが含まれる。

【4472】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「0000H」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Start」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図338の例では、「02F0H」）には、データテーブルの終了を示す「End」情報が記載されている。そして、「Start」情報が記載されたアドレス「0000H」と「End」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

20

【4473】

MPU631は、主制御装置4からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置5から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア633bから読み出して、後述するワークRAM633の転送データテーブルバッファ633fに格納する。そして、ポインタ633gの更新毎に、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ633eに格納された追加データテーブルとから、ポインタ633gが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する更新情報である描画リスト（図339参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

30

【4474】

例えば、図338の例では、ポインタ633gが「0001H」や「0097H」となった場合に、MPU631は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブル及び追加データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ637へ送信する。一方、ポインタ633gが「0002H」である場合、転送データテーブルのアドレス「0002H」には、Nullデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ637へ送信する。

40

【4475】

そして、画像コントローラ637は、MPU631より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタROM634から画像格納エリア636aの所定のサブエリアに転送する処理を

50

実行する。

【 4 4 7 6 】

ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 6 3 6 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から画像格納エリア 6 3 6 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 6 3 6 a に格納させておくことができる。そして、その画像格納

10

【 4 4 7 7 】

これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a によってキャラクタ ROM 6 3 4 を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタ ROM 6 3 4 から読み出し、通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送することができる。

20

【 4 4 7 8 】

また、本遊技機 1 0 では、表示制御装置 6 において、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送することができる。

【 4 4 7 9 】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

30

【 4 4 8 0 】

また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データ

40

【 4 4 8 1 】

図 3 3 2 の説明に戻り、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c は、図柄表示部 3 4 1 に、図 3 3 3 (A) ~ 図 3 3 3 (C) に示す電源投入時画像（電源投入時主画像及び電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ 6 3 3 c は、電源投入時主画像及び電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオ RAM の電源

50

投入時主画像エリア 6 3 5 a 又は電源投入時変動画像エリア 6 3 5 b に転送された後に、M P U 6 3 1 により実行されるメイン処理（図 3 7 7 参照）の中でオンに設定される（図 3 7 7 のステップ S 4 1 0 5 参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に格納された段階で、図柄表示部 3 4 1 に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図 3 8 9 （ B ）のステップ S 6 1 0 5 参照）。

【 4 4 8 2 】

この簡易画像表示フラグ 6 3 3 c は、画像コントローラ 6 3 7 から送信される V 割込信号を検出する毎に M P U 6 3 1 によって実行される V 割込処理の中で参照され（図 3 7 8 のステップ S 4 3 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンである場合は、電源投入時画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図 3 7 8 （ B ）のステップ S 4 3 0 8 参照）及び簡易表示設定処理（図 3 7 8 （ B ）のステップ S 4 3 0 9 参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオフである場合は、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図 3 7 9 ~ 図 3 8 3 参照）及び表示設定処理（図 3 8 4 ~ 図 3 8 7 参照）が実行される。

10

【 4 4 8 3 】

また、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c は、V 割込処理の中で M P U 6 3 1 により実行される転送設定処理の中で参照され（図 3 8 9 （ A ）のステップ S 6 0 0 1 参照）、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンである場合は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 へ転送する常駐画像転送設定処理（図 3 8 9 （ B ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 へ転送する通常画像転送設定処理（図 3 9 0 参照）を実行する。

20

【 4 4 8 4 】

表示データテーブルバッファ 6 3 3 d は、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンド等に応じて図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 6 3 1 は、その音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンド等に基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納する。そして、M P U 6 3 1 は、ポインタ 6 3 3 g を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 6 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト（図 3 3 9 参照）を生成する。これにより、図柄表示部 3 4 1 には、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。

30

【 4 4 8 5 】

追加データテーブルバッファ 6 3 3 e は、音声ランプ制御装置 5 からのコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルによって図柄表示部 3 4 1 に表示される演出に追加して表示させる演出（連続予告演出など）に対応する追加データテーブルを格納するためのバッファである。M P U 6 3 1 は、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、一旦、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に追加して表示すべき表示物がないことを意味する N u l l データを書き込むことで、その内容をクリアする。

40

【 4 4 8 6 】

その後、M P U 6 3 1 は、音声ランプ制御装置 5 からのコマンド等に基づいて、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルによって図柄表示部 3 4

50

1 に表示される演出に追加して表示させる演出の有無を判断し、追加して表示させる演出がある場合は、その演出態様に対応する追加データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から選定して、その選定された追加データテーブルを追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納する。

【 4 4 8 7 】

そして、MPU 6 3 1 は、更新処理によりポインタ 6 3 3 g を 1 ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスに規定された描画内容と、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納された追加データテーブルにおいてそのポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスに規定された描画内容とに基づき、1 フレーム毎に画像コントローラ 6 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト（図 3 3 9 参照）を生成する。これにより、図柄表示部 3 4 1 には、表示データテーブルに対応する演出に、追加データテーブルに対応する演出が追加して表示される。また、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に追加データテーブルが格納されなかった場合、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e には Null データが格納されているので、図柄表示部 3 4 1 には、表示データテーブルに対応する演出がそのまま表示される。

【 4 4 8 8 】

転送データテーブルバッファ 6 3 3 f は、主制御装置 4 からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置 5 から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。MPU 6 3 1 は、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に格納する。なお、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、MPU 6 3 1 は、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に転送対象画像データが存在しないことを意味する Null データを書き込むことで、その内容をクリアする。

【 4 4 8 9 】

そして、MPU 6 3 1 は、更新処理によりポインタ 6 3 3 g を 1 ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Null データが記載されていなければ）、1 フレーム毎に生成される画像コントローラ 6 3 7 に対する画像描画の指示内容を記載した後述の更新情報としての描画リスト（図 3 3 9 参照）に、その転送データ情報を追加する。

【 4 4 9 0 】

これにより、画像コントローラ 6 3 7 は、MPU 6 3 1 より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタ ROM 6 3 4 から画像格納エリア 6 3 6 a の所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア 6 3 6 a に格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から画像格納エリア 6 3 6 a に転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア 6 3 6 a に格納させておくことができる。

【 4 4 9 1 】

これにより、読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a によってキャラ

10

20

30

40

50

クタROM 634を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM 634から読み出し、通常用ビデオRAM 636へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部341に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 635に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636へ転送することができる。

【4492】

ポインタ633gは、表示データテーブルバッファ633d、追加データテーブルバッファ633e及び転送データテーブルバッファ633fの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル、追加データテーブル及び転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。MPU 631は、表示データテーブルバッファ633dに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ633gを一旦0に初期化する。そして、画像コントローラ637から1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒ごとに送信されるV割込信号に基づいてMPU 631により実行されるV割込処理の表示設定処理(図384のステップS4303参照)の中で、更新処理としてポインタ更新処理(図384のステップS5411参照)が実行され、更新情報であるポインタ633gの値が1ずつ加算される。

【4493】

MPU 631は、このようなポインタ633gの更新処理が行われる毎に、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルと、追加データテーブルバッファ633eに格納された追加データテーブルとから、ポインタ633gが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する更新情報である描画リスト(図384参照)を作成すると共に、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【4494】

これにより、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルに対応する演出を図柄表示部341に表示されると共に、追加データテーブルバッファ633eに追加データテーブルが格納されている場合は、その追加データテーブルに対応する演出が、表示データテーブルに対応する演出に追加して図柄表示部341に表示されることができる。よって、表示データテーブルバッファ633dに格納する表示データテーブルや、追加データテーブルバッファ633eに格納する追加データテーブルを変更するだけで、容易に図柄表示部341に表示させる演出を変更することができる。よって、表示制御装置6の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【4495】

また、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオRAM 635に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア636aに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによってキャラクタROM 634を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM 634から読み出し、通常用ビデオRAM 636へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部341に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM 635に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM 634から通常用ビデオRAM 636へ転送することができる。

【4496】

描画リストエリア633hは、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブル、追加データテーブルバッファ633eに格納された追加データテーブル

10

20

30

40

50

、及び、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に格納された転送データテーブルに基づいて生成される、1 フレーム分の画像の描画を画像コントローラ 6 3 7 に指示する更新情報としての描画リストを格納するためのエリアである。

【 4 4 9 7 】

[描画リスト]

ここで、図 3 3 9 を参照して、描画リストの詳細について説明する。図 3 3 9 は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。更新情報である描画リストは、画像コントローラ 6 3 7 に対して、1 フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図 3 3 9 に示すように、1 フレームの画像で使用する背面画像、所定の図柄である飾り図柄（図柄 1、図柄 2、・・・）、エフェクト（エフェクト 1、エフェクト 2、・・・）、キャラクタ（キャラクタ 1、キャラクタ 2、・・・、保留球数図柄 1、保留球数図柄 2、・・・、エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ 6 3 7 に対して所定の画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

10

【 4 4 9 8 】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されている RAM 種別（常駐用ビデオ RAM 6 3 5 か、通常用ビデオ RAM 6 3 6 か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ 6 3 7 は、その RAM 種別及びアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ 6 3 7 は、各種ビデオ RAM より読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、ブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ 6 3 7 により更新処理によって、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k で指定される第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 又は第 2 フレームバッファ 6 3 6 c のいずれかに展開される。

20

30

【 4 4 9 9 】

M P U 6 3 1 は、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納された表示データテーブル及び追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に格納された追加データテーブルにおいて、更新情報であるポインタ 6 3 3 g によって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、1 フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【 4 5 0 0 】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納 RAM 種別とアドレスとは、表示データテーブル及び追加データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ RAM 6 3 5 のエリア、又は、通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a のサブエリアが固定されているので、M P U 6 3 1 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納 RAM 種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

40

【 4 5 0 1 】

また、M P U 6 3 1 は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標

50

、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報及びフィルタ指定情報)について、表示データテーブル及び追加データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【4502】

また、MPU631は、描画リストを生成するにあたり、1フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報(詳細情報)を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、所定の図柄である飾り図柄(図柄1、図柄2、・・・)、エフェクト(エフェクト1、エフェクト2、・・・)、キャラクタ(キャラクタ1、キャラクタ2、・・・、保留球数図柄1、保留球数図柄2、・・・、エラー図柄)の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

10

【4503】

画像コントローラ637では、更新情報としての描画リストに記述された順番に従って、更新処理として各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した1フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【4504】

また、MPU631は、転送データテーブルバッファ633fに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ633gによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報(転送対象画像データが格納されたキャラクタROM634における格納元先頭アドレス及び格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア636aに設けられたサブエリアの格納先頭アドレス)を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ637は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタROM634の所定の領域(格納元先頭アドレス及び格納元最終アドレスによって示される領域)から画像データを読み出して、通常用ビデオRAM636の画像格納エリア636aに設けられた所定のサブエリア(格納先アドレス)に、転送対象となる画像データを転送する。

20

【4505】

図332の説明に戻り、計時カウンタ633iは、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルにより図柄表示部341にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。MPU631は、表示データテーブルバッファ633dに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を図柄表示部341における1フレーム分の画像表示時間(本実施形態では、20ミリ秒)で割った値である。

30

【4506】

そして、1フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ637から送信されるV割込信号に基づいて、MPU631により実行されるV割込処理(図378(B)参照)の表示設定処理が実行される度に、更新情報である計時カウンタ633iが1ずつ減算される(図384のステップS5413参照)。その結果、計時カウンタ633iの値が0以下となった場合、MPU631は、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。

40

【4507】

格納画像判別フラグ633jは、対応する画像データが常駐用ビデオRAM635に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオRAM636の画像格納エリア636aに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。

50

【 4 5 0 8 】

更新情報である格納画像判別フラグ 6 3 3 j は、電源投入時にメイン処理の中で M P U 6 3 1 により実行される初期設定処理（図 3 7 7 のステップ S 4 1 0 2 参照）によって生成される。ここで生成される格納画像判別フラグ 6 3 3 j は、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア 6 3 6 a に格納されていないことを示す「オフ」に設定される。

【 4 5 0 9 】

そして、格納画像判別フラグ 6 3 3 j の更新処理は、M P U 6 3 1 により実行される通常画像転送設定処理（図 3 9 0 参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新処理では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア 6 3 6 a に格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア 6 3 6 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。

10

【 4 5 1 0 】

また、M P U 6 3 1 は、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 へ転送する際に、格納画像判別フラグ 6 3 3 j を参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a に格納されているか否かを判断する（図 3 9 0 のステップ S 6 2 1 5 参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア 6 3 6 a に格納されていないければ、その画像データの転送指示を設定し（図 3 9 0 のステップ S 3 2 1 6 参照）、画像コントローラ 6 3 7 に対して、その画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から画像格納エリア 6 3 6 a の所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア 6 3 6 a に格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 6 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 6 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

20

30

【 4 5 1 1 】

描画対象バッファフラグ 6 3 3 k は、2 つのフレームバッファ（第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 及び第 2 フレームバッファ 6 3 6 c ）の中から、画像コントローラ 6 3 7 によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称する）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k が 0 である場合は描画対象バッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b を指定し、1 である場合は第 2 フレームバッファ 6 3 6 c を指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、更新情報である描画リストと共に画像コントローラ 6 3 7 に送信される（図 3 9 1 のステップ S 6 3 0 2 参照）。

【 4 5 1 2 】

これにより、画像コントローラ 6 3 7 は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ 6 3 7 は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に図柄表示部 3 4 1 に対して、その画像情報を転送することで、図柄表示部 3 4 1 に画像を表示させる表示処理を実行する。

40

【 4 5 1 3 】

描画対象バッファフラグ 6 3 3 k は、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ 6 3 7 に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k の値を反転させることにより、即ち、その値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これによ

50

り、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第1フレームバッファ636bと第2フレームバッファ636cとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、1フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する20ミリ秒毎に画像コントローラ637から送信されるV割込信号に基づいて、MPU631により実行されるV割込処理(図378参照)の描画処理が実行される度に行われる(図391のステップS6302参照)。

【4514】

即ち、あるタイミングで、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ636bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ636cが指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、1フレーム分の画像の描画処理が完了する20ミリ秒後に、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第2フレームバッファ636cが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第1フレームバッファ636bが指定される。これにより、先に第1フレームバッファ636bに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部341に表示させることができると同時に、第2フレームバッファ636cに新たな画像が展開される。

10

【4515】

そして、更に次の20ミリ秒後には、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第1フレームバッファ636bが指定され、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第2フレームバッファ636cが指定される。これにより、先に第2フレームバッファ636cに展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部341に表示させることができると同時に、第1フレームバッファ636bに新たな画像が展開される。以後、1フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20ミリ秒毎に、それぞれ第1フレームバッファ636b及び第2フレームバッファ636cのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、1フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1フレーム分の画像の表示処理を20ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

20

【4516】

[普図当たり当否テーブル]

ここで、図340(A)及び図340(B)は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図340(A)に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図340(B)に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの2種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技中状態が通常遊技状態である場合と、遊技中状態が時短遊技状態である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

30

【4517】

図340(A)に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技中状態としての通常遊技状態(低頻度サポートモード、低確率モード)において、スルーゲート317に遊技球が通過することで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図340(A)に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、更新情報である普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタC4の値が1~299の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態(低頻度サポートモード)では、普図当たり確率が1/300に設定されており、電動役物315bの作動頻度・作動確率が低くされている。

40

【4518】

図340(B)に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技中状態としての時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態)において、スルーゲート317に遊技球が通過することで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図340(B)に示すように、時短遊技状態普図当

50

り当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、更新情報である普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 299 の場合に普図当たりに設定されている。つまり、時短遊技状態では、普図当たり確率が 299 / 300 に設定され、通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物 315 b の作動頻度・作動確率が高くされている。

【4519】

更新情報である普通当たり乱数カウンタ C 4 は、図 17 の主タイマ割込処理のステップ S 1003 の更新処理が実行されることで、例えば 0 ~ 299 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、普図保留格納エリア 412 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 317 に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が格納される。

10

【4520】

なお、通常遊技状態での普図当たり確率、及び時短遊技状態での普図当たり確率は、図 340 (A) 及び図 340 (B) に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【4521】

[普図当たり種別振分テーブル]

ここで、図 340 (C) 及び図 340 (D) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 340 (C) に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図 340 (D) に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技中状態が通常遊技状態である場合と、遊技中状態が時短遊技状態である場合とで、普図当たり種別 (短開放普図当たり及び長開放普図当たり) の振り分け確率が異なる。

20

【4522】

ここで、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり遊技が短開放普図当たりの場合、電動役物 315 b が短時間 (例えば 0 . 1 秒) 作動されることで始動入球領域である第 2 入賞口 315 の最大開放時間が短時間 (例えば 0 . 1 秒) に設定される。この短開放普図当たり遊技は、電動役物 315 b の作動時間が短く第 2 入賞口 315 の開放時間が短いために、第 2 入賞口 315 に遊技球が入球し難く、多くの場合、第 2 入賞口 315 に遊技球が入球しない。

30

【4523】

一方、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される普図当たり遊技が長開放普図当たりの場合、電動役物 315 b が長時間 (例えば 6 秒) 作動されることで始動入球領域である第 2 入賞口 315 の最大開放時間が長時間 (例えば 6 秒) に設定される。この長開放普図当たり遊技は、電動役物 315 b の作動時間が長く第 2 入賞口 315 の開放時間が長いために、第 2 入賞口 315 に遊技球が入球し易く、第 2 特図遊技を実行する権利を上限数 (例えば 4 個) まで保留することが可能である。

40

【4524】

図 340 (C) に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技中状態としての通常遊技状態において、普図当たり種別を振り分けるために使用されるテーブルである。図 340 (C) に示すように、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、更新情報である普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ~ 199 の場合に短開放普図当たりとなり、長開放普図当たりの振分がない。つまり、通常遊技状態では、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される短開放普図当たり遊技が実行される。そのため、通常遊技状態は、第 2 入賞口 315 に遊技球が入球し難い遊技中状態として設定される。

【4525】

50

図340(D)に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技中状態としての時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態)において、普図当たり種別を振り分けるために使用されるテーブルである。図340(D)に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、更新情報である普図当たり種別乱数カウンタC5の値が0~199の場合に長開放普図当たりとなり、短開放普図当たりの振分がない。つまり、時短遊技状態では、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される長開放普図当たり遊技が実行される。そのため、時短遊技状態は、第2入賞口315に遊技球が入球し易い遊技中状態として設定される。

【4526】

更新情報である普通当たり種別乱数カウンタC5は、図17の主タイマ割込処理のステップS1003の更新処理が実行されることで、例えば0~199の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4には、スルーゲート317に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタC5の値が格納される。また、普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4に格納された普通当たり乱数カウンタC4の値が普図当たりである場合に、普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4に格納された普通当たり種別乱数カウンタC5の値によって、普図当たりの種別(短開放普図当たり及び長開放普図当たり)、即ち電動役物315bの作動時間(第2入賞口315の最大開放時間)が設定される。

【4527】

もちろん、通常遊技状態及び時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態)での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも前述の例には限定されず、適宜変更可能であり、例えば通常遊技状態において一定割合で長開放普図当たり遊技を発生可能にしてもよく、時短遊技状態において一定割合で短開放普図当たり遊技を発生可能にしてもよい。

【4528】

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

【4529】

[大当たり当否テーブル]

次に、図341(A)~図341(C)を参照し、特図大当たり抽選で使用される大当たり当否テーブルについて説明する。ここで、図341(A)は特1大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図341(B)はb時短特2大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図341(C)はa時短特2大当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図341(A)に示す第1入賞口314への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特1大当たり当否テーブルと、図341(B)に示すb時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特2大当たり当否テーブルと、図341(C)に示すa時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される特図大当たり抽選で使用される特2大当たり当否テーブルとが設定されている。

【4530】

図341(A)に示すように、特1大当たり当否テーブルでは、更新状態である0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~205の206個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約 $1/318.1$ ($206/65536$)に設定されている。即ち、第1入賞口314への遊技球の入球を契機としては、小当たり遊技が発生し難い。

【4531】

10

20

30

40

50

ここで、遊技中状態としての通常遊技状態では、右打ちでの第2入賞口315への遊技球の入球が困難であるため、第1入賞口314に遊技球を入球させるために左打ちが奨励される。そのため、特1大当たり当否テーブルは、主として、右打ちでの第2入賞口315への遊技球の入球が困難で、第1入賞口314に遊技球を入球させるために左打ちが奨励される遊技中状態としての通常遊技状態において使用される。その結果、通常遊技状態では、遊技者により発射ハンドル22に対する所定の遊技操作によって奨励される左打ちが実行される場合、主として特1大当たり当否テーブルを使用した特図大当たり抽選が行われることで小当たり遊技が発生し難い結果、小当たり遊技での羽役物装置83のV入賞口833への遊技球99の入球に基づく大当たり遊技も発生し難い。

【4532】

図341(B)に示すように、b時短特2大当たり当否テーブルでは、更新状態である0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~205の206個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約 $1/318.1$ ($206/65536$)に設定されている。即ち、b時短特2大当たり当否テーブルでの小当たり確率は、特1大当たり当否テーブルと同一に設定されており、b時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機としては、小当たり遊技が発生し難い。つまり、遊技中状態としてのb時短遊技状態では、当該b時短遊技状態での第1入賞口314への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選と、当該b時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選とで、小当たり確率が同一に設定されている。そのため、b時短遊技状態では、第1入賞口314及び第2入賞口315のいずれの入賞口への遊技球の入球を契機する特図大当たり抽選であっても、小当たり遊技が発生し難い結果、大当たり遊技が発生し難い。

【4533】

ここで、b時短遊技状態は、大当たり遊技の終了後から次に大当たり遊技が実行されるまでの遊技中状態において規定回数の特図遊技が実行された結果、特図遊技開始又は終了毎に実行される更新処理によって後述の更新情報としての天井発動残回数カウンタの値が更新終了状態(例えば0)となることで通常遊技状態から移行されるものであり、このb時短遊技状態では、第2入賞口315に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、b時短特2大当たり当否テーブルは、主として、遊技者により発射ハンドル22に対する所定の遊技操作によって奨励される右打ちが実行される場合に使用される。

【4534】

図341(C)に示すように、a時短特2大当たり当否テーブルでは、更新状態である0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~8483の8484個の乱数値が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約 $1/7.725$ ($8484/65536$)に設定されている。即ち、a時短特2大当たり当否テーブルでの小当たり確率は、特1大当たり当否テーブル(図341(A)参照)及びb時短特2大当たり当否テーブル(図341(C)参照)よりも著しく高く設定されている。

【4535】

ここで、a時短遊技状態は、小当たり遊技において遊技者による発射ハンドル22に対する所定の遊技操作によって発射された遊技球がV入賞口833に入球することで特典付与条件が成立する場合、当該小当たり遊技の終了後に特典付与される大当たり遊技が終了した場合に移行される。そのため、大当たり遊技が終了した場合には、大当たり遊技が発生する契機となる小当たり遊技が発生し易い状態となる。

【4536】

なお、更新情報である大当たり乱数カウンタC1は、図17の主タイマ割込処理のステップS1003の更新処理が実行されることで、例えば0~65535の65536の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、特図保留格納エリア412bの第1特図保留エリアRE1の第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4、又は第2特図保留エリアREBの第1保留エリアRE

10

20

30

40

50

B 1 ~ 第 4 保留エリア R E A B には、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタ C 1 の値が格納される。

【 4 5 3 7 】

[大当たり種別振分テーブル]

次に、図 3 4 1 (D) 及び図 3 4 1 (E) を参照し、特図大当たり抽選で使用される大当たり種別テーブルについて説明する。ここで、図 3 4 1 (D) は特 1 大当たり種別振分テーブルの一例を示す図であり、図 3 4 1 (E) は特 2 大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【 4 5 3 8 】

図 3 4 1 (D) に示すように、特 1 大当たり種別振分テーブルでは、更新状態である 0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタ C 2 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 1 8 の 1 9 個の乱数値が 4 R 時短大当たりであり、1 9 の 1 個の乱数値が 1 6 R 時短大当たりである。即ち、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球に基づいて特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される大当たり遊技の種別が、特図大当たり抽選時に設定される。そして、本実施形態では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球による特図大当たり抽選では、5 R 時短大当たりの振り分けが 9 5 % であり、1 6 R 時短大当たりの振り分けが 5 % である。

【 4 5 3 9 】

図 3 4 1 (E) に示すように、特 2 大当たり種別振分テーブルでは、更新状態である 0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタ C 2 の値 (乱数値) のうち、0 ~ 4 の 5 個の乱数値が 4 R 時短大当たりであり、5 ~ 1 9 の 1 5 個の乱数値が 1 6 R 時短大当たりである。即ち、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球に基づいて特典付与条件が成立した場合に、特典付与として実行される大当たり遊技の種別が、特図大当たり抽選時に設定される。そして、本実施形態では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球による特図大当たり抽選では、5 R 時短大当たりの振り分けが 2 5 % であり、1 6 R 時短大当たりの振り分けが 7 5 % である。つまり、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機とする場合、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機とする場合に比べて、1 6 R 大当たり遊技が発生し易く、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機とする場合のほうが出玉期待値が高くなる。

【 4 5 4 0 】

なお、更新情報である大当たり種別カウンタ C 2 は、図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 の更新処理が実行されることで、例えば 0 ~ 1 9 の 2 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留エリア R E 1 の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E A B には、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞したタイミングでの大当たり種別カウンタ C 2 の値が格納される。また、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が小当たりである場合に、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留エリア R E 1 の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E A B に格納された大当たり種別カウンタ C 2 の値によって、大当たりの種別 (4 R 大当たり及び 1 6 R 大当たり)、即ち大当たり遊技が実行される場合のラウンド遊技数が設定される。

【 4 5 4 1 】

ここで、遊技中状態としての通常遊技状態には、a 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 に所定個数 (5 個又は 9 個) の遊技球が入球した場合に a 時短遊技状態から移行する。つまり、通常遊技状態における特図大当たり抽選の結果が小当たりとなることに基づいて小当たり遊技が実行され、当該小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球したことに基いて大当たり遊技が開始される場合、当該大当たり遊

技は、いわゆる初当たりとなる。そして、本実施形態では、初当たりの大当たり遊技が終了した場合の a 時短遊技状態での時短遊技回数は 1 回に設定され、また第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく第 2 特図遊技を実行する権利の保留数は最大で 4 個である。そのため、a 時短遊技状態に開始された第 2 入賞口 3 1 5 の開放を契機として実行可能な特図大当たり抽選（第 2 特図遊技）の回数は、最大で 5 回と（時短 1 回 + 残保留 4 回）なる。その結果、通常遊技状態からの初当たりにおいて、a 時短遊技状態での時短遊技回数は 1 回に設定されているため、大当たり遊技が連続して発生し易い R U S H に突入する確率は 5 0 % である。一方、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球したことに基いて発生した大当たり遊技が終了した場合の a 時短遊技状態での時短遊技回数は 5 回に設定されている。そのため、a 時短遊技状態又は b 時短遊技状態に開始された第 2 入賞口 3 1 5 の開放を契機として実行可能な特図大当たり抽選（第 2 特図遊技）の回数は、最大で 9 回（時短 5 回 + 残保留 4 回）となる。その結果、b 時短遊技状態からの初当たりに対する R U S H 突入率は 1 0 0 % であり、天井発動による b 時短遊技状態は利益遊技状態である。また、大当たり遊技の終了後に移行する a 時短遊技状態における R U S H 継続率は 7 1 . 3 % である。

10

【 4 5 4 2 】

[変動テーブル]

次に、図 3 4 2 (A) 及び図 3 4 2 (B) を参照し、特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）での所定の図柄である特図（第 1 特図、第 2 特図）及び飾り図柄の変動パターン（変動表示時間）を設定するための変動テーブルについて説明する。ここで、図 3 4 2 (A) は外れ変動テーブルの一例を示す図であり、図 3 4 2 (B) は当たり変動テーブルの一例を示す図である。

20

【 4 5 4 3 】

図 3 4 2 (A) に示すように、外れ変動テーブルは、特図大当たり抽選の結果が外れである場合に、特図（第 1 特図、第 2 特図）及び飾り図柄の変動表示時間を設定するために使用される。この外れ変動テーブルとしては、外れ種別に応じて 2 種類のテーブルが規定されている。具体的には、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴うものである場合（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）と、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴わない場合（完全外れ）との 2 種類が設定されている。

【 4 5 4 4 】

外れ種別が飾り図柄のリーチを伴うものである場合（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ）、更新状態である 0 ~ 1 9 9 の 2 0 0 個の特図変動種別カウンタ C S 1 の値（乱数値）のうち、0 ~ 9 9 の 1 0 0 個の乱数値の変動表示時間が 3 0 秒（特図変動パターン「 0 1 」）であり、1 0 0 ~ 1 4 9 の 5 0 個の乱数値の変動表示時間が 6 0 秒（特図変動パターン「 0 2 」）であり、1 5 0 ~ 1 9 9 の 1 0 0 個の乱数値の変動表示時間が 9 0 秒（特図変動パターン「 0 3 」）である。

30

【 4 5 4 5 】

一方、外れ種別が飾り図柄のリーチを伴わない場合（完全外れ）、更新状態である 0 ~ 1 9 9 の 2 0 0 個の特図変動種別カウンタ C S 1 の値（乱数値）のうち、0 ~ 1 4 9 の 1 5 0 個の乱数値の変動表示時間が 7 秒（特図変動パターン「 0 4 」）であり、1 5 0 ~ 1 9 9 の 5 0 個の乱数値の変動表示時間が 1 0 秒（特図変動パターン「 0 5 」）である。

40

【 4 5 4 6 】

なお、更新情報である特図変動種別カウンタ C S 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 及び図 3 4 6 のステップ S 1 4 1 4 での更新処理が実行されることで、例えば 0 ~ 1 9 9 の 2 0 0 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留エリア R E 1 の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E A B には、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタ C S 1 の値が格納される。

50

【 4 5 4 7 】

ここで、本実施形態では、外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「05」のいずれかが選択される。そして、特図変動パターン「01」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである（図342（C）参照）。また、特図変動パターン「02」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターンが実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである（図342（D）参照）。さらに、特図変動パターン「03」が選択された場合（前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチが選択された場合）、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターン、さらにスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである（図342（E）参照）。また、特図変動パターン「04」が選択された場合（完全外れが選択された場合）、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も短い7sである非リーチ演出パターンが決定され、特図変動パターン「05」が選択された場合（完全外れが選択された場合）、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が10sである非リーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいて非リーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。非リーチ演出パターンは、リーチ演出が実行されることなく高速変動演出（高速変動表示）が実行される演出パターンである（図342（F）参照）。

10

20

30

【 4 5 4 8 】

図342（B）に示すように、当たり変動テーブルでは、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、特図（第1特図、第2特図）及び飾り図柄の変動表示時間を設定するために使用される。この当たり変動テーブルでは、更新状態である0～199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）のうち、0～19の20個の乱数値の変動表示時間が30秒（特図変動パターン「01」）であり、20～119の100個の乱数値の変動表示時間が60秒（特図変動パターン「02」）であり、120～199の70個の乱数値の変動表示時間が90秒（特図変動パターン「03」）である。

40

【 4 5 4 9 】

なお、更新情報である特図変動種別カウンタCS1は、図17の主タイマ割込処理のステップS1003及び図346のステップS1414での更新処理が実行されることで、例えば0～199の200の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、特図保留格納エリア412bの第1特図保留エリアRE1の第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREABには、第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタCS1の値が格納される。

【 4 5 5 0 】

50

ここで、本実施形態では、当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。そして、特図変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターンが実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、高速変動演出（高速変動表示）の後にノーマルリーチ演出、次いでスーパーリーチ演出パターン、さらにスペシャルリーチ演出が実行される演出パターンであり、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

10

20

【4551】

このように、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、特図変動パターンとして「01」～「03」のいずれかが選択されることで、図柄表示部341では、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）としてリーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）が決定される。

【4552】

また、本実施形態の当たり変動テーブルでは、外れ変動テーブルとは異なり、リーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）として、前述の特別演出である再抽選演出（再抽選表示）が実行されるリーチ演出パターンを含む。

30

【4553】

ここで、図343（A）は再抽選演出（再抽選表示）が実行される演出パターンの一例を説明するための図である。図343（A）に示す演出パターンは、スペシャルリーチ演出パターンにおいて、スペシャルリーチ演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）が実行される場合の例である。

【4554】

なお、図面は省略するが、スペシャルリーチ演出パターンとして、スペシャルリーチ演出の実行後に再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）のみが実行される演出パターンや、スペシャルリーチ演出の実行後に再抽選演出（再抽選表示）として昇格演出（昇格表示）のみが実行される演出パターンを含んでいてもよい。

40

【4555】

また、再抽選演出（再抽選表示）が実行されるノーマル演出パターンでは、ノーマル演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）の少なくとも一方が実行される。また、再抽選演出（再抽選表示）が実行されるスペシャル演出パターンでは、スペシャル演出の実行後に、再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）及び昇格演出（昇格表示）の少なくとも一方が実行される。

【4556】

なお、本実施形態の当たり変動テーブルは、外れ変動テーブルとは異なり、非リーチ演

50

出パターンを含まないが、当たり変動テーブルに非リーチ演出パターンを含ませる場合、非リーチ演出パターンとして、再抽選演出（再抽選表示）が実行される演出パターンを設定してもよい。

【 4 5 5 7 】

次に、図 3 4 3 (B)、図 3 4 3 (C) 及び図 3 4 4 を参照し、再抽選演出（再抽選表示）について説明する。ここで、図 3 4 3 (B)、図 3 4 3 (C) 及び図 3 4 4 は再抽選演出（再抽選表示）を説明するための図である。

【 4 5 5 8 】

図 3 4 3 (B) に示すように、遊技中状態である特図遊技における特別演出である復活演出（復活表示）は、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、復活演出（復活表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから、例えば一定期間はゾロ目以外で飾り図柄が完全に停止することなく揺動（振動）した後、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外からゾロ目に変更して確定表示される演出（表示）である。

【 4 5 5 9 】

図 3 4 3 (C) に示すように、遊技中状態である特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）は、例えば小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 4 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 1 6 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、昇格演出（昇格表示）は、報知表示として飾り図柄が「 7 7 7 」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「 7 7 7 」以外のゾロ目（図 3 4 4 (A) 参照）と、報知表示として「 7 7 7 」のゾロ目（図 3 4 4 (B) 参照）とが交互に切り替え表示された後、報知表示として「 7 7 7 」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図 3 4 4 (C) 参照）。なお、昇格演出（昇格表示）が実行されない場合には、報知表示として「 7 7 7 」以外のゾロ目（図 3 4 4 (A) 参照）と、報知表示として「 7 7 7 」のゾロ目（図 3 4 4 (B) 参照）とが交互に切り替え表示された後、報知表示として「 7 7 7 」以外のゾロ目が確定表示される（図 3 4 4 (D) 参照）。

【 4 5 6 0 】

このような遊技中状態である特図遊技における復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、前述のように 1 回の特図遊技に対して設定される特定の変動種別（演出パターン）に組み込まれた演出である。つまり、遊技中状態である特図遊技における復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、飾り図柄の変動表示時間や特図大当たり抽選の結果に応じて複数設定される変動種別（演出パターン）から、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）が実行される特定の変動種別（演出パターン）が設定された場合に、当該特図遊技演出の一部（飾り図柄の変動表示の一部）として実行される。そのため、復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）は、当該特図遊技に対して設定された特定の変動種別（演出パターン）に基づいて、更新情報である描画リストの更新処理を当該変動種別（演出パターン）に応じて規定される回数だけ繰り返すことで実行される。換言すれば、遊技中状態である特図遊技において、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態の所定期間前までの更新処理において復活前又は昇格前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新することで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。これにより、大当たりを報知する 1 回の特図遊技の遊技中状態において、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の復活演出（復活表示）や昇格演出（昇格表示）を特別演出として円滑かつ確実に実行することが可能になる。

10

20

30

40

50

【 4 5 6 1 】

[始動入賞処理]

次に、図 3 4 5 を参照して、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 4 で M P U 4 1 により実行される始動入賞処理を説明する。ここで、図 3 4 5 は、始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 4 5 6 2 】

< ステップ S 1 1 0 1 >

図 3 4 5 に示すように、本実施形態の始動入賞処理では、まず M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったか否かを判断する (ステップ S 1 1 0 1)。ここで、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞があったと判断すると (ステップ S 1 1 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 1 1 0 2 に移行し、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞がなかったと判断すると (ステップ S 1 1 0 1 : N o)、処理をステップ S 1 1 1 0 に移行する。

10

【 4 5 6 3 】

< ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

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

20

【 4 5 6 4 】

< ステップ S 1 1 0 4 >

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 1 は、後述の図 3 5 3 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて更新情報としての保留球数コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。この保留球数コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データに関する画像 (特図データ画像) の更新処理を実行する (図 5 3 参照)。

【 4 5 6 5 】

< ステップ S 1 1 0 5 >

ステップ S 1 1 0 5 では、M P U 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 での更新処理により更新される更新情報としての大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 での更新処理により更新される更新情報としての特図変動種別カウンタ C S 1 とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値を R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する。このとき、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアには、第 1 入賞口 3 1 4 に対する入賞時の遊技状態 (通常遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態) が格納される。

30

40

【 4 5 6 6 】

< ステップ S 1 1 0 6 及び S 1 1 0 7 >

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうちの最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、特 1 大当たり当否テーブル (図 3 4 1 (A) 参照) を使用して当否判定を行い、当否判定の結果が小当たりであるか否かを判断する (ステップ S 1 1 0 7)。M P U 4 1 は、当否判定の結果が小当たりである場合 (ステップ S 1 1 0 6 : Y e s)、処理をステップ S 1 1 0 8 に移行し、当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合 (ステップ S 1 1 0 6 : N o)、処理をステップ S 1 1 0 9 に移行する。

50

【 4 5 6 7 】

< ステップ S 1 1 0 8 >

否判定の結果が小当たりである場合（ステップ S 1 1 0 6 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうちの最初の空き保留エリアに格納された大当たり種別及び変動パターンを特定可能な第 1 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。この第 1 特図保留コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、第 1 特図保留コマンドを受信した場合、R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

10

【 4 5 6 8 】

< ステップ S 1 1 0 9 >

当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップ S 1 1 0 6 : N o ）、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうちの最初の空き保留エリアに格納された外れ種別及び変動パターンを特定可能な第 1 特図保留コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。この第 1 特図保留コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、第 1 特図保留コマンドを受信した場合、R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

20

【 4 5 6 9 】

< ステップ S 1 1 1 0 >

ステップ S 1 1 1 0 では、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったと判断すると（ステップ S 1 1 1 0 : Y e s ）、処理をステップ S 1 1 1 1 に移行し、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 1 0 : N o ）、当該始動入賞処理を終了する。

【 4 5 7 0 】

< ステップ S 1 1 1 1 及び S 1 1 1 2 >

ステップ S 1 1 1 1 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留球数 M が最大保留球数（本実施形態では 4 ）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 特図保留球数 M が最大保留球数であれば（ステップ S 1 1 1 1 : Y e s ）、当該始動入賞処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留球数 M が最大保留球数でなければ（ステップ S 1 1 1 1 : N o ）、更新処理として、第 2 特図保留球数 M に 1 を加算する処理を実行する（ステップ S 1 1 1 2 ）。

30

【 4 5 7 1 】

< ステップ S 1 1 1 3 >

ステップ S 1 1 1 3 では、M P U 4 1 は、後述の図 3 5 3 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて更新情報としての保留球数コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。この保留球数コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）の更新処理を実行する（図 5 3 参照）。

40

【 4 5 7 2 】

< ステップ S 1 1 1 4 >

ステップ S 1 1 0 4 では、M P U 4 1 は、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップ S 1 0 0 3 での更新処理により更新される更新情報としての大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 と、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 での更新処理により更新される更新情報としての特図変動種

50

別カウンタCS1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納する。このとき、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアには、第2入賞口315に対する入賞時の遊技状態（通常遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態）が格納される。

【4573】

<ステップS1115～S1117>

ステップS1115では、MPU41は、利益遊技状態であるa時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。a時短遊技状態フラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態から移行される場合に図367の遊技状態移行処理のステップS3638においてオンに設定され、通常遊技状態に移行される場合などに図368の遊技状態移行処理のステップS3651においてオフに設定される。

10

【4574】

MPU41は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS1115：Yes）、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、a時短特2大当たり当否テーブル（図341（B）参照）を使用して当否判定を行い（ステップS1116）、処理をステップS1118に移行する。一方、MPU41は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS1115：Yes）、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納された各種カウンタ値に基づき、b時短特2大当たり当否テーブル（図341（C）参照）を使用して当否判定を行い（ステップS1117）、処理をステップS1118に移行する。

20

【4575】

<ステップS1118>

ステップS1118では、MPU41は、当否判定の結果が小当たりであるか否かを判断する。MPU41は、当否判定の結果が小当たりである場合（ステップS1118：Yes）、処理をステップS1119に移行し、当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップS1118：No）、処理をステップS1120に移行する。

30

【4576】

<ステップS1119>

否判定の結果が小当たりである場合（ステップS1118：Yes）、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納された大当たり種別及び変動パターンを特定可能な第2特図保留コマンドをRAM412に設定する。この第2特図保留コマンドは、図346のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、第2特図保留コマンドを受信した場合、RAM512の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

40

【4577】

<ステップS1120>

当否判定の結果が小当たりでなく外れである場合（ステップS1118：No）、MPU41は、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納された外れ種別及び変動パターンを特定可能な第2特図保留コマンドをRAM412に設定する。この第2特図保留コマンドは、図346のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、第2特図保留コマンドを受信した場合、RAM512の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納される更新情報である特図データの更新処理を実行する。

50

【 4 5 7 8 】

[メイン処理]

次に、図 3 4 6 ~ 図 3 6 8 を参照し、本実施形態の主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行されるメイン処理を説明する。本実施形態のメイン処理は、特図遊技回数管理処理 (図 3 4 6 のステップ S 1 4 0 6 - 1) 及び小当たり遊技制御処理 (図 3 4 6 のステップ S 1 4 0 6 - 2) が実行される点で、前述の第 1 の実施形態のメイン処理とは異なり、他の処理の一部も前述の第 1 の実施形態のメイン処理とは異なる。以下、本実施形態のメイン処理について、第 1 の実施形態のメイン処理との相違点を中心に説明する。

【 4 5 7 9 】

[普図遊技制御処理]

ここで、図 3 4 7 は、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 おける普通図柄 (普図) の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図 3 4 7 を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

10

【 4 5 8 0 】

< ステップ S 1 5 0 1 >

図 3 4 7 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中 (普図遊技の実行中) の遊技中状態であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 1 5 0 1) 。普図変動表示中フラグは、後述の図 3 4 9 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示 (普図遊技) が開始される場合にステップ S 1 7 1 1 でオンに設定され、普通図柄が停止表示 (普図遊技が終了) される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップ S 1 5 1 1 でオフに設定される。

20

【 4 5 8 1 】

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 5 0 1 : Y e s) 、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 5 0 1 : N o) 、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 2 に移行する。

【 4 5 8 2 】

< ステップ S 1 5 0 2 >

普図変動表示中フラグがオフである場合 (ステップ S 1 5 0 1 : N o) 、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b が開放中 (普図当たり遊技の実行中) の遊技中状態であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する (ステップ S 1 5 0 2) 。電動役物開放中フラグは、後述の図 3 4 9 の普図当たり遊技制御処理において、電動役物 3 1 5 b を開放する場合にステップ S 1 8 1 1 でオンに設定され、電動役物 3 1 5 b を閉鎖する場合にステップ S 1 8 1 8 でオフに設定される。

30

【 4 5 8 3 】

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

40

【 4 5 8 4 】

< ステップ S 1 5 0 3 >

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

【 4 5 8 5 】

50

M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 3 : Y e s）、小当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、小当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

【 4 5 8 6 】

<ステップ S 1 5 0 4 >

小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 6 6 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 5 0 7 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 5 5 4 でオフに設定される。

10

【 4 5 8 7 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 4 : Y e s）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

20

【 4 5 8 8 】

<ステップ S 1 5 0 5 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 5）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 5 : Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。

30

【 4 5 8 9 】

<ステップ S 1 5 0 6 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o）、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 5 0 6）、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 3 4 8 を参照して後述する。

【 4 5 9 0 】

<ステップ S 1 5 0 7 >

ステップ S 1 5 0 7 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 3 4 9 を参照して後述する。

40

【 4 5 9 1 】

<ステップ S 1 5 0 8 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 8）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 6 6 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 5 0 7 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 5 5 4 でオフに設定される。

50

【 4 5 9 2 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。

【 4 5 9 3 】

< ステップ S 1 5 0 9 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 9）。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

10

【 4 5 9 4 】

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

20

【 4 5 9 5 】

< ステップ S 1 5 1 0 ~ S 1 5 1 2 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップ S 1 5 1 0）、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 5 1 1）。さらに、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 1 5 1 2）、当該普図遊技制御処理を終了する。

30

【 4 5 9 6 】

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

【 4 5 9 7 】

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

40

【 4 5 9 8 】

[普図データ設定処理]

ここで、図 3 4 8 は、図 3 4 7 のステップ S 1 5 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 1 1 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶内容の更新処理が実行される。以下、図 3 4 8 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明す

50

る。

【 4 5 9 9 】

< ステップ S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 3 >

図 3 4 8 に示すように、普図データ設定処理では、まず M P U 4 1 は、普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている更新情報である普図変動保留数 X を 1 減算する更新処理を実行し (ステップ S 1 6 0 1)、普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に普図当否情報を移動させる更新処理を実行する (ステップ S 1 6 0 2)。続いて、M P U 4 1 は、普図第 2 保留エリア S E 2 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納されている普図当否情報を 1 つずつシフトさせる更新処理を実行する (ステップ S 1 6 0 3)。具体的に、ステップ S 1 6 0 3 では、普図第 2 保留エリア S E 2 の普図当否情報を普図第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図第 3 保留エリア S E 3 の普図当否情報を普図第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図第 4 保留エリア S E 4 の普図当否情報を普図第 3 保留エリア S E 3 に移動させる更新処理が実行される。

10

【 4 6 0 0 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 3 4 9 は、図 3 4 7 のステップ S 1 5 0 7 において M P U 4 1 によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて更新情報である各種のコマンドやフラグが設定する更新処理が実行される。以下、図 3 4 9 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

20

【 4 6 0 1 】

< ステップ S 1 7 0 1 >

図 3 4 9 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態がオンであるか否かを判断する (ステップ S 1 7 0 1)。通常遊技状態は、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に、図 3 6 7 のステップ S 3 6 2 8、図 3 6 8 のステップ S 3 6 4 9 及びステップ S 3 6 5 5 でオンに設定され、遊技状態が通常遊技状態から他の遊技状態に移行する場合に、図 3 6 6 のステップ S 3 6 0 4、図 3 6 7 のステップ S 3 6 4 5 でオフに設定される。

【 4 6 0 2 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態がオンである場合 (ステップ S 1 7 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 1 7 0 2 に移行し、通常遊技状態がオフである場合 (ステップ S 1 7 0 1 : N o)、処理をステップ S 1 7 0 5 に移行する。

30

【 4 6 0 3 】

< ステップ S 1 7 0 2 ~ S 1 7 0 4 >

通常遊技状態がオンである場合 (ステップ S 1 7 0 1 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル (図 3 4 0 (A) 参照) 及び通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル (図 3 4 0 (C) 参照) に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる更新情報である普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行う (ステップ S 1 7 0 2)。そして、M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する (ステップ S 1 7 0 3)。

40

【 4 6 0 4 】

M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりである場合 (ステップ S 1 7 0 3 : Y e s)、第 2 入賞口 3 1 5 が長開放される長開放普図当たりであることを示す長開放普図当たりフラグをオンに設定し (ステップ S 1 7 0 4)、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりでない場合 (ステップ S 1 7 0 3 : N o)、即ち外れである場合、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。

【 4 6 0 5 】

50

<ステップ S 1 7 0 5 ~ S 1 7 0 7 >

通常遊技状態がオフである場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o）、即ち時短遊技状態（ a 時短遊技状態、 b 時短遊技状態）である場合、 M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図 3 4 0（ B ）参照）及び時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図 3 4 0（ D ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる更新情報である普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの普図当たり当否判定を行う（ステップ S 1 7 0 6）。そして、 M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 7）。

【 4 6 0 6 】

M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップ S 1 7 0 6 : Y e s）、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放される短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 7）、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。一方、 M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o）、即ち外れである場合、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行する。

【 4 6 0 7 】

<ステップ S 1 7 0 8 及び S 1 7 0 9 >

ステップ S 1 7 0 8 では、 M P U 4 1 は、普図遊技におけるメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。

【 4 6 0 8 】

そして、 M P U 4 1 は、ステップ S 1 7 0 8 で設定される普図変動パターンに加え、ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 5 での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）を音声ランプ制御装置 5 に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップ S 1 7 0 9）、処理をステップ S 1 7 1 0 に移行する。

【 4 6 0 9 】

なお、普図変動パターンコマンドは、 M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【 4 6 1 0 】

<ステップ S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1 >

ステップ S 1 7 1 0 では、 M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 1 7 1 0）。そして、 M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 1 1）、当該普図変動開始処理を終了する。

【 4 6 1 1 】

なお、普図変動表示中フラグは、図 3 4 7 の普図遊技制御処理でのステップ S 1 5 0 1 において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

【 4 6 1 2 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図 3 5 0 は、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物 3 1 5 b の開閉制御を行うことによって第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図 3 5 0 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

10

20

30

40

50

【 4 6 1 3 】

< ステップ S 1 8 0 1 >

図 3 5 0 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 3 4 7 の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップ S 1 5 1 2 でオンに設定される。

【 4 6 1 4 】

M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : N o）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 1 8 1 3 に移行する。

【 4 6 1 5 】

< ステップ S 1 8 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 2）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 6 2 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 5 0 7 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 5 5 4 でオフに設定される。

【 4 6 1 6 】

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

【 4 6 1 7 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 8 0 3 に移行する。

【 4 6 1 8 】

< ステップ S 1 8 0 3 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 8 0 3）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図 3 4 9 の普図変動開始処理のステップ S 1 7 0 4 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 3 : Y e s）、処理をステップ S 1 8 0 4 に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 3 : N o）、処理をステップ S 1 8 0 6 に移行する。

【 4 6 1 9 】

< ステップ S 1 8 0 4 及び S 1 8 0 5 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 3 : Y e s）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、M P U 4 1 は、長開放普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口

10

20

30

40

50

3 1 5 への遊技球の入球可能時間)である6秒に対応する値を更新情報として開放時間カウンタの値としてセットする(ステップS 1 8 0 4)。開放時間カウンタは、電動役物3 1 5 bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS 1 8 1 5において参照される。そして、M P U 4 1は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し(ステップS 1 8 0 5)、処理をステップS 1 8 0 9に移行する。

【4 6 2 0】

<ステップS 1 8 0 6>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS 1 8 0 3 : N o)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、M P U 4 1は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 1 8 0 6)。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図24の普図変動開始処理のステップS 1 7 0 7においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 8 0 6 : Y e s)、処理をステップS 1 8 0 7に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS 1 8 0 6 : N o)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS 1 8 1 2に移行する。

【4 6 2 1】

<ステップS 1 8 0 7及びS 1 8 0 8>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS 1 8 0 6 : Y e s)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、M P U 4 1は、短開放普図当たり遊技における電動役物3 1 5 bの開放時間(第2入賞口3 1 5への遊技球の入球可能時間)である0.1秒に対応する値を更新情報として開放時間カウンタの値としてセットする(ステップS 1 8 0 7)。そして、M P U 4 1は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し(ステップS 1 8 0 8)、処理をステップS 1 8 0 9に移行する。

【4 6 2 2】

<ステップS 1 8 0 9 ~ S 1 8 1 1>

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

【4 6 2 3】

なお、電動役物開放コマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理(図346参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これより、音声ランプ制御装置5は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部3 4 1などに対して電動役物3 1 5 bが開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【4 6 2 4】

<ステップS 1 8 1 2>

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物3 1 5 bを開放させる処理などを実行した場合(ステップS 1 8 0 3 ~ S 1 8 1 1)、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合(普図当たり抽選の結果が外れで

10

20

30

40

50

ある場合) (ステップS 1 8 0 3 及びステップS 1 8 0 6 が共にNo)、MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと(普通遊技が終了したこと)を示す普通変動停止表示フラグをオフに設定し(ステップS 1 8 1 2)、当該普通図柄当たり遊技制御処理を終了する。

【4 6 2 5】

<ステップS 1 8 1 3 >

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

10

【4 6 2 6】

<ステップS 1 8 1 4 及びS 1 8 1 5 >

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

20

【4 6 2 7】

<ステップS 1 8 1 6 ~ S 1 8 1 8 >

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

30

【4 6 2 8】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理(図3 4 6 参照)のステップS 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部3 4 1 などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

40

【4 6 2 9】

[特図遊技制御処理]

ここで、図3 5 1 は、図3 4 6 のメイン処理でのステップS 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置4のRAM 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア4 1 2 bの記憶内容の更新処理が実行されると共に、第1特図遊技又は第2特図遊技の進行の制御、例えば第1特別図柄表示部3 6 2 での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部3 6 3 での第2特別図柄の

50

変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 3 5 1 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【 4 6 3 0 】

<ステップ S 1 9 0 1 >

図 3 5 1 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図 3 6 6 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 5 0 7 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 5 5 4 でオフに設定される。

【 4 6 3 1 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 4 6 3 2 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 2 に移行する。

【 4 6 3 3 】

<ステップ S 1 9 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 2）。小当たり遊技状態フラグは、後述の図 3 6 6 の遊技状態移行処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 6 0 2 でオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 6 1 4 でオフに設定される。

【 4 6 3 4 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 2 : Y e s）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 4 6 3 5 】

一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 9 0 3 に移行する。

【 4 6 3 6 】

<ステップ S 1 9 0 3 >

小当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 2 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 3）。特図変動表示中フラグは、後述の図 3 5 3 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップ S 2 1 0 7 又は S 2 1 1 7 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップ S 1 9 1 2 でオフに設定される。

【 4 6 3 7 】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 1 9 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 1 9 0 4 に移行する。

10

20

30

40

50

【 4 6 3 8 】

< ステップ S 1 9 0 4 >

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 1 9 0 3 : N o）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている更新情報である第 1 特図保留球数 N、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている更新情報である第 2 特図保留球数 M の両方が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 4）。

【 4 6 3 9 】

M P U 4 1 は、更新情報である第 1 特図保留球数 N 及び第 2 特図保留球数 M の両方が 0 である場合（ステップ S 1 9 0 4 : Y e s）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留球数 N 及び第 2 特図保留球数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 4 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 1 9 0 5 に移行する。

【 4 6 4 0 】

< ステップ S 1 9 0 5 >

更新情報である第 1 特図保留球数 N 及び第 2 特図保留球数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 1 9 0 4 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている更新情報である特図当否情報のデータ（特図データ）の更新処理である特図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 9 0 4）、処理をステップ S 1 9 0 6 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 3 5 2 を参照して後述する。

【 4 6 4 1 】

< ステップ S 1 9 0 6 >

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

【 4 6 4 2 】

< ステップ S 1 9 0 7 >

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 3 : Y e s）、即ち所定の図柄である第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、所定の図柄である第 1 特別図柄又は第 2 特図遊技の変動表示の開始から、後述の図 3 5 3 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 3 又は S 2 1 1 1 の特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 1 9 0 6）。即ち、M P U 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【 4 6 4 3 】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 7 : Y e s）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 9 0 7 に移行する。

【 4 6 4 4 】

一方、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 1 9 0 7 : N o）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図

10

20

30

40

50

遊技制御処理を終了する。

【 4 6 4 5 】

< ステップ S 1 9 0 8 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 9 0 7 : Y e s ）、即ち変動表示中の特別図柄の停止表示による報知表示により特図遊技を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、表示手段である第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 に対して報知表示制御を実行することで、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップ S 1 9 0 8 ）。具体的には、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 に対して報知表示制御を実行することで、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、小当たりに対応する特別図柄を停止表示させて小当たりであることの報知表示を実行する一方、大当たり抽選の結果が外れである場合には、外れに対応する特別図柄を停止表示させて小当たりであることの報知表示を実行する。

10

【 4 6 4 6 】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 に対して報知表示制御を実行することで、大当たりに対応する特別図柄を停止表示させて大当たりであることの報知表示を実行する。

20

【 4 6 4 7 】

< ステップ S 1 9 0 9 及び S 1 9 1 0 >

ステップ S 1 9 0 9 では、M P U 4 1 は、報知表示制御の実行により所定の図柄である第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定し、さらに、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 1 9 1 0 ）、処理をステップ S 1 9 1 1 に移行する。

【 4 6 4 8 】

< ステップ S 1 9 1 1 >

ステップ S 1 9 1 1 では、M P U 4 1 は、特図遊技回数カウントフラグをオンに設定する。この特図遊技回数カウントフラグは、図 3 5 4 の特図遊技回数管理処理のステップ S 3 3 1 0 において、時短遊技状態（a 時短遊技状態、b 時短遊技状態）の残りの時短遊技回数を管理し、また b 時短遊技状態に移行させるまでに必要な残りの特図遊技回数を管理するための特図遊技回数の管理において参照される。

30

【 4 6 4 9 】

< ステップ S 1 9 1 2 >

ステップ S 1 9 1 2 では、M P U 4 1 は、確定表示コマンドを設定し、当該特図遊技制御処理を終了する。確定表示コマンドは、特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。この確定表示コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、確定表示コマンドを受信した場合、図柄表示部 3 4 1 において所定の図柄である飾り図柄の確定表示演出を実行し、特図遊技演出を終了させる。

40

【 4 6 5 0 】

[特図データ設定処理]

ここで、図 3 5 2 は、図 3 5 1 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 5 において M P U 4 1 によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される更新情報が格納される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容の更新処理が実行される。以下、図 3 5 2 を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【 4 6 5 1 】

50

<ステップS 2 0 0 1>

図352に示すように、ステップS 2 0 0 1では、MPU 4 1は、第2特図遊技に対する更新情報である第2特図保留球数Mが0であるか否かを判断する。MPU 4 1は、第2特図保留球数Mが0である場合(ステップS 2 0 0 1: Yes)、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく第1特図遊技に対する第1特図保留がある場合、処理をステップS 2 0 0 2に移行する。一方、MPU 4 1は、第2特図保留球数Mが0でない場合(ステップS 2 0 0 1: No)、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある場合、処理をステップS 2 0 0 6に移行する。つまり、MPU 4 1は、第2特図遊技に対する第2特図保留球数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

10

【4652】

なお、本実施形態では、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して開始されるが、第1特図遊技が第2特図遊技よりも優先して開始されるようにしてもよく、また、第1入賞口314又は第2入賞口315に対する遊技球の入球順(保留順)に特図遊技を開始させ、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれか一方が実行されるようにしてもよい。また、第1特図遊技と第2特図遊技との開始に優先順位を設けることなく、第1特図遊技と第2特図遊技とが互いに独立して実行され、第1特図遊技と第2特図遊技とが同時に実行され得るようにしてもよい(いわゆる特図の同時変動)。

【4653】

<ステップS 2 0 0 2 ~ S 2 0 0 5>

第2特図保留球数Mが0である場合(ステップS 2 0 0 1: Yes)、MPU 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている更新情報である第1特図保留数Nを1減算する更新処理を実行し(ステップS 2 0 0 2)、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる更新処理を実行する(ステップS 2 0 0 3)。続いて、MPU 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2~第4保留エリアREA4の特図当否情報を1つずつシフトさせる更新処理を実行する(ステップS 2 0 0 4)。具体的に、ステップS 2 0 0 4の更新処理では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA2の特図当否情報を第1保留エリアREA1に移動させ、第3保留エリアREA3の特図当否情報を第2保留エリアREA2に移動させ、第4保留エリアREA4の特図当否情報を第3保留エリアREA3に移動させる。

20

30

【4654】

MPU 4 1は、ステップS 2 0 0 4の処理が終了した場合、第1特図遊技が開始されることを示す第1特図遊技開始フラグをオンに設定し(ステップS 2 0 0 5)、処理をステップS 2 0 10に移行する。この第1特図遊技開始フラグは、後述の図353の特図遊技開始処理でのステップS 2 1 0 1において、第1特図遊技を開始させるか否かを判断するために参照される。

【4655】

<ステップS 2 0 0 6 ~ S 2 0 0 9>

第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS 2 0 0 1: No)、MPU 4 1は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている更新情報である第2特図保留球数Mを1減算する更新処理を実行し(ステップS 2 0 0 6)、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1から特図実行エリアAEに特図当否情報を移動させる更新処理を実行する(ステップS 2 0 0 7)。続いて、MPU 4 1は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB2~第4保留エリアREB4の特図当否情報を1つずつシフトさせる更新処理を実行する(ステップS 2 0 0 8)。具体的に、ステップS 2 0 0 8では、第2保留エリアREB2の特図当否情報を第1保留エリアREB1に移動させ、第3保留エリアREB3の特図当否情報を第2保留エリアREB2に移動させ、第4保留エリアREB4の特図当否情報を第3保留エリアREB3に移動させる。MPU 4 1は、ステップS 2 0 0 8の処理が終了した場合、処理をステップS 2 0

40

50

09に移行する。

【4656】

M P U 4 1は、ステップS 2 0 0 8の処理が終了した場合、第2特図遊技が開始されることを示す第2特図遊技開始フラグをオンに設定し(ステップS 2 0 0 9)、処理をステップS 2 0 1 0に移行する。この第2特図遊技開始フラグは、後述の図353の特図遊技開始処理でのステップS 2 1 0 9において、第2特図遊技を開始させるか否かを判断するために参照される。

【4657】

<ステップS 2 0 1 0及びS 2 0 1 1>

ステップS 2 0 1 0では、M P U 4 1は、第1特図保留格納エリアR E Aの第1保留エリアR E A 1～第4保留エリアR E A 4、又は第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1～第4保留エリアR E B 4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをR A M 4 1 2に設定する。この特図シフトコマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理(図346参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

10

【4658】

また、M P U 4 1は、当該特図遊技が開始された後の保留球数を音声ランプ制御装置5に通知する保留球数コマンドをR A M 4 1 2に設定し(ステップS 2 0 1 1)、当該特図データ設定処理を終了する。この保留球数コマンドは、図346のメイン処理でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、保留球数コマンドを受信した場合、図柄表示部341に表示される特図データに関する画像(特図データ画像)の更新処理を実行する(図53参照)。

20

当該特図データ設定処理を終了する。

【4659】

[特図変動開始処理]

ここで、図353は、図351の特図遊技制御処理のステップS 1 9 0 6においてM P U 4 1によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、表示手段である第1特別図柄表示部362での所定の図柄である第1特別図柄、又は表示手段である第2特別図柄表示部363での所定の図柄である第2特別図柄の変動表示の開始により第1特別遊技又は第2特図遊技(特図遊技)が開始され、特図遊技の開始に伴う遊技中状態での各種処理が実行される。以下、図353を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

30

【4660】

<ステップS 2 1 0 1>

図353に示すように、ステップS 2 1 0 1では、M P U 4 1は、第1特図遊技が開始されることを示す第1特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第1特図遊技開始フラグは、図352の特図データ設定処理のステップS 2 0 0 5において第1特図遊技を開始させるために特図保留格納エリア412bの特図実行エリアA Eに対する当否情報の更新処理が終了した場合にオンに設定される。

40

【4661】

M P U 4 1は、第1特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS 2 1 0 1: Y e s)、処理をステップS 2 1 0 2に移行し、第1特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合(ステップS 2 1 0 1: N o)、処理をステップS 2 1 0 9に移行する。

【4662】

<ステップS 2 1 0 2及びS 2 1 0 3>

第1特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS 2 1 0 1: Y e s)、M P U 4 1は、特図保留格納エリア412bの特図実行エリアA Eに格納された当否情

50

報を読み出し（ステップ S 2 1 0 2）、表示手段であるメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での所定の図柄である第 1 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、報知表示としての第 1 特別図柄の停止種別を設定し（ステップ S 2 1 0 3）、処理をステップ S 2 1 0 4 に移行する。

【 4 6 6 3 】

なお、第 1 特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果が小当たりである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタ C S 1 と当たり変動テーブル（図 3 4 2（B）参照）とに基づいて設定され、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果が外れである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタ C S 1 と外れ変動テーブル（図 3 4 2（A）参照）とに基づいて設定される。

10

【 4 6 6 4 】

また、第 1 特別図柄の停止種別は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果が小当たりである場合には小当たりに対応する図柄が設定され、当否判定の結果が外れである場合には外れに対応する図柄が設定される。このように第 1 特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が小当たり又は外れであることが報知表示される。

【 4 6 6 5 】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第 1 特別図柄の停止種別として、大当たりに対応する図柄が設定される。このように第 1 特別図柄の停止種別が決定されることで、当

20

【 4 6 6 6 】

< ステップ S 2 1 0 4 及び S 2 1 0 5 >

ステップ S 2 1 0 4 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果である当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 2 1 0 3 で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、さらに、ステップ S 2 1 0 3 で設定された第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップ S 2 1 0 5）、処理をステップ S 2 1 0 7 に移行する。

【 4 6 6 7 】

特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）のステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などでの演出パターン（特図遊技演出）を設定し、その演出パターンに基づいて更新情報である描画リストを最後まで作成して表示などを実行することで、遊技中状態である第 1 特図遊技において、特別演出としての再抽選演出（再抽選表示）である昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行することができる。なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第 1 特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

30

40

【 4 6 6 8 】

< ステップ S 2 1 0 6 >

ステップ S 2 1 0 6 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示を開始させることで第 1 特図遊技の遊技中状態とし、処理をステップ S 2 1 0 7 に移行する。

【 4 6 6 9 】

< ステップ S 2 1 0 7 及び S 2 1 0 8 >

ステップ S 2 1 0 7 では、M P U 4 1 は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第 1 特図遊技を開始させる第 1 特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 2 1 0 8）、当該変

50

動開始処理を終了する。

【4670】

なお、特図変動表示中フラグは、図351の特図遊技制御処理におけるステップS1903において、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であるか否かを判断するために参照される。

【4671】

<ステップS2109>

第1特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップS2101：No）、MPU41は、第2特図遊技が開始されることを示す第2特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2109）。第2特図遊技開始フラグは、図352の特図データ設定処理のステップS2009において第2特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに対する当否情報の更新処理が終了した場合にオンに設定される。

10

【4672】

MPU41は、第2特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2109：Yes）、処理をステップS2110に移行し、第1特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップS2109：No）、当該変動開始処理を終了する。

【4673】

<ステップS2110及びS2111>

第2特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2109：Yes）、MPU41は、特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに格納された当否情報を読み出し（ステップS2110）、表示手段であるメイン表示部36の第2特別図柄表示部363での所定の図柄である第2特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、報知表示としての第2特別図柄の停止種別を設定し（ステップS2111）、処理をステップS2112に移行する。

20

【4674】

なお、第2特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）は、ステップS2110での当否判定の結果が小当たりである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタCS1と当たり変動テーブル（図342（B）参照）とに基づいて設定され、ステップS2110での当否判定の結果が外れである場合には、更新情報である特図変動種別カウンタCS1と外れ変動テーブル（図342（A）参照）とに基づいて設定される。

30

【4675】

また、第2特別図柄の停止種別は、ステップS2110での当否判定の結果が小当たりである場合には小当たりに対応する図柄が設定され、当否判定の結果が外れである場合には外れに対応する図柄が設定される。このように第2特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が小当たり又は外れであることが報知表示される。

【4676】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果として、小当たりと外れが設定され、大当たりが設定されていないが、大当たり抽選の結果に大当たりを含ませる場合において大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第2特別図柄の停止種別として、大当たりに対応する図柄が設定される。このように第2特別図柄の停止種別が決定されることで、当否判定の結果が大当たりであることが報知表示される。

40

【4677】

<ステップS2112及びS2113>

ステップS2112では、MPU41は、ステップS2110での当否判定の結果である当該第2特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS2111で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドをRAM412に設定し、さらに、ステップS2111で設定された第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップS2113）、処理をステップS2

50

1 1 4 に移行する。

【 4 6 7 8 】

特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図346参照）のステップS1401において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて、図柄表示部341などでの演出パターン（特図遊技演出）を設定し、その演出パターンに基づいて更新情報である描画リストを最後まで作成して表示などを実行することで、遊技中状態である第2特図遊技において、特別演出としての再抽選演出（再抽選表示）である昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行することができる。なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第2特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

10

【 4 6 7 9 】

<ステップS2114>

ステップS2114では、MPU41は、メイン表示部36の第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示を開始させることで第2特図遊技の遊技中状態とし、処理をステップS2115に移行する。

【 4 6 8 0 】

<ステップS2115及びS2116>

ステップS2115では、MPU41は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第2特図遊技を開始させる第2特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS2116）、当該変動開始処理を終了する。

20

【 4 6 8 1 】

なお、特図変動表示中フラグは、図351の特図遊技制御処理におけるステップS1903において、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中の遊技中状態）であるか否かを判断するために参照される。

【 4 6 8 2 】

[特図遊技回数管理処理]

ここで、図354及び図355、図346のメイン処理でのステップS1406-1において実行される特図遊技回数管理処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技回数管理処理では、特図遊技の実行に基づいて、利益遊技状態である時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態）における更新情報である残りの時短遊技回数や、利益遊技状態であるb時短遊技状態を発生させるまでの更新情報である残りの特図遊技回数を管理する処理が実行される。以下、図354及び図355を参照しつつ、特図遊技回数管理処理を説明する。

30

【 4 6 8 3 】

<ステップS3301>

図354に示すように、本実施形態の特図遊技回数管理処理では、まずMPU41は、b時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするための天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3301）。この天井発動残回数カウンタセットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に、後述の図362の大当たり遊技制御処理のステップS3553においてオンに設定される。

40

【 4 6 8 4 】

MPU41は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3301：Yes）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタをセットする場合、処理をステップS3302に移行する。一方、MPU41は、天井発動残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3301：No）、即ち更新

50

情報である天井発動残回数カウンタをセットしない場合、処理をステップ S 3 3 1 1 に移行する。

【 4 6 8 5 】

<ステップ S 3 3 0 2 >

天井発動残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : Y e s ）、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタをセットする場合、M P U 4 1 は、天井発動残回数カウンタの初期値として 1 0 0 0 をセットする。つまり、本実施形態では、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了してから、大当たり遊技状態に移行されることなく 1 0 0 0 回の特図遊技が実行された場合に特典付与条件が成立することで、特典付与として利益遊技状態である b 時短遊技状態が発生される。

10

【 4 6 8 6 】

なお、本実施形態では、更新情報である天井発動残回数カウンタは、減算式のカウンタとして設定されるが、天井発動残回数カウンタを加算式のカウンタとして設定してもよい。また、更新情報である天井発動残回数カウンタにセットされる初期値は、1 0 0 0 に限らず、小当たり確率などに応じて適宜設定すればよい。

【 4 6 8 7 】

ところで、本実施形態では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づいて大当たり遊技が発生する場合に比べて、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づいて大当たり遊技が発生する場合は、大当たり連荘が発生し易い R U S H 状態への突入率が優遇されている（図 3 4 1 (D) 及び図 3 4 1 (E) 参照）。具体的には、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づく大当たり遊技の終了後の R U S H 状態への突入率が 5 0 % であるのに対して、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技に基づく大当たり遊技の終了後の R U S H 状態への突入率が 1 0 0 % である。

20

【 4 6 8 8 】

一方、左打ちが奨励される通常遊技状態では左打ちを行うことで第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球し易く、右打ちが奨励される b 時短遊技状態を含む時短遊技状態では右打ちを行うことで第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い。そのため、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行される前に比べて、b 時短遊技状態に移行された後のほうが R U S H 状態への突入率が高く、出玉期待値も高くなる。その結果、b 時短遊技状態への移行が近づいた段階では、大当たり遊技を発生させないほうが有利となる後述の損益分岐点が存在する。

30

【 4 6 8 9 】

同様に、従来遊技機においても、b 時短遊技状態への移行が近づいた段階では、大当たり遊技を発生させないほうが有利となる損益分岐点が存在するものがある。このような損益分岐点が存在する従来遊技機では、遊技者が b 時短遊技状態への移行を希望するにも関わらず、遊技者の意に反して大当たり遊技が発生し、b 時短遊技状態へ移行させることができないことがある。つまり、従来遊技機では、大当たり遊技を発生させるタイミングをコントロールすることができないため、大当たり遊技を発生させることが b 時短遊技状態に移行させるよりも差玉期待値が少ないタイミング、例えば b 時短遊技状態に移行する直前において大当たり遊技が発生することがある。この場合、遊技者は、b 時短遊技状態へ移行することの利益（出玉期待値の高さ）を享受することができず、期待できる差玉も少なくなる。

40

【 4 6 9 0 】

これに対して、本実施形態の当否テーブルでは、大当たりの振り分けがなく、小当たり及び外れのみが設定されているため（図 3 4 1 (A) ~ 図 3 4 1 (E) 参照）、大当たり抽選の結果が大当たりとなることはない。また、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行うことで所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を成立させると、特定の利益である大当たり遊技状態が発生される。そのため、大当たり遊技状態は、小当たり遊技を経由することなく

50

発生されることはなく、大当たり遊技状態を発生させるためには、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行う必要がある。

【 4 6 9 1 】

また、本実施形態の天井発動残回数カウンタは、小当たり遊技の発生によっては初期値の 1 0 0 0 に設定されることはなく、大当たり遊技が実行された場合に当該大当たり遊技の終了により、大当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値に関係なく、天井発動残回数カウンタの値が初期値の 1 0 0 0 に設定される。一方、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行わない場合、所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球しないために大当たり遊技が発生されない（いわゆるパンク状態）。つまり、小当たり遊技が実行された場合であつても、所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を成立させず特定の利益である大当たり遊技状態を発生させなかった場合には、小当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値が引き継がれ、その後の特図遊技が実行された場合、特図遊技の実行回数が引き継がれた天井発動残回数カウンタの値から減算される。その結果、遊技者は、小当たり遊技が発生しても、遊技球の発射を中止し、又は左打ちを行うことで、即ち発射ハンドル 2 2 に対して右打ちのための所定の遊技操作を行わないことで、意図的に所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を成立させないようにすることができる。

10

【 4 6 9 2 】

このように、本実施形態では、当否テーブルに大当たりの振り分けが設定されていないことから、大当たり抽選の結果が大当たりとなることがない。これにより、遊技者が大当たり遊技の発生よりも天井発動による b 時短遊技状態の発生を希望する場合に、遊技者の意に反して、天井発動前に大当たり遊技が発生して天井発動残回数カウンタの値が初期値の 1 0 0 0 に設定されることが回避される。

20

【 4 6 9 3 】

また、本実施形態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に小当たり遊技が実行されるが、この小当たり遊技において、右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行うことで所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を成立させると、特定の利益である大当たり遊技状態が発生される一方、小当たり遊技において右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行わない場合、所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球しないために大当たり遊技が発生されない（いわゆるパンク状態）。つまり、本実施形態では、小当たり遊技において、右打ちを行うために発射ハンドル 2 2 に対して所定の遊技操作を行うか否か、即ち所定の遊技条件である羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球を成立させるか否かを選択することで、大当たり遊技を発生させるか（天井発動残回数カウンタの値を初期化するか）、大当たり遊技を発生させることなく（天井発動残回数カウンタの値を初期化することなく）、小当たり遊技の発生前の天井発動残回数カウンタの値を引き継ぐか否かを選択することができる。つまり、小当たり遊技が発生した場合であっても、大当たり遊技の利益を享受することなく、小当たり遊技が発生する前と同様の利益を享受（同様の状態を維持）しつつ新たな特図遊技を実行させることが可能になる。これにより、遊技者は、天井発動残回数カウンタの値が 0 に近づき、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態への移行が間近である場合、即ち大当たり遊技を発生させないほうが遊技者に有利である場合には、小当たり遊技が実行された場合に羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球を入球させないようにして大当たり遊技の発生（天井発動残回数カウンタの値の初期化）を回避しつつ、規定回数の特図遊技の実行により、遊技者の希望通りに天井時短遊技状態である b 時短遊技状態を発生させることが可能である。即ち、本実施形態では、小当たり遊技が発生しても大当たり遊技を発生させないことで、小当たり遊技の終了時の天井発動残回数カウンタの値を引き継ぎ、その後の特図遊技の実行によって、引き継がれた天井発動残回数カウンタの値を減算させて天井時短遊技状態である b 時短遊技状態を発生させることができるため、遊技者が損益分岐点の前後において小当たり遊技が発

30

40

50

生した場合に、自身の判断に基づいて大当たり遊技を発生させるか、天井を発動させるか否かを選択できる遊技性が付与される。具体的には、遊技者は、天井発動によるb時短遊技状態の発生を選択できることで、b時短遊技状態の利益（RUSH突入率の優遇及び出玉期待値の高さ）を自己の判断により享受できる。一方、遊技者は、大当たり遊技の発生を選択できることで、遊技時間に余裕がない場合（例えば遊技ホールの閉店時間までの残り時間が少ない場合、自己都合により残りの遊技時間に制約がある場合など）、天井発動によりも大当たり遊技の発生を優先することが可能になる。

【4694】

なお、本実施形態では、損益分岐点に到達する前と到達した後において、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が異なることで（図359（A）及び図359（B）参照）、損益分岐点に到達しているか否かが遊技者に報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて、小当たり遊技が発生した場合に、自身の判断に基づいて大当たり遊技を発生させるかを選択できる。なお、オープニング演出の報知態様の詳細については後述する。

10

【4695】

また、本実施形態では、更新情報である大当たり発動残回数カウンタの値の初期値と1000がセットされるが、大当たり発動残回数カウンタの値としてセットされる初期値は、1000に限らず、他の値であってもよい。

【4696】

また、大当たり発動残回数カウンタの値としてセットされる初期値を複数設定しておき、大当たり発動残回数カウンタの値として初期値を設定する条件が成立した場合、複数設定された初期値から抽選などにより初期値を設定するようにしてもよい。一例において、初期値として、200、400、600、800及び1000を設定し、これらの1つが均等又は不均等な確率で抽選により設定されるようにすることが考えられる。

20

【4697】

このように、複数設定された初期値から抽選などにより初期値を設定することで、天井時短遊技状態であるb時短遊技が発生されるまでに必要な残りの特図遊技回数である天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなる。そのため、天井発動残回数（天井発動残回数の値）がセットされたか否か、例えば遊技ホール側が遊技機のRAMクリアや小当たり確率（大当たり確率）を規定する設定値の変更を行ったか否かを遊技者が把握し難くなるため、RAMクリアや設定値の変更の有無が遊技者に把握されることに起因する遊技機の稼働率の低下が防止される。また、天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなることで天井時短遊技状態であるb時短遊技が発生されるまでに必要な残りの特図遊技回数が少ない遊技機10を狙った、いわゆるハイエナ行為の対象となることが抑制される。加えて、天井発動残回数（天井発動残回数の値）を遊技者が把握し難くなることで、小当たり遊技が発生した場合のオープニング演出の報知態様が、後述の第1報知態様である得表示（図359（A）参照）から第2報知態様である損表示（図359（B）参照）に切り替えるタイミングも把握し難くなる。そのため、小当たり遊技が発生した場合に、第1報知態様である得表示（図359（A）参照）から第2報知態様である損表示（図359（B）参照）に切り替えることに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技への興味や興味が向上される。

30

40

【4698】

<ステップS3303及びS3304>

図354の説明に戻り、ステップS3303では、MPU41は、天井発動残回数カウンタがセットされていること、即ち天井時短遊技状態である利益遊技状態のb時短遊技状態が発生していないことを示す天井未発動フラグをオンに設定し（ステップS3303）、処理をステップS3304に移行する。天井未発動フラグは、更新情報である天井発動残回数カウンタの値を減算する否かを判断するために、当該特図遊技回数管理処理のステップS3312において参照される。

【4699】

50

また、MPU41は、天井発動残回数カウンタセットフラグをオフに設定し（ステップS3304）、処理をステップS3305に移行する。

【4700】

<ステップS3305>

ステップS3305では、MPU41は、a時短5回セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する。a時短5回セットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に移行される利益遊技状態であるa時短遊技状態の回数として5回をセット（a時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として5をセット）するフラグであり、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態）での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技の遊技中状態における羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入球に基づいて利益遊技状態である大当たり遊技状態が発生される場合に、後述の遊技状態移行処理のステップS3622又はステップS3625においてオンに設定される。

10

【4701】

MPU41は、a時短5回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3305：Yes）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として5をセットする場合、処理をステップS3306に移行する。一方、MPU41は、a時短5回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3305：No）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として5をセットしない場合、処理をステップS3308に移行する。

20

【4702】

<ステップS3306及びS3307>

a時短5回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3305：Yes）、MPU41は、a時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す更新情報であるa時短残回数カウンタの初期値として5をセットすると共に（ステップS3306）、a時短5回セットフラグをオフに設定し（ステップS3307）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【4703】

<ステップS3308>

a時短5回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3305：No）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として5をセットしない場合、MPU41は、a時短1回セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3308）。a時短1回セットフラグは、利益遊技状態である大当たり遊技状態が終了する場合に移行される利益遊技状態であるa時短遊技状態の回数として1回をセット（a時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として1をセット）するフラグであり、通常遊技状態での第1入賞口314への遊技球の入球を契機として発生した小当たり遊技の遊技中状態における羽役物装置83のV入賞口833への遊技球の入球に基づいて利益遊技状態である大当たり遊技状態が発生される場合に、後述の遊技状態移行処理のステップS3618においてオンに設定される。

30

40

【4704】

MPU41は、a時短1回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3308：Yes）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として1をセットする場合、処理をステップS3309に移行する。一方、MPU41は、a時短1回セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS3308：No）、即ちa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示すa時短残回数カウンタの初期値として1をセットしない場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【4705】

<ステップS3309及びS3310>

a時短1回セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS3308：Yes）

50

、MPU41は、a時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す更新情報であるa時短残回数カウンタの初期値として1をセットすると共に(ステップS3309)、a時短1回セットフラグをオフに設定し(ステップS3310)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【4706】

<ステップS3311及びS3312>

天井発動残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合(ステップS3301:No)、即ち更新情報として天井発動残回数カウンタをセットしない場合、MPU41は、特図遊技回数カウンタフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3311)。特図遊技回数カウンタフラグは、当該特図遊技回数管理処理において管理される各種カウンタの値の更新処理を実行させるフラグであり、図351の特図遊技制御処理におけるステップS1911において表示手段であるメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において所定の図柄である第1特図又は第2特図が停止表示される場合にオンに設定される。

10

【4707】

MPU41は、特図遊技回数カウンタフラグがオンに設定されている場合(ステップS3311:Yes)、特図遊技回数カウンタフラグをオフに設定し(ステップS3312)、処理をステップS3313に移行する。一方、MPU41は、特図遊技回数カウンタフラグがオフに設定されている場合(ステップS3311:No)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

20

【4708】

<ステップS3313>

ステップS3313では、MPU41は、更新情報である天井発動残回数カウンタがセットされていること、即ち天井時短遊技状態である利益遊技状態のb時短遊技状態が発生していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【4709】

MPU41は、天井時短遊技状態である利益遊技状態のb時短遊技状態が発生していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されている場合(ステップS3313:Yes)、即ち更新情報である天井発動残回数カウンタがセットされている場合、処理をステップS3314に移行する。一方、天井時短遊技状態である利益遊技状態のb時短遊技状態が発生していないことを示す天井未発動フラグがオフに設定されている場合(ステップS3313:No)、即ちb時短遊技状態が発生していない遊技中状態が終了して既にb時短遊技状態が発生している場合、当該特図遊技回数管理処理を終了する。つまり、本実施形態では、b時短遊技状態が発生した場合に、当該b時短遊技状態において大当たり遊技が発生しなかった場合には通常遊技状態に移行され、再びb時短遊技状態が発生されることはない。

30

【4710】

<ステップS3314及びS3315>

MPU41は、天井時短遊技状態である利益遊技状態のb時短遊技状態が発生していない特定の遊技状態であることを示す天井未発動フラグがオンに設定されている場合(ステップS3313:Yes)、即ち特定情報である天井発動残回数カウンタがセットされている場合、天井発動残回数カウンタの値から1減算する更新処理を実行し(ステップS3314)、減算後の天井発動残回数カウンタの値が更新終了状態である0であるか否かを判断する(ステップS3315)。

40

【4711】

MPU41は、減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である0である場合(ステップS3315:Yes)、処理をステップS3316に移行し、減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である0でない場合(ステップS3315:No)、処理を図355のステップS3320に移行する。

50

【 4 7 1 2 】

<ステップ S 3 3 1 6 ~ S 3 3 1 9 >

減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 である場合（ステップ S 3 3 1 5 : Y e s）、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示す更新情報としての b 時短残回数カウンタの初期値として 1 0 0 0 をセットする（ステップ S 3 3 1 6）。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 となって所定の遊技条件が成立する場合、所定の利益状態として最大で 1 0 0 0 回の時短遊技が可能な利益遊技状態として b 時短遊技状態が発生される。

【 4 7 1 3 】

そして、M P U 4 1 は、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグをオンに設定する（ステップ S 3 3 1 7）。b 時短残回数カウンタセットフラグは、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされている場合に、b 時短残回数カウンタの更新処理を実行するか否かを判断するために、当該特図遊技回数管理処理の図 3 5 5 のステップ S 3 3 2 5 において参照される。

10

【 4 7 1 4 】

さらに、M P U 4 1 は、遊技状態を利益遊技状態である b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 3 1 8）、天井時短遊技状態である利益遊技状態の b 時短遊技状態が発生していない遊技中状態であることを示す天井未発動フラグをオフに設定し（ステップ S 3 3 1 9）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

20

【 4 7 1 5 】

なお、b 時短遊技状態移行フラグは、利益遊技状態である b 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために、図 3 6 7 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 4 2 において参照される。

【 4 7 1 6 】

<ステップ S 3 3 2 0 >

減算後の天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 でない場合（ステップ S 3 3 1 5 : N o）、M P U 4 1 は、図 3 5 5 に示すように、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 2 0）。

30

【 4 7 1 7 】

M P U 4 1 は、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 2 1 に移行し、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 0 : N o）、処理をステップ S 3 3 2 5 に移行する。

【 4 7 1 8 】

<ステップ S 3 3 2 1 及び S 3 3 2 2 >

M P U 4 1 は、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 2 0 : Y e s）、a 時短残回数カウンタから 1 減算する更新処理を実行し（ステップ S 3 3 2 1）、減算後の a 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 3 2 2）。

40

【 4 7 1 9 】

M P U 4 1 は、減算後の a 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 である場合（ステップ S 3 3 2 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 3 2 3 に移行し、減算後の a 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 でない場合（ステップ S 3 3 2 2 : N o）、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 4 7 2 0 】

<ステップ S 3 3 2 3 及び S 3 3 2 4 >

50

減算後の a 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 である場合 (ステップ S 3 3 2 2 : Y e s)、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 3 3 2 3)、更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定し (ステップ S 3 3 2 4)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 4 7 2 1 】

なお、通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるか否か判断するために、図 3 6 8 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 4 8 又は S 3 6 5 4 において参照される。

【 4 7 2 2 】

10

< ステップ S 3 3 2 5 >

更新情報である a 時短残回数カウンタがセットされていることを示す a 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 3 2 0 : N o)、M P U 4 1 は、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 3 2 5)

【 4 7 2 3 】

M P U 4 1 は、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 3 2 5 : Y e s)、処理をステップ S 3 3 2 6 に移行し、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 3 2 5 : N o)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

20

【 4 7 2 4 】

< ステップ S 3 3 2 6 及び S 3 3 2 7 >

M P U 4 1 は、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 3 2 5 : Y e s)、b 時短残回数カウンタから 1 減算する更新処理を実行し (ステップ S 3 3 2 6)、減算後の b 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 3 2 7)。

【 4 7 2 5 】

30

M P U 4 1 は、減算後の b 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 である場合 (ステップ S 3 3 2 7 : Y e s)、処理をステップ S 3 3 2 8 に移行し、減算後の b 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 でない場合 (ステップ S 3 3 2 7 : N o)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

【 4 7 2 6 】

< ステップ S 3 3 2 8 及び S 3 3 2 9 >

減算後の b 時短残回数カウンタの値が更新終了状態である 0 である場合 (ステップ S 3 3 2 7 : Y e s)、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 3 3 2 8)、更新情報である b 時短残回数カウンタがセットされていることを示す b 時短残回数カウンタセットフラグがオフに設定し (ステップ S 3 3 2 9)、当該特図遊技回数管理処理を終了する。

40

【 4 7 2 7 】

なお、通常遊技状態移行フラグは、遊技状態を通常遊技状態に移行させるか否か判断するために、図 3 6 8 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 4 8 又は S 3 6 5 4 において参照される。

【 4 7 2 8 】

[小当たり遊技制御処理]

ここで、図 3 5 6 及び図 3 5 7 は、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 2 において M P U 4 1 によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、始動入球領域である第 1 入賞

50

口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の作動を制御する処理が実行される。

【 4 7 2 9 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 2 1 4 に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず所定の図柄である第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の停止表示によって特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）の遊技中状態が終了されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図 3 5 1 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 9 において第 1 特図又は第 2 特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

10

【 4 7 3 0 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち特図遊技の遊技中状態が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 1 2 に移行する。

【 4 7 3 1 】

< ステップ S 3 4 0 2 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち特図遊技の遊技中状態が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図 3 5 3 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 1 0 において特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E から読み出される当否情報に基づいて判断される。

20

【 4 7 3 2 】

M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 4 7 3 3 】

< ステップ S 3 4 0 3 及び S 3 4 0 4 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップ S 3 4 0 3）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 4）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。

【 4 7 3 4 】

小当たり遊技開始コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技演出を設定することができる。

40

【 4 7 3 5 】

< ステップ S 3 4 0 5 及び S 3 4 0 6 >

ステップ S 3 4 0 5 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定する。さらに、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 0 6）、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

【 4 7 3 6 】

50

<ステップS 3 4 0 7>

ステップS 3 4 0 7では、MPU 4 1は、b時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値以上であるか否かを判断する。ここで、ステップS 3 4 0 7での所定値は、当該小当たり遊技において所定の遊技条件である羽役物装置 8 3のV入賞口 8 3 3への遊技球の入球を成立させて特定の利益である大当たり遊技状態を発生させるほうが遊技者にとって有利であるか不利であるかの損益分岐点に設定される。

【4 7 3 7】

この損益分岐点は、例えば当該遊技機 1 0の工場出荷時において当該遊技機 1 0に対する設計値に基づいて設定される。具体的には、図 3 4 6 (A)に示すように、工場出荷時における当該遊技機 1 0に対する<出荷時設計値>が、(1)通常遊技状態で奨励される左打ちを行った場合において1回の特図遊技を実行するのに必要な打ち出し球数が1 2 . 5 玉 (- 2 5 0 玉の差玉当たり 2 0 回)、(2)天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に到達する前に最初の大当たり遊技(初当たり)が発生した場合の差玉期待値が+ 3 0 0 0 玉、(3)天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に到達した場合に最初の大当たり遊技(初当たり)が発生した場合の差玉期待値が+ 4 5 0 0 玉である場合、<計算値>は、(1)b時短遊技状態での初当たりと、b時短遊技状態に到達する前の初当たりとの差玉期待値の差が1 5 0 0 玉となり、(2)この差玉期待値の差である1 5 0 0 玉で実行可能な特図遊技の実行回数の理論値が1 2 0 回となる。そのため、<結果>としては、(1)天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に到達するまでの残回数が1 2 0 回以下の場合には、b時短遊技状態に到達させた場合の期待差玉数がプラスとなり、(2)天井時短遊技状態であるb時短遊技状態に到達するまでの残回数が1 2 1 回以上の場合には、b時短遊技状態に到達させた場合の期待差玉数がマイナスとなる。そのため、当該遊技機 1 0の工場出荷時において当該遊技機 1 0に対する設計値が図 3 4 6 (A)に示す例である場合、損益分岐点が1 2 1 に設定される。

【4 7 3 8】

図 3 5 6 の説明に戻り、MPU 4 1は、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上である場合(ステップS 3 4 0 7 : Y e s)、例えば天井発動残回数カウンタの値が1 2 1 以上である場合、処理をステップS 3 4 0 9 に移行する。一方、MPU 4 1は、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合(ステップS 3 4 0 7 : N o)、例えば天井発動残回数カウンタの値が1 2 1 未満(1 2 0 以下)である場合、処理をステップS 3 4 0 8 に移行する。

【4 7 3 9】

<ステップS 3 4 0 8>

天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合(ステップS 3 4 0 7 : N o)、例えば天井発動残回数カウンタの値が1 2 1 未満(1 2 0 以下)である場合、MPU 4 1は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 4 0 8)。

【4 7 4 0】

ここで、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満である場合(ステップS 3 4 0 7 : N o)、例えば天井発動残回数カウンタの値が1 2 1 未満(1 2 0 以下)である場合には、天井発動残回数カウンタの値が0 である場合が含まれる。一方、天井発動残回数カウンタの値が0 となるのは、b時短遊技状態(天井時短遊技状態の発動中)である場合、又はb時短遊技状態終了後の通常遊技状態(天井時短遊技状態の発動済)である場合である。そのため、b時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、b時短遊技状態(天井時短遊技状態の発動中)であるために天井発動残回数カウンタの値が0 があるか、b時短遊技状態終了後の通常遊技状態(天井時短遊技状態の発動済)であるために天井発動残回数カウンタの値が0 があるかを判断する。

【4 7 4 1】

MPU 4 1は、b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 4 0

8 : Yes)、即ちb時短遊技状態(天井時短遊技状態の発動中)である場合、処理をステップS3409に移行する。一方、MPU41は、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3408:No)、即ちb時短遊技状態終了後の通常遊技状態(天井時短遊技状態の発動済)である場合、処理をステップS3410に移行する。

【4742】

<ステップS3409>

ステップS3409では、MPU41は、音声ランプ制御装置5に対して、小当たり遊技のオープニング演出として、後述の図柄表示部341において得表示オープニング演出(図359(A)参照)を設定させる得表示OPコマンドを設定する。この得表示OPコマンドは、図346のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、得表示OPコマンドを受信することで、図柄表示部341において実行される小当たり遊技のオープニング演出として得表示オープニング演出を設定することができる。

10

【4743】

図359(A)に示すように、得表示オープニング演出は、損益分岐点に到達していないこと、即ち当該小当たり遊技において大当たり遊技を発生させるほうが有利であることを第1報知態様で小当たり遊技のオープニングにおいて報知する演出である。図359(A)に示す例では、図柄表示部341において「右打ちでVを狙うんだ!なぜならそのほうがお得だからだ!」との文字画像による第1報知態様で当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。

20

【4744】

<ステップS3410>

天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であり(ステップS3407:No)、例えば天井発動残回数カウンタの値が121未満(120以下)であり、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3408;No)、MPU41は、音声ランプ制御装置5に対して、小当たり遊技のオープニング演出として、後述の図柄表示部341において損表示オープニング演出(図359(B)参照)を設定させる損表示OPコマンドを設定する(ステップS3410)。この損表示OPコマンドは、図346のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、損表示OPコマンドを受信することで、図柄表示部341において実行される小当たり遊技のオープニング演出として損表示オープニング演出を設定することができる。

30

【4745】

図359(B)に示すように、損表示オープニング演出は、損益分岐点に到達していること、即ち当該小当たり遊技において大当たり遊技を発生させないほうが有利であることを第2報知態様で小当たり遊技のオープニングにおいて報知する演出である。図359(B)に示す例では、図柄表示部341において「いやー、もうちょっと待てば必ずRUSHに入る天井時短になるんだから今Vに入れて1/2にかける必要は無いと思うけど、どうしてもそうしたいなら右打ちすれば?」との文字画像による第2報知態様で当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが有利であることが報知される。

40

【4746】

ここで、得表示OPコマンドが設定されるステップS3409には、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上である場合(ステップS3407:Yes)、例えば天井発動残回数カウンタの値が121以上である場合に移行される。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満となるまでは、例えば天井発動残回数カウンタの値が120未満となるまでは、b時短遊技状態に移行されるよりも差玉期待値が高い状態であるので、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部341に第1報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。

【4747】

また、得表示OPコマンドが設定されるステップS3409には、b時短遊技状態にお

50

いて小当たり遊技が発生する場合にも移行される（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s ）。即ち、b 時短遊技状態において発生した小当たり遊技では、大当たり遊技が終了した場合の R U S H 状態への突入率が 1 0 0 % と優遇されているため、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部 3 4 1 に第 1 報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが有利であることが報知される。

【 4 7 4 8 】

これに対して、損表示 O P コマンドが設定されるステップ S 3 4 1 0 には、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であり（ステップ S 3 4 0 7 : N o ）、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 1 未満（1 2 0 以下）であり、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 ; N o ）に移行される。即ち、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満となつてから b 時短遊技状態に移行されるまでは、例えば天井発動残回数カウンタの値が 1 2 0 未満から 0 の間では、b 時短遊技状態に移行させるほうが差玉期待値の高い状態であるので、小当たり遊技のオープニングにおいて、図柄表示部 3 4 1 に第 2 報知態様により当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるないが有利であることが報知される。

10

【 4 7 4 9 】

つまり、本実施形態では、図 3 5 8 (B) に示すように、大当たり抽選の結果が同じ小当たりであったとしても、小当たり遊技のオープニング演出として、天井発動残回数カウンタの値が所定値以上であつて損益分岐点に到達するまでは（例えば天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行するまでの残回数が 1 2 1 回までは）、第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行され、天井発動残回数カウンタの値が所定値未満であつて損益分岐点に到達してからは（例えば天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行するまでの残回数が 1 2 0 回からは）、第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行され、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行してからは、第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行される。

20

【 4 7 5 0 】

< ステップ S 3 4 1 1 >

図 3 5 6 の説明に戻り、得表示 O P コマンドを設定した場合（ステップ S 3 4 0 9 ）又は損表示 O P コマンドを設定した場合（ステップ S 3 4 1 0 ）、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 1 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 4 7 5 1 】

小当たりオープニング開始コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出として、図 3 5 9 (A) に示す第 1 報知態様である得表示オープニング演出、又は図 3 5 9 (B) に示す第 2 報知態様である損表示オープニング演出を開始することができる。

40

【 4 7 5 2 】

ところで、従来遊技機としては、本実施形態の遊技機 1 0 と同様に、規定回数の特図遊技の実行により、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態を発生させるものがある。このような天井機能を搭載した従来遊技機としては、前述のように、例えば前記規定回数に到達するまでに必要な特図遊技の残回数を報知するものがあるが、このような報知では、前述の損益分岐点を超えているか否かを判断すること、即ち大当たりを発生させることが遊技者に有利であるか否かの判断が困難である。また、天井機能を搭載した従来遊技機では、小当たり遊技が発生した場合、当該小当たり遊技のオープニング演出において、右打ちを促す表示がなされる。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合、右打ちを促す表示に従って、無条件で右打ちを行ってしまう。

【 4 7 5 3 】

50

一方、本実施形態のように、小当たり遊技が発生しても大当たり遊技を発生させないことで天井発動残回数カウンタの値が初期化されない遊技機 10 では、従来の遊技機と同様に小当たり遊技のオープニング演出において右打ちを促す表示を行うと、損益分岐点を越えていて大当たり遊技を発生させずに天井時短遊技状態である b 時短遊技状態の恩恵を受けるほうが有利である場合に遊技者が無条件に右打ちを行ってしまい、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態の恩恵を受けることができないことが懸念される。

【 4 7 5 4 】

これに対して、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第 1 報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第 2 報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオープニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によって b 時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため、遊技の興趣が向上される。

【 4 7 5 5 】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実に行うことが可能になる。

【 4 7 5 6 】

また、本実施形態では、小当たり遊技のオープニング演出として、損益分岐点に到達するまでは第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行され、損益分岐点に到達してからは、第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行される。つまり、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行するまでに発生した小当たり遊技のオープニング演出として第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行されると、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行されるまでに第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行されることはない。

【 4 7 5 7 】

このように、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行するまでに発生した小当たり遊技のオープニング演出として第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行されると、第 1 報知態様による得表示オープニング演出が実行されることがないことで、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させないことが有利であることを継続して理解できる。そのため、小当たり遊技のオープニング演出として最初に第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行されて以降に、第 2 報知態様による損表示オープニング演出が実行された場合、短時間で大当たりを発生させないことが有利であることを判断できる。その結果、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生しないほうが有利である場合に、誤って大当たり遊技を発生させてしまう可能性が低減されるため、遊技者が

10

20

30

40

50

不測の不利益を受けることが防止される。

【 4 7 5 8 】

ところで、遊技機 10 の特性として設定される損益分岐点は、遊技時間に余裕がある遊技者にとっては有効であるが、遊技者が遊技可能な時間は、遊技ホールの閉店時間までの残り時間や、遊技者の自己都合などにより異なる。即ち、遊技者の遊技時間に余裕のない状況では損益分岐点は有効でないことがある。

【 4 7 5 9 】

また、前述のように、損益分岐点は、例えば工場出荷時の設計値に基づいてピンポイントで設定される。一方、実際の損益分岐点は、遊技盤 31 に打設された遊技釘の出荷時の状態や経年劣化の程度などにより遊技機 10 ごとに異なり、また遊技者による遊技球の発射強度によっても異なる。つまり、各種入賞口 313 ~ 316 への遊技球の入賞率が経年劣化や遊技者による遊技球の発射強度などによって変化し得るものであるため、損益分岐点も一定ではない。また、損益分岐点は、特図遊技を実行する権利の保留が一定数ある場合の止め打ちの有無、変動表示時間が長いリーチ演出が発生したときの止め打ちの有無、小当たり遊技や大当たり遊技のオープニングでの止め打ちの有無などの遊技技法によっても異なる。つまり、実際の損益分岐点は、遊技機 10 毎に固有の要因や、遊技者の遊技技法に基づく要因などによって変動する。そのため、実際の損益分岐点は、固定的にピンポイントで設定できるものではなく、工場出荷時の設計値に基づいて設定される値の近似値となる。

【 4 7 6 0 】

そこで、本実施形態の遊技機 10 では、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合、損益分岐点に到達する一定期間前のタイミングを所定タイミングとして設定し、損益分岐点に到達してから一定期間後のタイミングを特定タイミングとして設定してもよい。即ち、所定タイミングと特定タイミングとの間に損益分岐点を含む中間期間を設定してもよい。この場合においても、小当たり遊技のオープニング演出として、所定タイミングまでは第 1 報知態様である得表示オープニング演出が実行され、特定タイミングからは第 2 報知態様である損表示オープニング演出が実行される。そして、所定タイミングと特定タイミングとの間に設定される損益分岐点を含む中間期間では、小当たり遊技のオープニング演出を、第 1 報知態様及び第 2 報知態様とは異なる第 3 報知態様で実行することが考えられる。

【 4 7 6 1 】

例えば、図 359 (A) に示すように、例えば損益分岐点が天井時短遊技状態である b 時短遊技状態が発生するまでの残りの特図遊技回数 (天井発動残回数) が 120 回である場合、損益分岐点よりも 20 回前の天井発動残回数が 140 回である点を所定タイミングとし、損益分岐点よりも 20 回後の天井発動残回数が 100 回である点を特定タイミングとし、天井発動残回数が 100 回 ~ 140 回を中間期間として設定することが考えられる。そして、小当たり遊技のオープニング演出として、所定タイミングである天井発動残回数が 140 回までは第 1 報知態様である得表示オープニング演出を実行し、特定タイミングである天井発動残回数が 100 回からは第 2 報知態様である損表示オープニング演出を実行し、中間期間である天井発動残回数が 100 回 ~ 140 回では第 3 報知態様のオープニング演出を実行することが考えられる。

【 4 7 6 2 】

また、小当たり遊技のオープニングでの第 3 報知態様のオープニング演出としては、例えば得表示でも損表示でもないこれらの間のボーダー報知が考えられる。ボーダー報知としては、例えば図 360 (B) に示す例のように、図柄表示部 341 において「いやー、俺にはどっちとも言えんな ~ 右打ちして V に入れるかはもうお前が決めるしかないよ」との文字画像による第 3 報知態様が考えられ、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させることの有利不利さが曖昧に報知される。

【 4 7 6 3 】

なお、損益分岐点を含む中間期間での第 3 報知態様のボーダー報知としては、他の態様

のものも考えられる。例えば、図 3 6 0 (C) に示すように、第 3 報知態様のボーダー報知としては、第 1 報知態様の得表示と第 2 報知態様の損表示とを交互に切り替えて表示する態様も考えられる。

【 4 7 6 4 】

このように、本実施形態において、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間が設定され、この中間期間において第 3 報知態様のボーダー報知がなされるようにすることで、実際の損益分岐点の変動的で工場出荷時の設計値に基づいてピンポイントで設定される損益分岐点とは異なるとしても、損益分岐点を含む中間期間での第 3 報知態様のボーダー報知によって、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させることの損得が判断し難い状況であることが報知される。その結果、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合のオープニング演出として第 3 報知態様のボーダー報知がなされた場合に、流動的な要因を考慮するなどして自己の判断で大当たり遊技を発生させるかを決定することができる。

10

【 4 7 6 5 】

< ステップ S 3 4 1 2 >

図 3 5 6 の説明に戻り、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 4 0 1 : N o)、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 4 1 2)。

【 4 7 6 6 】

M P U 4 1 は、オープニングフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 4 1 2 : Y e s)、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、オープニングフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 4 1 2 : N o)、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図 2 5 7 のステップ S 3 4 2 3 に移行する。

20

【 4 7 6 7 】

< ステップ S 3 4 1 3 ~ S 3 4 1 6 >

オープニングフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 4 1 2 : Y e s)、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行し (ステップ S 3 4 1 3)、減算後のオープニング時間カウンタが更新終了状態である 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 4 1 4)。即ち、M P U 4 1 は、小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 4 7 6 8 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 である場合 (ステップ S 3 4 1 4 : Y e s)、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し (ステップ S 3 4 1 5)、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し (ステップ S 3 4 1 6)、処理をステップ S 3 4 1 7 に移行する。

40

【 4 7 6 9 】

小当たりオープニング終了コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

【 4 7 7 0 】

一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 でない場合 (ステップ S 3 4 1 4 : N o)、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を

50

終了する。

【 4 7 7 1 】

<ステップ S 3 4 1 7 及び S 3 4 1 8 >

ステップ S 3 4 1 7 では、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動を開始させ（ステップ S 3 4 1 7）、処理をステップ S 3 4 1 8 に移行する。このように、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動が開始されることで、羽役物装置 8 3 の導入口 8 3 1 が開放され、羽役物装置 8 3 の内部への遊技球の入球が可能となる。

【 4 7 7 2 】

そして、MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 の作動が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する可動羽部作動開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 8）、処理をステップ S 3 4 1 9 に移行する。

10

【 4 7 7 3 】

可動羽部作動開始コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、可動羽部作動開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技での可動羽部作動演出を実行することができる。

【 4 7 7 4 】

<ステップ S 3 4 1 9 及び S 3 4 2 0 >

ステップ S 3 4 1 9 では、MPU 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオンに設定する。そして、MPU 4 1 は、可動羽部 8 3 2 の残りの作動時間を示す更新情報である可動羽部作動時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップ S 3 4 2 0）、処理をステップ S 3 4 2 1 に移行する。

20

【 4 7 7 5 】

<ステップ S 3 4 2 1 及び S 3 4 2 2 >

ステップ S 3 4 2 1 では、MPU 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始し、さらに V 入賞口開閉部 8 3 5 の残り時間を示す更新情報である V 入賞口開閉部作動時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 2 2）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 7 7 6 】

<ステップ S 3 4 2 3 >

オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 2 : No）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図 3 5 7 に示すように、MPU 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動中であることを示す V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 3）。MPU 4 1 は、V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 3 : Yes）、処理をステップ S 3 4 2 4 に移行し、V 入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 3 : No）、処理をステップ S 3 4 3 2 に移行する。

30

【 4 7 7 7 】

<ステップ S 3 4 2 4 >

V 入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 3 : Yes）、MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 2 4）。V 入賞フラグは、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合にステップ S 3 4 2 6 においてオンに設定される。

40

【 4 7 7 8 】

MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 4 : Yes）、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行し、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 2 4 : No）、処理をステップ S 3 4 2 5 に移行する。

【 4 7 7 9 】

<ステップ S 3 4 2 5 ~ S 3 4 2 7 >

50

V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS3424：No）、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップS3425）。羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したか否かは、例えば図346のメイン処理でのステップS1403の賞球コマンド設定処理において、V入賞口833に遊技球99が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。

【4780】

MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球した場合（ステップS3425：Yes）、V入賞フラグをオンに設定し（ステップS3426）、さらに、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置5に通知するV入賞コマンドを設定し（ステップS3427）、処理をステップS3428に移行する。

10

【4781】

V入賞コマンドは、図346のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。音声ランプ制御装置5では、V入賞コマンドを受信することで、図柄表示部341などにおいて実行される小当たり遊技でのV入賞演出を終了することができる。

【4782】

一方、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球していない場合（ステップS3425：No）、処理をステップS3428に移行する。

20

【4783】

<ステップS3428及びS3429>

ステップS3428では、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口開閉部835の残りの作動時間を示す更新情報であるV入賞口開閉部作動時間カウンタから1減算する更新処理を実行し、さらに、MPU41は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が更新終了状態となる0であるか否かを判断する（ステップS3429）。即ち、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

【4784】

MPU41は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0である場合（ステップS3429：Yes）、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップS3430に移行する。一方、MPU41は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3429：No）、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理をステップS3432に移行する。

30

【4785】

<ステップS3430及びS3431>

減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が更新終了状態の0である場合（ステップS3430：Yes）、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングである場合、MPU41は、V入賞口開閉部835を復帰させると共に（ステップS3430）、V入賞口開閉部835が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップS3431）、処理をステップS3433に移行する。

40

【4786】

<ステップS3432>

ステップS3432では、MPU41は、可動羽部832が作動されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU41は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS3432：Yes）、処理をステップS3433に移行し、可動羽部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS3432：No）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

50

【 4 7 8 7 】

< ステップ S 3 4 3 3 及び S 3 4 3 4 >

可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 3 2 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 の残りの作動時間を示す更新情報である可動羽部作動時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行する（ステップ S 3 4 3 3 ）。そして、 M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 3 4 ）。即ち、 M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 4 7 8 8 】

M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の 0 である場合（ステップ S 3 4 3 4 : Y e s ）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 3 5 に移行する。一方、 M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の 0 でない場合（ステップ S 3 4 3 4 : N o ）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 7 8 9 】

< ステップ S 3 4 3 5 ~ S 3 4 3 8 >

減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が更新終了状態の 0 である場合（ステップ S 3 4 3 4 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させることで小当たり遊技を終了する（ステップ S 3 4 3 5 ）。そして、 M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 4 3 6 ）、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 3 7 ）、さらに、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップ S 3 4 3 8 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 7 9 0 】

なお、小当たり遊技終了コマンドは、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たり遊技終了コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技演出を終了することができる。

【 4 7 9 1 】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図 3 6 2 ~ 図 3 6 5 は、図 3 4 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により所定の遊技条件が成立した場合、利益発生手段によって特定の利益として、可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 に設けられる開閉扉 3 1 9 の開閉制御などの大当たり遊技を発生させる処理が実行される。以下、図 3 6 2 ~ 図 3 6 5 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【 4 7 9 2 】

< ステップ S 3 5 0 1 >

図 3 6 2 に示すように、本実施形態の大当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 1 ）。小当たり遊技終了フラグは、小当たり遊技を終了する場合に、図 3 5 7 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 4 7 においてオンに設定される。

【 4 7 9 3 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、即ち小当たり遊技が終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。一方、 M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S

10

20

30

40

50

3 5 0 1 : N o)、即ち小当たり遊技が終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。

【 4 7 9 4 】

<ステップ S 3 5 0 2 >

小当たり遊技終了フラグがオンである場合 (ステップ S 3 5 0 1 : Y e s)、即ち小当たり遊技が終了するタイミングである場合、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し (ステップ S 3 5 0 2)、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行する。

【 4 7 9 5 】

<ステップ S 3 5 0 3 及び S 3 5 0 4 >

ステップ S 3 5 0 3 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示すが V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行という特定の利益が利益発生手段によって発生される所定の遊技条件である小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球の入球が成立したか否かを判断する。

【 4 7 9 6 】

なお、V 入賞フラグは、小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合に、図 3 5 7 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 2 6 においてオンに設定される。

【 4 7 9 7 】

M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 5 0 3 : Y e s)、V 入賞フラグをオフに設定し (ステップ S 3 5 0 4)、処理をステップ S 3 5 0 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 5 0 3 : N o)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 7 9 8 】

<ステップ S 3 5 0 5 >

ステップ S 3 5 0 5 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別 (4 R 時短大当たり遊技又は 1 6 R 時短大当たり遊技) を音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 3 4 6 参照) のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

【 4 7 9 9 】

<ステップ S 3 5 0 6 >

ステップ S 3 5 0 6 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行する。大当たり遊技開始フラグは、後述の図 3 5 7 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 5 1 6 において、当該大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態での残りの a 時短遊技回数を示す更新情報である a 時短残回数カウンタの初期値を設定するか否かを判断する場合に参照される。

【 4 8 0 0 】

<ステップ S 3 5 0 7 >

ステップ S 3 5 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、図 3 4 7 の普図遊技制御処理のステップ S 1 5 0 4 及び図 3 5 1 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 1 において参照される。

【 4 8 0 1 】

<ステップ S 3 5 0 8 >

ステップ S 3 5 0 8 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数

10

20

30

40

50

を示す更新情報であるラウンド数カウンタをセットし、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行する。具体的には、M P U 4 1 は、大当たり種別が 4 R 時短大当たりである場合にラウンド数カウンタに「 4 」をセットし、大当たり種別が 1 6 R 確変大当たりである場合にラウンド数カウンタに「 1 6 」をセットする。

【 4 8 0 2 】

<ステップ S 3 5 0 9 >

ステップ S 3 5 0 9 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 1 0 に移行する。オープニング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

10

【 4 8 0 3 】

<ステップ S 3 5 1 0 >

ステップ S 3 5 1 0 では、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 3 6 3 のステップ S 3 5 1 4 において参照される。

【 4 8 0 4 】

<ステップ S 3 5 1 1 >

ステップ S 3 5 1 1 では、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 1 2 において参照される。

20

【 4 8 0 5 】

<ステップ S 3 5 1 2 >

小当たり開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始させるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 2 ）。

30

【 4 8 0 6 】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 3 6 3 のステップ S 3 5 1 3 に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 1 2 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 2 3 に移行する。

【 4 8 0 7 】

<ステップ S 3 5 1 3 及び S 3 5 1 4 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、図 3 6 3 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示す更新情報であるオープニング時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行し（ステップ S 3 5 1 3 ）、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 4 ）。即ち、M P U 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

40

【 4 8 0 8 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 4 : Y e s ）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 1 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 1 4 : N o ）、即ちオープニングを終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 8 0 9 】

50

<ステップ S 3 5 1 5 及び S 3 5 1 6 >

減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 4 : Y e s）、即ちオープニングを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップ S 3 5 1 5）。このオープニング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるオープニング演出を終了させることができる。

【 4 8 1 0 】

そして、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 1 6）、処理をステップ S 3 5 1 7 に移行する。

【 4 8 1 1 】

<ステップ S 3 5 1 7 >

ステップ S 3 5 1 7 では、M P U 4 1 は、複数回（4 回又は 1 6 回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 1 8 に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される開閉実行モード演出を開始させることができる。

【 4 8 1 2 】

<ステップ S 3 5 1 8 >

ステップ S 3 5 1 8 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 1 9 に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてラウンド数表示などを含む各ラウンド遊技に対応するラウンド遊技演出を開始させることができる。

【 4 8 1 3 】

<ステップ S 3 5 1 9 及び S 3 5 2 0 >

ステップ S 3 5 1 9 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す更新情報であるラウンド数カウンタから 1 減算する更新処理を実行し、さらに、開閉扉 3 1 9 を作動することによって可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を開放させ（ステップ S 3 5 2 0）、処理をステップ S 3 5 2 1 に移行する。

【 4 8 1 4 】

<ステップ S 3 5 2 1 及び S 3 5 2 2 >

ステップ S 3 5 2 1 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示す更新情報であるラウンド遊技時間カウンタをセットし（ステップ S 3 5 2 2）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 を復帰させて可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングであるか判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 3 6 4 のステップ S 3 5 2 5 において参照される。

【 4 8 1 5 】

<ステップ S 3 5 2 3 >

図 3 6 2 に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 1 2 : N o）、即ちオープニングの実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S

10

20

30

40

50

3 5 2 3)。即ち、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【 4 8 1 6 】

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

【 4 8 1 7 】

<ステップ S 3 5 2 4 及び S 3 5 2 5 >

ラウンド遊技中フラグがオンである場合 (ステップ S 3 5 2 3 : Y e s)、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図 3 6 4 に示すように、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の残り時間を示す更新情報であるラウンド遊技時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行する (ステップ S 3 5 2 4)。そして、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 5 2 5)。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了 (開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖) するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 4 8 1 8 】

M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 5 2 5 : Y e s)、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了 (開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖) するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 2 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 5 2 5 : N o)、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了 (開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖) するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 5 2 6 に移行する。

20

【 4 8 1 9 】

<ステップ S 3 5 2 6 >

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

30

【 4 8 2 0 】

M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合 (ステップ S 3 5 2 6 : Y e s)、処理をステップ S 3 5 2 7 に移行し、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球がなかった場合 (ステップ S 3 5 2 6 : N o)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 8 2 1 】

<ステップ S 3 5 2 7 及び S 3 5 2 8 >

可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合 (ステップ S 3 5 2 6 : Y e s)、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す更新情報である入球数カウンタの値に 1 加算する更新処理を実行する (ステップ S 3 5 2 7)。そして、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達したか否か (ステップ S 3 5 2 8)、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了 (開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖) するタイミングであるか否かを判断する。

40

【 4 8 2 2 】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合 (ステップ S 3 5 2 8 : Y e s)、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を

50

終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 2 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達していない場合（ステップ S 3 5 2 8 : N o ）、即ち可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 3 1 9 の復帰により可変入球手段である可変入賞口 3 1 6 を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 8 2 3 】

<ステップ S 3 5 2 9 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 2 5 : Y e s ）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 3 5 2 8 : Y e s ）、M P U 4 1 は、開閉扉 3 1 9 を復帰することによって可変入賞口 3 1 6 を閉鎖し（ステップ S 3 5 2 9 ）、処理をステップ S 3 5 3 0 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、規定時間の経過により、又は可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口 3 1 6 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

10

【 4 8 2 4 】

<ステップ S 3 5 3 0 ~ S 3 5 3 2 >

ステップ S 3 5 3 0 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

20

【 4 8 2 5 】

そして、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す更新情報である入球数カウンタをクリアする更新処理を実行する共に（ステップ S 3 5 3 1 ）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 3 2 ）、処理をステップ S 3 5 3 3 に移行する。

【 4 8 2 6 】

<ステップ S 3 5 3 3 >

ステップ S 3 5 3 3 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す更新情報であるラウンド数カウンタが 0 であるか否か（ステップ S 3 5 3 3 ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

30

【 4 8 2 7 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 5 3 3 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 4 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 5 3 3 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップ S 3 5 3 4 に移行する。

【 4 8 2 8 】

<ステップ S 3 5 3 4 >

ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 5 3 3 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップ S 3 5 3 4 ）、処理をステップ S 3 5 3 5 に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

40

【 4 8 2 9 】

<ステップ S 3 5 3 5 及び S 3 5 3 6 >

50

ステップ S 3 5 3 5 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を更新情報である示すインターバル時間カウンタをセットし（ステップ S 3 5 3 6 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図 3 6 5 のステップ S 3 5 3 9 において参照される。

【 4 8 3 0 】

<ステップ S 3 5 3 7 >

図 3 6 5 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 2 3 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する（ステップ S 3 5 3 7 ）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 3 6 4 のステップ S 3 5 3 4 においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 3 6 5 のステップ S 3 5 4 1 においてオフに設定される。

【 4 8 3 1 】

M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 3 7 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図 3 6 5 のステップ S 3 5 3 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 3 7 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 4 7 に移行する。

【 4 8 3 2 】

<ステップ S 3 5 3 8 及び S 3 5 3 9 >

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 3 7 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 3 6 5 に示すように、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示す更新情報であるインターバル時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行する（ステップ S 3 5 3 8 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か（ステップ S 3 5 3 9 ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【 4 8 3 3 】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 3 9 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 4 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 3 9 : N o ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 8 3 4 】

<ステップ S 3 5 4 0 及び S 3 5 4 1 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 3 9 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、M P U 4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップ S 3 5 4 0 ）。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

【 4 8 3 5 】

そして、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 4 1 ）、処理を前述の図 3 6 3 のステップ S 3 5 1 8 に移行する。処理を前述の図 3 6 3 のステップ S 3 5 1 7 に移行すること

10

20

30

40

50

により、ラウンド遊技の開始に関するステップ S 3 5 1 8 ~ S 3 5 2 2 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 8 3 6 】

< ステップ S 3 5 4 2 >

図 3 6 4 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 5 3 3 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップ S 3 5 4 2 ）、処理をステップ S 3 5 4 3 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

10

【 4 8 3 7 】

< ステップ S 3 5 4 3 >

ステップ S 3 5 4 3 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 3 5 4 4 に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

20

【 4 8 3 8 】

< ステップ S 3 5 4 4 及び S 3 5 4 5 >

ステップ S 3 5 4 4 では、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、更新情報であるエンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 5 4 5 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 3 6 5 でのステップ S 3 5 4 8 において参照される。

30

【 4 8 3 9 】

< ステップ S 3 5 4 6 >

図 3 6 2 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 3 7 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 4 6 ）。

【 4 8 4 0 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 4 6 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 3 6 5 のステップ S 3 5 4 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 4 6 : N o ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 5 1 に移行する。

40

【 4 8 4 1 】

< ステップ S 3 5 4 7 及び S 3 5 4 8 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 4 6 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、図 3 6 5 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示す更新情報であるエンディング時間カウンタの値から 1 減算する更新処理を実行する（ステップ S 3 5 4 7 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 4 8 ）。即ち、M P U 4 1 は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 4 8 4 2 】

50

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 4 8 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 4 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 4 8 : N o）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 8 4 3 】

< ステップ S 3 5 4 9 及び S 3 5 5 0 >

減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 4 8 : Y e s）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング終了コマンドを設定する（ステップ S 3 5 4 9）。エンディング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

10

【 4 8 4 4 】

そして、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 5 0）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 8 4 5 】

< ステップ S 3 5 5 1 >

図 3 6 2 に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 4 6 : N o）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップ S 3 5 5 1）、処理をステップ S 3 5 5 2 に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

20

【 4 8 4 6 】

< ステップ S 3 5 5 2 ~ S 3 5 5 4 >

ステップ S 3 5 5 2 では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から a 時短遊技状態に移行するか否かを判断するために、後述の図 3 6 7 の遊技状態移行処理のステップ S 3 6 2 1 において参照される。

30

【 4 8 4 7 】

そして、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態に移行するまでに必要な特図遊技回数を示す更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするための天井発動残回数カウンタセットフラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 5 3）、処理をステップ S 3 5 5 4 に移行する。天井発動残回数カウンタセットフラグは、図 3 5 4 の特図遊技回数管理処理でのステップ S 3 3 0 1 において、更新情報である天井発動残回数カウンタをセットするか否かを判断するために参照される。

40

【 4 8 4 8 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 5 4）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 4 8 4 9 】

[遊技状態移行処理]

ここで、図 3 6 6 ~ 図 3 6 8 は、図 3 4 6 のメイン処理のステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態、小当たり遊技状態、

50

大当たり遊技状態)の移行を制御する処理が実行される。以下、図366～図368を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【4850】

<ステップS3601>

図366に示すように、ステップS3601では、MPU41は、小当たり遊技を開始することを示す小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。小当たり遊技開始フラグは、図356の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にステップS3403においてオンに設定される。

【4851】

MPU41は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合(ステップS3601:Yes) 10、即ち小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップS3602に移行する。一方、MPU41は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合(ステップS3601:No)、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3613に移行する。

【4852】

<ステップS3602及びS3603>

小当たり遊技開始フラグがオンである場合(ステップS3601:Yes)、即ち小当たり遊技を開始する場合、MPU41は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する(ステップS3602)。小当たり遊技状態フラグは、図347の普図遊技制御処理のステップS1503において普図遊技を開始 20するかを判断する場合に参照され、図351の特図遊技制御処理のステップS1902において特図遊技を開始するかを判断する場合に参照される。

【4853】

そして、MPU41は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し(ステップS3603)、処理をステップS3604に移行する。

【4854】

<ステップS3604～S3606>

ステップS3604では、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。

【4855】

MPU41は、通常遊技状態フラグがオンである場合(ステップS3604:Yes) 30、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態での第1入賞口314又は第2入賞口315を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す通常小当たりフラグをオンに設定する(ステップS3605)。そして、MPU41は、通常遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3606)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4856】

一方、MPU41は、通常遊技状態フラグがオフである場合(ステップS3604:No)、即ち通常遊技状態でない場合、処理をステップS3607に移行する。

【4857】

<ステップS3607～S3609>

通常遊技状態フラグがオフである場合(ステップS3604:No)、MPU41は、利益遊技状態であるa時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3607)。

【4858】

MPU41は、a時短遊技状態フラグがオンである場合(ステップS3607:Yes) 40、即ちa時短遊技状態である場合、a時短遊技状態での第1入賞口314又は第2入賞口315を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示すa時短小当たりフラグをオンに設定する(ステップS3608)。

そして、MPU41は、a時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3609) 50

、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4859】

一方、MPU41は、a時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3607：No）、即ちa時短遊技状態でない場合、処理をステップS3610に移行する。

【4860】

<ステップS3610～S3612>

a時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3607：No）、MPU41は、利益遊技状態であるb時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3610）。

【4861】

MPU41は、b時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3610：Yes）、即ちb時短遊技状態である場合、b時短遊技状態での第1入賞口314又は第2入賞口315を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることを基づいて開始される小当たりであることを示すb時短小当たりフラグをオンに設定する（ステップS3611）。そして、MPU41は、b時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3612）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【4862】

一方、MPU41は、b時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3610：No）、即ちb時短遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4863】

<ステップS3613>

小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3601：No）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、MPU41は、小当たり遊技を終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3613）。小当たり遊技終了フラグは、図356の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が終了される場合にステップS3437においてオンに設定される。

20

【4864】

MPU41は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS3613：Yes）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップS3614に移行する。一方、MPU41は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップS3613：No）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図367のステップS3636に移行する。

30

【4865】

<ステップS3614及びS3615>

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS3613：Yes）、即ち小当たり遊技を終了する場合、MPU41は、小当たり遊技実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオフに設定する（ステップS3614）。そして、MPU41は、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップS3615）、処理をステップS3616に移行する。

【4866】

<ステップS3616及びS3617>

ステップS3616では、MPU41は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技開始フラグは、図362の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS3506においてオンに設定される。

40

【4867】

MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3616：Yes）、即ち大当たり遊技を開始する場合、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3617）、処理をステップS3618に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステッ

50

ブ S 3 6 1 6 : N o)、即ち大当たり遊技を開始しない場合、処理を図 3 6 7 のステップ S 3 6 2 7 に移行する。

【 4 8 6 8 】

<ステップ S 3 6 1 8 ~ S 3 6 2 0 >

ステップ S 3 6 1 8 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す通常小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、開始される大当たり遊技が、通常遊技状態において発生した小当たり遊技に基づくものであるか否かを判断する。

【 4 8 6 9 】

M P U 4 1 は、通常小当たりフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 1 8 : Y e s)、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行される a 時短遊技状態での時短遊技数を 1 回にセットするための a 時短 1 回セットフラグをオンに設定する (ステップ S 3 6 1 9)。そして、M P U 4 1 は、通常小当たりフラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 2 0)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 8 7 0 】

一方、M P U 4 1 は、通常小当たりフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 1 8 : N o)、処理をステップ S 3 6 2 1 に移行する。

【 4 8 7 1 】

<ステップ S 3 6 2 1 ~ S 3 6 2 3 >

通常小当たりフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 1 8 : N o)、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す a 時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 2 1)。即ち、M P U 4 1 は、開始される大当たり遊技が、a 時短遊技状態において発生した小当たり遊技に基づくものであるか否かを判断する。

【 4 8 7 2 】

M P U 4 1 は、a 時短小当たりフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 2 1 : Y e s)、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行される a 時短遊技状態での時短遊技数を 5 回にセットするための a 時短 5 回セットフラグをオンに設定する (ステップ S 3 6 2 2)。そして、M P U 4 1 は、a 時短小当たりフラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 2 3)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 8 7 3 】

一方、M P U 4 1 は、a 時短小当たりフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 2 1 : N o)、処理をステップ S 3 6 2 4 に移行する。

【 4 8 7 4 】

<ステップ S 3 6 2 4 ~ S 3 6 2 6 >

a 時短小当たりフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 2 1 : N o)、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態での第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて開始される小当たりであることを示す b 時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、開始される大当たり遊技が、b 時短遊技状態において発生した小当たり遊技に基づくものであるか否かを判断する。

【 4 8 7 5 】

M P U 4 1 は、b 時短小当たりフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 2 4 : Y e s)、遊技中状態の大当たり遊技が終了した場合に移行される a 時短遊技状態での時短遊技数を 5 回にセットするための a 時短 5 回セットフラグをオンに設定する (ステップ S 3 6 2 5)。そして、M P U 4 1 は、b 時短小当たりフラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 2 6)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 8 7 6 】

10

20

30

40

50

一方、MPU41は、b時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3624：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4877】

<ステップS3627～S3629>

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3616：No）、即ち大当たり遊技を開始しない場合、図367に示すように、MPU41は、通常遊技状態での第1入賞口314又は第2入賞口315を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることを示す通常小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3627）。即ち、MPU41は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当たり遊技が通常遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

10

【4878】

MPU41は、通常小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3627：Yes）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前の通常遊技状態に復帰させるために、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS3628）。そして、MPU41は、通常小当たりフラグをオフに設定し（ステップS3629）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4879】

一方、MPU41は、通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3627：No）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものでない場合、処理をステップS3630に移行する。

20

【4880】

<ステップS3630～S3632>

通常小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3627：No）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、通常遊技状態において発生したものでない場合、MPU41は、a時短遊技状態での第1入賞口314又は第2入賞口315を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることを示すa時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3630）。即ち、MPU41は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当たり遊技がa時短遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

30

【4881】

MPU41は、a時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3630：Yes）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、a時短遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前のa時短遊技状態に復帰させるために、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS3631）。そして、MPU41は、a時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップS3632）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4882】

一方、MPU41は、a時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3630：No）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、a時短遊技状態において発生したものでない場合、処理をステップS3633に移行する。

40

【4883】

<ステップS3633～S3635>

a時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3630：No）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、a時短遊技状態において発生したものでない場合、MPU41は、b時短遊技状態での第1入賞口314又は第2入賞口315を契機とする大当たり抽選の結果が小当たりであることを示すb時短小当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断

50

する（ステップ S 3 6 3 3）。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技を発生させることなく小当たり遊技が終了する場合に、当該小当たり遊技が b 時短遊技状態において発生したものであるか否かを判断する。

【 4 8 8 4 】

M P U 4 1 は、b 時短小当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 3 : Y e s）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、b 時短遊技状態において発生したものである場合、遊技状態を小当たり遊技が発生する前の b 時短遊技状態に復帰させるために、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 3 4）。そして、M P U 4 1 は、b 時短小当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 5）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 4 8 8 5 】

一方、M P U 4 1 は、b 時短小当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 3 : N o）、即ち大当たり遊技を発生させることなく終了する小当たり遊技が、b 時短遊技状態において発生したものでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 8 8 6 】

< ステップ S 3 6 3 6 >

小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 3 : N o）、即ち小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、図 3 6 7 に示すように、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 6）。

20

【 4 8 8 7 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 6 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 3 7 に移行し、大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 6 : N o）、処理をステップ S 3 6 4 1 に移行する。

【 4 8 8 8 】

< ステップ S 3 6 3 7 >

大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 6 : Y e s）、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 7）。

30

【 4 8 8 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 7 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 3 8 に移行し、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 7 : N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 8 9 0 】

< ステップ S 3 6 3 8 ~ S 3 6 4 0 >

大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 3 8）、a 時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する a 時短遊技状態コマンドを設定する（ステップ S 3 6 3 9）。

40

【 4 8 9 1 】

a 時短遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 3 4 6 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、a 時短遊技状態コマンドに基づいて、a 時短遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

【 4 8 9 2 】

50

そして、MPU41は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップS3640）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4893】

<ステップS3641>

大当たり遊技の遊技中状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップS3636：No）、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3641）。

【4894】

MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3641：Yes）、処理をステップS3642に移行し、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3641：No）、処理を図368のステップS3647に移行する。

10

【4895】

<ステップS3642>

通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3641：Yes）、MPU41は、b時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3642）。即ち、MPU41は、通常遊技状態からb時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【4896】

MPU41は、b時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3642：Yes）、処理をステップS3643に移行し、b時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3642：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【4897】

<ステップS3643～S3646>

b時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3642：Yes）、MPU41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3643）、b時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知するb時短遊技状態コマンドを設定する（ステップS3644）。

30

【4898】

b時短遊技状態コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図346参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、b時短遊技状態コマンドに基づいて、b時短遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

【4899】

そして、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3645）、さらに、b時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップS3646）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【4900】

<ステップS3647>

通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3641：No）、図368に示すように、MPU41は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3647）。

40

【4901】

MPU41は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3647：Yes）、処理をステップS3648に移行し、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3647：No）、処理をステップS3653に移行する。

50

【 4 9 0 2 】

< ステップ S 3 6 4 8 >

a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 7 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 4 8)。即ち、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【 4 9 0 3 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 8 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 4 9 に移行し、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 8 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 4 9 0 4 】

< ステップ S 3 6 4 9 ~ S 3 6 5 2 >

通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 8 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し (ステップ S 3 6 4 9)、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態コマンドを設定する (ステップ S 3 6 5 0)。

【 4 9 0 5 】

通常遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 3 4 6 参照) でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態コマンドに基づいて、通常遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

20

【 4 9 0 6 】

そして、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 5 1)、さらに、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 5 2)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 9 0 7 】

< ステップ S 3 6 5 3 >

a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 4 7 : N o)、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 5 3)。

30

【 4 9 0 8 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 5 3 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 5 4 に移行し、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 5 3 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 9 0 9 】

< ステップ S 3 6 5 4 >

b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 5 3 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 6 5 4)。即ち、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する。

40

【 4 9 1 0 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 6 5 4 : Y e s)、処理をステップ S 3 6 5 5 に移行し、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 6 5 4 : N o)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 9 1 1 】

< ステップ S 3 6 5 5 ~ S 3 6 5 8 >

通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合 (ステ

50

ップ S 3 6 5 4 : Y e s)、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し (ステップ S 3 6 5 5)、通常遊技状態であることを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態コマンドを設定する (ステップ S 3 6 5 6)。

【 4 9 1 2 】

通常遊技状態コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 (図 3 4 6 参照) でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態コマンドに基づいて、通常遊技状態に対応した特図遊技演出を実行することができる。

【 4 9 1 3 】

そして、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 5 7)、さらに、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオフに設定し (ステップ S 3 6 5 8)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 4 9 1 4 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

次に、図 3 6 9 ~ 図 3 7 6 を参照して音声ランプ制御装置 5 の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置 5 内の M P U 5 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 3 6 9 は、このメイン処理を示したフローチャートである。

【 4 9 1 5 】

[音声ランプ制御装置 5 のメイン処理]

< ステップ S 3 7 0 1 >

図 3 6 9 に示すように、メイン処理では、まず、メイン処理が開始されてから、又は前回ステップ S 3 7 0 1 の処理が実行されてから 1 m 秒以上が経過したか否かが判別され (ステップ S 3 7 0 1)、1 m 秒以上経過していなければ (ステップ S 3 7 0 1 : N o)、ステップ S 3 7 0 2 ~ S 3 7 1 1 の処理を行わずにステップ S 3 7 1 2 の処理へ移行する。ステップ S 3 7 0 1 の処理で、1 m 秒経過したか否かを判別するのは、ステップ S 3 7 0 2 ~ S 3 7 1 1 が表示 (演出) に関する処理であり、短い周期 (1 m 秒以内) で編集する必要がないのに対して、ステップ S 3 7 1 3 のコマンド判定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。ステップ S 3 7 1 3 の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置 4 から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、ステップ S 3 7 1 2 の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、特図遊技演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【 4 9 1 6 】

< ステップ S 3 7 0 2 ~ S 3 7 0 4 >

ステップ S 3 7 0 1 の処理で 1 m 秒以上経過していれば (ステップ S 3 7 0 1 : Y e s)、まず、ステップ S 3 7 0 3 ~ S 3 7 1 3 の処理によって設定された、表示制御装置 6 に対する各種コマンドを、表示制御装置 6 に対して送信する (ステップ S 3 7 0 2)。次いで、電飾部 2 7 の点灯態様の設定や後述するステップ S 3 7 0 9 の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し (ステップ S 3 7 0 3)、その後電源投入報知処理を実行する (ステップ S 3 7 0 4)。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間 (例えば 3 0 秒) 電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知はスピーカ 2 6 や電飾部 2 7 により行われる。また、図柄表示部 3 4 1 の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置 6 に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにステップ S 3 7 0 5 の処理へ移行する。

【 4 9 1 7 】

< ステップ S 3 7 0 5 ~ S 3 7 0 7 >

ステップ S 3 7 0 5 の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される (ステップ S 3 7 0 6)。客待ち演出では、遊技機 1 0 が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、図柄表示部 3 4 1 の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置 6 に送信される。保留

10

20

30

40

50

個数表示更新処理では、図柄表示部 3 4 1 に設定される特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 での特図データ画像（図 5 1 及び図 5 2 参照）を表示させる処理が行われる。

【 4 9 1 8 】

その後、操作ボタン入力監視・演出処理が実行される（ステップ S 3 7 0 7）。この操作ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される操作ボタン 2 0 が押下されたか否かの入力を監視し、操作ボタン 2 0 の入力を確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、操作ボタン 2 0 の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置 6 に対して操作ボタン 2 0 が操作されたことを通知する操作ボタン操作コマンドを設定する。

【 4 9 1 9 】

また、特図遊技演出が未実行の期間や、飾り図柄の高速変動期間中に操作ボタン 2 0 が押下された場合は、例えばステージを変更する処理を行い、表示制御装置 6 に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置 6 において、図柄表示部 3 4 1 に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に操作ボタン 2 0 を押下することで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に操作ボタン 2 0 を押下することで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、操作ボタン 2 0 を複数のリーチ演出のうち 1 のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、操作ボタン 2 0 が配設されていない場合には、ステップ S 3 7 0 7 の処理は省略される。

【 4 9 2 0 】

< ステップ S 3 7 0 8 >

操作ボタン入力監視・演出処理が終わると、振動センサ入力監視処理が行われる（ステップ S 3 7 0 8）。この振動センサ入力監視処理は、振動センサ（図示略）からの入力信号を監視し、遊技機 1 0 に振動が与えられたか否かを検出する処理である。

【 4 9 2 1 】

[音声ランプ制御装置 5 の振動センサ入力監視処理]

ここで、図 3 7 0 を参照して、振動センサ入力監視処理（ステップ S 3 7 0 8）の詳細について説明する。図 3 7 0 は、音声ランプ制御装置 5 内の M P U 5 1 により実行される振動センサ入力監視処理を示したフローチャートである。

【 4 9 2 2 】

< ステップ S 3 8 0 1 及び S 3 8 0 2 >

振動センサ入力監視処理では、まず、振動センサ（図示略）からの出力値（振動レベル）を読み込み（ステップ S 3 8 0 1）、その読み込んだ出力値から振動レベルが所定レベル以上か否かを判別する（ステップ S 3 8 0 2）。その結果、振動レベルが所定レベル未満であれば（ステップ S 3 8 0 2 : N o）、振動センサ入力監視処理を終了し、メイン処理（図 3 6 9）に戻る。

【 4 9 2 3 】

< ステップ S 3 8 0 3 及び S 3 8 0 4 >

一方、振動レベルが所定レベル以上であれば（ステップ S 3 8 0 2 : Y e s）、遊技機 1 0 に振動が与えられたと判断し、電飾部 2 7 から警報音が出力されるように設定する（ステップ S 3 8 0 3）と共に、表示制御装置 6 に対して振動エラーの発生を通知するエラーコマンドを設定して（ステップ S 3 8 0 4）、メイン処理（図 3 6 9）に戻る。これにより、表示制御装置 6 では、振動エラーを報知するエラーメッセージ画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる処理が行われる。

【 4 9 2 4 】

< ステップ S 3 7 0 9 ~ S 3 7 1 1 >

図 3 6 9 に戻って、メイン処理の説明を続ける。振動センサ入力監視処理（ステップ S 3 7 0 8）を終了すると、次いで、ランプ編集処理を実行し（ステップ S 3 7 0 9）、その後、音編集・出力処理を実行する（ステップ S 3 7 1 0）。ランプ編集処理では、図柄

10

20

30

40

50

表示部 3 4 1 で行われる表示に対応するよう電飾部 2 7 の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、図柄表示部 3 4 1 で行われる表示に対応するようスピーカ 2 6 の出力パターンなどが設定され、その設定に応じてスピーカ 2 6 から音出力される。また、振動センサ入力監視処理（図 3 7 0 参照）により、警報音の出力が設定された場合は（ステップ S 3 7 1 0 参照）、この音編集・出力処理によって、警報音の出力パターンが設定され、警報音がスピーカ 2 6 から出力される。

【 4 9 2 5 】

ステップ S 3 7 1 0 の処理後、液晶演出実行管理処理が実行され（ステップ S 3 7 1 1 ）、ステップ S 3 7 1 2 の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置 4 から送信される特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行管理処理で設定された時間に基づいてステップ S 3 7 0 9 のランプ編集処理が実行される。なお、ステップ S 3 7 1 0 の音編集・出力処理も図柄表示部 3 4 1 で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

10

【 4 9 2 6 】

<ステップ S 3 7 1 2 >

ステップ S 3 7 1 2 の処理では、図柄表示部 3 4 1 において特図遊技演出を表示させるために、主制御装置 4 より受信した特図変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置 6 に送信するために設定する処理である。このコマンド判定処理の詳細については、図 3 7 1 を参照して後述する。そして、この処理の後、主制御装置 4 より受信したコマンドに応じた処理を行う（図 3 7 1 及び図 3 7 2 ）。

20

【 4 9 2 7 】

<ステップ S 3 7 1 3 ~ S 3 7 1 7 >

ステップ S 3 7 1 2 の処理が終わると、RAM 5 1 2 に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（ステップ S 3 7 1 3 ）。電源断の発生情報は、主制御装置 4 から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。ステップ S 3 7 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（ステップ S 3 7 1 3 : Y e s ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（ステップ S 3 7 1 5 ）、電源断処理を実行する（ステップ S 3 7 1 6 ）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（ステップ S 3 7 1 7 ）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

30

【 4 9 2 8 】

一方、ステップ S 3 7 1 3 の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（ステップ S 3 7 1 3 : N o ）、RAM 5 1 2 に記憶されるキーワードに基づき、RAM 5 1 2 が破壊されているか否かが判別され（ステップ S 3 7 1 4 ）、RAM 5 1 2 が破壊されていなければ（ステップ S 3 7 1 4 : N o ）、ステップ S 3 7 0 1 の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、RAM 5 1 2 が破壊されていれば（ステップ S 3 7 1 4 : Y e s ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、RAM 破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないため、その後、図柄表示部 3 4 1 による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などと呼ばれ遊技機 1 0 の修復などを頼むことができる。また、RAM 5 1 2 が破壊されていると確認された場合に、スピーカ 2 6 や電飾部 2 7 により RAM 破壊の報知を行うものとしても良い。

40

【 4 9 2 9 】

[音声ランプ制御装置 5 のコマンド判定処理]

次に、図 3 7 1 ~ 図 3 7 5 を参照して、音声ランプ制御装置 5 のメイン処理のステップ S 3 7 1 2 で実行されるコマンド判定処理について説明する。図 3 7 1 ~ 図 3 7 5 は、このコマンド判定処理を示したフローチャートである。このコマンド判定処理は、上述した

50

ように、主制御装置 4 から受信したコマンドを判定する。また、この処理は、主制御装置 4 から保留球数コマンドを受信した場合に、図柄表示部 3 4 1 による連続予告演出の開始の決定も行う。

【 4 9 3 0 】

< ステップ S 3 9 0 1 >

図 3 7 1 に示すように、音声ランプ制御装置 5 のコマンド判定処理では、まず、RAM 5 1 2 に設けられたコマンド記憶領域に未処理のコマンドがあるか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1）。未処理のコマンドがある場合（ステップ S 3 9 0 1 : Yes）、処理をステップ S 3 9 0 2 に移行し、未処理のコマンドがない場合（ステップ S 3 9 0 1 : No）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【 4 9 3 1 】

< ステップ S 3 9 0 2 >

未処理のコマンドがある場合（ステップ S 3 9 0 1 : Yes）、RAM 5 1 2 に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置 4 より受信した最初のコマンドを読み出し、解析して、主制御装置 4 より特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 3 9 0 2）。そして、特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（ステップ S 3 9 0 2 : Yes）、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行し、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（ステップ S 3 9 0 1 : No）、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行する。

【 4 9 3 2 】

< ステップ S 3 9 0 3 >

特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（ステップ S 3 9 0 2 : Yes）、主制御装置 4 から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップ S 3 9 0 3）を実行し、その後、ステップ S 3 9 0 4 の処理を実行する。この変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7）に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、前述のように、特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図 4 9 参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図 5 0 参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。

20

30

【 4 9 3 3 】

< ステップ S 3 9 0 4 >

ステップ S 3 9 0 4 では、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定し、その後、ステップ S 3 9 0 5 の処理を実行する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 4 2 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、MPU 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU 5 1 は、変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

40

【 4 9 3 4 】

< ステップ S 3 9 0 5 >

ステップ S 3 9 0 5 では、MPU 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 3 1 0 3 で設定された演出パターン種別を特定するための表示用変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し、処理をステップ S 3 9 0 6 に移行する。表示用変動パターンコマンドは、演出パターン種別を識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の ROM 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、MPU 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する演出種別に応じて図柄表示部 3 4 1 における演出表示を実行する。

【 4 9 3 5 】

50

<ステップS 3 9 0 8 及び S 3 9 0 9 >

特図変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（ステップS 3 9 0 2 : No）、主制御装置4より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS 3 9 0 8）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合（ステップS 3 9 0 8 : Yes）、停止種別コマンドをそのまま表示制御装置6へ送信するために、表示用停止種別コマンドを設定する（ステップS 3 9 0 9）。一方、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（ステップS 3 9 0 8 : No）、処理をステップS 3 9 1 0に移行する。

【4936】

<ステップS 3 9 1 0 ~ S 3 9 1 3 >

停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（ステップS 3 9 0 8 : No）、主制御装置4より保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（ステップS 3 9 1 0）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合（ステップS 3 9 1 0 : Yes）、保留球数コマンドに含まれる主制御装置4の更新情報である第1特図保留数記憶エリアN A A又は第2特図保留数記憶エリアN A Bの値（即ち、主制御装置4に保留された特図遊技回数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置5の保留球数カウンタに格納する（ステップS 3 9 1 1）。

【4937】

ここで、保留球数コマンドは、第1入賞口3 1 4若しくは第2入賞口3 1 5に遊技球が入賞（始動入賞）した場合、又は特図遊技が開始される場合に主制御装置4から送信されるものであるため、始動入賞又は特図遊技が開始される毎に、ステップS 3 9 1 1の処理によって、音声ランプ制御装置5の保留球数カウンタの値を主制御装置4の保留球数カウンタの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置5の保留球数カウンタの値が主制御装置4の保留球数カウンタの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置5の保留球数カウンタの値を修正し、主制御装置4の保留球数カウンタの値に合わせることができる。

【4938】

また、ステップS 3 9 1 1の処理の後、ステップS 3 9 1 1の処理によって更新された保留球数カウンタの値を表示制御装置6へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（ステップS 3 9 1 2）。これにより、表示制御装置6では、保留球数に応じた保留球数図柄を図柄表示部3 4 1に表示させるように処理を実行する。

【4939】

その後、連続予告判定処理を実行して（ステップS 3 9 1 3）、メイン処理に戻る。この連続予告判定処理では、保留球数コマンドにより主制御装置4より受信した保留球数の値と、更新情報である大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の値とから、その時点で保留されている特図遊技演出にわたって連続して予告演出画像を表示させる連続予告演出を行うか否かを決定する。また、その連続予告演出を行う場合は、その連続予告演出態様として、同一の画像（例えば、「泡」画像）を複数の特図遊技演出にまたがって表示させる同一演出型の連続予告演出態様とするか、関連する画像を特図遊技演出が行われる度に順番に表示する（例えば、「タマゴ」「ヒヨコ」「ニワトリ」「ニワトリ群」の順に各画像を表示する）ステップアップ型の連続予告演出態様とするかを決定する。

【4940】

連続予告演出を行うか否かの決定は、具体的には、更新情報である大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3の値に基づき、保留球数コマンドが送信された時点で保留に対応して行われる抽選の結果や、特図遊技演出後の停止種別を推定し、その推定結果と、その時点で保留されている保留球数とに基づいて、行われる。例えば、特図遊技演出後の停止種別が1 6 R確変大当たり又は前後外れリーチであると推定される場合に、それぞれ所定の確率で連続予告演出が行われるように決定してもよい。また、この場合、保留球数が多いほど、高い確率で連続予告演出が行われるよう

10

20

30

40

50

に決定してもよい。

【 4 9 4 1 】

これ以外にも、推定される抽選の結果が、大当たりである場合には、停止種別に関わらず、所定の確率で連続予告演出が行われるようにしてもよいし、抽選の結果が外れであっても、停止種別がリーチとなる場合、即ち、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチであると推定される場合は、所定の確率で連続予告演出が行われるようにしてもよい。このように、連続予告演出を行う決定をする条件は、遊技機 1 0 に持たせる遊技性に応じて適宜設定されるものであってよい。

【 4 9 4 2 】

また、連続予告演出態様として、同一演出型とするか、ステップアップ型とするかの条件も適宜設定されるものであってよい。例えば、音声ランプ制御装置 5 内部に乱数カウンタを設け、その乱数カウンタの値に応じて連続予告演出態様を決定してもよい。

10

【 4 9 4 3 】

本遊技機 1 0 では、主制御装置 4 において、始動入賞時に取得された更新情報である大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 の各値を保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置 5 に通知し、音声ランプ制御装置 5 が、保留球数コマンドにより通知された各種カウンタの値と保留球数の値とに基づいて、連続予告演出開始の決定や連続予告演出の態様の設定を行う。これにより、主制御装置 4 における処理を、遊技機 1 0 の最も重要な処理である、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への入球に基づき遷移すべき遊技状態を抽選する抽選処理に集中させることができる一

20

【 4 9 4 4 】

また、保留球数コマンド 1 つで、保留球数と各種カウンタの値とを、主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 に対して送信することができる。これにより、音声ランプ制御装置 5 において、始動入賞に伴って取得された各種カウンタの値と、その始動入賞が検出された時点での保留球数との対応を正確に把握することができるので、連続予告演出の実行が決定された場合に、その連続予告演出が加えられる保留球数を正確に把握することができる。よって、保留球数と各種カウンタの値とが、別のコマンドによって主制御装置 4 から音声ランプ制御装置 5 に対して送信される場合と比較して、音声ランプ制御装置 5 における制御を容易にすることができる。

30

【 4 9 4 5 】

< ステップ S 3 9 1 4 及び S 3 9 1 5 >

ステップ S 3 9 1 0 の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（ステップ S 3 9 1 0 : N o）、確定表示コマンドを受信したか否かを判別する（ステップ S 3 9 1 4）。確定表示コマンドを受信したと判別した場合（ステップ S 3 9 1 4 : Y e s）、表示用デモコマンドを設定し（ステップ S 3 9 1 5）、メイン処理に戻る。一方、確定表示コマンドを受信していないと判別した場合（ステップ S 3 9 1 4 : N o）、処理をステップ S 3 9 1 6 に移行する。

【 4 9 4 6 】

40

< ステップ S 3 9 1 6 >

確定表示コマンドを受信していないと判別した場合（ステップ S 3 9 1 4 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 1 6）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4（図 8 参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【 4 9 4 7 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 3 9 1

50

6 : Y e s)、処理をステップ S 3 9 1 7 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合 (ステップ S 3 9 1 6 : N o)、処理をステップ S 3 9 1 8 に移行する。

【 4 9 4 8 】

<ステップ S 3 9 1 7 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合 (ステップ S 3 1 1 6 : Y e s)、M P U 5 1 は、特図データ設定処理を実行し (ステップ S 3 9 1 7)、メイン処理に戻る。

【 4 9 4 9 】

ここで、ステップ S 3 9 1 7 で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に格納された特図当否情報のデータ (特図データ) をシフト (更新) する処理である。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b (図 8 参照) に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア 4 1 2 b と同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域 (図示略) は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E (図 8 参照) のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第 1 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 (図 8 参照) に対応する第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 (図示略)、第 1 特図保留数記憶エリア (図 8 参照) に対応する第 1 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第 2 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 1 ~ R E B 4 (図 8 参照) に対応する第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域、第 2 特図保留数記憶エリア (図 8 参照) に対応する第 2 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

【 4 9 5 0 】

<ステップ S 3 9 1 8 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合 (ステップ S 3 1 1 6 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 9 1 8)。第 1 特図保留コマンドは、第 1 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が増加することを示す情報と、増加後の第 2 特図保留数 M に関する情報と、増加する第 2 保留に対する特図変動パターン (特図変動表示時間) 及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

【 4 9 5 1 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 3 9 1 8 : Y e s)、処理をステップ S 3 9 1 9 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 3 9 1 8 : N o)、処理をステップ S 3 9 2 0 に移行する。

【 4 9 5 2 】

<ステップ S 3 9 1 9 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 (ステップ S 3 9 1 8 : Y e s)、M P U 5 1 は、第 1 特図保留情報更新処理 (ステップ S 3 9 1 9) を実行し、メイン処理に戻る。

【 4 9 5 3 】

ここで、ステップ S 3 9 1 9 で実行される第 1 特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に特図当否情報のデータ (特図データ) を追加 (更新) する処理である。具体的には、第 1 特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 (図 8 参照) のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特

10

20

30

40

50

図当否情報が格納された第1保留エリア R E A 1 ~ 第4保留エリア R E A 4 に対応して設定される第1特図第1 ~ 第4保留エリア対応領域 (図示略) に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第2特図保留格納エリア R E A の第3保留エリア R E A 3 (図8参照) に特図当否情報が格納された場合には、第3保留エリア R E A 3 に対応して設定される第1特図第3保留エリア対応領域 (図示略) に特図データが格納される。また、第1特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留数記憶エリア対応領域 (図示略) に記憶される第1特図保留数 N に 1 加算される。

【 4 9 5 4 】

< ステップ S 3 9 2 0 >

受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 1 8 : N o)、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 9 2 0)。第2特図保留コマンドは、第2特図遊技に対する第2特図保留数 M が増加することを示す情報と、増加後の第2特図保留数 M に関する情報と、増加する第2保留に対する特図変動パターン (特図変動表示時間) 及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

10

【 4 9 5 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合 (ステップ S 3 9 2 0 : Y e s)、処理をステップ S 3 9 2 1 に移行し、受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 3 9 2 0 : N o)、処理を図 3 7 2 のステップ S 3 9 2 2 に移行する。

20

【 4 9 5 6 】

< ステップ S 3 9 2 1 >

受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合 (ステップ S 3 9 2 0 : Y e s)、M P U 5 1 は、第2特図保留情報更新処理 (ステップ S 3 9 2 1) を実行し、メイン処理に戻る。

【 4 9 5 7 】

ここで、ステップ S 3 9 2 1 で実行される第2特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域 (図示略) に特図当否情報のデータ (特図データ) を追加 (更新) する処理である。具体的には、第2特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第2特図保留格納エリア R E B の第1保留エリア R E B 1 ~ 第4保留エリア R E B 4 (図8参照) のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第1保留エリア R E B 1 ~ 第4保留エリア R E B 4 に対応して設定される第2特図第1 ~ 第4保留エリア対応領域 (図示略) に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第2特図保留格納エリア R E B の第3保留エリア R E B 3 (図8参照) に特図当否情報が格納された場合には、第3保留エリア R E B 3 に対応して設定される第2特図第3保留エリア対応領域 (図示略) に特図データが格納される。また、第2特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留数記憶エリア対応領域 (図示略) に記憶される第2特図保留数 M に 1 加算される。

30

【 4 9 5 8 】

< ステップ S 3 9 2 2 >

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合 (ステップ S 3 9 2 0 : N o)、M P U 5 1 は、図 3 7 2 に示すように、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 9 2 2)。小当たり遊技開始コマンドは、小当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 5 6 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 0 4 において小当たり遊技を開始する場合に設定される。

40

【 4 9 5 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合 (ステップ S 3 9 2 2 : Y e s)、処理をステップ S 3 9 2 3 に移行し、受信したコマンドが小当たり

50

遊技開始コマンドでない場合（ステップS 3 9 2 2：No）、処理をステップS 3 9 3 0に移行する。

【4 9 6 0】

<ステップS 3 9 2 3 及びS 3 9 2 4 >

受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS 3 9 2 2：Yes）、MPU 4 1は、得表示OPコマンドを受信しているか否かを判断する（ステップS 3 9 2 3）。得表示OPコマンドは、小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部3 4 1で実行させる演出として、第1報知態様の得表示オープニング演出（図3 5 9（A）参照）を設定させるものであり、図3 5 6の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技の発生時における更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値（例えば1 2 1）以上であると判断される場合にステップS 3 4 0 9において設定される。

10

【4 9 6 1】

MPU 4 1は、得表示OPコマンドを受信している場合（ステップS 3 9 2 3：Yes）、当該小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部3 4 1で実行させる演出として、第1報知態様の得表示オープニング演出（図3 5 9（A）参照）を設定し（ステップS 3 9 2 4）、処理をステップS 3 9 2 7に移行する。

【4 9 6 2】

<ステップS 3 9 2 5 及びS 3 9 2 6 >

得表示OPコマンドを受信していない場合（ステップS 3 9 2 3：No）、MPU 4 1は、損表示OPコマンドを受信しているか否かを判断する（ステップS 3 9 2 5）。損表示OPコマンドは、小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部3 4 1で実行させる演出として、第2報知態様の損表示オープニング演出（図3 5 9（B）参照）を設定させるものであり、図3 5 6の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技の発生時における更新情報である天井発動残回数カウンタの値が所定値（例えば1 2 1）未満であると判断される場合にステップS 3 4 1 0において設定される。

20

【4 9 6 3】

MPU 4 1は、損表示OPコマンドを受信している場合（ステップS 3 9 2 5：Yes）、当該小当たり遊技のオープニングにおいて図柄表示部3 4 1で実行させる演出として、第2報知態様の損表示オープニング演出（図3 5 9（B）参照）を設定し（ステップS 3 9 2 6）、処理をステップS 3 9 2 7に移行する。

30

【4 9 6 4】

<ステップS 3 9 2 7 ~ S 3 9 2 9 >

ステップS 3 9 2 7では、MPU 4 1は、小当たり遊技において羽役物装置8 3の可動羽部8 3 2が作動している間の演出である可動羽部作動演出を設定し、さらに、小当たり遊技において羽役物装置8 3のV入賞口8 3 3に遊技球が入球した場合のV入賞演出を設定する（ステップS 3 9 2 8）。そして、MPU 4 1は、小当たり遊技が実行中の遊技中状態であることを示す小当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップS 3 9 2 9）、当該コマンド判定処理を終了する。

【4 9 6 5】

<ステップS 3 9 3 0 及びS 3 9 3 1 >

受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS 3 9 2 2：No）、MPU 4 1は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS 3 9 3 0）。小当たりオープニング開始コマンドは、小当たり遊技のオープニングが開始されることを示すコマンドであり、図3 5 6の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技のオープニングが開始される場合にステップS 3 4 1 1において設定される。

40

【4 9 6 6】

MPU 4 1は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドである場合（ステップS 3 9 3 0：Yes）、小当たり遊技においてオープニング演出を開始させる小当たりオープニング開始フラグをオンに設定し（ステップS 3 9 3 1）、当該コマンド判定処

50

理を終了する。一方、MPU41は、受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドでない場合（ステップS3930：No）、処理をステップS3932に移行する。

【4967】

<ステップS3932及びS3933>

受信したコマンドが小当たりオープニング開始コマンドでない場合（ステップS3930：No）、MPU41は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3932）。小当たりオープニング終了コマンドは、小当たり遊技のオープニングが終了されることを示すコマンドであり、図356の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技のオープニングが終了される場合にステップS3416において設定される。

10

【4968】

MPU41は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドである場合（ステップS3932：Yes）、小当たり遊技においてオープニング演出を終了させる小当たりオープニング終了フラグをオンに設定し（ステップS3933）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU41は、受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドでない場合（ステップS3932：No）、処理を図373のステップS3934に移行する。

【4969】

<ステップS3934及びS3935>

受信したコマンドが小当たりオープニング終了コマンドでない場合（ステップS3932：No）、図373に示すように、MPU41は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3934）。可動羽部作動開始コマンドは、小当たり遊技において、羽役物装置83の可動羽部832の作動が開始されることを示すものであり、図356の小当たり遊技制御処理において、羽役物装置83の可動羽部832の作動が開始される場合にステップS3419において設定される。

20

【4970】

MPU41は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドである場合（ステップS3934：Yes）、小当たり遊技において可動羽部作動演出を開始させる可動羽部作動演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3935）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU41は、受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドでない場合（ステップS3932：No）、処理を図373のステップS3936に移行する。

30

【4971】

<ステップS3936～S3938>

受信したコマンドが可動羽部作動開始コマンドでない場合（ステップS3934：No）、MPU41は、受信したコマンドがV入賞コマンドであるか否かを判断する（ステップS3936）。V入賞コマンドは、小当たり遊技において、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すものであり、図356の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技において、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことが確認された場合にステップS3427において設定される。

【4972】

MPU41は、受信したコマンドがV入賞コマンドである場合（ステップS3936：Yes）、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを報知するV入賞演出を設定し（ステップS3937）、さらに、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグをオンに設定し（ステップS3938）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU41は、受信したコマンドがV入賞コマンドでない場合（ステップS3936：No）、処理をステップS3939に移行する。

40

【4973】

<ステップS3939及びS3940>

受信したコマンドがV入賞コマンドでない場合（ステップS3936：No）、MPU41は、受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステッ

50

ブ S 3 9 3 9)。小当たり遊技終了コマンドは、小当たり遊技が終了することを示すものであり、図 3 5 6 の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が終了される場合にステップ S 3 4 3 8 において設定される。

【 4 9 7 4 】

M P U 4 1 は、受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 3 9 : Y e s ）、小当たり遊技演出（可動羽部作動演出）を終了させる小当たり遊技演出終了ラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 4 0 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 3 9 : N o ）、処理を図 3 7 4 のステップ S 3 9 4 1 に移行する。

【 4 9 7 5 】

<ステップ S 3 9 4 1 >

受信したコマンドが小当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 3 9 : N o ）、M P U 5 1 は、図 3 7 4 に示すように、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 1 ）。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 6 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 0 5 において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【 4 9 7 6 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 4 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 4 2 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 1 : N o ）、処理をステップ S 3 9 4 4 に移行する。

【 4 9 7 7 】

<ステップ S 3 9 4 2 及び S 3 9 4 3 >

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 4 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に（ステップ S 3 9 4 2 ）、大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 4 3 ）、メイン処理に戻る。

【 4 9 7 8 】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出（ラウンド遊技演出及びインターバル演出）及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。

【 4 9 7 9 】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の大当たり遊技演出制御処理において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

【 4 9 8 0 】

<ステップ S 3 9 4 4 >

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 1 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 4 ）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 6 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 0 9 においてオープニングを開始する場合に設定される。

【 4 9 8 1 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 4 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 4 5 に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 4 : N o ）、処理をステップ S 3 9 4 6 に移行する。

【 4 9 8 2 】

<ステップ S 3 9 4 5 >

10

20

30

40

50

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 4 4 : Y e s ）、 M P U 5 2 は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 4 5 ）、メイン処理に戻る。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

【 4 9 8 3 】

< ステップ S 3 9 4 6 >

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 4 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 6 ）オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 6 3 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 1 5 においてオープニングを終了する場合に設定される。

10

【 4 9 8 4 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 4 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 4 7 に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 6 : N o ）、処理をステップ S 3 9 4 8 に移行する。

【 4 9 8 5 】

< ステップ S 3 9 4 7 >

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 4 6 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 4 7 ）、メイン処理に戻る。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の大当たり遊技演出制御処理において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

20

【 4 9 8 6 】

< ステップ S 3 9 4 8 >

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 6 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 8 ）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 6 3 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 1 8 において、開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

30

【 4 9 8 7 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 4 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 4 9 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 8 : N o ）、処理を図 3 7 5 のステップ S 3 9 5 1 に移行する。

【 4 9 8 8 】

< ステップ S 3 9 4 9 及び S 3 9 5 0 >

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 9 4 8 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 4 9 ）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であるかを示すラウンド数情報を R A M 5 1 2 にセットし（ステップ S 3 9 5 0 ）、メイン処理に戻る。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

40

【 4 9 8 9 】

< ステップ S 3 9 5 1 >

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 4 8 : N o

50

）、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3951）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図364の大当たり遊技制御処理でのステップS3530において、ラウンド遊技を終了する場合に設定される。

【4990】

MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップS3951：Yes）、処理をステップS3952に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS3951：No）、処理をステップS3953に移行する。

【4991】

<ステップS3952>

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップS3951：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3952）、メイン処理に戻る。ラウンド遊技終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

【4992】

<ステップS3953>

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS3951：No）、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3953）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図364の大当たり遊技制御処理でのステップS3534において、インターバルを開始させる場合に設定される。

【4993】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップS3953：Yes）、処理をステップS3954に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS3953：No）、処理をステップS3955に移行する。

【4994】

<ステップS3954>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップS3953：Yes）、MPU51は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3954）、メイン処理に戻る。インターバル演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【4995】

<ステップS3955>

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS3953：No）、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3955）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図365の大当たり遊技制御処理でのステップS3540においてインターバルを終了させる場合に設定される。

【4996】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS3955：Yes）、処理をステップS3956に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップS3955：No）、処理をステップS3957に移行する。

【4997】

<ステップS3956>

10

20

30

40

50

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 5 5 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 5 6 ）、メイン処理に戻る。インターバル演出終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 4 9 9 8 】

<ステップ S 3 9 5 7 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 5 6 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 5 7 ）。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 6 4 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 4 3 において、エンディングを開始させる場合に設定される。

10

【 4 9 9 9 】

ここで、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 5 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 5 8 に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 5 7 : N o ）、処理をステップ S 3 9 5 9 に移行する。

【 5 0 0 0 】

<ステップ S 3 9 5 8 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップ S 3 9 5 7 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 5 8 ）、メイン処理に戻る。エンディング演出開始フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

20

【 5 0 0 1 】

<ステップ S 3 9 5 9 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 9 5 7 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 5 9 ）。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 6 5 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 4 9 において、エンディングを終了させる場合に設定される。

30

【 5 0 0 2 】

ここで、 M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 5 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 9 6 0 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 5 9 : N o ）、処理をステップ S 3 9 6 1 に移行する。

【 5 0 0 3 】

<ステップ S 3 9 6 0 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 3 9 5 9 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 9 6 0 ）、メイン処理に戻る。エンディング演出終了フラグは、後述の大当たり遊技演出制御処理においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

40

【 5 0 0 4 】

<ステップ S 3 9 6 1 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 9 5 9 : N o ）、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 6 1 ）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 6 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 5 5 1 において、大当たり遊技を終了する場合に設定される。

50

【5005】

ここで、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップS3961：Yes）、処理をステップS3962に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3961：No）、処理をステップS3963に移行する。

【5006】

<ステップS3962>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップS3961：Yes）、MPU51は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップS3962）、メイン処理に戻る。

【5007】

<ステップS3963>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3961：No）、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップS3963）、当該コマンド判定処理を終了する。

【5008】

[音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理]

次に、図376を参照して、音声ランプ制御装置5のMPU51により実行される副タイマ割込処理について説明する。ここで、図376は、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。MPU51は、例えば副タイマ割込処理を1msec周期の定期処理として実行する。

【5009】

図376に示すように、MPU51は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理（ステップS4001）、特図遊技演出制御処理（ステップS4002）、小当たり遊技演出制御処理（ステップS4003）、及び大当たり遊技演出制御処理（ステップS4004）を実行する。

【5010】

[カウンタ更新処理]

カウンタ更新処理（ステップS4001）では、MPU51は、更新情報である演出パターン種別カウンタ、第1停止図柄種別カウンタ、変動表示カウンタなどの更新処理を実行する。具体的には、MPU51は、演出種別カウンタ及び第1停止図柄種別カウンタでのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。演出パターン種別カウンタは、主制御装置4から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて変動種別（演出パターン）を決定するために使用される。例えば、演出種別カウンタは0～109の間でループするループカウンタである。また、第1停止図柄種別カウンタは、主制御装置4から受信する特図変動パターンコマンドに基づいて最初に停止される飾り図柄の種別を決定するために使用される。例えば、第1停止図柄種別カウンタは0～99の間でループするループカウンタである。一方、MPU51は、変動表示カウンタを1減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部341の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタでのカウンタ値は残り変動表示時間が0になる場合に0になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウンタ値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部341の変動表示が終了したことなどを把握できる。

【5011】

[特図遊技演出制御処理]

特図遊技演出制御処理（ステップS4002）では、MPU51は、特図変動パターンコマンドを受信した場合に図371のコマンド判定処理のステップS3903において設定される変動種別（演出パターン）に従って特図遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

【5012】

10

20

30

40

50

[小当たり遊技演出制御処理]

小当たり遊技演出制御処理（ステップ S 4 0 0 3）では、M P U 5 1 は、小当たり遊技開始コマンドを受信した場合に図 3 7 2 のコマンド判定処理のステップ S 3 9 2 3 又は S 3 9 2 6 において設定されるオープニング演出、ステップ S 3 9 2 7 において設定される可動羽部作動中演出、及びステップ S 3 9 2 8 において設定される V 入賞演出に従って小当たり遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

【 5 0 1 3 】

[大当たり遊技演出制御処理]

大当たり遊技演出制御処理（ステップ S 4 0 0 4）では、M P U 5 1 は、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合に図 3 7 4 のコマンド判定処理のステップ S 3 9 4 2 において設定される大当たり遊技演出に従って大当たり遊技演出の進行を制御する処理が実行される。

【 5 0 1 4 】

[表示制御装置 6 の処理]

次に、図 3 7 7 ~ 図 3 9 1 を参照して、表示制御装置 6 の M P U 6 3 1 により実行される各制御について説明する。かかる M P U 6 3 1 の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置 5 よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ 6 3 7 より 1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 2 0 ミリ秒毎に送信される V 割込信号を M P U 6 3 1 が検出した場合に実行される更新処理である V 割込処理とがある。M P U 6 3 1 は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信や V 割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理や V 割込処理を実行する。なお、コマンドの受信と V 割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置 5 より受信したコマンドの内容を素早く反映して、V 割込処理を実行させることができる。

【 5 0 1 5 】

[表示制御装置 6 のメイン処理]

まず図 3 7 7 を参照して、表示制御装置 6 内の M P U 6 3 1 により実行されるメイン処理について説明する。図 3 7 7 は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【 5 0 1 6 】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源制御装置 9 から表示制御装置 6 に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、M P U 6 3 1 は、そのハードウェア構成によって、M P U 6 3 1 内に設けられた更新情報である命令ポインタ 6 3 1 a を「0 0 0 0 H」に設定すると共に、命令ポインタ 6 3 1 a にて示されるアドレス「0 0 0 0 H」をバスライン 6 4 0 に対して指定する。キャラクタ R O M 6 3 4 の R O M コントローラ 6 3 4 b は、バスライン 6 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、N O R 型 R O M 6 3 4 d の第 1 プログラム記憶エリア 6 3 4 d 1 に記憶されたブートプログラムをバッファ R A M 6 3 4 c にセットして、対応するデータ（命令コード）を M P U 6 3 1 へ出力する。そして、M P U 6 3 1 は、キャラクタ R O M 6 3 4 から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【 5 0 1 7 】

ここで、仮にシステムリセット解除後に M P U 6 3 1 によって最初に処理されるブートプログラムを全て N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a に記憶させた場合、キャラクタ R O M 6 3 4 は、バスライン 6 4 0 に指定されたアドレスが「0 0 0 0 H」であることを検知すると、アドレス「0 0 0 0 H」に対応するデータ（命令コード）を含む更新情報である 1 ページ分のデータを N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a から読み出してバッファ R A M 6 3 4 c にセットする更新処理を実行しなければならない。そして、N A N D 型フラッシュメモリ 6 3 4 a の性質上、その読み出しからバッファ R A M 6 3 4 c へのセットに多大な時間を要するので、M P U 6 3 1 は、アドレス「0 0 0 0 H」を指定してからアド

10

20

30

40

50

レス「0000H」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、MPU631の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置6における図柄表示部341の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【5018】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にMPU631によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がNOR型ROM634dに格納されることにより、NOR型ROMは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にMPU631からバスライン640を介してアドレス「0000H」が指定されると、キャラクタROM634は即座にNOR型ROM634dの第1プログラム記憶エリア634d1に記憶されたブートプログラムをバッファRAM634cにセットして、対応するデータ(命令コード)をMPU631へ出力することができる。よって、MPU631は、アドレス「0000H」を指定してから短い時間でアドレス「0000H」に対応する命令コードを受け取ることができるので、MPU631においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aで構成されたキャラクタROM634に制御プログラムを格納しても、表示制御装置6における図柄表示部341の制御を即座に開始することができる。

【5019】

<ステップS4101>

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し(ステップS4101)、図柄表示部341に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置6を起動する。ブート処理では、制御プログラム及び一部の固定データを、ワークRAM633のプログラム格納エリア633aに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル(表示データテーブル、追加データテーブル、転送データテーブル)をデータテーブル格納エリア633bに格納する。

【5020】

ここで、上述したように、本実施形態では、MPU631によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムROMを設けて記憶させるのではなく、図柄表示部341に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタROM634に記憶させている。そしてキャラクタROM634は、小面積で大容量化を図ることが可能なNAND型フラッシュメモリ634aによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムROMを設ける必要がない。よって、表示制御装置6における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【5021】

一方、NAND型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、MPU631がNAND型フラッシュメモリ634aに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理している場合は、MPU631として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置6の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、NAND型フラッシュメモリ634aの第2プログラム記憶エリア634a1に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、DRAMによって構成されるワークRAM633に設けられたプログラム格納エリア633aやデータテーブル格納エリア633bへ転送し格納する処理を実行する。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ631aが上述の第2の所定番地に設定され、以後、MPU631は、NAND型フラッシュメモリ634aを参照することなく、プログラム格納エリア633aに転送された制御プログラムや、データテーブル格納エリア633bを用いて各種処理を実行する。

【5022】

50

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 634a によって構成されるキャラクタ ROM 634 に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラム等をワーク RAM 633 のプログラム格納エリア 633a 等に転送することで、MPU 631 は、読み出し速度が高速な DRAM によって構成されるワーク RAM から制御プログラム等を読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置 6 において高い処理性能を保つことができ、図柄表示部 341 を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【5023】

一方、NOR 型 ROM 634d にブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後に MPU 631 によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、NAND 型フラッシュメモリ 634a の第 2 プログラム記憶エリア 634a1 に記憶させても、第 2 プログラム記憶エリア 634a1 に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア 633a に転送することができる。よって、キャラクタ ROM 634 は、極めて小容量の NOR 型 ROM 634d を追加するだけで、MPU 631 の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタ ROM 634 のコスト増加を抑制することができる。

【5024】

<ステップ S4102>

ブート処理を終了すると、次いで、ワーク RAM 633 のプログラム格納エリア 633a に転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（ステップ S4102）。具体的には、MPU 631 を初期設定し、ワーク RAM 633、常駐用ビデオ RAM 635、通常用ビデオ RAM 636 の記憶をクリアする処理などが行われる。また、ワーク RAM 633 に更新情報として各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「0」が設定される。

【5025】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ 637 の初期設定を行った後、図柄表示部 341 に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ 637 に対して、画像の描画及び表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、図柄表示部 341 には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に図柄表示部 341 の画面全体に表示される画像の色が、遊技機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が図柄表示部 341 に表示されるか否かを検査することで、遊技機 10 が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【5026】

<ステップ S4103>

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 635 の電源投入時主画像エリア 635a へ転送するように、画像コントローラ 637 に対して転送指示を送信する（ステップ S4103）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタ ROM 634 の先頭アドレス及び最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオ RAM 635）と、転送先である電源投入時主画像エリア 635a の先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ 637 は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタ ROM 634 から常駐用ビデオ RAM 635 の電源投入時主画像エリア 635a に転送される。

【5027】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ 637 は、MPU 631 に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。MPU 631 はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ 637 は、転送指示により

10

20

30

40

50

示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ 637 の内部に設けられたレジスタ又は内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、MPU 631 は随時このレジスタ又は内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ 637 による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【5028】

電源投入時主画像エリア 635 a に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【5029】

<ステップ S 4104 >

ステップ S 4103 の処理により画像コントローラ 637 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア 635 a への転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオ RAM 635 の電源投入時変動画像エリア 635 b へ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する(ステップ S 4104)。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタ ROM 634 の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報(ここでは、常駐用ビデオ RAM 635)と、転送先である電源投入時変動画像エリア 635 b の先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタ ROM 634 から常駐用ビデオ RAM 635 の電源投入時変動画像エリア 635 b に転送される。そして、電源投入時変動画像エリア 635 b に転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【5030】

<ステップ S 4105 >

ステップ S 4104 の処理により画像コントローラ 637 に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア 635 b への転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ 633 c をオンする(ステップ S 4105)。これにより、簡易画像表示フラグ 633 c がオンの間は、後述する転送設定処理(図 389 (A) 参照)において、常駐用ビデオ RAM 635 に常駐すべき全ての画像データをキャラクタ ROM 634 から常駐用ビデオ RAM 635 へ転送するように画像コントローラ 637 へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される(図 389 (B) のステップ S 3002 参照)。

【5031】

また、簡易画像表示フラグ 633 c は、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ 637 への転送指示に基づき、常駐用ビデオ RAM 635 に常駐すべき全ての画像データのキャラクタ ROM 634 から常駐用ビデオ RAM 635 への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、V 割込処理(図 378 (B) 参照)において、図 333 に示す電源投入時画像(電源投入時主画像や電源投入時変動画像)が描画されるように、簡易コマンド判定処理(図 378 (B) のステップ S 4308 参照)及び簡易表示設定処理(図 378 (B) のステップ S 4309 参照)が実行される。

【5032】

上述したように、本遊技機 10 では、キャラクタ ROM 634 に NAND 型フラッシュメモリ 634 a を用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオ RAM 635 に格納すべき全ての画像データが、キャラクタ ROM 634 から常駐用ビデオ RAM 635 に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像及び電源投入時変動画像をキャラクタ ROM 634 から常駐用ビデオ RAM 635 へ転送し、電源投入時主画像を図柄表示部 341 に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオ RAM 635 に転送されている間、遊技者やホール関係者は、図柄表示部 341 に表示された電源投入時主

10

20

30

40

50

画像を確認することができる。よって、表示制御装置 6 は、電源投入時主画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に常駐すべき画像データがキャラクタ ROM 6 3 4 から常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【 5 0 3 3 】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに図柄表示部 3 4 1 に表示されることによって、図柄表示部 3 4 1 が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタ ROM 6 3 4 に読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a を用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【 5 0 3 4 】

また、遊技機 1 0 の表示制御装置 6 では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタ ROM 6 3 4 から常駐用ビデオ RAM 6 3 5 へ転送するので、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、第 1 入賞口 3 1 4 へ入球（始動入賞）があり、特図遊技演出の開始指示が主制御装置 4 より音声ランプ制御装置 5 を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図 3 3 3（B）及び図 3 3 3（C）に示す電源投入時変動画像をその特図遊技演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されている間であっても、その簡単な特図遊技演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【 5 0 3 5 】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタ ROM 6 3 4 から常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に転送されている間は、図柄表示部 3 4 1 に電源投入時主画像が表示され続けるが、キャラクタ ROM 6 3 4 は読み出し速度の遅い NAND 型フラッシュメモリ 6 3 4 a によって構成されているので、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本遊技機 1 0 では、電源投入後に常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な特図遊技演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【 5 0 3 6 】

< ステップ S 4 1 0 6 >

ステップ S 4 1 0 5 の処理の後、割込許可を設定し（ステップ S 4 1 0 6）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、ステップ S 4 1 0 6 の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信及び V 割込信号の検出に従って、コマンド割込処理及び V 割込処理を実行する。

【 5 0 3 7 】

[表示制御装置 6 のコマンド割込処理]

次いで、図 3 7 8（A）を参照して、表示制御装置 6 の MPU 6 3 1 で実行されるコマンド割込処理について説明する。図 3 7 8（A）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置 5 からコマンドを受信すると、MPU 6 3 1 によってコマンド割込処理が実行される。

【 5 0 3 8 】

図 3 7 8（A）に示すように、コマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワーク RAM 6 3 3 に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（ステップ S 4 2 0 1）、当該コマンド割込処理を終了する。このコ

10

20

30

40

50

マンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述する V 割込処理のコマンド判定処理又は簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【5039】

[表示制御装置 6 の V 割込処理]

次いで、図 378 (B) を参照して、表示制御装置 6 の M P U 6 3 1 で実行される V 割込処理について説明する。図 378 (B) は、その V 割込処理を示すフローチャートである。更新処理である V 割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、図柄表示部 341 に表示させる画像を特定した上で、その画像の更新情報である描画リスト (図 339 参照) を作成し、その描画リストを画像コントローラ 637 に送信することで、画像コントローラ 637 に対し、その画像の描画処理及び表示処理の実行を指示するものである。

10

【5040】

上述したように、この V 割込処理は、画像コントローラ 637 からの更新情報である V 割込信号が検出されることによって実行が開始される。この V 割込信号は、画像コントローラ 637 において、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に生成され、M P U 6 3 1 に対して送信される信号である。よって、この V 割込信号に同期させて V 割込処理を実行することにより、画像コントローラ 637 に対して描画指示が、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ 637 では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

20

【5041】

< ステップ S 4301 ~ S 4303 >

ここでは、まず、V 割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。この V 割込処理では、図 378 (B) に示すように、まず、簡易画像表示フラグ 633c がオンであるか否かを判別し (ステップ S 4301)、簡易画像表示フラグ 633c がオンではない、即ち、オフであれば (ステップ S 4301 : No)、常駐用ビデオ R A M 635 に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、図 333 に示した電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を図柄表示部 341 に表示させるべく、コマンド判定処理 (ステップ S 4302) を実行し、次いで、表示設定処理 (ステップ S 4303) を実行する。

30

【5042】

コマンド判定処理 (ステップ S 4302) では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置 5 からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 633d に設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ 633f に設定する。また、連続予告コマンドが格納されていた場合は、連続予告画像種別に応じた連続予告用追加データテーブルを追加データテーブルバッファ 633e に設定する。

40

【5043】

このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、V 割込処理の実行される 20 ミリ秒間隔で行われるため、その 20 ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置 4 において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや停止種別コマンド、連続予告コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従っ

50

て、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置 4 や音声ランプ制御装置 5 によって選定された特図遊技演出や連続予告演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド割込処理の詳細については、図 3 7 9 ~ 図 3 8 3 を参照して後述する。

【5 0 4 4】

表示設定処理（ステップ S 4 3 0 3）では、コマンド判定処理（ステップ S 4 3 0 2）などによって表示データテーブルバッファ 6 3 3 d 及び追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定された表示データテーブル及び追加データテーブルの内容に基づき、図柄表示部 3 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、図柄表示部 3 4 1 に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図 3 8 4 ~ 図 3 8 7 を参照して後述する。

10

【5 0 4 5】

<ステップ S 4 3 0 4 >

表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（ステップ S 4 3 0 4）。このタスク処理では、表示設定処理（ステップ S 4 3 0 3）若しくは簡易表示設定処理（ステップ S 4 3 0 9）によって特定された、図柄表示部 3 4 1 に表示すべき次の 1 フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

20

【5 0 4 6】

<ステップ S 4 3 0 5 >

次に、転送設定処理を実行する（ステップ S 4 3 0 5）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンである間は、画像コントローラ 6 3 7 に対して、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオフである間は、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ 6 3 7 に対して、所定の画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置 5 から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ 6 3 7 に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a の所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。

30

【5 0 4 7】

<ステップ S 4 3 0 6 >

次いで、描画処理を実行する（ステップ S 4 3 0 6）。この描画処理では、タスク処理（ステップ S 4 3 0 4）で決定された、1 フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（ステップ S 4 3 0 5）により設定された転送指示とから、図 3 3 9 に示す更新情報としての描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ 6 3 7 に対して送信する更新処理が実行される。これにより、画像コントローラ 6 3 7 では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する。なお、描画処理の詳細については、図 3 9 1 を参照して後述する。

40

【5 0 4 8】

<ステップ S 4 3 0 7 >

次いで、表示制御装置 6 に設けられた更新情報である各種カウンタの更新処理を実行する（ステップ S 4 3 0 7）。そして、V 割込処理を終了する。ステップ S 4 3 0 7 の処理

50

によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークRAM 633に格納され、V割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（小当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、図柄表示部341に表示される飾り図柄の特図遊技演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【5049】

<ステップS4308及びS4309>

ステップS4301の処理において、簡易画像表示フラグがオンであると判別されると（ステップS4301：Yes）、常駐用ビデオRAM 635に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、図333に示した電源投入時画像を図柄表示部341に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（ステップS4308）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（ステップS4309）を実行して、ステップS4304の処理へ移行する。

10

【5050】

[表示制御装置6のコマンド判定処理]

次いで、図379～図391を参照して、図378（B）のV割込処理のステップS4302で実行される割込処理のコマンド判定処理の詳細について説明する。まず、図379は、コマンド判定処理を示すフローチャートである。

20

【5051】

<ステップS4401～S4403>

図379に示すように、コマンド判定処理では、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（ステップS4401）、未処理の新規コマンドがなければ（ステップS4401：No）、コマンド判定処理を終了してV割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（ステップS4401：Yes）をオン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（図378のステップS4303）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（ステップS4402）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（ステップS4403）。

30

【5052】

<ステップS4404及びS4505>

そして、未処理のコマンドの中に、まず、表示用保留球数コマンドがあるか否かを判定し（ステップS4404）、表示用保留球数コマンドがあれば（ステップS4404：Yes）、保留球数コマンド処理を実行して（ステップS4405）、ステップS4401の処理に戻る。

【5053】

[保留球数コマンド処理]

ここで、図380（A）を参照して、図379の表示制御装置6のコマンド判定処理のステップS4405で実行される保留球数コマンド処理について説明する。図380（A）は、保留球数コマンド処理を示すフローチャートである。この保留球数コマンド処理は、音声ランプ制御装置5より受信した表示用保留球数コマンドに対応する処理を実行するものである。

40

【5054】

図380（A）に示すように、保留球数コマンド処理では、まず、オン状態で表示用保留球数コマンドを処理したことを表示設定処理（図378のステップS4303）に通知する新規保留球数コマンドフラグをオンし（ステップS4501）、次いで、表示用保留球数コマンドに含まれる保留球数情報を取得する（ステップS4502）。なお、ステップS4502の処理において、2以上の表示用保留球数コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていれば、最後に格納された表示用保留球数コマンドから保留球数情報を取得

50

する。これにより、最新の保留球数情報を取得することができる。

【5055】

そして、保留球数毎に設けられた個数判別フラグのうち、ステップS4502の処理で取得した保留球数に対応する個数判別フラグをオンすると共に、その他の保留球数に対応する個数判別フラグをオフにして（ステップS4503）、図379のコマンド判定処理に戻る。

【5056】

これにより、表示設定処理では、新規保留球数コマンドフラグがオンである場合に、個数判別フラグを参照することで、オンが設定された個数判別フラグに対応する保留球数分の保留球数図柄が図柄表示部341に表示されるように、保留画像データを展開する。

10

【5057】

<ステップS4406及びS4507>

図379のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップS4404の処理において、表示用保留球数コマンドがないと判別されると（ステップS4404：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用確定コマンドがあるか否かを判別し（ステップS4406）、表示用確定コマンドがあれば（ステップS4406：Yes）、確定コマンド処理を実行して（ステップS4407）、ステップS4401の処理へ戻る。

【5058】

[確定コマンド処理]

ここで、図380(B)を参照して、図379の表示制御装置6のコマンド判定処理のステップS4407で実行される表示制御装置6のコマンド判定処理のステップS4407で実行される確定コマンド処理について説明する。図380(B)は、確定コマンド処理を示すフローチャートである。この確定コマンド処理は、音声ランプ制御装置5より受信した表示用確定コマンドに対応する処理を実行するものである。

20

【5059】

図380(B)に示すように、確定コマンド処理では、オン状態で表示用確定コマンドを受信したことを表示設定処理（図378のステップS4303）に通知する確定コマンドフラグをオンに設定して（ステップS4601）、本処理を終了し、図379のコマンド判定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、確定コマンドフラグの状態を監視し、そのフラグがオンとなった場合に、図柄表示部341に確定表示演出の表示が開始されるように、表示の設定処理を実行する。また、特図遊技演出の表示の設定を処理した場合に、その特図遊技演出に設定された演出時間を経過しても確定コマンドフラグがオンとならない場合は、再始動演出を図柄表示部341に表示させるように、表示の設定処理を実行する。

30

【5060】

<ステップS4408及びS4509>

図379のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップS4406の処理において、表示用確定コマンドがないと判別されると（ステップS4406：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用デモコマンドがあるか否かを判別し（ステップS4408）、表示用デモコマンドがあれば（ステップS4408：Yes）、デモコマンド処理を実行して（ステップS4409）、ステップS4401の処理へ戻る。

40

【5061】

[デモコマンド処理]

ここで、図380(C)を参照して、図379の表示制御装置6のコマンド判定処理のステップS4409で実行されるデモコマンド処理について説明する。図380(C)は、デモコマンド処理を示すフローチャートである。このデモコマンド処理は、音声ランプ制御装置5より受信した表示用デモコマンドに対応する処理を実行するものである。

【5062】

<ステップS4701及びS4702>

図380(C)に示すように、デモコマンド処理では、まず、デモ演出に対応するデモ

50

用表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から選定して、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定する（ステップ S 4 7 0 1）。次いで、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に Null データを書き込むことでその内容をクリアし、また、デモ用表示データテーブルでは、描画に必要な画像データを新たにキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 に転送する必要がないように画像の描画が規定されているため、対応する転送データテーブルがデータテーブル格納エリア 6 3 3 b に用意されていないので、転送データテーブルバッファ 6 3 3 f にも Null データを書き込んでその内容をクリアする（ステップ S 4 7 0 2）。

【 5 0 6 3 】

< ステップ S 4 7 0 3 ~ S 4 7 0 5 >

次いで、デモ演出に対応する時間データを計時カウンタ 6 3 3 i に設定し（ステップ S 4 7 0 3）、ポインタ 6 3 3 g を 0 に初期化する（ステップ S 4 7 0 4）。そして、図柄表示部 3 4 1 にオン状態でデモ演出が表示されることを示すデモ表示フラグをオンに設定する共に、オン状態で図柄表示部 3 4 1 に確定表示演出が表示されることを示す確定表示フラグをオフに設定し、更にオン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオフに設定して（ステップ S 4 7 0 5）でモコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【 5 0 6 4 】

このデモコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、ステップ S 4 7 0 1 の処理によって初期化された更新情報であるポインタ 6 3 3 g の更新処理を実行しながら、ステップ S 4 7 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されたデモ用表示データテーブルから、ポインタ 6 3 3 g に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、図柄表示部 3 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定する。また、表示設定処理では、ステップ S 4 7 0 3 の処理によってデモ演出に対応する時間データの設定された更新情報である計時カウンタ 6 3 3 i を用いて、デモ用表示データテーブルで規定されたデモ演出の時間を計時すると共に、ステップ S 4 7 0 5 の処理によって設定された更新情報であるデモ表示フラグ及び確定表示フラグの状態に基づいて、更新情報である表示設定制御計時カウンタ 6 3 3 i の計時によってデモ用表示データテーブルにおけるデモ演出が終了したと判断された場合に、次に表示すべき演出として、再度デモ演出が表示されるように制御する。

【 5 0 6 5 】

< ステップ S 4 4 1 0 及び S 4 5 1 1 >

図 3 7 9 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 0 8 の処理において、表示用デモコマンドがないと判別されると（ステップ S 4 4 0 8 : No）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 1 0）、表示用変動パターンコマンドがあれば（ステップ S 4 4 1 0 : Yes）、変動パターンコマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 1 1）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 5 0 6 6 】

[変動パターンコマンド処理]

ここで、図 3 8 1 (A) を参照して、図 3 7 9 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 1 1 で実行される変動パターンコマンド処理について説明する。図 3 8 1 (A) は、変動パターンコマンド処理を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【 5 0 6 7 】

< ステップ S 4 8 0 1 >

図 3 8 1 (A) に示すように、変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動用表示データテーブルを決定し、その決定した変動用表示データテーブルをデータテーブル格納エリア 6 3 3 b か

10

20

30

40

50

ら読み出して、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定する (ステップ S 4 8 0 1)
。

【 5 0 6 8 】

ここで、主制御装置 4 において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20 ミリ秒以内に 2 以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に 2 以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップ S 4 8 0 1 の処理では、このような場合に備え、2 以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、
10 変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定する。

【 5 0 6 9 】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する特図遊技演出が主制御装置 4 によって指示されていた場合は、設定された変動用表示データテーブルに従った特図遊技演出を図柄表示部 3 4 1 に表示させている最中に主制御装置 4 から確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信することとなり、変動中の飾り図柄が急に停止表示されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせる恐れがあった。
20

【 5 0 7 0 】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する特図遊技演出が主制御装置 4 によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に従った特図遊技演出が終了したのち、主制御装置 4 からの確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信するまでの間、再始動演出が表示されるように、表示設定処理によって、図柄表示部 3 4 1 の表示が制御されるので、遊技者は再始動演出を特図遊技演出の一環として視認し、飾り図柄の停止表示が確定するまで違和感なく図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動を見続けることができる。
30

【 5 0 7 1 】

< ステップ S 4 8 0 2 及び S 4 8 0 3 >

次いで、ステップ S 4 8 0 1 で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア 6 3 3 b から読み出し、それを転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に設定する (ステップ S 4 8 0 2)。そして、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に Null データを書き込むことでその内容をクリアする (ステップ S 4 8 0 3)。

【 5 0 7 2 】

< ステップ S 4 8 0 4 >

その後、各変動パターンに対応する変動用表示データテーブル毎に設けられたデータテーブル判別フラグのうち、ステップ S 4 8 0 1 の処理によって設定された変動用表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオンすると共に、その他の変動用表示データテーブルに対応するデータテーブル判別フラグをオフに設定する (ステップ S 4 8 0 4)。表示設定処理では、ステップ S 4 8 0 4 の処理によって設定されるデータテーブル判別フラグを参照することによって、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルが、どの変動パターンに対応するものであるかを容易に判断することができる。そして、表示設定処理では、設定された変動用表示データテーブルの変動パターンと、後に受信する表示用停止種別コマンドによって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、後述するように、特殊変動に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定するようになっている。
40
50

【 5 0 7 3 】

< ステップ S 4 8 0 5 ~ S 4 8 0 8 >

次いで、ステップ S 4 8 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ 6 3 3 i に設定し（ステップ S 4 8 0 5 ）、ポインタ 6 3 3 g を 0 に初期化する（ステップ S 4 8 0 6 ）。そして、確定コマンドフラグ、デモ表示フラグ及び確定表示フラグをいずれもオフに設定して（ステップ S 4 8 0 7 ）、更に、表示設定処理で用いられる再始動タイマカウンタを 0 に初期化して（ステップ S 4 8 0 8 ）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【 5 0 7 4 】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、ステップ S 4 8 0 6 の処理によって初期化された更新情報であるポインタ 6 3 3 g の更新処理を実行しながら、ステップ S 4 8 0 1 の処理によって表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルから、ポインタ 6 3 3 g に示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、図柄表示部 3 4 1 において次に表示すべき 1 フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、ステップ S 4 8 0 2 の処理によって転送データテーブルバッファ 6 3 3 f に設定された転送データテーブルから、ポインタ 6 3 3 g に示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動用表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a に転送されるように、画像コントローラ 6 3 7 を制御する。

【 5 0 7 5 】

また、表示設定処理では、ステップ S 4 8 0 5 の処理によって変動時間データの設定された更新情報である計時カウンタ 6 3 3 i を用いて、変動用表示データテーブルで規定された特図遊技演出の時間を計時し、変動用表示データテーブルにおける特図遊技演出が終了したと判断された場合、主制御装置 4 からの確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信すれば確定表示演出を図柄表示部 3 4 1 に表示し、特図遊技演出終了後所定時間内に確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信できなければ、再始動演出を図柄表示部 3 4 1 に表示するように、その表示の設定を制御する。

【 5 0 7 6 】

ここで、表示用確定コマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用確定コマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。これに対し、本コマンド判定処理では、表示用確定コマンドの有無の判別を先に行っているため、必ず表示用確定コマンドに対応する処理である確定コマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、ステップ S 4 8 0 7 の処理のように、表示用確定コマンドによって設定された確定コマンドフラグを上書きによってオフに設定することができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用確定コマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出を優先して図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【 5 0 7 7 】

同様に、表示用デモコマンドと表示用変動パターンコマンドとのいずれもが未処理のコマンドとしてコマンドバッファ領域に格納されていた場合、表示用デモコマンドに対応する処理を優先してしまうと、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出が行われなくなってしまうため、表示用変動パターンコマンドに対応する処理を優先させる必要がある。これに対し、本コマンド判定処理では、表示用デモコマンドの有無の判別を先に行っているため、必ず表示用デモコマンドに対応する処理であるデモコマンド処理が必ず先に実行される一方、表示用変動パターンコマンドに対応する処理が後に実行され、ステップ S 4 8 0 1 の処理のように、表示用デモコマンドによって表示データテーブルバッファ 6

10

20

30

40

50

3 3 d に設定されたデモ用表示データテーブルを上書きによって変動用表示データテーブルに書き換えることができる。よって、表示用変動パターンコマンドの処理を表示用デモコマンドより優先させることができ、表示用変動パターンコマンドに伴う特図遊技演出を優先して図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【5 0 7 8】

<ステップ S 4 4 1 2 及び S 4 4 1 3 >

図 3 7 9 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 1 0 の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると(ステップ S 4 4 1 0 : No)、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し(ステップ S 4 4 1 2)、表示用変動種別コマンドがあれば(ステップ S 4 4 1 1 : Yes)、停止種別コマンド処理を実行して(ステップ S 4 4 1 3)、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

10

【5 0 7 9】

[停止種別コマンド処理]

ここで、図 3 8 1 (B) を参照して、停止種別コマンド処理について説明する。図 3 8 1 (B) は、図 3 7 9 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 1 3 で実行される停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【5 0 8 0】

<ステップ S 4 9 0 1 ~ S 4 9 0 3 >

図 3 8 1 (B) に示すように、停止種別コマンド処理では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報(小当たり、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれか)に対応する停止種別テーブルを決定し(ステップ S 4 9 0 1)、その停止種別テーブルと、V 割込処理(図 3 7 8 (B) 参照)が実行されるたびに更新される更新情報である停止種別カウンタの値とを比較して、図柄表示部 3 4 1 に表示される特図遊技演出後の停止図柄を最終的に設定する(ステップ S 4 9 0 2)。

20

【5 0 8 1】

そして、停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、ステップ S 4 5 4 2 の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定する(ステップ S 4 9 0 3)。

30

【5 0 8 2】

ここで、上述したように、変動用表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、図柄表示部 3 4 1 に表示すべき飾り図柄を特定する種別情報として、ステップ S 4 9 0 2 の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報(図柄オフセット情報)が記載されている。上述の V 割込処理でのタスク処理(図 3 7 8 (B) のステップ S 4 3 0 4)では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、ステップ S 4 5 4 3 によって設定された停止図柄判別フラグからステップ S 4 9 0 2 の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき飾り図柄を特定する。そして、この特定された飾り図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。なお、飾り図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の飾り図柄エリア 6 3 5 d に格納されている。

40

【5 0 8 3】

<ステップ S 4 9 0 4 >

ステップ S 4 9 0 3 の処理の後、比較フラグをオンして(ステップ S 4 9 0 4)、この停止種別コマンド処理を終了し、図 3 7 9 のコマンド判定処理に戻る。この比較フラグをオンすることによって、表示設定処理では、上述の変動パターンコマンド設定処理により設定された変動用表示データテーブルの変動パターンと、ステップ S 4 9 0 2 の処理によって設定される停止図柄とに矛盾がないか否かを判断し、矛盾がある場合は、後述するように、特殊変動に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に

50

設定する。

【5084】

なお、主制御装置4において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、20ミリ秒以内に2以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップS4901の処理では、このような場合に備え、2以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止
10 図柄がステップS4902の処理によって設定される。

【5085】

仮に、大当たりに対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、外れであった場合であっても、図柄表示部341には大当たりの停止図柄が表示されることとなり、遊技者に遊技機10の遊技状態が大当たりとなったと勘違いさせてしまい、遊技機10の信頼性を低下させる恐れがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、大当たりであれば、図柄表示部341に完全外れの停止図柄が表示されても、遊技機10の遊技状態が大当たり状態に移行するので、遊技者を喜ばせることができる。

【5086】

<ステップS4414及びS4415>

図379のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップS4412の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると(ステップS4412:No)、次いで、未処理のコマンドの中に、連続予告コマンドがあるか否かを判別し(ステップS4414)、連続予告コマンドがあれば(ステップS4414:Yes)、連続予告コマンド処理を実行して(ステップS4415)、ステップS4401の処理へ戻る。

【5087】

[連続予告コマンド処理]

ここで、図382(A)を参照して、連続予告コマンド処理の詳細について説明する。図382(A)は、図379の表示制御装置6のコマンド判定処理のステップS4415
30 で実行される連続予告コマンド処理を示すフローチャートである。この連続予告コマンド処理は、音声ランプ制御装置5より受信した連続予告コマンドに対応する処理を実行するものである。

【5088】

<ステップS5001及びS5002>

図382(A)に示すように、連続予告コマンド処理では、まず、オン状態で連続予告コマンドを処理したことをV割込処理の転送設定処理(図378(A)のステップS4305)に通知する新規連続予告コマンドフラグをオンに設定する(ステップS5001)。次いで、連続予告コマンドによって示される連続予告画像種別(「泡」、「タマゴ」、「ヒヨコ」、「ニワトリ」及び「ニワトリ群」のいずれか)に対応した連続予告用追加データテーブルを決定して、その決定した連続予告用追加データテーブルをデータテーブル格納エリア633bから読み出し、それを追加データテーブルバッファ633eに設定する(ステップS5002)。
40

【5089】

これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ633dに格納された表示データテーブルに対応する演出に対し、ステップS4552の処理によって追加データテーブルバッファ633eに格納された連続予告用追加データテーブルに対応する連続予告演出が追加して表示されるように、図柄表示部341における次の1フレーム分の画像の表示内容を特定する。

【5090】

10

20

30

40

50

<ステップ S 5 0 0 3 >

その後、連続予告画像種別毎に設けられた連続予告判別フラグのうち、連続予告コマンドに含まれる連続予告画像種別に対応する連続予告判別フラグをオンすると共に、その他の連続予告画像種別に対応する連続予告判別フラグをオフに設定して（ステップ S 4 5 5 3）、この連続予告コマンド処理を終了し、図 3 7 9 のコマンド判別処理に戻る。

【5 0 9 1】

V 割込処理の転送設定処理（図 3 7 8（A）のステップ S 4 3 0 5）では、ステップ S 5 0 0 1 の処理により設定される新規連続予告コマンドフラグがオンされていることを検出すると、連続予告コマンド処理によって追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に所定の連続予告用追加データテーブルが設定されたと判断し、ステップ S 4 5 5 3 の処理によって設定される連続予告判別フラグから、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定された連続予告用追加データテーブルに対応する連続予告種別を特定する。そして、その特定された連続予告種別を表示させるのに必要な画像データの転送指示を画像コントローラ 6 3 7 に対して行う。

10

【5 0 9 2】

<ステップ S 4 4 1 6 及び S 4 4 1 7 >

図 3 7 9 のコマンド判別処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 1 4 の処理において、連続予告コマンドがないと判別されると（ステップ S 4 4 1 4 : No）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（ステップ S 4 4 1 6）、背面画像変更コマンドがあれば（ステップ S 4 4 1 6 : Yes）、背面画像変更コマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 1 7）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

20

【5 0 9 3】

[背面画像変更コマンド処理]

ここで、図 3 8 2（B）を参照して、背面画像変更コマンド処理について説明する。図 3 8 2（B）は、図 3 7 9 の表示制御装置 6 のコマンド判別処理のステップ S 4 4 1 7 で実行される背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。

【5 0 9 4】

<ステップ S 5 1 0 1 及び S 5 1 0 2 >

図 3 8 2（B）に示すように、背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を転送設定処理（ステップ S 2 4 0 5）に通知する背面画像変更フラグをオンに設定する（ステップ S 5 1 0 1）。そして、背面画像種別（背面 A ~ 背面 C）毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンすると共に、その他の背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオフに設定して（ステップ S 5 1 0 2）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、図 3 7 9 のコマンド判別処理に戻る。

30

【5 0 9 5】

V 割込処理の転送設定処理（図 3 7 8（A）のステップ S 4 3 0 5）では、ステップ S 5 1 0 1 の処理により設定される背面画像変更フラグがオンされていることを検出すると、ステップ S 5 1 0 2 の処理によって設定される背面画像判別フラグから、変更後の背面画像種別を特定する。そして、その特定された背面画像種別が背面 B 又は背面 C である場合は、上述したように、それらの背面画像に対応する画像データの一部が常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐されていないので、所定の範囲の背面画像に対応する画像データをキャラクタ ROM 6 3 4 から通常用ビデオ RAM 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a の所定のサブエリアに転送するよう、画像コントローラ 6 3 7 に対する転送指示の設定を行う。

40

【5 0 9 6】

また、V 割込処理のタスク処理（図 3 7 8（A）のステップ S 4 3 0 4）では、表示デ

50

ータテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面A～背面Cのいずれかを表示させることが規定されていた場合、ステップS5102によって設定された背面画像判別フラグから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているRAM種別（常駐用ビデオRAM635か、通常用ビデオRAM636か）と、そのRAMのアドレスを特定する。

【5097】

なお、遊技者が操作ボタン20を20ミリ秒以下で連続して操作することはないので、20ミリ秒以内に2以上の背面画像変更コマンドを受信することはないが、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に2以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈される恐れもあり得る。ステップS5102の処理では、2以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。また、任意の1の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグをオンしてもよい。この背面画像の変更は、遊技機10における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、遊技機10の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

10

20

【5098】

<ステップS4418及びS4419>

図379のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップS4416の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（ステップS4416：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、操作ボタン操作コマンドがあるか否かを判別し（ステップS4418）、操作ボタン操作コマンドがあれば（ステップS4418：Yes）、操作ボタン操作コマンド処理を実行して（ステップS4419）、ステップS4401の処理へ戻る。

【5099】

[操作ボタン操作コマンド処理]

ここで、図383(A)を参照して操作ボタン操作コマンド処理について説明する。図383(A)は、図379の表示制御装置6のコマンド判定処理のステップS4419で実行される操作ボタン操作コマンド処理を示すフローチャートである。この操作ボタン操作コマンド処理は、音声ランプ制御装置5より受信した操作ボタン操作コマンドに対応する処理を実行するものである。

30

【5100】

図383(A)に示すように、操作ボタン操作コマンドでは、オン状態で操作ボタンが操作されたことを示す操作ボタン操作フラグをオンに設定して（ステップS5201）、この処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【5101】

V割込処理の表示設定処理（図378(A)のステップS4303）では、ステップS5201の処理によって設定された操作ボタン操作フラグに基づき、変動用表示データテーブルに従ってスーパーリーチ選択画面を図柄表示部341に表示させている間に操作ボタンが操作されたことを検出すると、後に表示させるスーパーリーチの種別を更新する処理を実行する。これにより、遊技者に、好みのスーパーリーチ演出を選択させることができるようになっている。

40

【5102】

<ステップS4420及びS4421>

図379のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップS4418の処理において、操作ボタン操作コマンドがないと判別されると（ステップS4418：No）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（ステップS4420）、エ

50

ラーコマンドがあれば（ステップ S 4 4 2 0 : Y e s ）、エラーコマンド処理を実行して（ステップ S 4 4 2 1 ）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

【 5 1 0 3 】

[エラーコマンド処理]

ここで、図 3 8 3 (B) を参照して、エラーコマンド処理について説明する。図 3 8 3 (B) は、図 3 7 9 の表示制御装置 6 のコマンド判定処理のステップ S 4 4 2 1 で実行されるエラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置 5 より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【 5 1 0 4 】

図 3 8 3 (B) に示すように、エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（ステップ S 5 3 0 1 ）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（ステップ S 5 3 0 2 ）、エラーコマンド処理を終了し、図 3 7 9 のコマンド判定処理に戻る。

10

【 5 1 0 5 】

V 割込処理の表示設定処理（図 3 7 8 (A) のステップ S 4 3 0 3 ）では、ステップ S 5 3 0 1 の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、ステップ S 5 3 0 2 の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させるように処理を実行する。

20

【 5 1 0 6 】

なお、2 以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、ステップ S 5 3 0 2 に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が図柄表示部 3 4 1 に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【 5 1 0 7 】

< ステップ S 4 8 2 2 >

図 3 7 9 のコマンド判定処理に説明に戻り、ステップ S 4 4 2 0 の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（ステップ S 4 4 2 0 : N o ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（ステップ S 4 4 2 2 ）、ステップ S 4 4 0 1 の処理へ戻る。

30

【 5 1 0 8 】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるステップ S 4 4 0 1 の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（ステップ S 4 4 0 1 : Y e s ）、再びステップ S 4 4 0 2 ~ ステップ S 4 4 2 2 の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、ステップ S 4 4 0 1 ~ ステップ S 4 4 2 2 の処理が繰り返し実行され、ステップ S 4 4 0 1 の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

40

【 5 1 0 9 】

なお、V 割込処理（図 3 7 8 (B) 参照）において簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（ステップ S 4 3 0 8 ）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドから、図 3 3 3 に示す電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示表確定コマンド、表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、確定コマンド処理（図 3 8 0 (B) 参照）、変動パターンコマンド処理（図 3 8 1 (A) 参照）及び停止種別コマンド処理（図 3 8 1 (B) 参照）を実行すると共に、その他のコマンドについ

50

ては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【5110】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図381（A）参照）では、ステップS4801の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ633dに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像及び電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオRAM635の電源投入時主画像エリア635a及び電源投入時変動画像エリア635bに格納されているので、ステップS4802の処理では、転送データテーブルバッファ633fにはNullデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【5111】

[表示設定処理]

次いで、図384～図387を参照して、図378（B）の表示制御装置6のMPU631で実行されるV割込処理の表示設定処理（ステップS4303）について説明する。ここで、図384及び図385は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【5112】

<ステップS5401及びS5402>

図384に示すように、表示設定処理では、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（ステップS5401）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（ステップS5401：No）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、ステップS5402～ステップS5410の処理をスキップし、ステップS5411の処理へ移行する。一方、新規フラグがオンであれば（ステップS5401：Yes）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（ステップS5402）、ステップS5403～ステップS5410の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【5113】

<ステップS5403及びS5404>

ステップS5403の処理では、新規保留球数コマンドフラグはオンであるか否かを判別し（ステップS5403）、新規保留球数コマンドフラグがオンであれば（ステップS5403：Yes）、先のコマンド判定処理において表示用保留球数コマンドが処理されたと判断し、保留画像設定処理を実行する（ステップS5404）。

【5114】

[保留画像設定処理]

ここで、図386（A）を参照して、保留画像設定処理の詳細について説明する。図386（A）は、保留画像設定処理を示すフローチャートである。この保留画像設定処理は、表示用保留球数コマンドが処理されたことに合わせて、音声ランプ制御装置5より通知された保留球数分の保留球数図柄を図柄表示部341に表示させる画像データを展開するための処理である。

【5115】

<ステップS5501及びS5502>

図386（A）に示すように、保留画像設定処理では、まず、個数判別フラグを参照し、オンが設定された個数判別フラグに対応した保留球数分の保留球数図柄を図柄表示部341の小領域に表示させる保留画像データを展開する（ステップS5501）。V割込処理のタスク処理（図386（A）のステップS4304）では、この展開された保留画像データを元に、その保留画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【5116】

保留画像設定処理では、ステップS5501の処理の後、新規保留球数コマンドをオフに設定して（ステップS5502）、図384の表示設定処理に戻る。

10

20

30

40

50

【 5 1 1 7 】

< ステップ S 5 4 0 5 及び S 5 4 0 6 >

図 3 8 4 の表示設定処理の説明に戻り、保留画像設定処理（ステップ S 5 4 0 4 ）の後、又はステップ S 5 4 0 3 の処理において、新規保留球数コマンドフラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップ S 5 4 0 3 : N o ）、次いで、エラー発生フラグはオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 4 0 5 ）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（ステップ S 5 4 0 5 : Y e s ）、警告画像設定処理を実行する（ステップ S 5 4 0 6 ）。

【 5 1 1 8 】

[警告画像設定処理]

ここで、図 3 8 6 (B) を参照して、警告画像設定処理について説明する。図 3 8 6 (B) は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。

【 5 1 1 9 】

< ステップ S 5 6 0 1 及び S 5 6 0 2 >

図 3 8 6 (B) に示すように、警告画像設定処理は、発生したエラーに対応する警告画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる警告画像データを展開する（ステップ S 5 6 0 1 ）。

【 5 1 2 0 】

V 割込処理のタスク処理（図 3 7 8 のステップ S 4 3 0 4 ）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【 5 1 2 1 】

そして、警告画像設定処理では、ステップ S 5 6 0 1 の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（ステップ S 5 6 0 2 ）、図 3 8 4 の表示設定処理に戻る。

【 5 1 2 2 】

< ステップ S 5 4 0 7 及び S 5 4 0 8 >

図 3 8 4 の表示設定処理の説明に戻り、警告画像設定処理（ステップ S 5 4 0 6 ）の後、又はステップ S 5 4 0 5 の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると（ステップ S 5 4 0 5 : N o ）、次いで、操作ボタン操作フラグはオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 4 0 7 ）。そして、操作ボタン操作フラグがオンであれば（ステップ S 5 4 0 7 : Y e s ）、操作ボタン操作処理を実行する（ステップ S 5 4 0 8 ）。

【 5 1 2 3 】

[操作ボタン操作処理]

ここで、図 3 8 6 (C) を参照して、操作ボタン操作処理について説明する。図 3 8 6 (C) は、操作ボタン操作処理を示すフローチャートである。操作ボタン操作処理は、図柄表示部 3 4 1 に、スーパーリーチの表示態様を選択させる選択画面を表示中に、遊技者によって操作ボタン 2 0 が操作された場合に、その操作に従って、表示すべきスーパーリーチの態様を選定するための処理である。

【 5 1 2 4 】

< ステップ S 5 7 0 1 及び S 5 7 0 2 >

図 3 8 6 (C) に示すように、操作ボタン操作処理では、まず、操作ボタン操作フラグをオフに設定した後（ステップ S 5 7 0 1 ）、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部 3 4 1 に表示されているか否かを判別する（ステップ S 5 7 0 2 ）。このスーパーリーチ選択画面は、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルに従って図柄表示部 3 4 1 に表示させるもので、前回実行された V 割込処理の中で、設定された変動用表示データテーブルに基づき、スーパーリーチ選択画面用のスプライトの描画を画像コントローラ 6 3 7 に対して指示した場合に、スーパーリーチ選択画面が図柄表示

10

20

30

40

50

部 3 4 1 に表示されていると判断する。

【 5 1 2 5 】

< ステップ S 5 7 0 3 >

ステップ S 5 7 0 2 の処理において、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部 3 4 1 に表示されていないと判断されれば (ステップ S 5 7 0 2 : No)、そのまま操作ボタン操作処理を終了して、図 3 8 4 の表示設定処理に戻る。一方、ステップ S 5 7 0 2 の処理の結果、スーパーリーチ選択画面が図柄表示部 3 4 1 に表示されていると判断されれば (ステップ S 5 7 0 2 : Yes)、スーパーリーチの表示態様毎に設けられたスーパーリーチ種別フラグのうち、所定の順番に従って、1 の表示態様に対応するスーパーリーチ種別フラグのみをオンすると共に、その他のスーパーリーチ種別フラグをオフに設定するように、スーパーリーチ種別フラグを更新して (ステップ S 5 7 0 3)、図 3 8 4 の表示設定処理に戻る。

10

【 5 1 2 6 】

本実施形態では、変動用表示データテーブルの中で遊技者より選択された態様のスーパーリーチの表示を規定する場合、アドレス毎にそれぞれのスーパーリーチの表示態様に対応する描画内容を規定しており、表示設定処理では、後述するステップ S 5 4 1 2 の処理において表示データテーブルの内容を展開する場合に、スーパーリーチ種別フラグがオンされたスーパーリーチの表示態様に対応する描画内容だけを抽出する。これにより、タスク処理では、選択されたスーパーリーチの表示態様に対応するスプライト (表示物) の種別を特定されると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータが設定されるので、図柄表示部 3 4 1 には、その選択された表示態様でスーパーリーチ演出が表示される。

20

【 5 1 2 7 】

< ステップ S 5 4 0 9 及び S 5 4 1 0 >

図 3 8 4 の表示設定処理の説明に戻り、操作ボタン操作処理 (ステップ S 5 4 0 8) の後、又はステップ S 5 4 0 7 の処理において、操作ボタン操作フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると (ステップ S 5 4 0 7 : No)、比較フラグはオンであるか否かを判別する (ステップ S 5 4 0 9)。そして、比較フラグがオンであれば (ステップ S 5 4 0 9 : Yes)、比較処理を実行する (ステップ S 5 4 1 0)。

【 5 1 2 8 】

[比較処理]

ここで、図 3 8 7 を参照して、比較処理の詳細について説明する。図 3 8 7 は、比較処理を示すフローチャートである。この処理は、表示用変動パターンコマンドに基づき、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された変動用表示データテーブルと、表示用停止種別コマンドに基づき設定された停止図柄とが矛盾している場合に、特図遊技演出を、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から送信された確定コマンド (表示用確定コマンド) を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させる特殊変動演出に変更するための処理である。

30

【 5 1 2 9 】

< ステップ S 5 8 0 1 及び S 5 8 0 2 >

図 3 8 7 に示すように、比較処理では、まず、データテーブル判別フラグのうち、オン状態に設定されているデータテーブル判別フラグを特定し、その特定されたデータテーブル判別フラグから、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に格納されている変動用表示データテーブルの種別を特定する (ステップ S 5 8 0 1)。次に、停止図柄判別フラグのうち、オン状態に設定されている停止図柄判別フラグを特定し、その特定された停止図柄判別フラグから、設定された停止図柄を特定する (ステップ S 5 8 0 2)。

40

【 5 1 3 0 】

< ステップ S 5 8 0 3 及び S 5 8 0 4 >

そして、ステップ S 5 8 0 2 の処理によって特定された変動用表示データテーブルの種別と、ステップ S 5 8 0 2 の処理によって特定された停止図柄とがマッチするか否かを判

50

別する（ステップS5803）。上述したように、変動用表示データテーブルは、変動パターン毎に用意されているもので、各変動パターンには、外れ用、小当たり用などがある。そこで、ステップS5803の処理は、例えば、変動用表示データテーブルが外れ用の変動パターンに対応するものであるにもかかわらず、停止図柄が大当たり図柄に設定された場合は、これらはマッチしないと判断する。

【5131】

ステップS5803の処理において、マッチすると判断される場合は（ステップS5803：Yes）、ステップS5808の処理へ移行し、比較フラグをオフに設定後（ステップS5808）、図384の表示設定処理に戻る。一方、マッチしないと判断される場合は（ステップS5803：No）、まず、特殊変動が規定された特殊変動用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ633dに設定すると共に、追加データテーブルバッファ633e及び転送データテーブルバッファ633fにそれぞれNullデータを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップS5804）。

10

【5132】

<ステップS5805～S5808>

次いで、特殊停止図柄（例えば、左列から「3」「4」「1」と表示される図柄）に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオフに設定し（ステップS5805）、さらに、特殊変動演出の演出時間に対応する時間データを計時カウンタ633iに設定する（ステップS5806）。なお、特殊変動演出は、上述したように、音声ランプ制御装置5を介して主制御装置4から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信するまでの間、飾り図柄を高速に変動表示させるものであるため、その演出時間は長時間（例えば90秒）に設定されている。従って、更新情報としての計時カウンタ633iには、特殊変動演出の演出時間に対応する時間データとして、90秒（90000ミリ秒）÷20ミリ秒＝4500が設定される。

20

【5133】

そして、更新情報としてのポインタ633gを0に初期化し（ステップS5807）、比較フラグをオフに設定して（ステップS5808）、表示設定処理に戻る。

【5134】

このように、表示用変動パターンコマンドに基づき、表示データテーブルバッファ633dに設定された変動用表示データテーブルと、表示用停止種別コマンドに基づき設定された停止図柄とが矛盾している場合は、特殊変動用表示データテーブルが表示データテーブルバッファ633dに設定されるので、図柄表示部341には、飾り図柄が高速に変動し続ける特殊変動演出が表示される。そして、停止時柄として、特殊停止図柄が設定されるので、音声ランプ制御装置5を介して主制御装置4から送信された確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合に、その特殊停止図柄を図柄表示部341上に確定表示させることができる。

30

【5135】

ここで、音声ランプ制御装置5を介して主制御装置4より指示される変動演出パターンとその変動演出の停止表示時に表示すべき停止図柄とが一致しない場合、表示制御装置6では、主制御装置4において行われた抽選の結果を正しく反映させて変動演出や確定表示演出を行うことができない恐れがある。これに対し、本遊技機10では、このような場合は特殊変動演出が行われ、変動表示後に特殊な外れを示す特殊停止図柄が図柄表示部341に確定表示されるので、主制御装置4における抽選の結果が外れであっても図柄表示部341に誤って大当たりの確定表示演出が行われてしまうことを防止することができる。また、図柄表示部341に特殊停止図柄が確定表示されても、主制御装置4における抽選結果が大当たりであれば、実際の遊技機10における遊技状態は特別遊技状態へ移行するので、遊技者は安心して遊技を継続することができる。更に、確定表示を特殊停止図柄とすることで、確定表示が外れであっても、遊技機10が大当たり状態となっている可能性があることを遊技者に対して示唆することができるので、確定表示が外れであるにもかかわらず、遊技機10が大当たり状態となることで、遊技者に不安感を与えないようにするこ

40

50

とができる。

【5136】

<ステップS5411>

図384の表示設定処理の説明に戻り、比較処理(ステップS5410)の後、又はステップS5409の処理において、比較フラグがオンではない、即ちオフであると判別されると(ステップS5409:No)、ポインタ更新処理を実行する(ステップS5411)。

【5137】

[ポインタ更新処理]

ここで、図388を参照して、ポインタ更新処理について説明する。図388は、ポインタ更新処理を示すフローチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ633d、追加データテーブルバッファ633e及び転送データテーブルバッファ633fの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブル、追加データテーブル及び転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ633gの更新を行う処理である。

10

【5138】

<ステップS5901>

図388に示すように、ポインタ更新処理では、まず、更新情報であるポインタ633gに1を加算する(ステップS5901)。即ち、ポインタ633gは、原則、V割込処理が実行される度に1だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「0000H」には、Start情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「0001H」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ633dに格納されるのに合わせてポインタ633gの値が0に初期化された場合は、このポインタの更新処理によってその値が1に更新されるので、アドレス「0001H」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

20

【5139】

<ステップS5902~S5905>

ステップS5901の更新処理によって、更新情報であるポインタ633gの値を更新した後、表示データテーブルバッファ633dに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ633gで示されるアドレスのデータがEnd情報であるか否かを判別する(ステップS5902)。その結果、End情報であれば(ステップS5902:Yes)、表示データテーブルバッファ633dに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ633gが更新されたことを意味する。

30

【5140】

そこで、表示データテーブルバッファ633dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルであるか否かを判別して(ステップS5903)でモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルであれば(ステップS5903:Yes)、ポインタ633gを1に設定し(ステップS5904)、更に、表示データテーブルバッファ633dに設定されているデモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ633iに設定して(ステップS5905)、ステップS5907の処理へ移行する。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブル又は再始動表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、図柄表示部341には、デモ演出又は再始動演出を繰り返し表示させることができる。

40

【5141】

<ステップS5906>

ステップS5903の処理において、表示データテーブルバッファ633dに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでも、再始動表示データテーブル

50

でもないとは判別された場合は（ステップ S 5 9 0 3 : N o ）、更新情報であるポインタ 6 3 3 g の値を 1 だけ減算して（ステップ S 5 9 0 6 ）、ステップ S 5 9 0 7 の処理へ移行する。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d にデモ用表示データテーブル及び再始動表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動用表示データテーブルや確定表示データテーブルが設定されている場合は、E n d 情報が記載された 1 つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、図柄表示部 3 4 1 には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。

【 5 1 4 2 】

ステップ S 5 9 0 2 の処理の結果、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定された表示データテーブルにおいて、ステップ S 5 9 0 1 の処理による更新後のポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスのデータが E n d 情報ではないとは判別される場合は、ステップ S 5 9 0 3 ~ S 5 9 0 5 の処理をスキップして、ステップ S 5 9 0 7 の処理へ移行する。

【 5 1 4 3 】

< ステップ S 5 9 0 7 ~ S 5 9 0 9 >

ステップ S 5 9 0 7 の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを判別し、確定コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（ステップ S 5 9 0 7 : N o ）、そのままポインタ更新処理を終了し、図 3 8 4 の表示設定処理に戻る。一方、確定コマンドフラグがオンであれば（ステップ S 5 9 0 7 : Y e s ）、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されている表示データバッファにおいて E n d 情報が格納されているエンド位置アドレスから 1 だけ減算した値に、ポインタ 6 3 3 g の値を設定し（ステップ S 5 9 0 8 ）、更に更新情報である計時カウンタの値を 1 に設定して（ステップ S 5 9 0 9 ）、表示設定処理に戻る。これにより、確定コマンドを受信した場合は、表示設定処理では、設定された表示データテーブルの最後に規定された描画内容を展開すると共に、確定表示演出の開始を制御することができる。

【 5 1 4 4 】

< ステップ S 5 4 1 2 >

図 3 8 4 の表示設定処理の説明に戻り、ポインタの更新処理の後、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d 及び追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定されている表示データテーブル及び追加データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ 6 3 3 g で示されるアドレスの描画内容を展開する（ステップ S 5 4 1 2 ）。V 割込処理のタスク処理（図 3 7 8 (B) のステップ S 4 3 0 4 ）では、先に展開された保留画像や警告画像などと共に、ステップ S 5 4 1 2 の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。なお、追加データテーブルにおいて、N u l l データが記載されている場合は、追加すべきスプライトが存在しないものとして以後の処理を実行する。また、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e が N u l l データでクリアされているときは、常に N u l l データが追加データテーブルバッファ 6 3 3 e から展開されることになる。

【 5 1 4 5 】

< ステップ S 5 4 1 3 ~ S 5 4 2 1 >

次いで、更新情報である計時カウンタ 6 3 3 i の値を 1 だけ減算する更新処理を実行し（ステップ S 5 4 1 3 ）、減算後の計時カウンタ 6 3 3 i の値が 0 以下であるか否かを判別する（ステップ S 5 4 1 4 ）。そして、計時カウンタ 6 3 3 i の値が 1 以上である場合は（ステップ S 5 4 1 4 : N o ）、そのまま表示設定処理を終了して V 割込処理に戻る。一方、計時カウンタ 6 3 3 i の値が 0 以下である場合は（ステップ S 5 4 1 4 : Y e s ）、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に変動用表示データテーブルが設定されている場合は、その演出の終了に合わせて、

10

20

30

40

50

音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から確定コマンド（表示用確定コマンド）が送信されるはずであるので、続くステップ S 5 4 1 5 の処理では、確定コマンドフラグがオンであるか否かを確認する（ステップ S 5 4 1 5）。

【 5 1 4 6 】

その結果、確定コマンドフラグがオンであれば（ステップ S 5 4 1 5 : Y e s ）、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信したことを意味するので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e 及び転送データテーブルバッファ 6 3 3 f にそれぞれ N u l l データを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップ S 5 4 1 6 ）。次いで、確定表示の演出時間に対応する時間データを更新情報である計時カウンタ 6 3 3 i に設定し（ステップ S 5 4 1 7 ）、更に、更新情報であるポインタ 6 3 3 g の値を 0 に初期化する（ステップ S 5 4 1 8 ）。そして、確定コマンドフラグをオフに設定し（ステップ S 5 4 1 9 ）、次いで、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定後（ステップ S 5 4 2 0 ）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワーク R A M 6 3 3 に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（ステップ S 5 4 2 1 ）、図 3 7 8 （ B ）の V 割込処理に戻る。

【 5 1 4 7 】

これにより、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に変動用表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、特図遊技演出における停止図柄の確定表示演出が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、M P U 6 3 1 に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置 6 の処理能力に関係なく、多種態様な演出画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【 5 1 4 8 】

なお、ステップ S 5 4 2 1 の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる特図遊技演出において図柄表示部 3 4 1 に表示すべき飾り図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、特図遊技演出における飾り図柄の表示は、1 つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動用表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、1 つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。V 割込処理のタスク処理（図 3 7 8 （ B ）のステップ S 4 3 0 4 ）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、ステップ S 5 4 2 1 によって設定された前回停止図柄判別フラグから、1 つ前に行われた特図遊技演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき飾り図柄を特定する。これにより、1 つ前の特図遊技演出における停止図柄から特図遊技演出が開始される。

【 5 1 4 9 】

< ステップ S 5 4 2 2 ~ S 5 4 2 7 >

ステップ S 5 4 1 5 の処理において、確定コマンドフラグがオンではなくオフであれば（ステップ S 5 4 1 5 : N o ）、図 3 8 5 に示すステップ S 5 4 2 2 の処理へ移行し、確定表示フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 4 2 2 ）。そして、確定表示フラグがオンであれば（ステップ S 5 4 2 2 : Y e s ）、ステップ S 5 4 1 4 の処理における判定の結果（ステップ S 5 4 1 4 : Y e s ）は、確定表示演出が終了したことを意味するので、確定表示フラグをオフに設定した後（ステップ S 5 4 2 3 ）でモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定し（ステップ S 5 4 2 4 ）、次い

10

20

30

40

50

で、データ表示の演出時間に対応する時間データを更新情報である計時カウンタ 6 3 3 i に設定する（ステップ S 5 4 2 5）。そして、ポインタ 6 3 3 g を 0 に初期化し（ステップ S 5 4 2 6）をオン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（ステップ S 5 4 2 7）、図 3 7 8（B）の V 割込処理を終了する。

【5 1 5 0】

これにより、確定表示演出が終了するまでに、次の特図遊技演出開始を示す表示用変動パターンコマンドや、デモ演出の開始を示す表示用デモ演出コマンドを受信しなかった場合には、自動的に、図柄表示部 3 4 1 にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【5 1 5 1】

なお、ステップ S 5 4 2 2 : Y e s の分岐条件を満たすのは、確定表示演出が行われている場合であり、この場合、ステップ S 5 4 1 6 の処理によって、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e 及び転送データテーブルバッファ 6 3 3 f はいずれもその内容がクリアされている。よって、ステップ S 5 4 2 4 の処理では、それらのデータテーブルバッファのクリア処理を省略している。これにより、M P U 6 3 1 における処理負荷の軽減を図ることができる。

【5 1 5 2】

<ステップ S 5 4 2 8 >

ステップ S 5 4 2 2 の処理において、確定表示フラグがオンではなく、オフであれば（ステップ S 5 4 2 2 : N o ）、次いで、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（ステップ S 5 4 2 8）。そして、デモ表示フラグがオンであれば（ステップ S 5 4 2 8 : Y e s ）、ステップ S 5 4 1 4 の処理における判定の結果（ステップ S 5 4 1 4 : Y e s ）は、デモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、V 割込処理に戻る。そして、この場合、次の V 割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置 5 より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。

【5 1 5 3】

<ステップ S 5 4 2 9 及び S 5 4 3 0 >

ステップ S 5 4 2 8 の処理において、デモ表示フラグがオンではなく、オフである場合は（ステップ S 5 4 2 8 : N o ）、ステップ S 5 4 1 4 の処理における判定の結果（ステップ S 5 4 1 4 : Y e s ）は、特図遊技演出が終了したことを意味する。そこで、特図遊技演出が終了してから所定時間経過しても確定コマンドを受信されない場合は、再始動演出を開始するために、特図遊技演出に対応する変動用表示データテーブルが表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定されるのに合わせて 0 に初期化された更新情報である再始動タイマカウンタに 1 を加算する更新処理を実行し（ステップ S 5 4 2 9）、加算後の再始動タイマカウンタの値が所定値になったか否かを判別する（ステップ S 5 4 3 0）。

【5 1 5 4】

<ステップ S 5 4 3 1 ~ S 5 4 3 3 >

再始動タイマカウンタが所定値ではない場合（ステップ S 5 4 3 0 : N o ）、そのまま表示設定処理を終了し、図 3 7 8（B）の V 割込処理に戻る。また更新情報である再始動タイマカウンタが所定値である場合は（ステップ S 5 4 3 0 : Y e s ）、再始動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定すると共に、追加データテーブルバッファ 6 3 3 e 及び転送データテーブルバッファ 6 3 3 f にそれぞれ N u l l データを書き込むことで、それらの内容をクリアする（ステップ S 5 4 3 1）。そして、再始動演出の演出時間に対応する更新情報である時間データを計時カウンタ 6 3 3 i に設定し（ステップ S 5 4 3 2）、更に、更新情報であるポインタ 6 3 3 g の値を 0 に初期化して（ステップ S 5 4 3 3）、図 3 7 8（B）の V 割込処理に戻る。

【5 1 5 5】

これにより、表示制御装置 6 では、特図遊技演出の終了に伴って飾り図柄が停止表示さ

10

20

30

40

50

れてから所定時間経過しても、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 から送信される確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合には、再始動演出が図柄表示部 3 4 1 に表示されるように、その描画内容を設定することができる。そして、上述したように、再始動演出は、飾り図柄を振動させた画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させる演出であるので、遊技者は、図柄表示部 3 4 1 において、飾り図柄の変動が停止表示された後にその飾り図柄が振動して表示されることを視認すると、その時点では停止図柄が確定していないことを認識することができる。

【 5 1 5 6 】

なお、再始動表示データテーブルによって規定された最後の描画内容が展開された後は、上述のポインタ更新処理によって、再び再始動表示データテーブルの先頭から描画内容が展開される。従って、音声ランプ制御装置 5 より表示用確定コマンドを受信したり、新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、再始動演出を繰り返し図柄表示部 3 4 1 に表示させることができる。ここで、再始動演出は、所定位置を中心に飾り図柄を振動（揺動）させる態様で図柄表示部 3 4 1 に表示させるものであり、その再始動表示データテーブルでは、飾り図柄を少なくとも 1 回揺動させて表示させるのに必要な描画内容だけを規定する。そして、この再始動表示データテーブルの先頭から繰り返し描画内容を展開することで、図柄表示部 3 4 1 に飾り図柄を繰り返し振動させた再始動演出が表示される。このように、再始動演出を、図柄表示部 3 4 1 に飾り図柄を振動させて表示させる演出とすることで、その再始動表示データテーブルを、少なくとも 1 回飾り図柄を揺動させて表示させるのに必要な描画内容だけを記憶させておけばよいので、再始動表示データ

10

20

【 5 1 5 7 】

また、再始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置 5 より表示用確定コマンドを受信した場合は、図 3 8 4 に示すステップ S 5 4 1 6 の処理が行われ、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d には確定表示データテーブルが設定される。これにより、再始動演出中であっても表示用確定コマンドの受信に合わせて、停止図柄判別フラグで示される停止図柄で飾り図柄の停止表示がなされ、確定表示が図柄表示部 3 4 1 に表示される。

【 5 1 5 8 】

また、始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置 5 より表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、図 3 8 1 (A) のステップ S 4 8 0 1 の処理が行われ、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d には、変動用表示データテーブルが設定されて、図柄表示部 3 4 1 に特図遊技演出が表示される。また、始動表示データテーブルによって再始動演出が行われている途中で、音声ランプ制御装置 5 より表示用デモコマンドを受信した場合は、図 3 8 0 (C) のステップ S 4 7 0 1 の処理が行われ、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d には、デモ用表示データテーブルが設定されて、図柄表示部 3 4 1 にデモ演出が表示される。再始動演出は、特図遊技演出の終了に伴って飾り図柄が停止表示されてから所定時間経過しても、本来受信されるべき主制御装置 4 からの確定コマンド（表示用確定コマンド）が受信されない場合に表示される演出であるため、ノイズや誤動作等の影響により、再始動演出が表示されている間も確定コマ

30

40

【 5 1 5 9 】

なお、V 割込処理（図 3 7 8 (B) 参照）において簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンの場合に実行される簡易表示設定処理（ステップ S 4 3 0 9）も、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による特図遊技演出の演出時間が終了後、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より確定コマンド（表示用確定コマンド）を受信した場合は、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて

50

設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像（図 3 3 3（B）及び図 3 3 3（C）のいずれか）を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定する処理が行われる。また、電源投入時変動画像による特図遊技演出の演出時間が終了後、本来、音声ランプ制御装置 5 を介して主制御装置 4 より受信すべき確定コマンド（表示用確定コマンド）の受信が認められない場合は、そのまま電源投入時変動画像の特図遊技演出を再始動させることを規定した表示データテーブルを表示データテーブルバッファ 6 3 3 d に設定する処理が行われる。

【 5 1 6 0 】

また、比較処理では、表示用変動パターンコマンドによって指示された変動パターンと、表示用停止種別によって指示された停止種別とを比較し、これらが一致しない場合は、停止図柄として外れ図柄を設定する。

10

【 5 1 6 1 】

[転送設定処理]

次いで、図 3 8 9 及び図 3 9 0 を参照して、表示制御装置 6 の M P U 6 3 1 で実行される V 割込処理の転送設定処理（ステップ S 4 3 0 5）について説明する。ここで、図 3 8 9（A）は、転送設定処理を示すフローチャートである。

【 5 1 6 2 】

< ステップ S 6 0 0 1 ~ S 6 0 0 3 >

図 3 8 9（A）に示すように、転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンか否かを判別する（ステップ S 6 0 0 1）。そして、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンであれば（ステップ S 6 0 0 1 : Yes）、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（ステップ S 6 0 0 2）、転送設定処理を終了し、V 割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ 6 3 7 に対して、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図 3 8 9（B）を参照して後述する。

20

【 5 1 6 3 】

一方、ステップ S 6 0 0 1 の処理の結果、簡易画像表示フラグ 6 3 3 c がオンではない、即ち、オフであれば（ステップ S 6 0 0 1 : No）、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に常駐すべき全ての画像データがキャラクタ R O M 6 3 4 から常駐用ビデオ R A M 6 3 5 に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（ステップ S 6 0 0 3）、転送設定処理を終了して、V 割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタ R O M 6 3 4 からの画像データの転送は、通常用ビデオ R A M 6 3 6 に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図 3 9 0 を参照して後述する。

30

【 5 1 6 4 】

[常駐画像転送設定処理]

次いで、図 3 8 9（B）を参照して、表示制御装置 6 の M P U 6 3 1 で実行される転送設定処理（ステップ S 4 3 0 5）の一処理である常駐画像転送設定処理（ステップ S 6 0 0 2）について説明する。図 3 8 9（B）は、この常駐画像転送設定処理（ステップ S 6 0 0 2）を示すフローチャートである。

40

【 5 1 6 5 】

< ステップ S 6 1 0 1 及び S 6 1 0 2 >

図 3 8 9（B）に示すように、常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ 6 3 7 に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（ステップ S 6 1 0 1）、転送指示を送信していれば（ステップ S 6 1 0 1 : Yes）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ 6 3 7 により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（ステップ S 6 1 0 2）。このステップ S 6 1 0 2 の処理では、画像コントローラ 6 3 7 に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ 6 3 7 から

50

、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、ステップS 6 1 0 2の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（ステップS 6 1 0 2：No）、画像コントローラ6 3 7において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（ステップS 6 1 0 2：Yes）、ステップS 6 1 0 3の処理へ移行する。また、ステップS 6 1 0 1の処理の結果、画像コントローラ6 3 7に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（ステップS 6 1 0 1：No）、ステップS 6 1 0 3の処理へ移行する。

【5 1 6 6】

<ステップS 6 1 0 3及びS 6 1 0 4>

ステップS 6 1 0 3の処理では、常駐用ビデオRAM 6 3 5に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（ステップS 6 1 0 3）、未転送の常駐対象画像データがあれば（ステップS 6 1 0 3：No）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5へ転送するように、画像コントローラ6 3 7に対する転送指示を設定し（ステップS 6 1 0 4）、常駐画像転送設定処理を終了する。

【5 1 6 7】

これにより、描画処理において画像コントローラ6 3 7に対して送信される更新情報としての描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ6 3 7は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタROM 6 3 4の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオRAM 6 3 5）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオRAM 6 3 5に設けられたエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ6 3 7は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタROM 6 3 4から読み出して一旦バッファRAM 6 3 7 aに格納した後、常駐用ビデオRAM 6 3 5の未使用期間中に、常駐用ビデオRAM 6 3 5の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、MPU 6 3 1に対して、転送終了信号を送信する。

【5 1 6 8】

<ステップS 6 1 0 5>

ステップS 6 1 0 3の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（ステップS 6 1 0 3：Yes）、簡易画像表示フラグ6 3 3 cをオフに設定して（ステップS 6 1 0 5）、常駐画像転送設定処理を終了する。これにより、V割込処理（図3 7 8（B）参照）において、簡易コマンド判定処理（図3 7 8（B）のステップS 4 3 0 8参照）及び簡易表示設定処理（図3 7 8（B）のステップS 4 3 0 9参照）ではなく、コマンド判定処理（図3 7 9～図3 8 3参照）及び表示設定処理（図3 8 4～図3 8 7参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、図柄表示部3 4 1には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタROM 6 3 4からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図3 9 0参照）により、通常用ビデオRAM 6 3 6に対して行われる（図3 8 9（A）のステップS 6 0 0 1：No参照）。

【5 1 6 9】

MPU 6 3 1は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像及び電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオRAM 6 3 5に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタROM 6 3 4から常駐用ビデオRAM 6 3 5に対して転送することができる。そして、MPU 6 3 1は、常駐用ビデオRAM 6 3 5に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオRAM 6 3 5に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオRAM 6 3 5に常駐されること

10

20

30

40

50

になる。

【 5 1 7 0 】

よって、常駐用ビデオRAM 635に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオRAM 635に転送された後、表示制御装置6は、この常駐用ビデオRAM 635に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ637にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオRAM 635に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aで構成されたキャラクタROM 634から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って図柄表示部341に描画した画像を表示することができる。

10

【 5 1 7 1 】

特に、常駐用ビデオRAM 635には、背面画像や、飾り図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置4、音声ランプ制御装置5や表示制御装置6などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタROM 634をNAND型フラッシュメモリ634aで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、図柄表示部341に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【 5 1 7 2 】

[通常画像転送設定処理]

次いで、図390を参照して、表示制御装置6のMPU 631で実行される転送設定処理(ステップS4305)の一処理である通常画像転送設定処理(ステップS6003)について説明する。図390は、この通常画像転送設定処理を示すフローチャートである。

20

【 5 1 7 3 】

< ステップS6201 ~ S6204 >

図390に示すように、通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ633fに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理(ステップS4303)のポインタ更新処理(ステップS5411)によって更新されたポインタ633gで示されるアドレスに記載された情報を取得する(ステップS6201)。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し(ステップS6202)、転送データ情報であれば(ステップS6202: Yes)、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタROM 634の先頭アドレス(格納元先頭アドレス)と最終アドレス(格納元最終アドレス)、及び、転送先(通常用ビデオRAM 636)の先頭アドレスを抽出して、ワークRAM 633に設けられた転送データバッファに格納し(ステップS6203)、更に、ワークRAM 633に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して(ステップS6204)、ステップS6205の処理へ移行する。

30

【 5 1 7 4 】

< ステップS6205及びS6206 >

また、ステップS6202の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Nullデータであれば(ステップS6202: No)、ステップS6203及びステップS6204の処理をスキップして、ステップS6205の処理へ移行する。ステップS6205の処理では、画像コントローラ637に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し(ステップS6205)、転送指示を設定していれば(ステップS6205: Yes)、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ637により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する(ステップS6206)。

40

【 5 1 7 5 】

このステップS6206の処理では、画像コントローラ637に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ637から、転送処理の終了を示す転送終了信号

50

を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、ステップ S 6 2 0 6 の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（ステップ S 6 2 0 6 : N o）、画像コントローラ 6 3 7 において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（ステップ S 6 2 0 6 : Y e s）、ステップ S 6 2 0 7 の処理へ移行する。また、ステップ S 6 2 0 5 の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ 6 3 7 に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（ステップ S 6 2 0 5 : N o）、ステップ S 6 2 0 7 の処理へ移行する。

【 5 1 7 6 】

< ステップ S 6 2 0 7 ~ S 6 2 1 1 >

ステップ S 6 2 0 7 の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し、転送開始フラグがオンであれば（ステップ S 6 2 0 7 : Y e s）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（ステップ S 6 2 0 8）、ステップ S 6 2 0 3 の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップ S 6 2 1 5 の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（ステップ S 6 2 0 7 : N o）、次いで、新規連続予告コマンドフラグはオンか否かを判別する（ステップ S 6 2 0 9）。

【 5 1 7 7 】

そして、新規連続予告コマンドフラグがオンであれば（ステップ S 6 2 0 9 : Y e s）、連続予告コマンドが処理され、連続予告演出用の連続予告用追加データテーブルが追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定されたことを意味するので、新規連続予告コマンドフラグをオフに設定した後（ステップ S 6 2 1 0）、連続予告画像種別毎に設けられた連続予告判別フラグのうち、オン状態にある連続予告判別フラグに対応する連続予告画像の画像データが格納されているキャラクタ ROM 6 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 6 3 6）の先頭アドレスを特定し（ステップ S 6 2 1 1）、この特定した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップ S 6 2 1 5 の処理へ移行する。

【 5 1 7 8 】

< ステップ S 6 2 1 2 ~ S 6 2 1 4 >

ステップ S 6 2 0 9 の処理において、新規連続予告コマンドフラグがオンではなく、オフであれば（ステップ S 6 2 0 9 : N o）、次いで、背面画像変更フラグはオンか否かを判別する（ステップ S 6 2 1 2）。そして、背面画像変更フラグがオンではなく、オフであれば（ステップ S 6 2 1 2 : N o）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【 5 1 7 9 】

一方、背面画像変更フラグがオンであれば（ステップ S 6 2 1 2 : Y e s）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグをオフに設定した後（ステップ S 6 2 1 3）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグのうち、オン状態にある背面画像判別フラグに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタ ROM 6 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ RAM 6 3 6）の先頭アドレスを特定し（ステップ S 6 2 1 4）、この特定した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像とした上で、ステップ S 6 2 1 5 の処理へ移行する。

【 5 1 8 0 】

なお、オン状態にある背面画像判別フラグが背面 A のものである場合、対応する画像データは全て常駐用ビデオ RAM 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に常駐されているので、通常用ビデオ RAM 6 3 6 に転送すべき画像データが存在しない。よって、ステップ S 6 2 1 4 の処理では、オン状態にある背面画像判別フラグが背面 A ののであれば、そのまま通常画像転送処理を終了する。

10

20

30

40

50

【 5 1 8 1 】

<ステップ S 6 2 1 5 ~ S 6 2 1 7 >

ステップ S 6 2 1 5 の処理では、転送対象画像が通常用ビデオ R A M 6 3 6 に既に格納されているか否かを判別する。このステップ S 6 2 1 5 の処理における判別では、格納画像判別フラグ 6 3 3 j を参照することによって行われる。即ち、転送対象画像とされたスプライトに対応する格納状態を格納画像判別フラグ 6 3 3 j より読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納されていないと判断する。

【 5 1 8 2 】

そして、ステップ S 6 2 1 5 の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納されていれば（ステップ S 6 2 1 5 : Y e s ）、キャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置 6 の各部における処理負担の軽減や、バスライン 6 4 0 におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【 5 1 8 3 】

一方、ステップ S 6 2 1 5 の処理の結果、転送対象画像が通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納されていなければ（ステップ S 6 2 1 5 : Y e s ）、その転送対象画像の転送指示を設定する（ステップ S 6 2 1 6 ）。これにより、描画処理において画像コントローラ 6 3 7 に対して送信される描画リストに、転送対象画像の転送データ情報が含まれることになり、画像コントローラ 6 3 7 は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタ R O M 6 3 4 の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用ビデオ R A M 6 3 6 ）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a に設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含まれる。画像コントローラ 6 3 7 は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタ R O M 6 3 4 から読み出して、指定されたビデオ R A M （ここでは、通常用ビデオ R A M 6 3 6 ）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、M P U 6 3 1 に対して、転送終了信号を送信する。

【 5 1 8 4 】

ステップ S 6 2 1 6 の処理の後、格納画像判別フラグ 6 3 3 j を更新し（ステップ S 6 2 1 7 ）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像判別フラグ 6 3 3 j の更新は、上述したように、転送対象画像となったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア 6 3 6 a のサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【 5 1 8 5 】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で連続予告コマンドに対する処理が実行され、その連続予告コマンドで示された連続予告画像に対応する追加データテーブルが追加データテーブルバッファ 6 3 3 e に設定された場合は、その追加データテーブルで用いられる連続予告画像の画像データを遅滞なくキャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオ R A M 6 3 5 の背面画像エリア 6 3 5 c に格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタ R O M 6 3 4 から通常用ビデオ R A M 6 3 6 に転送させることができ

10

20

30

40

50

る。

【5186】

また、本実施形態では、主制御装置4からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置5から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ633dに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ633fに設定される。そして、MPU631は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ633fに設定された転送データテーブルのポインタ633gで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ637に対する転送対象画像の転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ633dに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636へ転送することができる。

10

【5187】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア636aに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタROM634から画像格納エリア636aに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオRAM635に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア636aに格納させておくことができる。

20

【5188】

これにより、読み出し速度の遅いNAND型フラッシュメモリ634aによってキャラクタROM634を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタROM634から読み出し、通常用ビデオRAM636へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を図柄表示部341に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオRAM635に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636へ転送することができる。

30

【5189】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタROM634から通常用ビデオRAM636への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【5190】

[描画処理]

次いで、図391を参照して、表示制御装置6のMPU631で実行されるV割込処理の描画処理（ステップS4306）について説明する。図391は、描画処理を示すフローチャートである。

40

【5191】

<ステップS6301>

図390に示すように、描画処理では、V割込処理のタスク処理（図378のステップS4304）で決定された1フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、ブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、V割込処理の転送設定処理（図378のステップS4305）により設定された転送指示から、図339に示す更新

50

情報としての描画リストを生成する（ステップ S 3 3 0 1）。即ち、ステップ S 6 3 0 1 の処理では、V 割込処理のタスク処理（図 3 7 8 のステップ S 4 3 0 4）で決定された 1 フレームを構成する各種スプライトの種別から、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別とアドレスとを特定し、その特定された格納 R A M 種別とアドレスとに対して、V 割込処理のタスク処理（図 3 7 8 のステップ S 4 3 0 4）で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、1 フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別ならびにアドレス及びそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、V 割込処理の転送設定処理（図 3 7 8 のステップ S 4 3 0 5）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 6 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ R A M 6 3 6）の先頭アドレスを追記する。

10

【5 1 9 2】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオ R A M 6 3 5 のエリア、又は、通常用ビデオ R A M 6 3 6 の画像格納エリア 6 3 6 a のサブエリアが固定されているので、M P U 6 3 1 は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納 R A M 種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

20

【5 1 9 3】

<ステップ S 6 3 0 2 >

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k によって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（ステップ S 6 3 0 2）。ここでは、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k が 0 である場合は、描画対象バッファ情報として第 1 フレームバッファ 6 3 6 b に描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k が 1 である場合は、描画対象バッファ情報として第 2 フレームバッファ 6 3 6 c に描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

30

【5 1 9 4】

画像コントローラ 6 3 7 は、M P U 6 3 1 より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リストによって生成された 1 フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【5 1 9 5】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタ R O M 6 3 4 の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオ R A M 6 3 6）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタ R O M 6 3 4 から読み出してバッファ R A M 6 3 7 a に一時的に格納した後、通常用ビデオ R A M 6 3 6 が未使用状態にあるときを見計らって、バッファ R A M 6 3 7 a に格納した画像データを通常用ビデオ R A M 6 3 6 の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオ R A M 6 3 6 に格納された画像データは、その後 M P U 6 3 1 より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

40

【5 1 9 6】

なお、画像コントローラ 6 3 7 は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレーム

50

バッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を図柄表示部 3 4 1 に送信する。これにより、図柄表示部 3 4 1 に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を図柄表示部 3 4 1 に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【 5 1 9 7 】

<ステップ S 6 3 0 3 >

描画処理は、ステップ S 6 3 0 2 の処理の後、描画対象バッファフラグ 6 3 3 k の更新処理を実行する（ステップ S 6 3 0 3）。そして、描画処理を終了して、図 3 7 8 の V 割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ 6 3 3 k の更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「0」であった場合は「1」に、「1」であった場合は「0」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第 1 フレームバッファ 6 3 6 b と第 2 フレームバッファ 6 3 6 c との間で交互に設定される。

10

【 5 1 9 8 】

ここで、描画リストの送信は、1 フレーム分の画像の描画処理及び表示処理が完了する 20 ミリ秒毎に画像コントローラ 6 3 7 から送信される V 割込信号に基づいて、MPU 6 3 1 により実行される V 割込処理（図 3 7 8（B）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 6 3 6 c が指定されて、画像の描画処理及び表示処理が実行されると、1 フレーム分の画像の描画処理が完了する 20 ミリ秒後に、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 6 3 6 c が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b が指定される。よって、先に第 1 フレームバッファ 6 3 6 b に展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができると同時に、第 2 フレームバッファ 6 3 6 c に新たな画像が展開される。

20

【 5 1 9 9 】

そして、更に次の 20 ミリ秒後には、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第 1 フレームバッファ 6 3 6 b が指定され、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第 2 フレームバッファ 6 3 6 c が指定される。よって、先に第 2 フレームバッファ 6 3 6 c に展開された画像の画像情報が読み出されて図柄表示部 3 4 1 に表示させることができると同時に、第 1 フレームバッファ 6 3 6 b に新たな画像が展開される。以後、1 フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、1 フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、20 ミリ秒毎に、それぞれ第 1 フレームバッファ 6 3 6 b 及び第 2 フレームバッファ 6 3 6 c のいずれかを交互に指定することによって、1 フレーム分の画像の描画処理を行いながら、1 フレーム分の画像の表示処理を 20 ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

30

【 5 2 0 0 】

このように、本実施形態では、1 回の特図遊技に対して図柄表示部 3 4 1 において実行される特図遊技演出が、特図大当たり抽選の結果に基づいて 1 回の特図遊技に対して設定された変動種別（演出パターン）に応じて、更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで実行される。つまり、図柄表示部 3 4 1 での特図遊技演出は、特図遊技が開始されてから飾り図柄の変動表示時間に対応した回数で、更新情報である描画リストの更新処理が実行されることで終了する。そして、当該特図遊技の変動表示時間に対応した更新情報である描画リストの更新処理が終了した場合、当該特図遊技が特図大当たり抽選の結果が外れであることを報知するものであり、当該特図遊技の終了後に実行すべき特図遊技の保留があると、当該保留に対する特図遊技が開始されると共に当該特図遊技に対して、改めて更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで特図遊技

40

50

演出が実行される。つまり、特図大当たり抽選の結果が小当たりであること報知する特図遊技が実行されるまでは特図遊技が繰り返し実行され、各特図遊技において、図柄表示部 3 4 1 で実行される特図遊技演出が、更新情報である描画リストの更新処理を所定回数繰り返すことで実行される。これにより、1 回の特図遊技に対する図柄表示部 3 4 1 での特図遊技演出を円滑かつ確実に実行することが可能になる。

【 5 2 0 1 】

一方、当該特図遊技が特図大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知するものである場合、当該特図遊技の変動表示時間に対応した更新情報である描画リストの更新処理が終了すると、当該特図遊技演出の終了後に小当たり遊技が実行されることで利益遊技状態である小当たり遊技状態が発生される。小当たり遊技を発生させる特図遊技の遊技中状態では、特図大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知するための報知表示として飾り図柄がゾロ目で確定表示される。そして、小当たり遊技を発生させる特図遊技の遊技中状態では、前述のように、特別演出である再抽選演出（再抽選表示）として復活演出（復活表示）（図 3 4 3（B）参照）や昇格演出（昇格表示）（図 3 4 3（C）参照）が実行されることがある。

10

【 5 2 0 2 】

遊技中状態である特図遊技における特別演出である復活演出（復活表示）は、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に、所定の図柄としての飾り図柄が外れに対応する組み合わせで報知表示により停止表示されてから、飾り図柄が小当たりに対応する組み合わせで報知表示により停止表示される演出（表示）である。具体的には、遊技中状態である特図遊技における復活演出（昇格表示）は、飾り図柄が報知表示としてゾロ目以外で停止表示されてから報知表示としてゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図 3 4 3（B）参照）。

20

【 5 2 0 3 】

一方、遊技中状態である特図遊技における特別演出である昇格演出（昇格表示）では、例えば小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 4 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する報知表示により飾り図柄が停止表示されてから、小当たり遊技での V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球により 1 6 R 時短大当たり遊技を発生させる小当たりであることを報知する飾り図柄が報知表示により確定表示される演出である。具体的には、遊技中状態である特図遊技における昇格演出（昇格表示）は、報知表示として飾り図柄が「7 7 7」以外のゾロ目で停止表示されてから、報知表示として「7 7 7」のゾロ目が確定表示される演出（表示）である（図 3 4 3（C）参照）。

30

【 5 2 0 4 】

このような遊技中状態である特図遊技における昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、前述のように、大当たりを報知する遊技中状態である 1 回の特図遊技に対して設定される特定の変動種別（演出パターン）に組み込まれた演出である（図 3 4 3（A）参照）。つまり、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、飾り図柄の変動表示時間や特図大当たり抽選の結果に応じて複数設定される変動種別（演出パターン）から、特図大当たり抽選の結果が小当たりである場合に昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）が実行される特定の変動種別（演出パターン）が設定された場合に、当該特図遊技演出の一部（飾り図柄の変動表示の一部）として実行される。そのため、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）は、当該特図遊技に対して設定された特定の変動種別（演出パターン）に基づいて、更新情報である描画リストの更新処理を当該変動種別（演出パターン）に応じて規定される回数だけ繰り返すことで実行される。換言すれば、大当たりを報知する遊技中状態である 1 回の特図遊技において昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を実行する場合、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態更新処理の所定期間前までの更新処理において昇格前又は復活前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新することで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。これにより、大当たりを報知する遊技中状態である 1 回の特図遊技に対する図柄表

40

50

示部 3 4 1 での飾り図柄の昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）を円滑かつ確実に実行することが可能になる。

【 5 2 0 5 】

なお、前述のように、本実施形態の遊技機 1 0 は、1 種 2 種混合機として構成されているが、当該遊技機 1 0 をループ確変機、S T 機、V - S T 機として構成する場合においても、大当たりを報知する遊技中状態である特図遊技において、昇格演出（昇格表示）や復活演出（復活表示）などの特別演出である再抽選演出（再抽選表示）を実行すること、大当たりを報知する遊技中状態である特図遊技において、例えば通常大当たりから確変大当たりへの昇格を報知、大当たり遊技でのラウンド遊技数が増加する昇格、外れからの大当たりへの復活を実行することが考えられるが、この場合の昇格演出や復活演出において、更新情報として最後の描画リストの更新処理が実行された更新終了状態の所定期間前までの更新処理において昇格前又は復活前の報知表示として飾り図柄が停止表示され、その後の期間を利用した更新処理により更新情報である描画リストを最後まで更新して更新終了状態とすることで、報知表示として飾り図柄を確定表示させることができる。

10

【 5 2 0 6 】

また、本実施形態では、損益分岐点が、例えば工場出荷時の設計値に基づいて設定されるが、これに代えて、損益分岐点を他の基準に基づいて設定してもよい。例えば、工場出荷前の遊技機 1 0 に対して試打試験を行い、この試打試験の結果に基づいて損益分岐点を設定することが考えられる。

【 5 2 0 7 】

また、損益分岐点は、固定的なものではなく、当該遊技機 1 0 に組み込んだプログラムに基づいて変更可能とすることも考えられる。例えば、遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納される前述の遊技情報（性能情報）、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、「単位大当たり抽選回数」などのうちの 1 つ又は複数の遊技情報（性能情報）に基づいて損益分岐点を変更することも考えられる。これにより、遊技機 1 0 ごとの遊技盤 3 1 に打設された遊技釘の出荷時のバラツキや、遊技釘の経年劣化に対応して損益分岐点を変更できるため、現状の遊技機 1 0 の状態に対応して損益分岐点を設定することが可能になる。

20

【 5 2 0 8 】

なお、損益分岐点の変更タイミングは、遊技機 1 0 の主電源のオン時、R A M クリア時、一定回数の特図遊技の実行ごと（例えば 1 万回ごと）、一定回数の大当たり遊技の実行ごと（例えば 1 0 0 0 回ごと）などが考えられる。

30

【 5 2 0 9 】

また、本実施形態では、小当たり遊技が発生した場合に図柄表示部 3 4 1 において実行されるオープニング演出が、損益分岐点の前後で、第 1 報知態様である得表示オープニング演出から第 2 報知態様である損表示オープニング演出に切り替えられるが、得表示オープニング演出及び損表示オープニング演出では、図柄表示部 3 4 1 に加えて、又は代えて、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させることの損得の報知を、他の演出手段、例えばスピーカ 2 6、電飾部 2 7、可動役物部材 3 9（図 4 参照）などにおいて実行するようにしてもよい。具体的には、小当たり遊技のオープニング演出において、スピーカ 2 6 から、例えば得報知（第 1 報知態様）として「右打ちしたほうがいいよ」などの音声出力を実行する一方で、損報知（第 2 報知態様）として「右打ちしないほうがいいよ」などの音声出力を実行することが考えられる。また、小当たり遊技のオープニング演出において、例えば電飾部 2 7 を青色などに発光させることで得報知（第 1 報知態様）を実行する一方で、電飾部 2 7 を赤色などに発光させることで損報知（第 2 報知態様）を実行することが考えられる。さらに、小当たり遊技のオープニング演出において、可動役物部材 3 9 の可動態様を 2 種類設定し、これらの可動態様をうちの一方を得報知（第 1 報知態様）とする一方で、他方を損報知（第 2 報知態様）とすることが考えられる。可動役物部材 3 9 による大当たり遊技を発生させることの損得の報知の 2 つの可動態様としては、例えば可動役物部材 3 9 を図柄表示部 3 4 1 の表示面と重複させて移動させる場合の、上下動な

40

50

どの往復動の移動距離（ストローク、振幅）や移動速度を２種類設定することが考えられる。

【５２１０】

また、本実施形態では、所定タイミング（例えば損益分岐点よりも２０回前の天井発動残回数が１４０回である点）と特定タイミング（例えば損益分岐点よりも２０回後の天井発動残回数が１００回である点）との間の損益分岐点を含む中間期間（例えば天井発動残回数が１００回～１４０回）において小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出として図柄表示部３４１において第３報知態様のボーダー報知がなされるが、このようなボーダー報知は、前記中間期間において実行される特図遊技において実行してもよい。例えば、図３６１に示すように、前記中間期間において実行される特図遊技において、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示を含む特図遊技演出の視認を阻害しない領域に文字画像のテロップ表示などを実行することが考えられる。

10

【５２１１】

ここで、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間において小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニングにおいて第３報知態様のボーダー報知がなされると、ボーダー報知がなされる期間は、小当たり遊技が発生した場合のオープニングに限定される。そのため、遊技者からすれば、大当たり遊技を発生させるか否か、即ち右打ちを行って羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球させるか否かを判断する時短が短い。そのため、遊技者が右打ちを行うか否かを検討している間に、羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球が入球させることが可能な期間が過ぎてしまい、大当たり遊技を発生させることができないことが起こり得る。特に、当該遊技機１０に対する遊技知識が乏しい遊技者にとっては、小当たり遊技のオープニングにおいて第３報知態様のボーダー報知がなされても、その意味を理解できなかいが、意味を理解するまでに時間を要することがあるため、オープニングにおいて第３報知態様のボーダー報知がなされた小当たり遊技に基づいて、大当たり遊技を発生させることができない事態が起こり易くなる。これとは逆に、小当たり遊技が開始されることで、無条件に右打ちを行ってしまっ、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させてしまうことが起こり得る。

20

【５２１２】

これに対して、小当たり遊技が発生する確率は低く（本実施形態では約１／３１８．１（図３４１（Ａ）参照））、前記中間期間実行可能な特図遊技の実行回数も比較的多い（本実施形態では４０回（図３６０（Ａ）参照））。そのため、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間で実行される特図遊技においてボーダー報知を行うことで、長時間にわたってボーダー報知を行うことができる。これにより、特図遊技においてボーダー報知がなされている場合、小当たり遊技が発生した場合に大当たり遊技を発生させるかを事前に判断しておくことが可能になる。その結果、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させられなかったり、これとは逆に、遊技者の意に反して大当たり遊技を発生させてしまったりすることが防止され、遊技者が希望する利益を遊技者が享受することが可能になる。

30

【５２１３】

なお、特図遊技でのボーダー報知の実行タイミングについては特に制限はないが、例えば飾り図柄が高速で変動表示される高速変動演出が実行されているタイミングに設定するのが好ましい。このように、特図遊技でのボーダー報知の実行タイミングを高速変動演出が実行されているタイミングに設定することで、後にリーチ演出が実行される場合であっても、ボーダー報知によって、そのリーチ演出の視認や音声出力の聞き取りが阻害されることが防止される。

40

【５２１４】

また、所定タイミングと特定タイミングとの間の損益分岐点を含む中間期間において実行される特図遊技でのボーダー報知（第３報知態様）は、図柄表示部３４１に加えて、又は代えて、他の演出手段、例えばスピーカ２６、電飾部２７、可動役物部材３９（図４参照）などにおいて実行するようにしてもよい。具体的には、前記中間期間で実行される特

50

図遊技において、スピーカ 26 から、例えばボーダー報知（第 3 報知態様）として「損・得・損・得・損・得・・・」などの損得が曖昧な音声出力を実行することが考えられる。また、前記中間期間で実行される特図遊技において、電飾部 27 を特定の態様で点滅させること、例えば高速点滅や低速点滅の他、不規則な間隔での点滅などのような遊技者が違和感を覚える演出を実行することが考えられる。さらに、前記中間期間で実行される特図遊技において、可動役物部材 39 を図柄表示部 341 の表示面と重複させて特定の態様で可動させること、例えば可動役物部材 39 を、高速微振動、低速微振動、不規則な間隔での微振動などのような遊技者が違和感を覚える演出を実行することが考えられる。

【5215】

以上のように、本実施形態では、所定の判定の結果である特図大当たり抽選の結果が特定判定結果である小当たりである場合、特定情報である天井発動残回数カウンタの値が所定の更新状態である 0 となるよりも所定期間前である所定タイミングである損益分岐点に到達までは、特定判定結果である小当たりであることが第 1 報知態様である得表示オープニング演出により報知され、特定タイミングである損益分岐点に到達してからは特定判定結果である小当たりであることが第 2 報知態様である損表示オープニング演出により報知されるよう切り替えられる。つまり、本実施形態では、小当たり遊技が発生した段階での遊技者が獲得可能な利益の期待値に応じた報知態様で、当該小当たり遊技のオープニングにおいて利益の期待値の損得が報知される。そのため、遊技者は、小当たり遊技が発生した場合に、当該小当たり遊技のオープニング演出に着目することで、段階での遊技者が獲得可能な利益の損得を把握することが可能であるため、遊技者は当該小当たり遊技のオープニング演出での報知態様に基づいて大当たり遊技を発生させるか否かを判断することができる。その結果、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させないほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させないことを選択し、当該小当たり遊技に基づいて大当たり遊技を発生させるほうが獲得可能な利益の期待値が高い場合に大当たり遊技を発生させることを選択することが可能になる。これにより、遊技者は、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態への移行が近づいた段階での大当たり遊技の発生によって b 時短遊技状態に移行しないという不利益の発生を回避できるため遊技の興趣が向上される。

【5216】

特に、本実施形態では、天井時短遊技状態である b 時短遊技状態に移行させることが遊技者に有利な特定タイミングである損益分岐点に到達してから小当たり遊技のオープニング演出の報知態様が切り替えられるため、損益分岐点の近傍の損益判断が困難な期間において小当たり遊技が発生した場合であっても、小当たり遊技のオープニング演出の報知態様に基づいて自身に有利な判断をより確実にを行うことが可能になる。

【5217】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ~ 第 14 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【5218】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【5219】

[第 16 の実施形態]

パチンコ遊技機では、大当たり抽選の結果が当たりであることを契機として大当たり遊技が実行される場合、当該大当たり遊技での出玉のインパクトの改善が望まれている。

【5220】

本発明に係る遊技機は、上記課題を解決するために、

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段と、

遊技者による所定の発射操作に基づいて遊技球が流下する所定流路と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可

状態と遊技球を受け入れない受入非許可状態とに状態が可変可能な第1の入球手段と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果を導出可能な導出手段と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態において特定の切替条件が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための制御を行う発生制御手段と、

前記特別条件が成立することに基づく前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、当該複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示を実行する特定演出表示手段と、

を備えている。

【5221】

発射手段は、遊技者の発射操作によって遊技球を遊技領域の所定方向に発射することができる発射機構であればよい。発射手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球に発射力を付与する発射機構、ソレノイドなど利用した電動式の発射機構、バネ式の発射機構、回転操作可能な発射ハンドルを備える発射機構、レバー操作可能な発射レバーを備える発射機構、ボタン操作可能な発射ボタンを備える発射機構、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5222】

所定流路は、遊技者による所定の発射操作に基づいて遊技球が流下する遊技球流路であればよい。所定流路としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部に遊技球が入球可能な流路、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球によっても普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）に遊技球が入球可能な遊技球流路、特定遊技において入球可能状態とされる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球可能な遊技球流路、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球可能な遊技球流路、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球可能な

10

20

30

40

50

遊技球流路、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）に遊技球が入球可能な遊技球流路、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球が入球可能な遊技球流路、演出表示が実行される表示手段の下部領域又は下方領域の正面が正面側に設けられるステージに遊技球が誘導される遊技球流路（いわゆるワープルート）、遊技領域の左側領域（例えば演出表示が実行される表示手段の左側領域）に設定される遊技球流路（いわゆる左打ちルート）、遊技領域の右側領域（例えば演出表示が実行される表示手段の右側領域）に設定される遊技球流路（いわゆる右打ちルート）、各種入球部に遊技球を入球させることなく遊技盤の背面側に遊技球を排出する排出口に遊技球が入球可能な遊技球流路、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5223】

受入許可状態は、遊技球が入球可能な入球部への遊技球の入球を受け入れる状態であればよく、少なくとも物理的に入球部への遊技球の入球を受け入れる受入可能状態、及び入球部への遊技球の入球に基づいて特定の処理を実行する受入可能状態が含まれる。一方、受入非許可状態は、遊技球が入球可能な入球部への遊技球の入球を受け入れない状態であればよく、少なくとも物理的に入球部への遊技球の入球を受け入れない受入不能状態、及び入球部への遊技球の入球に基づいて特定の処理を実行しない受入不能状態が含まれる。受入許可状態及び受入非許可状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）の開放状態及び閉鎖状態、特定遊技において入球可能状態とされる入球部の開放状態及び閉鎖状態、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））の開放状態及び閉鎖状態、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、小当たり遊技において遊技球の受入可

能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））の開放状態及び閉鎖状態、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）の開放状態及び閉鎖状態、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部の開放状態及び閉鎖状態、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部の開放状態及び閉鎖状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく小当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図当たり抽選の実行許可状態及び実行非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の数値情報の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定のカウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の乱数カウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく大当たり乱数カウンタ値の取得許可状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図当たり乱数カウンタ値の取得可能状態及び取得非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定の数値情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく所定遊技又は所定の抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく特図遊技又は大当たり抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、入球部への遊技球の入球に基づく普図遊技又は普図当たり抽選を実行する権利の保留数に対応する情報の更新許可状態及び更新非許可状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5224】

第1の入球手段は、遊技球流路を流下する遊技球が入球可能な領域であり、遊技球を受け入れる受入可能状態と遊技球を受け入れない受入不能状態とに状態が可変可能な入球部であればよい。第2の入球手段は、遊技球流路を流下する遊技球が入球可能な領域であり、第1の入球手段とは異なる入球部であればよい。第1の入球手段及び第2の入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）、遊技球の入球に基づい

て普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）、特定遊技において入球可能状態とされる入球部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）、普通図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5225】

入球振分手段は、所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域であって、遊技球が入球した場合に遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な振分機能部であればよい。入球振分手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球が入球した場合に電動式の可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に機械式の可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に所定方向に全体又は一部が往復移動可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合に全体又は一部が回転可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、遊技球が入球した場合にスライド移動可能な可動部材により遊技球を所定の入球部に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉を行う振分機能部、賞球が払い出される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普通図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを

、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、特定遊技において入球可能状態とされる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、普通当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部（例えば電チュー式始動口）、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、遊技球の入球によって作動させる入球部に遊技球を入球させる状態を発生させるか否かの振分けを、遊技球の入球に基づいて行う開閉可能な振分機能部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5226】

所定遊技状態は、遊技の進行中に実現可能な遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態）、確変遊技状態、所定の入球部が電動役物に

より開閉される遊技状態、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態、振分機能部への遊技球の受入可能状態、振分機能部への遊技球の受入不能状態、所定の入球部が特別電動役物により開閉可能な遊技状態、所定の入球部が非電動役物により開閉可能な遊技状態、大当たり遊技状態、大当たり遊技状態における開閉実行モードの実行状態、大当たり遊技状態における各ラウンド遊技の実行状態、大当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入可能状態、大当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入不能状態、小当たり遊技状態、小当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入可能状態、小当たり遊技状態におけるV入賞口への遊技球の受入不能状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5227】

所定条件は、所定の入球部への遊技球の入球に基づいて成立する遊技条件であればよい。所定条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技状態が移行する遊技条件、通常遊技状態に移行する遊技条件、通常遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、確変遊技状態に移行する遊技条件、確変遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態）に移行する遊技条件、時短遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、大当たり遊技状態に移行する遊技条件、大当たり遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、小当たり遊技状態に移行する遊技条件、小当たり遊技状態から他の遊技状態に移行する遊技条件、特定遊技を実行する遊技条件、特図遊技を実行する遊技条件、大当たり遊技を実行する遊技条件、小当たり遊技を実行する遊技条件、普図遊技を実行する遊技条件、普図当たり遊技を実行する遊技条件、所定の抽選を実行（抽選種別に対応する乱数値を取得）する遊技条件、大当たり抽選を実行（大当たり乱数カウンタ値を取得）する遊技条件（特図遊技を実行する遊技条件）、大当たり抽選の結果が所定結果（取得した大当たり乱数カウンタ値が所定結果に対応するもの）であること（特定遊技を実行する遊技条件又は特定遊技を実行しない遊技条件）、大当たり抽選の結果が大当たり（取得した大当たり乱数カウンタ値が大当たりに対応するもの）であること（大当たり遊技を実行する遊技条件）、大当たり抽選の結果が小当たり（取得した大当たり乱数カウンタ値が小当たりに対応するもの）であること（小当たり遊技を実行する遊技条件）、大当たり抽選の結果が外れ当たり（取得した大当たり乱数カウンタ値が外れに対応するもの）であること（大当たり遊技及び小当たりを実行しない遊技条件）、大当たり抽選の結果が時短図柄停止（取得した大当たり乱数カウンタ値が時短図柄停止に対応するもの）であること（c時短遊技状態に移行する遊技条件）、大当たり抽選を実行する権利又は特図遊技を実行する権利の保留数の更新する遊技条件、大当たり遊技又は小当たり遊技において開放される大入賞口（可変入賞口）への遊技球の入球、大当たり遊技又は小当たり遊技において開放される大入賞口（可変入賞口）のV入賞口への遊技球の入球、普図当たり抽選の実行（普図当たり乱数カウンタ値を取得）する遊技条件（普図遊技を実行する遊技条件）、普図当たり抽選の結果が所定結果（取得した普図当たり乱数カウンタ値が所定結果に対応するもの）であること（普図当たり遊技を実行する遊技条件又は普図当たり遊技を実行しない遊技条件）、普図当たり抽選の結果が当たり（取得した普図当たり乱数カウンタ値が当たりに対応するもの）であること（大当たり遊技を実行する遊技条件）、普図当たり抽選の結果が外れ当たり（取得した普図当たり乱数カウンタ値が外れに対応するもの）であること（普図当たりを実行しない遊技条件）、普図当たり抽選を実行する権利又は特図遊技を実行する権利の保留数の更新、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5228】

特定の特典結果は、受入可能状態とされた所定の入球部に遊技球が入球することに基づいて所定の遊技条件が成立した場合に導出可能な遊技結果であればよい。特定の特典結果としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば所定の遊技条件が成立したことに對する明示又は示唆、所定の遊技条件が成立したことに基づく表示手段での特定表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく特別図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、大当たり

10

20

30

40

50

抽選の結果が大当たりであることに基づく図柄変動表示手段での大当たり図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づく図柄変動表示手段での小当たり図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が外れであることに基づく図柄変動表示手段での外れ図柄の停止表示、大当たり抽選の結果が時短図柄停止（c時短遊技状態への移行）であることに基づく図柄変動表示手段での時短図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく飾り図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、所定の遊技条件が成立したことに基づく普通図柄変動表示手段での特定図柄の停止表示、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることに基づく普通図柄変動表示手段での普図当たり図柄の停止表示、普図当たり抽選の結果が外れであることに基づく普通図柄変動表示手段での外れ図柄の停止表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【5229】

特定遊技状態は、所定の遊技結果が導出されることに基づいて実行される遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態）、確変遊技状態、所定の入球部が電動役物により開閉される遊技状態、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態、普通電動役物による所定の入球部の開放状態、普通電動役物による所定の入球部の長開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球可能な開放状態）、普通電動役物による所定の入球部の短開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球不能又は困難な開放状態）、普通電動役物による所定の入球部の閉鎖状態、振分機能部への遊技球の受入可能状態、振分機能部への遊技球の受入不能状態、所定の入球部が特別電動役物

20

【5230】

切替条件は、特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される所定の遊技状態において成立することに基づいて所定の遊技状態を終了させる終了条件であればよい。切替条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば通常遊技状態の終了条件、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態）の終了条件、確変遊技状態の終了条件、所定の入球部が電動役物により開閉される遊技状態の終了条件、所定の入球部が普通電動役物により開閉可能な遊技状態の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の開放状態の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の長開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球可能な開放状態）の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の短開放状態（例えば所定の入球部に遊技球が入球不能又は困難な開放状態）の終了条件、普通電動役物による所定の入球部の閉鎖状態の終了条件、振分機能部への遊技球の受入可能状態の終了条件、振分機能部への遊技球の受入不能状態の終了条件、所定の入球部が特別電動役物により開閉可能な遊技状態の終了条件、所定の入球部が非電動役物により開

30

40

【5231】

作動手段は、所定の遊技状態において遊技球が振分機能部に入球した場合に、振分けに基づいて所定の入球部に遊技球を入球させる状態となるように所定の入球部を開放作動さ

50

せる作動機能部であればよい。作動終了手段は、所定の入球部の開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する終了機能部であればよい。作動手段及び作動終了手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球に基づいて賞球が払い出される入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によっても賞球が払い出されない入球部（例えばスルーゲート、排出口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて所定の抽選（例えば大当たり抽選、普図当たり抽選）が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口、スルーゲート）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によっても所定の抽選が実行されない入球部（例えば一般（普通）入賞口、排出口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部（例えば第1（特1）入賞口、第2（特2）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて普通当たり抽選が実行される入球部（例えばスルーゲート）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、特定遊技において入球可能状態とされる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、大当たり遊技において入球可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））を開放作動させる作動機能部（開放制御）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖処理）、大当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、小当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされ、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、普図当たり遊技において遊技球の受入可能状態とされる入球部（第2（特2）入賞口）を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、特別電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖処理）、普通電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖機構）、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる作動機能部（開放機構）及び開放作動を終了させる終了機能部（閉鎖機構）、非電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能であり、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球によって非電動役物を作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、遊技球の入球に基づいて小

10

20

30

40

50

当たり抽選が実行される入球部を開閉する非電動役物を、遊技球の入球によって作動させる入球部を開放作動させる作動機能部及び開放作動を終了させる終了機能部、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 5 2 3 2 】

特別条件は、所定の入球部の開放作動中に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件であればよい。特別条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特定遊技において開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、大当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、大当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、小当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、小当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、普図当たり遊技において開放作動される入球部（第2（特2）入賞口）に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、特別電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、普通電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開放作動され、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、非電動役物によって開閉作動され、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に成立する特別遊技条件、遊技球の入球によって非電動役物を開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部（第1（特1）入賞口）を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部（第2（特2）入賞口）を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球すること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 5 2 3 3 】

特別遊技状態は、開放作動中の所定の入球部に遊技球が入球した場合に発生される遊技者に有利な特別遊技であればよい。特別遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば各種遊技状態において開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、大当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、大当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態又は時短遊技状態を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技（時短遊技又は確変遊技）、小当たり遊技において開放作動される入球部（例えば大入賞口（可変入賞口））に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、小当たり遊技において開放作動され、遊技球の入球に基づいて当該小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる入球部（例えば、いわゆるV入賞口）に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技（例えば、いわゆるV入賞大当たり遊技、当該入賞大当たり遊技の開閉実行モード）、普図当たり遊技において開放作動される入球部（第2（特2）入賞口）に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、電動役物によって遊技球の受入可能状態と受入不能状態とに可変可能な入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、特別電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、普通電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技

、非電動役物によって開放作動される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、非電動役物によって開放作動され、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、非電動役物によって開放作動され、遊技球の入球に基づいて小当たり抽選が実行される入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球によって非電動役物を開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて大当たり抽選が実行される入球部を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて第1特図大当たり抽選が実行される入球部(第1(特1)入賞口)を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選が実行される入球部(第2(特2)入賞口)を開放作動させる非電動役物を、遊技球の入球によって開放作動させる入球部に遊技球が入球した場合に発生される特別遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5234】

有利遊技状態は、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を複数回実行する場合に、当該複数回の特別遊技状態を一連とする有利遊技であればよい。特定演出表示は、複数回の特別遊技状態を実行する場合に当該複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態として演出表示する有利演出であればよい。有利遊技状態及び特定演出表示としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば複数回の特別遊技状態のみからなる一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態のみからなる一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の特別遊技状態の他に遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に小当たり遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に時短遊技状態での特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に時短遊技状態での特図遊技及び時短遊技状態での特図遊技が実行される権利の保留(いわゆる残保留)に対する特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技(疑似大当たり遊技状態)、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出(疑似大当たり遊技演出(表示))、複数回の大当たり遊技状態の他に確変遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に確変遊技状態での特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、複数回の大当たり遊技状態の他に確変遊技状態での特図遊技が実行される権利の保留(いわゆる残保留)に対する特図遊技が実行される遊技状態を含む一連の有利遊技、及び当該一連の有利遊技として演出表示する有利演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【5235】

ところで、パチンコ遊技機では、所定の入賞口への遊技球の入賞を契機として、多くの遊技球の獲得が可能で遊技者に有利な大当たり遊技が実行され得る。例えば、大当たり遊技は、所定の入賞口(特1入賞口、特2入賞口)への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行され、また、所定の入賞口への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行され小当たり遊技において、所定の入賞口(いわゆるV入賞口)に遊技球が入球される場合に実行される。

【5236】

ここで、1回の大当たり遊技で得られる最大球数(上限球数)は、法律や規則、抽選確率などによって決定される。現行では、例えば、当たり確率が低い1/300程度のいわゆるミドルスペックの遊技機では、1回の大当たり遊技での最大球数が1500球であり

、多くのミドルスペックの遊技機の最大球数は、1000球～1500球の範囲に設定されている。

【5237】

しかしながら、従前の遊技機では、1回の大当たり遊技での最大球数が2400球であった。現行の遊技機では、1回の大当たり遊技での最大球数が、当たり確率が低いミドルスペックの遊技機ですら、1回の大当たり遊技での最大球数は多くても1500球と従前の遊技機に比べて少ない。そのため、現行の遊技機は、大当たり遊技での出玉感のインパクトに欠ける結果、大当たり遊技が実行された場合に遊技者を十分に満足させることができないことが懸念される。

【5238】

これに対して、本発明では、例えば所定遊技状態中に第1の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第2の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【5239】

また、本発明では、例えば特別遊技状態を複数回実行する場合の一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示としての特定の演出画像が、第1の特別遊技状態と、第1の特別遊技状態と第2の特別遊技状態との間と、第2の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって一連の有利遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、1回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【5240】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定遊技状態としてのa時短遊技状態中に第1の入球手段としての第1入賞口391に遊技球が入球することに基づいて所定条件の成立としてc時短移行図柄が停止した場合に少なくとも特定の特典結果としてc時短遊技状態への移行が導出されることに基づいて特定遊技状態としての第2の入球手段としての第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）が実行され、この第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）において第2入賞口315に遊技球が入球した場合、特別条件の成立としてのV入賞口383への遊技球の入球に基づいて、特別遊技状態としてのV入賞口大当たり遊技が複数回実行される一連の有利遊技状態としての疑似大当たり遊技状態を発生可能である。これにより、a時短遊技状態でのc時短移行図柄が停止の成立による第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）の発生、第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）を契機とするV入賞口383への遊技球の入球に基づいて複数回のV入賞口大当たり遊技が実行される疑似大当たり遊技状態の発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【5241】

また、本実施形態では、例えば疑似大当たり遊技状態において特定演出表示として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行される。そのため、疑似大当たり遊技状態において複数回のV入賞口大当たり遊技が発生しているにも関わらず、疑似大当たり遊技演出（表示）によって1回のV入賞口大当たり遊技が実行されているかのような演出表示が実行される

10

20

30

40

50

。そして、遊技者に付与される賞球（出玉）は、1回のV入賞口大当たり遊技に比べて、複数回のV入賞口大当たり遊技が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回のV入賞口大当たり遊技が発生する疑似大当たり遊技状態において疑似大当たり遊技演出（表示）が実行されることによって、1回のV入賞口大当たり遊技で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1回のV入賞口大当たり遊技によって得られる最大獲得出玉が制限される場合であっても、遊技者に、V入賞口大当たり遊技が発生した場合の最大獲得出玉についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

【5242】

以下、本実施形態について、図392～図430を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第1の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【5243】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発射手段としての「発射機構」を備え、また所定流路としての「遊技球流路」を備え、また受入許可状態としての「受入可能状態」を備え、また受入非許可状態としての「受入不能状態」を備え、また第1の入球手段としての「入球部」を備え、また第2の入球手段としての「入球部」を備え、また入球振分手段としての「振分機能部」を備え、また所定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また所定条件としての「遊技条件」を備え、また特定の特典結果としての「遊技結果」を備え、また特定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また切替条件としての「終了条件」を備え、また作動手段としての「作動機能部」を備え、また作動終了手段としての「終了機能部」を備え、また特別条件としての「特別遊技条件」を備え、また特別遊技状態としての「特別遊技」を備え、また有利遊技状態としての「有利遊技」を備え、また特定演出表示としての「有利演出」を備える。

【5244】

[遊技機10の構成]

まず、図392～図396を参照しつつ遊技機10の構成について説明する。ここで、図392は本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図である。

【5245】

[内枠12の構成]

図2及び図3に示すように、内枠12は、発射手段としての遊技球発射機構32、遊技球が流下可能な遊技領域が設定される遊技盤31などを備える。

【5246】

図2に示すように、遊技球発射機構32は、発射レール321、球送り装置322、及びソレノイド323を備える。発射レール321は、遊技球発射機構32から遊技盤31の内レール311及び外レール312に向けて形成されており、遊技球発射機構32から発射される遊技球を内レール311及び外レール312に導くものである。球送り装置322は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、上皿23に貯留されている遊技球を1球ずつ発射レール321上に供給する。ソレノイド323は、発射レール321上に供給された遊技球を内レール311及び外レール312に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機10では、遊技者により発射ハンドル22に対する発射操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル22の操作に応じてソレノイド323が駆動制御され、0.6secに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構32は、ソレノイド323に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【5247】

図392に示すように、遊技盤31には、内レール311と、外レール312と、入球部としての一般入賞口313と、入球部としての入球センサ314aが設けられた左打ち用の第1入賞口314と、入球部としての入球センサ391aが設けられた右打ち用の第1入賞口391及び入球センサ315aが設けられた第2入賞口315と、振分機能部と

10

20

30

40

50

しての入球振分装置 3 7 と、特別遊技としての小当たり遊技及び大当たり遊技において作動される V 入賞口付きの可変入賞装置 3 8 と、入球部としての入球センサ 3 1 7 a が設けられたスルーゲート 3 1 7 と、入球部としてのアウト口 3 1 8 と、可変表示ユニット 3 4 (図柄表示部 3 4 1) と、メイン表示部 3 6 とが設けられている。

【 5 2 4 8 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する発射操作がなされた場合に発射された遊技球を、遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。つまり、遊技者は、発射ハンドル 2 2 に対する発射操作に応じて、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちと、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ち、とを使い分けることができる。

10

【 5 2 4 9 】

ここで、遊技盤 3 1 の右側領域には、4 つの流路規制部 3 5 A ~ 3 5 D が設けられ、これらの流路規制部 3 5 A ~ 3 5 D によって遊技球流路として、第 1 ルート 3 5 1、第 2 ルート 3 5 2 及び第 3 ルート 3 5 3 が規定されている。つまり、右打ちにより遊技盤 3 1 の右側領域に発射された右打ちルートの遊技球は、遊技盤 3 1 の右側領域において振り分けられ、第 1 ルート 3 5 1、第 2 ルート 3 5 2 及び第 3 ルート 3 5 3 のいずれかの遊技球流路を流下する。

【 5 2 5 0 】

第 1 ルート 3 5 1 は、入球振分装置 3 7 に遊技球が入球可能な遊技球流路である。第 2 ルート 3 5 2 は、入球振分装置 3 7 及び可変入賞装置 3 8 に遊技球が入球可能な遊技球流路である。第 3 ルート 3 5 3 は、第 1 入賞口 3 9 1、第 2 入賞口 3 1 5、スルーゲート 3 1 7、入球振分装置 3 7 及び可変入賞装置 3 8 に遊技球が入球可能な遊技球流路である。

20

【 5 2 5 1 】

そして、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する発射操作によって左打ちが実行された場合、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された遊技球は、遊技領域の左側領域に設けられる左打ちルートの遊技球流路を流下し、一般入賞口 3 1 3 又は第 1 入賞口 3 1 4 に入球可能である。一方、遊技者による発射ハンドル 2 2 に対する発射操作によって右打ちが実行された場合、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から右ルートに発射された遊技球は遊技球流路を流下し、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5、入球部としてのスルーゲート 3 1 7、普図当たり遊技において作動される振分機能部としての入球振分装置 3 7、小当たり遊技及び大当たり遊技において作動される入球部としての V 入賞口付き可変入賞装置 3 8、又は入球部としての可変入賞口 3 8 1 を備える可変入賞装置 3 8 に入球可能である。

30

【 5 2 5 2 】

スルーゲート 3 1 7 は、入球センサ 3 1 7 a が設けられた入球部であり、遊技球流路としての第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球された場合、即ち入球センサ 3 1 7 a によって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される普図当たり乱数カウンタ C 4 の値に基づいて、特別遊技としての普図当たり遊技を発生させるか否かの振り分けを行う普図当たり抽選が振分機能部によって実行され、遊技条件としての普図当たり抽選の結果の当たりが成立して遊技結果としての普図当たり図柄が停止表示される場合には、後述のように入球振分装置 3 7 が作動される普図当たり遊技が実行される遊技状態が発生される。

40

【 5 2 5 3 】

右打ち用の第 1 入賞口 3 9 1 は、遊技球の入球を契機として特別遊技としての特図大当たり遊技 (開閉実行モード) を実行するか否かの大当たり抽選を振分機能部によって実行するものであり、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。この第 1 入賞口 3 9 1 には、第 1 開閉部材 3 9 A が設けられており、作動機能部によって第 1 開閉部材 3 9 A が動作されることによって第 1 入賞口 3 9 1 が開閉される。ここで、図 3 9 3 (A) 及び図 3 9 3 (B) は、第 1 入賞口 3 9 1 及び第 1 開閉部材 3 9 A を説明するための図である。

50

【 5 2 5 4 】

図 3 9 3 (A) 及び図 3 9 3 (B) に示すように、第 1 開閉部材 3 9 A は、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、先端部が時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能な非電動役物である。第 1 開閉部材 3 9 A は、後述の入球振分装置 3 7 の第 1 非電作動口 3 7 1 に遊技球が入球した場合に、作動機能部によって待機位置から作動位置まで反時計回り方向に回動されるように構成されている。第 1 開閉部材 3 9 A が作動位置にある場合、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 が開放される。また、第 1 開閉部材 3 9 A の作動位置は、第 3 ルート 3 5 3 を塞ぐ位置である。そのため、第 1 開閉部材 3 9 A は、作動位置にある場合に第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球を誘導可能である。つまり、第 1 入賞口 3 9 1 は、第 1 非電作動口 3 7 1 への遊技球の入球に基づき第 1 開閉部材 3 9 A が作動機能部によって作動されることにより開放されることで、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な受入可能状態とされる。

10

【 5 2 5 5 】

一方、第 1 開閉部材 3 9 A は、受入可能状態とされた第 1 入賞口 3 9 1 に 1 個の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に、作動終了部によって作動位置から待機位置まで時計回り方向に回動されるように構成されている。第 1 開閉部材 3 9 A が待機位置にある場合、入球部としての第 1 入賞口 3 9 1 が閉鎖される。また、第 1 開閉部材 3 9 A の待機位置は、第 3 ルート 3 5 3 での遊技球の流下を阻害しない位置である。そのため、第 1 開閉部材 3 9 A は、待機位置にある場合には、第 3 ルート 3 5 3 を流下する遊技球を第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球を誘導不能である。つまり、第 1 入賞口 3 9 1 は、第 1 非電作動口 3 7 1 への 1 個の遊技球の入球によって終了条件が成立して第 1 開閉部材 3 9 A が復帰されることにより閉鎖されることで、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ不能な受入不能状態とされる。

20

【 5 2 5 6 】

また、第 1 入賞口 3 9 1 には、入球センサ 3 9 1 a が設けられており、この入球センサ 3 9 1 a によって第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球が入球したことが検知可能である。そして、M P U 4 1 は、入球センサ 3 9 1 a によって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させるか否かの振り分けを行う大当たり抽選を振分機能部によって実行する。

30

【 5 2 5 7 】

図 3 9 2 に示すように、第 2 入賞口 3 1 5 は、遊技球の入球を契機として特別遊技としての特図大当たり遊技を実行するか否かの抽選を振分機能部によって実行するものであり、第 1 入賞口 3 9 1 よりも上方において、第 3 ルート 3 5 3 を流下した遊技球を受け入れ可能な位置に設けられている。この第 2 入賞口 3 1 5 には、第 2 開閉部材 3 9 B が設けられており、作動機能部によって第 2 開閉部材 3 9 B が動作されることによって第 2 入賞口 3 1 5 が開閉される。ここで、図 3 9 3 (C) ~ 図 3 9 3 (E) は、第 2 入賞口 3 1 5 及び第 2 開閉部材 3 9 B を説明するための図である。

【 5 2 5 8 】

図 3 9 3 (C) ~ 図 3 9 3 (E) に示すように、第 2 開閉部材 3 9 B は、非電動役物に採用されている公知のリンク機構等の機械的機構によって、前後方向に移動可能な非電動役物である。第 2 開閉部材 3 9 B は、全体が板状であり、前後方向の先端部から中央部に設けられた遊技球を移動させるスリット状の貫通部 3 9 B 1 と、前後方向の後端側に設けられた遊技球を落下させる円形状の貫通部 3 9 B 2 と、を備える。第 2 開閉部材 3 9 B は、スリット状の貫通部 3 9 B 1 によって遊技球を後方側に誘導し、円形状の貫通部 3 9 B 2 によって遊技球を下方に誘導可能である。

40

【 5 2 5 9 】

第 2 開閉部材 3 9 B は、後述の振分機能部としての入球振分装置 3 7 の入球部としての第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球した場合に、作動機能部によって待機位置から作動位置まで前方向に移動されるように構成されている。第 2 開閉部材 3 9 B が作動位置にあ

50

る場合、入球部としての第2入賞口315が開放される。また、第2開閉部材39Bの作動位置は、第3ルート353を塞ぐ位置である。そのため、第2開閉部材39Bは、作動位置にある場合に第2入賞口315に遊技球を誘導可能である。つまり、第2入賞口315は、第2非電作動口372への遊技球の入球によって第2開閉部材39Bが作動機能部によって作動されることにより開放されることで、第3ルート353を流下した遊技球を受け入れ可能な受入可能状態とされる。

【5260】

一方、第2開閉部材39Bは、受入可能状態とされた第2入賞口315に4個の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に、した場合に、作動終了部によって作動位置から待機位置まで後方向に移動されるように構成されている。第2開閉部材39Bが待機位置にある場合、入球部としての第2入賞口315が閉鎖される。また、第2開閉部材39Bの待機位置は、第3ルート353での遊技球の流下を阻害しない位置である。そのため、第2開閉部材39Bは、待機位置にある場合には、第3ルート353を流下する遊技球を第2入賞口315に遊技球を誘導不能である。つまり、第2入賞口315は、第2非電作動口372への4個の遊技球の入球によって終了条件が成立して第2開閉部材39Bが復帰されることにより閉鎖されることで、第3ルート353を流下した遊技球を受け入れ不能な受入不能状態とされる。

10

【5261】

また、第2入賞口315には、入球センサ315aが設けられており、この入球センサ315aによって第2入賞口315に遊技球が入球したことが検知可能である。そして、MPU41は、入球センサ315aによって遊技球の入球が検知されたことを契機として取得される大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて、特別遊技としての特図大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させるか否かの振り分けを行う大当たり抽選を振分機能部によって実行する。

20

【5262】

ここで、本実施形態では、第1開閉部材39Aが1個の遊技球の入球により終了条件が成立することで復帰され、第2開閉部材39Bが4個の遊技球の入球により終了条件が成立することで復帰される。即ち、本実施形態では、入球部としての第1入賞口391が受入不能状態となる第1入賞口391への遊技球の上限入球個数より、入球部としての第2入賞口315が受入不能状態となる第2入賞口315への遊技球の上限入球個数が多く設定されている。これにより、第1入賞口391の一度の受入可能状態での第1入賞口391への入球数よりも、第2入賞口315の一度の開閉動作による第2入賞口315への入球のほうが多くなる。その結果、遊技状態が通常遊技状態である場合の遊技結果としてのc時短遊技状態への移行期待度が低くなるために、第2入賞口315への遊技球の入球によって高確率で、小当たり遊技状態を契機とする遊技者に有利な特別遊技としてのV入賞大当たり遊技状態が実行される遊技状態としてのc時短遊技状態が発生し難い一方で、c時短遊技状態が発生した場合に第2入賞口315への遊技球の入球によって複数回のV入賞大当たり遊技状態が発生され得る。つまり、通常遊技状態からc時短遊技状態に移行され難い反面、c時短遊技状態に移行された場合にV入賞大当たり遊技状態の発生によって遊技者が多くの利益を獲得可能な遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

30

40

【5263】

なお、本実施形態では、第1開閉部材39Aが前後移動可能であるのに対して、第2開閉部材39Bが時計回り方向及び反時計回り方向に回動可能であるが、第1開閉部材39Aと第2開閉部材39Bとを同様な態様に動作するものとして構成してもよい。

【5264】

また、本実施形態では、第1入賞口391が1個の遊技球の入球により閉鎖され、第2入賞口315が4個の遊技球の入球により閉鎖されるが、第1入賞口391及び第2入賞口391が閉鎖される上限入球数は適宜変更可能であり、第1入賞口391が閉鎖される上限入球数と、第2入賞口391が閉鎖される上限入球数が同数であってもよい。もちろん、第1開閉部材39A及び第2開閉部材39Bは、非電動役物ではなく電動役物として

50

構成してもよい。

【 5 2 6 5 】

[入球振分装置 3 7]

本実施形態に係る遊技機 1 0 は、非電動役物である第 1 開閉部材 3 9 A により開閉される第 1 入賞口 3 9 1 と、非電動役物である第 2 開閉部材 3 9 B により開閉される第 2 入賞口 3 1 5 とを備えているため、前述の第 1 の実施形態とは異なり、第 1 開閉部材 3 9 A を作動させる入球部としての第 1 非電作動口 3 7 1 と、第 2 開閉部材 3 9 B を作動させる入球部としての第 2 非電作動口 3 7 2 を有する振分機能部としての入球振分装置 3 7 を備える。ここで、図 3 9 4 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の入球振分装置 3 7 を示す図である。

10

【 5 2 6 6 】

入球振分装置 3 7 は、第 1 入賞口 3 9 1 を開閉する第 1 開閉部材 3 9 A、及び第 2 入賞口 3 1 5 を開閉する第 2 開閉部材 3 9 B のいずれを待機位置から作動位置に作動させるかを振り分けものであり、普図当たり抽選の結果が当たりで遊技条件が成立する場合に作動される。この入球振分装置 3 7 は、右打ちされた右打ちルートを下流する遊技球のうち、遊技球流路としての第 2 ルート 3 5 2 又は第 3 ルート 3 5 3 を流下する遊技球が入球可能である（図 3 9 2 参照）。入球振分装置 3 7 は、前述の第 1 非電作動口 3 7 1 及び第 2 非電作動口 3 7 2 の他、電動役物 3 7 3、可動振分部材 3 7 4、可動振分部材 3 7 4 及び固定振分部材 3 7 5 を備える。

【 5 2 6 7 】

電動役物 3 7 3 は、ソレノイド（不図示）等の作動機能部及び終了機能部としての駆動手段によって動作可能であり、入球振分装置 3 7 への遊技球の入球の制限する受入不能状態としての閉鎖状態（図 3 9 4（A）参照）と、入球振分装置 3 7 への遊技球の入球の許容する受入可能状態としての開放状態（図 3 9 4（B）及び図 3 9 4（C）参照）とに可変可能な振分機能部である。この電動役物 3 7 3 は、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球された場合に実行される普図当たり抽選の結果が当たりであることに基づいて遊技条件が成立する場合に実行される普図当たり遊技において作動機能部によって開放状態とされ、入球振分装置 3 7 への遊技球の入球を許容する受入可能状態とされる。また、電動役物 3 7 3 の間には、入球センサ 3 7 a が設けられており、この入球センサ 3 7 a によって入球振分装置 3 7 への遊技球の入球が検知可能である。電動役物 3 7 3 は、入球センサ 3 7 a によって入球振分装置 3 7 への遊技球の入球が検知された場合に終了条件の成立により作動終了部によって閉鎖状態とされ、入球振分装置 3 7 への遊技球の入球を制限する受入不能状態とされる。つまり、入球振分装置 3 7 は、入球部としてのスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球を契機として普図当たり遊技が実行されるごとに、電動役物 3 7 3 の開閉によって、1 球の遊技球の入球が可能である。

20

30

【 5 2 6 8 】

第 1 非電作動口 3 7 1 及び第 2 非電作動口 3 7 2 には、電動役物 3 7 3 の開放状態において入球振分装置 3 7 に入球した遊技球が入球可能である（図 3 9 4（B）及び図 3 9 4（C）参照）。第 1 非電作動口 3 7 1 及び第 2 非電作動口 3 7 2 は、電動役物 3 7 3 よりも下方において左右方向に隙間を介して配置されている。

40

【 5 2 6 9 】

第 1 非電作動口 3 7 1 は、遊技球の入球に基づいて、第 1 入賞口 3 9 1 を開閉する非電動役物である第 1 開閉部材 3 9 A を、作動機能部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって待機位置から作動位置に作動させ、第 1 入賞口 3 9 1 を受入可能状態とする。一方、第 2 非電作動口 3 7 2 は、遊技球の入球に基づいて、第 2 入賞口 3 1 5 を開閉する非電動役物である第 2 開閉部材 3 9 B を、作動機能部としての公知のリンク機構等の機械的機構によって待機位置から作動位置に作動させ、第 2 入賞口 3 1 5 を受入可能状態とする。

【 5 2 7 0 】

可動振分部材 3 7 4 は、ソレノイド（不図示）等の作動機能部及び終了機能部としての

50

駆動手段によって動作可能な振分機能部であり、入球振分装置 37 の上下方向において、電動役物 373 と、第 1 非電作動口 371 及び第 2 非電作動口 372 と、の間に配置されている。この可動振分部材 374 は、入球振分装置 37 に入球した遊技球を第 1 非電作動口 371 に向けて誘導可能で第 2 非電作動口 372 に向けて誘導不能な振分状態（図 394（B）参照）と、入球振分装置 37 に入球した遊技球を第 2 非電作動口 372 に向けて誘導可能で第 1 非電作動口 371 に向けて誘導不能な振分状態（図 394（C）参照）とに可変可能である。

【5271】

固定振分部材 375 は、入球振分装置 37 に入球して第 1 非電作動口 371 に向けて流下する遊技球を、第 1 非電作動口 371 に入球させる方向と、第 1 非電作動口 371 に入球させない方向とに振り分ける振分機能部であり、第 1 非電作動口 371 と第 2 非電作動口 372 との間隙よりもやや上方かつ第 1 非電作動口 371 より位置に配置されている。つまり、入球振分装置 37 に入球して第 1 非電作動口 371 に向けて流下する遊技球は、一部が第 1 非電作動口 371 に入球する一方で、残りの一部が第 1 非電作動口 371 の右側を流下して入球振分装置 37 の下方に排出される。その結果、入球振分装置 37 に入球して第 1 非電作動口 371 に向けて流下する遊技球は、100% の確率で第 1 非電作動口 371 に入球するのではなく、一定の割合で第 1 非電作動口 371 に入球される。

10

【5272】

これに対して、入球振分装置 37 に入球して第 2 非電作動口 372 に向けて流下する遊技球は、100% の確率で第 2 非電作動口 372 に入球する。

20

【5273】

ここで、可動振分部材 374 は、普図当たり遊技が開始されたときの遊技状態が、大当たり抽選の結果が遊技条件としての「c 時短移行」であることを契機として移行される後述の c 時短遊技状態である場合にのみ、作動機能部によって、入球振分装置 37 に入球した遊技球を第 2 非電作動口 372 に向けて誘導可能で第 1 非電作動口 371 に向けて誘導不能な振分状態（図 394（C）参照）とされる。つまり、第 2 非電作動口 372 は、遊技状態が c 時短遊技状態に移行した場合のみ開放されるため、第 2 非電作動口 372 に遊技球が入球することに基づく恩恵（利益）を遊技状態が c 時短遊技状態に移行することを条件に受けることができる。

【5274】

具体的には、本実施形態では、入球部としての第 2 非電作動口 372 に遊技球が入球した場合、第 2 入賞口 315 が 4 個の遊技球が入球されるまで受入可能状態とされる。また、第 2 入賞口 315 に 4 個の遊技球が入球された場合、後述のように、特 2 大当たり当否テーブル（図 400（C）参照）に基づいて振分機能部によって大当たり抽選が実行される。この特 2 大当たり当否テーブルでは、遊技条件としての大当たり抽選の結果が小当たりとなる乱数値が約 2/3 であり、大当たり抽選の結果が小当たりとなって遊技結果として小当たり図柄が停止表示された後に小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、可変入賞装置 38 の入球部としての V 入賞口 383 が開放されるために特別遊技としての V 入賞大当たり遊技（開閉実行モード）を発生させる特別遊技条件としての V 入賞口 383 への遊技球の入球が成立し易い。しかも、第 2 入賞口 315 は、4 個の遊技球が入球されるまで受入可能状態とされるため、特別遊技としての V 入賞大当たり遊技が短時間で複数回（最大で 4 回）実行され得る一連の有利遊技となり得る。そのため、遊技者は、遊技状態が c 時短遊技状態に移行した場合に、特別遊技としての大当たり遊技が短時間で複数回（最大で 4 回）実行され得る一連の有利遊技が発生する恩恵（利益）を受けることができる。

30

40

【5275】

[可変入賞装置 38]

本実施形態に係る遊技機 10 は、前述の第 1 の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく 1 種 2 種混合機として構成されており、大当たり遊技及び小当たり遊技において作動される 1 つの可変入賞装置 38 を備える点で、前述の第 1 の実施形態とは異なる。ここで

50

、図 3 9 5 及び図 3 9 6 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の可変入賞装置 3 8 を示す図である。

【 5 2 7 6 】

図 3 9 5 及び図 3 9 6 に示すように、可変入賞装置 3 8 は、可変入賞口 3 8 1、開閉扉 3 8 2、V 入賞口 3 8 3、通常入賞口 3 8 4、及び V 入賞口開閉扉 3 8 5 を備える。

【 5 2 7 7 】

可変入賞口 3 8 1 は、遊技盤 3 1 の前面側に開放しており、遊技球が入球可能な入球部である。開閉扉 3 8 2 は、図 3 9 5 (C) 及び図 3 9 5 (D) に示す可変入賞口 3 8 1 に遊技球が入球不能な受入不能状態と、図 3 9 6 (A) ~ 図 3 9 5 (C) に示す可変入賞口 3 8 1 に遊技球が入球可能な受入可能状態とを切り替える振分機能部である。

10

【 5 2 7 8 】

図 3 9 6 (A) に示すように、振分機能部としての V 入賞口開閉扉 3 8 5 が作動機能部によって作動されることで入球部としての V 入賞口 3 8 3 が遊技球の入球が可能な受入可能状態とされる場合に、V 入賞口 3 8 3 には、可変入賞口 3 8 1 から入球された遊技球の入球が可能である。また、V 入賞口 3 8 3 には、V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを検知可能な入球センサ 3 8 3 a が設けられている。

【 5 2 7 9 】

図 3 9 6 (B) に示すように、V 入賞口開閉扉 3 8 5 が作動機能部によって復帰されることで V 入賞口 3 8 3 が遊技球の入球が不能な受入不能状態とされる場合に、V 入賞口 3 8 3 には、可変入賞口 3 8 1 から入球された遊技球の入球が不能である一方、図 3 9 6 (C) に示すように、入球部としての通常入賞口 3 8 4 には、可変入賞口 3 8 1 から入球された遊技球の入球が可能である。また、通常入賞口 3 8 4 には、通常入賞口 3 8 4 に遊技球が入球したことを検知可能な入球センサ 3 8 4 a が設けられている。

20

【 5 2 8 0 】

可変入賞装置 3 8 は、前述のように、大当たり遊技又は小当たり遊技において作動される。具体的には、大当たり遊技では及び小当たり遊技では、作動機能部によって開閉扉 3 8 2 が作動されることで入球部としての可変入賞口 3 8 1 に遊技球が入球可能である。また、大当たり遊技では、V 入賞口開閉扉 3 8 5 が閉鎖されており、可変入賞口 3 8 1 から入球した遊技球が、入球部としての通常入賞口 3 8 4 にのみ入球可能である。また、大当たり遊技では、開閉扉 3 8 2 は、開閉扉 3 8 2 が作動されてから規定時間が経過するか、可変入賞口 3 8 1 (通常入賞口 3 8 4) に上限数の遊技球が入球することで終了条件が成立する場合に終了機能部によって閉鎖される。一方、小当たり遊技では、作動機能部によって V 入賞口開閉扉 3 8 5 が開放されるため、可変入賞口 3 8 1 から入球した遊技球が、通常入賞口 3 8 4 だけでなく V 入賞口 3 8 3 に入球可能である。また、小当たり遊技においては、開閉扉 3 8 2 は、作動機能部によって開閉扉 3 8 2 が作動されてから規定時間が経過することで終了条件が成立する場合に終了機能部によって閉鎖される。そして、本実施形態では、作動機能部による大当たり抽選の結果が、遊技条件が成立する大当たりである場合に限らず、大当たり抽選の結果が、遊技条件が成立する小当たりである場合に実行される小当たり遊技において特別入球領域としての V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球されて特別遊技条件が成立する場合も大当たり遊技 (V 入賞大当たり遊技) が発生される。このように、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、小当たり遊技において可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合に V 入賞大当たり遊技が発生する 1 種 2 種混合機として構成されている。

30

40

【 5 2 8 1 】

なお、本実施形態では、大当たり遊技と小当たり遊技とで 1 つの可変入賞装置 3 8 が共用されるが、大当たり遊技用の可変入賞装置と小当たり遊技用の可変入賞装置とを別々に設けてもよい。

【 5 2 8 2 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、1 種 2 種混合機に限らず、可変入賞装置 3 8 における特別入球領域としての V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球による特別遊技条件の成立

50

により有利遊技が発生する、例えば大当たり確率が高くなる確変遊技状態が発生するV-ST機（V確変機）として構成することもできる。さらに、本実施形態に係る遊技機10は、有利遊技の発生条件が可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球ではない、いわゆるループ確変機やST機として構成することもできる。この場合、可変入賞装置38のV入賞口383は省略することができる。

【5283】

[遊技機10のシステム構成]

次に、図397～図401を参照しつつ、本実施形態の遊技機10のシステム構成や遊技機10の主制御装置4において使用される各種テーブル等について説明する。

【5284】

[入球センサ]

ここで、図397(A)は、遊技機10のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。図397(A)に示すように、遊技機10のシステム構成は、基本的に前述の第1の実施形態と同様であるが、入球センサの一部が前述の第1の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態の遊技機10は、第2入賞口391への遊技球の入球を検知する入球センサ391a、入球振分装置37への遊技球の入球を検知する入球センサ37a、可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球を検知する入球センサ383a、及び可変入賞装置38の通常入賞口384への遊技球の入球を検知する入球センサ384aを備えている。これらの入球センサ391a、37a、383a、384aは、他の入球センサ313a～318aと同様に主制御装置4のMPU41に接続されており、第2入賞口391、入球振分装置37、V入賞口383又は通常入賞口384に遊技球が入球したことが、MPU41によって検知可能とされている。

【5285】

[賞球数]

ここで、図397(B)は、各種入球部に遊技球が入球した場合の賞球数を示す図である。図397(B)に示すように、一般入賞口313、第1入賞口314、391及び第2入賞口315への遊技球の入球に対する賞球数は3個であり、可変入賞装置38のV入賞口383及び通常入賞口384への遊技球の入球に対する賞球数は15個である。

【5286】

なお、図397(B)に示されていない入球部（スルーゲート317、入球振分装置37、入球振分装置37の第1非電作動口371及び第2非電作動口372）に遊技球が入球した場合の賞球数は0（賞球なし）である。

【5287】

本実施形態では、特別遊技としての大当たり遊技として、後述のように4R大当たり遊技及び10R大当たり遊技が設定されている（図400(D)参照）。また、大当たり遊技の各ラウンド遊技では、可変入賞装置38における入球部としての可変入賞口381が作動機能部により開放され、可変入賞口381への上限数の遊技球の入球により終了機能部によって可変入賞口381が閉鎖される。なお、本実施形態では、開放された可変入賞口381が閉鎖される可変入賞口381への遊技球の入球個数は、1回の大当たり遊技において多くの出玉が獲得可能なように、他の入球部が受入不能状態から受入不能状態となる上限数（例えば普図変動保留数X及び第1特図保留数Nの4個、第2特図保留数Mの3個）よりも多い10個に設定される。そのため、本実施形態では、1回の大当たり遊技での最大出玉数は、1500玉に設定されている（図400(D)参照）。

【5288】

[ゲームフロー（遊技状態の移行）]

ここで、図398は、本実施形態に係る遊技機10のゲームフロー（遊技状態の移行）を示す図である。図398に示すように、本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態、a時短遊技状態、c時短遊技状態、特図大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、及びV入賞大当たり遊技状態が設定されている。

【5289】

10

20

30

40

50

通常遊技状態は、遊技の進行において最も滞在し易い基本の遊技状態であり、入球部としての第1入賞口391及び第2入賞口315に遊技球が入球不能又は困難な遊技状態である。一方、第1入賞口314へは、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちを行うことで遊技球の入球が可能である。そのため、通常遊技状態では、第1入賞口314への遊技球の入球により振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、左ルートに遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤31の左側領域へ遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。

【5290】

通常遊技状態へは、時短遊技状態（a時短遊技状態又はc時短遊技状態）において時短遊技状態の後述の終了条件が成立した場合に、時短遊技状態から移行される。また、通常遊技状態へは、小当たり遊技において特別入球領域としてのV入賞口383に遊技球が入球されずに小当たり遊技状態の終了条件が成立した場合にも、小当たり遊技状態から移行される。

10

【5291】

a時短遊技状態は、入球部としてのスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて入球振分装置37の振分機能部としての電動役物373が、作動機能部により作動され、終了機能部により開閉され易く、入球振分装置37が受入可能状態となり易い有利遊技が実行される遊技状態である。また、a時短遊技状態は、可動振分部材374が待機位置にあることで、入球部としての第1入賞口391が、入球振分装置37に入球した遊技球が入球可能な受入可能状態となり易い遊技状態である。そのため、a時短遊技状態では、スルーゲート317及び入球振分装置37に遊技球を入球させて振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、右ルートに遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤31の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

20

【5292】

また、a時短遊技状態へは、通常遊技状態又はa時短遊技状態における振分機能部による大当たり抽選の結果が大当たりであることで遊技条件が成立した場合に発生される特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に特図大当たり遊技状態から移行される。

【5293】

なお、本実施形態では、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合に100%の確率でa時短遊技状態に移行されるが（図400（D）参照）、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立した場合にa時短遊技状態に移行される確率は、100%以外、例えば50%などであってもよい。この場合、特図大当たり遊技状態の終了条件が成立してもa時短遊技状態に移行されないときは、通常遊技状態に移行される。

30

【5294】

c時短遊技状態は、a時短遊技状態と同様に、入球部としてのスルーゲート317への遊技球の入球に基づいて入球振分装置37の振分機能部としての電動役物373が作動機能部及び終了機能部により開閉され易く、入球振分装置37が受入可能状態となり易い有利遊技が実行される遊技状態である。また、c時短遊技状態は、振分機能部としての可動振分部材374が作動位置にあることで、入球部としての第2入賞口315が、入球振分装置37に入球した遊技球が入球可能な受入可能状態となり易い遊技状態である。そのため、c時短遊技状態では、スルーゲート317及び入球振分装置37に遊技球を入球させて振分機能部による大当たり抽選を受けるのが好ましいため、右ルートに遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤31の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

40

【5295】

また、c時短遊技状態へは、振分機能部による大当たり抽選の結果がc時短移行であることで遊技条件が成立した場合に遊技結果として特別図柄又は飾り図柄がc時短移行図柄で停止表示されることに基づいてa時短遊技状態の終了条件が成立した場合にa時短遊技状態から移行される。ここで、大当たり抽選の結果がc時短移行となるのは、大当たり抽選のときにa時短特1大当たり当否テーブル（図400（B）参照）が参照されるa時短遊技状態の場合である（図400（A）～図400（C）参照）。即ち、c時短遊技状態

50

へは、a時短遊技状態において特別図柄又は飾り図柄がc時短移行図柄で停止表示されることでa時短遊技状態の終了条件が成立する場合にa時短遊技状態から移行される。

【5296】

特図大当たり遊技状態は、可変入賞装置38の振分機能部としての開閉扉382が、大当たり種別に応じた回数（本実施形態では4回又は10回）だけ作動機能部による開放、及び終了機能部による閉鎖が繰り返されることで、可変入賞装置38の入球部としての可変入賞口381が複数回受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。特図大当たり遊技状態では、可変入賞口381から入球した遊技球が、可変入賞装置38の入球部としての通常入賞口384に入球される。そのため、特図大当たり遊技状態では、複数回の開閉扉382の開閉によって通常入賞口384に遊技球が入球されることで賞球の獲得が可能な特別遊技としての特図大当たり遊技が実行される。また、特図大当たり遊技状態では、可変入賞口381に遊技球を入球させるのが好ましいため、右ルート

10

【5297】

また、特図大当たり遊技状態へは、大当たり抽選の結果が大当たりとなって遊技条件が成立する場合に、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄又は飾り図柄が大当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に移行される。ここで、大当たり抽選の結果が大当たりとなるのは、大当たり抽選のときに通常特1大当たり当否テーブル（図400（A）参照）が参照される通常遊技状態、又はa時短特1大当たり当否テーブル（図400（B）参照）が参照されるa時短遊技状態の場合である（図400（A）～図400（C）参照）。即ち、特図大当たり遊技状態へは、通常遊技状態又はa時短遊技状態において特別図柄又は飾り図柄が大当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に通常遊技状態又はa時短遊技状態から移行される。

20

【5298】

小当たり遊技状態は、可変入賞装置38の振分機能部としての開閉扉382が、作動機能部及び終了機能部により開閉されることで、可変入賞装置38の入球部としての可変入賞口381が受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。小当たり遊技状態では、可変入賞口381から入球した遊技球が、可変入賞装置38の入球部としてのV入賞口383又は通常入賞口384に入球される。また、小当たり遊技状態では、V入賞口383に遊技球を入球させてV入賞大当たり遊技状態を発生させるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤31の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

30

【5299】

小当たり遊技状態へは、大当たり抽選の結果が小当たりとなって遊技条件が成立する場合に、当該大当たり抽選の結果を報知する第2特図遊技において、遊技結果として特別図柄又は飾り図柄が小当たり図柄で停止表示されることで終了条件が成立する場合に、第2特図遊技の終了時の遊技状態（例えばc時短遊技状態、通常遊技状態）から移行される。

【5300】

V入賞大当たり遊技状態は、特図大当たり遊技状態と同様に、可変入賞装置38の振分機能部としての開閉扉382に対し、大当たり種別に応じた回数（本実施形態では10回）だけ作動機能部による開放処理及び終了機能部による閉鎖処理が繰り返されることで、可変入賞装置38の入球部としての可変入賞口381が複数回受入可能状態とされる有利遊技が実行される遊技状態である。V入賞大当たり遊技状態では、特図大当たり遊技状態と同様に、複数回の開閉扉382の開閉によって通常入賞口384に遊技球が入球されることで賞球の獲得が可能な特別遊技としてのV入賞大当たり遊技が実行される。また、V入賞大当たり遊技状態では、可変入賞口381に遊技球を入球させるのが好ましいため、右ルートの遊技球流路に遊技球を流下させるために遊技盤31の右側領域へ遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。

40

50

【 5 3 0 1 】

また、V入賞大当たり遊技状態へは、小当たり遊技において可変入賞装置38の入球部である特別入球領域としてのV入賞口383に遊技球が入球する特別条件が成立する小当たり遊技状態の終了条件が成立する場合に小当たり遊技状態から移行される。

【 5 3 0 2 】

[普図当たり当否テーブル]

ここで、図399(A)及び図399(B)は、振分機能部による普図当たり抽選において使用される普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。普図当たり抽選は、入球部としてのスルーゲート317に遊技球が入球することを契機とし、遊技状態に応じた普図当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図399(A)に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図399(B)に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの2種類が設定されている。また、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合と、遊技状態が時短遊技状態(a時短遊技状態又はc時短遊技状態)である場合とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

10

【 5 3 0 3 】

また、本実施形態では、普図当たり当否テーブルでの普図当たり抽選の結果として、当該普図当たり抽選での結果を報知する普図遊技において遊技結果として普通図柄が普図当たりで停止表示されて当該普図遊技の終了後に普図当たり遊技が実行される普図当たりと、当該普図当たり抽選での結果を報知する普図遊技において遊技結果として普通図柄が外れで停止表示される外れと、が設定されている。そして、本実施形態の普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタC4の値として0~299の300個が設定されており、スルーゲート317への遊技球の入球時(又は普図遊技の開始時)に獲得した普図当たり乱数カウンタC4の値が、普図当たり当否テーブルに設定された普図当たり及び外れのいずれに該当するかを判定することで、普図当たり抽選の結果が普図当たり及び外れのいずれかに振り分けられる。

20

【 5 3 0 4 】

図399(A)に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合に振分機能部による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図399(A)に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に普図当たりに振り分けられ、普図当たり乱数カウンタC4の値が1~299の場合に外れに振り分けられる。また、普図当たり抽選の結果が普図当たりとして遊技条件が成立する場合には、遊技結果として普通図柄が当たり図柄で停止表示され、入球振分装置37の振分機能部としての電動役物373が作動機能部により作動され、電動役物373の終了条件としての閉鎖条件が成立する場合に終了機能部により閉鎖される。つまり、通常遊技状態では、普図当たり確率が1/300に設定されており、入球振分装置37の電動役物373の作動頻度が低く、入球振分装置37(第1非電作動口371)に遊技球が入球され難い。その結果、通常遊技状態においてスルーゲート317に遊技球が入球した場合、右打ち用の第1入賞口391に遊技球が入球され難い。

30

【 5 3 0 5 】

図399(B)に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、遊技状態が時短遊技状態(a時短遊技状態又はc時短遊技状態)における振分機能部による普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図399(B)に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタC4の値が1~299の場合に普図当たりに振り分けられる。また、普図当たり抽選の結果が普図当たりとして遊技条件が成立する場合には、遊技結果として普通図柄が当たり図柄で停止表示され、入球振分装置37の電動役物373が作動される。つまり、時短遊技状態では、普図当たり確率が299/300に設定されており、入球振分装置37の振分機能部としての電動役物373の作動頻度が高い。そのため、時短遊技状態では、入球振分装置37(第1非電作動口371又は第2非電作動口372)に遊技球が入球され易

40

50

い。その結果、時短遊技状態においてスルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球した場合、右打ち用の第 1 入賞口 3 9 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球され易い。

【 5 3 0 6 】

[普図当たり種別振分テーブル]

ここで、図 3 9 9 (C) 及び図 3 9 9 (D) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 3 9 9 (C) に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルと、図 3 9 9 (D) に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、遊技状態が通常遊技状態である場合と時短遊技状態 (a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態) である場合とで、普図当たり抽選の結果が普図当たりであることで遊技条件が成立した場合に導出される普図当たり種別 (短開放普図当たり及び長開放普図当たり) の振り分け確率が異なる。本実施形態では、普図変動保留数 X が上限値でなくスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球によって普図変動保留数 X が増加可能な受入許可状態である場合にスルーゲート 3 1 7 への遊技球の入球を契機として実行される普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合、遊技状態が通常遊技状態であれば短開放普図当たりが導出され、遊技状態が時短遊技状態 (a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態) であれば長開放普図当たりが導出される。

10

【 5 3 0 7 】

ここで、遊技条件としての短開放普図当たりの場合には、普図遊技において普通図柄が普図当たり (又は短開放普図当たり) に対応する普通図柄で停止表示される遊技結果が導出された後、振分機能部としての電動役物 3 7 3 が作動機能部によって作動されることで入球振分装置 3 7 が開放され、所定の短時間 (例えば 0 . 1 秒) の経過により終了条件が成立することに基づいて電動役物 3 7 3 が作動機能部によって復帰されることで入球振分装置 3 7 が閉鎖される短開放普図当たり遊技が実行される。つまり、短開放普図当たり遊技では、入球振分装置 3 7 に遊技球が入球可能な時間が短時間 (例えば 0 . 1 秒) に設定されている。この短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 7 3 の開放時間が短いために入球振分装置 3 7 (第 1 非電作動口 3 7 1 又は第 2 非電作動口 3 7 2) に遊技球が入球し難い。その結果、短開放普図当たり遊技が実行される遊技状態では、第 1 入賞口 3 9 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球され難い。もちろん、短開放普図当たり遊技においても第 1 入賞口 3 9 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能であり、この場合に第 1 入賞口 3 9 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球された場合には大当たり抽選が実行されることで、可変入賞装置 3 8 が作動される大当たり遊技や小当たり遊技が発生し得る。但し、短開放普図当たり遊技では入球振分装置 3 7 に遊技球が入球し難いため、短開放普図当たり遊技の発生の契機としては大当たり遊技や小当たり遊技が発生し難い。

20

30

【 5 3 0 8 】

一方、遊技条件としての長開放普図当たりの場合には、普図遊技において普通図柄が普図当たり (又は長開放普図当たり) に対応する普通図柄で停止表示される遊技結果が導出された後、振分機能部としての電動役物 3 7 3 が作動機能部によって作動されることで入球振分装置 3 7 が開放され、所定の長時間 (例えば 6 秒) の経過により終了条件が成立することに基づいて電動役物 3 7 3 が作動機能部によって復帰されることで入球振分装置 3 7 が閉鎖される長開放普図当たり遊技が実行される。つまり、長開放普図当たり遊技では、入球振分装置 3 7 に遊技球が入球可能な時間が長時間 (例えば 6 秒) に設定されている。この長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 7 3 の開放時間が長いために入球振分装置 3 7 (第 1 非電作動口 3 7 1 又は第 2 非電作動口 3 7 2) に遊技球が入球し易い。その結果、長開放普図当たり遊技が実行される遊技状態では、右打ち用の第 1 入賞口 3 9 1 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球され易い。そのため、長開放普図当たり遊技が発生した場合、短開放普図当たり遊技の発生を契機とする場合に比べて、大当たり遊技や小当たり遊技が発生し難い。

40

【 5 3 0 9 】

なお、本実施形態では、遊技状態が通常遊技状態である場合の遊技条件として短開放普

50

図当たりのみが設定され、遊技状態が時短遊技状態（a時短遊技状態又はc時短遊技状態）である場合の遊技条件として長開放普図当たりのみが設定されるが、遊技状態が通常遊技状態及び時短遊技状態のうち的一方又は双方の遊技状態における遊技条件として、短開放普図当たり及び長開放普図当たりの双方を設定してもよい。

【5310】

図399（C）に示す通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が通常遊技状態である場合にスルーゲートを遊技球が入球したことを契機として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図399（C）に示すように通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタC5の値の0～199が短開放普図当たりに振り分けられ、長開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、通常遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、短開放普図当たりの振り分けを100%（長開放普図当たりの振り分けが0%）以外に設定してもよい。

10

【5311】

図399（D）に示す時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、遊技状態が時短遊技状態（a時短遊技状態又はc時短遊技状態）である場合にスルーゲートを遊技球が入球したことを契機として実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図399（D）に示すように、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタC5の値の0～199が長開放普図当たりに振り分けられ、短開放普図当たりの振り分けはない。もちろん、時短遊技状態普図当たり種別振分テーブルは、長開放普図当たりの振分を100%（短開放普図当たりの振り分けが0%）以外に設定してもよい。

20

【5312】

[大当たり当否テーブル]

ここで、図400（A）～図400（C）は、振分機能部による大当たり抽選において使用される大当たり当否テーブルの一例を示す図である。大当たり抽選は、入球部としての第1入賞口314、第1入賞口391又は第2入賞口315に遊技球が入球することを契機とし、遊技球が入球した入球部の種別及び遊技状態に応じた大当たり当否テーブルを参照して実行される。本実施形態では、大当たり当否テーブルとして、図400（A）に示す通常特1大当たり当否テーブルと、図399（B）に示すa時短特1大当たり当否テーブルと、図399（C）に示す特2大当たり当否テーブルと、の3種類が設定されている。

30

【5313】

また、本実施形態では、大当たり当否テーブルでの大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり、c時短移行及び外れが設定されている。大当たり抽選の結果としての大当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が大当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果として的小当たりは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄が小当たり図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果として的小時短移行は、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、遊技結果として特別図柄及び飾り図柄がc時短移行図柄で停止表示され、当該特図遊技の終了後にc時短遊技状態に移行される遊技条件である。大当たり抽選の結果としての外れは、当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において、特別図柄及び飾り図柄が外れ図柄で停止表示される抽選結果である。そして、本実施形態の大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数カウンタC1の値として0～65535の65536個が設定されており、第1入賞口314、391への遊技球の入球時（又は特図遊技の開始時）に獲得した大当たり乱数カウンタC1の値が、大当たり当否テーブルに設定された大当たり、小当たり、c時短移行及び外れのいずれに該当するかを判定することで、大当たり抽選の結果が、大当たり、小当たり、c時短移行及び外れのいずれかに振り分けられる。

40

【5314】

50

図400(A)に示すように、通常特1大当たり当否テーブルは、入球部としての第1入賞口314, 391への遊技球の入球に対する通常遊技状態での大当たり抽選に使用される。通常特1大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~205の206個の乱数値が大当たりに振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第1入賞口314, 391への遊技球の入球に対する通常遊技状態での振分機能部による大当たり抽選では、大当たり確率が約 $1/318.1(206/65536)$ に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たり又はc時短移行に振り分けられることはない。

【5315】

図400(B)に示すように、a時短特1大当たり当否テーブルは、入球部としての第1入賞口314, 391への遊技球の入球に対するa時短遊技状態での大当たり抽選に使用される。a時短特1大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~205の206個の乱数値が大当たりに振り分けられ、206~617の412個の乱数値がc時短移行に振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられる。つまり、第1入賞口314, 391への遊技球の入球に対するa時短遊技状態での振分機能部による大当たり抽選では、大当たり確率が約 $1/318.1(206/65536)$ に振り分けられ、c時短移行確率が約 $2/318.1(512/65536)$ に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、小当たりに振り分けられることはない。

【5316】

図400(C)に示すように、特2大当たり当否テーブルは、入球部としての第2入賞口315への遊技球の入球に対する大当たり抽選に使用される。特2大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~43690の43691個の乱数値が小当たりに振り分けられ、その他の乱数値が外れに振り分けられている。つまり、第2入賞口315への遊技球の入球に対する振分機能部による大当たり抽選では、小当たり確率が約 $2/3(43691/65536)$ に振り分けられ、残りが外れに振り分けられ、大当たり又はc時短移行に振り分けられることはない。

【5317】

[大当たり種別振分テーブル]

ここで、図400(D)-及び図400(E)は、大当たり種別振分テーブルと、V入賞大当たり種別振分テーブルとの2種類が設定されている。

【5318】

図400(D)に示す大当たり種別振分テーブルは、大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、大当たり抽選での抽選結果が遊技条件としての大当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため使用される。図400(D)に示すように、特図大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0~18の19個の乱数値が4R大当たりに振り分けられ、19の1個の乱数値が10R大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、特図大当たりとして、4R大当たり及び10R大当たりのいずれかに2種類が設定されており、4R大当たりの振り分け率が95%に設定され、10R大当たりの振り分け率が5%に設定されている。

【5319】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合には特別遊技としての特図大当たり遊技の遊技条件の成立となり、可変入賞装置38の開閉扉382が開放されるラウンド遊技が、大当たり種別に応じて複数回繰り返される開閉実行モードが実行される特図大当たり遊技が実行される。そして、特図大当たり遊技の終了後には、入球振分装置37の電動役物373が作動され易く、第1入賞口391を開放させる入球振分装置37の第1非電作動口371に遊技球が入球し易いa時短遊技状態に移行される。なお、本実施形態では、a時短遊技状態の終了条件として、100回の特図遊技の実行、及び100回の

10

20

30

40

50

特図遊技を実行する前に、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たり又はc時短移行であることを遊技結果として特別図柄及び飾り図柄の停止表示により報知した場合に終了する。また、本実施形態では、a時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数が100回に設定されているが、当該最大実行回数は100回に限定されず、他の回数であってもよい。さらに、本実施形態では、特図大当たり遊技の終了後に100%の確率でa時短遊技状態が発生するが、特図大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態が発生する確率は100%に限定されず、他の確率であってもよい。

【5320】

図400(E)に示すV入賞大当たり種別振分テーブルは、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に大当たりの種別を振り分けるため、即ち小当たり遊技において可変入賞装置38のV入賞口383に遊技球が入球することで終了条件が成立した場合に実行される大当たり遊技のラウンド遊技数を決定するために使用される。図400(E)に示すように、V入賞大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0~19の全ての乱数値が10R大当たりに振り分けられる。即ち、本実施形態では、V入賞大当たりでは、10R大当たりの振り分け率が100%に設定されている。そのため、V入賞大当たり遊技が実行される場合、特図大当たり遊技が実行される場合に比べて出玉的に有利である。

【5321】

なお、本実施形態では、V入賞大当たりの種別として10R大当たりのみが設定されているが、V入賞大当たりの種別は、ラウンド遊技数や出玉期待値の異なる複数種を設定し、これらの複数種から、V入賞大当たりの種別がランダムに決定(乱数抽選により決定)されるようにしてもよい。即ち、いわゆるラッシュ状態での大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数が複数種からランダムに決定されるようにしてもよい。このように、複数種のV入賞大当たりからV入賞大当たりの種別がランダムに決定される場合、V入賞大当たり遊技が実行される場合に、遊技者は、多量の出玉が獲得できることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。特に、複数回のV入賞大当たり遊技が実行され得る疑似大当たり遊技状態(ラッシュ状態)では、疑似大当たり遊技演出(表示)によって1回のV入賞大当たり遊技であるかのように見せ掛ける場合、複数回のV入賞大当たり遊技での総出玉が、より多量であることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。

【5322】

[変動テーブル]

ここで、図401(A)~図401(D)は、変動テーブルの一例を示す図である。変動テーブルは、大当たり抽選の結果を報知する特図遊技における特別図柄の変動表示時間を設定するために使用される。本実施形態では、変動テーブルとして、図401(A)に示す特1外れ変動テーブル、図401(B)に示す特1当たり変動テーブル、図401(C)に示す特2変動テーブルA、及び図401(D)に示す特2変動テーブルBの4種類が設定されている。

【5323】

図401(A)に示すように、特1外れ変動テーブルは、入球部としての第1入賞口314又は第1入賞口391への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果が外れ又はc時短移行である場合に使用される。特1外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが振り分けられる。この特1外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が30秒である「01」、変動表示時間が60秒である「02」、変動表示時間が90秒である「03」のいずれかに振り分けられる。また、特1外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が完全外れリーチ又はc時短移行である場合には、特図変動パターンが、変動表示時間が7秒である「04」、変動表示時間が10秒である「05」、変動表示時間が15秒である「06」のいずれかに振り分けられる。

【5324】

10

20

30

40

50

図 4 0 1 (B) に示すように、特 1 当たり変動テーブルは、入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 1 入賞口 3 9 1 への遊技球の入球に基づいて実行される振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりである場合に使用される。特 1 当たり変動テーブルでは、特図変動パターンが、変動表示時間が 3 0 秒である「 0 1」、変動表示時間が 6 0 秒である「 0 2」、変動表示時間が 9 0 秒である「 0 3」のいずれかに振り分けられる。

【 5 3 2 5 】

図 4 0 1 (C) 及び図 4 0 1 (D) に示す特 2 変動テーブル A 及び特 2 変動テーブル B は、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技での変動表示時間を設定するために使用される。ここで、第 2 入賞口 3 1 5 は、非電動役物である第 2 開閉部材 3 9 B によって受入可能状態と受入不能状態とが可変可能であり、作動機能部によって受入可能状態とされてから、終了条件として 4 個の遊技球の入球があった場合に終了機能部によって受入不能状態とされる。つまり、第 2 入賞口 3 1 5 が 1 回受入可能状態とされると、この受入可能状態の間に第 2 入賞口 3 1 5 には 4 個の遊技球が入球可能である。

【 5 3 2 6 】

図 4 0 1 (C) に示す特 2 変動テーブル A は、第 2 入賞口 3 1 5 に入球される 4 個の遊技球のうち、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間を設定する場合、即ち第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球数をカウントする後述の特 2 入賞カウンタの値が 1 であるときに変動表示時間を設定する場合に使用される。特 2 変動テーブル A では、変動表示時間が 1 5 秒である「 0 6」のみに振り分けられる。即ち、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間は、必ず 1 5 秒に設定される。

【 5 3 2 7 】

図 4 0 1 (D) に示す特 2 変動テーブル B は、第 2 入賞口 3 1 5 に入球される 4 個の遊技球のうち、第 2 入賞口 3 1 5 に 2 個目～ 4 個目の遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間を設定する場合、即ち特 2 入賞カウンタの値が 2 ～ 4 であるときに変動表示時間を設定する場合に使用される。特 2 変動テーブル B では、変動表示時間が 1 秒である「 0 7」のみに振り分けられる。即ち、第 2 入賞口 3 1 5 に 2 個目～ 4 個目の遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間は、必ず 1 秒に設定される。

【 5 3 2 8 】

なお、特 2 変動テーブル A 及び特 2 変動テーブル B に設定される変動表示時間は、複数種類設定してもよく、また、第 2 入賞口 3 1 5 に入球される 4 個の遊技球の全てに対する特 2 変動テーブルとして共通の特 2 変動テーブルを使用してもよい。

【 5 3 2 9 】

ところで、連続して遊技球を打ち出す場合の遊技球の発射間隔は、前述のように、例えば 0 . 6 秒である。一方、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間は、必ず 1 5 秒に設定される。そのため、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて第 2 特図遊技が開始される場合、当該第 2 特図遊技が終了するまでの間に 2 5 球 (= 1 5 秒 / 0 . 6 秒) の遊技球を発射することができる。このように、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて実行される第 2 特図遊技に対する変動表示時間を 1 5 秒に設定することで、当該第 2 特図遊技が終了するまでの間に、第 2 入賞口 3 1 5 に残りの 3 個の遊技球を入球することが可能になる。その結果、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 が開放されて第 2 特図保留数 M が増加可能な受入可能状態とされてから、第 2 特図保留数 M を増加不能な受入不能状態として最大保留数である 3 個にすることができる。

【 5 3 3 0 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて実行される大当たり抽選では、その結果が小当たりとなる確率が約 2 / 3 (図 4 0 0 (C) 参照) と高く設定されている。

一方、前述のように、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球されることに基づいて特図遊技が実行されている間に第 2 特図保留数 M を 3 個にすることができる。そのため、第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個の遊技球が入球される場合、これらに対する大当たり抽選の結果に複数個の小当たりが含まれる可能性が高くなり、その結果、複数回の小当たり遊技の実行に基づいて、複数回の V 入賞大当たり遊技が短期間で連続的に実行される一連のラッシュ状態となり易い。

【 5 3 3 1 】

そして、本実施形態では、後述のように、第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 に複数個の遊技球が入球されることで、複数回の V 入賞大当たり遊技が連続的に実行される一連のラッシュ状態となった場合に、少なくとも最初に V 入賞大当たり遊技から開始されてから最後の V 入賞大当たり遊技が終了するまでの有利遊技の期間に実行される特図遊技及び小当たり遊技において、V 入賞大当たり遊技が実行される場合の演出と同様な特定の演出画像としての疑似表示が実行される（図 4 1 6 参照）。これにより、1 回の第 2 入賞口 3 1 5 の開放を契機として複数回の V 入賞大当たり遊技が実行される場合に、少なくとも最初に V 入賞大当たり遊技から開始されてから最後の V 入賞大当たり遊技が終了するまでの有利遊技の期間において、特図遊技や小当たり遊技が実行されていても、有利演出として 1 回の大当たり遊技が継続して実行されているような疑似大当たり遊技演出（表示）を実行することが可能になる。その結果、複数回の V 入賞大当たり遊技での出玉を 1 回の V 入賞大当たり遊技での出玉であるように遊技者に印象付けることができるため、1 回の V 入賞大当たり遊技での最大獲得球数が少ない場合であっても、複数回の V 入賞大当たり遊技が実行される場合に 1 回の V 入賞大当たり遊技によって多量の出玉を獲得できたかのような出玉のインパクトを与えることができる。

10

20

【 5 3 3 2 】

[主制御装置 4 の処理]

次に、図 4 0 2 ~ 図 4 2 7 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される処理について説明する。

【 5 3 3 3 】

[主タイマ割込み処理]

本実施形態の主タイマ割込み処理は、始動入賞処理及びスルーゲート処理の手順の一部が、前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、主タイマ割込み処理において実行される処理として、始動入賞処理及びスルーゲート処理について説明する。

30

【 5 3 3 4 】

[始動入賞処理]

ここで、図 4 0 2 は、図 1 7 の主タイマ割込処理におけるステップ S 1 0 0 4 で M P U 4 1 により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 4 0 2 を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【 5 3 3 5 】

< ステップ S 1 1 0 1 >

図 4 0 2 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 では、M P U 4 1 は、入球部としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 1 入賞口 3 9 1 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 , 3 9 1 に対する入賞があったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 1 1 0 2 に移行し、第 1 入賞口 3 1 4 , 3 9 1 に対する入賞がなかったと判断すると（ステップ S 1 1 0 1 : N o ）、処理をステップ S 1 1 0 9 に移行する。

40

【 5 3 3 6 】

< ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N が、増加することができない受入不能状態としての最大保留数（本実施形態では 4 ）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が受入不能状態としての最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 2 : Y e

50

s)、処理をステップS 1 1 0 9に移行する。一方、M P U 4 1は、第1特図保留数Nが最大保留数でない受入可能状態であれば(ステップS 1 1 0 2: N o)、第1特図保留数Nに1を加算する処理を実行する(ステップS 1 1 0 3)。

【5 3 3 7】

<ステップS 1 1 0 4>

ステップS 1 1 0 4では、M P U 4 1は、図17の主タイマ割込処理でのステップS 1 0 0 3で更新される大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3と、後述の図404のメイン処理でのステップS 1 4 0 2及びS 1 4 1 4で更新される特図変動種別カウンタC S 1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をR A M 4 1 2における特図保留格納エリア4 1 2 bの第1特図保留格納エリアR E Aの第1保留エリアR E A 1~第4保留エリアR E A 4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

10

【5 3 3 8】

<ステップS 1 1 0 5~S 1 1 0 8>

ステップS 1 1 0 5では、M P U 4 1は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。M P U 4 1は、通常遊技状態フラグがオンである場合(ステップS 1 1 0 5: Y e s)、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、通常特1大当たり当否テーブル(図400(A)参照)に基づいて当否判定を行い(ステップS 1 1 0 6)、処理をステップS 1 1 0 8に移行する。一方、M P U 4 1は、通常遊技状態フラグがオフである場合(ステップS 1 1 0 5: N o)、即ち遊技状態が通常遊技状態ではなくa時短遊技状態である場合、a時短特1大当たり当否テーブル(図400(B)参照)に基づいて当否判定を行い(ステップS 1 1 0 7)、処理をステップS 1 1 0 8に移行する。ステップS 1 1 0 8では、M P U 4 1は、ステップS 1 1 0 4と、ステップS 1 1 0 6又はステップS 1 1 0 7で取得された第1特図保留に対する特図当否情報が後述の図418の特図変動開始処理でのステップS 2 1 0 3において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第1特図保留コマンドをR A M 4 1 2に設定する。

20

【5 3 3 9】

<ステップS 1 1 0 9>

ステップS 1 1 0 9では、M P U 4 1は、第2入賞口3 1 5に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1は、第2入賞口3 1 5に対する入賞があったと判断すると(ステップS 1 1 0 9: Y e s)、処理をステップS 1 1 1 0に移行し、第2入賞口3 1 5に対する入賞がなかったと判断すると(ステップS 1 1 0 9: N o)、当該始動入賞処理を終了する。

30

【5 3 4 0】

<ステップS 1 1 1 0~S 1 1 1 2>

ステップS 1 1 1 0では、M P U 4 1は、R A M 4 1 2の第2特図保留数記憶エリアN A Bに記憶されている第2特図保留数Mが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数(本実施形態では前述の第1の実施形態とは異なり3)であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1は、第2特図保留数Mが受入不能状態としての最大保留数であれば(ステップS 1 1 1 0: Y e s)、当該始動入賞処理を終了する。一方、M P U 4 1は、第2特図保留数Mが最大保留数でない受入可能状態であれば(ステップS 1 1 1 0: N o)、第2特図保留数Mに1を加算する処理を実行する(ステップS 1 1 1 1)。さらに、M P U 4 1は、第2入賞口3 1 5への遊技球の入球数をカウントするための特2入賞数カウンタの値に1を加算し(ステップS 1 1 1 2)、処理をステップS 1 1 1 3に移行する。

40

【5 3 4 1】

<ステップS 1 1 1 3>

ステップS 1 1 1 3では、M P U 4 1は、図17の主タイマ割込処理でのステップS 1 0 0 3で更新される大当たり乱数カウンタC 1、大当たり種別カウンタC 2及びリーチ乱数カウンタC 3と、後述の図404のメイン処理でのステップS 1 4 0 2及びS 1 4 1 4

50

で更新される特図変動種別カウンタCS1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4のうち最初の空き保留エリアに格納する。

【5342】

<ステップS1114及びS1115>

ステップS1114では、MPU41は、特2大当たり当否テーブル(図400(C)参照)に基づいて当否判定を行う。ステップS1115では、MPU41は、ステップS1113及びS1114で取得された第2特図保留に対する特図当否情報が後述の図418の特図変動開始処理でのステップS2119において大当たりの当否の判定対象となる前に特図当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて第2特図保留コマンドをRAM412に設定し、処理をステップS1116に移行する。

10

【5343】

<ステップS1116>

ステップS1116では、MPU41は、ステップS1112で加算された特2入賞数カウンタの値が4であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、第2入賞口315に最大入球数である4個の遊技球が入球されたか否かを判断する。MPU41は、特2入賞数カウンタの値が4である場合(ステップS1116:Yes)、処理をステップS1117に移行し、特2入賞数カウンタの値が4でない場合(ステップS1116:No)、当該始動入賞処理を終了する。

【5344】

<ステップS1117及びS1118>

MPU41は、特2入賞数カウンタの値が4である場合(ステップS1116:Yes)、疑似大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS1117)、特2入賞数カウンタをクリアし(ステップS1118)、当該始動入賞処理を終了する。

20

【5345】

ここで、疑似大当たり遊技状態フラグは、複数回のV入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る有利遊技としての一連のラッシュ中であること、即ち疑似大当たり遊技状態(疑似大当たり遊技演出(表示))を実行するタイミングであることを示すフラグであり、図410のステップS1912において、疑似大当たり遊技パターンコマンドを設定するか否かを判断するために参照される。

30

【5346】

[スルーゲート処理]

ここで、図403は、図17の主タイマ割込処理におけるステップS1006でMPU41により実行されるスルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。スルーゲート処理では、入球部としてのスルーゲート317に遊技球が入球した場合に、MPU41によって、RAM412の普図保留格納エリア412cに格納される情報が更新される。以下、図403を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【5347】

<ステップS1301>

図403に示すように、スルーゲート処理では、MPU41は、まずスルーゲート317に遊技球が通過したか否かを判断する(ステップS1301)。スルーゲート317を遊技球が通過したか否かは、図17の主タイマ割込処理におけるステップS1001のセンサ検出処理においてRAM412に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。MPU41は、スルーゲート317を遊技球が通過したと判断した場合(ステップS1301:Yes)、処理をステップS1302に移行し、スルーゲート317を遊技球が通過していないと判断した場合(ステップS1301:No)、当該スルーゲート処理を終了する。

40

【5348】

<ステップS1302>

MPU41は、スルーゲート317を遊技球が通過したと判断した場合(ステップS1

50

301: Yes)、RAM 412の普図保留格納エリア412cに設定される普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xが、増加することができない受入不能状態としての最大保留数(本実施形態では4)であるか否かを判断する(ステップS1302)。MPU 41は、普図変動保留数Xが最大保留数である場合(ステップS1302: Yes)、当該スループート処理を終了し、普図変動保留数Xが受入可能状態である最大保留数でない場合(ステップS1302: No)、処理をステップS1303に移行する。

【5349】

<ステップS1303及びS1304>

MPU 41は、普図変動保留数Xが最大保留数でない場合(ステップS1302: No)、普図変動保留数Xに1を加算し(ステップS1303)、図17の主タイマ割込処理のステップS1003において更新される普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5のカウント値、及び後述の図404のメイン処理のステップS1402及びS1414において更新される普図変動種別カウンタCS2の値を取得し、そのカウント値をRAM 412における普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1~普図第4保留エリアSE4のうち最初の空き保留エリアに格納し(ステップS1304)、当該スループート処理を終了する。

【5350】

[主制御装置4のメイン処理]

ここで、図404は、主制御装置4のMPU 41によって実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態のメイン処理は、小当たり遊技制御処理(ステップS1407-1)、が実行される点で前述の第1の実施形態とは異なる。以下、小当たり遊技制御処理について説明するが、本実施形態の理解に必要な処理についても適宜説明する。

【5351】

[普図遊技制御処理]

ここで、図405は、図404のメイン処理でのステップS1404において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図405を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【5352】

<ステップS1501>

図405に示すように、普図遊技制御処理では、まずMPU 41は、普通図柄が変動表示中(普図遊技の実行中)であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1501)。普図変動表示中フラグは、後述の図407の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示(普図遊技)が開始される場合にステップS1711でオンに設定され、普通図柄が停止表示(普図遊技が終了)される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップS1510でオフに設定される。

【5353】

MPU 41は、普図変動表示中フラグがオンである場合(ステップS1501: Yes)、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップS1507に移行する。一方、MPU 41は、普図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS1501: No)、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップS1502に移行する。

【5354】

<ステップS1502>

普図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS1501: No)、即ち普図遊技の実行中でない場合、MPU 41は、振分入球装置37の振分機能部としての電動役物373が作動機能部によって開放中(有利遊技としての普図当たり遊技の実行中)であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS1502)。電動役物開放中フラグは、後述の普図当たり遊技制御処理において、電動役物373を開

10

20

30

40

50

放する場合にステップ S 1 8 1 5 でオンに設定され（図 4 0 8 参照）、電動役物 3 7 3 を閉鎖する場合にステップ S 1 8 2 4 でオフに設定される（図 4 0 9 参照）。

【 5 3 5 5 】

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

【 5 3 5 6 】

<ステップ S 1 5 0 3 >

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

10

【 5 3 5 7 】

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

20

【 5 3 5 8 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 4 に移行する。

【 5 3 5 9 】

<ステップ S 1 5 0 4 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 3 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 4 ）。小当たり遊技中フラグは、後述の小当たり遊技制御処理において、小当たり遊技が開始される場合にオンに設定され、小当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。

30

【 5 3 6 0 】

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

【 5 3 6 1 】

一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。

【 5 3 6 2 】

<ステップ S 1 5 0 5 >

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 4 : N o ）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の普図保留格納エリア 4 1 2 c に設定される普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 5 ）。M P U 4 1 は、普図変動保留数 X が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 5 : Y e s ）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o ）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。

40

【 5 3 6 3 】

<ステップ S 1 5 0 6 >

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5 : N o ）、M P U 4 1 は、普

50

図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を実行し（ステップ S 1 5 0 6）、処理をステップ S 1 5 0 7 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 4 0 6 を参照して後述する。

【 5 3 6 4 】

< ステップ S 1 5 0 7 >

ステップ S 1 5 0 7 では、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている情報に基づく普通図柄の変動表示をメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 に実行させるための普図変動開始処理を実行し、当該普図遊技制御処理を終了する。なお、普図変動開始処理の詳細は、図 4 0 7 を参照して後述する。

【 5 3 6 5 】

< ステップ S 1 5 0 8 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 8）。

【 5 3 6 6 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 8 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 0 9 に移行する。

【 5 3 6 7 】

< ステップ S 1 5 0 9 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 8 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 9）。

【 5 3 6 8 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 9 : Y e s）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 1 5 1 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 9 : N o）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1 5 1 0 に移行する。

【 5 3 6 9 】

< ステップ S 1 5 1 0 >

小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 9 : N o）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過して有利遊技としての普図遊技の終了条件が成立したか否かを判断する（ステップ S 1 5 1 0）。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を、遊技結果として停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

【 5 3 7 0 】

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

【 5 3 7 1 】

< ステップ S 1 5 1 1 ~ S 1 5 1 3 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 1 : Y e s）に有利遊技としての大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技フラグがオンである場合（ステップ S 1 5 0 8 又は S 1 5 0 9 で Y e s）、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技又は小当たり遊技

10

20

30

40

50

が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 1 0 : Y e s）、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させる（ステップ S 1 5 1 1）。例えば、振分機能部による普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合には、遊技結果として普図当たりに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる一方、普図当たり抽選の結果が外れであり遊技条件が成立しない場合には、外れに対応した図柄で普通図柄を停止表示させる。

【 5 3 7 2 】

また、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 5 1 2）。さらに、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 1 5 1 3）、当該普図遊技制御処理を終了する。

10

【 5 3 7 3 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 4 0 7 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 1 において、普図当たり遊技を開始（電動役物 3 1 5 b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 5 3 7 4 】

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

20

【 5 3 7 5 】

[普図データ設定処理]

ここで、図 4 0 6 は、図 4 0 5 のステップ S 1 5 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 1 1 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶内容が更新される。以下、図 4 0 6 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

30

【 5 3 7 6 】

< ステップ S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 3 >

図 4 0 6 に示すように、普図データ設定処理では、まず M P U 4 1 は、普図変動保留数記憶エリア S N A に記憶されている普図変動保留数 X を 1 減算する（ステップ S 1 6 0 1）。例えば、減算前の普図変動保留数 X が 4 である場合には減算後の普図変動保留数 X が 3 とされる。これにより、当該普図変動保留数 X の増加が不能な受入不能状態である 4 である場合には、普図変動保留数 X が当該普図変動保留数 X の増加が可能な受入可能状態である 3 とされる。

【 5 3 7 7 】

そして、M P U 4 1 は、普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に普図当否情報を移動させる（ステップ S 1 6 0 2）。続いて、M P U 4 1 は、普図第 2 保留エリア S E 2 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納されている普図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 1 6 0 3）。具体的に、ステップ S 1 6 0 3 では、普図第 2 保留エリア S E 2 の普図当否情報を普図第 1 保留エリア S E 1 に移動させ、普図第 3 保留エリア S E 3 の普図当否情報を普図第 2 保留エリア S E 2 に移動させ、普図第 4 保留エリア S E 4 の普図当否情報を普図第 3 保留エリア S E 3 に移動させる。

40

【 5 3 7 8 】

[普図変動開始処理]

ここで、図 4 0 7 は、図 4 0 5 のステップ S 1 5 0 7 において M P U 4 1 によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理で

50

は、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 4 0 7 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

【 5 3 7 9 】

< ステップ S 1 7 0 1 >

図 4 0 7 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 1 ）。

【 5 3 8 0 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s ）
、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップ S 1 7 0 2 に移行し、通常遊
技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o ）
、即ち時短遊技状態である
場合、処理をステップ S 1 7 0 5 に移行する。

10

【 5 3 8 1 】

< ステップ S 1 7 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 1 7 0 1 : Y e s ）
、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、振分機能部としての M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり
当否テーブル（図 3 9 9 （ A ）参照）及び通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル（図
3 9 9 （ C ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に
格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通
当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否か、即ち遊技条件
としての普図当たりであるか否かの普図当たり当否判定を行い、処理をステップ S 1 7 0
3 に移行する。

20

【 5 3 8 2 】

< ステップ S 1 7 0 3 及び S 1 7 0 4 >

ステップ S 1 7 0 3 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 7 0 2 での普図当たり当否判定
の結果が普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果
が、遊技条件が成立する普図当たりである場合（ステップ S 1 7 0 3 : Y e s ）
、普図当
たり遊技において入球振分装置 3 7 の振分機能部としての電動役物 3 7 3 を短開放させる
短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 4 ）
、処理をステップ S 1 7
0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立し
ない外れである場合（ステップ S 1 7 0 3 : N o ）
、処理をステップ S 1 7 0 8 に移行す
る。

30

【 5 3 8 3 】

< ステップ S 1 7 0 5 >

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 1 7 0 1 : N o ）
、M P U 4 1 は、
時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図 3 9 9 （ B ）参照）及び時短遊技状態普図当
たり種別振分テーブル（図 3 9 9 （ D ）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の
普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり
乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値
であるか否かの普図当たり当否判定を行い、処理をステップ S 1 7 0 6 に移行する。

40

【 5 3 8 4 】

< ステップ S 1 7 0 6 及び S 1 7 0 7 >

ステップ S 1 7 0 6 では、振分機能部としての M P U 4 1 は、ステップ S 1 7 0 5 での
普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりであるか否かを判断する。
M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果が、遊技条件が成立する普図当たりである場合
（ステップ S 1 7 0 5 : Y e s ）
、普図当
たり遊技において振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 を長開放させる長開放普図当
たりフラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 0 7 ）
、処理をステップ S 1 7
0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図当たり当否判定の結果
が、遊技条件が成立しない外れである場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o ）
、処理をステッ
プ S 1 7 0 8 に移行する。

50

【 5 3 8 5 】

<ステップ S 1 7 0 8 及び S 1 7 0 9 >

ステップ S 1 7 0 8 では、M P U 4 1 は、普図遊技におけるメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば遊技状態が通常遊技状態である場合に参照される通常遊技状態普図変動テーブルと、遊技状態が時短遊技状態である場合に参照される時短遊技状態普図変動テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、遊技状態の種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、時短遊技状態普図変動表示テーブルのほうが、通常遊技状態普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、時短遊技状態では、通常遊技状態に比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

10

【 5 3 8 6 】

そして、M P U 4 1 は、ステップ S 1 7 0 8 で設定される普図変動パターンに加え、ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 5 での普図当たり当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、遊技状態の種別（通常遊技状態、時短遊技状態）とを音声ランプ制御装置 5 に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップ S 1 7 0 9 ）、処理をステップ S 1 7 1 0 に移行する。

【 5 3 8 7 】

なお、普図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 4 0 4 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

20

【 5 3 8 8 】

<ステップ S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1 >

ステップ S 1 7 1 0 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 1 7 1 0 ）。そして、M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち遊技条件が成立している場合に普通図柄の停止表示により遊技結果を導出可能な有利遊技として普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 1 1 ）、当該普図変動開始処理を終了する。

30

【 5 3 8 9 】

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

【 5 3 9 0 】

[普図当たり遊技制御処理]

ここで、図 4 0 8 及び図 4 0 9 は、図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての普図当たりであることで、普通遊技において遊技結果として普通図柄が普図当たりに対応する図柄で停止表示された場合に、振分機能部としての振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の開閉制御を行うことによって振分入球装置 3 7 への遊技球の入球を許容する受入可能状態と、遊技球の入球を制限する受入不能状態とを切り替える処理が実行される。また、普図当たり遊技制御処理では、切替機能部によって振分入球装置 3 7 の可動振分部材 3 7 4 の動作制御が実行される。以下、図 4 0 8 及び図 4 0 9 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

40

【 5 3 9 1 】

<ステップ S 1 8 0 1 >

50

図 408 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず MPU 41 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1801）。即ち、MPU 41 は、有利遊技としての普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 405 の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップ S 1513 でオンに設定される。

【5392】

MPU 41 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 1802 に移行する。一方、MPU 41 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1801：No）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図 409 のステップ S 1817 に移行する。

10

【5393】

<ステップ S 1802>

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1801：Yes）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU 41 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1802）。

【5394】

MPU 41 は、大当たり遊技中フラグ又は小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1802：Yes）、即ち有利遊技としての大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、普図遊技が大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

20

【5395】

一方、MPU 41 は、大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1802：No）、即ち大当たり遊技又は小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 1803 に移行する。

30

【5396】

<ステップ S 1803>

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 1802：No）、即ち有利遊技としての大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、MPU 41 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1803）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図 407 の普図変動開始処理のステップ S 1707 においてオンに設定される。即ち、MPU 41 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての長開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU 41 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1803：Yes）、処理をステップ S 1807 に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1803：No）、処理をステップ S 1804 に移行する。

40

【5397】

<ステップ S 1804>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1803：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU 41 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1804）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たり

50

であることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図407の普図変動開始処理のステップS1704においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が遊技条件としての短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1804：Yes）、処理をステップS1805に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS1804：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS1816に移行する。

【5398】

<ステップS1805及びS1806>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1805：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、MPU41は、短開放普図当たり遊技における入球振分装置37の電動役物373の開放時間（入球振分装置37への遊技球の入球可能時間）である0.1秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1805）。開放時間カウンタは、電動役物373の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図409のステップS1819において参照される。そして、MPU41は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1806）、処理をステップS1813に移行する。

【5399】

<ステップS1807及びS1808>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、長開放普図当たり遊技における入球振分装置37の電動役物373（入球振分装置37への遊技球の入球可能時間）である6秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1807）。開放時間カウンタは、電動役物373の復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理の図409のステップS1819において参照される。そして、MPU41は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1808）、処理をステップS1809に移行する。

【5400】

<ステップS1809>

ステップS1809では、MPU41は、遊技状態がc時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU41は、c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS1809：Yes）、処理をステップS1810に移行し、c時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS1809：No）、処理をステップS1813に移行する。

【5401】

<ステップS1810～ステップS1812>

c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS1809：Yes）、MPU41は、入球振分装置37における振分機能部としての可動振分部材374を作動させる（ステップS1810）。具体的には、MPU41は、可動振分部材374を、入球振分装置37に入球した遊技球を第1非電作動口371に向けて誘導可能で第2非電作動口372に向けて誘導不能な振分状態（図394（B）参照）から、入球振分装置37に入球した遊技球を第2非電作動口372に向けて誘導可能で第1非電作動口371に向けて誘導不能な振分状態（図394（C）参照）に可変させる。これにより、入球振分装置37では、振分機能部としての電動役物373の作動によって入球振分装置37への遊技球の入球が可能となった場合に、入球部としての第2非電作動口372が遊技球の入球が可能受入可能状態される。そして、入球部としての第2非電作動口372に遊技球が入球した場合には、作動機能部によって振分機能部としての第2開閉部材39Bが作動され、入球部としての第2入賞口315が、4個の遊技球の入球によって終了条件が成立するまで受入可能状態とされる。

10

20

30

40

50

【 5 4 0 2 】

また、MPU41は、ステップS1810において可動振分部材374を作動させた場合、可動振分部材374が作動されていることを示す可動振分部材作動フラグをオンに設定する（ステップS1811）。さらに、MPU41は、遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS1812）、処理をステップS1813に移行する。即ち、c時短遊技状態の終了条件は、作動機能部によって振分機能部としての可動振分部材374が作動されることである。

【 5 4 0 3 】

なお、c時短遊技状態の終了条件は、c時短遊技状態において作動機能部によって振分機能部としての電動役物373が作動されること、c時短遊技状態において作動された電動役物373が終了機能部によって復帰されること、c時短遊技状態において有利遊技としての普図当たり遊技が開始されること、c時短遊技状態において開始された普図当たり遊技が終了すること、入球部としての第2入賞口315が受入可能状態とされること、受入可能状態の第2入賞口315に上限数（本実施形態では4個）遊技球が入球されて第2入賞口315が受入不能状態とされることなどであってもよい。

【 5 4 0 4 】

<ステップS1813～S1815>

c時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS1809：No）、MPU41は、作動機能部によって電動役物373を作動させる（ステップS1813）。これにより、入球振分装置37は、遊技球の入球が不能な受入不能状態から遊技球の入球が可能な受入可能状態とされる。

【 5 4 0 5 】

ここで、入球振分装置37では、可動振分部材374によって、入球振分装置37に入球した遊技球を入球部としての第1非電作動口371に向けて誘導可能で入球部としての第2非電作動口372に向けて誘導不能な振分状態（図394（B）参照）と、入球振分装置37に入球した遊技球を第2非電作動口372に向けて誘導可能で第1非電作動口371に向けて誘導不能な振分状態（図394（C）参照）とに可変される。そのため、入球振分装置37では、振分機能部としての可動振分部材374の姿勢に応じて、第1非電作動口371が受入不能状態とされる一方で第2非電作動口372が受入可能状態とされる振分状態と、第1非電作動口371が受入可能状態とされる一方で第2非電作動口372が受入不能状態とされる振分状態と、に可変可能である。

【 5 4 0 6 】

そして、MPU41は、振分機能部としての電動役物373が開放されていることを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップS1814）、電動役物373が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップS1815）、処理をステップS1816に移行する。

【 5 4 0 7 】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図404参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これより、音声ランプ制御装置5は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部341などに対して電動役物373が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【 5 4 0 8 】

<ステップS1816>

ステップS1816では、MPU41は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 4 0 9 】

<ステップS1817>

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS1801：No）、図409に

10

20

30

40

50

示すように、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理の図408のステップS1815において電動役物373を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS1817)。即ち、MPU41は、有利遊技としての普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU41は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS1817: Yes)、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップS1818に移行する。一方、MPU41は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合(ステップS1817: No)、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【5410】

<ステップS1818及びS1819>

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS1817: Yes)、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理の図408のステップS1805又はS1807においてセットされる開放時間カウンタの値から1減算し(ステップS1818)、減算後の開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS1819)。即ち、MPU41は、開放時間の経過による終了条件の成立に基づいて振分機能部としての電動役物373の復帰タイミングであるか否かを判断する。MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合(ステップS1819: Yes)、即ち開放時間の経過による電動役物373の復帰タイミングである場合、処理をステップS1822に移行する。一方、MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合(ステップS1819: No)、即ち開放時間の経過による電動役物373の復帰タイミングでない場合、処理をステップS1820に移行する。

【5411】

<ステップS1820及びS1821>

減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合(ステップS1819: No)、即ち開放時間の経過による電動役物373の復帰タイミングでない場合、MPU41は、入球部としての入球振分装置37に遊技球が入球したか否かを判断する(ステップS1820)。即ち、MPU41は、終了条件の成立に基づいて振分機能部としての入球振分装置37への遊技球の入球による電動役物373の復帰タイミングであるか否かを判断する。入球振分装置37に遊技球が入球したか否かは、入球振分装置37に設けられる入球センサ37aに遊技球が入球したか否かに基づいて判断される。

【5412】

MPU41は、入球振分装置37に遊技球が入球した場合(ステップS1820: Yes)、即ち入球振分装置37への遊技球の入球による電動役物373の復帰タイミングである場合、時間開放カウンタをクリアし(ステップS1821)、処理をステップS1822に移行する。一方、MPU41は、入球振分装置37に遊技球が入球していない場合(ステップS1820: No)、即ち入球振分装置37への遊技球の入球による電動役物373の復帰タイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【5413】

<ステップS1822～S1824>

減算後の開放時間カウンタの値が0である場合(ステップS1819: Yes)、又は入球振分装置37に遊技球が入球して開放時間カウンタをクリアした場合(ステップS1821)、即ち開放時間の経過又は入球振分装置37への遊技球の入球による終了条件の成立に基づいて振分機能部としての電動役物373の復帰タイミングである場合、作動終了部としてのMPU41は、電動役物373を復帰させる(ステップS1822)。これにより、入球振分装置37が閉鎖されることで受入可能状態から受入不能状態とされ、入球振分装置37への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41は、電動役物373の閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に(ステップS1823)、電動役物373が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し(ステップS1824)、処理をステップS1825に移行する。

10

20

30

40

50

【 5 4 1 4 】

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

【 5 4 1 5 】

<ステップ S 1 8 2 5 >

ステップ S 1 8 2 5 では、MPU 4 1 は、入球振分装置 3 7 の可動振分部材 3 7 4 が作動されていることを示す可動振分部材フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU 4 1 は、可動振分部材フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 2 5 : Y e s ）、処理をステップ S 1 8 2 6 に移行し、可動振分部材フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 2 5 : N o ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 4 1 6 】

<ステップ S 1 8 2 6 及び S 1 8 2 7 >

可動振分部材フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 2 5 : Y e s ）、MPU 4 1 は、振分機能部としての可動振分部材 3 7 4 を終了機能部によって復帰させ（ステップ S 1 8 2 6 ）、さらに、可動振分部材フラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 2 7 ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 4 1 7 】

このように、本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、入球振分装置 3 7 の電動役物 3 7 3 が作動される場合、c 時短遊技状態であれば可動振分部材 3 7 4 が作動され、それ以外の遊技状態であれば可動振分部材 3 7 4 が作動されない。これにより、入球振分装置 3 7 では、スルーゲート 3 1 7 に遊技球が入球することを契機とし、c 時短遊技状態の場合に第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球可能とされ、それ以外の遊技状態であれば第 1 非電作動口 3 7 1 に遊技球が入球可能とされる。その結果、本実施形態では、c 時短遊技状態に移行した場合に第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球可能とされることで、第 2 非電作動口 3 7 2 に遊技球が入球された場合に第 2 開閉部材 3 9 B が作動されて第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球可能とされる。一方、c 時短遊技状態に移行していない場合、例えば a 時短遊技状態では第 1 非電作動口 3 7 1 に遊技球が入球可能とされることで、第 1 非電作動口 3 7 1 に遊技球が入球された場合に第 1 開閉部材 3 9 A が作動されて第 1 入賞口 3 9 1 に遊技球が入球可能とされる。

【 5 4 1 8 】

[特図遊技制御処理]

ここで、図 4 1 0 は、図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の RAM 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の進行の制御、例えば第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 4 1 0 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【 5 4 1 9 】

<ステップ S 1 9 0 1 >

図 4 1 0 に示すように、ステップ S 1 9 0 1 では、MPU 4 1 は、有利遊技としての大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合に図 4 1 9 のステップ S 2 2 1 2 でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合に図 4 2 0 のステップ S 2 2 5 9 でオフに設定される。

【 5 4 2 0 】

MPU 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 1 9 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、

本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【5421】

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

【5422】

<ステップS1902>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1901：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、有利遊技としての小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1902）。MPU41は、小当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS1902：Yes）、即ち小当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、小当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、小当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。一方、MPU41は、小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1902：No）、即ち小当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS1903に移行する。

【5423】

<ステップS1903>

大当たり遊技中フラグ及び小当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1901及びS1902でNo）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（第1特図遊技又は第2特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1903）。特図変動表示中フラグは、後述の図418の特図変動開始処理において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS2107又はS2125でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される場合にステップS1911でオフに設定される。

【5424】

MPU41は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1903：Yes）、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップS1907に移行する。一方、MPU41は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1902：No）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップS1904に移行する。

【5425】

<ステップS1904>

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1903：No）、即ち大当たり遊技及び小当たり遊技の実行中でない場合に第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、MPU41は、特図保留格納エリア412bの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数N、及び第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mの両方が0であるか否かを判断する（ステップS1904）。

【5426】

MPU41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mの両方が0である場合（ステップS1904：Yes）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS1904：No）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、処理をステップS1905に移行する。

【5427】

10

20

30

40

50

<ステップ S 1 9 0 5 >

第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は (ステップ S 1 9 0 4 : No)、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうち少なくとも一方がある場合、MPU 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている特図当否情報のデータ (特図データ) に関する特図データ設定処理を実行し (ステップ S 1 9 0 5)、処理をステップ S 1 9 0 6 に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図 4 1 7 を参照して後述する。

【5 4 2 8】

<ステップ S 1 9 0 6 >

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

【5 4 2 9】

<ステップ S 1 9 0 7 >

特図変動表示中フラグがオンである場合 (ステップ S 1 9 0 3 : Yes)、即ち第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中 (特図遊技の実行中) である場合、MPU 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から、後述の図 4 1 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 3 又は S 2 1 2 0 の特図変動パターン設定処理で設定される第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄に対する特図変動表示時間が経過により特図変動の終了条件が成立したか否かを判断する (ステップ S 1 9 0 7)。即ち、MPU 4 1 は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【5 4 3 0】

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合 (ステップ S 1 9 0 7 : Yes)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 9 0 8 に移行する。一方、MPU 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合 (ステップ S 1 9 0 7 : No)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【5 4 3 1】

<ステップ S 1 9 0 8 ~ S 1 9 1 1 >

第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合 (ステップ S 1 9 0 7 : Yes)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で遊技結果として特別図柄を停止表示させる (ステップ S 1 9 0 8)。そして、MPU 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に (ステップ S 1 9 0 9)、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する特図変動停止コマンドを設定する (ステップ S 1 9 1 0)。さらに、MPU 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中 (特図遊技が実行中) であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し (ステップ S 1 9 1 1)、処理をステップ S 1 9 1 2 に移行する。

【5 4 3 2】

<ステップ S 1 9 1 2 >

ステップ S 1 9 1 2 では、MPU 4 1 は、疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。疑似大当たり遊技状態フラグは、複数回の V 入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る有利遊技である一連のラッシュ中であること、即ち疑似大当たり遊技状態 (疑似大当たり遊技演出 (表示)) を実行するタイミングであることを示すフラグであり、図 4 0 2 の始動入賞処理のステップ S 1 1 1 7 においてオンに設定される。

【5 4 3 3】

10

20

30

40

50

M P U 4 1 は、疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 9 1 2 : Y e s ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングである場合、処理をステップ S 1 9 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、疑似大当たり状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 9 1 2 : N o ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【 5 4 3 4 】

< ステップ S 1 9 1 3 及び S 1 9 1 4 >

疑似大当たり状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 9 1 2 : Y e s ）、即ち疑似大当たり遊技状態（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行するタイミングである場合、M P U 4 1 は、疑似大当たり遊技パターンコマンドを設定する（ステップ S 1 9 1 4 ）。さらに、M P U 4 1 は、疑似大当たり遊技状態フラグがオフに設定し（ステップ S 1 9 1 4 ）、当該特図遊技制御処理を終了する。

10

【 5 4 3 5 】

[疑似大当たり遊技パターンコマンド]

疑似大当たり遊技パターンコマンドは、入球部としての第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球によって複数回の V 入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る一連の有利遊技である場合に、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果の組み合わせを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。音声ランプ制御装置 5 は、疑似大当たり遊技パターンコマンドを受信することで、疑似大当たり遊技パターンコマンドに対応した疑似大当たり演出パターンを設定し、有利遊技としての複数回の V 入賞大当たり遊技を 1 回の V 入賞大当たり遊技であるように見せ掛ける有利演出としての疑似大当たり遊技演出（表示）（図 4 1 6 参照）を実行することが可能になる。

20

【 5 4 3 6 】

ここで、図 4 1 1 は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの一例を示す図である。図 4 1 1 に示すように、疑似大当たり遊技パターンコマンドは、第 2 特図の変動回数（第 2 特図遊技の実行回数）に応じて、各第 2 特図遊技での大当たり抽選の組み合わせとして設定される。

【 5 4 3 7 】

第 2 特図の変動回数（第 2 特図遊技の実行回数）は、第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個目の遊技球が入球して疑似大当たり遊技状態フラグがオンに設定されたとき（特 2 入賞数カウンタの値が 4 になったとき）（図 4 0 2 の始動入賞処理のステップ S 1 1 1 7 ）を基準とし、そのときの当該第 2 特図遊技、及び第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個目の遊技球が入球したの第 2 特図保留数 M の合計である。そのため、第 2 特図の変動回数（第 2 特図遊技の実行回数）は、1 回～ 4 回となる。

30

【 5 4 3 8 】

例えば、第 2 入賞口 3 1 5 に最初に遊技球が入球したことに基づいて第 2 特図遊技が実行されている間（本実施形態では 1 5 秒間）に第 2 入賞口 3 1 5 に 4 個目の遊技球が入球した場合、当該第 2 特図遊技の実行中の第 2 特図保留数 M が 3 であるため、第 2 特図の変動回数（第 2 特図遊技の実行回数）は、当該第 2 特図遊技と第 2 特図保留数 M の 3 個とで計 4 回となる。

40

【 5 4 3 9 】

なお、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の組み合わせは、例えば特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E と、第 2 特図保留格納エリア R E B とに格納された当否情報に基づいて設定することができる。

【 5 4 4 0 】

また、前記大当たり抽選の組み合わせは、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球した場合の大当たり抽選が特 2 大当たり当否テーブルに基づいて実行されるため（図 4 0 0 （ C ）参照）、小当たり及び外れの一方又は双方を含むものとなり、大当たり抽選結果が小当たりとなるのは 0 回～ 4 回である。そして、大当たり抽選が小当たりである場合、大当たり抽

50

選が小当たりであることを報知する第2特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行され、この小当たり遊技において可変入賞装置38のV入賞口383に遊技球が入球することでV入賞大当たり遊技が実行される。そのため、入球部としての第2入賞口315への遊技球の入球によって複数回のV入賞大当たり遊技が連続的に実行され得る一連の有利遊技では、V入賞大当たり遊技が1回も実行されないか、1回～4回のV入賞大当たり遊技が実行される。つまり、疑似大当たり遊技パターンコマンドに基づいて実行される疑似大当たり遊技演出(表示)が実行される場合のV入賞大当たり遊技の回数は一定ではなく不定である。そのため、遊技者は、一連の有利遊技においてV入賞大当たり遊技が何回実行されるかを予測し難く、その結果、一連の有利遊技において最大限の出玉が獲得できること、より多くの出玉を獲得できることを期待しつつ、一連の有利遊技での遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【5441】

[疑似大当たり遊技演出パターン]

ここで、図412は、疑似大当たり遊技演出パターンの一例を示す図である。図412に示すように、疑似大当たり遊技演出パターンは、複数個の個別演出パターン(特2遊技演出パターン、小当たり遊技演出パターン、又は大当たり遊技演出パターン)の組み合わせとして設定されている。各疑似大当たり遊技演出パターンは、疑似大当たり遊技パターンコマンドと1対1で対応しており、音声ランプ制御装置5は、受信した疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別に対応した1つの疑似大当たり遊技演出パターンを設定する。例えば、音声ランプ制御装置5は、疑似大当たり遊技パターンコマンドA1を受信した場合、疑似大当たり遊技演出パターンA1を設定し、疑似大当たり遊技パターンコマンドA10を受信した場合、疑似大当たり遊技演出パターンA10を設定する。

20

【5442】

ここで、図413(A)～図413(E)は、特2遊技演出パターンを説明するための図である。

【5443】

図413(A)に示すように、特2遊技演出パターンは、特2遊技演出パターンA(特2A)、特2遊技演出パターンB(特2B)、特2遊技演出パターンC(特2C)、及び特2遊技演出パターンD(特2D)の4つのパターンを含む。

【5444】

図413(A)及び図413(B)に示すように、特2遊技演出パターンA(特2A)は、特図変動表示時間が15秒に対応する演出であり、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示がなく、飾り図柄の変動表示が大きく表示され、ステージ演出(背景演出)として特図遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特2遊技演出パターンA(特2A)は、第2入賞口315が開放されてから最初に実行される第2特図遊技の演出として実行される。また、特2遊技演出パターンA(特2A)では、要求表示としての右打ち表示なされることで、右打ちにより第2入賞口315に遊技球を入球させるべきことが遊技者に明示される。

30

【5445】

図413(A)及び図413(C)に示すように、特2遊技演出パターンB(特2B)は、特図変動表示時間が1秒に対応する演出であり、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示がなく、特定の演出画像としての出玉表示がなく、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、ステージ演出(背景演出)として特図遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特2遊技演出パターンB(特2B)は、最初の第2特図遊技と1回目の小当たり遊技(V入賞大当たり遊技)との間に第2特図遊技が実行される場合(最初の第2特図遊技の第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合)に当該第2特図遊技の演出として実行される。これにより、小当たり遊技やV入賞大当たり遊技が実行されることなく第2特図遊技が連続して実行される場合に、後続の第2特図遊技を先の第2特図遊技の一部に見せ掛けることができる。なお、特2遊技演出パターンA(特2A)では、要求表示としての右打ち表示が表示なされないが、要求表示としての右打

40

50

ち表示を行ってもよい。

【 5 4 4 6 】

図 4 1 3 (A) 及び図 4 1 3 (D) に示すように、特 2 遊技演出パターン C (特 2 C) は、特図変動表示時間が 1 秒に対応する演出であり、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、ステージ演出 (背景演出) として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この特 2 遊技演出パターン C (特 2 C) は、複数回の V 入賞大当たり遊技が実行される場合に、これらの V 入賞大当たり遊技の間で実行される第 2 特図遊技の演出として実行される。これにより、複数回の V 入賞大当たり遊技の間に実行される第 2 特図遊技を、V 入賞大当たり遊技演出の一部に見せ掛けることができる。

10

【 5 4 4 7 】

図 4 1 3 (A) 及び図 4 1 3 (E) に示すように、特 2 遊技演出パターン D (特 2 D) は、特図変動表示時間が 1 秒に対応する演出であり、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、飾り図柄の変動表示が小さく表示され、疑似大当たり遊技状態での最後に実行される V 入賞大当たり遊技での後述のエンディング演出 (図 4 1 5 (D) 参照) と同様に、大当たり終了表示及び報知表示としての総出玉表示 (出玉結果表示) がある演出である。総出玉表示 (出玉結果表示) は、疑似大当たり遊技状態での複数回の V 入賞大当たり遊技のみの出玉に対するものであってもよいし、疑似大当たり遊技状態での複数回の V 入賞大当たり遊技の出玉に、疑似大当たり遊技状態での他の入賞口 (例えば一般入賞口 3 1 3) への入賞に対する出玉を加えたものであってもよい。この特 2 遊技演出パターン D (特 2 D) は、最後の V 入賞大当たり遊技が実行された後に実行される第 2 特図遊技の演出として実行される。これにより、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態での最後に実行される V 入賞大当たり遊技の終了後において、報知表示としての総出玉表示 (出玉結果表示) がなされる。そのため、最後の V 入賞大当たり遊技の後に実行される第 2 特図遊技を、V 入賞大当たり遊技演出の一部である V 入賞大当たり遊技のエンディング演出に見せ掛けることができる。なお、特 2 遊技演出パターン D (特 2 D) では、要求表示としての右打ち表示がなされるが、要求表示としての右打ち表示を行わなくてもよい。

20

【 5 4 4 8 】

ここで、図 4 1 4 (A) ~ 図 4 1 4 (C) は、小当たり遊技演出パターンを説明するための図である。

30

【 5 4 4 9 】

図 4 1 4 (A) に示すように、小当たり遊技演出パターンは、小当たり遊技演出パターン A (小当 A) 、及び小当たり遊技演出パターン B (小当 B) の 2 つのパターンを含む。

【 5 4 5 0 】

図 4 1 4 (A) 及び図 4 1 4 (B) に示すように、小当たり遊技演出パターン A (小当 A) は、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示がなく、ステージ演出 (背景演出) として小当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。また、小当たり遊技演出パターン A (小当 A) では、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示として可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示 (例えば「V を狙え」の表示) がなされる。この小当たり遊技演出パターン A (小当 A) は、最初に行われる小当たり遊技の演出として実行される。

40

【 5 4 5 1 】

図 4 1 4 (A) 及び図 4 1 3 (C) に示すように、小当たり遊技演出パターン B (小当 B) は、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出 (背景演出) として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。また、小当たり遊技演出パターン B (小当 B) では、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示として可変入賞装

50

置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示（例えば「V を狙え」の表示）がなされる。この小当たり遊技演出パターン B（小当 B）は、小当たり遊技が複数回実行される場合の 2 回目以降に実行される小当たり遊技の演出として実行される。これにより、小当たり遊技が複数回実行される場合の 2 回目以降に実行される小当たり遊技を、V 入賞大当たり遊技演出の一部として見せ掛けることができ、V 入賞口 3 8 3 に遊技球を入賞させることを遊技者に要求する表示によって V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入賞せずに大当たり遊技が発生しないことを防止することができる。

【 5 4 5 2 】

ここで、図 4 1 5（A）～図 4 1 4（D）は、大当たり遊技演出パターンを説明するための図である。

【 5 4 5 3 】

図 4 1 5（A）に示すように、大当たり遊技演出パターンは、大当たり遊技演出パターン A（大当 A）、大当たり遊技演出パターン B（大当 B）、大当たり遊技演出パターン C（大当 C）、及び大当たり遊技演出パターン D（大当 D）の 4 つのパターンを含む。

【 5 4 5 4 】

図 4 1 5（A）及び図 4 1 5（B）に示すように、大当たり遊技演出パターン A（大当 A）は、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、オープニングで大当たり開始表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この大当たり遊技演出パターン A（大当 A）は、V 入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最初に実行される V 入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、V 入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最初に実行される V 入賞大当たり遊技を 1 回の V 入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。

【 5 4 5 5 】

図 4 1 5（A）及び図 4 1 5（C）に示すように、大当たり遊技演出パターン B（大当 B）は、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、大当たり開始表示及び大当たり終了表示がなく、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行される演出である。この大当たり遊技演出パターン B（大当 B）は、V 入賞大当たり遊技が 3 回以上実行される場合の最初に実行される V 入賞大当たり遊技と最後に実行される V 入賞大当たり遊技との間に実行される V 入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、V 入賞大当たり遊技が 3 回以上実行される場合の最初及び最後に実行される V 入賞大当たり遊技の間に実行される V 入賞大当たり遊技を 1 回の V 入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。

【 5 4 5 6 】

図 4 1 5（A）に示すように、大当たり遊技演出パターン C（大当 C）は、図柄表示部 3 4 1 において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出（背景演出）として大当たり遊技用のステージ演出が実行され、図 4 1 5（D）に示すように、エンディング（V 入賞大当たり遊技の終了時）において大当たり終了表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がある演出である。総出玉表示（出玉結果表示）は、疑似大当たり遊技状態での複数回の V 入賞大当たり遊技のみの出玉に対するものであってもよいし、疑似大当たり遊技状態での複数回の V 入賞大当たり遊技の出玉に、疑似大当たり遊技状態での他の入賞口（例えば一般入賞口 3 1 3）への入賞に対する出玉を加えたものであってもよい。この大当たり遊技演出パターン C（大当 C）は、V 入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最後に実行される V 入賞大当たり遊技の演出として実行される。これにより、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態での最後に実行される V 入賞大当たり遊技の終了時のエンディングにおいて、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）がなされる。そのため、V 入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の最後に実行される V 入賞大当たり遊技を 1 回の V 入賞大当たり遊技の一部として見せかけることができる。その結果、複

10

20

30

40

50

数回のV入賞大当たり遊技での出玉を、1回のV入賞大当たり遊技での出玉であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、1回の大当たり遊技の発生によって得られる最大出玉が制限される場合であっても、1回の大当たり遊技において多く出玉が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に出玉に対する満足感を与えることが可能になる。

【5457】

図415(A)に示すように、大当たり遊技演出パターンD(大当D)は、図柄表示部341において、要求表示としての右打ち表示があり、特定の演出画像としての出玉表示があり、ステージ演出(背景演出)として大当たり遊技用のステージ演出が実行され、大当たり遊技演出パターンA(図415(B)参照)と同様にオープニングで大当たり開始表示があり、大当たり遊技演出パターンC(図415(B)参照)と同様にエンディングで大当たり終了表示がある。この大当たり遊技演出パターンDは、V入賞大当たり遊技が1回実行される場合のV入賞大当たり遊技の演出として実行される。つまり、大当たり遊技演出パターンD(大当D)は、通常の大当たり遊技演出である。

10

【5458】

このように、本実施形態では、大当たり遊技演出パターンは、大当たり遊技演出パターンA(大当A)、大当たり遊技演出パターンB(大当B)、大当たり遊技演出パターンC(大当C)、及び大当たり遊技演出パターンD(大当D)の4つのパターンを含むことで、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態において、複数回(2回~4回)のV入賞大当たり遊技が実行される場合に、これらのV入賞大当たり遊技を大当たり遊技として見せかけることができる。その一方で、ラッシュ状態において、1回のV入賞大当たり遊技が実行される場合には、当然にそのV入賞大当たり遊技を1回のV入賞大当たり遊技としての大当たり遊技演出を実行することができる。その結果、ラッシュ状態において実行されるV入賞大当たり遊技が、1回である場合であっても、複数回である場合であっても、同様な大当たり遊技演出を実行することが可能になる。これにより、ラッシュ状態において実行されるV入賞大当たり遊技の回数が、1回であっても複数回であっても、少なくとも1回のV入賞大当たり遊技が実行される限りは、V大当たり遊技回数の実行を問わず、不自然にならないように一連の大当たり遊技演出を実行することができる。また、V大当たり遊技回数の実行を問わず、不自然にならないように大当たり遊技演出を実行することができることで、ラッシュ状態に突入した場合、どの程度の出玉が得られるか(V入賞大当たり遊技が何回実行されるか)という興趣を実現しつつも、V入賞大当たり遊技が1回しか実行されない場合であっても、この1回のV入賞大当たり遊技に対する大当たり遊技演出を不自然さなく実行することができる。

20

30

【5459】

ここで、図416は、大当たり遊技演出パターンの一例(大当たり遊技演出パターンA1)における疑似大当たり遊技演出(表示)を説明するための図である。

【5460】

図416に示す大当たり遊技演出パターンの一例である大当たり遊技演出パターンA1は、疑似大当たり遊技パターンコマンドA1を受信した場合に設定される演出パターンである。疑似大当たりコマンドA1は、第1変動(当該第2特図遊技)、第2変動(第2特図保留1)、第3変動(第2特図保留2)及び第4変動(第2特図保留3)に対する大当たり抽選の結果が、それぞれ、小当たり、小当たり、小当たり及び小当たりとなることを示すコマンド(図412参照)。一方、疑似大当たり遊技パターンコマンドA1に対応する大当たり遊技演出パターンA1は、(特2A 小当A 大当A) (特2C 小当B 大当B) (特2C 小当B 大当B) (特2C 小当B 大当C)となる。

40

【5461】

具体的には、大当たり遊技演出パターンA1では、4回実行されるV入賞大当たり遊技のそれぞれにおいて大当たり遊技用のステージ演出(背景演出)が実行される。また、V入賞大当たり遊技間に行われる第2特図遊技及び小当たり遊技では、ステージ演出(背景演出)として疑似表示である特定演出表示としての大当たり遊技用のステージ演出が実

50

行される。そのため、大当たり遊技演出パターン A 1 では、最初の V 入賞大当たり遊技の開始から最後の V 入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、第 2 特図遊技及び小当たり遊技も含めて、大当たり遊技用のステージ演出が途切れることなく継続して実行される。その結果、大当たり遊技演出パターン A 1 では、最初の V 入賞大当たり遊技の開始から最後の V 入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、1 回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【 5 4 6 2 】

また、大当たり遊技演出パターン A 1 では、V 入賞大当たり遊技間に行われる第 2 特図遊技及び小当たり遊技において、疑似表示として、要求表示としての右打ち表示及び特定の演出画像としての出玉表示が実行される。そのため、大当たり遊技演出パターン A 1 10
では、最初の V 入賞大当たり遊技の開始から最後の V 入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、第 2 特図遊技及び小当たり遊技を含めて右打ち表示及び出玉表示が途切れることなく継続して実行される。このことによっても、最初の V 入賞大当たり遊技の開始から最後の V 入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、1 回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【 5 4 6 3 】

また、大当たり遊技演出パターン A 1 では、4 回実行される V 入賞大当たり遊技のうち、最初の V 入賞大当たり遊技のオープニングにおいて大当たり開始表示がなされ、最後の V 入賞大当たり遊技のエンディングにおいて大当たり終了表示がなされ、2 回目及び 3 回 20
目の V 入賞大当たり遊技では、大当たり開始表示及び大当たり終了表示のいずれもなされない。そのため、大当たり遊技演出パターン A 1 では、最初の V 入賞大当たり遊技の開始から最後の V 入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技の開始時点と終了時点とを明示することができると共に、1 回目～3 回目の V 入賞大当たり遊技が終了したこと、2 回目～4 回目の V 入賞大当たり遊技が開始したことを分かり難くすることができる。このことによっても、最初の V 入賞大当たり遊技の開始から最後の V 入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技を、1 回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【 5 4 6 4 】

さらに、大当たり遊技演出パターン A 1 では、最後の V 入賞大当たり遊技のエンディングにおいて、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。そのため、大 30
当たり遊技演出パターン A 1 では、最初の V 入賞大当たり遊技の開始から最後の V 入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技である、いわゆるラッシュ状態において、4 回の V 入賞大当たり遊技での出玉を、一連の有利遊技での出玉であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、1 回の大当たり遊技の発生によって得られる最大出玉が制限される場合であっても、1 回の大当たり遊技において多く出玉が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に 出玉に対する満足感を与えることが可能になる。

【 5 4 6 5 】

このように、大当たり遊技演出パターン A 1 では、V 入賞大当たり遊技のオープニングにおいて、大当たり開始表示が実行され、V 入賞大当たり遊技間に行われる第 2 特図遊 40
技及び小当たり遊技において、疑似表示として、要求表示としての右打ち表示、特定の演出画像としての出玉表示、及びステージ演出（背景演出）が実行され、最後の V 入賞大当たり遊技のエンディングにおいて、大当たり終了表示、及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行されることで、疑似大当たり遊技演出（表示）によって、c 時短遊技状態に移行されることを契機として実行される一連の有利遊技を、1 回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。同様に、他の大当たり遊技演出パターンにおいても、c 時短遊技状態に移行されることを契機として一連の有利遊技が実行される場合、この一連の有利遊技を 1 回の大当たり遊技が継続しているように見せ掛けることができる。

【 5 4 6 6 】

また、疑似大当たり遊技演出（表示）においては、例えば複数回のV入賞大当たり遊技が実行される場合の最初のV入賞大当たり遊技の開始から最後のV入賞大当たり遊技の終了までの一連の有利遊技において、有利演出として図柄表示部341で「RUSH」などの文字画像を表示することで有利遊技であることを報知するようにしてもよい。

【5467】

ここで、本実施形態では、疑似大当たり遊技演出（表示）において実行される特定の演出画像としての出玉表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）は、c時短遊技状態に移行されることを契機として実行される一連の有利遊技における出玉（V入賞大当たり遊技のみの出玉）を対象として実行される。これにより、遊技者は、1回の大当たり遊技に見せ掛けられた、いわゆるラッシュ状態としての一連の有利遊技での出玉を、一連の有利遊技中に把握しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また一連の有利遊技の終了時に一連の有利遊技での結果として総出玉を把握することができる。

【5468】

なお、疑似大当たり遊技演出（表示）における特定の演出画像としての出玉表示及び報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）は、a時短遊技状態に移行する契機となった通常遊技状態での大当たり抽選に基づく特図大当たり遊技（いわゆる初当たり）での出玉を含めたものを対象として実行してもよい。また、初当たりの特図遊技においてa時短遊技状態に移行した場合に、当該a時短遊技状態での大当たり抽選に基づく特図大当たり遊技（いわゆる連荘大当たり）が実行される場合、連荘大当たりでの出玉を含めて、疑似大当たり遊技演出（表示）において出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）を実行してもよい。このように、疑似大当たり遊技演出（表示）における出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）を、一連の有利遊技における出玉（V入賞大当たり遊技のみの出玉）に加えて、一連の有利遊技に移行される直近に実行された特図大当たり遊技での出玉を含めて実行することで、疑似大当たり遊技演出（表示）での出玉表示及び総出玉表示（出玉結果表示）によって、遊技者に対し、ラッシュ状態において、より多くの出玉が得られた印象を与え、満足感を与えることができる。

【5469】

また、本実施形態では、疑似大当たり遊技演出（表示）において報知表示として総出玉表示（出玉結果表示）が実行されるが、報知表示として、一連の有利遊技（ラッシュ状態）でのV入賞大当たり遊技の発生回数を明示又は示唆する回数画像表示を実行してもよい。この回数画像表示としては、例えば「RUSH 4回」、「大当たり 4回」などの文字画像表が考えられる。

【5470】

ところで、疑似大当たり遊技演出（表示）において報知表示として総出玉表示（出玉結果表示）が実行される場合、一連の有利遊技において多くの出玉が得られたような印象を与えることができる反面、総出玉表示（出玉結果表示）のみでは、一連の有利遊技におけるV入賞大当たり遊技の発生回数を把握し難い。特に、V入賞大当たり遊技として、最大出玉の異なる複数種（例えば500玉と1500玉など）が設定されている場合、V入賞大当たり遊技の発生回数が把握し難い。これに対し、疑似大当たり遊技演出（表示）における報知表示として、総出玉表示（出玉結果表示）に加えて回数画像表示が実行されることで、遊技者は、一連の有利遊技での結果として、総出玉だけでなく、V入賞大当たり遊技の発生回数を知り得ることができる。これにより、遊技者は、一連の有利遊技が終了した場合に、V入賞大当たり遊技が複数回実行される場合の各V入賞大当たり遊技のラウンド数を推測して楽しむことができる。

【5471】

なお、報知表示としての回数画像表示は、報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）を実行する場合と同様に、一連の有利遊技に移行される直近に実行された特図大当たり遊技の回数を含めたものとして実行してもよい。これにより、遊技者に対し、ラッシュ状態において、より多くの大当たり遊技が発生した印象を与え、満足感を与えることができる。

10

20

30

40

50

【 5 4 7 2 】

[特図データ設定処理]

ここで、図 4 1 7 は、図 4 1 0 の特図遊技制御処理のステップ S 1 9 0 5 において M P U 4 1 によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新される。以下、図 4 1 7 を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【 5 4 7 3 】

< ステップ S 2 0 0 1 >

図 4 1 7 に示すように、ステップ S 2 0 0 1 では、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Y e s ）、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がなく第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留がある場合（図 2 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 3 参照）、処理をステップ S 2 0 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : N o ）、即ち第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留がある場合、処理をステップ S 2 0 0 6 に移行する。つまり、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断することで、第 1 特図遊技よりも第 2 特図遊技を優先して開始させる。

10

【 5 4 7 4 】

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

20

【 5 4 7 5 】

< ステップ S 2 0 0 2 ~ S 2 0 0 5 >

第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N を 1 減算する（ステップ S 2 0 0 2 ）。例えば、減算前の第 1 特図保留数 N が 4 である場合には減算後の第 1 特図保留数 N が 3 とされる。これにより、当該第 1 特図保留数 N の増加が不能な受入不能状態である 4 である場合には、第 1 特図保留数 N が当該第 1 特図保留数 N の増加が可能な受入可能状態である 3 とされる。

30

【 5 4 7 6 】

そして、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 3 ）。続いて、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 4 ）。具体的に、ステップ S 2 0 0 4 では、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E A 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E A 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア R E A 2 に移動させ、第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を第 3 保留エリア R E A 3 に移動させる。さらに、M P U 4 1 は、有利遊技として第 1 特図遊技を開始させる第 1 特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップ S 2 0 0 5 ）、処理をステップ S 2 0 1 0 に移行する。

40

【 5 4 7 7 】

< ステップ S 2 0 0 6 ~ S 2 0 0 9 >

第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 2 0 0 1 : N o ）、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M を 1 減算し（ステップ S 2 0 0 6 ）、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留

50

エリア R E B 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 7）。続いて、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 保留エリア R E B 2 ~ 第 3 保留エリア R E B 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 8）。具体的に、ステップ S 2 0 0 7 では、第 2 保留エリア R E B 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E B 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E B 3 の特図当否情報を第 2 保留エリア R E B 2 に移動させる。

【 5 4 7 8 】

なお、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 が開放された場合、この第 2 入賞口 3 1 5 が 4 個の遊技球が入球した場合に閉鎖されるため、第 2 特図保留数 M の最大値は 3 個である。そのため、本実施形態では、第 2 特図保留格納エリア R E B には、第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 3 保留エリア R E B 1 の 3 個が設定される。

【 5 4 7 9 】

さらに、M P U 4 1 は、有利遊技として第 2 特図遊技を開始させる第 2 特図遊技開始フラグをオンに設定し（ステップ S 2 0 0 9）、処理をステップ S 2 0 1 0 に移行する。

【 5 4 8 0 】

<ステップ S 2 0 1 0 及び S 2 0 1 1 >

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

【 5 4 8 1 】

[特図変動開始処理]

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

【 5 4 8 2 】

<ステップ S 2 1 0 1 >

図 4 1 8 に示すように、ステップ S 2 1 0 1 では、M P U 4 1 は、第 1 特図遊技が開始されることを示す第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第 1 特図遊技開始フラグは、図 4 1 7 の特図データ設定処理のステップ S 2 0 0 5 において第 1 特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【 5 4 8 3 】

M P U 4 1 は、第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 0 2 に移行し、第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合（ステップ S 2 1 0 1 : N o）、処理をステップ S 2 1 1 6 に移行する。

【 5 4 8 4 】

<ステップ S 2 1 0 2 及び S 2 1 0 3 >

第 1 特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情

報を読み出し（ステップ S 2 1 0 2）、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第 1 特別図柄の停止種別を設定し（ステップ S 2 1 0 3）、処理をステップ S 2 1 0 4 に移行する。

【 5 4 8 5 】

< ステップ S 2 1 0 4 ~ S 2 1 0 6 >

ステップ S 2 1 0 4 では、M P U 4 1 は、ステップ S 2 1 0 2 での当否判定の結果である当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 2 1 0 3 で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、さらに、ステップ S 2 1 0 3 で設定された第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し（ステップ S 2 1 0 5）、さらに、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示を開始させ（ステップ S 2 1 0 6）、処理をステップ S 2 1 0 7 に移行する。

10

【 5 4 8 6 】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第 1 特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【 5 4 8 7 】

< ステップ S 2 1 0 7 及び S 2 1 0 8 >

ステップ S 2 1 0 7 では、M P U 4 1 は、特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、第 1 特図遊技を開始させる第 1 特図遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 2 1 0 8）、処理をステップ S 2 1 0 9 に移行する。

20

【 5 4 8 8 】

なお、特図変動表示中フラグは、図 4 1 0 の特図遊技制御処理におけるステップ S 1 9 0 3 において、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄が変動表示中（特図遊技実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【 5 4 8 9 】

< ステップ S 2 1 0 9 >

ステップ S 2 1 0 9 では、遊技状態が a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、特図変動開始時（特図遊技開始時）の遊技状態が a 時短遊技状態であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 0 に移行し、a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 9 : N o）、当該特図変動開始処理を終了する。

30

【 5 4 9 0 】

< ステップ S 2 1 1 0 >

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 1 0 9 : Y e s）、即ち特図変動開始時（特図遊技開始時）の遊技状態が a 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が c 時短移行であるか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、変動表示が開始される当該特図遊技の終了後に遊技状態を c 時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。M P U 4 1 は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が c 時短移行である場合（ステップ S 2 1 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 2 1 1 1 に移行し、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が c 時短移行でない場合（ステップ S 2 1 1 0 : N o）、処理をステップ S 2 1 1 3 に移行する。

40

【 5 4 9 1 】

< ステップ S 2 1 1 1 及び S 2 1 1 2 >

M P U 4 1 は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が c 時短移行である場合（ステップ S 2 1 1 0 : Y e s）、遊技状態を a 時短遊技状態から c 時

50

短遊技状態に移行させるためのc時短遊技状態移行フラグをオンに設定する(ステップS2111)。つまり、本実施形態では、大当たり抽選の結果がc時短移行である第1特図遊技が開始される場合にa時短遊技状態の終了条件が成立する。なお、a時短遊技状態の終了条件は、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立であるc時短移行であることを報知する第1特図遊技が、第1特図がc時短移行に対応する図柄で停止表示される遊技結果が導出されることで終了する場合に成立するようにしてもよい。

【5492】

さらに、MPU41は、a時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すa時短遊技回数カウンタをクリアし(ステップS2112)、当該特図変動開始処理を終了する。

10

【5493】

<ステップS2113~S2115>

変動表示が開始される当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果がc時短移行でない場合(ステップS2110:No)、MPU41は、a時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示すa時短遊技回数カウンタから1減算し(ステップS2113)、減算後のa時短遊技回数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS2114)。即ち、MPU41は、a時短遊技状態で実行可能な最大回数の特図遊技が実行されることでa時短遊技状態の終了条件が成立したか否かを判断する。MPU41は、減算後のa時短遊技回数カウンタの値が0である場合(ステップS2114:Yes)、即ちa時短遊技状態で実行可能な最大回数の特図遊技の実行により遊技状態をa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる場合、遊技状態を通常遊技状態に移行させるための通常遊技状態移行フラグをオンに設定し(ステップS2115)、当該特図変動開始処理を終了する。つまり、本実施形態では、a時短遊技状態での上限数(100回目)の第1特図遊技が開始される場合にa時短遊技状態の終了条件が成立する。なお、a時短遊技状態の終了条件は、a時短遊技状態での上限数(100回目)の第1特図遊技が終了される場合に成立するようにしてもよい。

20

【5494】

一方、MPU41は、減算後のa時短遊技回数カウンタの値が0でない場合(ステップS2115:No)、即ちa時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数が残っている場合、当該特図変動開始処理を終了する。

30

【5495】

<ステップS2116>

第1特図遊技開始フラグがオンに設定されていない場合(ステップS2101:No)、MPU41は、第2特図遊技が開始されることを示す第2特図遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS2116)。第2特図遊技開始フラグは、図417の特図データ設定処理のステップS2009において第2特図遊技が開始させるために特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに対する当否情報のシフトが終了した場合にオンに設定される。

【5496】

MPU41は、第2特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS2116:Yes)、処理をステップS2117に移行し、第1特図遊技開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS2116:No)、当該変動開始処理を終了する。

40

【5497】

<ステップS2117及びS2118>

第2特図遊技開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS2116:Yes)、MPU41は、特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに格納された当否情報を読み出し(ステップS2117)、メイン表示部36の第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定すると共に、第2特別図柄の停止種別を設定し(ステップS2118)、処理をステップS2119に移行する。

【5498】

50

<ステップS 2 1 1 9 ~ S 2 1 2 1 >

ステップS 2 1 1 9では、MPU 4 1は、ステップS 2 1 1 0での当否判定の結果である当該第2特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS 2 1 1 8で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドをRAM 4 1 2に設定し、さらに、ステップS 2 1 1 8で設定された第2特別図柄表示部3 6 3での第2特別図柄の停止種別を特定する停止種別コマンドを設定し、さらに、MPU 4 1は、メイン表示部3 6の第2特別図柄表示部3 6 3での第2特別図柄の変動表示を開始させ(ステップS 2 1 2 1)、処理をステップS 2 1 2 2に移行する。

【5 4 9 9】

なお、停止種別コマンドは、必ずしも特図変動パターンコマンドと別に設定する必要はなく、特図変動パターンコマンドを第2特別図柄の停止種別を特定可能なコマンドとして設定してもよい。

【5 5 0 0】

<ステップS 2 1 2 2 及びS 2 1 2 3 >

ステップS 2 1 2 2では、MPU 4 1は、特別図柄が変動表示中(特図遊技実行中)であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、さらに、MPU 4 1は、第2特図遊技を開始させる第2特図遊技開始フラグをオフに設定し(ステップS 2 1 2 3)、当該変動開始処理を終了する。

【5 5 0 1】

なお、特図変動表示中フラグは、図4 1 0の特図遊技制御処理におけるステップS 1 9 0 3において、メイン表示部3 6の第1特別図柄表示部3 6 2又は第2特別図柄表示部3 6 3において特別図柄が変動表示中(特図遊技実行中)であるか否かを判断するために参照される。

【5 5 0 2】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図4 1 9 ~ 図4 2 3は、図4 0 4のメイン処理でのステップS 1 4 0 7において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞装置3 8の開閉扉3 8 2の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図4 1 9 ~ 図4 2 3を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【5 5 0 3】

<ステップS 2 2 0 1 >

図4 1 9に示すように、ステップS 2 2 0 1では、MPU 4 1は、有利遊技としての大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技(特図大当たり遊技又はV入賞大当たり遊技)を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップS 2 2 1 3においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップS 2 2 5 9においてオフに設定される。

【5 5 0 4】

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

【5 5 0 5】

<ステップS 2 2 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS 2 2 0 1: No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU 4 1は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、MPU 4 1は、大当たり遊技の実行中でない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開

10

20

30

40

50

始可能なタイミングであるか否かを判断する。

【5506】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップ S 2 2 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 2 : N o ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、処理をステップ S 2 2 0 6 に移行する。

【5507】

<ステップ S 2 2 0 3 >

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示された場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する振分機能部としての大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば R A M 4 1 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

10

【5508】

M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 2 2 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 2 2 0 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 2 2 0 3 : N o ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

20

【5509】

<ステップ S 2 2 0 4 及び S 2 2 0 5 >

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 2 2 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、特図大当たりが実行されることを示す特図大当たりをオンに設定する（ステップ S 2 2 0 4 ）。さらに、M P U 4 1 は、特図大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（4 R 大当たり遊技又は 1 0 R 大当たり遊技）を音声ランプ制御装置 5 に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 0 5 ）、処理をステップ S 2 2 0 6 に移行する。特図大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

30

【5510】

<ステップ S 2 2 0 6 及び S 2 2 0 7 >

特図変動停止フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 0 2 : N o ）、即ち特別図柄が変動表示中でない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 2 0 6 ）。

【5511】

M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 6 : Y e s ）、小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 0 6 ）、処理をステップ S 2 2 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 6 : N o ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

40

【5512】

<ステップ S 2 2 0 8 及び S 2 2 0 9 >

ステップ S 2 2 0 8 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技において可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 8 : Y e s ）、V 入賞フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 0 9 ）、処理をステップ

50

S 2 2 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 8 : N o ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 1 3 】

< ステップ S 2 2 1 0 及び S 2 2 1 1 >

ステップ S 2 2 1 0 では、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技を実行させる V 入賞大当たりフラグをオンに設定する（ステップ S 2 2 1 0 ）。さらに、M P U 4 1 は、V 入賞大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（1 0 R 大当たり遊技）を音声ランプ制御装置 5 に通知する特図大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 1 1 ）、処理をステップ S 2 2 1 2 に移行する。V 入賞大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、V 入賞大当たり遊技開始コマンドに基づいて大当たり遊技演出を実行することができる。

10

【 5 5 1 4 】

< ステップ S 2 2 1 2 及び S 2 2 1 3 >

ステップ S 2 2 1 2 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し（ステップ S 2 2 1 3 ）、処理をステップ S 2 2 1 4 に移行する。

【 5 5 1 5 】

< ステップ S 2 2 1 4 及び S 2 2 1 5 >

ステップ S 2 2 1 4 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタをセットし、さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するオープニング開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 1 5 ）、処理をステップ S 2 2 1 6 に移行する。オープニング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

20

【 5 5 1 6 】

< ステップ S 2 2 1 6 >

ステップ S 2 2 1 6 では、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップ S 2 2 1 0 に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 4 2 1 のステップ S 2 2 2 0 において参照される。

30

【 5 5 1 7 】

< ステップ S 2 2 1 7 >

ステップ S 2 2 1 7 では、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理での図 4 2 0 のステップ S 2 2 1 8 において参照される。

40

【 5 5 1 8 】

< ステップ S 2 2 1 8 >

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、図 4 2 0 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 1 8 ）。

【 5 5 1 9 】

M P U 4 1 は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図 4 2 1 のステップ S 2 2 1 9 に移行

50

する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 1 8 : N o ）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 2 9 に移行する。

【 5 5 2 0 】

<ステップ S 2 2 1 9 及び S 2 2 2 0 >

オープニング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 1 8 : Y e s ）、即ちオープニングの実行中である場合、図 4 2 1 に示すように、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 2 2 1 9 ）、減算後のオープニング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 2 0 ）。即ち、M P U 4 1 は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 5 5 2 1 】

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

【 5 5 2 2 】

<ステップ S 2 2 2 1 及び S 2 2 2 2 >

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

【 5 5 2 3 】

そして、M P U 4 1 は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 2 2 ）、処理をステップ S 2 2 2 3 に移行する。

【 5 5 2 4 】

<ステップ S 2 2 2 3 >

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

【 5 5 2 5 】

<ステップ S 2 2 2 4 >

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

【 5 5 2 6 】

なお、本実施形態では、特図大当たり遊技の各ラウンド遊技において個別にラウンド遊技演出が実行されるが、ラウンド遊技演出は、開閉実行モードにおいて一連の 1 つの演出を実行し、各ラウンド遊技において当該ラウンド遊技のラウンド数を表示するものであ

10

20

30

40

50

てもよい。この場合、ラウンド遊技間ではインターバル演出を実行しなくてもよいし、またインターバル演出として次回に実行されるラウンド遊技のラウンド数を表示する演出を実行してもよい。

【5527】

<ステップS2225及びS2226>

ステップS2225では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数
を示すラウンド数カウンタから1減算し、さらに、MPU41は、可変入賞装置38の振
分機能部としての開閉扉382を作動機能部によって作動することで可変入賞口381を
開放させ(ステップS2226)、処理をステップS2227に移行する。

【5528】

<ステップS2227及びS2228>

ステップS2227では、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウ
ンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の残り時間を示すラウンド遊技
時間カウンタをセットし(ステップS2228)、当該大当たり遊技制御処理を終了する
。ラウンド遊技時間カウンタは、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了(可変入賞装
置38の開閉扉382を復帰させて可変入賞口381を閉鎖)するタイミングであるか判
断するために、当該大当たり遊技制御処理の図422のステップS2231において参照
される。

【5529】

<ステップS2229>

図420に戻り、オープニング中フラグがオフである場合(ステップS2218:No)
、即ちオープニングの実行中でない場合、MPU41は、ラウンド遊技の実行中である
ことを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップ
S2229)。即ち、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

【5530】

MPU41は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合(ステップS2229:Yes)
、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図422のステップS2230に移行
する。一方、MPU41は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合(ステップS222
9:No)、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップS2243に移行す
る。

【5531】

<ステップS2230及びS2231>

ラウンド遊技中フラグがオンである場合(ステップS2229:Yes)、即ちラウ
ンド遊技の実行中である場合、図422に示すように、MPU41は、ラウンド遊技の残り
時間を示すラウンド遊技時間カウンタの値から1減算する(ステップS2230)。そし
て、MPU41は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0であるか否かを判断する
(ステップS2231)。即ち、MPU41は、規定時間の経過によりラウンド遊技を終
了(可変入賞装置38の開閉扉382を復帰させて可変入賞口381を閉鎖)するタイミ
ングであるか否かを判断する。

【5532】

MPU41は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0である場合(ステップS2
231:Yes)、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了(可変入賞装置38の
開閉扉382を復帰させて可変入賞口381を閉鎖)するタイミングである場合、処理を
ステップS2235に移行する。一方、MPU41は、減算後のラウンド遊技時間カウン
タの値が0でない場合(ステップS2231:No)、即ち規定時間の経過によりラウ
ンド遊技を終了(可変入賞装置38の開閉扉382を復帰させて可変入賞口381を閉鎖)
するタイミングでない場合、処理をステップS2232に移行する。

【5533】

<ステップS2232>

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0でない場合(ステップS2224:No)

10

20

30

40

50

、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置 38 の開閉扉 382 を復帰させて可変入賞口 381 を閉鎖）するタイミングでない場合、MPU 41 は、可変入賞口 381（V入賞口 383 又は通常入賞口 384）に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップ S 2232）。可変入賞口 316 に対する遊技球の入球があったか否かは、図 17 の主タイマ割込処理でのステップ S 1001 のセンサ検出処理において、入球センサ 382a, 383a への遊技球の入球が検出された場合に RAM 412 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

【5534】

MPU 41 は、可変入賞口 381 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 2232：Yes）、処理をステップ S 2233 に移行し、可変入賞口 381 に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップ S 2232：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【5535】

<ステップ S 2233 及び S 2234 >

可変入賞口 381 に対する遊技球の入球があった場合（ステップ S 2232：Yes）、MPU 41 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 381 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタの値に 1 加算する（ステップ S 2233）。そして、MPU 41 は、加算後の入球数カウンタの値が 10 に達したか否か（ステップ S 2234）、即ち可変入賞口 381 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可変入賞装置 38 の開閉扉 382 の復帰により可変入賞口 381 を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断する。

20

【5536】

MPU 41 は、加算後の入球数カウンタの値が 10 に達している場合（ステップ S 2234：Yes）、即ち可変入賞口 381 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 382 の復帰により可変入賞口 381 を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップ S 2235 に移行する。一方、MPU 41 は、加算後の入球数カウンタの値が 10 に達していない場合（ステップ S 2234：No）、即ち可変入賞口 381 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（開閉扉 382 の復帰により可変入賞口 381 を閉鎖）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【5537】

<ステップ S 2235 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2231：Yes）、又は入球数カウンタの値が 10 に達した場合（ステップ S 2231：Yes）、MPU 41 は、振分機能部としての開閉扉 382 を終了機能部によって復帰することで可変入賞口 381 を閉鎖し（ステップ S 2235）、処理をステップ S 2236 に移行する。即ち、MPU 41 は、規定時間の経過により、又は可変入賞口 381 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口 381 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

30

【5538】

<ステップ S 2236 ~ S 2238 >

ステップ S 2236 では、MPU 41 は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、MPU 41 により実行される次のメイン処理（図 404 参照）でのステップ S 1401 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 341 などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

40

【5539】

そして、MPU 41 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 381 への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に（ステップ S 2237）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 2238）、処理をステップ S 2239 に移行する。

50

【 5 5 4 0 】

< ステップ S 2 2 3 9 >

ステップ S 2 2 3 9 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが 0 であるか否か、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである（未実行のラウンド遊技がある）か否かを判断する。

【 5 5 4 1 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 9 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 4 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 9 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップ S 2 2 4 0 に移行する。

10

【 5 5 4 2 】

< ステップ S 2 2 4 0 >

ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 2 2 3 9 : N o ）、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル開始コマンドを設定し（ステップ S 2 2 4 0 ）、処理をステップ S 2 2 4 1 に移行する。インターバル開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

20

【 5 5 4 3 】

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

【 5 5 4 4 】

< ステップ S 2 2 4 1 及び S 2 2 4 2 >

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

30

【 5 5 4 5 】

< ステップ S 2 2 4 3 >

図 4 2 0 に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 2 9 : N o ）、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 4 3 ）。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 4 2 2 のステップ S 2 2 4 1 においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図 4 2 3 のステップ S 2 2 4 7 においてオフに設定される。

40

【 5 5 4 6 】

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

【 5 5 4 7 】

< ステップ S 2 2 4 4 及び S 2 2 4 5 >

50

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 4 3 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 4 2 3 に示すように、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示すインターバル時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 2 2 4 4 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か（ステップ S 2 2 4 5 ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断する。

【 5 5 4 8 】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 4 5 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 4 5 : N o ）、即ちインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 5 5 4 9 】

< ステップ S 2 2 4 6 及び S 2 2 4 7 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 4 5 : Y e s ）、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、M P U 4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する（ステップ S 2 2 4 6 ）。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるインターバル演出を終了させることができる。

20

【 5 5 5 0 】

そして、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 4 7 ）、処理を前述の図 4 2 1 のステップ S 2 2 2 4 に移行する。処理を前述の図 4 2 1 のステップ S 2 2 2 4 に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップ S 2 2 2 4 ~ S 2 2 2 8 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 5 1 】

< ステップ S 2 2 4 8 >

図 4 2 2 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 2 2 3 9 : Y e s ）、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップ S 2 2 4 8 ）、処理をステップ S 2 2 4 9 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

30

40

【 5 5 5 2 】

< ステップ S 2 2 4 9 >

ステップ S 2 2 4 9 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング開始コマンドを設定し、処理をステップ S 2 2 5 0 に移行する。エンディング開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、エンディング開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてエンディング演出を開始させることができる。

【 5 5 5 3 】

50

<ステップ S 2 2 5 0 及び S 2 2 5 1 >

ステップ S 2 2 5 0 では、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットし（ステップ S 2 2 5 1）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるかを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図 4 2 3 でのステップ S 2 2 5 4 において参照される。

【 5 5 5 4 】

<ステップ S 2 2 5 2 >

図 4 2 0 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 4 3 : N o 10）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 5 2）。

【 5 5 5 5 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 2 : Y e s）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 4 2 3 のステップ S 2 2 5 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 2 : N o）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 5 3 に移行する。

【 5 5 5 6 】

<ステップ S 2 2 5 3 及び S 2 2 5 4 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 5 2 : Y e s 20）、即ちエンディングの実行中である場合、図 4 2 3 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 2 2 5 3）。そして、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 5 4）。即ち、M P U 4 1 は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 5 5 5 7 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 5 4 : Y e s 30）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 5 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 5 4 : N o）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 5 8 】

<ステップ S 2 2 5 5 及び S 2 2 5 6 >

減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 5 4 : Y e s 40）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するエンディング終了コマンドを設定する（ステップ S 2 2 5 5）。エンディング終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行されるエンディング演出を終了させることができる。

【 5 5 5 9 】

そして、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 5 6）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 6 0 】

<ステップ S 2 2 5 7 >

図 4 2 0 に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 5 2 : N o 50）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、M P U 4 1 は、特別遊技としての大当たり遊技が終了することを音声ラン

ブ制御装置 5 に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップ S 2 2 5 7 ）、処理をステップ S 2 2 5 8 に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 4 0 4 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

【 5 5 6 1 】

<ステップ S 2 2 5 8 及び S 2 2 5 9 >

ステップ S 2 2 5 8 では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、遊技状態を大当たり遊技状態から移行するか否かを判断するために、後述の図 4 2 6 の遊技状態移行処理のステップ S 2 3 1 3 において参照される。

10

【 5 5 6 2 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 5 9 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 6 3 】

[小当たり遊技制御処理]

ここで、図 4 2 4 及び図 4 2 5 は、図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 - 1 において M P U 4 1 によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、可変入賞装置 3 8 の作動を制御する処理が実行される。

20

【 5 5 6 4 】

<ステップ S 3 4 0 1 >

図 4 2 4 に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1 ）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図の停止表示によって特図遊技（第 1 特図遊技、第 2 特図遊技）が終了されることで、有利遊技としての小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図 4 1 0 の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 9 において第 1 特図又は第 2 特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

30

【 5 5 6 5 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、即ち特図遊技が終了した小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。

【 5 5 6 6 】

<ステップ S 3 4 0 2 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、即ち特図遊技が終了して小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立としての小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2 ）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図 4 1 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 2 又は S 2 1 1 6 において特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E から読み出される当否情報に基づいて判断される。

40

【 5 5 6 7 】

M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は

50

、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 6 8 】

<ステップ S 3 4 0 3 及び S 3 4 0 4 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップ S 3 4 0 3 ）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 4 ）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。

【 5 5 6 9 】

小当たり遊技開始コマンドは、図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たり遊技開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技演出を設定することができる。

【 5 5 7 0 】

<ステップ S 3 4 0 5 ~ S 3 4 0 7 >

ステップ S 3 4 0 5 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定する。また、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットする（ステップ S 3 4 0 6 ）。さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 6 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 7 1 】

小当たりオープニング開始コマンドは、図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を開始することができる。

【 5 5 7 2 】

<ステップ S 3 4 0 8 >

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 8 ）。

【 5 5 7 3 】

M P U 4 1 は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : N o ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図 4 2 5 のステップ S 3 4 1 9 に移行する。

【 5 5 7 4 】

<ステップ S 3 4 0 9 ~ S 3 4 1 2 >

オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 4 0 9 ）、減算後のオープニング時間カウンタが 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 0 ）。即ち、M P U 4 1 は、小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 5 5 7 5 】

M P U 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 4 1 0 : Y e s ）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置 3 8 の

10

20

30

40

50

開閉扉 8 3 2 の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 1 4）、さらに小当たりのオープニングが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たりオープニング終了コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 2）、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。

【 5 5 7 6 】

小当たりオープニング終了コマンドは、図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、小当たりオープニング終了コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技でのオープニング演出を終了することができる。

【 5 5 7 7 】

一方、MPU 4 1 は、減算後のオープニング時間カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 4 1 0 : No）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 7 8 】

<ステップ S 3 4 1 3 ~ 3 4 1 5 >

ステップ S 3 4 1 3 では、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての開閉扉 8 3 2 を作動機能部によって作動させ、処理をステップ S 3 4 1 4 に移行する。このように、小当たり遊技において可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動が開始されることで、可変入賞装置 3 8 の可変入賞口 3 8 1 が開放され、可変入賞装置 3 8 の内部への遊技球の入球が可能となる。

【 5 5 7 9 】

そして、MPU 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 が作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 4）、さらに、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の作動が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉扉作動開始コマンドを設定し（ステップ S 3 4 1 5）、処理をステップ S 3 4 1 6 に移行する。

【 5 5 8 0 】

開閉扉作動開始コマンドは、図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、開閉扉作動開始コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技での可動羽部作動演出を実行することができる。

【 5 5 8 1 】

<ステップ S 3 4 1 6 及び S 3 4 1 7 >

ステップ S 3 4 1 6 では、MPU 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 1 6）、処理をステップ S 3 4 1 7 に移行する。

【 5 5 8 2 】

<ステップ S 3 4 1 7 及び S 3 4 1 8 >

ステップ S 3 4 1 7 では、MPU 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての V 入賞口開閉扉 3 8 5 を作動機能部によって作動させ、さらに、MPU 4 1 は、V 入賞口開閉扉 3 8 5 の作動残り時間を示す V 入賞口開閉扉作動時間カウンタをセットし（ステップ S 3 4 1 8）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 8 3 】

<ステップ S 3 4 1 9 >

オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 8 : No）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図 4 2 5 に示すように、MPU 4 1 は、V 入賞口開閉扉 3 8 5 が作動中であることを示す V 入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 9）。MPU 4 1 は、V 入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 1 9 : Yes）、処理をステップ S 3 4 2 0 に移行し、V 入賞口開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合（ス

10

20

30

40

50

テップ S 3 4 1 9 : N o)、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行する。

【 5 5 8 4 】

< ステップ S 3 4 2 0 >

V 入賞口開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 4 1 9 : Y e s)、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 4 2 0)。V 入賞フラグは、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合にステップ S 3 4 2 2 においてオンに設定される。

【 5 5 8 5 】

M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 4 2 0 : Y e s)、処理をステップ S 3 4 2 4 に移行し、V 入賞フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 4 2 0 : N o)、処理をステップ S 3 4 2 1 に移行する。

10

【 5 5 8 6 】

< ステップ S 3 4 2 1 ~ S 3 4 2 3 >

V 入賞フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 4 2 0 : N o)、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したか否かを判断する (ステップ S 3 4 2 1)。可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したか否かは、例えば図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 3 の賞球コマンド設定処理において、V 入賞口 3 8 3 に遊技球 9 9 が入球されたことが入球センサ (不図示) によって検知されたか否

20

【 5 5 8 7 】

M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球した場合 (ステップ S 3 4 2 1 : Y e s)、V 入賞フラグをオンに設定し (ステップ S 3 4 2 2)、さらに、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する V 入賞コマンドを設定し (ステップ S 3 4 2 3)、処理をステップ S 3 4 2 4 に移行する。

【 5 5 8 8 】

V 入賞コマンドは、図 4 0 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。音声ランプ制御装置 5 では、V 入賞コマンドを受信することで、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される小当たり遊技での V 入賞演出を終了することができる。

30

【 5 5 8 9 】

一方、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球していない場合 (ステップ S 3 4 2 1 : N o)、処理をステップ S 3 4 2 4 に移行する。

【 5 5 9 0 】

< ステップ S 3 4 2 4 及び S 3 4 2 5 >

ステップ S 3 4 2 4 では、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口開閉扉 3 8 5 の残りの作動時間を示す V 入賞口開閉扉作動時間カウンタから 1 減算し、さらに、M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 4 2 5)。即ち、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口開閉扉 3 8 5 を復帰 (V 入賞口 3 8 3 を閉鎖) させるタイミングであるか否かを判断する。

40

【 5 5 9 1 】

M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 4 2 5 : Y e s)、即ち可変入賞装置 3 8 の V 入賞口開閉扉 3 8 5 を復帰 (V 入賞口 3 8 3 を閉鎖) させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 2 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 4 2 5 : N o)、即ち可変入賞装置 3 8 の V 入賞口開閉扉 3 8 5 を復帰 (V 入賞口 3 8 3 を閉鎖) させるタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行する。

50

【 5 5 9 2 】

<ステップ S 3 4 2 6 及び S 3 4 2 7 >

減算後の V 入賞口開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 4 2 5 : Yes)、即ち可変入賞装置 3 8 の V 入賞口開閉扉 3 8 5 を復帰 (V 入賞口 3 8 3 を閉鎖) させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、振分機能部としての V 入賞口開閉扉 3 8 5 を終了機能部によって復帰させると共に (ステップ S 3 4 2 6)、V 入賞口開閉扉 3 8 5 が作動されていることを示す V 入賞口開閉扉作動フラグをオフに設定し (ステップ S 3 4 2 7)、処理をステップ S 3 4 2 8 に移行する。

【 5 5 9 3 】

<ステップ S 3 4 2 8 >

ステップ S 3 4 2 8 では、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 が作動中であることを示す開閉扉作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1 は、開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 4 2 8 : Yes)、処理をステップ S 3 4 2 9 に移行し、開閉扉作動フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 4 2 8 : No)、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 9 4 】

<ステップ S 3 4 2 9 及び S 3 4 3 0 >

開閉扉作動フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 4 2 8 : Yes)、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 の残りの作動時間を示す開閉扉作動時間カウンタの値から 1 減算する (ステップ S 3 4 2 9)。そして、M P U 4 1 は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 3 4 3 0)。即ち、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 5 5 9 5 】

M P U 4 1 は、減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 4 3 0 : Yes)、即ち可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 3 3 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 4 3 0 : No)、即ち可変入賞装置 3 8 の開閉扉 8 3 2 を復帰させて可変入賞口 3 8 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 5 5 9 6 】

<ステップ S 3 4 3 1 ~ S 3 4 3 4 >

減算後の開閉扉作動時間カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 4 3 0 : Yes)、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の振分機能部としての開閉扉 8 3 2 を終了機能部によって復帰させることで特別遊技としての小当たり遊技を終了する (ステップ S 3 4 3 1)。そして、M P U 4 1 は、開閉扉 8 3 2 が作動されていることを示す開閉扉作動フラグをオフに設定する (ステップ S 3 4 3 2)。

【 5 5 9 7 】

さらに、M P U 4 1 は、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 4 3 3)。M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 4 3 3 : Yes)、V 非入賞コマンドを設定し (ステップ S 3 4 3 4)、処理をステップ S 3 4 3 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、V 入賞フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 4 3 3 : No)、処理をステップ S 3 4 3 5 に移行する。

【 5 5 9 8 】

<ステップ S 3 4 3 5 及び S 3 4 3 6 >

ステップ S 3 4 3 5 では、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し、さらに、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技終了コマンドを設定し (ステップ S 3 4 3

10

20

30

40

50

6)、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【5599】

[遊技状態移行処理]

ここで、図426及び図427は、図404のメイン処理のステップS1408で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図426及び図427を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【5600】

<ステップS3601>

図426に示すように、ステップS3601では、MPU41は、有利遊技として大当たり遊技（特図大当たり遊技又はV入賞大当たり遊技）を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。

【5601】

MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3601：Yes）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップS3602に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3601：No）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップS3605に移行する。

【5602】

<ステップS3602～S2304>

大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3601：Yes）、即ち大当たり遊技を開始する場合、MPU41は、特別遊技としての大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS3602）。そして、MPU41は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS3603）、大当たり遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3604）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【5603】

<ステップS3605～S2307>

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3601：No）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、MPU41は、終了条件の成立により大当たり遊技を終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3605）。MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS3605：Yes）、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3606）、大当たり遊技状態終了フラグをオフに設定し（ステップS3607）、処理をステップS3608に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップS3605：No）、処理をステップS3615に移行する。

【5604】

<ステップS3608>

ステップS3608では、MPU41は、終了する大当たり遊技が特図大当たり遊技であることを示す特図大当たりフラグがオンであるか否かを判断する。即ち、MPU41は、終了条件の成立によって特別図柄の停止表示される場合、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての大当たりであることに基づいて、特別図柄によって遊技結果が導出されたか否かを判断する。

【5605】

MPU41は、特図大当たりフラグがオンである場合（ステップS3608：Yes）、処理をステップS3609に移行し、特図大当たりフラグがオフである場合（ステップS3608：No）、処理をステップS3612に移行する。

【5606】

<ステップS3609～S2311>

10

20

30

40

50

特図大当たりフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 0 8 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、 a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 0 9 ）、 a 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す a 時短遊技回数カウンタをセットする（ステップ S 3 6 1 0 ）。さらに、 M P U 4 1 は、特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 1 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 5 6 0 7 】

< ステップ S 3 6 1 2 >

特図大当たりフラグがオフであるである場合（ステップ S 3 6 0 8 : N o ）、 M P U 4 1 は、終了する大当たり遊技が特別遊技としての V 入賞大当たり遊技であることを示す V 入賞大当たりフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 2 ）。 M P U 4 1 は、 V 入賞大当たりフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 1 3 に移行し、 V 入賞大当たりフラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 8 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 5 6 0 8 】

< ステップ S 3 6 1 3 及び S 2 3 1 4 >

V 入賞大当たりフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 2 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 1 3 ）、 V 入賞大当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 4 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 5 6 0 9 】

< ステップ S 3 6 1 5 >

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 5 : N o ）、 M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 5 ）。即ち、 M P U 4 1 は、終了条件の成立によって特別図柄の停止表示される場合、振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件としての小当たりであることに基づいて、特別図柄によって遊技結果が導出されたか否かを判断する。

20

【 5 6 1 0 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 5 : Y e s ）、即ち特別遊技としての小当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 1 6 に移行する。一方、 M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 5 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 6 1 9 に移行する。

30

【 5 6 1 1 】

< ステップ S 3 6 1 6 ~ S 2 3 1 8 >

小当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 5 : Y e s ）、即ち小当たり遊技を開始する場合、 M P U 4 1 は、小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 1 6 ）。そして、 M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 7 ）、小当たり遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 8 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【 5 6 1 2 】

< ステップ S 3 6 1 9 >

小当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 5 : N o ）、特別遊技としての小当たり遊技が終了条件の成立により終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 9 ）。 M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 2 0 に移行し、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、処理を図 4 2 7 のステップ S 3 6 2 3 に移行する。

【 5 6 1 3 】

< ステップ S 3 6 2 0 ~ S 2 3 2 2 >

50

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、 M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 0 ）、小当たり遊技状態終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 1 ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 2 2 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 5 6 1 4 】

< ステップ S 3 6 2 3 >

小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 1 9 : Y e s ）、図 4 2 7 に示すように、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 3 ）。 M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 2 4 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、処理をステップ S 3 6 2 7 に移行する。

10

【 5 6 1 5 】

< ステップ S 3 6 2 4 ~ S 2 3 2 6 >

通常遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 3 : Y e s ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 2 4 ）。そして、 M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行する前の終了条件が成立した遊技状態に対する他の遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 5 ）、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 6 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【 5 6 1 6 】

< ステップ S 3 6 2 7 >

通常遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、 M P U 4 1 は、遊技状態を c 時短遊技状態に移行させる c 時短遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 7 ）。即ち、 M P U 4 1 は、変動表示が開始される当該特図遊技に対する振分機能部による大当たり抽選の結果が遊技条件の成立である c 時短移行であることに基づいて a 時短遊技状態の終了条件が成立することで遊技状態を a 時短遊技状態から c 時短遊技状態に移行させるための c 時短遊技状態移行フラグがオンであるか否かを判断する。

【 5 6 1 7 】

30

M P U 4 1 は、 c 時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 2 8 に移行し、 c 時短遊技状態移行フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 5 6 1 8 】

< ステップ S 3 6 2 8 ~ S 2 3 3 0 >

c 時短遊技状態移行フラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 7 : Y e s ）、 c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 2 8 ）。そして、 M P U 4 1 は、 c 時短遊技状態に移行する前の遊技状態である a 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 9 ）、 c 時短遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 0 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【 5 6 1 9 】

[音声ランプ制御装置 5 の処理]

本実施形態では、音声ランプ制御装置 5 によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【 5 6 2 0 】

[コマンド処理]

ここで、図 4 2 8 ~ 図 4 3 0 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 4 2 8 ~ 図 4 3 0 を参照しつつ、コマンド判定処理を説明する。

【 5 6 2 1 】

< ステップ S 3 7 0 1 >

50

図 4 2 8 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、まず M P U 5 1 は、主制御装置 4 からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 1）。ここで、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 5 6 2 2 】

なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップ S 3 7 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

10

【 5 6 2 3 】

<ステップ S 3 7 0 2 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドである場合（ステップ S 3 7 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 3 に移行し、受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 7 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。

【 5 6 2 4 】

20

<ステップ S 3 7 0 3 ~ S 3 7 0 5 >

受信したコマンドが疑似大当たり遊技パターンコマンドである場合（ステップ S 3 7 0 2 : Y e s）、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技パターンコマンドの種別（図 4 1 1 参照）に基づいて、前述の疑似大当たり遊技演出パターン（図 4 1 2 参照）をセットすると共に（ステップ S 3 7 0 3）、疑似大当たり遊技演出パターンにおいて実行される特図遊技の回数を示す疑似大当たり特図変動数カウンタをセットする（ステップ S 3 7 0 4）。そして、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技演出パターンを設定したことを示す疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 0 5）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 5 6 2 5 】

30

なお、本実施形態では、疑似大当たり遊技パターンコマンドを受信した場合に疑似大当たり遊技演出パターンがセットされる。つまり、本実施形態では、c 時短遊技状態に移行されて第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球されることを契機として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行され、c 時短遊技状態に移行する前の a 時短遊技状態は通常遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態であるが、a 時短遊技状態では疑似大当たり遊技演出（表示）が実行されない。これに対し、複数回の当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技が開始される前において、通常遊技状態よりも有利な遊技状態が開始される場合に、有利演出としてラッシュ演出（例えば「R U S H」の文字画像を含む画像演出）を開始することもある。もちろん、a 時短遊技状態では、a 時短遊技状態に固有の演出として、疑似大当たり遊技演出（表示）とは異なる演出を実行してもよい。

40

【 5 6 2 6 】

<ステップ S 3 7 0 6 >

ステップ S 3 7 0 6 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する。第 1 特図変動パターンコマンドは、第 1 特図遊技における第 1 特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【 5 6 2 7 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 7 0 6 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 0 7 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 7 0 6 : N o）、処理をス

50

トップ S 3 7 1 1 に移行する。

【 5 6 2 8 】

< ステップ S 3 7 0 7 ~ S 3 7 1 0 >

受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドである場合 (ステップ S 3 7 0 6 : Yes)、MPU51 は、変動種別 (演出パターン) 設定処理 (ステップ S 3 7 0 7) 及び図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理 (ステップ S 3 7 0 8) を実行する。さらに、MPU51 は、飾り図柄の変動表示時間を設定し (ステップ S 3 7 0 9)、変動種別 (演出パターン) 及び図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し (ステップ S 3 7 1 0)、当該コマンド判定処理を終了する。なお、本実施形態の 10
コマンド判定処理におけるステップ S 3 7 0 7 ~ S 3 7 1 0 の処理は、前述の第 1 の実施形態のコマンド判定処理におけるステップ S 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6 の処理と同様であるため詳細な説明は省略する。

【 5 6 2 9 】

< ステップ S 3 7 1 1 >

ステップ S 3 7 1 1 では、MPU51 は、受信したコマンドが第 2 特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する。第 2 特図変動パターンコマンドは、第 2 特図遊技における第 2 特別図柄の変動表示時間 (特図変動パターン) 及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

【 5 6 3 0 】

ここで、MPU51 は、受信したコマンドが第 2 特図変動パターンコマンドである場合 (ステップ S 3 7 1 1 : Yes)、処理をステップ S 3 7 1 2 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図変動パターンコマンドでない場合 (ステップ S 3 7 1 1 : No)、処理を図 4 2 9 のステップ S 3 7 2 5 に移行する。

【 5 6 3 1 】

< ステップ S 3 7 1 2 >

ステップ S 3 7 1 2 では、MPU51 は、疑似大当たり遊技演出パターンを設定したことを示す疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオンであるか否かを判断する。MPU51 は、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグがオンである場合 (ステップ S 3 7 1 2 : Yes)、処理をステップ S 3 7 1 3 に移行し、疑似大当たり遊技演出パターン 30
セットフラグがオフである場合 (ステップ S 3 7 1 2 : No)、処理をステップ S 3 7 1 6 に移行する。

【 5 6 3 2 】

< ステップ S 3 7 1 3 ~ S 3 7 1 5 >

ステップ S 3 7 1 3 では、MPU51 は、第 2 特図遊技演出パターンとして、第 2 特図遊技演出パターン A (図 4 1 3 参照) を設定する。さらに、MPU51 は、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行し (ステップ S 3 7 1 4)、飾り図柄の変動表示時間を 1 5 秒に設定し (ステップ S 3 7 1 5)、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行する。

【 5 6 3 3 】

< ステップ S 3 7 1 6 ~ S 3 7 2 0 >

ステップ S 3 7 1 6 では、MPU51 は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、さらに、MPU51 は、疑似大当たり特図変動数カウンタの値を読み出す (ステップ S 3 7 1 7)。そして、MPU51 は、読み出した疑似大当たり遊技演出パターン及び特図変動数カウンタの値に基づいて第 2 特図遊技に対する演出として特 2 遊技演出パターン B ~ D (図 4 1 3 参照) のいずれかを設定する (ステップ S 3 7 1 8)。さらに、MPU51 は、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行し (ステップ S 3 7 1 9)、飾り図柄の変動表示時間を 1 秒に設定し (ステップ S 3 7 2 0)、処理をステップ S 3 7 2 1 に移行する。

【 5 6 3 4 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 3 7 2 1 ~ S 3 7 2 3 >

ステップ S 3 7 2 1 では、M P U 5 1 は、疑似大当たり特図変動数カウンタの値から 1 減算し、さらに、M P U 5 1 は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 2）。即ち、M P U 5 1 は、当該第 2 特図遊技が、疑似大当たり遊技演出パターンにおける最後の第 2 特図遊技であるか否かを判断する。

【5 6 3 5】

M P U 5 1 は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 7 2 2 : Y e s）、疑似大当たり遊技演出パターンセットフラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 2 3）、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、減算後の疑似大当たり特図変動数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 7 2 2 : N o

10

【5 6 3 6】

<ステップ S 3 7 2 4 >

ステップ S 3 7 2 4 では、M P U 5 1 は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 7 2 4）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、第 2 特図遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の当り遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該第 2 特図遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部 3 4 1 において、当該第 2 特図遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、特定の演出画像としての出玉表示又は報知表示としての総出玉表示（出玉結果表示）が実行される。

20

【5 6 3 7】

<ステップ S 3 7 2 5 >

図 4 2 9 に示すように、ステップ S 3 7 2 5 では、M P U 5 1 は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドであるか否か、即ち小当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 7 2 5 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 2 6 に移行し、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 7 2 5 : N o）、処理をステップ S 3 7 3 0 に移行する。

30

【5 6 3 8】

<ステップ S 3 7 2 6 ~ S 3 7 2 9 >

ステップ S 3 7 2 6 では、M P U 5 1 は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、さらに、M P U 5 1 は、当該小当たり遊技に対する演出として小当たり遊技演出パターン A ~ B（図 4 1 4 参照）のいずれかを設定する（ステップ S 3 7 2 7）。さらに、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせを設定する処理（ステップ S 3 7 2 8）を実行する。さらに、M P U 5 1 は、変動種別（演出パターン）及び図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 7 2 9）、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、小当たり遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の当り遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置 6 は、図柄表示部 3 4 1 において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該小当たり遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部 3 4 1 において、当該小当たり遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出（背景演出）が表示されると共に、特定の演出画像としての出玉表示が実行される。また、小当たり遊技演出では、小当たり遊技に固有の演出として、可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球を要求する「V を狙え」などの表示が

40

50

実行され、V入賞口383に遊技球が入球した場合には「V」などのV入賞表示が実行される。

【5639】

<ステップS3730>

ステップS3730では、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドであるかを判断する。MPU51は、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドである場合(ステップS3730:Yes)、処理をステップS3731に移行し、受信したコマンドが特図大当たり遊技開始コマンドでない場合(ステップS3730:No)、処理をステップS3733に移行する。

【5640】

<ステップS3731~S3751>

ステップS3731~S3751では、MPU51は、受信した大当たり遊技に関するコマンドの種別に応じて、特図大当たり遊技において実行される大当たり遊技演出を実行するための各種処理が実行される。本実施形態のコマンド判定処理でのステップS3729~S3750の処理は、前述の第1の実施形態のコマンド判定処理のステップS3117~S3137の処理と同様であるため詳細な説明は省略する。

【5641】

<ステップS3752>

ステップS3752では、MPU51は、受信したコマンドが、V入賞大当たり遊技を開始することを示すV入賞大当たり遊技開始コマンドであるかを判断する。MPU51は、受信したコマンドがV入賞大当たり遊技開始コマンドである場合(ステップS3752:Yes)、処理をステップS3753に移行し、受信したコマンドがV入賞大当たり遊技開始コマンドでない場合(ステップS3752:No)、処理をステップS3756に移行する。

【5642】

<ステップS3753~S3755>

ステップS3753では、MPU51は、疑似大当たり遊技演出パターンを読み出し、V入賞大当たり遊技で実行する大当たり演出を、読み出した疑似大当たり遊技演出パターンに応じて大当たり演出パターンA~D(図415参照)から選択して設定する(ステップS3754)。さらに、MPU51は、変動種別(演出パターン)及び図柄表示部341における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に送信し(ステップS3755)、当該コマンド判定処理を終了する。これにより、表示制御装置6は、図柄表示部341において、V入賞大当たり遊技に対する演出表示を実行することができる。また、複数回の大当たり遊技が実行され得る一連の有利遊技に対応する疑似大当たり遊技演出パターンがセットされている場合には、表示制御装置6は、図柄表示部341において、有利演出としての疑似大当たり遊技演出の一部として当該V入賞大当たり遊技に対する演出表示を実行することが可能になる。具体的には、図柄表示部341において、当該第V入賞大当たり遊技に対する演出表示として、大当たり遊技用のステージ演出(背景演出)が表示されると共に、出玉表示又は総出玉表示(出玉結果表示)が実行される。

【5643】

<ステップS3756>

ステップS3756では、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【5644】

以上のように、本発明では、例えば所定遊技状態中に第1の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第2の入球手段に遊技球が入球した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立

10

20

30

40

50

による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

【5645】

また、本発明では、例えば特別遊技状態を複数回実行する場合の一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示としての特定の演出画像が、第1の特別遊技状態と、第1の特別遊技状態と第2の特別遊技状態との間と、第2の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって一連の有利遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、1回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

10

【5646】

より具体的には、本実施形態では、例えば所定遊技状態としてのa時短遊技状態中に第1の入球手段としての第1入賞口391に遊技球が入球することに基づいて所定条件の成立としてc時短移行図柄が停止した場合に少なくとも特定の特典結果としてc時短遊技状態への移行が導出されることに基づいて特定遊技状態として第2の入球手段としての第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）が実行され、この第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）において第2入賞口315に遊技球が入球した場合、特別条件の成立としてのV入賞口383への遊技球の入球に基づいて、特別遊技状態としてのV入賞口大当たり遊技が複数回実行される一連の有利遊技状態としての疑似大当たり遊技状態を発生可能である。これにより、a時短遊技状態でのc時短移行図柄が停止の成立による第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）の発生、第2入賞口315の開放状態（又はc時短遊技状態）を契機とするV入賞口383への遊技球の入球に基づいて複数回のV入賞口大当たり遊技が実行される疑似大当たり遊技状態の発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興趣が向上される。

20

30

【5647】

また、本実施形態では、例えば疑似大当たり遊技状態において特定演出表示として疑似大当たり遊技演出（表示）が実行される。そのため、疑似大当たり遊技状態において複数回のV入賞口大当たり遊技が発生しているにも関わらず、疑似大当たり遊技演出（表示）によって1回のV入賞口大当たり遊技が実行されているかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される賞球（出玉）は、1回のV入賞口大当たり遊技に比べて、複数回のV入賞口大当たり遊技が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回のV入賞口大当たり遊技が発生する疑似大当たり遊技状態において疑似大当たり遊技演出（表示）が実行されることによって、1回のV入賞口大当たり遊技で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1回のV入賞口大当たり遊技によって得られる最大獲得出玉が制限される場合であっても、遊技者に、V入賞口大当たり遊技が発生した場合の最大獲得出玉についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

40

【5648】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第15の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【5649】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【5650】

50

[発明の概要]

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【 5 6 5 1 】

[付記 A 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（41）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（314, 315）と、

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）が表示される表示手段（341）と、

前記所定の入賞口（314, 315）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（41）と、を備え、

前記移行判定手段（41）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第1確率である第1判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第1確率よりも高い第2確率である第2判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（314, 315）は、第1入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口（314）とは異なる第2入賞口（315）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）として、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第1報知遊技（第1特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（341）に表示する手段と、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第2報知遊技（短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像を表示させる手段（51）と、を備え、

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技（第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

【 5 6 5 2 】

付記 A 1 に係る遊技機では、第1判定状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される所定の第2報知遊技の終了後に実行される、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される特定の第1報知遊技において特定演出画像を継続して表示させ、特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替え得る。このように、第1判定状態における第2入賞口への遊技球の入球を契

10

20

30

40

50

機として実行される所定の第2報知遊技の終了後に実行される、第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される特定の第1報知遊技において特定演出画像を継続して表示させ、特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立の有無に基づいて、特定演出画像を継続して表示するか、所定演出画像に切り替えて表示するか選択することが可能になる。例えば、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じない場合には特定演出画像を継続して実行し、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合には所定演出画像を切り替えて実行することが可能になる。その結果、特定演出画像を継続して実行することによる不都合の発生が防止される。

【5653】

10

また、付記A1に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技における特定条件の成立の有無に基づいて、特定演出画像を継続して表示するか、所定演出画像に切り替えて表示するか選択することが可能になることで、特定演出画像の終了後に所定演出画像が表示される場合に、遊技者が、特定演出画像が再開されることにより違和感を覚えること、これとは逆に、特定演出画像が再開されないことにより遊技の進行における演出に対して違和感を覚える可能性を低減できるため、遊技者が遊技の進行における演出に対して違和感を覚えることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5654】

さらに、付記A1に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示されることで、第1報知遊技で表示されていた特定演出画像を、第2報知遊技においても有用に利用することができる。

20

【5655】

[付記A2]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段(41)を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【5656】

30

付記A2に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【5657】

40

[付記A3]

前記第2入賞口(315)の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第1時間である第1許容状態(短開放)と、前記許容状態とされる時間が前記第1時間より長い第2許容状態(長開放)と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第1報知遊技(第1特図遊技)において前記第1許容状態(短開放)とされた前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記A2に記載の遊技機。

【5658】

付記A3に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第1報知遊技において第1許容状態とされた第2入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示され

50

る第1報知遊技において第1許容状態とされた第2入賞口への遊技球の入球であることで、第1許容状態において第2入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【5659】

[付記A4]

前記特定条件は、前記表示手段(341)に前記特定演出画像が表示される前記第1報知遊技(第1特図遊技)において前記許容状態とされた前記第2入賞口(315)に0を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記A2に記載の遊技機。

10

【5660】

付記A4に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第1報知遊技において許容状態とされた第2入賞口に0を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第1報知遊技において許容状態とされた第2入賞口に0を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技の回数が、0を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

20

【5661】

[付記A5]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記A2から付記A4のいずれかに記載の遊技機。

【5662】

付記A5に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

30

【5663】

[付記A6]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、前記表示手段(341)において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段(341)において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記A1から付記A5のいずれかに記載の遊技機。

【5664】

付記A6に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【5665】

[付記A7]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記A1から付記A6のいずれかに記載の遊技機。

50

【 5 6 6 6 】

付記 A 7 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 6 6 7 】

[付記 A 8]

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 7 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 5 6 6 8 】

付記 A 8 に係る遊技機では、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 2 報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 2 報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定の第 1 報知遊技における特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで所定の第 2 報知遊技において不都合が生じることが回避され、また所定の第 2 報知遊技の終了後に再開される第 1 報知遊技において不都合が生じる場合であっても、当該第 1 報知遊技が実行される前に事前に不都合の発生が回避される。

20

【 5 6 6 9 】

[付記 A 9]

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）は、前記特定条件が成立する前記特定の第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）の次に実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）であることを特徴とする付記 A 8 に記載の遊技機。

【 5 6 7 0 】

付記 A 9 に係る遊技機では、所定の第 2 報知遊技が、特定条件が成立する特定の第 1 報知遊技の次に実行される第 2 報知遊技である。このように、所定の第 2 報知遊技が、特定条件が成立する特定の第 1 報知遊技の次に実行される第 2 報知遊技であることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

30

【 5 6 7 1 】

[付記 A 1 0]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（4 1）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）であることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 9 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 5 6 7 2 】

付記 A 1 0 に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 2 報知遊技である場合、当該第 2 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 2 報知遊技である場合、当該第 2 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることに

50

よる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

【 5 6 7 3 】

[付記 A 1 1]

前記特定の前記第 1 報知遊技に実行される所定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 7 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 6 7 4 】

付記 A 1 1 に係る遊技機では、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 1 報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 1 報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで第 1 報知遊技において不都合が生じることが回避される。

10

【 5 6 7 5 】

また、所定の第 2 報知遊技の終了後に再開される第 1 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合に、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数を多く確保される。このように、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数が最大限に確保されることで、特定条件の成立によって特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は特定演出画像を最大限に楽しむことができる。

20

【 5 6 7 6 】

[付記 A 1 2]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記特定の第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）であることを特徴とする付記 A 1 1 に記載の遊技機。

30

【 5 6 7 7 】

付記 A 1 2 に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 1 報知遊技である場合、当該第 1 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 1 報知遊技である場合、当該第 1 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に継続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

40

【 5 6 7 8 】

[付記 A 1 3]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、

前記特定演出画像と前記所定演出画像とは、前記期待度が同一又は略同一に設定されていることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

50

【 5 6 7 9 】

付記 A 1 3 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されることで、表示手段に表示される所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合であっても、所定の画像が切り替えられることにより、所定の画像の表示に対する遊技者の期待を低下させることなく維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興味の低下が防止される。

【 5 6 8 0 】

10

[付記 A 1 4]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-5\% \sim +5\%$ に設定されていることを特徴とする付記 A 1 3 に記載の遊技機。

【 5 6 8 1 】

[付記 A 1 5]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されていることを特徴とする付記 A 1 4 に記載の遊技機。

【 5 6 8 2 】

付記 A 1 4 及び付記 A 1 5 に係る遊技機では、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定される。このように、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されることで、所定の画像の表示に対する遊技者の期待をより適切に維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下がより適切に防止され、遊技に対する興味の低下がより適切に防止される。

20

【 5 6 8 3 】

[付記 A 1 6]

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記表示手段（3 4 1）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記 A 1 3 から付記 A 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 5 6 8 4 】

付記 A 1 6 に係る遊技機では、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、継続して実行することにより不都合が発生する確率が高い特定演出画像が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

【 5 6 8 5 】

[付記 A 1 7]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり

40

、前記所定演出画像は、前記特定演出画像よりも前記期待度が高く設定されていることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 6 8 6 】

付記 A 1 7 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されていることで、所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合、所定演出画像への切り替えに

50

よって遊技者に示唆する期待度が向上される。これにより、遊技者は、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることに大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣が向上される。

【 5 6 8 7 】

[付記 A 1 8]

前記報知遊技において前記表示手段 (3 4 1) に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段 (3 4 1) に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、10%以上に設定されていることを特徴とする付記 A 1 7 に記載の遊技機。

10

【 5 6 8 8 】

[付記 A 1 9]

前記報知遊技において前記表示手段 (3 4 1) に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段 (3 4 1) に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、25%以上に設定されていることを特徴とする付記 A 1 8 に記載の遊技機。

【 5 6 8 9 】

付記 A 1 8 及び付記 A 1 9 に係る遊技機では、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、10%以上、好ましくは25%以上に設定される。このように、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、10%以上、好ましくは25%以上に設定されることで、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることをより期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることにより大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣がより向上される。

20

【 5 6 9 0 】

[付記 A 2 0]

前記第1判定状態 (通常遊技状態) における前記第1報知遊技 (第1特図遊技) において前記表示手段 (3 4 1) に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記 A 1 7 から付記 A 1 9 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 5 6 9 1 】

付記 A 2 0 に係る遊技機では、第1判定状態における第1報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第1判定状態における第1報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、特定演出画像が表示される頻度が多くなるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、切り替え後の所定演出画像が選択される確率が低く設定されることによって、所定演出画像が表示される頻度が低くなるため、所定演出画像が表示された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

40

【 5 6 9 2 】

[付記 A 2 1]

前記特定演出画像 (例えばチャンス目演出の画像) が前記所定演出画像 (例えば同色図柄演出の画像) に切り替えられる場合、切り替え前の前記報知遊技と、切り替え後の前記報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する、前記特定演出画像及び前記所定演出画像とは異なる特定情報画像を前記表示手段 (3 4 1) に表示

50

させることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 2 0 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 6 9 3 】

付記 A 2 1 に係る遊技機では、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示される。このように、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示されることで、複数の報知遊技において連続して特定演出画像及び所定演出画像が表示されるのではなく、特定演出画像の表示と所定演出画像の表示との連続性が途切れる。これにより、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられたのではなく、特定演出画像の表示の終了後に、所定演出画像の表示が特定演出画像の表示から独立して実行されたかのような錯覚を遊技者に与えることができるため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装できる。そのため、特定演出画像が継続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。

10

【 5 6 9 4 】

ところで、特定演出画像を継続して実行することで生じる不都合を回避するために特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われた場合には、切り替え後の所定演出画像が実行される報知遊技に対する移行判定の結果は、特別遊技状態に移行させるものとはならない。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われると、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装することで、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことを遊技者に悟られることが防止される。

20

【 5 6 9 5 】

[付記 B 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

30

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が表示される表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、を備え、

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

40

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）として、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊

50

技)に連続して特定演出画像(例えばチャンス目演出の画像)を前記表示手段(341)に表示する手段と、

前記第1判定状態(通常遊技状態)における所定回数の所定の前記第2報知遊技(短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技)において前記表示手段(341)に前記特定演出画像を表示させる手段(51)と、を備え、

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技(第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技)において前記特定演出画像を前記表示手段(341)に連続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技(第1特図遊技)において特定条件が成立する場合に、前記表示手段(341)に表示される前記特定演出画像(例えばチャンス目演出の画像)を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像(例えば同色図柄演出の画像)に切り替え得り、

10

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

【5696】

付記B1に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第2報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第2報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定の第1報知遊技における特定条件の成立により特定演出画像を連続して実行することで所定の第2報知遊技において不都合が生じることが回避され、また所定の第2報知遊技の終了後に再開される第1報知遊技において不都合が生じる場合であっても、当該第1報知遊技が実行される前に事前に不都合の発生が回避される。

20

【5697】

[付記B2]

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)は、前記特定条件が成立する前記特定の第1報知遊技(第1特図遊技)の次に実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)であることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【5698】

付記B2に係る遊技機では、所定の第2報知遊技が、特定条件が成立する特定の第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技である。このように、所定の第2報知遊技が、特定条件が成立する特定の第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技であることで、特定演出画像を連続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

30

【5699】

[付記B3]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段(41)を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

40

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第2報知遊技(第2特図遊技)であることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【5700】

付記B3に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第2報知遊技である場合、当該第2報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第2報知遊技である場合、当該第2報知遊技におい

50

て特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

【 5 7 0 1 】

[付記 B 4]

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果は、前記表示手段 (3 4 1) において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段 (3 4 1) において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 B 1 から付記 B 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 7 0 2 】

付記 B 4 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【 5 7 0 3 】

[付記 B 5]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 B 1 から付記 B 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 7 0 4 】

付記 B 5 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【 5 7 0 5 】

[付記 C 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの移行判定 (大当たり抽選) を行う移行判定手段 (4 1) と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) が表示される表示手段 (3 4 1) と、

前記所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) を実行する権利を保留可能な保留手段 (4 1) と、を備え、

前記移行判定手段 (4 1) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態 (通常遊技状態) 、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態 (確変遊技状態) において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) は、第 1 入賞口 (3 1 4) 、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記

10

20

30

40

50

第 1 入賞口 (3 1 4) とは異なる第 2 入賞口 (3 1 5) を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) として、前記第 1 入賞口 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) と、前記第 2 入賞口 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) と、
、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第 1 判定状態 (通常遊技状態) における所定回数の前記第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) に連続して特定演出画像 (例えばチャンス目演出の画像) を前記表示手段 (3 4 1) に表示する手段と、

10

前記第 1 判定状態 (通常遊技状態) における所定回数の所定の前記第 2 報知遊技 (短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技) において前記表示手段 (3 4 1) に前記特定演出画像を表示させる手段 (5 1) と、を備え、

前記所定の第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) の終了後に実行される特定の前記第 1 報知遊技 (第 2 特図遊技の終了後に第 1 特図遊技の保留に対して実行される第 1 特図遊技) において前記特定演出画像を前記表示手段 (3 4 1) に継続して表示させ、

前記特定の前記第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) において特定条件が成立する場合に、前記表示手段 (3 4 1) に表示される前記特定演出画像 (例えばチャンス目演出の画像) を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像 (例えば同色図柄演出の画像) に切り替え得り

20

、
前記特定の前記第 1 報知遊技に実行される所定の前記第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

【 5 7 0 6 】

付記 C 1 に係る遊技機では、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 1 報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 1 報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで第 1 報知遊技において不都合が生じることが回避される。

【 5 7 0 7 】

30

また、所定の第 2 報知遊技の終了後に再開される第 1 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合に、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数を多く確保される。このように、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数が最大限に確保されることで、特定条件の成立によって特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は特定演出画像を最大限に楽しむことができる。

【 5 7 0 8 】

[付記 C 2]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段 (4 1) を備え、

40

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記特定の第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) であることを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

【 5 7 0 9 】

付記 C 2 に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 1 報知遊技である場合、当該第 1 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技

50

に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第1報知遊技である場合、当該第1報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

【5710】

[付記C3]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、前記表示手段(341)において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段(341)において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記C1又は付記C2に記載の遊技機。

【5711】

付記C3に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【5712】

[付記C4]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記C1から付記C3のいずれかに記載の遊技機。

【5713】

付記C4に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【5714】

[付記D1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口(314, 315)と、

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果を報知する報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)が表示される表示手段(341)と、

前記所定の入賞口(314, 315)への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)を実行する権利を保留可能な保留手段(41)と、を備え、

前記移行判定手段(41)は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第1確率である第1判定状態(通常遊技状態)、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第1確率よりも高い第2確率である第2判定状態(確変遊技状態)において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（314，315）は、第1入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口（314）とは異なる第2入賞口（315）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）として、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、

を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第1報知遊技（第1特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（341）に表示する手段と、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第2報知遊技（短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像を表示させる手段（51）と、を備え、

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技（第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り

、前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり

、前記特定演出画像と前記所定演出画像とは、前記期待度が同一又は略同一に設定されていることを特徴とする遊技機。

【5715】

付記D1に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されることで、表示手段に表示される所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合であっても、所定の画像が切り替えられることにより、所定の画像の表示に対する遊技者の期待を低下させることなく維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興味の低下が防止される。

【5716】

[付記D2]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-5\% \sim +5\%$ に設定されていることを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【5717】

[付記D3]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されていることを特徴とする付記D2に記載の遊技機。

【5718】

付記D2及び付記D3に係る遊技機では、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定される。このように、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されることで、所定の画像の表示に対する遊技者の期待をより適切に維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下がより適切に防止さ

10

20

30

40

50

れ、遊技に対する興趣の低下がより適切に防止される。

【 5 7 1 9 】

[付記 D 4]

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記表示手段（3 4 1）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記 D 1 から付記 D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 7 2 0 】

付記 D 4 に係る遊技機では、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、継続して実行することにより不都合が発生する確率が高い特定演出画像が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

10

【 5 7 2 1 】

[付記 D 5]

前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（3 4 1）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（3 4 1）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 D 1 から付記 D 4 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 5 7 2 2 】

付記 D 5 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 7 2 3 】

[付記 E 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（4 1）と、

30

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（3 1 4 , 3 1 5）と、

前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が表示される表示手段（3 4 1）と、

前記所定の入賞口（3 1 4 , 3 1 5）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（4 1）と、を備え、

40

前記移行判定手段（4 1）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（3 1 4 , 3 1 5）は、第 1 入賞口（3 1 4）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（3 1 4）とは異なる第 2 入賞口（3 1 5）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）として、前記第 1 入賞口（3 1 4）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞

50

口(315)への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技(第2特図遊技)と、
 を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態(通常遊技状態)における所定回数の前記第1報知遊技(第1特図遊技)に連続して特定演出画像(例えばチャンス目演出の画像)を前記表示手段(341)に表示する手段と、

前記第1判定状態(通常遊技状態)における所定回数の所定の前記第2報知遊技(短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技)において前記表示手段(341)に前記特定演出画像を表示させる手段(51)と、を備え、

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技(第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技)において前記特定演出画像を前記表示手段(341)に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技(第1特図遊技)において特定条件が成立する場合に、前記表示手段(341)に表示される前記特定演出画像(例えばチャンス目演出の画像)を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像(例えば同色図柄演出の画像)に切り替え得り

、
 前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり

、
 前記所定演出画像は、前記特定演出画像よりも前記期待度が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【5724】

付記E1に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されていることで、所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合、所定演出画像への切り替えによって遊技者に示唆する期待度が向上される。これにより、遊技者は、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることに大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣が向上される。

【5725】

[付記E2]

前記報知遊技において前記表示手段(341)に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段(341)に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、10%以上に設定されていることを特徴とする付記E1に記載の遊技機。

【5726】

[付記E3]

前記報知遊技において前記表示手段(341)に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段(341)に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、25%以上に設定されていることを特徴とする付記E2に記載の遊技機。

【5727】

付記E2及び付記E3に係る遊技機では、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、10%以上、好ましくは25%以上に設定される。このように、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、10%以上、好ましくは25%以上に設定されることで、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることを

より期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることにより大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣がより向上される。

【 5 7 2 8 】

[付記 E 4]

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記 E 1 から付記 E 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 5 7 2 9 】

付記 E 4 に係る遊技機では、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、特定演出画像が表示される頻度が多くなるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、切り替え後の所定演出画像が選択される確率が低く設定されることによって、所定演出画像が表示される頻度が低くなるため、所定演出画像が表示された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

20

【 5 7 3 0 】

[付記 E 5]

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（ 3 4 1 ）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（ 3 4 1 ）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 E 1 から付記 E 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 7 3 1 】

付記 E 5 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 5 7 3 2 】

[付記 F 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

40

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が表示される表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、を備え、

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）におい

50

て前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（314, 315）は、第1入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口（314）とは異なる第2入賞口（315）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）として、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第1報知遊技（第1特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（341）に表示する手段と、

前記第1判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第2報知遊技（短開放時の第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像を表示させる手段（51）と、を備え、

前記所定の第2報知遊技（第2特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第1報知遊技（第2特図遊技の終了後に第1特図遊技の保留に対して実行される第1特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第1報知遊技（第1特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）が前記所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替えられる場合、切り替え前の前記報知遊技と、切り替え後の前記報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する、前記特定演出画像及び前記所定演出画像とは異なる特定情報画像を前記表示手段（341）に表示させることを特徴とする遊技機。

【5733】

付記F1に係る遊技機では、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示される。このように、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示されることで、複数の報知遊技において連続して特定演出画像及び所定演出画像が表示されるのではなく、特定演出画像の表示と所定演出画像の表示との連続性が途切れる。これにより、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられたのではなく、特定演出画像の表示の終了後に、所定演出画像の表示が特定演出画像の表示から独立して実行されたかのような錯覚を遊技者に与えることができるため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装できる。そのため、特定演出画像が継続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。

【5734】

ところで、特定演出画像を継続して実行することで生じる不都合を回避するために特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われた場合には、切り替え後の所定演出画像が実行される報知遊技に対する移行判定の結果は、特別遊技状態に移行させるものとはならない。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われると、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装することで、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるもの

10

20

30

40

50

ではないことを遊技者に悟られることが防止される。

【 5 7 3 5 】

[付記 F 2]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（ 4 1 ）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記 F 1 に記載の遊技機。

【 5 7 3 6 】

付記 F 2 に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【 5 7 3 7 】

[付記 F 3]

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第 1 時間である第 1 許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第 1 時間より長い第 2 許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記第 1 許容状態（短開放）とされた前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記 F 2 に記載の遊技機。

【 5 7 3 8 】

付記 F 3 に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球であることで、第 1 許容状態において第 2 入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【 5 7 3 9 】

[付記 F 4]

前記特定条件は、前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記許容状態とされた前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 F 2 に記載の遊技機。

【 5 7 4 0 】

付記 F 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技の回数が、0 を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与され

10

20

30

40

50

ることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【 5 7 4 1 】

[付記 F 5]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 F 2 から付記 F 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 7 4 2 】

付記 F 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

10

【 5 7 4 3 】

[付記 F 6]

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果は、前記表示手段 (3 4 1) において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段 (3 4 1) において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 F 1 から付記 F 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 7 4 4 】

付記 F 6 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【 5 7 4 5 】

[付記 F 7]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 A 1 から付記 F 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 7 4 6 】

付記 F 7 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 5 7 4 7 】

[付記 G 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの移行判定 (大当たり抽選) を行う移行判定手段 (4 1) と、

40

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) が表示される表示手段 (3 4 1) と、

前記所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) を実行する権利を保留可能な保留手段 (4 1) と、を備え、

前記移行判定手段 (4 1) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1

50

確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（314, 315）は、第 1 入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（314）とは異なる第 2 入賞口（315）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）として、前記第 1 入賞口（314）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、
、を実行する報知遊技実行手段を備え、

10

前記報知遊技実行手段は、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（341）に表示する手段と、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第 2 報知遊技（短開放時の第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技）において前記表示手段（341）に前記特定演出画像を表示させる手段（51）と、を備え、

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第 1 報知遊技（第 2 特図遊技の終了後に第 1 特図遊技の保留に対して実行される第 1 特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

20

前記特定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（341）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（341）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする遊技機。

【5748】

30

付記 G 1 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【5749】

[付記 G 2]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

40

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記 G 1 に記載の遊技機。

【5750】

付記 G 2 に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特

50

典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【 5 7 5 1 】

[付記 G 3]

前記第 2 入賞口 (3 1 5) の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第 1 時間である第 1 許容状態 (短開放) と、前記許容状態とされる時間が前記第 1 時間より長い第 2 許容状態 (長開放) と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) において前記第 1 許容状態 (短開放) とされた前記第 2 入賞口 (3 1 5) への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記 G 2 に記載の遊技機。 10

【 5 7 5 2 】

付記 G 3 に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球であることで、第 1 許容状態において第 2 入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。 20

【 5 7 5 3 】

[付記 G 4]

前記特定条件は、前記表示手段 (3 4 1) に前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) において前記許容状態とされた前記第 2 入賞口 (3 1 5) に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 G 2 に記載の遊技機。

【 5 7 5 4 】

付記 G 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技の回数が、0 を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。 30

【 5 7 5 5 】

[付記 G 5]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 G 2 から付記 G 4 のいずれかに記載の遊技機。 40

【 5 7 5 6 】

付記 G 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【 5 7 5 7 】

[付記 G 6]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである 50

ことを特徴とする付記 G 1 から付記 G 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 7 5 8 】

付記 G 6 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 7 5 9 】

[付記 H 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が表示される表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、を備え、

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）として、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（ 3 4 1 ）に表示する手段と、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第 2 報知遊技（短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技）において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像を表示させる手段（ 5 1 ）と、を備え、

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第 1 報知遊技（第 2 特図遊技の終了後に第 1 特図遊技の保留に対して実行される第 1 特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（ 3 4 1 ）に継続して表示させ、

前記特定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（ 3 4 1 ）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする遊技機。

10

20

30

40

50

【 5 7 6 0 】

付記 H 1 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【 5 7 6 1 】

[付記 H 2]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（ 4 1 ）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記 H 1 に記載の遊技機。

【 5 7 6 2 】

付記 H 2 に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【 5 7 6 3 】

[付記 H 3]

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第 1 時間である第 1 許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第 1 時間より長い第 2 許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記第 1 許容状態（短開放）とされた前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記 H 2 に記載の遊技機。

【 5 7 6 4 】

付記 H 3 に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球であることで、第 1 許容状態において第 2 入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【 5 7 6 5 】

[付記 H 4]

前記特定条件は、前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記許容状態とされた前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 H 2 に記載の遊技機。

【 5 7 6 6 】

付記 H 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技におい

10

20

30

40

50

て許容状態とされた第2入賞口に0を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第1報知遊技において許容状態とされた第2入賞口に0を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技の回数が、0を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【5767】

[付記H5]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記H2から付記H4のいずれかに記載の遊技機。

【5768】

付記H5に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【5769】

[付記H6]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、前記表示手段(341)において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段(341)において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記H1から付記H5のいずれかに記載の遊技機。

【5770】

付記H6に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【5771】

[付記I1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口(314, 315)と、

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果を報知する報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)を実行する報知遊技実行手段(41)と、

を備え、

前記移行判定手段(41)は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第1確率である第1判定状態(通常遊技状態)、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第1確率よりも高い第2確率である第2判定状態(確変遊技状態)において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口(314, 315)は、第1入賞口(314)、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口(314)とは異なる第2入賞口(315)を含み、

前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)は、前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技(第1特図遊技)と、前記第2入賞口(

10

20

30

40

50

315)への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技(第2特図遊技)と、を含み、

所定の前記第1報知遊技(保留連続演出が実行される第1特図遊技)において所定の示唆情報(大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報)を表示する示唆情報表示手段(341)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)を実行する権利を上限数(例えば4個)まで保留可能な保留手段(41)と、

前記第2入賞口(315)が所定の前記許容状態(長開放)とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段(41)と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像78として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【5772】

付記I1に係る遊技機では、第2報知遊技において特定演出画像が表示される場合に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において特定演出画像が表示される場合に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が把握することができる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することが防止されると共に、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念すること

に起因して、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

[付記I2]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に前記所定の示唆情報を変化させることなく継続して表示することを特徴とする付記I1に記載の遊技機。

【5773】

付記I2に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念すること

に起因して、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

【5774】

10

20

30

40

50

[付記 I 3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記所定の示唆情報が表示された前記第1報知遊技(第1特図遊技)の次に実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)において、前記第1報知遊技(第1特図遊技)において表示されていた態様を維持して前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする付記I2に記載の遊技機。

【5775】

付記I3に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された前記第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技において表示されていた態様を維持して所定の示唆情報が表示されることで、第2報知遊技の実行前の第1報知遊技において所定の示唆情報が表示されていたことを、遊技者がより簡易かつ確実に把握することができる。これにより、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣のより低下が防止される。

10

【5776】

[付記 I 4]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記所定の示唆情報が表示された前記第1報知遊技(第1特図遊技)の次に実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)において、前記第1報知遊技(第1特図遊技)とは異なる態様で前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする付記I1に記載の遊技機。

【5777】

付記I4に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示される。このように、所定の示唆情報が表示された第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、多様な態様で遊技者に把握させることができると共に、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

20

【5778】

[付記 I 5]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に、前記所定の示唆情報の表示位置を変化させることなく継続して表示することを特徴とする付記I1から付記I4に記載の遊技機。

【5779】

付記I5に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

30

40

【5780】

[付記 I 6]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

50

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ５のいずれかに記載の遊技機。

【５７８１】

付記Ｉ６に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

10

【５７８２】

[付記Ｉ７]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｉ６に記載の遊技機。

【５７８３】

付記Ｉ７に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

20

【５７８４】

[付記Ｉ８]

前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記第１報知遊技（第１特図遊技）を実行する権利を第１上限数（例えば４個）まで保留可能な第１保留手段（４１）を備え、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１保留手段（４１）によって前記第１報知遊技（第１特図遊技）を実行する権利が保留されている場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ７のいずれかに記載の遊技機。

30

【５７８５】

付記Ｉ８に係る遊技機では、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示されることで、特定遊技状態において第２報知遊技が実行されている間に第１報知遊技を実行する権利が保留された場合に、この第１報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。これにより、特定遊技状態の終了後において、特定遊技状態に移行する前に設定されていた所定の示唆情報の連続回数を超える回数の第１報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。その結果、所定の示唆情報が特定回数以上の第１報知遊技に連続して表示されることで遊技者に特典が付与される場合に、遊技者に付与する特典がないにも拘らず、所定の示唆情報が特定回数以上の第１報知遊技に連続して表示されることが回避されるため、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

40

【５７８６】

[付記Ｉ９]

前記第２入賞口（３１５）が前記許容状態とされる頻度が第１頻度である第１頻度状態と、前記第２入賞口（３１５）が前記許容状態とされる頻度が前記第１頻度よりも高い第２頻度である第２頻度状態とを切り替える許容頻度制御手段と、

50

を備え、

前記特定遊技状態発生手段(41)は、前記第1頻度状態及び前記第2頻度状態の少なくとも一方において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記I1から付記I8のいずれかに記載の遊技機。

【5787】

[付記I10]

前記特定遊技状態発生手段(41)は、前記第1頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記I9に記載の遊技機。

【5788】

[付記I11]

前記特定遊技状態発生手段(41)は、前記第2頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記I9又は付記I10に記載の遊技機。

【5789】

付記I9から付記I11に係る遊技機では、第2入賞口が許容状態とされる頻度が低い第1頻度である第1頻度状態、及び第2入賞口が許容状態とされる頻度が高い第2頻度である第2頻度状態の少なくとも一方において、特定遊技状態が発生される。第1頻度状態は、第2入賞口が許容状態とされる頻度が低い。そのため、第1頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が低くなり、特定遊技状態が特別な状態として発生される。一方、第2頻度状態は、第2入賞口が許容状態とされる頻度が高い。そのため、第2頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が高くなり、特定遊技状態が特別ではない状態として発生される。このように、第1頻度状態と第2頻度状態とでは、特定遊技状態の発生頻度が異なり、その位置づけも異なるため、第2入賞口が許容状態とされる頻度が低い第1頻度である第1頻度状態において特定遊技状態が発生される場合と、第2入賞口が許容状態とされる頻度が高い第2頻度である第2頻度状態において特定遊技状態が発生される場合とで異なる遊技性が付与される。これにより、遊技に対する遊技者の注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【5790】

[付記I12]

前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される第1表示手段(341)と、

前記示唆情報継続表示手段(51)によって前記所定の示唆情報が表示される前記第1表示手段(341)とは異なる第2表示手段(39など)と、

を備えることを特徴とする付記I1から付記I11のいずれかに記載の遊技機。

【5791】

付記I12に係る遊技機では、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第2報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第1表示手段と、所定の示唆情報が表示される第2表示手段とが異なる。このように、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第2報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第1表示手段と、所定の示唆情報が表示される第2表示手段とが異なることで、第1表示手段における特定演出画像の表示を阻害することなく、第2表示手段において所定の示唆情報を表示することができる。これにより、特定演出画像と所定の示唆情報との両方を、互いの視認を阻害することなく確実に表示することができる。

【5792】

[付記I13]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として前記表示手段(341)に表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記I1から付記I12のいずれかに記載の遊技機。

【5793】

付記I13に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された

10

20

30

40

50

画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5794】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様(種別)をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

10

【5795】

[付記I14]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度(例えば明度及び彩度の少なくとも一方)を下げた画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記I1から付記I13のいずれかに記載の遊技機。

20

【5796】

付記I14に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【5797】

[付記I15]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記I1から付記I14のいずれかに記載の遊技機。

【5798】

付記I15に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【5799】

[付記I16]

50

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１５のいずれかに記載の遊技機。

【５８００】

付記Ｉ１６に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

10

【５８０１】

[付記Ｉ１７]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１６のいずれかに記載の遊技機。

【５８０２】

付記Ｉ１７に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【５８０３】

[付記Ｉ１８]

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１７のいずれかに記載の遊技機。

【５８０４】

付記Ｉ１８に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

40

【５８０５】

[付記Ｉ１９]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１８のいずれかに記載の遊技機。

【５８０６】

付記Ｉ１９に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果

50

が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 8 0 7 】

[付記 J 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

10

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

20

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）は、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を含み、

所定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図保留連続演出が実行される第 1 特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第 1 特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（ 3 4 1 ）と、

30

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第 2 報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第 2 報知遊技に対応する特定演出画像（第 2 特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（ 5 1 ）と、

40

前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（ 5 1 ）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像 7 8 として表示）させる示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に前記所定の示唆情報を変化させることなく継続して表示することを特徴とする遊技機。

【 5 8 0 8 】

付記 J 1 に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報

50

が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

10

【5809】

[付記J2]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示(キャプチャ画像78として表示)させることを特徴とする付記J1に記載の遊技機。

【5810】

付記J2に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第2報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

20

【5811】

[付記J3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示(キャプチャ画像78として表示)させることを特徴とする付記J1又は付記J2に記載の遊技機。

【5812】

付記J3に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第2報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

30

【5813】

[付記J4]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記J1に記載の遊技機。

40

【5814】

付記J4に係る遊技機では、第2報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報

50

知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【 5 8 1 5 】

[付記 J 5]

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記 J 1 から付記 J 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 1 6 】

付記 J 5 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 8 1 7 】

[付記 J 6]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 J 1 から付記 J 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 1 8 】

付記 J 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 8 1 9 】

[付記 K 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの移行判定 (大当たり抽選) を行う移行判定手段 (4 1) と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) を実行する報知遊技実行手段 (4 1) と、

を備え、

前記移行判定手段 (4 1) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態 (通常遊技状態) 、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態 (確変遊技状態) において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) は、第 1 入賞口 (3 1 4) 、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口 (3 1 4) とは異なる第 2 入賞口 (3 1 5) を含み、

前記報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) は、前記第 1 入賞口 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) と、前記第 2 入賞口 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) と、を

10

20

30

40

50

含み、

所定の前記第 1 報知遊技（保留連続演出が実行される第 1 特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（341）と、

前記第 2 入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留可能な保留手段（41）と、

前記第 2 入賞口（315）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（41）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第 2 入賞口（315）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第 2 報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（41）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第 2 報知遊技に対応する特定演出画像（第 2 特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（51）と、

前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（51）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像 78 として表示）させる示唆情報継続表示手段（51）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）の次に実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において、前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において表示されていた態様を維持して前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする遊技機。

【5820】

付記 K 1 に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された前記第 1 報知遊技の次に実行される第 2 報知遊技において、第 1 報知遊技において表示されていた態様を維持して所定の示唆情報が表示されることで、第 2 報知遊技の実行前の第 1 報知遊技において所定の示唆情報が表示されていたことを、遊技者がより簡易かつ確実に把握することができる。これにより、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣のより低下が防止される。

【5821】

[付記 K 2]

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第 2 報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像 78 として表示）させることを特徴とする付記 K 1 に記載の遊技機。

【5822】

付記 K 2 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第 2 報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第 2 報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【5823】

[付記 K 3]

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第 2 報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像 78 として表

10

20

30

40

50

示)させることを特徴とする付記 K 2 に記載の遊技機。

【 5 8 2 4 】

付記 K 3 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第 2 報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第 2 報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

【 5 8 2 5 】

[付記 K 4]

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段 (5 1) は、前記第 2 報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記 K 1 に記載の遊技機。

【 5 8 2 6 】

付記 K 4 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第 2 報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第 2 報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【 5 8 2 7 】

[付記 K 5]

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記 K 1 から付記 K 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 2 8 】

付記 K 5 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 8 2 9 】

[付記 K 6]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 K 1 から付記 K 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 3 0 】

付記 K 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、

10

20

30

40

50

移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 8 3 1 】

[付記 L 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）は、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を含み、

所定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図保留連続演出が実行される第 1 特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第 1 特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第 2 報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第 2 報知遊技に対応する特定演出画像（第 2 特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（ 5 1 ）と、

前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（ 5 1 ）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像 7 8 として表示）させる示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に、前記所定の示唆情報の表示位置を変化させることなく継続して表示することを特徴とする遊技機。

【 5 8 3 2 】

付記 L 1 に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示されることで、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2

10

20

30

40

50

報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

【5833】

[付記L2]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記I1に記載の遊技機。

【5834】

付記L2に係る遊技機では、第2報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【5835】

[付記L3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記L1又は付記L2に記載の遊技機。

【5836】

付記L3に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5837】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様(種別)をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【5838】

[付記L4]

10

20

30

40

50

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ３のいずれかに記載の遊技機。

【５８３９】

付記Ｌ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【５８４０】

[付記Ｌ５]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ４のいずれかに記載の遊技機。

【５８４１】

付記Ｌ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【５８４２】

[付記Ｌ６]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ５のいずれかに記載の遊技機。

【５８４３】

付記Ｌ６に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【５８４４】

[付記Ｌ７]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｌ１から付記Ｌ６のいずれかに記載の遊技機。

【５８４５】

10

20

30

40

50

付記 L 7 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 8 4 6 】

[付記 L 8]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 L 1 から付記 L 7 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 5 8 4 7 】

付記 L 8 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【 5 8 4 8 】

[付記 M 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの移行判定 (大当たり抽選) を行う移行判定手段 (4 1) と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) を実行する報知遊技実行手段 (4 1) と、

を備え、

30

前記移行判定手段 (4 1) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態 (通常遊技状態) 、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態 (確変遊技状態) において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) は、第 1 入賞口 (3 1 4) 、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口 (3 1 4) とは異なる第 2 入賞口 (3 1 5) を含み、

前記報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) は、前記第 1 入賞口 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) と、前記第 2 入賞口 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) と、を

40

所定の前記第 1 報知遊技 (保留連続演出が実行される第 1 特図遊技) において所定の示唆情報 (大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報) を表示する示唆情報表示手段 (3 4 1) と、

前記第 2 入賞口 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) を実行する権利を上限数 (例えば 4 個) まで保留可能な保留手段 (4 1) と、

前記第 2 入賞口 (3 1 5) が所定の前記許容状態 (長開放) とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段 (4 1) と、

を備え、

50

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像78として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

を備え、

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示(キャプチャ画像78として表示)させることを特徴とする遊技機。

【5849】

付記M1に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第2報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【5850】

[付記M2]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示(キャプチャ画像78として表示)させることを特徴とする付記M1に記載の遊技機。

【5851】

付記M2に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第2報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

【5852】

[付記M3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記M1又は付記M2に記載の遊技機。

【5853】

付記M3に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されること

10

20

30

40

50

に起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 5 8 5 4 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【 5 8 5 5 】

10

[付記 M 4]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 M 1 から付記 M 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 5 6 】

付記 M 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【 5 8 5 7 】

[付記 M 5]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 M 1 から付記 M 4 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 5 8 5 8 】

付記 M 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【 5 8 5 9 】

[付記 M 6]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 M 1 から付記 M 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 6 0 】

付記 M 6 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情

50

報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5861】

[付記M7]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記M1から付記M6のいずれかに記載の遊技機。

10

【5862】

付記M7に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【5863】

[付記M8]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記M1から付記M7のいずれかに記載の遊技機。

20

【5864】

付記M8に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【5865】

[付記N1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口(314, 315)と、

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果を報知する報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)を実行する報知遊技実行手段(41)と、

40

を備え、

前記移行判定手段(41)は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第1確率である第1判定状態(通常遊技状態)、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第1確率よりも高い第2確率である第2判定状態(確変遊技状態)において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口(314, 315)は、第1入賞口(314)、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口(314)とは異なる第2入賞口(315)を含み、

前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)は、前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技(第1特図遊技)と、前記第2入賞口(

50

315)への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技(第2特図遊技)と、を含み、

所定の前記第1報知遊技(第1特図保留連続演出が実行される第1特図遊技)において所定の示唆情報(大当たり期待度に関する第1特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報)を表示する示唆情報表示手段(341)と、

前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機として実行される前記第1報知遊技(第1特図遊技)を実行する権利を第1上限数(例えば4個)まで保留可能な第1保留手段(41)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)を実行する権利を第2上限数(例えば4個)まで保留可能な第2保留手段(41)と、

前記第2入賞口(315)が所定の前記許容状態(長開放)とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段(41)と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記第2上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像78として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1保留手段(41)によって前記第1報知遊技(第1特図遊技)を実行する権利が保留されている場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示することを特徴とする遊技機。

【5866】

付記N1に係る遊技機では、第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示されることで、特定遊技状態において第2報知遊技が実行されている間に第1報知遊技を実行する権利が保留された場合に、この第1報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。これにより、特定遊技状態の終了後において、特定遊技状態に移行する前に設定されていた所定の示唆情報の連続回数を超える回数の第1報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。その結果、所定の示唆情報が特定回数以上の第1報知遊技に連続して表示されることで遊技者に特典が付与される場合に、遊技者に付与する特典がないにも拘らず、所定の示唆情報が特定回数以上の第1報知遊技に連続して表示されることが回避されるため、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【5867】

[付記N2]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記N1に記載の遊技機。

【5868】

付記N2に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2

10

20

30

40

50

報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5869】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様(種別)をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

10

【5870】

[付記N3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度(例えば明度及び彩度の少なくとも一方)を下げた画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記N1又は付記N2に記載の遊技機。

20

【5871】

付記N3に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【5872】

[付記N4]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記N1から付記N3のいずれかに記載の遊技機。

【5873】

付記N4に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【5874】

[付記N5]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情

50

報として表示することを特徴とする付記 N 1 から付記 N 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 7 5 】

付記 N 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【 5 8 7 6 】

[付記 N 6]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記 N 1 から付記 N 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 7 7 】

付記 N 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【 5 8 7 8 】

[付記 N 7]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 N 1 から付記 N 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 8 7 9 】

付記 N 7 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 5 8 8 0 】

[付記 O 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの移行判定 (大当たり抽選) を行う移行判定手段 (4 1) と、

40

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) を実行する報知遊技実行手段 (4 1) と、

を備え、

前記移行判定手段 (4 1) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態 (通常遊技状態) 、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態 (確変遊技状態) において前記移行判定を行い、

50

前記所定の入賞口（314，315）は、第1入賞口（314）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口（314）とは異なる第2入賞口（315）を含み、

前記報知遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）は、前記第1入賞口（314）への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技（第1特図遊技）と、前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技（第2特図遊技）と、を含み、

所定の前記第1報知遊技（第1特図保留連続演出が実行される第1特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第1特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（341）と、

前記第2入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される前記第2報知遊技（第2特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば4個）まで保留可能な保留手段（41）と、

前記第2入賞口（315）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（41）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口（315）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（41）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像（第2特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（51）と、

前記第2報知遊技（第2特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（51）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像78として表示）させる示唆情報継続表示手段（51）と、

前記第2入賞口（315）が前記許容状態とされる頻度が第1頻度である第1頻度状態と、前記第2入賞口（315）が前記許容状態とされる頻度が前記第1頻度よりも高い第2頻度である第2頻度状態とを切り替える許容頻度制御手段と、

を備え、

前記特定遊技状態発生手段（41）は、前記第1頻度状態及び前記第2頻度状態の少なくとも一方において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【5881】

[付記02]

前記特定遊技状態発生手段（41）は、前記第1頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記01に記載の遊技機。

【5882】

[付記03]

前記特定遊技状態発生手段（41）は、前記第2頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記01又は付記02に記載の遊技機。

【5883】

付記01から付記03に係る遊技機では、第2入賞口が許容状態とされる頻度が低い第1頻度である第1頻度状態、及び第2入賞口が許容状態とされる頻度が高い第2頻度である第2頻度状態の少なくとも一方において、特定遊技状態を発生される。第1頻度状態は、第2入賞口が許容状態とされる頻度が低い。そのため、第1頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が低くなり、特定遊技状態が特別な状態として発生される。一方、第2頻度状態は、第2入賞口が許容状態とされる頻度が高い。そのため、第2頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が高くなり、特定遊技状態が特別ではない状態として発生される。このように、第1頻度状態と第2頻度状態とでは、特定遊技状態の発生頻度が異なり、その位置づけも異なるため、第2入賞口が許容状態とされる頻度が低い第1頻度である第1頻度状態において特定遊技状態を発生される場合と、第2入賞口が許容状態と

10

20

30

40

50

される頻度が高い第2頻度である第2頻度状態において特定遊技状態を発生される場合と異なる遊技性が付与される。これにより、遊技に対する遊技者の注目や興味を向上させることができるため、遊技の興味が向上される。

【5884】

[付記04]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記01から付記03のいずれかに記載の遊技機。

【5885】

付記04に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興味の低下が防止される。

【5886】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様(種別)をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興味の低下がより適切に防止される。

【5887】

[付記05]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度(例えば明度及び彩度の少なくとも一方)を下げた画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記01から付記04のいずれかに記載の遊技機。

【5888】

付記05に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興味の低下が防止される。

【5889】

[付記06]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記01から付記05のいずれかに記載の遊技機。

【5890】

10

20

30

40

50

付記〇六に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【５８９１】

10

[付記〇七]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記〇一から付記〇六のいずれかに記載の遊技機。

【５８９２】

付記〇七に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【５８９３】

[付記〇八]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記〇一から付記〇七のいずれかに記載の遊技機。

【５８９４】

付記〇八に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【５８９５】

[付記〇九]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記〇一から付記〇八のいずれかに記載の遊技機。

40

【５８９６】

付記〇九に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【５８９７】

50

[付記 P 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（第１特図保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第１特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される第１表示手段（３４１）と、

前記示唆情報継続表示手段（５１）によって前記所定の示唆情報が表示される前記第１表示手段（３４１）とは異なる第２表示手段（３９など）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 ５ ８ ９ ８ 】

付記 P 1 に係る遊技機では、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第２報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第１表示手段と、所定の示唆情報が表示される第２表示手段とが異なる。このように、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第２報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第１表示手段と、所定の示唆情報が表示される第２表示手段とが異なることで、第１表示手段における特定演出画像の表示を阻害することなく、第２表示手段において所定の示唆情報を表示することができる。これにより、特定演

10

20

30

40

50

出画像と所定の示唆情報との両方を、互いの視認を阻害することなく確実かつ適切に表示することができる。

【 5 8 9 9 】

[付記 P 2]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 P 1 に記載の遊技機。

【 5 9 0 0 】

付記 P 2 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【 5 9 0 1 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

20

【 5 9 0 2 】

[付記 P 3]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 P 1 又は付記 P 2 に記載の遊技機。

30

【 5 9 0 3 】

付記 P 3 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【 5 9 0 4 】

[付記 P 4]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 P 1 から付記 P 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 9 0 5 】

付記 P 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このよ

50

うに、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5906】

[付記P5]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報
10 に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記P1から付記P4のいずれかに記載の遊技機。

【5907】

付記P5に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚える
20 ことが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5908】

[付記P6]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記P1から付記P5のいずれかに記載の遊技機。

【5909】

付記P6に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
30

【5910】

[付記P7]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記P1から付記P6のいずれかに記載の遊技機。

【5911】

付記P7に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。
40

【5912】

[付記Q1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特
50

別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第１報知遊技（第１特図遊技）の次に実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）において、前記第１報知遊技（第１特図遊技）とは異なる態様で前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする遊技機。

【５９１３】

付記Ｑ１に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示される。このように、所定の示唆情報が表示された第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、多様な態様で遊技者に把握させることができると共に、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

10

20

30

40

50

【 5 9 1 4 】

[付記 Q 2]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 Q 1 に記載の遊技機。

【 5 9 1 5 】

付記 Q 2 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【 5 9 1 6 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

20

【 5 9 1 7 】

[付記 Q 3]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 Q 1 又は付記 Q 2 に記載の遊技機。

【 5 9 1 8 】

付記 Q 3 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【 5 9 1 9 】

[付記 Q 4]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 Q 1 から付記 Q 3 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 5 9 2 0 】

付記 Q 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実

50

行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5921】

[付記Q5]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Q1から付記Q4のいずれかに記載の遊技機。

10

【5922】

付記Q5に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【5923】

[付記Q6]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Q1から付記Q5のいずれかに記載の遊技機。

【5924】

付記Q6に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【5925】

[付記Q7]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Q1から付記Q6のいずれかに記載の遊技機。

【5926】

付記Q7に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【5927】

[付記R1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特

50

別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする遊技機。

【５９２８】

付記Ｒ１に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる

10

20

30

40

50

【 5 9 2 9 】

[付記 R 2]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 R 1 に記載の遊技機。

【 5 9 3 0 】

付記 R 2 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【 5 9 3 1 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

20

【 5 9 3 2 】

[付記 R 3]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 R 1 又は付記 R 2 に記載の遊技機。

30

【 5 9 3 3 】

付記 R 3 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【 5 9 3 4 】

[付記 R 4]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 R 1 から付記 R 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 9 3 5 】

付記 R 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、

50

第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 5 9 3 6 】

[付記 R 5]

前記示唆情報継続表示手段 (5 1) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 R 1 から付記 R 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 5 9 3 7 】

付記 R 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【 5 9 3 8 】

[付記 R 6]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記 R 1 から付記 R 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 9 3 9 】

付記 R 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 5 9 4 0 】

[付記 R 7]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 R 1 から付記 R 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 9 4 1 】

付記 R 7 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【 5 9 4 2 】

[付記 S 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの移行判定 (大当たり抽選) を行う

50

移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする遊技機。

【５９４３】

付記Ｓ１に係る遊技機では、移行判定手段による移行判定の結果が変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、所定の示唆情報が停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【５９４４】

[付記Ｓ２]

10

20

30

40

50

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記S1に記載の遊技機。

【5945】

付記S2に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【5946】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様(種別)をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

20

【5947】

[付記S3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度(例えば明度及び彩度の少なくとも一方)を下げた画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記S1又は付記S2に記載の遊技機。

【5948】

付記S3に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【5949】

[付記S4]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記S1から付記S3のいずれかに記載の遊技機。

40

【5950】

付記S4に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開される

50

ことを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 5 9 5 1 】

[付記 S 5]

前記示唆情報継続表示手段 (5 1) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 S 1 から付記 S 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 9 5 2 】

付記 S 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【 5 9 5 3 】

[付記 S 6]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 S 1 から付記 S 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 5 9 5 4 】

付記 S 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 5 9 5 5 】

[付記 T 1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 (大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行させるか否かの移行判定 (大当たり抽選) を行う移行判定手段 (4 1) と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) を実行する報知遊技実行手段 (4 1) と、

40

を備え、

前記移行判定手段 (4 1) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態 (通常遊技状態) 、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態 (確変遊技状態) において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口 (3 1 4 , 3 1 5) は、第 1 入賞口 (3 1 4) 、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口 (3 1 4) とは異なる第 2 入賞口 (3 1 5) を含み、

前記報知遊技 (第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技) は、前記第 1 入賞口 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技 (第 1 特図遊技) と、前記第 2 入賞口 (

50

315)への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技(第2特図遊技)と、を含み、

所定の前記第1報知遊技(保留連続演出が実行される第1特図遊技)において所定の示唆情報(大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報)を表示する示唆情報表示手段(341)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)を実行する権利を上限数(例えば4個)まで保留可能な保留手段(41)と、

前記第2入賞口(315)が所定の前記許容状態(長開放)とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段(41)と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像78として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

を備え、

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする遊技機。

【5956】

付記T1に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【5957】

[付記T2]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記T1に記載の遊技機。

【5958】

付記T2に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【5959】

[付記T3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度(例えば明度及び彩度の少なくとも一方)を下げた画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特

10

20

30

40

50

徴とする付記 T 1 又は付記 T 2 に記載の遊技機。

【 5 9 6 0 】

付記 T 3 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【 5 9 6 1 】

[付記 T 4]

前記示唆情報継続表示手段 (5 1) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 T 1 から付記 T 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 9 6 2 】

付記 T 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【 5 9 6 3 】

[付記 T 5]

前記示唆情報継続表示手段 (5 1) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像を、前記第 2 報知遊技 (第 2 特図遊技) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 T 1 から付記 T 4 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 5 9 6 4 】

付記 T 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【 5 9 6 5 】

[付記 T 6]

前記移行判定手段 (4 1) による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記 T 1 から付記 T 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 5 9 6 6 】

50

付記 T 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 6 7 】

[付記 A 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（4 1）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（4 1）と、

を備え、

前記状態実行手段（4 1）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であることを特徴とする遊技機。

【 5 9 6 8 】

付記 A 1 に係る遊技機では、第 1 契機の成立により実行される所定状態において第 1 契機とは異なる第 2 契機が成立した場合、特定状態が成立する場合に第 1 状態よりも利益が高い第 2 状態が実行される一方で、特定状態が成立しない場合に第 1 状態が実行される。このように、第 1 契機の成立により実行される所定状態において第 1 契機とは異なる第 2 契機が成立した場合、特定状態が成立する場合に第 1 状態よりも利益が高い第 2 状態が実行される一方で、特定状態が成立しない場合に第 1 状態が実行されることで、利益が高い第 2 状態が実行されるためには、第 1 契機の成立による所定状態の実行、所定状態での第 2 契機の成立、さらには第 2 契機の成立する場合に特定状態が成立することが条件とされる新規な遊技性が付与される。これにより、遊技者は、第 1 契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しみ、第 1 契機の成立後に実行される所定状態において第 2 契機が成立するか否かに注目して遊技の進行を楽しみ、さらには第 2 契機が成立する場合には特定条件を満たすか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 6 9 】

また、付記 A 1 に係る遊技機では、第 2 契機が成立する場合に決定される所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間が設定される。このように、第 2 契機が成立する場合に決定される所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間が設定されることで、第 2 状態の期間が所定の特定値に依存した値として設定される。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する場合に所定の特定値に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興

10

20

30

40

50

趣が向上される。

【 5 9 7 0 】

さらに、付記 A 1 に係る遊技機では、特定状態が、所定の第 2 契機が成立した段階での、所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態である。このように、特定状態が、所定の第 2 契機が成立した段階での、所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態であることで、特定状態が成立し得る段階や特定状態の成否の基準が明確化されるため、特定状態が成立し得る段階や特定状態の成否を把握し易くなる。これにより、遊技者は、所定の第 2 契機が成立した段階において所定の特定値に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 5 9 7 1 】

[付記 B 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（41）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（41）と、

を備え、

前記状態実行手段（41）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに對して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）において前記第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する確率は、前記所定期間の全期間において同一であることを特徴とする遊技機。

20

30

【 5 9 7 2 】

付記 B 1 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する確率が、所定期間の全期間において同一である。このように、所定状態の所定期間において第 2 契機が成立する確率が、当該所定期間の全期間において同一であることで、当該所定期間において第 2 契機が成立するタイミングがランダムとなり、所定状態の所定期間の全期間において第 2 契機が成立し得る。これにより、所定状態の所定期間の全期間において第 2 契機が成立することが期待できるため、所定状態の所定期間の一部の期間において第 2 契機が成立しない不利益を遊技者が受けることもなく、所定状態の所定期間の全期間において遊技の進行を楽しむことができる。

40

【 5 9 7 3 】

[付記 B 2]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）の前記所定期間において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記特定状態が成立し易いことを特徴とする付記 B 1 に記載の遊技機。

【 5 9 7 4 】

50

付記 B 2 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易い。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易いことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、特定条件が成立する可能性が高くなり、第 2 状態が実行される可能性が高くなる期待が高くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第 2 契機が成立への期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 7 5 】

[付記 B 3]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）によって、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）の大きさが異なることを特徴とする付記 B 1 又は付記 B 2 に記載の遊技機。

【 5 9 7 6 】

付記 B 3 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第 2 状態での利益の大きさが異なる。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第 2 状態での利益の大きさが異なることで、所定状態の所定期間における第 2 契機が成立するタイミングを注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 7 7 】

[付記 B 4]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）が大きいことを特徴とする付記 B 3 に記載の遊技機。

【 5 9 7 8 】

付記 B 4 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第 2 状態での利益が大きい。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第 2 状態での利益が大きいことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、第 2 状態において高い利益を受け易くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第 2 契機が成立により第 2 状態において高い利益を受けられることへの期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 7 9 】

[付記 C 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（41）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（41）と、

を備え、

前記状態実行手段（41）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第

10

20

30

40

50

2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに對して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定期間は、前記実行期間よりも長く設定されることを特徴する遊技機。

【 5 9 8 0 】

10

付記 C 1 に係る遊技機では、所定期間が実行期間よりも長く設定される。このように、所定期間が実行期間よりも長く設定されることで、所定状態において、第 2 契機が成立する場合に特定状態が成立する場合と特定状態が成立しない状況が発生し得る。そのため、所定状態において特定状態が成立するか否かは、所定状態が開始されてから終了するまでの所定期間において、どのタイミングで第 2 契機が成立するかに依存する遊技性が付与される。これにより、遊技者は、所定状態において第 2 契機が成立することを期待しつつ、第 2 契機が成立するタイミングに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 8 1 】

20

[付記 C 2]

前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、

前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、

前記特定値決定手段は、前記第 2 契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

【 5 9 8 2 】

付記 C 2 に係る遊技機では、第 2 契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第 2 契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったものとなるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第 2 契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 5 9 8 3 】

[付記 C 3]

複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段（ 4 1 ）によって前記第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記 C 2 に記載の遊技機。

【 5 9 8 4 】

40

付記 C 3 に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含むことで、第 2 状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第 2 状態が実行される場合の利益の高さを把握することが可能になる。これにより、第 2 契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 8 5 】

[付記 C 4]

前記 2 種類以上の実行期間は、前記状態実行手段（ 4 1 ）によって前記第 2 状態が実行

50

される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記 C 3 に記載の遊技機。

【 5 9 8 6 】

付記 C 4 に係る遊技機では、2 種類以上の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、2 種類以上の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者は、第 2 状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 8 7 】

10

[付記 C 5]

前記実行期間は、1 種類であることを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

【 5 9 8 8 】

付記 C 5 に係る遊技機では、実行期間が 1 種類である。このように、実行期間が 1 種類であることで、第 2 契機が成立する場合の実行期間が固定期間として設定される。これにより、所定状態における第 2 契機が成立するタイミングによって特定状態の成否を把握し易くなる。そのため、遊技者は、所定状態における第 2 契機が成立するタイミングに注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 8 9 】

20

[付記 D 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（4 1）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（4 1）と、

を備え、

前記状態実行手段（4 1）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

30

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

40

前記所定状態が実行される前記所定期間において特定タイミングであるか否かを判断する特定タイミング判断手段（4 1）と、

前記所定状態において所定の演出を実行する演出実行手段（5 1）と、

を備え、

前記演出実行手段（5 1）は、

前記所定状態実行手段（4 1）によって前記所定状態の実行が開始されてから、前記特定タイミング判断手段（4 1）によって前記特定タイミングであると判断されるまで前記所定の演出として第 1 演出を実行する手段と、

前記特定タイミング判断手段（4 1）によって前記特定タイミングであると判断されて

50

以降、前記所定期間において前記所定の演出として前記第 1 演出とは異なる第 2 演出を実行する手段と、

を備えることを特徴する遊技機。

【 5 9 9 0 】

付記 D 1 に係る遊技機では、所定状態の実行が開始されてから所定期間における特定タイミングまで第 1 演出が実行され、特定タイミング以降において第 1 演出とは異なる第 2 演出が実行される。このように、所定状態の実行が開始されてから所定期間における特定タイミングまで第 1 演出が実行され、特定タイミング以降において第 1 演出とは異なる第 2 演出が実行されることで、遊技者は、所定状態が実行される所定期間において退屈感を覚えることや、遊技に対する興味の低下を抑制できるため、遊技の興味の低下が防止される。

10

【 5 9 9 1 】

[付記 D 2]

前記所定状態が実行される前記所定期間において、前記特定タイミングまでと前記特定タイミング以降とで、遊技者に付与される利益状態が異なることを特徴する付記 D 1 に記載の遊技機。

【 5 9 9 2 】

付記 D 2 に係る遊技機では、所定状態が実行される所定期間において、特定タイミングまでと特定タイミング以降とで遊技者に付与される利益状態が異なる。また、所定期間では、特定タイミングまで第 1 演出が実行され、特定タイミング以降において第 1 演出とは異なる第 2 演出が実行される。そのため、遊技者は、所定期間において実行される所定の演出が、第 1 演出から第 2 演出に切り替えられることで特定タイミングが到来したことを把握できる。つまり、遊技者は、第 1 演出から第 2 演出に切り替えられることで、付与される利益状態が変化したことを把握できる。これにより、遊技者は、所定状態が実行される所定期間において、第 1 演出から第 2 演出への切り替えに注目しつつ利益状態の変化に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味がより向上される。

20

【 5 9 9 3 】

[付記 D 3]

前記所定状態が実行される前記所定期間において、前記特定タイミングまでに比べて、前記特定タイミング以降のほうが、前記利益状態が高いことを特徴する付記 D 2 に記載の遊技機。

30

【 5 9 9 4 】

付記 D 3 に係る遊技機では、所定状態が実行される所定期間において、特定タイミングまでに比べて特定タイミング以降のほうが利益状態が高い。即ち、所定期間において、第 1 演出から第 2 演出に切り替えられる場合、第 1 演出が実行される場合に比べて第 2 演出が実行される場合のほうが利益状態が高い。そのため、遊技者は、所定期間において、第 1 演出が実行される場合に比べて、利益状態が高い場合に実行される第 2 演出への切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味がより向上される。

【 5 9 9 5 】

[付記 D 4]

前記特定タイミングは、前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立するタイミングであることを特徴する付記 D 1 から付記 D 3 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 5 9 9 6 】

付記 D 4 に係る遊技機では、特定タイミングが、所定状態において第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立するタイミングである。このように、特定タイミングが、特定状態が成立するタイミングであることで、遊技者は、所定期間において第 1 演出が実行される場合は第 1 状態であり、所定期間において第 2 演出が実行される場合は第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態であることを所定の演出の種別に基づいて把握できる。即ち、遊技者は、所定期間において第 1 演出から第 2 演出に切り替えられることで、第 1 状態から、利益

50

の高い第 2 状態に移行されたことを把握できる。そのため、遊技者は、所定期間において第 1 演出から第 2 演出に切り替えられること期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣がより向上される。

【 5 9 9 7 】

[付記 E 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、

所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定状態実行手段（ 4 1 ）によって前記所定状態の実行が開始されてから所定タイミングまでは、前記所定の第 2 契機が成立する場合であっても成立しないことを特徴とする遊技機。

【 5 9 9 8 】

付記 E 1 に係る遊技機では、特定状態が、所定状態の実行が開始されてから所定タイミングまでは、所定の第 2 契機が成立する場合であっても成立しない。このように、所定状態の実行が開始されてから所定タイミングまでは、所定の第 2 契機が成立する場合であっても成立しないことで、所定状態において、第 2 契機が成立する場合に特定状態が成立する場合と特定状態が成立しない状況が発生し得る。そのため、所定状態において特定状態が成立するか否かは、所定状態が開始されてから終了するまでの所定期間において、どのタイミングで第 2 契機が成立するかに依存する遊技性が付与される。これにより、遊技者は、所定状態において第 2 契機が成立することを期待しつつ、第 2 契機が成立するタイミングに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 5 9 9 9 】

[付記 E 2]

前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、

前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、

前記特定値決定手段は、前記第 2 契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする付記 E 1 に記載の遊技機。

【 6 0 0 0 】

付記 E 2 に係る遊技機では、第 2 契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第 2 契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったもの

10

20

30

40

50

となるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第2契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第2契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【6001】

[付記E3]

複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段(41)によって前記第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記E2に記載の遊技機。

10

【6002】

付記E3に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含むことで、第2状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第2契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第2状態が実行される場合の利益の高さを把握することが可能になる。これにより、第2契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【6003】

[付記E4]

前記2種類以上の実行期間は、前記状態実行手段(41)によって前記第2状態が実行される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記E3に記載の遊技機。

20

【6004】

付記E4に係る遊技機では、2種類以上の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、2種類以上の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者は、第2状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【6005】

[付記E5]

前記実行期間は、1種類であることを特徴とする付記E1に記載の遊技機。

【6006】

付記E5に係る遊技機では、実行期間が1種類である。このように、実行期間が1種類であることで、第2契機が成立する場合の実行期間が固定期間として設定される。これにより、所定状態における第2契機が成立するタイミングによって特定状態の成否を把握し易くなる。そのため、遊技者は、所定状態における第2契機が成立するタイミングに注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【6007】

[付記F1]

第1契機(通常遊技状態での大当たり抽選結果が1種大当たり)の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態(第2時短遊技状態)を実行する所定状態実行手段(41)と、

第1状態(時短遊技回数の設定が無効化される状態(第2時短遊技状態の維持状態))又は前記第1状態よりも利益の高い第2状態(時短遊技回数の設定が有効化される状態(第3時短遊技状態))を実行可能な状態実行手段(41)と、

を備え、

前記状態実行手段(41)は、

50

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、

所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、

前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、

前記特定値決定手段は、前記第 2 契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする遊技機。

【 6 0 0 8 】

付記 F 1 に係る遊技機では、第 2 契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第 2 契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったものとなるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第 2 契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 6 0 0 9 】

[付記 F 2]

複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段（ 4 1 ）によって前記第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記 F 1 に記載の遊技機。

【 6 0 1 0 】

付記 F 2 に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含むことで、第 2 状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第 2 状態が実行される場合の利益の高さを把握することが可能になる。これにより、第 2 契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【 6 0 1 1 】

[付記 F 3]

前記 2 種類以上の実行期間は、前記状態実行手段（ 4 1 ）によって前記第 2 状態が実行される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記 F 2 に記載の遊技機。

【 6 0 1 2 】

付記 F 3 に係る遊技機では、2 種類以上の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、2 種類以上の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者は、第 2 状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技

10

20

30

40

50

の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 6 0 1 3 】

[付記 G 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

10

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

20

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）は、前記所定状態（第 2 時短遊技状態）における前記所定期間の全期間において成立し得ることを特徴とする遊技機。

【 6 0 1 4 】

付記 G 1 に係る遊技機では、第 2 契機が、所定状態における所定期間の全期間において成立し得る。このように、第 2 契機が、所定状態における所定期間の全期間において成立し得ることで、当該所定期間において第 2 契機が成立するタイミングがランダムとなり、所定状態の所定期間の全期間において第 2 契機が成立し得る。これにより、所定状態の所定期間の全期間において第 2 契機が成立することが期待できるため、所定状態の所定期間の一部の期間において第 2 契機が成立しない不利益を遊技者が受けることもなく、所定状態の所定期間の全期間において遊技の進行を楽しむことができる。

30

【 6 0 1 5 】

[付記 G 2]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）の前記所定期間において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記特定状態が成立し易いことを特徴とする付記 G 1 に記載の遊技機。

40

【 6 0 1 6 】

付記 G 2 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易い。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易いことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、特定条件が成立する可能性が高くなり、第 2 状態が実行される可能性が高くなる期待が高くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第 2 契機が成立への期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 6 0 1 7 】

50

[付記 G 3]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）によって、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）の大きさが異なることを特徴とする付記 G 1 又は付記 G 2 に記載の遊技機。

【 6 0 1 8 】

付記 G 3 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第 2 状態での利益の大きさが異なる。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第 2 状態での利益の大きさが異なることで、所定状態の所定期間における第 2 契機が成立するタイミングを注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 6 0 1 9 】

[付記 G 4]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）が大きいことを特徴とする付記 G 3 に記載の遊技機。

【 6 0 2 0 】

付記 G 4 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第 2 状態での利益が大きい。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第 2 状態での利益が大きいことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、第 2 状態において高い利益を受け易くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第 2 契機が成立により第 2 状態において高い利益を受けられることへの期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【 6 0 2 1 】

[付記 H 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（41）と、

30

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（41）と、

を備え、

前記状態実行手段（41）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

40

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定状態実行手段（41）は、前記所定期間における前記特定状態の成否に係る無

50

く、予め設定される前記所定期間が満了するまで前記所定状態を実行することを特徴とする遊技機。

【6022】

付記H1に係る遊技機では、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行される。このように、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行されることで、遊技者は、所定状態の利益を所定期間の全期間において所定状態の利益を享受することが可能になる。

【6023】

また、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行されることで、例えば所定期間の満了時に特定状態の成立を遊技者に報知する遊技性を付与することが可能になる。この場合、遊技者は、所定期間の満了時において、所定状態が実行される所定期間における特定状態の成否を把握することができる。これにより、遊技者は、所定期間において特定状態が成立していたことを期待しつつ所定期間の満了を心待ちにして遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【6024】

[付記H2]

前記状態実行手段(41)は、前記所定状態において前記第2契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記所定期間が満了後に前記第2状態を実行することを特徴とする付記H1に記載の遊技機。

【6025】

付記H2に係る遊技機では、所定状態において第2契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、所定期間が満了後に第2状態が実行される。このように、所定状態において第2契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、所定期間が満了後に第2状態が実行されることで、所定状態の利益を所定期間の全期間において所定状態の利益を享受しつつ、所定期間の満了後に改めて第2状態の利益を享受することができる。

【6026】

[付記I1]

第1契機(通常遊技状態での大当たり抽選結果が1種大当たり)の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態(第2時短遊技状態)を実行する所定状態実行手段(41)と、

第1状態(時短遊技回数の設定が無効化される状態(第2時短遊技状態の維持状態))又は前記第1状態よりも利益の高い第2状態(時短遊技回数の設定が有効化される状態(第3時短遊技状態))を実行可能な状態実行手段(41)と、

を備え、

前記状態実行手段(41)は、

前記所定状態において前記第1契機とは異なる第2契機(第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ)が成立する場合に特定値(時短遊技回数)を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第2契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第2状態を実行し得る手段と、

前記第2契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第1状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第2契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態(第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態)であり、

前記第2状態(第3時短遊技状態)において前記第2契機が成立する場合に、当該第2

10

20

30

40

50

状態での利益を再設定可能な再設定手段を備えることを特徴とする遊技機。

【6027】

付記I1に係る遊技機では、第2状態において第2契機が成立する場合に当該第2状態での利益が再設定され得る。このように、第2状態において第2契機が成立する場合に当該第2状態での利益が再設定され得ることで、第2状態での第2契機の成立時に何らの利益が付与されないことに対して遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が防止される。

【6028】

[付記I2]

前記第2状態(第3時短遊技状態)において前記第2契機が成立する場合に、当該第2契機の成立に対して所定利益を決定する利益決定手段を備え、

前記再設定手段は、前記第2状態(第3時短遊技状態)において前記第2契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記所定利益が、当該第2契機の成立時の前記第2状態での利益よりも大きい場合、前記第2状態における利益を前記所定利益に再設定することを特徴とする付記I1に記載の遊技機。

【6029】

付記I2に係る遊技機では、第2状態において第2契機が成立する場合に当該第2契機の成立に対して決定される所定利益が、当該第2契機の成立時の第2状態での利益よりも大きい場合に、第2状態における利益が所定利益に再設定される。このように、第2状態において第2契機が成立する場合に当該第2契機の成立に対して決定される所定利益が、当該第2契機の成立時の第2状態での利益よりも大きい場合に、第2状態における利益が所定利益に再設定されることで、第2契機の成立により第2状態での利益が再設定される場合には必ず第2状態での利益が高められる。これにより、遊技者、第2状態においても第2契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、第2利益が成立する場合には第2契機の成立による利益に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される所定利益が、第2状態における第2契機の成立時の利益よりも大きい場合に第2状態における利益が所定利益に再設定されることで、第2状態での利益が再設定される場合に第2状態での利益が低下することが防止される。これにより、第2状態での利益の再設定によって遊技者が不利益を受けることが防止されたため、遊技の興趣の低下が防止される。

【6030】

[付記I3]

前記利益決定手段は、前記所定利益を前記第2状態(第3時短遊技状態)の利益期間として決定し、

前記再設定手段は、前記利益決定手段によって決定される前記利益期間が、当該第2契機の成立時における前記第2状態の残り期間よりも長い場合に、前記第2状態の残り期間を、前記利益決定手段によって決定される前記利益期間に再設定することを特徴とする付記I2に記載の遊技機。

【6031】

付記I3に係る遊技機では、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される第2状態の利益期間が、当該第2契機の成立時における第2状態の残り期間よりも長い場合に、第2状態の残り期間が当該利益期間に再設定される。このように、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される第2状態の利益期間が、当該第2契機の成立時における第2状態の残り期間よりも長い場合に、第2状態の残り期間が当該利益期間に再設定されることで、第2状態での利益期間が再設定される場合には必ず利益期間が長くなる。これにより、遊技者、第2状態においても第2契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、第2利益が成立する場合には第2契機の成立による利益期間に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される第2状態の利益期間が、当該第2契機の成立時における第2状態の残り期間よりも長い場合に、第2状態の残り期間が当該利益期間

に再設定されることで、第 2 状態での利益期間が再設定される場合に第 2 状態での利益期間が短縮されることが防止される。これにより、第 2 状態での利益期間の再設定によって遊技者が不利益を受けることが防止されたため、遊技の興趣の低下が防止される。

【 6 0 3 2 】

[付記 I 4]

前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立する場合に、当該第 2 契機の成立に対して所定利益を決定する利益決定手段を備え、

前記再設定手段は、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記所定利益を、当該第 2 契機の成立時における前記第 2 状態での利益とは無関係に、前記第 2 状態における利益として再設定することを特徴とする付記 I 1 から付記 I 3 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 6 0 3 3 】

付記 I 4 に係る遊技機では、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に決定される所定利益が、当該第 2 契機の成立時における第 2 状態での利益とは無関係に、第 2 状態における利益として再設定される。このように、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に決定される所定利益が、当該第 2 契機の成立時における第 2 状態での利益とは無関係に、第 2 状態における利益として再設定されることで、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に第 2 状態での利益が高低する。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する場合に所定利益に注目し、また第 2 状態での利益の高低に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【 6 0 3 4 】

[付記 I 5]

前記利益決定手段は、前記所定利益を前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）の利益期間として決定し、

前記再設定手段は、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記利益期間を、当該第 2 契機の成立時における前記第 2 状態での残りの期間とは無関係に、前記第 2 状態における残りの期間として再設定することを特徴とする付記 I 4 に記載の遊技機。

【 6 0 3 5 】

付記 I 5 に係る遊技機では、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に決定される利益期間が、当該第 2 契機の成立時における第 2 状態での利益期間とは無関係に、第 2 状態における利益期間として再設定される。このように、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に決定される利益期間が、当該第 2 契機の成立時における第 2 状態での利益期間とは無関係に、第 2 状態における利益期間として再設定されることで、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に第 2 状態での利益期間が長短する。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する場合に利益期間に注目し、また第 2 状態での利益期間の長短に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 6 0 3 6 】

[付記 J 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（41）と、

40

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（41）と、

を備え、

前記状態実行手段（41）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

50

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

複数種の開放態様（短開放、長開放）から選択される所定の開放態様により開放されることによって遊技球が入球可能な所定の入球手段（315）を備え、

前記第 1 状態（第 2 時短遊技状態）と前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）とは、前記所定の入球手段（315）の前記所定の開放態様が異なることを特徴とする遊技機。

【6037】

付記 J 1 に係る遊技機では、第 1 状態と第 2 状態とで、所定の入球手段の開放態様が異なる。このように、第 1 状態と第 2 状態とで、所定の入球手段の開放態様が異なることで、第 2 契機が成立する場合に特定条件の成否によって入球手段の開放態様が異なる遊技性、即ち当該特定条件の成否によって所定の入球手段への遊技球の入球容易性が異なる。これにより、第 1 状態及び第 2 状態での利益が、所定の入球手段への遊技球が容易性、即ち所定の入球手段への遊技球により得られる遊技者にとっての直接的な利益（例えば大当たり抽選回数、賞球）に繋がるため、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【6038】

[付記 J 2]

前記複数種の開放態様は、第 1 開放態様（短開放）、及び前記第 1 開放態様よりも遊技球が入球し易い第 2 開放態様（長開放）を含み、

前記第 1 状態（第 2 時短遊技状態）では、前記所定の入球手段（315）が前記第 1 開放態様で開放され、

前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）では、前記所定の入球手段（315）が前記第 2 開放態様で開放されることを特徴とする付記 J 1 に記載の遊技機。

【6039】

付記 J 2 に係る遊技機では、第 1 状態よりも第 2 状態のほうが所定の入球手段に遊技球が入球し易い。このように、第 1 状態よりも第 2 状態のほうが所定の入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 契機が成立する場合の特定条件の成立により実行される第 2 状態において所定の入球手段に遊技球が入球し易く、第 2 契機が成立する場合の特定条件の不成立により実行される第 1 状態において所定の入球手段に遊技球が入球し難くなる。これにより、第 2 状態では、第 1 状態に比べて、所定の入球手段への遊技球により得られる利益を享受し易い遊技性が付与されるため、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【6040】

[付記 K 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（41）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（41）と、

を備え、

前記状態実行手段（41）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当た

10

20

30

40

50

り抽選結果が時短図柄停止外れ)が成立する場合に特定値(時短遊技回数)を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第2契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第2状態を実行し得る手段と、

前記第2契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第1状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第2契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態(第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態)であり、

所定の開放態様により開放されることによって遊技球が入球可能な所定の入球手段(315)を備え、

前記第1状態(第2時短遊技状態)及び前記第2状態(第3時短遊技状態)では、前記所定の入球手段(315)への遊技球の入球を契機として所定の当否判定(大当たり抽選)が実行されることを特徴とする遊技機。

【6041】

付記K1に係る遊技機では、第1状態及び第2状態での所定の入球手段への遊技球の入球を契機として所定の当否判定が実行される。このように、第1状態及び第2状態での所定の入球手段への遊技球の入球によって所定の当否判定が実行されることで、第2契機が成立する場合の特定条件の成立の有無により、即ち第1状態と第2状態とで、所定の当否判定が実行される頻度(確率)や、所定の当否判定での当選確率が異なる遊技性を付与できる。これにより、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【6042】

[付記K2]

前記第2契機は、前記当否判定手段(41)による前記所定の当否判定の結果が所定の結果(時短図柄停止外れ)であることを条件に成立し得ることを特徴とする付記K1に記載の遊技機。

【6043】

付記K2に係る遊技機では、第2契機が、所定の入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の当否判定の結果が所定の結果であることを条件に成立し得る。このように、第2契機が、所定の入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の当否判定の結果が所定の結果であることを条件に成立し得ることで、第2契機の成立の有無と、第1状態及び第2状態での利益とが、所定の入球手段によって規定される。そのため、当該遊技機では、当否判定が実行される既存の入球手段(例えば第2入賞口)を利用して、第2契機の成否の判定を行うことができると共に第1状態及び第2状態での利益を付与できるため、当該遊技機に対して新たな手段を追加することなく、新規な遊技性を付与できる。

【6044】

[付記A1]

第1の始動条件の成立(第1入賞口314への遊技球の入球)に基づいて第1遊技回動作(第1特図遊技)を行う第1遊技手段(41)と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立(第2入賞口315への遊技球の入球)に基づいて第2遊技回動作(第2特図遊技)を行う第2遊技手段(41)と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態(a時短遊技状態)中に前記第1の始動条件が成

10

20

30

40

50

立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（200回）の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（41）と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第2特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（41）と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（c時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（41）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6045】

付記A1に係る遊技機では、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が所定遊技状態中に終了した場合に所定遊技状態が維持され、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が所定の第2遊技回動作が終了して通常遊技状態となった後に終了した場合には、所定の抽選結果となった場合に付与される所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値が付与される。このように、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が所定遊技状態中に終了した場合に所定遊技状態が維持され、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が所定の第2遊技回動作が終了して通常遊技状態となった後に終了した場合には、所定の抽選結果となった場合に付与される所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値が付与されることで、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作の終了タイミングによって特定の遊技価値が付与されるか否かが決定される遊技性が付与される。これにより、遊技者は、第1遊技回動作の変動表示と第2遊技回動作の変動表示とが同時に実行され得る遊技機において、所定回の第2遊技回動作が早期に終了することを期待しつつ各第2遊技回動作を楽しむことができ、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作がどのタイミングで終了するかに着目して第1遊技回動作を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【6046】

[付記B1]

第1の始動条件の成立（第1入賞口314への遊技球の入球）に基づいて第1遊技回動作（第1特図遊技）を行う第1遊技手段（41）と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立（第2入賞口315への遊技球の入球）に基づいて第2遊技回動作（第2特図遊技）を行う第2遊技手段（41）と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（200回）の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

10

20

30

40

50

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段(41)と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果(大当たり)となった場合に所定の遊技価値(大当たり遊技の実行)を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作(時短遊技状態を終了させる第2特図遊技)が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段(41)と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値(c時短遊技状態への移行)を付与可能な手段(41)と、

10

を備え、

前記所定遊技状態(a時短遊技状態)において前記第2遊技手段(41)によって開始される前記第2遊技回動作(第2特図遊技)に対して複数の特定の 변동表示時間が設定され、前記特定の 변동表示時間が長いほど、前記所定の遊技価値(大当たり遊技の実行)が付与される前記所定の抽選結果(大当たり)であることの期待度(大当たり期待度)が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【6047】

付記B1に係る遊技機では、所定遊技状態において第2遊技回動作に対して複数の特定の 변동表示時間が設定され、特定の 변동表示時間が長いほど所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。ところで、所定回の第2遊技回動作の終了により特定の遊技価値が付与され得る通常遊技状態となるためには、特定の 변동表示時間が長いほど不利である。これに対して、特定の 변동表示時間が長いほど所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。そのため、特定の 변동表示時間が長く遊技者に不利で遊技に対する興味が低下しかねない状況において、所定の遊技価値が付与される期待度を高くすることで、遊技に対する興味の低下を防止することができ、むしろ、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

20

【6048】

[付記C1]

第1の始動条件の成立(第1入賞口314への遊技球の入球)に基づいて第1遊技回動作(第1特図遊技)を行う第1遊技手段(41)と、

30

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立(第2入賞口315への遊技球の入球)に基づいて第2遊技回動作(第2特図遊技)を行う第2遊技手段(41)と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態(a時短遊技状態)中に前記第1の始動条件が成立して特定の抽選結果(時短図柄停止外れ)となった場合に、所定時間の変動表示時間(長時間変動)を設定する設定手段を備え、

40

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数(200回)の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段(41)と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果(大当たり)となった場合に所定の遊技価値(大当たり遊技の実行)を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作(時短遊技状態を終

50

了させる第2特図遊技)が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段(41)と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値(c時短遊技状態への移行)を付与可能な手段(41)と、

を備え、

前記第1遊技回動作(第1特図遊技)に対する前記遊技結果として前記特定の遊技価値(c時短遊技状態への移行)を付与するか否かは、前記第1遊技回動作(第1特図遊技)の終了時の所定の遊技状態情報(例えば高確率モード、低確率モード)を参照して決定されることを特徴とする遊技機。

10

【6049】

付記C1に係る遊技機では、第1遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かが、第1遊技回動作の終了時の所定の遊技状態情報を参照して決定される。ところで、所定回の第2遊技回動作の終了により所定遊技状態を終了して通常遊技状態が実行される場合、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が所定遊技状態で終了する場合と通常遊技状態で終了する場合とがある。即ち、第1遊技回動作が開始した遊技状態と第1遊技回動作が終了した遊技状態とが同一である場合と異なる場合とがある。そのため、第1遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かが、第1遊技回動作の終了時の所定の遊技状態情報を参照して決定されることで、第1遊技回動作が開始した遊技状態と第1遊技回動作が終了した遊技状態とが同一である場合でも異なる場合であっても、特定の遊技価値を付与するか否かが画一したタイミングで判断される。これにより、第1遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かに対する判断処理を簡易に実行できると共に、当該判断処理の確実性が向上される。

20

【6050】

[付記D1]

第1の始動条件の成立(第1入賞口314への遊技球の入球)に基づいて第1遊技回動作(第1特図遊技)を行う第1遊技手段(41)と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立(第2入賞口315への遊技球の入球)に基づいて第2遊技回動作(第2特図遊技)を行う第2遊技手段(41)と、

を備え、

30

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態(a時短遊技状態)中に前記第1の始動条件が成立して特定の抽選結果(時短図柄停止外れ)となった場合に、所定時間の変動表示時間(長時間変動)を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数(200回)の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

40

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段(41)と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果(大当たり)となった場合に所定の遊技価値(大当たり遊技の実行)を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作(時短遊技状態を終了させる第2特図遊技)が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段(41)と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値(c時短遊

50

技状態への移行)を付与可能な手段(41)と、
を備え、

前記所定の遊技価値は、前記特定の遊技価値よりも遊技価値が高いことを特徴とする遊技機。

【6051】

付記D1に係る遊技機では、所定の遊技価値が、特定の遊技価値よりも遊技価値が高い。このように、所定の遊技価値が、特定の遊技価値よりも遊技価値が高いことで、所定回の第2遊技回動作が終了する前に、所定回の第2遊技回動作の終了による通常遊技状態が実行により付与され得る特定の遊技価値よりも高い所定の遊技価値が付与され得る。これにより、遊技者は、所定回の第2遊技回動作が終了するまでは、所定の抽選結果であることを期待しつつ各第2遊技回動作の進行を楽しむことができる。また、第2遊技回動作が所定の抽選結果に対応しない場合であっても、第2遊技回動作の実行により特定の遊技価値が付与され得る通常遊技状態が実行される可能性が高められる。そのため、第2遊技回動作では、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の抽選結果でない場合であっても、何らの遊技価値が得られないのではなく、所定の遊技価値よりも低いとはいえ、それが所定回繰り返されることで、特定の遊技価値される得るため、所定の抽選結果に対応する第2遊技回動作でない場合の遊技への興味の低下が低減される。

10

【6052】

[付記D2]

前記所定の遊技価値は、前記通常遊技状態及び前記所定遊技状態(a時短遊技状態)よりも、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技(大当たり遊技)が実行されることであり、

20

前記特定の遊技価値は、前記第2の始動条件が成立(第2入賞口315への遊技球の入球)する契機を増加させることであることを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【6053】

付記D2に係る遊技機では、所定の遊技価値が、通常遊技状態及び所定遊技状態よりも、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行されることであり、特定の遊技価値が、第2の始動条件が成立する契機を増加させることである。このように、所定の遊技価値が、通常遊技状態及び所定遊技状態よりも、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行されることであり、特定の遊技価値が、第2の始動条件が成立する契機を増加させることであることで、所定回の第2遊技回動作が終了する前に、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行され得る。これにより、遊技者は、所定回の第2遊技回動作が終了するまでは、所定の抽選結果であることに基づいて特別遊技が実行されることを期待しつつ各第2遊技回動作の進行を楽しむことができる。また、第2遊技回動作が所定の抽選結果に対応しない場合であっても、第2遊技回動作の実行により、第2の始動条件が成立する契機が増加される遊技価値を得られる可能性が高められる。そのため、第2遊技回動作では、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の抽選結果でない場合であっても、何らの遊技価値が得られないのではなく、第2遊技回動作が所定回繰り返されることで、いずれ第2の始動条件が成立する契機が増加される遊技価値を得られる可能性に期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、所定の抽選結果に対応する第2遊技回動作でない場合の遊技への興味の低下が低減される。

30

40

【6054】

[付記E1]

第1の始動条件の成立(第1入賞口314への遊技球の入球)に基づいて第1遊技回動作(第1特図遊技)を行う第1遊技手段(41)と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立(第2入賞口315への遊技球の入球)に基づいて第2遊技回動作(第2特図遊技)を行う第2遊技手段(41)と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対

50

する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（200回）の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（41）と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第2特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（41）と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（c時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（41）と、

前記所定遊技状態（a時短遊技状態）の残り期間（時短遊技回数）を所定の態様（数字）で報知する手段（51）と、

前記所定遊技状態（a時短遊技状態）中に、前記所定の態様よりも強調（例えば色、サイズ、柄、エフェクト、これらの組み合わせ）して前記第2遊技回動作（第2特図遊技）の残り期間を報知する手段（51）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6055】

付記E1に係る遊技機では、所定遊技状態の残り期間が所定の態様で報知され、所定遊技状態中に、第2遊技回動作の残り期間が、所定の態様よりも強調を報知される。このように、所定遊技状態の残り期間が所定の態様で報知され、所定遊技状態中に、第2遊技回動作の残り期間が、所定の態様よりも強調を報知されることで、第1遊技回動作の残り期間の数値を把握し易くなる。これにより、遊技者は、第1遊技回動作の残り期間の数値から得られる情報に基づいて、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が所定回の第2遊技回動作の終了後に終了するか否か（特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作の実行中に所定回の第2遊技回動作が終了できるか否か）の予想し易くなる。そのため、所定の態様よりも強調を報知される第2遊技回動作の残り期間に着目し、第1遊技回動作の終了タイミングや所定回の第2遊技回動作の終了タイミングを予想して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【6056】

[付記F1]

第1の始動条件の成立（第1入賞口314への遊技球の入球）に基づいて第1遊技回動作（第1特図遊技）を行う第1遊技手段（41）と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立（第2入賞口315への遊技球の入球）に基づいて第2遊技回動作（第2特図遊技）を行う第2遊技手段（41）と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の始動条件が成

10

20

30

40

50

立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（200回）の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（41）と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第2特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（41）と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（c時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（41）と、

を備え、

前記所定遊技状態（a時短遊技状態）中に開始される前記第2遊技回動作（第2特図遊技）の変動表示時間は、前記所定遊技状態（a時短遊技状態）中に開始される前記第1遊技回動作（第1特図遊技）に対して設定される最も長い変動表示時間よりも長い所定の変動表示時間を含み、

前記所定の変動表示時間が設定される前記第2遊技回動作は、前記所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）が付与される前記所定の抽選結果（大当たり）であることの期待度（大当たり期待度）が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【6057】

付記F1に係る遊技機では、所定遊技状態中に開始される第2遊技回動作の変動表示時間が、所定遊技状態中に開始される第1遊技回動作に対して設定される最も長い変動表示時間よりも、長い所定の変動表示時間を含み、所定の変動表示時間が設定される第2遊技回動作は、所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。ところで、所定回の第2遊技回動作の終了により特定の遊技価値が付与される通常遊技状態となるためには、特定の変動表示時間が長いほど不利である。これに対して、所定遊技状態中に開始される第1遊技回動作に対して設定される最も長い変動表示時間よりも長い所定の変動表示時間が設定される第2遊技回動作は、所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。そのため、特定の変動表示時間が長く遊技者に不利で遊技に対する興味が低下しかねない状況において、所定の遊技価値が付与される期待度を高くすることで、遊技に対する興味の低下を防止することができ、むしろ、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【6058】

[付記G1]

第1の始動条件の成立（第1入賞口314への遊技球の入球）に基づいて第1遊技回動作（第1特図遊技）を行う第1遊技手段（41）と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立（第2入賞口315への遊技球の入球）に基づいて第2遊技回動作（第2特図遊技）を行う第2遊技手段（41）と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の始動条件が成

10

20

30

40

50

立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（200回）の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（41）と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第2特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（41）と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（c時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（41）と、

を備え、

前記所定遊技状態実行手段（41）は、前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に引き続き前記所定遊技状態を実行する場合、予め定めた遊技価値（例えば小当たり遊技の実行、電動役物315bの作動による第2入賞口315の開放、プレミアム画像の表示やプレミアム演出の実行、特定楽曲の開放など）を付与することを特徴とする遊技機。

【6059】

付記G1に係る遊技機では、所定遊技状態中に特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が終了した場合に引き続き所定遊技状態を実行する場合、所定の遊技価値及び特定の遊技価値とは異なる第3の遊技価値が付与される。このように、所定遊技状態中に特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が終了した場合に引き続き所定遊技状態を実行する場合、所定の遊技価値及び特定の遊技価値とは異なる第3の遊技価値が付与されることで、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作の終了タイミングが遊技者に不利な結果となったとしても、この不利な結果に起因する遊技への興趣の低下を、第3の遊技価値の付与により低減することができる。

【6060】

[付記A1]

遊技盤（31）の正面視において視認可能な発光手段（341）と、

取得条件が成立（入賞口314、315への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（41）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（41）と、

第1の回転手段（37）と、

第2の回転手段（38L、38R）と、

を備える遊技機であって、

前記第1の回転手段（37）は、回転軸（372）を中心として回転可能な回転板部（370）を備え、

前記回転板部（370）は、裏面側に位置する前記発光手段（341）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2の回転手段（38L、38R）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（31）を正面視した場合に、前記回転板部（370）を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部（370）を通して視認可能な第2位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（370）を通して特定位置の前記発

10

20

30

40

50

光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、

回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、

を有することを特徴とする遊技機。

【６０６１】

付記Ａ１に係る遊技機では、回転する第１の回転手段の回転板部を通して発光手段の光を視認可能な第１の状態と、回転する回転板部の裏面側に第２の回転手段が移動してくることによって、第２の回転手段が発光手段の光を遮って、第２の回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２の状態と、を有する。これにより、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって、第１の状態と第２の状態との２つの態様となり得るため、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化される。例えば、回転する第１の回転手段の回転板部を通して発光手段の光を視認可能な第１の状態では、回転板部を通して視認される発光手段の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、回転板部を通して視認される発光手段の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。また、回転する回転板部の裏面側に第２の回転手段が移動してくることによって、第２の回転手段が発光手段の光を遮って第２の回転手段が回転板部を通して視認可能となる第２の状態では、回転板部を通して視認される第２の回転手段の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第１の回転手段の回転板部を通して視認される光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、第１の状態と第２の状態とを有することで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

10

20

30

【６０６２】

[付記Ａ２]

前記回転板部（３７０）は、少なくとも一部が透光性を有することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【６０６３】

付記Ａ２に係る遊技機では、回転板部が、少なくとも一部が透光性を有する。このように、回転板部が、少なくとも一部が透光性を有することで、透光性を有する部分を通して発光手段の光が視認可能な第１の状態を実現できる一方、透光性を有する部分を通して第１の回転手段を視認可能な第２の状態を実現できる

40

【６０６４】

[付記Ａ３]

前記回転板部（３７０）は、全体が透光性を有することを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【６０６５】

付記Ａ３に係る遊技機では、回転板部が、全体が透光性を有する。このように、回転板部が、全体が透光性を有することで、回転板部の一部のみを透光性を有するものとして形成する場合に比べて、簡易に回転板部を形成することが可能になる。

【６０６６】

[付記Ａ４]

50

前記回転板部（３７０）は、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有することを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【６０６７】

付記Ａ４に係る遊技機では、回転板部が、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有する。このように、回転板部が、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有することで、第１の状態において発光手段の光が視認可能な領域、及び第２の状態において第２の回転手段が視認可能な領域として透光性領域を設定することが可能になる。これにより、第１の状態及び第２の状態において実行される演出において遊技者が注目すべき領域が透光性領域であることを明確化することができる。これにより、第１の状態及び第２の状態において演出が実行される場合、透光性領域に着目して遊技を楽しむことが可能になる。また、回転板部の一部を透光性領域とする場合、透光性領域以外の部分を非透光性領域とすることも可能であるため、回転板部の装飾性を向上させることが可能になる。

10

【６０６８】

[付記Ａ５]

前記透光性領域は、拡大レンズであることを特徴とする付記Ａ４に記載の遊技機。

【６０６９】

付記Ａ５に係る遊技機では、透光性領域が拡大レンズである。このように、透光性領域が拡大レンズであることで、回転板部を通して視認される発光手段の光や第２の回転手段によって付与される遊技に対する情報を強調して表示することが可能になる。これにより、遊技者は、第１の状態や第２の状態において付与される遊技に対する情報を把握し易くなるため、第１の状態及び第２の状態において実行される演出をより楽しみ易くなる。

20

【６０７０】

[付記Ａ６]

前記透光性領域は、貫通孔であることを特徴とする付記Ａ４に記載の遊技機。

【６０７１】

付記Ａ６に係る遊技機では、透光性領域が貫通孔である。このように、透光性領域が貫通孔であることで、透光性領域の形成が容易となる。例えば、回転板部が樹脂成形によって形成される場合、成形用の金型の形状を複雑化することなく透光性領域を形成でき、またインサート成形などの手法を採用することなく透光性領域を形成できる。

【６０７２】

[付記Ｂ１]

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、

取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、

第１の回転手段（３７）と、

第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、

前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、

40

前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、

回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が

50

移動してくることによって、前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が前記特定位置の前記発光手段 (3 4 1) の光を遮って、前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が前記回転板部 (3 7 0) を通して視認可能となる第 2 の状態と、

を有し、

前記第 1 の回転手段 (3 7) は、予め定められた所定の位置で回転可能であり、

前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) は、前記所定の位置において回転する前記第 1 の回転手段 (3 7) に近接離間可能であり、

前記第 1 の状態は、前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が前記所定の位置から離間する場合に実現可能であり、

前記第 2 の状態は、前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が前記所定の位置に近接する場合に実現可能であることを特徴とする付記 B 1 に記載の遊技機。 10

【 6 0 7 3 】

付記 B 1 に係る遊技機では、所定の位置で回転する第 1 の回転手段から第 2 の回転手段が離間することで第 1 の状態が実現可能であり、所定の位置で回転する第 1 の回転手段に第 2 の回転手段が近接することで第 2 の状態が実現可能である。このように、所定の位置で回転する第 1 の回転手段から第 2 の回転手段が離間することで第 1 の状態が実現可能であり、所定の位置で回転する第 1 の回転手段に第 2 の回転手段が近接することで第 2 の状態が実現可能であることで、所定の位置で回転する第 1 の回転手段に対して第 2 の回転手段を近接離間させるという簡易な制御によって第 1 の状態及び第 2 の状態を実現することができる。 20

【 6 0 7 4 】

また、付記 B 1 に係る遊技機では、遊技者は、所定の位置で第 1 の回転手段が回転する場合、第 2 の回転手段に着目することで、第 1 の状態となるタイミング、及び第 2 の状態となるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、第 1 の状態において演出が実行されるタイミング、及び第 2 の状態において演出が実行されるタイミングを把握することができる。即ち、遊技において着目すべきタイミングが明確化されることで、第 1 の状態及び第 2 の状態において実行される演出を容易かつ確実に楽しむことができる。

【 6 0 7 5 】

[付記 C 1]

遊技盤 (3 1) の正面視において視認可能な発光手段 (3 4 1) と、

取得条件が成立 (入賞口 3 1 4、3 1 5 への遊技球の入球) したことを契機として特別情報 (大当たり乱数) を取得する情報取得手段 (4 1) と、

取得された前記特別情報 (大当たり乱数) が所定条件を満たすか否か (大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か) を判定する判定手段 (4 1) と、

第 1 の回転手段 (3 7) と、

第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の回転手段 (3 7) は、回転軸 (3 7 2) を中心として回転可能な回転板部 (3 7 0) を備え、 40

前記回転板部 (3 7 0) は、裏面側に位置する前記発光手段 (3 4 1) の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) は、回転可能に構成され、前記遊技盤 (3 1) を正面視した場合に、前記回転板部 (3 7 0) を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部 (3 7 0) を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部 (3 7 0) を通して特定位置の前記発光手段 (3 4 1) の光を視認可能な第 1 の状態と、

回転する前記回転板部 (3 7 0) の裏面側に前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が移動してくることによって、前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が前記特定位置の前 50

記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、

を有し、

前記第２の状態を実現可能な前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）を複数備えることを特徴とする遊技機。

【６０７６】

付記Ｃ１に係る遊技機では、第２の状態を実現可能な第２の回転手段を複数備える。このように、第２の状態を実現可能な第２の回転手段を複数備えることで、複数の第２の回転手段のそれぞれによって第２の状態を実現することが可能になる。これにより、複数の第２の回転手段のそれぞれによって実現される第２の状態の視認態様に基づいて多様な演出を実行することが可能になる。

10

【６０７７】

[付記Ｃ２]

複数の前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、特定の第２の回転手段（３８Ｌ）と、前記特定の第２の回転手段（３８Ｌ）とは異なる所定の第２の回転手段（３８Ｒ）とを含み、

前記特定の第２の回転手段（３８Ｌ）が回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に移動してくることによって前記第２の状態とされる場合に前記回転板部（３７０）を通して視認される前記特定の第２の回転手段（３８Ｌ）の第１視認態様と、前記所定の第２の回転手段（３８Ｒ）が回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に移動してくることによって前記第２の状態とされる場合に前記回転板部（３７０）を通して視認される前記所定の第２の回転手段（３８Ｒ）の第２視認態様とが異なることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

20

【６０７８】

付記Ｃ２に係る遊技機では、特定の第２の回転手段によって第２の状態とされる場合に回転板部を通して視認される特定の第２の回転手段の第１視認態様と、所定の第２の回転手段によって第２の状態とされる場合に回転板部を通して視認される所定の第２の回転手段の第２視認態様とが異なる。このように、特定の第２の回転手段によって第２の状態とされる場合に回転板部を通して視認される特定の第２の回転手段の第１視認態様と、所定の第２の回転手段によって第２の状態とされる場合に回転板部を通して視認される所定の第２の回転手段の第２視認態様とが異なることで、第２の状態において、特定の第２の回転手段の第１視認態様及び所定の第２の回転手段の第２視認態様に応じた演出を実行することが可能になる。これにより、第２の状態において第１視認態様及び第２視認態様に基づいて多様な演出を実行することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

30

【６０７９】

[付記Ｃ３]

前記第１視認態様において遊技に関する第１情報が付与され、前記第２視認態様において遊技に関する前記第１情報とは異なる第２情報が付与されることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

【６０８０】

付記Ｃ３に係る遊技機では、第１視認態様において遊技に関する第１情報が付与され、第２視認態様において遊技に関する第１情報とは異なる第２情報が付与される。このように、第１視認態様において遊技に関する第１情報が付与され、第２視認態様において遊技に関する第１情報とは異なる第２情報が付与されることで、遊技者は、第２の状態において第２の回転手段の種別に応じて視認される情報を得ることができる。これにより、第２の状態とされる第２の回転手段の種別に着目しつつ、第２の回転手段の視認態様から付与される遊技に関する情報に基づいて遊技の進行を楽しむことができる。

40

【６０８１】

[付記Ｄ１]

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、

50

取得条件が成立（入賞口 3 1 4、3 1 5 への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（4 1）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（4 1）と、

第 1 の回転手段（3 7）と、

第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の回転手段（3 7）は、回転軸（3 7 2）を中心として回転可能な回転板部（3 7 0）を備え、

前記回転板部（3 7 0）は、裏面側に位置する前記発光手段（3 4 1）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、 10

前記第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（3 1）を正面視した場合に、前記回転板部（3 7 0）を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部（3 7 0）を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（3 7 0）を通して特定位置の前記発光手段（3 4 1）の光を視認可能な第 1 の状態と、

回転する前記回転板部（3 7 0）の裏面側に前記第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）が移動してくることによって、前記第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）が前記特定位置の前記発光手段（3 4 1）の光を遮って、前記第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）が前記回転板部（3 7 0）を通して視認可能となる第 2 の状態と、 20

を有し、

前記第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）は、異なる複数の経路を移動可能であることを特徴とする遊技機。

【6 0 8 2】

付記 D 1 に係る遊技機では、第 2 の回転手段が異なる複数の経路を移動可能である。このように、第 2 の回転手段が異なる複数の経路を移動可能であることで、第 2 の回転手段の移動経路の種別に応じた演出を実行可能であるため、演出を多様化することが可能になる。

【6 0 8 3】

30

[付記 E 1]

遊技盤（3 1）の正面視において視認可能な発光手段（3 4 1）と、

取得条件が成立（入賞口 3 1 4、3 1 5 への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（4 1）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（4 1）と、

第 1 の回転手段（3 7）と、

第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の回転手段（3 7）は、回転軸（3 7 2）を中心として回転可能な回転板部（3 7 0）を備え、 40

前記回転板部（3 7 0）は、裏面側に位置する前記発光手段（3 4 1）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（3 1）を正面視した場合に、前記回転板部（3 7 0）を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部（3 7 0）を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（3 7 0）を通して特定位置の前記発光手段（3 4 1）の光を視認可能な第 1 の状態と、

回転する前記回転板部（3 7 0）の裏面側に前記第 2 の回転手段（3 8 L、3 8 R）が 50

移動してくることによって、前記第2の回転手段(38L、38R)が前記特定位置の前記発光手段(341)の光を遮って、前記第2の回転手段(38L、38R)が前記回転板部(370)を通して視認可能となる第2の状態と、

を有し、

前記判定手段による前記所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技(特図遊技)を実行する手段(41)と、

前記報知遊技において、所定契機(大当たり抽選結果が大当たり)が成立した場合に前記回転板部(370)を前記所定の回転状態と前記所定の停止状態とに切り替え可能な第1切替手段(51)と、

前記報知遊技において、特定契機(大当たり抽選結果が大当たり)が成立した場合に前記第2の回転手段(38L、38R)を前記回転板部(370)の裏面側に移動させ、前記第1の状態から前記第2の状態に切り替え可能な第2切替手段(51)と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6084】

付記E1に係る遊技機では、判定手段による所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第2の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第1の状態から第2の状態に切り替え可能とされる。このように、判定手段による所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第2の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第1の状態から第2の状態に切り替え可能とされることで、第1の回転手段と第2の回転手段との動作によって、第1の状態と第2の状態との2つの態様となり得るため、第1の回転手段と第2の回転手段との動作によって報知遊技において実行される演出が多様化される。例えば、報知遊技において、第1の状態及び第2の状態の少なくとも一方の状態で、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、報知遊技において第1の状態と第2の状態とが実現されることで、第1の回転手段と第2の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【6085】

[付記F1]

遊技盤(31)の正面視において視認可能な発光手段(341)と、

取得条件が成立(入賞口314、315への遊技球の入球)したことを契機として特別情報(大当たり乱数)を取得する情報取得手段(41)と、

取得された前記特別情報(大当たり乱数)が所定条件を満たすか否か(大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か)を判定する判定手段(41)と、

第1の回転手段(37)と、

第2の回転手段(38L、38R)と、

を備える遊技機であって、

前記第1の回転手段(37)は、回転軸(372)を中心として回転可能な回転板部(370)を備え、

前記回転板部(370)は、裏面側に位置する前記発光手段(341)の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2の回転手段(38L、38R)は、回転可能に構成され、前記遊技盤(31)を正面視した場合に、前記回転板部(370)を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部(370)を通して視認可能な第2位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

10

20

30

40

50

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、

回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、

を有し、

前記判定手段によって前記所定条件を満たすと判定される場合に遊技者に有利な特別遊技を実行する手段（４１）と、

前記特別遊技において、所定契機（大当たり抽選結果が大当たり）が成立した場合に前記回転板部（３７０）を前記所定の回転状態と前記所定の停止状態とに切り替え可能な第１切替手段（５１）と、

前記特別遊技において、特定契機（大当たり抽選結果が大当たり）が成立した場合に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）を前記回転板部（３７０）の裏面側に移動させ、前記第１の状態から前記第２の状態に切り替え可能な第２切替手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【６０８６】

付記Ｆ１に係る遊技機では、判定手段によって所定条件を満たすと判定される場合に実行される遊技者に有利な特別遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第２の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第１の状態から第２の状態に切り替え可能とされる。このように、特別遊技において、判定手段によって所定条件を満たすと判定される場合に実行される遊技者に有利な特別遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第２の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第１の状態から第２の状態に切り替え可能とされることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって、第１の状態と第２の状態との２つの態様となり得るため、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって特別遊技において実行される演出が多様化される。例えば、特別遊技において、第１の状態及び第２の状態の少なくとも一方の状態で、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、特別遊技において第１の状態と第２の状態とが実現されることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【６０８７】

[付記Ｇ１]

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、

取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、

第１の回転手段（３７）と、

第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、

前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、

前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

10

20

30

40

50

前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) は、回転可能に構成され、前記遊技盤 (3 1) を正面視した場合に、前記回転板部 (3 7 0) を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部 (3 7 0) を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部 (3 7 0) を通して特定位置の前記発光手段 (3 4 1) の光を視認可能な第 1 の状態と、

回転する前記回転板部 (3 7 0) の裏面側に前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が移動してくることによって、前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が前記特定位置の前記発光手段 (3 4 1) の光を遮って、前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) が前記回転板部 (3 7 0) を通して視認可能となる第 2 の状態と、

10

を有し、

前記回転板部 (3 7 0) は、前記第 1 の回転手段 (3 7) に当該第 1 の回転手段 (3 7) 以外の部材 (3 8 L、3 8 R) が干渉することを契機として回転が開始されることを特徴とする遊技機。

【 6 0 8 8 】

付記 G 1 に係る遊技機では、第 1 の回転手段に当該第 1 の回転手段以外の部材が干渉することを契機として回転板部の回転が開始される。このように、第 1 の回転手段に当該第 1 の回転手段以外の部材が干渉することを契機として回転板部の回転が開始されることで、遊技者は、回転板部の回転が開始されるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、第 1 の回転手段と、この第 1 の回転手段と干渉し得る部材との動きに着目することで、第 2 の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第 2 の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第 1 の回転手段と、この第 1 の回転手段と干渉し得る部材に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【 6 0 8 9 】

[付記 G 2]

前記第 1 の回転手段 (3 7) に干渉し得る部材は、前記第 2 の回転手段 (3 8 L、3 8 R) であることを特徴とする付記 G 1 に記載の遊技機。

【 6 0 9 0 】

付記 G 2 に係る遊技機では、第 1 の回転手段に干渉し得る部材が、第 2 の回転手段である。このように、第 1 の回転手段に干渉し得る部材が、第 2 の回転手段であることで、遊技者は、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段との動きに着目することで、第 2 の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第 2 の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段とに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 6 0 9 1 】

[付記 G 3]

前記第 1 の回転手段 (3 7) に干渉し得る部材は、遊技球であることを特徴とする付記 G 1 又は付記 G 2 に記載の遊技機。

【 6 0 9 2 】

付記 G 3 に係る遊技機では、第 1 の回転手段に干渉し得る部材が、遊技球である。このように、第 1 の回転手段に干渉し得る部材が、遊技球であることで、遊技者は、第 1 の回転手段と遊技球との動きに着目することで、第 2 の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第 2 の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第 1 の回転手段と遊技球とに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【 6 0 9 3 】

[付記 H 1]

遊技盤 (3 1) の正面視において視認可能な発光手段 (3 4 1) と、

取得条件が成立 (入賞口 3 1 4、3 1 5 への遊技球の入球) したことを契機として特別

50

情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、

第１の回転手段（３７）と、

第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、

前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、

前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、

回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、

を有し、

前記第１の回転手段（３７）と、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）との位置関係によって、有利な第１の態様（例えば報知態様Ａ）と、前記第１の態様よりも不利な第２の態様（例えば報知態様Ｄ）とを発生可能であることを特徴とする遊技機。

【６０９４】

付記Ｈ１に係る遊技機では、第１の回転手段と、第２の回転手段との位置関係によって、有利な第１の態様と、第１態様よりも不利な第２の態様とを発生可能である。このように、第１の回転手段と、第２の回転手段との位置関係によって、有利な第１の態様と、第１態様よりも不利な第２の態様とを発生可能であることで、遊技者は、第１の回転手段と第２の回転手段とが作動される場合に、第１の回転手段と第２の回転手段とがどのような位置関係となるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。即ち、遊技者は、第１の回転手段と第２の回転手段とが作動される場合に、第１の回転手段と第２の回転手段とが有利な第１の態様である位置関係となることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【６０９５】

[付記Ｈ２]

前記第１の態様及び前記第２の態様は、前記第２の状態において発生可能であることを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

【６０９６】

付記Ｈ２に係る遊技機では、第１の態様及び第２の態様は、第２の状態において発生可能である。このように、第１の態様及び第２の態様は、第２の状態において発生可能であることで、回転する回転板部の裏面側に第２の回転手段が移動してくる場合に、第１の回転手段と第２の回転手段とが有利な第１の態様である位置関係となることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【６０９７】

[付記Ａ１]

所定の始動入球手段（３１４、３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技（５Ｒ通常大当たり遊技、５Ｒ確変大当たり遊技又は１６Ｒ確変大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するか否かを判定する判定手段（４１）と、

10

20

30

40

50

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（４１，５１）と、

前記変動表示手段（４１，５１）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（４１，５１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）を継続して出力する第１出力手段（４１）と、

前記有利状態の終了時に、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（４１）と、

前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（４１）と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（４１）に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、

を備え、

前記第２出力手段（４１）は、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【６０９８】

付記Ａ１に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第１出力手段によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。

【６０９９】

さらに、付記Ａ１に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第２出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

【６１００】

10

20

30

40

50

このように、付記 A 1 に係る遊技機では、第 1 出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第 2 出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

10

【 6 1 0 1 】

[付記 A 2]

前記第 1 出力手段 (4 1) は、前記所定の識別情報 (大当たり信号 2 の基本信号) をレベル信号として出力し、

前記第 2 出力手段 (4 1) は、前記特定の識別情報 (大当たり信号 2 の延長信号) をパルス信号又はオン・オフ信号として継続して出力することを特徴とする付記 A 1 に記載の遊技機。

【 6 1 0 2 】

付記 A 2 に係る遊技機では、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。このように、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されることで、所定の識別情報及び特定の識別情報を受信した遊技側のホールコンピュータ 1 0 2 などの外部機器では、容易かつ確実に、所定の識別情報と特定の識別情報とを区別して識別することが可能になる。

20

【 6 1 0 3 】

[付記 A 3]

前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記 A 1 又は付記 A 2 に記載の遊技機。

30

【 6 1 0 4 】

付記 A 3 に係る遊技機では、第 1 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

40

50

【 6 1 0 5 】

[付記 B 1]

所定の始動入球手段（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技（ 5 R 通常大当たり遊技、 5 R 確変大当たり遊技又は 1 6 R 確変大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するか否かを判定する判定手段（ 4 1 ）と、

前記判定手段（ 4 1 ）により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

前記変動表示手段（ 4 1 , 5 1 ）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

10

を備え、

前記所定の始動入球手段（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 始動入球手段（ 3 1 5 ）と、を含み、

前記第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

20

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号 2 の基本信号）を継続して出力する第 1 出力手段（ 4 1 ）と、

前記有利状態の終了時に、前記第 1 出力手段（ 4 1 ）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（ 4 1 ）と、

前記有利状態の終了時の前記第 2 始動入球手段（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（ 4 1 ）と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（ 4 1 ）に記憶されている前記保留数に対応する所定期数の前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間、当該期間を識別可能な特定の識別情報（大当たり信号 2 の延長信号）を所定期間継続して出力する第 2 出力手段（ 4 1 ）と、

30

を備え、

前記第 2 出力手段（ 4 1 ）は、前記第 1 出力手段（ 4 1 ）による前記所定の識別情報（大当たり信号 2 の基本信号）の出力態様とは異なる態様で前記特定の識別情報（大当たり信号 2 の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【 6 1 0 6 】

付記 B 1 に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第 1 出力手段によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。

40

【 6 1 0 7 】

さらに、付記 B 1 に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第 2 出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示

50

が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

【6108】

このように、付記B1に係る遊技機では、第1出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第2出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

10

20

【6109】

[付記B2]

前記第1出力手段(41)は、前記所定の識別情報(大当たり信号2の基本信号)をレベル信号として出力し、

前記第2出力手段(41)は、前記特定の識別情報(大当たり信号2の延長信号)をパルス信号として継続して出力することを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【6110】

付記B2に係る遊技機では、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。このように、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されることで、所定の識別情報及び特定の識別情報を受信した遊技側のホールコンピュータ102などの外部機器では、容易かつ確実に、所定の識別情報と特定の識別情報とを区別して識別することが可能になる。

30

【6111】

[付記B3]

前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記B1又は付記B2に記載の遊技機。

【6112】

付記B3に係る遊技機では、第1始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第2始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第2始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄

40

50

の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【6113】

[付記C1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技(5R通常大当たり遊技、5R確変大当たり遊技又は16R確変大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行するか否かを判定する判定手段(41)と、

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄、飾り図柄)の変動表示を実行する変動表示手段(41, 51)と、

前記変動表示手段(41)により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段(41, 51)と、

を備え、

前記所定の始動入球手段(314, 315)は、第1始動入球手段(314)と、遊技球の入球が制限される不利状態(通常遊技状態)と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とが切り替えられる前記第1始動入球手段(314)とは異なる第2始動入球手段(315)と、を含み、

前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立(大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行)するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報(大当たり信号2の基本信号)を継続して出力する第1出力手段(41)と、

前記有利状態の終了時に、前記第1出力手段(41)による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段(41)と、

前記有利状態の終了時の前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段(41)と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段(41)に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報(大当たり信号2の延長信号)を所定期間継続して出力する第2出力手段(41)と、

を備え、

前記第2出力手段(41)は、

前記第1出力手段(41)による前記所定の識別情報(大当たり信号2の基本信号)の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報(大当たり信号2の延長信号)を継続して出力し、

前記記憶手段に記憶されている前記保留数に対応して実行される前記所定の変動表示のうちの最後に実行される前記所定の変動表示が停止された後に特定期間が経過するまで、前記特定の識別情報を継続して出力し得ることを特徴とする遊技機。

【6114】

付記C1に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第1出力手段によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例

10

20

30

40

50

例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。

【 6 1 1 5 】

さらに、付記 C 1 に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第 2 出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

【 6 1 1 6 】

また、付記 C 1 に係る遊技機では、特定の識別情報が、有利状態の終了時に記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示のうちの最後に実行される所定の変動表示が停止された後に特定期間が経過するまで出力される。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、例えばノイズの発生などにより一時的に特定の識別情報を受信できなかったのか、特定の識別情報の出力が停止されたのかを区別して把握することができる。そのため、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、例えばノイズの発生などにより一時的に特定の識別情報を受信できない場合であっても、有利状態の終了後に記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを把握することができる。

【 6 1 1 7 】

このように、付記 C 1 に係る遊技機では、第 1 出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第 2 出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 6 1 1 8 】

[付記 C 2]

前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記 C 1 に記載の遊技機。

【 6 1 1 9 】

付記 C 2 に係る遊技機では、第 1 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行さ

10

20

30

40

50

れる所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第2始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

10

【6120】

[付記D1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技(5R通常大当たり遊技、5R確変大当たり遊技又は16R確変大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行するか否かを判定する判定手段(41)と、

20

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄、飾り図柄)の変動表示を実行する変動表示手段(41, 51)と、

前記変動表示手段(41)により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段(41, 51)と、

を備え、

前記所定の始動入球手段(314, 315)は、第1始動入球手段(314)と、遊技球の入球が制限される不利状態(通常遊技状態)と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態(確変遊技状態、時短遊技状態)とが切り替えられる前記第1始動入球手段(314)とは異なる第2始動入球手段(315)と、を含み、

30

前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立(大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行)するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報(大当たり信号2の基本信号)を継続して出力する第1出力手段(41)と、

前記有利状態の終了時に、前記第1出力手段(41)による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段(41)と、

40

前記有利状態の終了時の前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段(41)と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段(41)に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報(大当たり信号2の延長信号)を所定期間継続して出力する第2出力手段(41)と、

前記所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄、飾り図柄)が変動表示される場合に、当該変動表示の実行中に画像を表示する画像表示手段(341)と、

前記不利状態において前記画像表示手段(341)に所定の背景画像を表示する所定の

50

背景演出を実行し、前記有利状態において前記画像表示手段(341)に前記所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出を実行する演出実行手段(51)と、

を備え、

前記第2出力手段(41)は、前記第1出力手段(41)による前記所定の識別情報(大当たり信号2の基本信号)の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報(大当たり信号2の延長信号)を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【6121】

付記D1に係る遊技機では、不利状態において画像表示手段に所定の背景画像を表示する所定の背景演出が実行され、有利状態において画像表示手段に所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出が実行される。このように、不利状態において画像表示手段に所定の背景画像を表示する所定の背景演出が実行され、有利状態において画像表示手段に所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出が実行されることで、遊技者は、画像表示手段に表示される背景画像に基づいて、視覚的に容易に、不利状態であるか有利状態であるかを判断することができる。

10

【6122】

[付記D2]

前記所定の条件は、前記有利状態から前記不利状態に移行させる第1の所定の条件と、前記有利状態から前記特別遊技状態に移行させる第2の所定の条件と、を含み、

前記演出実行手段(51)は、前記第1の所定の条件の成立により前記有利状態から前記不利状態に移行された場合、前記不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、前記所定の背景演出として、予め定められた初期背景演出を実行することを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

20

【6123】

[付記D3]

前記規定の条件は、前記有利状態から前記不利状態に移行されてから、前記所定の図柄の変動表示が特定回数の実行されることを特徴とする付記D2に記載の遊技機。

【6124】

[付記D4]

前記規定の条件は、前記特定の背景演出の実行を終了するか否かの終了抽選に当選することであることを特徴とする付記D2又は付記D3に記載の遊技機。

30

【6125】

付記D2から付記D4に係る遊技機では、有利状態から不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、所定の背景演出として予め定められた初期背景演出が実行される。このように、有利状態から不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、所定の背景演出として予め定められた初期背景演出が実行されることで、遊技者は、有利状態から不利状態に移行されたことを視覚的に容易に把握することができる。

【6126】

[付記D5]

前記特定の背景演出は、前記有利状態から前記不利状態に移行されてから、前記規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出であることを特徴とする付記D2から付記D4のいずれかに記載の遊技機。

40

【6127】

付記D5に係る遊技機では、特定の背景演出が、有利状態から不利状態に移行されてから、規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出である。このように、特定の背景演出が、有利状態から不利状態に移行されてから、規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出であることで、遊技者にとって好ましくない不利状態に移行されことによって遊技者の遊技に対する興味の低下しうる状況であっても、固有の背景演出を遊技者に視認させることによって遊技に対する興味の低下が防止される。

【6128】

50

[付記 D 6]

前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記 D 1 から付記 D 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 6 1 2 9 】

付記 D 6 に係る遊技機では、第 1 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【 6 1 3 0 】

[付記 E 1]

所定の始動入球手段 (3 1 4 , 3 1 5) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技 (5 R 通常大当たり遊技、5 R 確変大当たり遊技又は 1 6 R 確変大当たり遊技) が実行される特別遊技状態 (大当たり遊技状態) に移行するか否かを判定する判定手段 (4 1) と、

前記判定手段 (4 1) により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、飾り図柄) の変動表示を実行する変動表示手段 (4 1 , 5 1) と、

前記変動表示手段 (4 1 , 5 1) により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段 (4 1 , 5 1) と、

を備え、

前記所定の始動入球手段 (3 1 4 , 3 1 5) は、第 1 始動入球手段 (3 1 4) と、遊技球の入球が制限される不利状態 (通常遊技状態) と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態 (確変遊技状態、時短遊技状態) とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) とは異なる第 2 始動入球手段 (3 1 5) と、を含み、

前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立 (大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行) するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報 (大当たり信号 2 の基本信号) を継続して出力する第 1 出力手段 (4 1) と、

前記有利状態の終了時に、前記第 1 出力手段 (4 1) による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段 (4 1) と、

前記有利状態の終了時の前記第 2 始動入球手段 (3 1 5) への遊技球の入球を契機とす

10

20

30

40

50

る前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段(41)と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段(41)に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報(大当たり信号2の延長信号)を所定期間継続して出力する第2出力手段(41)と、

前記所定の特別遊技状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報(大当たり信号2の基本信号)及び前記特定の識別情報(大当たり信号2の延長信号)とは異なる第3の識別情報(大当たり信号1)を継続して出力する第3出力手段(41)と、
を備え、

前記第2出力手段(41)は、前記第1出力手段(41)による前記所定の識別情報(大当たり信号2の基本信号)の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報(大当たり信号2の延長信号)を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【6131】

付記E1に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを識別可能な所定の識別情報に加えて、所定の特別遊技状態であることを識別可能な第3の識別情報が出力される。このように、所定の特別遊技状態であることを識別可能な第3の識別情報が出力されることで、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、第3の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態であることを把握できる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、所定の特別遊技状態への移行回数(特別遊技の実行回数)を把握できると共に、データ表示器などに所定の特別遊技状態への移行回数(特別遊技の実行回数)を表示させることができる。

【6132】

また、付記E1に係る遊技機では、第3の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信しているか否かによって、有利状態からの所定の特別遊技状態への移行か、不利状態からの所定の特別遊技状態への移行かを判断できる。具体的には、第3の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信している場合には、有利状態からの所定の特別遊技状態への移行であると判断でき、第3の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信していない場合には、不利状態からの所定の特別遊技状態への移行かを判断できる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態から移行された特別遊技状態の回数を、所定の特別遊技状態への連続移行回数(特別遊技の連続実行回数)を把握できると共に、データ表示器などに所定の特別遊技状態への連続移行回数(特別遊技の連続実行回数)を表示させることができる。

【6133】

[付記E2]

前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記E1に記載の遊技機。

【6134】

付記E2に係る遊技機では、第1始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第2始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第2始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。

10

20

30

40

50

そのため、当該遊技機では、有利状態での第2始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【6135】

[付記A1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させるか否かの判定(大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段(41)と、

前記遊技回動作実行手段(41)により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段(41)と、

を備え、

前記所定の始動入球手段(314, 315)は、第1始動入球手段(314)と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第1始動入球手段(314)とは異なる第2始動入球手段(315)と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として変動表示される第1図柄(第1特別図柄)と、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として変動表示される第2図柄(第2特別図柄)と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第1図柄(第1特別図柄)が変動表示される第1遊技回動作(第1特図遊技)と、前記第2図柄(第2特別図柄)が変動表示される第2遊技回動作(第2特図遊技)と、を含み、

前記保留手段(41)による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第1遊技回動作を実行する権利の保留である第1保留(第1特図保留)と、前記第2遊技回動作を実行する権利の保留である第2保留(第2特図保留)と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態(RUSH演出などの継続演出を実行可能な状態、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の基づく第2特図遊技を実行可能な状態)における前記第2保留の数(第2特図保留数M)に対応した計数を可能な第1計数手段(第2特図保留数記憶エリアNAB、第2特図保留数記憶エリア対応領域)に第1数値情報を設定する第1数値情報設定手段(41, 51)と、

減算条件の成立(第2特図遊技の開始)により前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報を減算する減算手段(41, 51)と、

前記所定の遊技状態での前記第2図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出(RUSH演出、一発告知演出、バトル演出)を実行する演出表示手段(51)と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態(c時短遊技状態)を発生可能な特定条件(時短図柄停止外れ)が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段(c時短回数カウンタ)に前記第1数値情報とは異なる第2数値情報(c時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数)を設定する第2数値情報設定手段(41, 51)と、

更新条件の成立(特図遊技の開始)により前記第2計数手段に設定された前記第2数値情報を更新する更新手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値(例えば0)になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報(c時短遊技状態での残りの時短遊技回数)を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示(c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示(演出))を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段(51)と、
を備えることを特徴とする遊技機。

【6136】

10

付記A1に係る遊技機では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【6137】

20

一方、付記A1に係る遊技機では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【6138】

[付記B1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させるか否かの判定(大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段(41)と、

30

前記遊技回動作実行手段(41)により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段(41)と、

を備え、

前記所定の始動入球手段(314, 315)は、第1始動入球手段(314)と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第1始動入球手段(314)とは異なる第2始動入球手段(315)と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として変動表示される第1図柄(第1特別図柄)と、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として変動表示される第2図柄(第2特別図柄)と、を含み、

40

前記遊技回動作は、前記第1図柄(第1特別図柄)が変動表示される第1遊技回動作(第1特図遊技)と、前記第2図柄(第2特別図柄)が変動表示される第2遊技回動作(第2特図遊技)と、を含み、

前記保留手段(41)による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第1遊技回動作を実行する権利の保留である第1保留(第1特図保留)と、前記第2遊技回動作を実行する権利の保留である第2保留(第2特図保留)と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態(RUSH演出などの継続演出を実行可能な状態、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の基づく第2特図遊技を実行可能な状態)における前記第2

50

保留の数（第2特図保留数M）に対応した計数を可能な第1計数手段（第2特図保留数記憶エリアNAB、第2特図保留数記憶エリア対応領域）に第1数値情報を設定する第1数値情報設定手段（41, 51）と、

減算条件の成立（第2特図遊技の開始）により前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報を減算する減算手段（41, 51）と、

前記所定の遊技状態での前記第2図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（RUSH演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（51）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（c時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段（c時短回数カウンタ）に前記第1数値情報とは異なる第2数値情報（c時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第2数値情報設定手段（41, 51）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第2計数手段に設定された前記第2数値情報を更新する更新手段（41, 51）と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば0）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（41, 51）と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報（c時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（51）と、

前記特定演出を終了する場合に、前記特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出（分岐演出、左打表示など）を実行する手段（51）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6139】

付記B1に係る遊技機では、特定演出を終了する場合に、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が実行される。このように、特定演出を終了する場合に、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が実行されることで、当該演出に基づいて、遊技者は、特定演出の終了後の遊技状態を把握することが可能になる。これにより、遊技者は、特定演出の終了によって遊技者に有利な状態の終了が明示又は示唆されることで遊技者の遊技に対する興味が低下する状況においても、どのような演出が実行されるか否か、即ち特定演出の終了後の遊技状態が遊技者に有利なものであることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【6140】

[付記B2]

前記特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出は、遊技盤（31）における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含むことを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【6141】

付記B2に係る遊技機では、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が、遊技盤における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含む。このように、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が、遊技盤における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含むことで、遊技者は、当該演出に基づいて、特定演出の終了後での遊技盤における遊技球の打ち出し領域を把握することができる。これにより、遊技者は、特定演出の終了後に適切な遊技球の打ち出しを行うことができるため、不適切な

10

20

30

40

50

遊技球の打ち出しによる不要な遊技球の損失（いわゆる無駄打ち）が防止され、遊技者の利益を適切に確保することが可能になる。

【 6 1 4 2 】

[付記 C 1]

所定の始動入球手段（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（ 4 1 ）と、

前記判定手段（ 4 1 ）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（ 4 1 ）と、

前記遊技回動作実行手段（ 4 1 ）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 始動入球手段（ 3 1 5 ）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として変動表示される第 1 図柄（第 1 特別図柄）と、前記第 2 始動入球手段（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として変動表示される第 2 図柄（第 2 特別図柄）と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第 1 図柄（第 1 特別図柄）が変動表示される第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）と、前記第 2 図柄（第 2 特別図柄）が変動表示される第 2 遊技回動作（第 2 特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（ 4 1 ）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第 1 遊技回動作を実行する権利の保留である第 1 保留（第 1 特図保留）と、前記第 2 遊技回動作を実行する権利の保留である第 2 保留（第 2 特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（ R U S H 演出などの継続演出を実行可能な状態、 a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の基づく第 2 特図遊技を実行可能な状態）における前記第 2 保留の数（第 2 特図保留数 M）に対応した計数を可能な第 1 計数手段（第 2 特図保留数記憶エリア N A B、第 2 特図保留数記憶エリア対応領域）に第 1 数値情報を設定する第 1 数値情報設定手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

減算条件の成立（第 2 特図遊技の開始）により前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報を減算する減算手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

前記所定の遊技状態での前記第 2 図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ R U S H 演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（ 5 1 ）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ c 時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第 2 計数手段（ c 時短回数カウンタ）に前記第 1 数値情報とは異なる第 2 数値情報（ c 時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第 2 数値情報設定手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第 2 計数手段に設定された前記第 2 数値情報を更新する更新手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば 0）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第 2 計数手段に特定数値情報（ c 時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第 2 計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ c 時短遊技状態での残りの c 時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中

10

20

30

40

50

の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第 2 計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第 2 計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（51）と、

を備え、

前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立する場合、及び前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、前記特定演出の終了後の遊技方法（奨励される遊技球の打ち出し）が同じであることを特徴とする遊技機。

【6143】

付記 C 1 に係る遊技機では、特定演出の実行中に特定条件が成立する場合、及び特定演出の実行中に特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、特定演出の終了後の遊技方法が同じである。このように、特定演出の実行中に特定条件が成立する場合、及び特定演出の実行中に特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、特定演出の終了後の遊技方法が同じであることで、遊技者は、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、同一の遊技方法で遊技を進行することができる。これにより、特定演出の終了後の遊技方法が複雑化することが防止され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

【6144】

[付記 C 2]

前記遊技方法は、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものであることを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

【6145】

付記 C 2 に係る遊技機では、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものである。このように、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものであることで、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、特定演出の終了後に遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が画一化される。これにより、特定演出の終了後において、遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が複雑化することが防止され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

【6146】

[付記 C 3]

前記遊技方法は、前記第 1 始動入球手段（314）に遊技球を入球させることが奨励される第 1 遊技方法と、前記第 2 始動入球手段（315）に遊技球を入球させることが奨励される第 2 遊技方法と、を含み、

前記特定演出の終了後の遊技方法は、前記第 1 遊技方法であることを特徴とする付記 C 2 に記載の遊技機。

【6147】

付記 C 3 に係る遊技機では、遊技方法が、第 1 始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第 1 遊技方法と、第 2 始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第 2 遊技方法と、を含み、特定演出の終了後の遊技方法が第 1 遊技方法である。このように、遊技方法が、第 1 始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第 1 遊技方法と、第 2 始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第 2 遊技方法と、を含み、特定演出の終了後の遊技方法が第 1 遊技方法であることで、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、特定演出の終了後に、第 1 始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第 1 遊技方法を実践すればよい。これにより、特定演出の終了後において、遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が簡易化され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

【6148】

[付記 D 1]

所定の始動入球手段（314，315）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（41）と、

10

20

30

40

50

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、

前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、 a 時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数 M ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリア NAB 、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、

減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、

前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ c 時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ c 時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ c 時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ c 時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ c 時短遊技状態での残りの c 時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、

を備え、

前記特定対応表示は、前記特定演出の実行中に実行された前記第２遊技回動作のうちの前記特定条件が成立した前記第２遊技回動作を識別可能な表示であることを特徴とする遊

10

20

30

40

50

技機。

【 6 1 4 9 】

付記 D 1 に係る遊技機では、特定対応表示が、特定演出の実行中に実行された第 2 遊技回動作のうちの特定条件が成立した第 2 遊技回動作を識別可能な表示である。このように、特定対応表示が、特定演出の実行中に実行された第 2 遊技回動作のうちの特定条件が成立した第 2 遊技回動作を識別可能な表示であることで、遊技者は、特定演出の実行中に実行された第 2 遊技回動作のうちの、どの第 2 遊技回動作において特定条件が成立したか否かを判断することができる。これにより、遊技者は、特定演出の終了後に特定対応表示が表示された場合に、特定演出の実行中のどの第 2 遊技回動作において特定条件が成立したか否かを推測して特定演出が終了した後の遊技を楽しむことができる。

10

【 6 1 5 0 】

[付記 E 1]

所定の始動入球手段 (3 1 4 , 3 1 5) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態 (大当たり遊技状態) を発生させるか否かの判定 (大当たり抽選) を実行する判定手段 (4 1) と、

前記判定手段 (4 1) により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段 (4 1) と、

前記遊技回動作実行手段 (4 1) により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段 (4 1) と、

20

を備え、

前記所定の始動入球手段 (3 1 4 , 3 1 5) は、第 1 始動入球手段 (3 1 4) と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) とは異なる第 2 始動入球手段 (3 1 5) と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 1 図柄 (第 1 特別図柄) と、前記第 2 始動入球手段 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 2 図柄 (第 2 特別図柄) と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第 1 図柄 (第 1 特別図柄) が変動表示される第 1 遊技回動作 (第 1 特図遊技) と、前記第 2 図柄 (第 2 特別図柄) が変動表示される第 2 遊技回動作 (第 2 特図遊技) と、を含み、

30

前記保留手段 (4 1) による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第 1 遊技回動作を実行する権利の保留である第 1 保留 (第 1 特図保留) と、前記第 2 遊技回動作を実行する権利の保留である第 2 保留 (第 2 特図保留) と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態 (R U S H 演出などの継続演出を実行可能な状態、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の基づく第 2 特図遊技を実行可能な状態) における前記第 2 保留の数 (第 2 特図保留数 M) に対応した計数を可能な第 1 計数手段 (第 2 特図保留数記憶エリア N A B、第 2 特図保留数記憶エリア対応領域) に第 1 数値情報を設定する第 1 数値情報設定手段 (4 1 , 5 1) と、

減算条件の成立 (第 2 特図遊技の開始) により前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報を減算する減算手段 (4 1 , 5 1) と、

40

前記所定の遊技状態での前記第 2 図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出 (R U S H 演出、一発告知演出、バトル演出) を実行する演出表示手段 (5 1) と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態 (c 時短遊技状態) を発生可能な特定条件 (時短図柄停止外れ) が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第 2 計数手段 (c 時短回数カウンタ) に前記第 1 数値情報とは異なる第 2 数値情報 (c 時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数) を設定する第 2 数値情報設定手段 (4 1 , 5 1) と、

更新条件の成立 (特図遊技の開始) により前記第 2 計数手段に設定された前記第 2 数値情報を更新する更新手段 (4 1 , 5 1) と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第

50

2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば0）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（41, 51）と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報（c時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（51）と、

10

前記特定演出が終了した場合に、前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立していた場合と、前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出を実行し得る手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6151】

付記E1に係る遊技機では、特定演出が終了した場合に、特定演出の実行中に特定条件が成立していた場合と、特定演出の実行中に特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出が実行される。このように、特定演出が終了した場合に、特定演出の実行中に特定条件が成立していた場合と、特定演出の実行中に特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出が実行されることで、遊技者は、特定演出が終了した場合に実行される演出に基づいて、特定演出の実行中における特定条件の成立の有無を把握することができる。これにより、遊技者は、特定演出が終了した場合に、特定対応表示が表示される特定条件が成立したことを把握可能な演出が実行されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。

20

【6152】

[付記E2]

前記特定演出が終了した場合に実行され得る演出は、前記特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含むことを特徴とする付記E1に記載の遊技機。

30

【6153】

付記E2に係る遊技機では、特定演出が終了した場合に実行され得る演出が、特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含む。このように、特定演出が終了した場合に実行され得る演出が、特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含むことで、当該演出に基づいて、遊技者は、特定演出の終了後の利益状態を把握することが可能になる。その結果、特定演出の終了によって遊技者に有利な状態の終了が明示又は示唆されることで遊技者の遊技に対する興味が低下する状況においても、どのような演出が実行されるか否かを楽しみにしつつ、即ち特定演出の終了後の利益状態が遊技者に有利な状態であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

40

【6154】

[付記F1]

所定の始動入球手段（314, 315）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（41）と、

前記判定手段（41）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（41）と、

前記遊技回動作実行手段（41）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（41）と、

を備え、

50

前記所定の始動入球手段（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 始動入球手段（ 3 1 5 ）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第 1 始動入球手段（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として変動表示される第 1 図柄（第 1 特別図柄）と、前記第 2 始動入球手段（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として変動表示される第 2 図柄（第 2 特別図柄）と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第 1 図柄（第 1 特別図柄）が変動表示される第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）と、前記第 2 図柄（第 2 特別図柄）が変動表示される第 2 遊技回動作（第 2 特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（ 4 1 ）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第 1 遊技回動作を実行する権利の保留である第 1 保留（第 1 特図保留）と、前記第 2 遊技回動作を実行する権利の保留である第 2 保留（第 2 特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（ R U S H 演出などの継続演出を実行可能な状態、 a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の基づく第 2 特図遊技を実行可能な状態）における前記第 2 保留の数（第 2 特図保留数 M）に対応した計数を可能な第 1 計数手段（第 2 特図保留数記憶エリア N A B、第 2 特図保留数記憶エリア対応領域）に第 1 数値情報を設定する第 1 数値情報設定手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

減算条件の成立（第 2 特図遊技の開始）により前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報を減算する減算手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

前記所定の遊技状態での前記第 2 図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ R U S H 演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（ 5 1 ）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ c 時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第 2 計数手段（ c 時短回数カウンタ）に前記第 1 数値情報とは異なる第 2 数値情報（ c 時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第 2 数値情報設定手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第 2 計数手段に設定された前記第 2 数値情報を更新する更新手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば 0）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（ 4 1 , 5 1 ）と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第 2 計数手段に特定数値情報（ c 時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第 2 計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ c 時短遊技状態での残りの c 時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第 2 計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第 2 計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記所定の遊技状態は、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させ易い状態（ c 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて第 2 特図遊技が実行される状態）であることを特徴とする遊技機。

【 6 1 5 5 】

付記 F 1 に係る遊技機では、所定の遊技状態が、特別遊技状態を発生させ易い状態である。ここで、所定の遊技状態では、特定条件が成立する場合であっても、第 1 数値情報が特定値になるまで特定演出が継続して実行される。そのため、所定の遊技状態が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることで、特定演出が継続して実行される間は特別遊技状

10

20

30

40

50

態を発生させ易い状態であることを遊技者に認識させることが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技状態を発生させ易い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興趣が向上される。

【 6 1 5 6 】

[付記 G 1]

所定の始動入球手段 (3 1 4 , 3 1 5) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態 (大当たり遊技状態) を発生させるか否かの判定 (大当たり抽選) を実行する判定手段 (4 1) と、

前記判定手段 (4 1) により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄 (第 1 特別図柄、第 2 特別図柄) が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段 (4 1) と、

前記遊技回動作実行手段 (4 1) により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段 (4 1) と、

を備え、

前記所定の始動入球手段 (3 1 4 , 3 1 5) は、第 1 始動入球手段 (3 1 4) と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) とは異なる第 2 始動入球手段 (3 1 5) と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第 1 始動入球手段 (3 1 4) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 1 図柄 (第 1 特別図柄) と、前記第 2 始動入球手段 (3 1 5) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 2 図柄 (第 2 特別図柄) と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第 1 図柄 (第 1 特別図柄) が変動表示される第 1 遊技回動作 (第 1 特図遊技) と、前記第 2 図柄 (第 2 特別図柄) が変動表示される第 2 遊技回動作 (第 2 特図遊技) と、を含み、

前記保留手段 (4 1) による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第 1 遊技回動作を実行する権利の保留である第 1 保留 (第 1 特図保留) と、前記第 2 遊技回動作を実行する権利の保留である第 2 保留 (第 2 特図保留) と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態 (R U S H 演出などの継続演出を実行可能な状態、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の基づく第 2 特図遊技を実行可能な状態) における前記第 2 保留の数 (第 2 特図保留数 M) に対応した計数を可能な第 1 計数手段 (第 2 特図保留数記憶エリア N A B、第 2 特図保留数記憶エリア対応領域) に第 1 数値情報を設定する第 1 数値情報設定手段 (4 1 , 5 1) と、

減算条件の成立 (第 2 特図遊技の開始) により前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報を減算する減算手段 (4 1 , 5 1) と、

前記所定の遊技状態での前記第 2 図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出 (R U S H 演出、一発告知演出、バトル演出) を実行する演出表示手段 (5 1) と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態 (c 時短遊技状態) を発生可能な特定条件 (時短図柄停止外れ) が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第 2 計数手段 (c 時短回数カウンタ) に前記第 1 数値情報とは異なる第 2 数値情報 (c 時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数) を設定する第 2 数値情報設定手段 (4 1 , 5 1) と、

更新条件の成立 (特図遊技の開始) により前記第 2 計数手段に設定された前記第 2 数値情報を更新する更新手段 (4 1 , 5 1) と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値 (例えば 0) になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段 (4 1 , 5 1) と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第 2 計数手段に特定数値情報 (c 時短遊技状態での残りの時短遊技回数) を設定するが設定された前記第 2 計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示 (c 時

10

20

30

40

50

短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示(演出))を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段(51)と、

を備え、

前記特定演出は、前記特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させ易い状態(c時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて第2特図遊技が実行される状態)であることを明示又は示唆する演出であることを特徴とする遊技機。

【6157】

10

付記G1に係る遊技機では、特定演出が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることを明示又は示唆する演出である。このように、特定演出が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることを明示又は示唆する演出であることで、遊技者は、特定演出が実行されている間は特別遊技状態を発生させ易い状態であることを把握することが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技状態を発生させ易い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興趣が向上される。

【6158】

[付記H1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させるか否かの判定(大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

20

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段(41)と、

前記遊技回動作実行手段(41)により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段(41)と、

を備え、

前記所定の始動入球手段(314, 315)は、第1始動入球手段(314)と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第1始動入球手段(314)とは異なる第2始動入球手段(315)と、を含み、

30

前記所定の図柄は、前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として変動表示される第1図柄(第1特別図柄)と、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として変動表示される第2図柄(第2特別図柄)と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第1図柄(第1特別図柄)が変動表示される第1遊技回動作(第1特図遊技)と、前記第2図柄(第2特別図柄)が変動表示される第2遊技回動作(第2特図遊技)と、を含み、

前記保留手段(41)による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第1遊技回動作を実行する権利の保留である第1保留(第1特図保留)と、前記第2遊技回動作を実行する権利の保留である第2保留(第2特図保留)と、を含む遊技機であって、

40

所定の遊技状態(RUSH演出などの継続演出を実行可能な状態、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の基づく第2特図遊技を実行可能な状態)における前記第2保留の数(第2特図保留数M)に対応した計数を可能な第1計数手段(第2特図保留数記憶エリアNAB、第2特図保留数記憶エリア対応領域)に第1数値情報を設定する第1数値情報設定手段(41, 51)と、

減算条件の成立(第2特図遊技の開始)により前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報を減算する減算手段(41, 51)と、

前記所定の遊技状態での前記第2図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出(RUSH演出、一発告知演出、バトル演出)を実行する演出表示手段(51)と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態(c時短遊技状態)を発生可能な特定条件(時短図

50

柄停止外れ)が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段(c時短回数カウンタ)に前記第1数値情報とは異なる第2数値情報(c時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数)を設定する第2数値情報設定手段(41, 51)と、

更新条件の成立(特図遊技の開始)により前記第2計数手段に設定された前記第2数値情報を更新する更新手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値(例えば0)になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段(41, 51)と、

10

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報(c時短遊技状態での残りの時短遊技回数)を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示(c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示(演出))を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段(51)と、

前記所定の遊技状態(c時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて第2特図遊技が実行される状態)において、前記第2保留(第2特図保留)の数を認識可能な画像(第2特図保留画像)を表示する手段と、

20

前記所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において、前記第1保留(第1特図保留)の数を認識可能な画像(第1特図保留画像)を表示する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【6159】

付記H1に係る遊技機では、所定の遊技状態において、第2保留の数を認識可能な画像が表示され、所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において、第1保留の数を認識可能な画像が表示される。このように、所定の遊技状態において第2保留の数を認識可能な画像が表示されることで、第2始動入球手段に遊技球を入球させて第2遊技回を実行させることが好ましいことを遊技者に把握させることが可能になる一方、所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において第1保留の数を認識可能な画像が表示されることで、第1始動入球手段に遊技球を入球させて第1遊技回を実行させることが好ましいことを遊技者に把握させることが可能になる。そのため、所定の遊技状態から特定の遊技状態に移行される場合、第2始動入球手段に遊技球を入球させることが好ましい状態から、第1始動入球手段に遊技球を入球させることが好ましい状態に移行されたことを保留の数の表示種別に基づいて遊技者に把握させることが可能になる。これにより、遊技者は、保留の数の表示種別に基づいて、自身に有利な遊技球の打ち出し方法が、第1始動入球手段に遊技球を入球させ易い打ち出し方法か、第2始動入球手段に遊技球を入球させ易い打ち出し方法かを把握することが可能になる。その結果、遊技者は、保留の数の表示種別に着目することで、自身に不利とならないように遊技の進行を楽しむことができる。

30

40

【6160】

[付記I1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させるか否かの判定(大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段(41)と、

前記遊技回動作実行手段(41)により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保

50

留する保留手段（４１）と、
を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、*a*時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数*M*）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリア*NAB*、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、

減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、

前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（*c*時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（*c*時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（*c*時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（*c*時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（*c*時短遊技状態での残りの*c*時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、

前記第２始動入球手段（３１５）が前記有利状態とされる確率が第１確率である第１状態（通常遊技状態）と、前記第２始動入球手段（３１５）が前記有利状態とされる確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２状態（*a*時短遊技状態を含む時短遊技状態）と、を切り替える手段と、

を備え、

前記所定の遊技状態での少なくとも一部の期間は、前記第２状態（*a*時短遊技状態）であることを特徴とする。

10

20

30

40

50

【 6 1 6 1 】

付記 I 1 に係る遊技機では、所定の遊技状態での少なくとも一部の期間が、第 2 始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態である。ここで、所定の遊技状態では、特定条件が成立する場合であっても、第 1 数値情報が特定値になるまで特定演出が継続して実行される。そのため、所定の遊技状態が、所定の遊技状態での少なくとも一部の期間が、第 2 始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であることで、特定演出が継続して実行される間は第 2 始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であることを遊技者に認識させることが可能になる。これにより、遊技者は、第 2 始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 6 1 6 2 】

[付記 A 1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（ 3 1 4 ， 3 1 5 ）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（ 4 1 ）と、

前記当否抽選手段（ 4 1 ）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（ 3 4 1 ）で実行する 1 の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（ 5 1 ）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（ 3 4 1 ）での前記 1 の特定演出の表示中に動作する可動手段（ 3 7 ）の 1 の可動態様（可動態様 A ~ D ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（ 5 1 ）と、

20

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（ 5 1 ）は、所定の作動条件の成立（ S P 発展、 S P 非発展、 S P S P 発展、 S P S P 非発展、 1 6 R 確変昇格、 1 6 R 確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記 1 の可動態様（可動態様 A ~ D ）に対応して設定した特定情報（駆動データ 1 ~ 5 ）に基づいて前記可動手段（ 3 7 ）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（ 3 7 ）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第 1 位置（待機位置、中間作動位置 1 ）と、最も可動された位置である第 2 位置（作動位置）との間で可動制御され、

30

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第 1 位置（作動位置）又は前記第 1 位置の近傍（中間作動位置 1 ）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（ 5 1 ）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ 1 に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（ 5 1 ）と、

前記判定手段（ 5 1 ）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第 1 位置又は前記第 1 位置の近傍に位置する前記可動手段（ 3 7 ）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（ 5 1 ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 6 1 6 3 】

付記 A 1 に係る遊技機では、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、 1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、 1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手

50

段によって可動手段が初期位置側である第 1 位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第 1 位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第 1 位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、当該遊技機では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【 6 1 6 4 】

[付記 B 1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選 (大当たり抽選) を行う当否抽選手段 (4 1) と、

前記当否抽選手段 (4 1) の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段 (3 4 1) で実行する 1 の特定演出を複数の演出表示態様 (演出パターン) の中から決定して実行する表示制御手段 (5 1) と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段 (3 4 1) での前記 1 の特定演出の表示中に動作する可動手段 (3 7) の 1 の可動態様 (可動態様 A ~ D) を複数の中から決定して実行する可動制御手段 (5 1) と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段 (5 1) は、所定の作動条件の成立 (S P 発展、S P 非発展、S P S P 発展、S P S P 非発展、1 6 R 確変昇格、1 6 R 確変非昇格) に基づいて、前記複数の中から決定された前記 1 の可動態様 (可動態様 A ~ D) に対応して設定した特定情報 (駆動データ 1 ~ 5) に基づいて前記可動手段 (3 7) に一連の特定動作 (例えば上下動、往復動作) を行わせるものであり、

前記可動手段 (3 7) は、前記一連の特定動作において初期位置側である第 1 位置 (待機位置、中間作動位置 1) と、最も可動された位置である第 2 位置 (作動位置) との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第 1 位置 (作動位置) 又は前記第 1 位置の近傍 (中間作動位置 1) に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段 (5 1) は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立 (駆動データ 1 に基づく全ての処理の終了、ボタン操作) しているか否かを判定する判定手段 (5 1) と、

前記判定手段 (5 1) に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第 1 位置又は前記第 1 位置の近傍に位置する前記可動手段 (3 7) を可動停止して前記

一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、
を備え、

前記一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間（例えばボタン操作によって駆動データ１による動作が終了）と、前記第１の期間より長時間の第２の期間（例えば全ての処理の実行によって駆動データ１による動作が終了）とを含むことを特徴とする遊技機。

【６１６５】

付記Ｂ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含む。即ち、付記Ｂ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも２種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも２種類の態様が設定されることで、可動手段による一連の特定動作の動作時間に応じて、遊技者に対して種々の情報（例えば表示演出）を提供することが可能になる。例えば、一連の特定動作を第１の期間より実行することで遊技者に有利な情報（例えばプレミアの表示演出）を提供し、一連の特定動作を第２の期間より実行することで遊技者に不利な情報（例えばデフォルトの表示演出）を提供することが可能になる。その結果、遊技者は、一連の特定動作が実行される期間に着目し、有利な情報が提供されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【６１６６】

[付記Ｃ１]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記可動手段（３７）が前記第２位置側に可動されている期間として、第１の期間（駆動データ１の処理Ｎｏ．０３、Ｎｏ．０６）と、前記第１の期間より長時間の第２の期間

10

20

30

40

50

(駆動データ 1 の処理 No . 1 1、No . 1 5) とを含むことを特徴とする遊技機。

【 6 1 6 7 】

付記 C 1 に係る遊技機では、可動手段が第 2 位置側に可動されている期間として、第 1 の期間と、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含む。即ち、付記 C 1 に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第 2 位置側に位置されている期間が異なる少なくとも 2 種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第 2 位置側に位置されている期間が異なる少なくとも 2 種類の態様が設定されることで、可動手段が第 2 位置側に可動されている期間に応じて、異なる態様で可動手段を可動させることができる。これにより、一連の特定動作における可動手段の動作を多様化することが可能になる。そして、可動手段が演出目的で可動される場合には、その演出性を高めることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【 6 1 6 8 】

[付記 D 1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選 (大当たり抽選) を行う当否抽選手段 (4 1) と、

前記当否抽選手段 (4 1) の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段 (3 4 1) で実行する 1 の特定演出を複数の演出表示態様 (演出パターン) の中から決定して実行する表示制御手段 (5 1) と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段 (3 4 1) での前記 1 の特定演出の表示中に動作する可動手段 (3 7) の 1 の可動態様 (可動態様 A ~ D) を複数の中から決定して実行する可動制御手段 (5 1) と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段 (5 1) は、所定の作動条件の成立 (S P 発展、S P 非発展、S P S P 発展、S P S P 非発展、1 6 R 確変昇格、1 6 R 確変非昇格) に基づいて、前記複数の中から決定された前記 1 の可動態様 (可動態様 A ~ D) に対応して設定した特定情報 (駆動データ 1 ~ 5) に基づいて前記可動手段 (3 7) に一連の特定動作 (例えば上下動、往復動作) を行わせるものであり、

前記可動手段 (3 7) は、前記一連の特定動作において初期位置側である第 1 位置 (待機位置、中間作動位置 1) と、最も可動された位置である第 2 位置 (作動位置) との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第 1 位置 (作動位置) 又は前記第 1 位置の近傍 (中間作動位置 1) に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段 (5 1) は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立 (駆動データ 1 に基づく全ての処理の終了、ボタン操作) しているか否かを判定する判定手段 (5 1) と、

前記判定手段 (5 1) に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第 1 位置又は前記第 1 位置の近傍に位置する前記可動手段 (3 7) を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段 (5 1) と、

を備え、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第 1 の制御 (S P 発展、S P S P 発展、1 6 R 確変昇格) と、前記第 1 の制御とは異なる第 2 の制御 (S P 非発展、S P S P 非発展、1 6 R 確変非昇格) と、を実行可能であり、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、前記第 1 の制御及び前記第 2 の制御のいずれの場合であっても、前記可動手段 (3 7) が前記第 1 位置側に位置された状態で開始されることを特徴とする遊技機。

【 6 1 6 9 】

付記 D 1 に係る遊技機では、一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、第 1 の制御、及び第 1 の制御とは異なる第 2 の制御のいずれの場合であっても、可動手段が第 1

位置側に位置された状態で開始される。一方、一連の特定動作の終了条件が成立している場合には、第1位置又は第1位置の近傍に位置する可動手段を可動停止して一連の特定動作が終了される。つまり、一連の特定動作を終了する場合の可動手段の位置と、一連の特定動作の終了後に実行される第1の制御及び第2の制御の開始位置が、いずれも第1位置側となる。そのため、一連の特定動作が終了した場合に、その後の可動手段に対する制御が第1の制御及び第2の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動手段に対する制御を開始させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、一連の特定動作から、第1の制御又は第2の制御によって実行される次動作に移行させることができる。

10

【6170】

[付記E1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段(314, 315)と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選(大当たり抽選)を行う当否抽選手段(41)と、

前記当否抽選手段(41)の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段(341)で実行する1の特定演出を複数の演出表示態様(演出パターン)の中から決定して実行する表示制御手段(51)と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段(341)での前記1の特定演出の表示中に動作する可動手段(37)の1の可動態様(可動態様A~D)を複数のの中から決定して実行する可動制御手段(51)と、

20

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段(51)は、所定の作動条件の成立(SP発展、SP非発展、SPSP発展、SPSP非発展、16R確変昇格、16R確変非昇格)に基づいて、前記複数のの中から決定された前記1の可動態様(可動態様A~D)に対応して設定した特定情報(駆動データ1~5)に基づいて前記可動手段(37)に一連の特定動作(例えば上下動、往復動作)を行わせるものであり、

前記可動手段(37)は、前記一連の特定動作において初期位置側である第1位置(待機位置、中間作動位置1)と、最も可動された位置である第2位置(作動位置)との間で可動制御され、

30

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第1位置(作動位置)又は前記第1位置の近傍(中間作動位置1)に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段(51)は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立(駆動データ1に基づく全ての処理の終了、ボタン操作)しているか否かを判定する判定手段(51)と、

前記判定手段(51)に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第1位置又は前記第1位置の近傍に位置する前記可動手段(37)を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段(51)と、

を備え、

40

前記一連の特定動作の前記終了条件の少なくとも1つは、遊技者の所定の遊技操作(操作ボタンの操作)に基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機。

【6171】

付記E1に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも1つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものである。このように、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも1つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものであることで、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合であっても、初期位置側である第1位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の所定の

50

遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合、終了条件の成立後に可動手段が第1位置又はその近傍に位置された段階で、一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立した場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、一連の特定動作の終了条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

10

【6172】

[付記F1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段(314, 315)と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選(大当たり抽選)を行う当否抽選手段(41)と、

前記当否抽選手段(41)の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段(341)で実行する1の特定演出を複数の演出表示態様(演出パターン)の中から決定して実行する表示制御手段(51)と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段(341)での前記1の特定演出の表示中に動作する可動手段(37)の1の可動態様(可動態様A~D)を複数のの中から決定して実行する可動制御手段(51)と、

20

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段(51)は、所定の作動条件の成立(SP発展、SP非発展、SPSP発展、SPSP非発展、16R確変昇格、16R確変非昇格)に基づいて、前記複数のの中から決定された前記1の可動態様(可動態様A~D)に対応して設定した特定情報(駆動データ1~5)に基づいて前記可動手段(37)に一連の特定動作(例えば上下動、往復動作)を行わせるものであり、

前記可動手段(37)は、前記一連の特定動作において初期位置側である第1位置(待機位置、中間作動位置1)と、最も可動された位置である第2位置(作動位置)との間で可動制御され、

30

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第1位置(作動位置)又は前記第1位置の近傍(中間作動位置1)に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段(51)は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立(駆動データ1に基づく全ての処理の終了、ボタン操作)しているか否かを判定する判定手段(51)と、

前記判定手段(51)に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第1位置又は前記第1位置の近傍に位置する前記可動手段(37)を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段(51)と、

40

を備え、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御は、前記可動手段(37)とは異なる制御対象(図柄表示部341、表示演出)を含むことを特徴とする遊技機。

【6173】

付記F1に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含む。このように、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の一連の特定動作の終了後に、可動手段とは異なる制御対象において可動手段によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動手段の動作を見逃した場合や、可動手段の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、

50

可動手段とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、付記 F 1 に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動手段の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 6 1 7 4 】

[付記 G 1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（ 3 1 4 ， 3 1 5 ）と、
前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（ 4 1 ）と、

10

前記当否抽選手段（ 4 1 ）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（ 3 4 1 ）で実行する 1 の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（ 5 1 ）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（ 3 4 1 ）での前記 1 の特定演出の表示中に動作する可動手段（ 3 7 ）の 1 の可動態様（可動態様 A ~ D ）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（ 5 1 ）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（ 5 1 ）は、所定の作動条件の成立（ S P 発展、 S P 非発展、 S P S P 発展、 S P S P 非発展、 1 6 R 確変昇格、 1 6 R 確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記 1 の可動態様（可動態様 A ~ D ）に対応して設定した特定情報（駆動データ 1 ~ 5 ）に基づいて前記可動手段（ 3 7 ）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

20

前記可動手段（ 3 7 ）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第 1 位置（待機位置、中間作動位置 1 ）と、最も可動された位置である第 2 位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第 1 位置（作動位置）又は前記第 1 位置の近傍（中間作動位置 1 ）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（ 5 1 ）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ 1 に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（ 5 1 ）と、

30

前記判定手段（ 5 1 ）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第 1 位置又は前記第 1 位置の近傍に位置する前記可動手段（ 3 7 ）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記可動制御手段（ 5 1 ）は、前記一連の特定動作において前記可動手段（ 3 7 ）の前記第 2 位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことを特徴とする遊技機。

【 6 1 7 5 】

40

付記 G 1 に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第 2 位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しない。このように、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第 2 位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことで、可動手段が第 2 位置側に可動させたときに終了条件が成立していると判断されることが防止される。そのため、可動手段が第 2 位置側に可動されているときに、可動手段の一連の特定動作が終了されることが防止されるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

50

【 6 1 7 6 】

[付記 A 1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（ 3 2 ）を備え、

第 1 方向に遊技球を発射して行う第 1 の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に遊技球を発射して行う第 2 の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（ 3 6 2、 3 6 3、 3 4 1 ）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（ 3 1 4、 3 1 5 10 ）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（ 3 1 5 b ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（ 4 1 ）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば 1 0 0 0 回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ b 時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の流路（ 3 9 2 ）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第 1 入球手段（ 3 7 ）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（ 3 8 2 ）と、特定入球領域（ 3 8 3 ）と 20 を備える第 2 入球手段（ 3 8 ）と、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第 2 入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（ 4 1 ）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（ V 入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態（例えば b 時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態（ b 時短遊技状態）に前記制御状態を変更することを特徴とする遊技機。 30

【 6 1 7 7 】

付記 A 1 に係る遊技機では、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態において、所定期間の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技が終了した場合に、第 1 制御状態から特定遊技状態に対応した第 2 制御状態に制御状態が変更される。即ち、本発明では、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態である所定遊技状態にであっても、開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球を入球させて所定の特定期間遊技実行させることで、補助手段に対する制御状態が第 2 制御状態である特定遊技状態を発生させる 40 ことが可能である。これにより、特定遊技状態が終了した場合であっても再び特定遊技状態を発生させることが可能になるため、特定遊技状態が終了して特定遊技状態が発生しないことを理由に遊技機が放置されることが防止され、当該遊技機の稼働率の低下が抑制される。

【 6 1 7 8 】

[付記 B 1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（ 3 2 ）を備え、

第 1 方向に遊技球を発射して行う第 1 の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に遊技球を発射して行う第 2 の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能で 50

あり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（362、363、341）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（314、315）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（315b）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（41）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば1000回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（b時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路（392）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段（37）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第2入球手段（38）と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（41）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（V入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（41）と、

を備え、

当該遊技機は、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態（例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態（b時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（101）を備え、

前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特別遊技を実行する場合は特別信号（大当たり信号1）を出力し、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は前記特別信号を出力しないことを特徴とする遊技機。

【6179】

付記B1に係る遊技機では、遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特別遊技を実行する場合は特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は特別信号を出力しない。このように、遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特別遊技を実行する場合は特別信号を出力し、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は特別信号を出力しないことで、遊技場のホールコンピュータは、特別信号に基づいて、特別遊技が実行されていること、及び特別遊技が実行された回数を把握することが可能になると共に、特定期間遊技を実行する場合は特別信号が出力されないことで、特別遊技が実行された回数に特定期間遊技の加算されることが防止される。これにより、遊技機の上部などに設置される、いわゆるデータ表示器において、特定期間遊技の実行回数を反映しない特別遊技の正確な実行回数を表示することが可能になる。

【6180】

[付記C1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（32）を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（362、363、341）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（314、315）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（315b）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（41）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば1000回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（b時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路（392）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段（37）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第2入球手段（38）と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（41）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（V入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（41）と、

を備え、

当該遊技機は、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態（例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態（b時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（101）を備え、

前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特別遊技を実行する場合は特別信号（大当たり信号1）を出力し、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は前記特別信号を出力しないことを特徴とする遊技機。

3、341)と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段(314, 315)と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段(315b)と、

前記変動遊技の結果が所定結果(大当たり)である場合に利益遊技として特別遊技(特図大当たり遊技)を実行する特別遊技実行手段(41)と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数(例えば1000回)になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態(b時短遊技状態)を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路(392)を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段(37)と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段(382)と、特定入球領域(383)とを備える第2入球手段(38)と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段(41)と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技(V入賞大当たり遊技)を実行する特定期間遊技実行手段(41)と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態(例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態)である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態(b時短遊技状態)に前記制御状態を変更し、

前記特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報を前記表示手段で表示する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【6181】

付記C1に係る遊技機では、第2入球手段の開閉手段の開放中に特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される特定期間遊技の実行を終了した場合に、当該特定期間遊技の実行終了に対応した遊技状態に対する遊技状態情報が、図柄の変動遊技を実行可能な表示手段で表示される。即ち、付記C1に係る遊技機では、特定期間遊技の実行が終了した場合には、図柄の変動遊技の始動条件の成立を補助する補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応した第2制御状態であること示す遊技状態情報が、図柄の変動遊技を実行可能な表示手段で表示される。これにより、遊技者が者は、特定遊技状態に対応した第2制御状態であること、即ち特別遊技を実行することなく所定の変動遊技の実行回数が所定回数になった場合に特定遊技状態が発生可能な状態であることを把握することができる。

【6182】

[付記D1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段(32)を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技(左打ちでの遊技)と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技(右打ちでの遊技)と、を実行可能であり、

図柄(特図、飾り図柄)の変動遊技(特図遊技)を実行可能な表示手段(362, 363, 341)と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段(314, 315)と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段(315b)と、

前記変動遊技の結果が所定結果(大当たり)である場合に利益遊技として特別遊技(特図大当たり遊技)を実行する特別遊技実行手段(41)と、

10

20

30

40

50

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば1000回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（b時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路（392）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段（37）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第2入球手段（38）と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（41）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（V入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（41）と、

を備え、

当該遊技機は、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態（例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態（b時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

遊技機外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段（101）を備え、

前記信号出力手段は、前記利益遊技として前記特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号を出力することを特徴とする遊技機。

【6183】

付記D1に係る遊技機では、遊技機の外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、利益遊技として特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号を出力する。このように、遊技機の外部に遊技状態に応じた信号を出力可能な信号出力手段が、特定期間遊技を実行する場合は、識別可能な識別信号（V入賞大当たり遊技信号）を出力することで、遊技場のホールコンピュータは、識別信号に基づいて、特定期間遊技が実行されること、及び特定期間遊技の実行回数を把握することができる。

【6184】

[付記E1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（32）を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（362、363、341）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（314、315）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（315b）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（41）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば1000回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（b時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路（392）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段（37）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第2入球手段（38）と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段

10

20

30

40

50

を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記特別遊技において特定の開閉状態となる入球手段として、前記第２入球手段とは異なる第３入球手段（３１６）を備えることを特徴とする遊技機。 10

【６１８５】

付記Ｅ１に係る遊技機では、利益遊技としての特別遊技において特定の開閉状態となる入球手段として、第２入球手段とは異なる第３入球手段を備える。ここで、第２入球手段は、特定入球領域を備えるものであり、この特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて利益遊技としての特定期間遊技が実行される契機を与える。即ち、付記Ｅ１に係る遊技機では、特別遊技において開閉される第３入球手段が、特定期間遊技が実行される契機を与える第２入球手段とは異なるものとして設けられる。そのため、特別遊技によって特定期間遊技とは異なる遊技利益を遊技者に付与することが可能になる。また、第３入球手段が第２入球手段とは異なることで、特別遊技と特定期間遊技とを独立して実行することが可能であるため、特別遊技と特定期間遊技とを同時に実行し、これとは逆に特別遊技と特定期間遊技とを同時に実行しない遊技性を実現することが可能になる。例えば、特定期間遊技の実行中での特別遊技の実行を可能とする一方で、特別遊技の実行中での特定期間遊技の実行を不能とすることができる。 20

【６１８６】

[付記Ｆ１]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、 30

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４、３１５）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、 40

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、 50

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第1制御状態（例えばb時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第1制御状態から前記特定遊技状態に対応した第2制御状態（b時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記所定遊技状態において、前記特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が前記特定球数よりも少なくなるように構成されていることを特徴とする遊技機。

【6187】

付記F1に係る遊技機では、所定遊技状態において、第1入球手段に遊技球が入球可能な特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が特定球数よりも少なくなるように構成されている。ここで、補助手段の制御状態が特定遊技状態に対応していない第1制御状態から特定遊技状態に対応した第2制御状態に変更されるのは、利益遊技としての特定期間遊技が終了した場合であり、この特定期間遊技は、特定の流路を流下した遊技球が第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて第2入球手段の開閉手段が開放されることで、開閉手段の開放中に第2入球手段の特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて実行される。そのため、補助手段の制御状態が第1制御状態から第2制御状態に変更させるために特定期間遊技を実行させるためには、特定の流路に向けて遊技球を発射して第1入球手段に遊技球を入球させる必要があるが、遊技者の都合によって補助手段の制御状態を第1制御状態から第2制御状態に変更する場合に発射した遊技球の数よりも獲得できる遊技球の数が増えると、特定の流路に向けて遊技球を発射することによって遊技者の持ち球が増加することになり、いわゆる攻略打ちを誘発してしまう。そのため、付記F1に係る遊技機のように、所定遊技状態において、第1入球手段に遊技球が入球可能な特定の流路に向けて特定球数の遊技球を発射した場合に、遊技者が得ることの可能な利益遊技球数が特定球数よりも少なくなるように構成されていることで、補助手段の制御状態を第1制御状態から第2制御状態に変更する場合に発射した遊技球の数よりも獲得できる遊技球の数を少なくすることができるため、いわゆる攻略打ちの誘発が防止される。

【6188】

[付記G1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（32）を備え、

第1方向に遊技球を発射して行う第1の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第1方向とは異なる第2方向に遊技球を発射して行う第2の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（362、363、341）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（314、315）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（315b）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（41）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば1000回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（b時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第2方向に発射した遊技球が特定の流路（392）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第1入球手段（37）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（382）と、特定入球領域（383）とを備える第2入球手段（38）と、

前記第1入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第2入球手段の前記開閉手段

10

20

30

40

50

を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例えばｂ時短遊技状態の終了後の通常遊技状態）である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第１制御状態から前記特定遊技状態に対応した第２制御状態（ｂ時短遊技状態）に前記制御状態を変更し、

前記利益遊技としての前記特別遊技の実行中に前記第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して前記第２入球手段の前記開閉手段を前記所定期間開放させることがないように設定する手段を備えることを特徴とする遊技機。

【６１８９】

付記Ｇ１に係る遊技機では、利益遊技としての特別遊技の実行中に第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることがないように設定される。このように、利益遊技としての特別遊技の実行中に第１入球手段に所定の遊技球が入球した場合に、当該入球に対して第２入球手段の開閉手段を所定期間開放させることがないように設定されることで、特別遊技の実行中に第２入球手段の特定入球領域に遊技球が入球されることがないため、特別遊技の実行中に利益遊技としての特定期間遊技が実行されることはない。これにより、特別遊技の実行中に特定期間遊技が終了することがないため、特別遊技の実行中に補助手段の制御状態が第１制御状態から第２制御状態に変更されることが防止される。

【６１９０】

[付記Ｈ１]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段（３２）を備え、

第１方向に遊技球を発射して行う第１の遊技（左打ちでの遊技）と、前記第１方向とは異なる第２方向に遊技球を発射して行う第２の遊技（右打ちでの遊技）と、を実行可能であり、

図柄（特図、飾り図柄）の変動遊技（特図遊技）を実行可能な表示手段（３６２、３６３、３４１）と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段（３１４、３１５）と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段（３１５ｂ）と、

前記変動遊技の結果が所定結果（大当たり）である場合に利益遊技として特別遊技（特図大当たり遊技）を実行する特別遊技実行手段（４１）と、

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数（例えば１０００回）になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態（ｂ時短遊技状態）を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第２方向に発射した遊技球が特定の流路（３９２）を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第１入球手段（３７）と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段（３８２）と、特定入球領域（３８３）とを備える第２入球手段（３８）と、

前記第１入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第２入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段（４１）と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技（Ｖ入賞大当たり遊技）を実行する特定期間遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第１制御状態（例え

10

20

30

40

50

ば b 時短遊技状態の終了後の通常遊技状態)である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態 (b 時短遊技状態) に前記制御状態を変更し、

前記開放実行手段は、前記始動条件の成立に基づいて前記変動遊技を実行している間における前記第 1 入球手段への遊技球の入球に基づいて、前記第 2 入球手段の前記開閉手段を前記所定期間開放させることが可能であることを特徴とする遊技機。

【 6 1 9 1 】

付記 H 1 に係る遊技機では、始動条件の成立に基づいて変動遊技を実行している間における第 1 入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 入球手段の開閉手段を所定期間開放させることが可能である。このように、始動条件の成立に基づいて変動遊技を実行している間における第 1 入球手段への遊技球の入球に基づいて、第 2 入球手段の開閉手段を所定期間開放させることが可能であることで、変動遊技の実行中に第 2 入球手段の特定入球領域に遊技球が入球され得るため、変動遊技の実行中に利益遊技としての特定期間遊技が実行され得る。これにより、変動遊技の実行中に特定期間遊技が終了することがあるため、変動遊技の実行中に補助手段の制御状態が第 1 制御状態から第 2 制御状態に変更することが可能になる。

10

【 6 1 9 2 】

[付記 I 1]

発射力を遊技者が調整することで遊技領域に遊技球を発射可能な発射手段 (3 2) を備え、

20

第 1 方向に遊技球を発射して行う第 1 の遊技 (左打ちでの遊技) と、前記第 1 方向とは異なる第 2 方向に遊技球を発射して行う第 2 の遊技 (右打ちでの遊技) と、を実行可能であり、

図柄 (特図、飾り図柄) の変動遊技 (特図遊技) を実行可能な表示手段 (3 6 2、3 6 3、3 4 1) と、

前記変動遊技を実行するための始動条件を発生可能な複数の始動手段 (3 1 4、3 1 5) と、

前記始動条件の成立を補助する補助手段 (3 1 5 b) と、

前記変動遊技の結果が所定結果 (大当たり) である場合に利益遊技として特別遊技 (特図大当たり遊技) を実行する特別遊技実行手段 (4 1) と、

30

前記特別遊技を実行することなく所定の前記変動遊技の実行回数が所定回数 (例えば 1 0 0 0 回) になった場合に前記補助手段に対する制御状態を切り替えて特定遊技状態 (b 時短遊技状態) を発生可能な遊技機であって、

所定の前記発射力で前記第 2 方向に発射した遊技球が特定の流路 (3 9 2) を流下した場合に到達可能な遊技領域に設けられる第 1 入球手段 (3 7) と、

開状態と閉状態とを切り替え可能な開閉手段 (3 8 2) と、特定入球領域 (3 8 3) とを備える第 2 入球手段 (3 8) と、

前記第 1 入球手段に遊技球が入球することに基づいて前記第 2 入球手段の前記開閉手段を所定期間開放させる開放実行手段 (4 1) と、

前記所定期間の前記開閉手段の開放中に前記特定入球領域に遊技球が入球することに基づいて前記利益遊技として前記特別遊技とは異なる特定期間の特定期間遊技 (V 入賞大当たり遊技) を実行する特定期間遊技実行手段 (4 1) と、

40

を備え、

当該遊技機は、

前記補助手段の前記制御状態が前記特定遊技状態に対応していない第 1 制御状態 (例えば b 時短遊技状態の終了後の通常遊技状態) である所定遊技状態において、所定の前記特定期間遊技が終了した場合に、前記第 1 制御状態から前記特定遊技状態に対応した第 2 制御状態 (b 時短遊技状態) に前記制御状態を変更し、

前記変動遊技の結果が前記所定結果となって前記利益遊技としての前記特別遊技を実行する確率として、第 1 の確率と、前記第 1 の確率よりも高確率な第 2 の確率と、を備え、

50

前記確率が前記特定期間遊技の実行前において前記第 1 の確率及び前記第 2 の確率の一方の確率である場合に、前記確率は、当該特定期間遊技の実行に基づいて、前記一方の確率から、前記第 1 の確率及び前記第 2 の確率の前記一方の確率とは異なる他方の確率に変更されることがないように構成されていることを特徴とする遊技機。

【 6 1 9 3 】

付記 I 1 に係る遊技機では、特定期間遊技の実行前における変動遊技の結果が所定結果となつて利益遊技としての特別遊技が実行される確率が、第 1 の確率及び第 1 の確率よりも高確率な第 2 の確率のうち一方の確率である場合に、特定期間遊技の実行に基づいて、当該一方の確率から、第 1 の確率及び第 2 の確率のうち一方の確率とは異なる他方の確率に変更されることがないように構成されている。即ち、付記 I 1 に係る遊技機では、特定期間遊技が実行される前と後とで変動遊技の結果が所定結果となる確率が同一である。このように、特定期間遊技が実行される前と後とで変動遊技の結果が所定結果となる確率が同一であることで、当該確率が、特定期間遊技の終了後に遊技者に有利な第 2 の確率から、遊技者に不利な低確率の第 1 の確率に変更されることが防止されるため、特定期間遊技の実行によって遊技者が不利益を被ることが防止される。

10

【 6 1 9 4 】

[付記 A 1]

遊技球を発射可能な発射手段 (3 2) と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域 (3 1 4 , 3 1 5) と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄 (普図、特図) を変動表示する表示手段 (3 6 2、3 6 3、3 4 1) と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と (3 1 6)、
 を備えた遊技機であつて、
 前記変動表示における予め定められた更新条件 (特図遊技の実行) の成立に基づいて特定情報 (天井発動残回数カウンタ) を更新する更新手段 (4 1) と、
 特定の遊技状態 (低確率モード) において、前記特定情報が所定の更新状態 (天井発動残回数カウンタ = 0) となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態 (b 時短遊技状態) を発生させる利益状態発生手段 (4 1) と、
 第 1 報知態様 (得表示) 又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様 (損表示) で所定の報知を行う報知制御手段 (5 1) と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定 (特図大当たり抽選) を実行する判定手段 (4 1) と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件 (小当たり遊技での V 入賞) が成立した場合に特定の利益 (大当たり遊技) を発生させる利益発生手段 (4 1) と、
 を備え、

20

30

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング (損益分岐点) までは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段 (5 1) を備えたことを特徴とする遊技機。

40

【 6 1 9 5 】

付記 A 1 に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第 1 報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられる。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第 1 報知態様により報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられることで、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイ

50

ミングが、所定タイミングに到達する前であるか、特定タイミングに到達して以降であるかを判断することができる。これにより、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、特定判定結果となったことに基づく特定の利益を受けることが有利であるか否か、即ち所定の遊技条件を成立させるか否かを判断することができる。その結果、遊技者は、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受け、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けかを選択することができるため、自身によって有利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けられることになる。従って、遊技者は、特定の利益を受けることが不利であると判断される場合に特定の利益を受けようとするのを回避できるため、自身にとって不利であると判断されるタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 6 1 9 6 】

[付記 B 1]

遊技球を発射可能な発射手段（ 3 2 ）と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（ 3 6 2、 3 6 3、 3 4 1 ）と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（ 3 1 6 ）、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（ 4 1 ）と、
 特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ = 0 ）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（ b 時短遊技状態）を発生させる利益状態発生手段（ 4 1 ）と、
 第 1 報知態様（得表示）又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様（損表示）で所定の報知を行う報知制御手段（ 5 1 ）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定（特図大当たり抽選）
 を実行する判定手段（ 4 1 ）と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件（小当たり遊技での V 入賞）が成立した場合に特定の利益（大当たり遊技）を発生させる利益発生手段（ 4 1 ）と、
 を備え、
 前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング（損益分岐点）までは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段（ 5 1 ）を備え、
 前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第 3 報知態様で報知する手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【 6 1 9 7 】

付記 B 1 に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第 1 報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第 2 報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第 3 報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第 1 報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第 3 報知態様により報知され、特定タイミ

10

20

30

40

50

ングにおいて第2報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か3種類の期間で判断することが可能になる。具体的には、第1報知態様の報知タイミング（所定タイミングまでの期間）、第3報知態様の報知タイミング（所定タイミングと特定タイミングとの間の期間）、第2報知態様の報知タイミング（特定タイミング以降の期間）において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。

10

【6198】

ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第1報知態様から第2報知態様に切り替えられるまでの間において第3報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

20

【6199】

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第3報知態様で報知されることで、第1報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第2報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第1報知態様又は第2報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

30

【6200】

[付記C1]

遊技球を発射可能な発射手段（32）と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域（314、315）と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄（普図、特図）を変動表示する表示手段（362、363、341）と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と（316）、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件（特図遊技の実行）の成立に基づいて特定情報（天井発動残回数カウンタ）を更新する更新手段（41）と、
 特定の遊技状態（低確率モード）において、前記特定情報が所定の更新状態（天井発動残回数カウンタ=0）となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態（b時短

40

50

遊技状態)を発生させる利益状態発生手段(41)と、

第1報知態様(得表示)又は前記第1報知態様とは異なる第2報知態様(損表示)で所定の報知を行う報知制御手段(51)と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定(特図大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件(小当たり遊技でのV入賞)が成立した場合に特定の利益(大当たり遊技)を発生させる利益発生手段(41)と、

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング(損益分岐点)までは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段(51)を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第3報知態様で報知する手段を備え、

前記第3報知態様は、前記第1報知態様と前記第2報知態様とを切り替えて表示する態様であることを特徴とする遊技機。

【6201】

付記C1に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第1報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第3報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第1報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第3報知態様により報知され、特定タイミングにおいて第2報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か3種類の期間で判断することが可能になる。具体的には、第1報知態様の報知タイミング(所定タイミングまでの期間)、第3報知態様の報知タイミング(所定タイミングと特定タイミングとの間の期間)、第2報知態様の報知タイミング(特定タイミング以降の期間)において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。

【6202】

ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第1報知態様から第2報知態様に切り替えられるまでの間において第3報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果

10

20

30

40

50

が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

【 6 2 0 3 】

特に、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第 3 報知態様として第 1 報知態様と第 2 報知態様とが切り替えて報知されることで、第 1 報知態様に対応する恩恵状況と第 2 報知態様に対応する恩恵状況との間であることが明確化することが可能になる。これにより、特定判定結果となることに基づく恩恵を受けること、及び特定判定結果となることに基づく恩恵を受けることなく、特定情報が所定の更新状態となることに基づく恩恵を受けることのいずれが有利であるかが判断し難い状況であることを、より確実に遊技者に把握させることが可能になる。

10

【 6 2 0 4 】

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第 3 報知態様で報知されることで、第 1 報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第 2 報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第 1 報知態様又は第 2 報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

20

【 6 2 0 5 】

[付記 D 1]

遊技球を発射可能な発射手段 (3 2) と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域 (3 1 4 , 3 1 5) と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄 (普図、特図) を変動表示する表示手段 (3 6 2、3 6 3、3 4 1) と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と (3 1 6)、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件 (特図遊技の実行) の成立に基づいて特定情報 (天井発動残回数カウンタ) を更新する更新手段 (4 1) と、
 特定の遊技状態 (低確率モード) において、前記特定情報が所定の更新状態 (天井発動残回数カウンタ = 0) となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態 (b 時短遊技状態) を発生させる利益状態発生手段 (4 1) と、
 第 1 報知態様 (得表示) 又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様 (損表示) で所定の報知を行う報知制御手段 (5 1) と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定 (特図大当たり抽選) を実行する判定手段 (4 1) と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件 (小当たり遊技での V 入賞) が成立した場合に特定の利益 (大当たり遊技) を発生させる利益発生手段 (4 1) と、
 を備え、

30

40

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング (損益分岐点) までは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段 (5 1) を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間に第 3 報知態様で報知する手段を

50

備え、

前記第3報知態様は、特定の可動物(39)が前記表示手段の表示面と重複するように可動される態様であることを特徴とする遊技機。

【6206】

付記D1に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、変動表示における予め定められた更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングまでは第1報知態様により特定判定結果となったことが報知され、所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられ、所定タイミングと特定タイミングとの間で第3報知態様により報知される。このように、所定タイミングまでは第1報知態様が表示され、所定タイミングと特定タイミングとの間で第3報知態様により報知され、特定タイミングにおいて第2報知態様に切り替えられることで、今回の特定判定結果となったことに対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか否か3種類の期間で判断することが可能になる。具体的には、第1報知態様の報知タイミング(所定タイミングまでの期間)、第3報知態様の報知タイミング(所定タイミングと特定タイミングとの間の期間)、第2報知態様の報知タイミング(特定タイミング以降の期間)において、特定判定結果となったタイミングが判断可能な報知態様の種別に基づいて、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、今回の特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを判断することができる。

10

20

【6207】

ここで、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。例えば、遊技領域における遊技球の発射強度の相違に基づく始動入球領域への入球率の相違、遊技機に由来する遊技球の発射強度の安定性、遊技領域に打設された遊技釘の経年劣化の程度、無駄な遊技球の発射を目的とする、いわゆる止め打ちの有無などの種々の要因によって変化し得る。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となったことが、第1報知態様から第2報知態様に切り替えられるまでの間において第3報知態様で報知されることによって、前記ボーダーラインにバラツキに対応した遊技者の選択が可能になる。その結果、遊技者は、想定されるボーダーラインの近辺のタイミングで所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の判定の結果が特定判定結果となるまでにおける始動入球領域への入球率などの遊技状況を勘案し、所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であるか否かを判断することができる。

30

【6208】

特に、所定の判定の結果が特定判定結果となったタイミングが所定タイミングと特定タイミングとの間である場合に、第3報知態様として特定の可動物が表示手段の表示面と重複するように可動されることで、可動物の可動によって、第1報知態様に対応する恩恵状況と第2報知態様に対応する恩恵状況との間であることが明確化することが可能になる。これにより、特定判定結果となることに基づく恩恵を受けること、及び特定判定結果となることに基づく恩恵を受けることなく、特定情報が所定の更新状態となることに基づく恩恵を受けることのいずれが有利であるかが判断し難い状況であることを、より確実に遊技者に把握させることが可能になる。

40

【6209】

また、ボーダーライン近辺の所定タイミングと特定タイミングとの間において第3報知態様で報知されることで、第1報知態様で報知される場合には、ボーダーライン近辺に到

50

達していないために特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが有利であることが明確化される一方で、第2報知態様で報知される場合には、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるほうが明確化される。これにより、遊技者は、第1報知態様又は第2報知態様によって報知される場合に、所定の遊技条件を成立させることが自身にとって有利であるか不利であるかを容易に判断できるため、より確実に自身に有利な利益を受けることが可能になる。

【6210】

[付記E1]

遊技球を発射可能な発射手段(32)と、
遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域(314, 315)と、
前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄(普図、特図)を変動表示する表示手段(362, 363, 341)と、
前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と(316)、
を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件(特図遊技の実行)の成立に基づいて特定情報(天井発動残回数カウンタ)を更新する更新手段(41)と、

特定の遊技状態(低確率モード)において、前記特定情報が所定の更新状態(天井発動残回数カウンタ=0)となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態(b時短遊技状態)を発生させる利益状態発生手段(41)と、

第1報知態様(得表示)又は前記第1報知態様とは異なる第2報知態様(損表示)で所定の報知を行う報知制御手段(51)と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定(特図大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件(小当たり遊技でのV入賞)が成立した場合に特定の利益(大当たり遊技)を発生させる利益発生手段(41)と、
を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング(損益分岐点)までは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段(51)を備え、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に前記第2報知態様が表示された場合、前記特定の利益を発生させることなく前記所定の図柄の新たな変動表示を実行可能であることを特徴とする遊技機。

【6211】

付記E1に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第2報知態様で表示された場合、特定の利益を発生させることなく所定の図柄の新たな変動表示を実行可能である。このように、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第2報知態様で表示された場合、特定の利益を発生させることなく所定の図柄の新たな変動表示を実行可能であることで、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させなかった場合には、その後も、変動表示における更新条件の成立に基づいて特定情報を更新することができる。その結果、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させないことで、特定情報の更新を継続して特定情報を所定の更新状態とすることが可能になる。これにより、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してから、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが可能になるため、遊技者にとって不利であると判断されるタイミングで特

10

20

30

40

50

定の利益を受けることを遊技者の意図により回避し、意に反するタイミングで特定の利益を受けてしまうことに起因する遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 6 2 1 2 】

[付記 F 1]

遊技球を発射可能な発射手段 (3 2) と、

遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域 (3 1 4 , 3 1 5) と、

前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄 (普図、特図) を変動表示する表示手段 (3 6 2、3 6 3、3 4 1) と、

前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と (3 1 6)、
を備えた遊技機であって、

前記変動表示における予め定められた更新条件 (特図遊技の実行) の成立に基づいて特定情報 (天井発動残回数カウンタ) を更新する更新手段 (4 1) と、

特定の遊技状態 (低確率モード) において、前記特定情報が所定の更新状態 (天井発動残回数カウンタ = 0) となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態 (b 時短遊技状態) を発生させる利益状態発生手段 (4 1) と、

第 1 報知態様 (得表示) 又は前記第 1 報知態様とは異なる第 2 報知態様 (損表示) で所定の報知を行う報知制御手段 (5 1) と、

前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定 (特図大当たり抽選) を実行する判定手段 (4 1) と、

前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件 (小当たり遊技での V 入賞) が成立した場合に特定の利益 (大当たり遊技) を発生させる利益発生手段 (4 1) と、

を備え、

前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング (損益分岐点) までは前記第 1 報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第 2 報知態様に切り替える切替手段 (5 1) を備え、

前記所定タイミングと前記特定タイミングとの間の前記所定の図柄の変動表示中に特別演出を実行することを特徴とする遊技機。

【 6 2 1 3 】

ここで、前述のように、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合と、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受ける場合とで、どちらか遊技者にとって有利であるかは、特定判定結果となるタイミングによって異なるが、どちらが有利であるかのボーダーラインは、画一的に決定されるものではなく、遊技状況によっても変化し得る。一方、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、特定の利益を発生させるための所定の遊技条件を成立させることができる期間については、特定の利益を発生させるタイミングの都合上、制約が課せられる。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に第 1 報知態様や第 2 報知態様で所定の報知を行う場合、その報知時間についても制約を受ける。その結果、遊技者は、第 1 報知態様や第 2 報知態様で所定の報知が開始されてから比較的短時間で所定の遊技条件を成立させるか否かを判断せざるを得ないため、判断ミスが発生し易く、意に反して自身に不利な状況となりかねない。

【 6 2 1 4 】

これに対して、付記 F 1 に係る遊技機では、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合、変動表示における更新条件の成立に基づいて更新手段によって更新される特定情報が、所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングと、所定タイミングよりも後の特定タイミングとの間の所定の図柄の変動表示中に特別演出が実行される。つまり、所

10

20

30

40

50

定タイミングと特定タイミングとの間では、所定の判定の結果が特定判定結果となっていない場合であっても、所定の図柄の変動表示中に特別演出が実行される。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となっていないタイミングである所定の図柄の変動表示中において、第1報知態様や第2報知態様に代えて所定の報知を特別演出によって実行することが可能になる。つまり、所定の図柄の変動表示中に特別演出の実行によって所定の報知を行うことで、遊技者は、所定の判定の結果が特定判定結果となる前に、現在の状況を把握することができる。そのため、遊技者は、所定の図柄の変動表示中に特別演出に基づいて、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に所定の遊技条件を成立させるか否か、即ち特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるか、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けるかを事前に判断しておくことが可能になる。これにより、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合での判断ミスが発生し難くなり、意に反して自身に不利な状況となることが防止される。

10

【6215】

[付記G1]

遊技球を発射可能な発射手段(32)と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域(314, 315)と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄(普図、特図)を変動表示する表示手段(362, 363, 341)と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と(316)、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件(特図遊技の実行)の成立に基づいて特定情報(天井発動残回数カウンタ)を更新する更新手段(41)と、
 特定の遊技状態(低確率モード)において、前記特定情報が所定の更新状態(天井発動残回数カウンタ=0)となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態(b時短遊技状態)を発生させる利益状態発生手段(41)と、
 第1報知態様(得表示)又は前記第1報知態様とは異なる第2報知態様(損表示)で所定の報知を行う報知制御手段(51)と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定(特図大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件(小当たり遊技でのV入賞)が成立した場合に特定の利益(大当たり遊技)を発生させる利益発生手段(41)と、
 を備え、
 前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング(損益分岐点)までは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段(51)を備え、
 前記切替手段(51)によって報知態様が前記第2報知態様に切り替えられた後は、少なくとも前記特定の利益が発生するまでは前記第1報知態様に切り替わることがないことを特徴とする遊技機。

20

30

40

【6216】

付記G1に係る遊技機では、特定情報が所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられた後は、少なくとも特定の利益が発生するまでは第1報知態様に切り替わることがない。ここで、例えば、所定の遊技条件を成立させずに特定の利益を受けず、後において特定情報が所定の更新状態となって所定の利益状態が発生してからの特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが遊技者にとって有利な場合に第1報知態

50

様で所定の報知を行う一方、特定判定結果に対して所定の遊技条件を成立させて特定の利益を受けることが遊技者にとって有利な場合に第2報知態様で所定の報知を行う場合、特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられた後に第1報知態様で所定の報知が行われると、即ち遊技者に有利な報知態様から遊技者に不利な報知態様に切り替えられると、遊技者が混乱しかねず、また所定の遊技条件を成立させるほうが有利であるにも関わらず所定の遊技条件を成立させないという遊技者の判断ミスを誘発しかねないため、遊技者の利益を十分に確保できない。これに対して、特定タイミングにおいて報知態様が第2報知態様に切り替えられた後は、少なくとも特定の利益が発生するまでは第1報知態様に切り替わることがないことで、遊技者は、有利であることを特定の利益が受けるまで継続して把握できるため、遊技者が混乱することもなく、遊技者が不測の不利益を受けることが防止される。

10

【6217】

[付記H1]

遊技球を発射可能な発射手段(32)と、
 遊技球が流下可能な遊技領域に設けられる始動入球領域(314, 315)と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球した場合に、所定の図柄(普図、特図)を変動表示する表示手段(362、363、341)と、
 前記遊技領域に設けられ、複数回の開閉動作を実行する可変入球手段と(316)、
 を備えた遊技機であって、
 前記変動表示における予め定められた更新条件(特図遊技の実行)の成立に基づいて特定情報(天井発動残回数カウンタ)を更新する更新手段(41)と、
 特定の遊技状態(低確率モード)において、前記特定情報が所定の更新状態(天井発動残回数カウンタ=0)となった後の予め定められたタイミングで所定の利益状態(b時短遊技状態)を発生させる利益状態発生手段(41)と、
 第1報知態様(得表示)又は前記第1報知態様とは異なる第2報知態様(損表示)で所定の報知を行う報知制御手段(51)と、
 前記始動入球領域に遊技球が入球することに基づいて所定の判定(特図大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、
 前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、遊技者による所定の遊技操作に基づいて所定の遊技条件(小当たり遊技でのV入賞)が成立した場合に特定の利益(大当たり遊技)を発生させる利益発生手段(41)と、
 を備え、
 前記報知制御手段は、前記判定手段により実行された前記所定の判定の結果が前記特定判定結果となった場合に、前記特定情報が前記所定の更新状態となるよりも所定期間前の所定タイミング(損益分岐点)までは前記第1報知態様により前記特定判定結果となったことを報知し、前記所定タイミングよりも後の特定タイミングにおいて報知態様を前記第2報知態様に切り替える切替手段(51)を備え、
 前記特定情報が前記所定の更新状態となるまでの更新回数(天井発動残回数カウンタの初期値)は、複数の更新回数の中から抽選で1の更新の回数決定されることを特徴とする遊技機。

20

30

40

【6218】

付記H1に係る遊技機では、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数が、複数の更新回数の中から抽選で1の更新の回数決定される。このように、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数が、複数の更新回数の中から抽選で1の更新の回数決定されることで、所定の利益状態が発生されるタイミングが画一的ではなくなる。これにより、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が把握し難くなる。そのため、特定情報が更新された回数がクリアされか否か、例えば遊技ホール側が遊技機のRAMクリアや大当たり確率を規定する設定値の変更を行ったか否かを遊技者が把握し難くなるため、RAMクリアや設定値の変更の有無が遊技者に把握されることに起因する遊技機の稼働率の低下が防止される。また、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を

50

遊技者が把握し難くなることで、所定の利益状態を発生させるために必要な所定の図柄の変動表示回数が少ない遊技機を狙った、いわゆるハイエナ行為の対象となることが抑制される。加えて、特定情報が所定の更新状態となるまでの更新回数を遊技者が把握し難くなることで、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合の所定の報知が第2報知態様に切り替えるタイミングも把握し難くなる。そのため、所定の判定の結果が特定判定結果となった場合に、所定の報知が第2報知態様に切り替えられることに期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技への興味や興味が向上される。

【6219】

[付記A1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

20

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限度数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

30

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

40

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示することを特徴とする遊技機。

【6220】

付記A1に係る遊技機では、所定遊技状態中に第1の入球手段に遊技球が入球することに基づいて所定条件が成立した場合に少なくとも特定の特典結果が導出されることに基づいて特定遊技状態が実行され、この特定遊技状態において第2の入球手段に遊技球が入球

50

した場合、特別条件が成立することに基づいて、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生可能である。これにより、所定遊技状態での所定条件の成立による特定遊技状態の発生、特定遊技状態での特別条件の成立による複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態を発生という、新規な遊技性を実現できるため、遊技の興味が向上される。

【 6 2 2 1 】

また、付記 A 1 に係る遊技機では、所定遊技状態にける特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示が表示される。そのため、特別遊技状態が 1 回発生される場合だけでなく、一連の有利遊技状態として複数回の特別遊技状態が実行される場合にも、特定演出表示が表示される。そのため、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態が発生しているにも関わらず、特定演出表示によって 1 回の特別遊技状態であるかのような演出表示が実行される。そして、遊技者に付与される利益（例えば出玉）は、1 回の特別遊技状態の発生に比べて、複数回の特別遊技状態が発生した場合のほうが大きい。その結果、複数回の特別遊技状態が発生する一連の有利遊技状態において特定演出表示が実行されることによって一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を与えることで、遊技者に満足感を与えることが可能になる。これにより、1 回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、遊技者に、一連の有利遊技状態が発生した場合の利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興味の低下が防止される。

【 6 2 2 2 】

[付記 A 2]

前記複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される前記特別遊技状態の終了時又は終了後に、前記特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示を実行することを特徴とする付記 A 1 に記載の遊技機。

【 6 2 2 3 】

付記 A 2 に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される特別遊技状態の終了時又は終了後に、特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行される。このように、複数回の特別遊技状態が発生される場合の最後に実行される特別遊技状態の終了時又は終了後に、特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行されることで、報知表示に基づいて一連の有利遊技状態が終了することを認識可能であると共に、複数回の特別遊技状態での結果を、一連の有利遊技状態での結果であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、1 回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に満足感を与えることが可能になる。

【 6 2 2 4 】

[付記 A 3]

前記特定演出表示の開始後に前記特別条件の成立に基づく前記特別遊技状態の発生が起きない場合は、前記所定状態における前記特別遊技状態の終了時又は終了後に前記特定演出表示を終了する場合に前記対応する報知表示を実行する付記 A 2 に記載の遊技機。

【 6 2 2 5 】

付記 A 3 に係る遊技機では、特定演出表示の開始後に特別条件の成立に基づく特別遊技状態の発生が起きない場合は、所定状態における特別遊技状態の終了時又は終了後に特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行される。このように、特定演出表示の開始後に特別条件の成立に基づく特別遊技状態の発生が起きない場合は、所定状態における特別遊技状態の終了時又は終了後に特定演出表示を終了する場合に対応する報知表示が実行されることで、一連の有利遊技状態において複数回の特別遊技状態の発生しない場合（1 回しか特別遊技状態の発生しない、いわゆる単発）であっても、報知表示に基づいて一連の有利遊技状態が終了することを認識可能となる。

【 6 2 2 6 】

[付記 B 1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル 2）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第 3 ルート 3 5 3）と、
を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の閉鎖状態）とに状態が可変可能な第 1 の入球手段（第 1 入賞口 3 9 1）と、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 2 入賞口 3 1 5）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第 2 の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置 3 7）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a 時短遊技状態）中に前記第 1 の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果が c 時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c 時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU 4 1）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c 時短遊技状態、第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態）において特定の切替条件（c 時短遊技状態の終了条件、例えば第 2 入賞口 3 1 5 への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU 4 1）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第 2 の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第 2 の入球手段を開放作動させる作動手段（第 2 開閉部材 3 9 B の開放機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第 2 開閉部材 3 9 B の閉鎖機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V 入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU 4 1）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU 5 1）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記複数回の特別遊技状態は、第 1 の特別遊技状態と、前記第 1 の特別遊技状態とは異なる第 2 の特別遊技状態と、を含み、

前記特定演出表示手段は、前記特定演出表示として特定の演出画像（ステージ演出、出玉表示）を、前記第 1 の特別遊技状態の期間と、前記第 1 の特別遊技状態と前記第 2 の特別遊技状態との間の非特別遊技状態（特図遊技が実行される遊技状態、小当たり遊技状態）の期間と、前記第 2 の特別遊技状態の期間と、の間で継続して表示することを特徴とする遊技機。

【 6 2 2 7 】

付記 B 1 に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される一連の有利遊技状態において、特定演出表示として特定の演出画像が、第 1 の特別遊技状態の期間と、第 1 の特別遊技状態と第 2 の特別遊技状態との間の期間と、第 2 の特別遊技状態の期間と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態では、複数回の特別遊技状態の間で非特別遊技状態が発生する場合であっても、非特別遊技状態の期間において、特定の演出

10

20

30

40

50

画像によって特別遊技状態が継続しているように見せかけることができる。

【 6 2 2 8 】

[付記 C 1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル 2 2）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第 3 ルート 3 5 3）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の閉鎖状態）とに状態が可変可能な第 1 の入球手段（第 1 入賞口 3 9 1）と、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 2 入賞口 3 1 5）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第 2 の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置 3 7）と、を備えた遊技機であって、

10

所定遊技状態（a 時短遊技状態）中に前記第 1 の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果が c 時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c 時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU 4 1）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c 時短遊技状態、第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態）において特定の切替条件（c 時短遊技状態の終了条件、例えば第 2 入賞口 3 1 5 への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU 4 1）と、

20

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第 2 の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第 2 の入球手段を開放作動させる作動手段（第 2 開閉部材 3 9 B の開放機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第 2 開閉部材 3 9 B の閉鎖機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V 入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU 4 1）と、

30

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU 5 1）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

40

前記第 1 の入球手段が前記受入非許可状態となる上限個数（例えば 1 個）より、前記第 2 の入球手段の開閉動作が終了となる前記所定の複数の遊技球の入球の方が多数（例えば 4 個）であることを特徴とする遊技機。

【 6 2 2 9 】

付記 C 1 に係る遊技機では、第 1 の入球手段が受入非許可状態となる上限個数より、第 2 の入球手段の開閉動作が終了となる所定の複数の遊技球の入球の方が多数である。このように、第 1 の入球手段が受入非許可状態となる上限個数より、第 2 の入球手段の開閉動作が終了となる所定の複数の遊技球の入球の方が多数であることで、第 1 の入球手段の一度の受入許可状態での第 1 の入球手段への入球数よりも、第 2 の入球手段の一度の開閉動作による第 2 の入球手段への入球のほうが多くなる。その結果、所定遊技状態での特定の

50

特典結果の発生期待度が低くなるために、第2の入球手段への遊技球の入球によって必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態が実行される特定遊技状態が発生し難い一方で、特定遊技状態が発生した場合に第2の入球手段への遊技球の入球によって複数回の特別遊技状態が発生され得る。つまり、所定遊技状態から特定遊技状態に移行され難い反面、特定遊技状態に移行された場合に特別遊技状態の発生によって遊技者が多くの利益を獲得可能な遊技性が付与されるため、遊技の興趣が向上される。

【6230】

[付記D1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

10

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

20

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

30

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

を備え、

40

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記特定演出表示手段が前記特定演出表示を実行する場合に、その間に実行される前記特定遊技状態の実行回数が異なる（例えば2回～4回）ように構成されていることを特徴とする遊技機。

【6231】

付記D1に係る遊技機では、特定演出表示が実行される場合に、その間に実行される特

50

定遊技状態の実行回数が異なるように構成されている。そのため、遊技者は、有利遊技状態において特定遊技状態が何回実行されるかを予測し難く、その結果、有利遊技状態において最大限の利益（例えば出玉）が得られること、より多くの利益が得られることに期待しつつ、有利遊技状態での遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 6 2 3 2 】

[付記 E 1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル 2 2）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第 3 ルート 3 5 3）と、 10

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第 1 開閉部材 3 9 A の閉鎖状態）とに状態が可変可能な第 1 の入球手段（第 1 入賞口 3 9 1）と、前記第 1 の入球手段とは異なる第 2 の入球手段（第 2 入賞口 3 1 5）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第 2 の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置 3 7）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a 時短遊技状態）中に前記第 1 の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果が c 時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c 時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（M P U 4 1）と、 20

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c 時短遊技状態、第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態）において特定の切替条件（c 時短遊技状態の終了条件、例えば第 2 入賞口 3 1 5 への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（M P U 4 1）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第 2 の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第 2 の入球手段を開放作動させる作動手段（第 2 開閉部材 3 9 B の開放機構）と、 30

前記第 2 の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第 2 開閉部材 3 9 B の閉鎖機構）と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V 入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（M P U 4 1）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（M P U 5 1）と、

を備え、

本遊技機は、 40

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記複数回の特別遊技状態は、第 1 の特別遊技状態と、前記第 1 の特別遊技状態の次に発生される第 2 の特別遊技状態と、を含み、

前記特別遊技状態を実行する場合に、遊技者に前記所定の発射操作を要求する要求表示（右打ち表示）を実行する要求表示実行手段を備え、

前記要求表示は、前記第 1 の特別遊技状態と、前記第 1 の特別遊技状態と前記第 2 の特別遊技状態（第 2 特図遊技状態、小当たり遊技状態）との間と、前記第 2 の特別遊技状態 50

と、に渡って継続して表示されることを特徴とする遊技機。

【6233】

付記E1に係る遊技機では、複数回の特別遊技状態が発生される一連の有利遊技状態において、所定の発射操作を要求する要求表示が、第1の特別遊技状態と、第1の特別遊技状態と第2の特別遊技状態との間と、第2の特別遊技状態と、の間で継続して表示される。そのため、一連の有利遊技状態では、第1の特別遊技状態と第2の特別遊技状態との間で特別遊技状態以外の遊技状態が発生する場合であっても、特別遊技状態以外の遊技状態において、要求表示によって特別遊技状態が発生しているように見せかけることができる。これにより、一連の有利遊技状態が特別遊技状態以外の遊技状態を含む場合であっても、遊技者に、特別遊技状態が発生した場合の利益についての満足感を与えることができるため、遊技への興味や興趣の低下が防止される。

10

【6234】

また、一連の有利遊技状態において要求表示が継続して表示されることよって、遊技者は一連の有利遊技状態において要求表示に従って所定の発射操作を行うべきであることを理解できる。そのため、遊技者が一連の有利遊技状態において所定の発射操作を行わないことによる遊技者に対する不利益の発生、即ち特別遊技状態での利益（例えば多量の出玉）を獲得できない不利益や、第2の入球手段への遊技球の入球によっても特別条件が成立しないことでの特別遊技状態の不発生の不利益が発生することを防止することができる。

【6235】

[付記F1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

30

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

40

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技

50

演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、
を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記特別条件は、特別入球領域（可変入賞装置38のV入賞口383）に遊技球が入球（V入賞）することを少なくとも含むことを特徴とする遊技機。

【6236】

付記F1に係る遊技機では、第2の入球手段の開放作動中での遊技球の入球を契機として成立し得る遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための特別条件が、特別入球領域への遊技球の入球を少なくとも含む。即ち、遊技者は、特別入球領域に遊技球を入球させて特別条件を成立させることで特別遊技状態を発生させることができる。このように、第2の入球手段の開放作動中での遊技球の入球を契機として成立し得る遊技者に有利な特別遊技状態を発生させるための特別条件が、特別入球領域への遊技球の入球を少なくとも含むことで、特別遊技状態を発生させるための特別条件が明確化されると共に、遊技者は、特別入球領域に遊技球が入球可能な発射操作を行うだけで、特別条件を成立させて特別遊技状態を発生させることが可能となる。そのため、特別条件が成立せずに特別遊技状態が発生しないという不利益が生じることが防止される。

【6237】

[付記G1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技状態、第2入賞口315の開放状態）において特定の切替条件（c時短遊技状態の終了条件、例えば第2入賞口315への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置37の電動役物373の復帰）が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段（MPU41）と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第2の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第2の入球手段を開放作動させる作動手段（第2開閉部材39Bの開放機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段（第2開閉部材39Bの閉鎖機構）と、

前記第2の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件（可変入賞装置38のV入賞口383への遊技球の入球）が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態（V入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態）を

10

20

30

40

50

発生させるための制御を行う発生制御手段（MPU41）と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示（疑似大当たり遊技演出（表示））を実行する開始手段（MPU51）と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示し、

前記一連の有利遊技状態（疑似大当たり遊技状態）として演出表示する前記特定演出表示の実行中に行われる最後の前記特別遊技状態の終了時又は終了後に前記一連の有利遊技状態を終了させる場合、前記一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示（総出玉表示（出玉結果表示））を実行することを特徴とする遊技機。

10

【6238】

付記G1に係る遊技機では、一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示の実行中に行われる最後の特別遊技状態の終了時又は終了後に、一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示が実行される。このように、一連の有利遊技状態として演出表示する特定演出表示の実行中に行われる最後の特別遊技状態の終了時又は終了後に、一連の有利遊技状態としての結果に対応した報知表示が実行されることで、複数回の特別遊技状態での結果を、1回の特別遊技状態での結果であるように遊技者に認識させることが可能である。これにより、1回の特別遊技状態の発生によって得られる利益が制限される場合であっても、一連の有利遊技状態で多くの利益が得られた印象を遊技者に与えることが可能になる結果、遊技者に満足感を与えることが可能になる。

20

【6239】

[付記G2]

前記一連の有利遊技状態中に発生した前記特別遊技状態の数に応じた表示を行う手段を備えることを特徴とする付記G1に記載の遊技機。

【6240】

付記G2に係る遊技機では、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数に応じた表示が行われる。このように、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数に応じた表示が行われることで、当該表示に基づいて、一連の有利遊技状態中に発生した特別遊技状態の数（いわゆるラッシュ状態の連荘数）を把握することができる。

30

【6241】

[付記H1]

遊技者の発射操作で遊技球を遊技領域の所定方向に発射する発射手段（発射ハンドル22）と、

遊技者による所定の発射操作（右打ち）に基づいて遊技球が流下する所定流路（第3ルート353）と、

を備え、

前記所定流路を流下する遊技球が入球可能な領域として、遊技球を受け入れる受入許可状態（第1開閉部材39Aの開放状態）と遊技球を受け入れない受入非許可状態（第1開閉部材39Aの閉鎖状態）とに状態が可変可能な第1の入球手段（第1入賞口391）と、前記第1の入球手段とは異なる第2の入球手段（第2入賞口315）と、遊技球が入球した場合に遊技球を前記第2の入球手段に入球させる状態を発生させるか否かの振分けを行う開閉可能な入球振分手段（振分入球装置37）と、を備えた遊技機であって、

40

所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の入球手段が前記受入許可状態である場合に遊技球が入球することに基づいて所定条件（大当たり抽選結果がc時短移行）が成立した場合に少なくとも特定の特典結果（c時短遊技状態への移行）を導出可能な導出手段（MPU41）と、

前記特定の特典結果が導出されることに基づいて実行される特定遊技状態（c時短遊技

50

状態、第 2 入賞口 3 1 5 の開放状態)において特定の切替条件(c 時短遊技状態の終了条件、例えば第 2 入賞口 3 1 5 への上限個数の遊技球の入球、振分入球装置 3 7 の電動役物 3 7 3 の復帰)が成立することに基づいて前記特定遊技状態を終了する状態終了手段(M P U 4 1)と、

前記特定遊技状態において遊技球が前記入球振分手段に入球した場合に、前記振分けに基づいて前記第 2 の入球手段に遊技球を入球させる状態となるように前記第 2 の入球手段を開放作動させる作動手段(第 2 開閉部材 3 9 B の開放機構)と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動を少なくとも所定の複数の遊技球の入球に基づいて終了する作動終了手段(第 2 開閉部材 3 9 B の閉鎖機構)と、

前記第 2 の入球手段の前記開放作動中に遊技球が入球した場合に特別条件(可変入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 3 への遊技球の入球)が成立することに基づいて、必ず又は高確率で遊技者に有利な特別遊技状態(V 入賞口大当たり遊技の開閉実行モードの実行状態)を発生させるための制御を行う発生制御手段(M P U 4 1)と、

所定状態における前記特別遊技状態の発生に基づいて特定演出表示(疑似大当たり遊技演出(表示))を実行する開始手段(M P U 5 1)と、

を備え、

本遊技機は、

前記特定演出表示の表示状態において前記特別条件が成立することに基づいて前記特別遊技状態を複数回実行する場合に、前記特定演出表示を継続し、

前記複数回の特別遊技状態を一連の有利遊技状態(疑似大当たり遊技状態)として演出表示し、

前記特別条件が成立することに基づく前記特別遊技状態を実行する場合に、前記特別遊技状態において付与する価値(大当たり遊技のラウンド遊技数)を複数の中からランダムに決定する手段を備えたことを特徴とする遊技機。

【 6 2 4 2 】

付記 H 1 に係る遊技機では、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を実行する場合に、特別遊技状態において付与する価値が複数の中からランダムに決定される。このように、特別条件が成立することに基づく特別遊技状態を実行する場合に、特別遊技状態において付与する価値が複数の中からランダムに決定されることで、特別遊技状態が実行される場合に、遊技者は、大きな価値が付与されることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。特に、複数回の特別遊技状態が実行される一連の有利遊技状態が 1 回の特別遊技状態であるかのように見せ掛ける場合、複数回の特別遊技状態の結果の合計が、大きな価値であることを期待しつつ遊技を実行することができるため、遊技の興趣が向上される。

【 符号の説明 】

【 6 2 4 3 】

1 0 : 遊技機

3 1 : 遊技盤

3 1 4 : 第 1 入賞口

3 1 5 : 第 2 入賞口

3 1 6 : 可変入賞口

3 1 7 L , 3 1 7 R : スルーゲート

3 4 1 : 図柄表示部

4 : 主制御装置

4 1 : M P U

4 1 1 : R O M

4 1 2 : R A M

5 : 音声ランプ制御装置

5 1 : M P U

5 1 1 : R O M

10

20

30

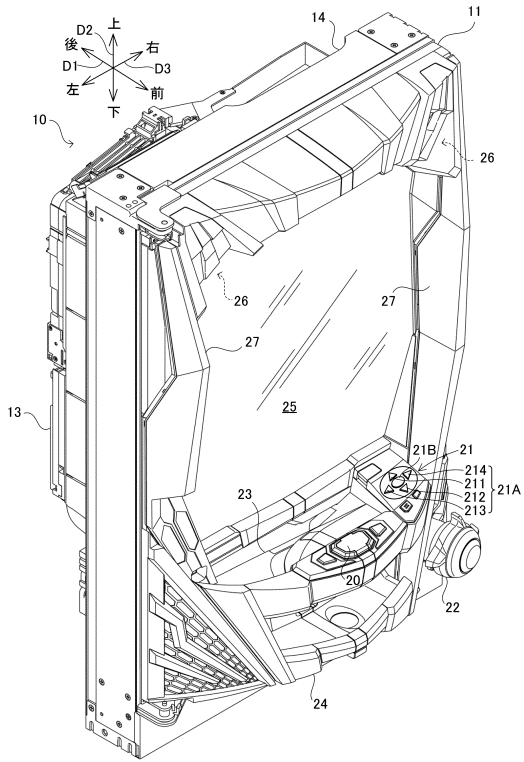
40

50

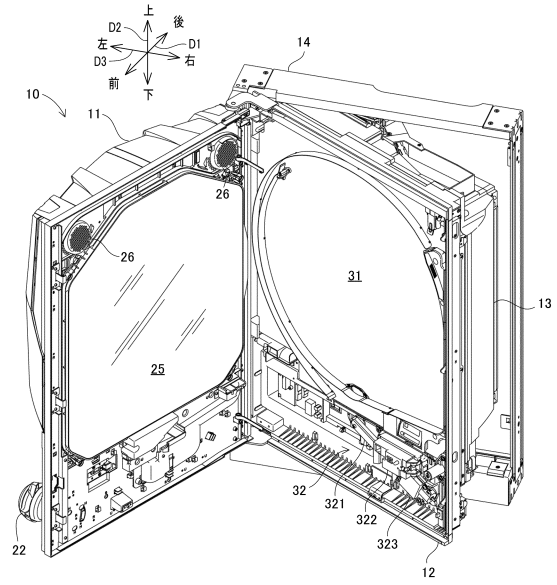
5 1 2 : R A M

【 図 面 】

【 図 1 】



【 図 2 】



10

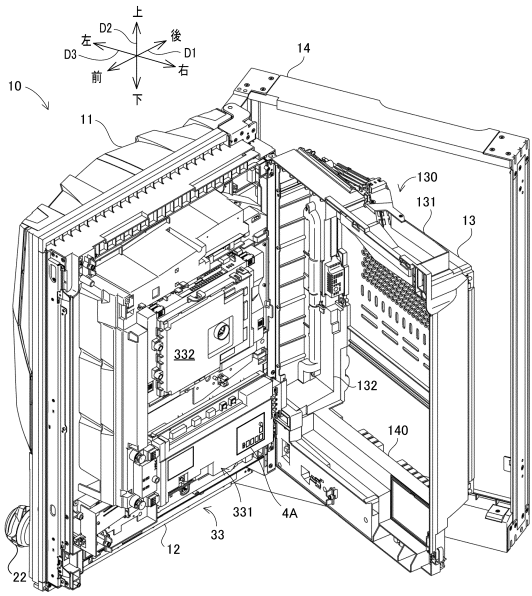
20

30

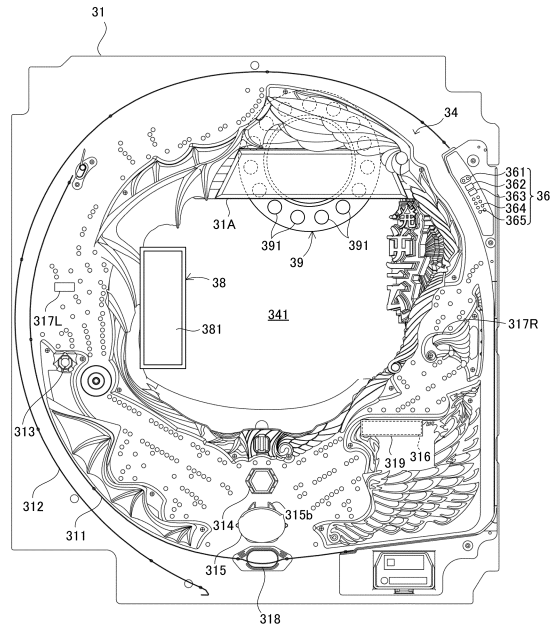
40

50

【 図 3 】



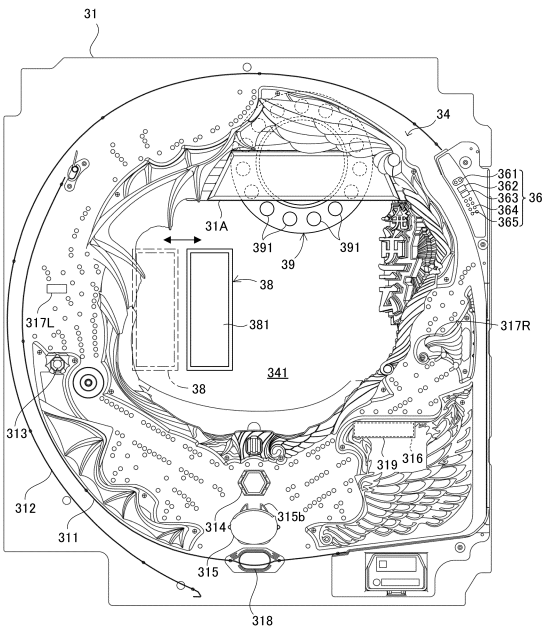
【 図 4 】



10

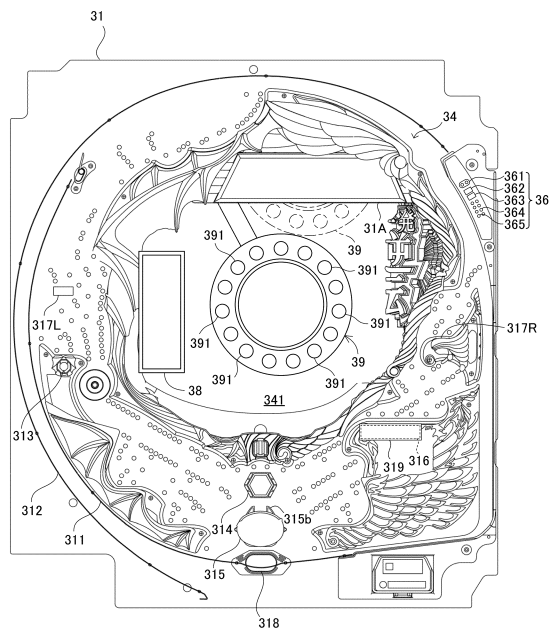
20

【 図 5 】



30

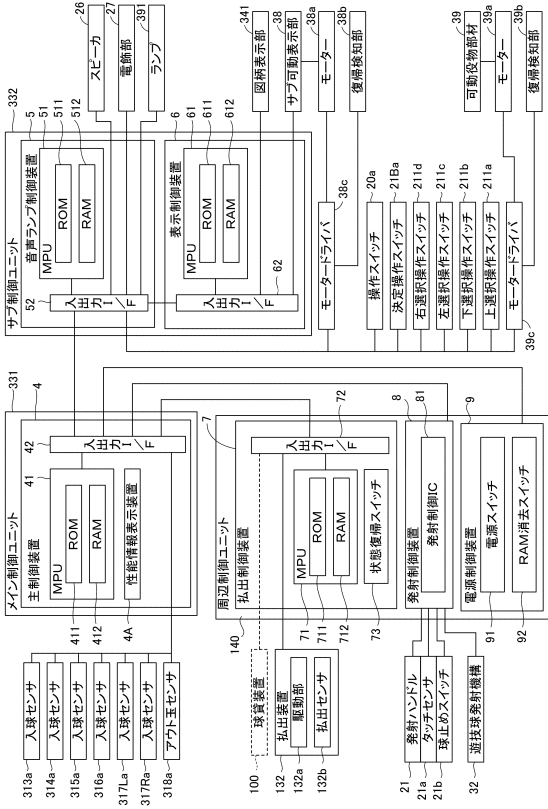
【 図 6 】



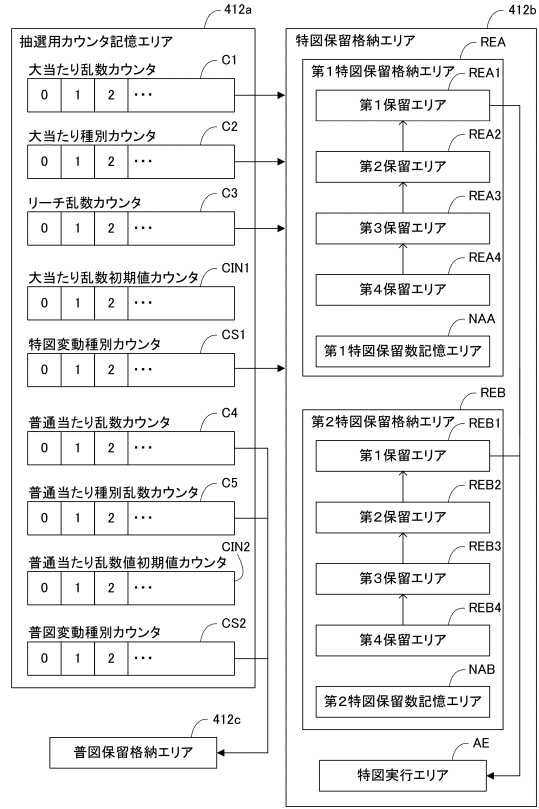
40

50

【 図 7 】



【 図 8 】



10

20

【 図 9 】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D) 外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

【 図 10 】

通常大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

確変大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01(30s)
10~99	02(60s)
100~199	03(90s)

外れ変動テーブル

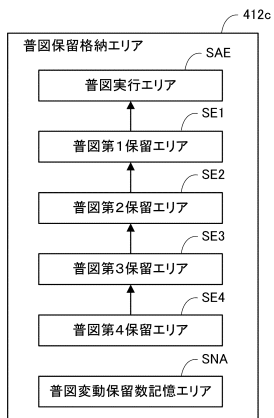
外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)
完全外れ		

30

40

50

【 図 1 1 】



【 図 1 2 】

(A) 低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0~99	短開放	0.1秒
100~199	長開放	6秒

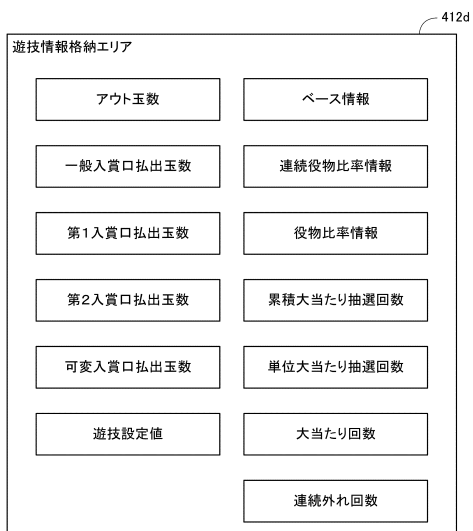
(D) 高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0.1秒
1~199	長開放	6秒

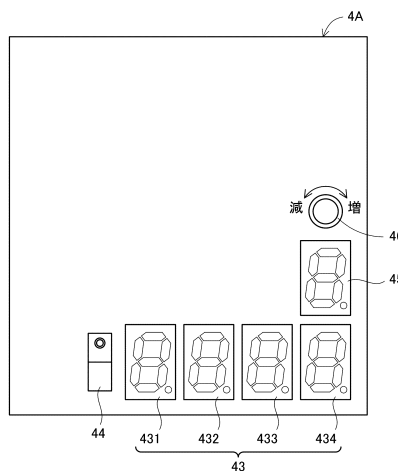
10

20

【 図 1 3 】



【 図 1 4 】

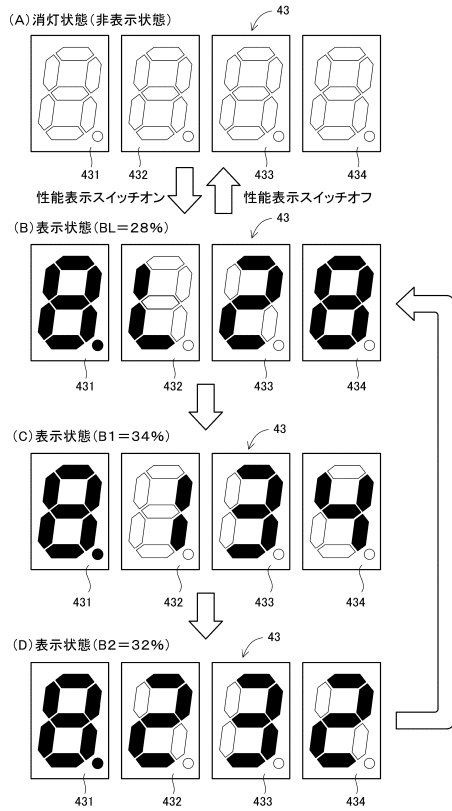


30

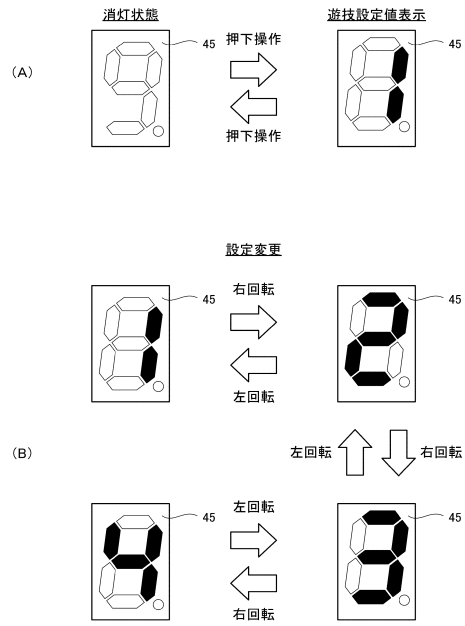
40

50

【図 15】



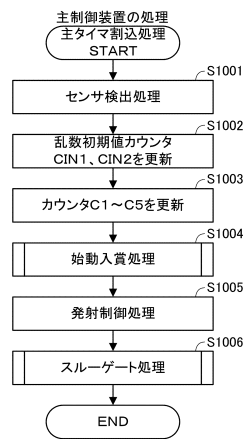
【図 16】



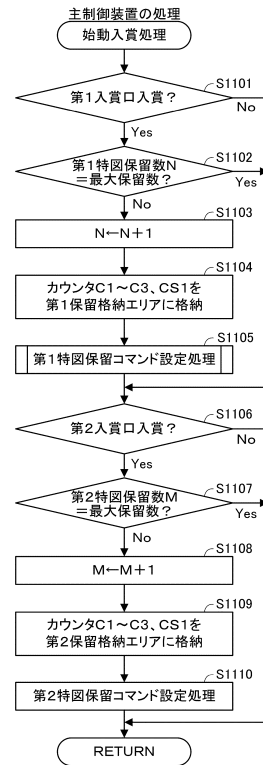
10

20

【図 17】



【図 18】

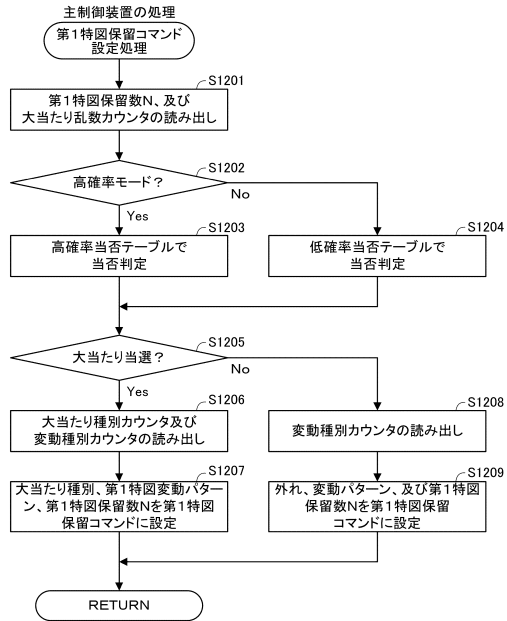


30

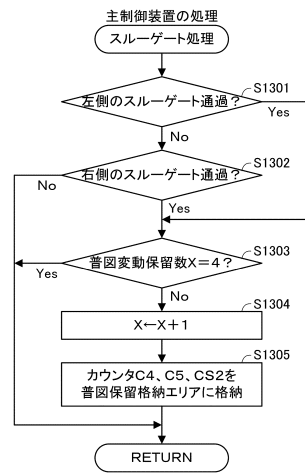
40

50

【 図 19 】



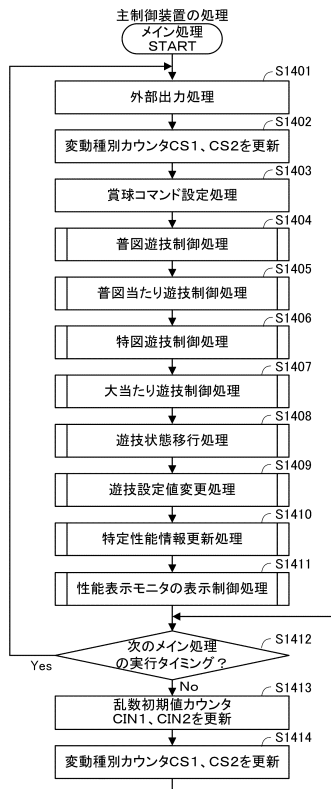
【 図 20 】



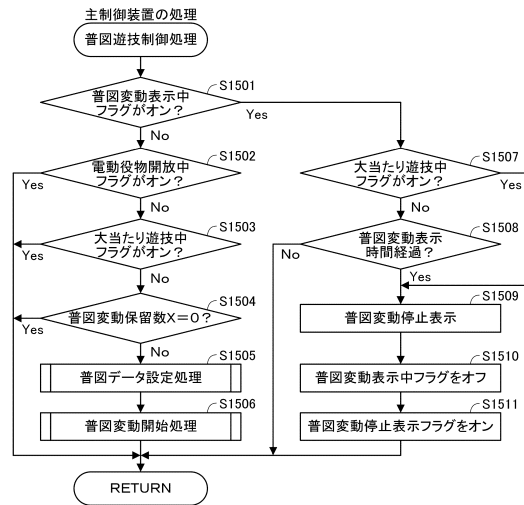
10

20

【 図 21 】



【 図 22 】

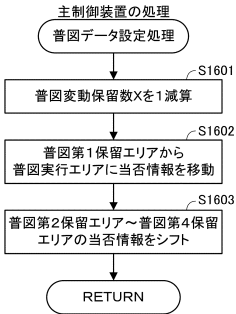


30

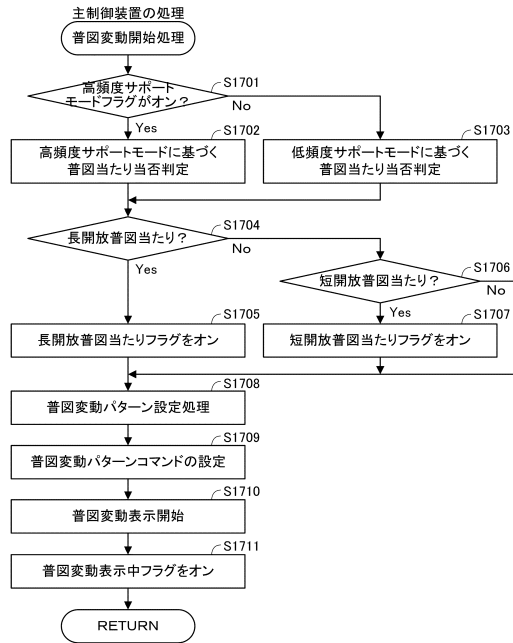
40

50

【 図 2 3 】



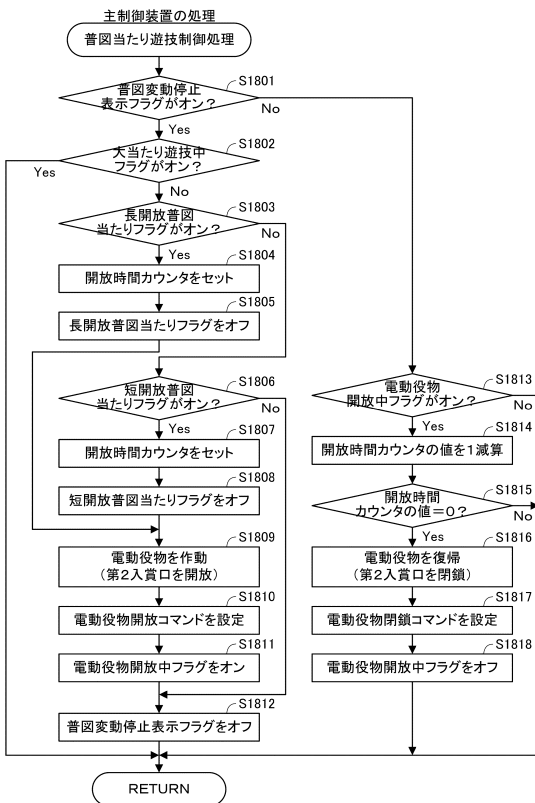
【 図 2 4 】



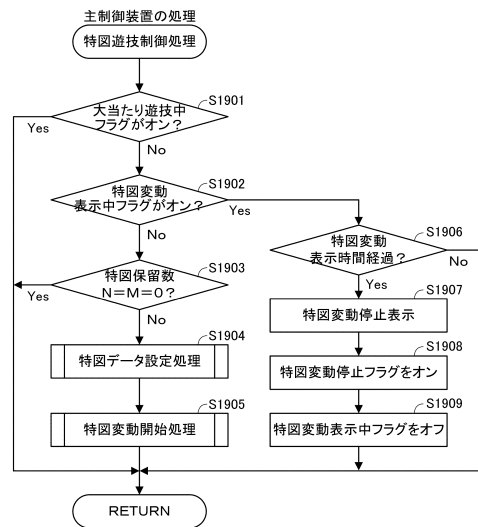
10

20

【 図 2 5 】



【 図 2 6 】

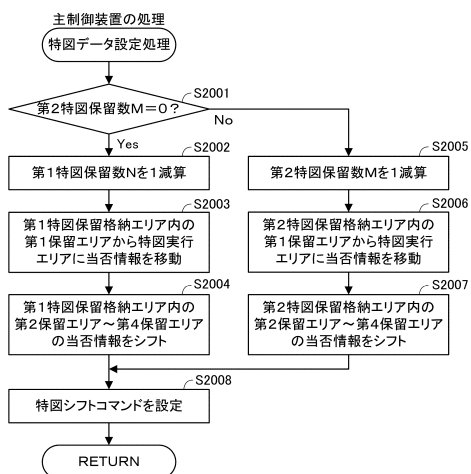


30

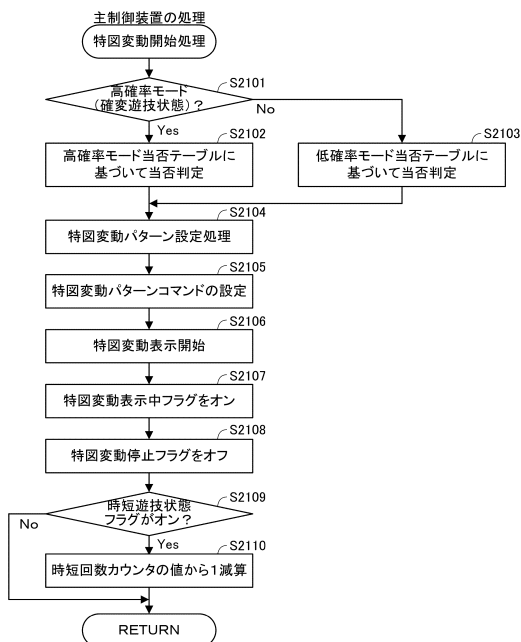
40

50

【 図 2 7 】



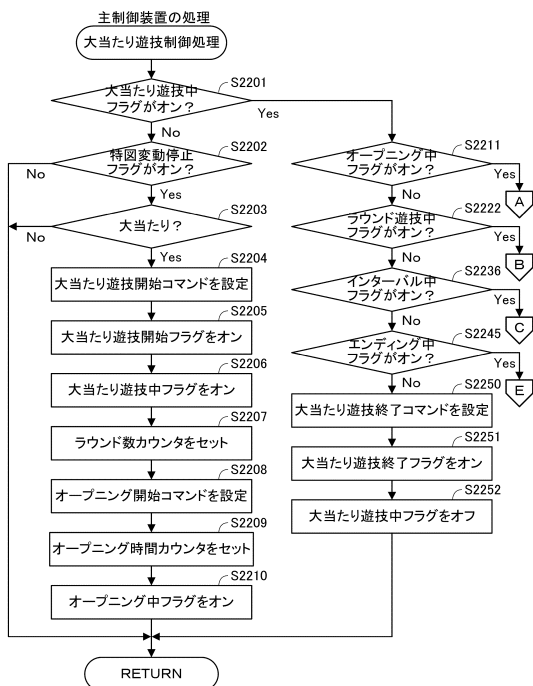
【 図 2 8 】



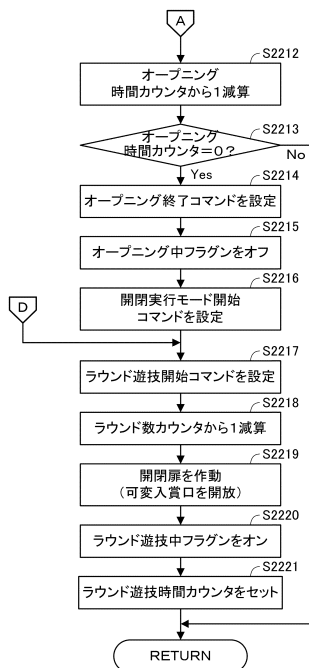
10

20

【 図 2 9 】



【 図 3 0 】

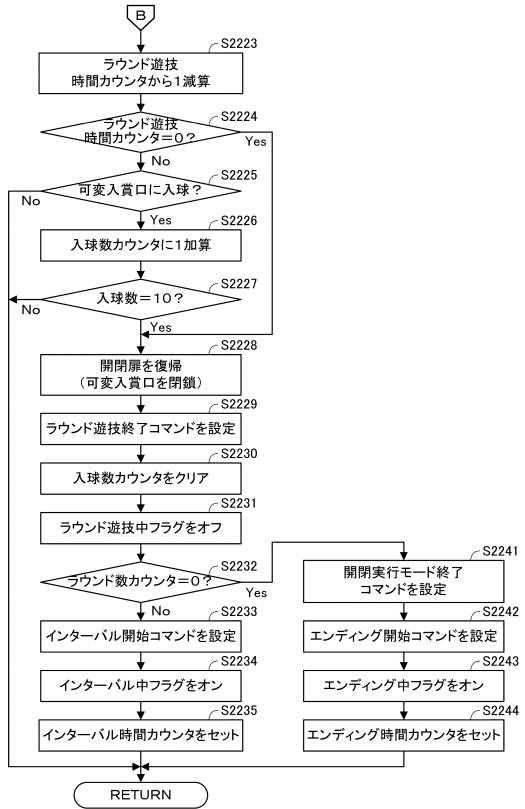


30

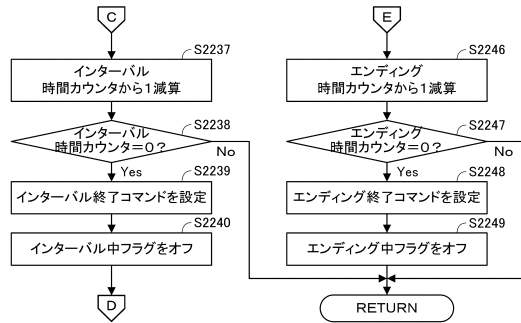
40

50

【 図 3 1 】



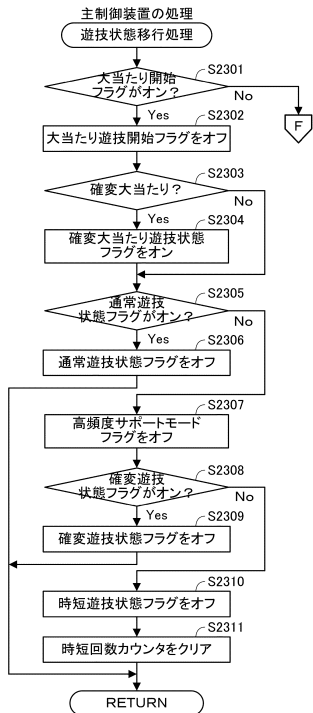
【 図 3 2 】



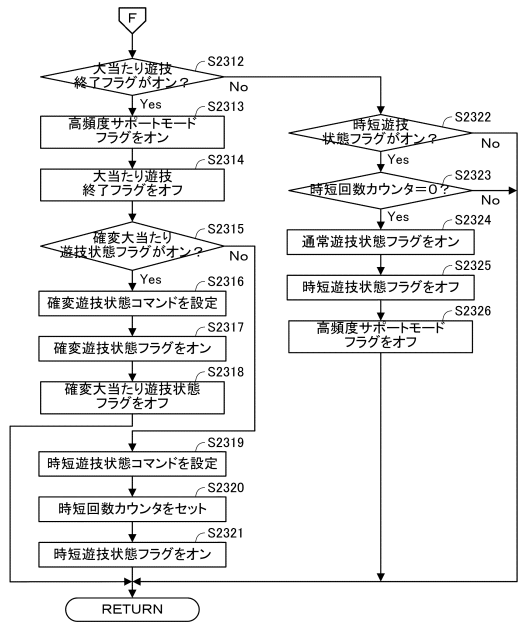
10

20

【 図 3 3 】



【 図 3 4 】

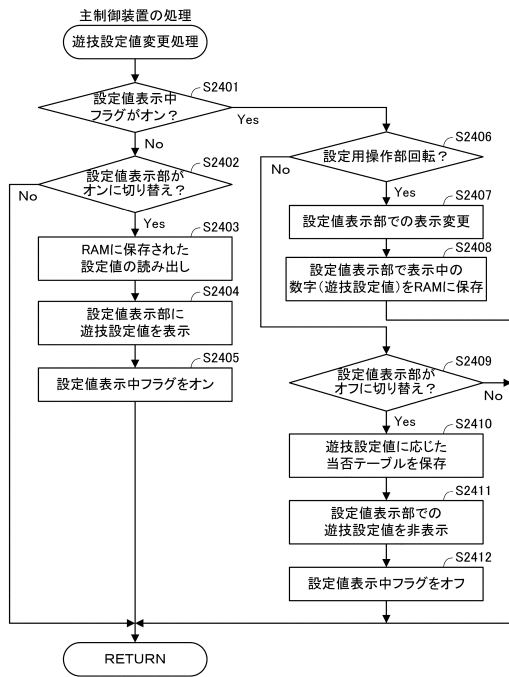


30

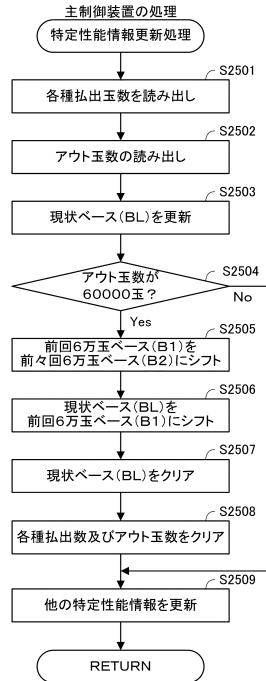
40

50

【 図 3 5 】



【 図 3 6 】



10

20

【 図 3 7 】

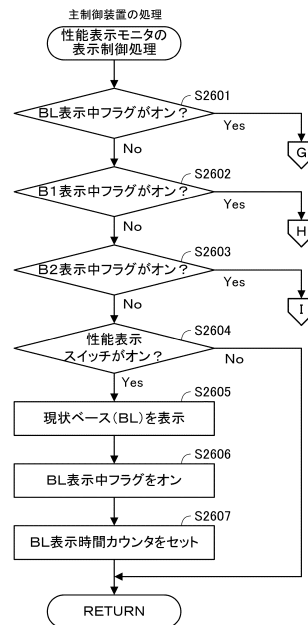
(A)ベース情報(アウト玉数<60000玉)

ベース種別	略号	ベース値(%)
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

(B)ベース情報(アウト玉数=60000玉)

ベース種別	略号	ベース値(%)
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

【 図 3 8 】

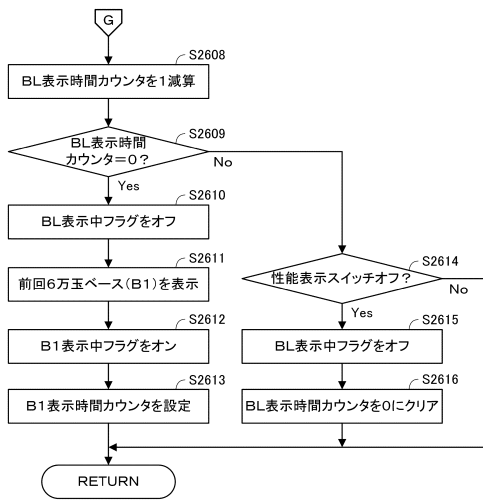


30

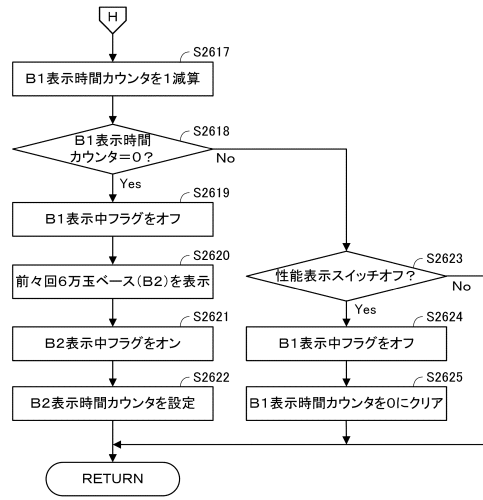
40

50

【 図 3 9 】



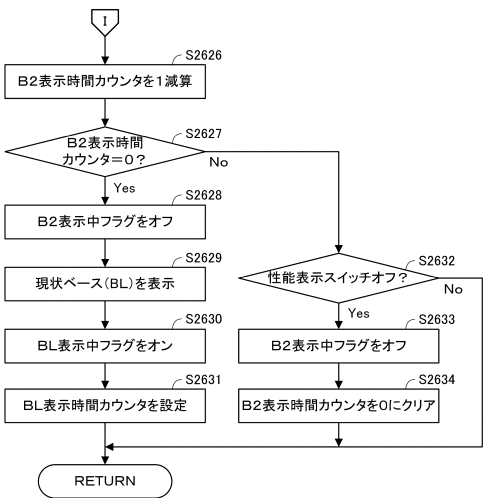
【 図 4 0 】



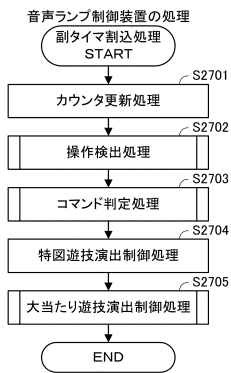
10

20

【 図 4 1 】



【 図 4 2 】

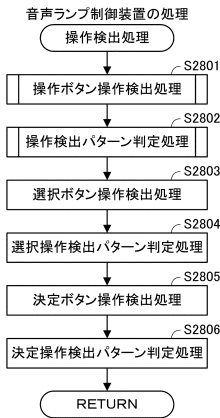


30

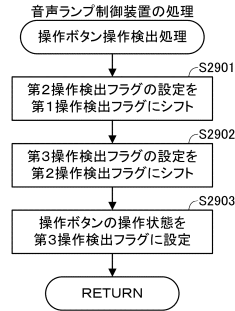
40

50

【 図 4 3 】



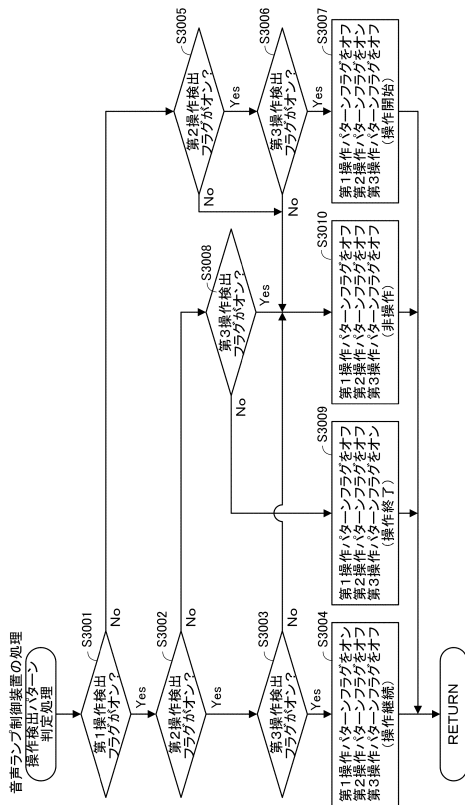
【 図 4 4 】



10

20

【 図 4 5 】



【 図 4 6 】

操作ボタン操作データ

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オン	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	非操作

(A)

上選択ボタン操作データ

上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	非操作

(B)

下選択ボタン操作データ

下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	非操作

(C)

左選択ボタン操作データ

左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	非操作

(D)

右選択ボタン操作データ

右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	非操作

(E)

決定ボタン操作データ

決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
上記以外	オフ	オフ	オフ	オフ	オフ	非操作

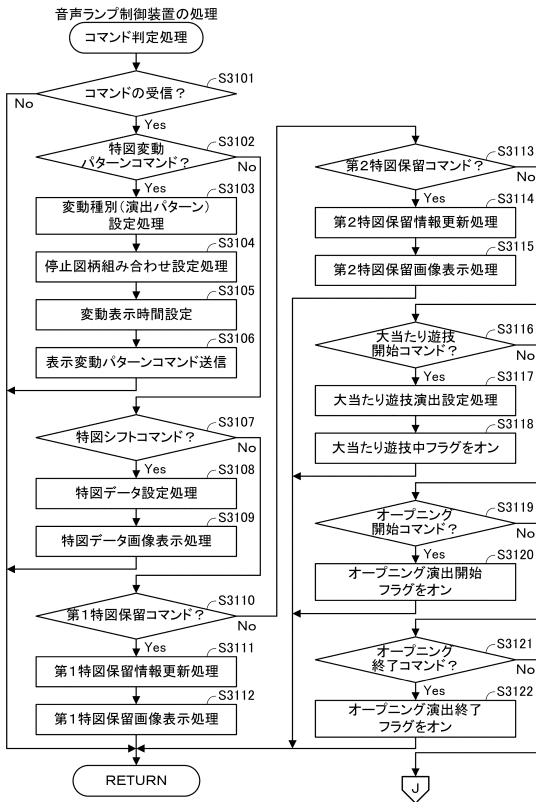
(F)

30

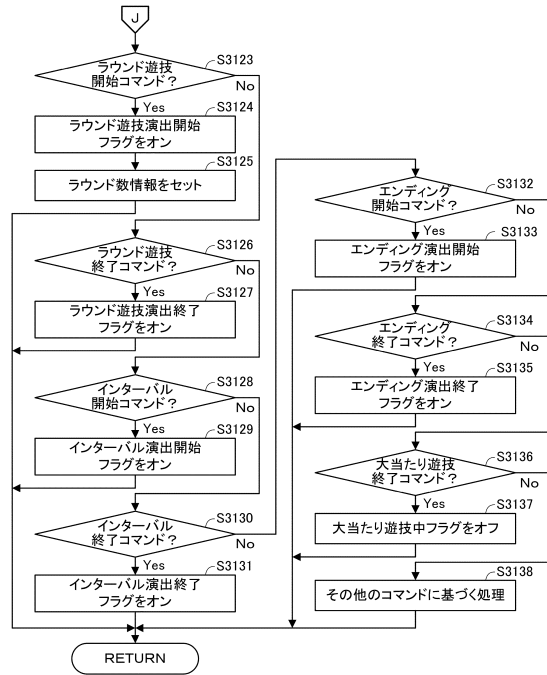
40

50

【図 47】



【図 48】



10

20

【図 49】

変動種別テーブル

特図変動パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間 [秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図 50】

(A) ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9		演出パターンX1	演出パターンX2	
10~19	演出パターンX1	演出パターンX2		
20~29		演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX1
30~39	演出パターンX2	演出パターンX3		
40~49		演出パターンX4	演出パターンX5	
50~59	演出パターンX3	演出パターンX4		
60~69		演出パターンX5	演出パターンX6	演出パターンX2
70~79	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX6	演出パターンX3
80~89				
90~99	演出パターンX5			演出パターンX4
100~109				

30

(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9			演出パターンY1	演出パターンY1
10~19	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY2
20~29			演出パターンY2	演出パターンY3
30~39	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY4
40~49			演出パターンY3	
50~59	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY3	
60~69			演出パターンY4	演出パターンY5
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4	
80~89			演出パターンY5	
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	
100~109				

40

(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9			演出パターンZ1	演出パターンZ1
10~19	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ2
20~29			演出パターンZ2	演出パターンZ3
30~39	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ4
40~49			演出パターンZ3	
50~59	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ3	
60~69			演出パターンZ4	演出パターンZ5
70~79	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4	
80~89			演出パターンZ5	
90~99	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	
100~109				

50

【 図 5 1 】

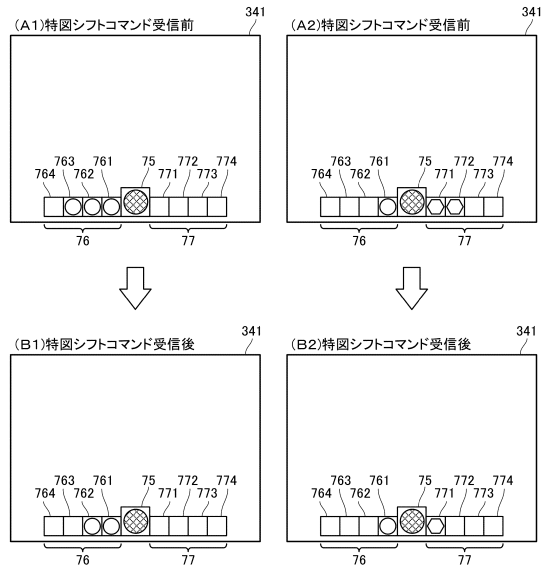
(A) 飾り図柄の色の一例

飾り図柄	色
1	緑色
2	青色
3	赤色
4	青色
5	緑色
6	青色
7	赤色
8	青色
9	緑色

(B) 第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄 種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4				
5~9	1	1	1	1
10~14		2		
15~19				2
20~24	2		3	
25~29				3
30~34		3	4	
35~39			5	4
40~44	4		6	
45~49				5
50~54	5			
55~59		4		
60~64				6
65~69		5	7	
70~74				7
75~79	8			
80~84		6		8
85~89		9	8	
90~94			9	
95~99	9	9	9	9

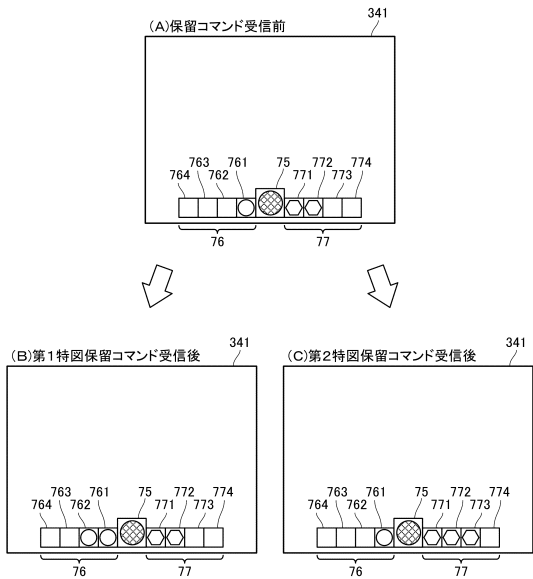
【 図 5 2 】



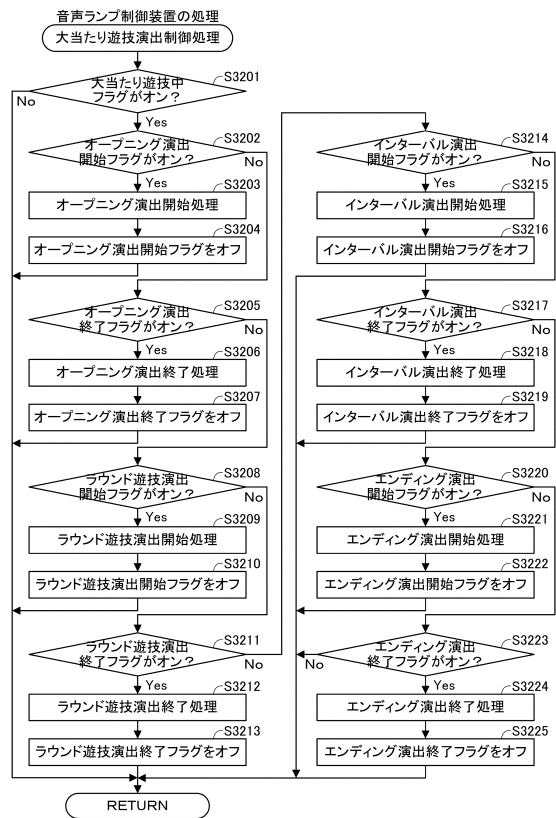
10

20

【 図 5 3 】



【 図 5 4 】

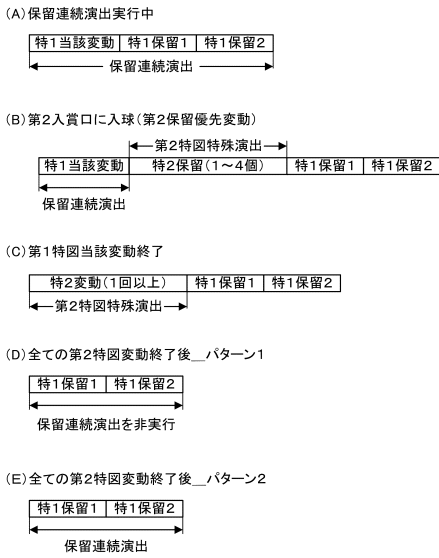


30

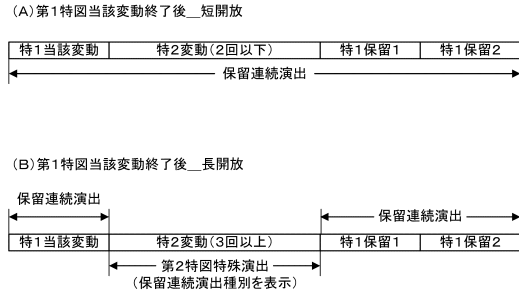
40

50

【 図 5 5 】



【 図 5 6 】



10

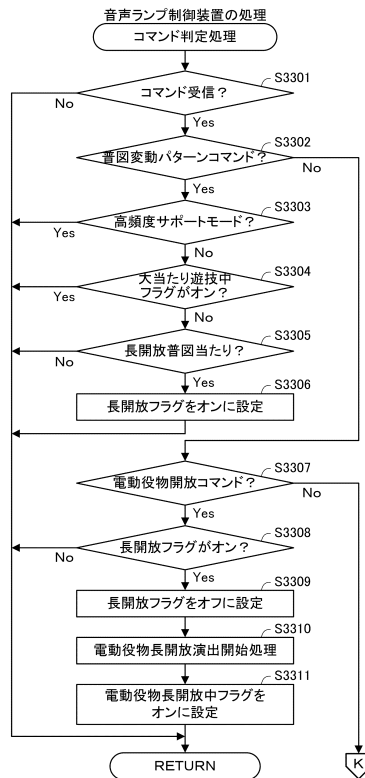
20

【 図 5 7 】

振分テーブル

種別	当たり種別カウンタ	当たり種別
第1特図	0~9	5R確変当たり(ST100回)
	10~14	16R確変当たり(ST100回)
	15~19	5R通常当たり(時短100回)
第2特図	0~9	5R確変当たり(ST100回)
	10~19	16R確変当たり(ST100回)

【 図 5 8 】

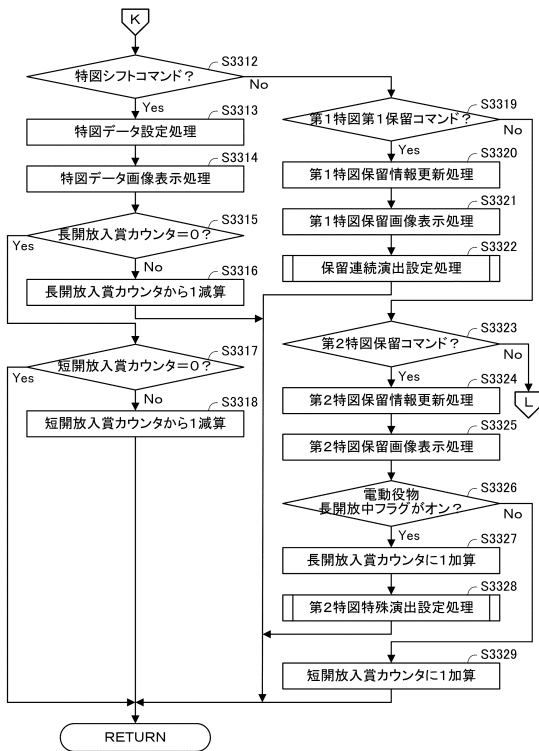


30

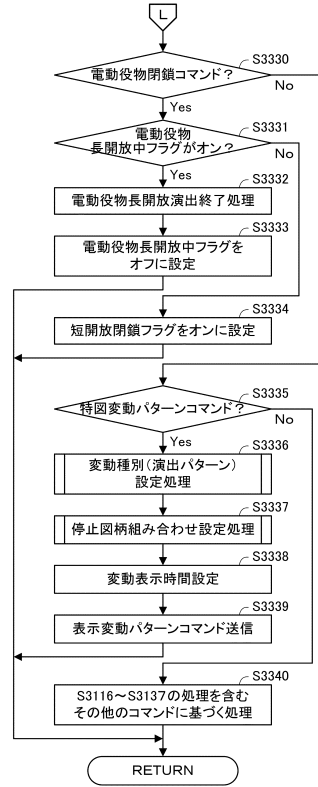
40

50

【図 59】



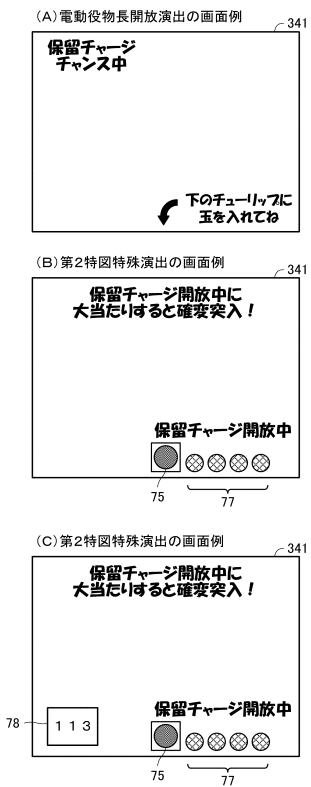
【図 60】



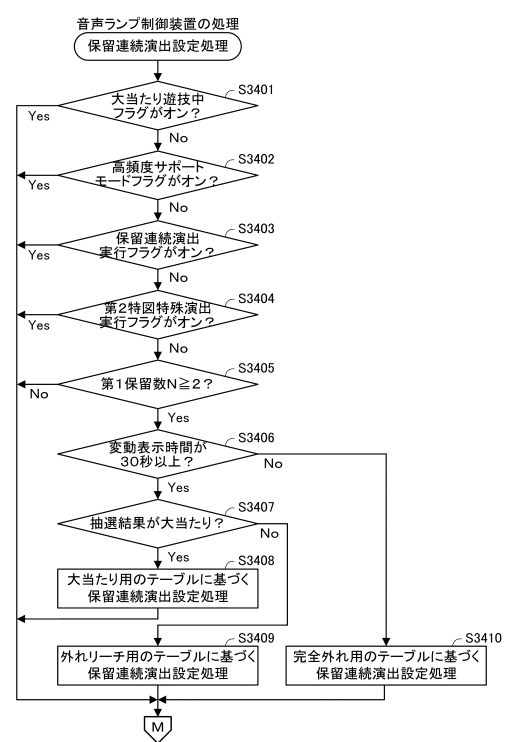
10

20

【図 61】



【図 62】

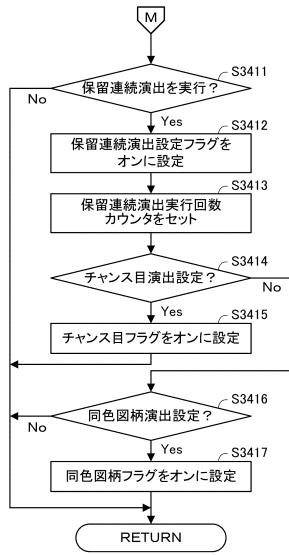


30

40

50

【 図 6 3 】



【 図 6 4 】

(A) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=4)

連続演出パターン種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	同色図柄3回	同色図柄3回	同色図柄2回
5~9	同色図柄3回	同色図柄3回	同色図柄1回
10~14	チャンス目4回	—	—
15~19	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目2回
20~24	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目2回
25~29	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目1回
30~34	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目1回
35~39	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出2回
40~44	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出1回
45~49	ゾーン演出3回	ゾーン演出3回	—
50~229	—	—	—

(B) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=3)

連続演出パターン種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	—	—	—
5~9	同色図柄2回	同色図柄2回	同色図柄1回
10~14	—	—	—
15~19	—	—	—
20~24	チャンス目2回	チャンス目2回	—
25~29	チャンス目2回	チャンス目2回	チャンス目1回
30~34	チャンス目2回	チャンス目2回	チャンス目1回
35~39	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出2回	—
40~44	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出1回
45~49	ゾーン演出2回	ゾーン演出2回	—
50~229	—	—	—

(C) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=2)

連続演出パターン種別カウンタ	保留連続演出パターン種別		
	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	—	—	—
5~9	同色図柄1回	同色図柄1回	—
10~14	—	—	—
15~19	チャンス目1回	チャンス目1回	—
20~24	—	—	—
25~29	チャンス目1回	チャンス目1回	—
30~34	—	—	—
35~39	ミニキャラ演出1回	ミニキャラ演出1回	—
40~44	—	—	—
45~49	ゾーン演出1回	ゾーン演出1回	—
50~229	—	—	—

10

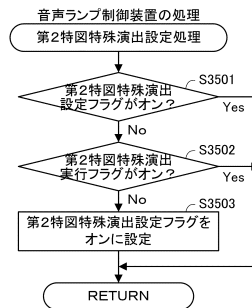
20

【 図 6 5 】

飾り図柄の図柄組み合わせの一例

大当たり(ソロ目)	同色図柄	チャンス目
111	115, 119	113
222	224, 226, 228	117
333	337	331
444	442, 446, 448	335
555	551, 559	339
666	662, 664, 668	553
777	773	557
888	882, 884, 886	771
999	991, 995	775

【 図 6 6 】

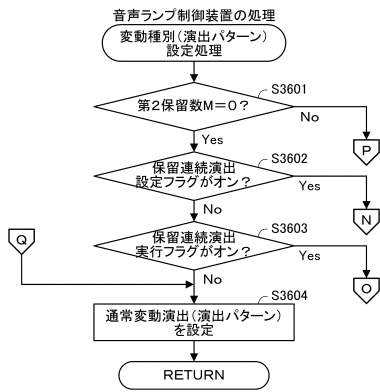


30

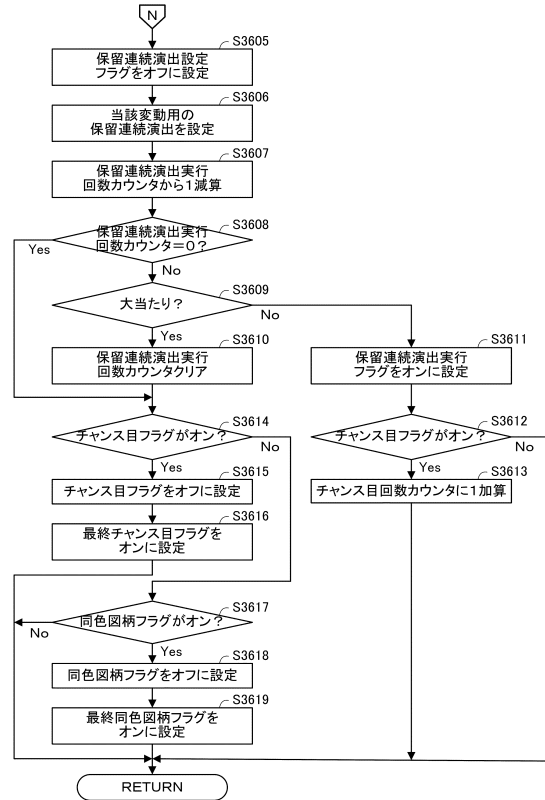
40

50

【 図 6 7 】



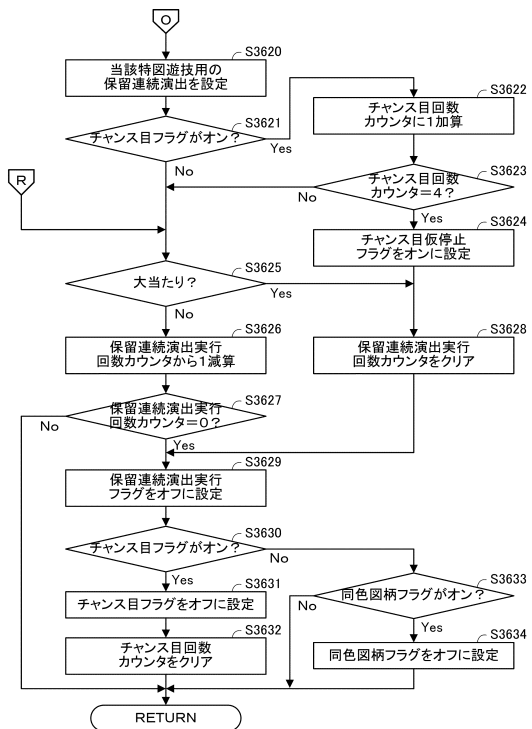
【 図 6 8 】



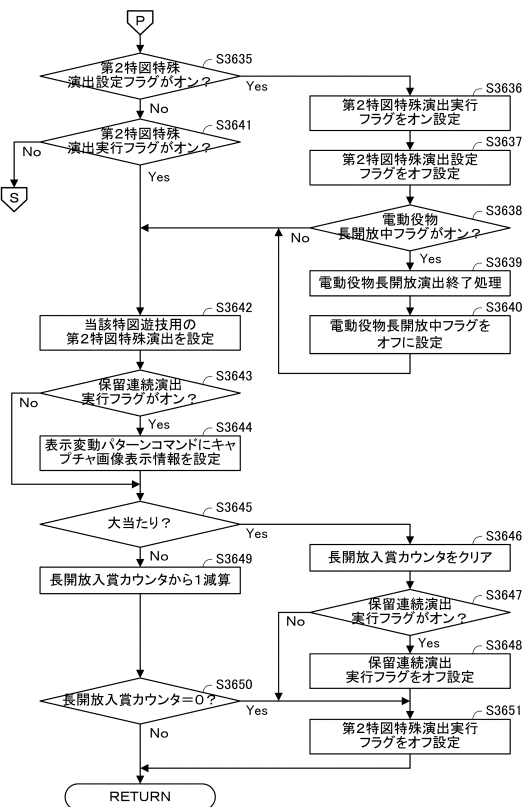
10

20

【 図 6 9 】



【 図 7 0 】

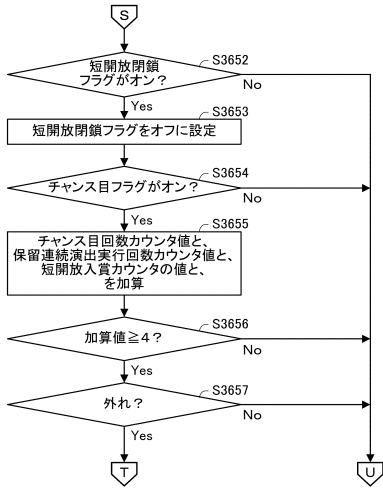


30

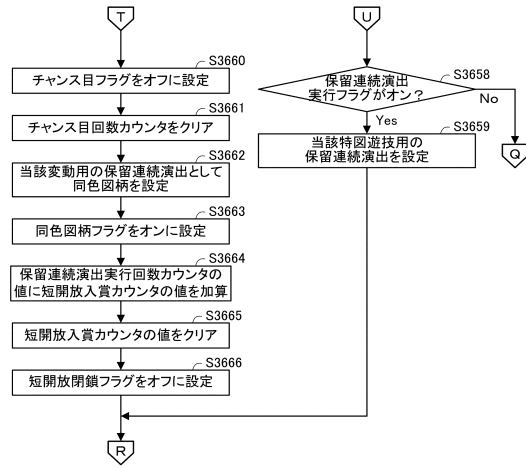
40

50

【 図 7 1 】



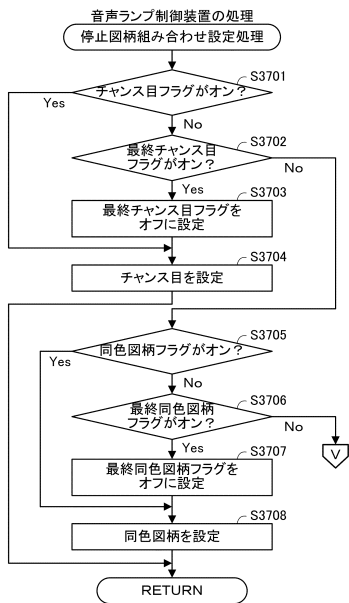
【 図 7 2 】



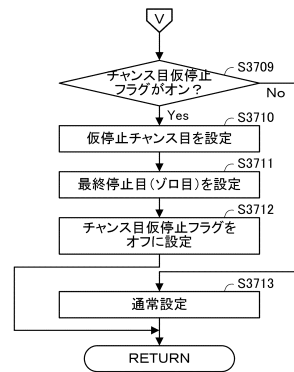
10

20

【 図 7 3 】



【 図 7 4 】



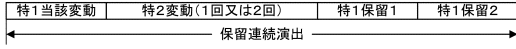
30

40

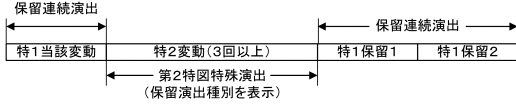
50

【 図 7 5 】

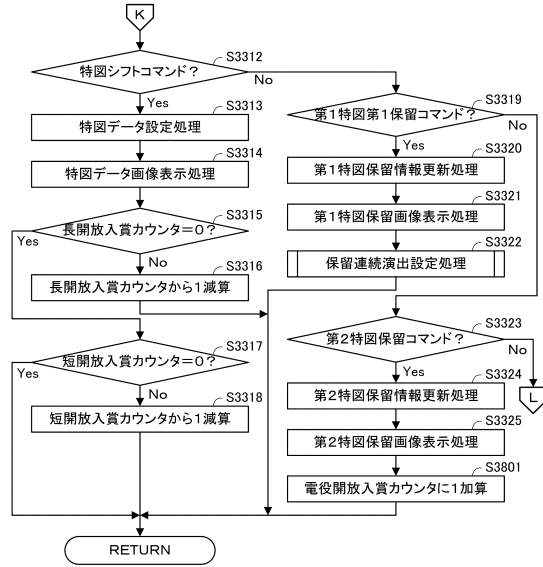
(A) 第1特図当該変動終了後_保留が所定個以下



(B) 第1特図当該変動終了後_保留が所定個超



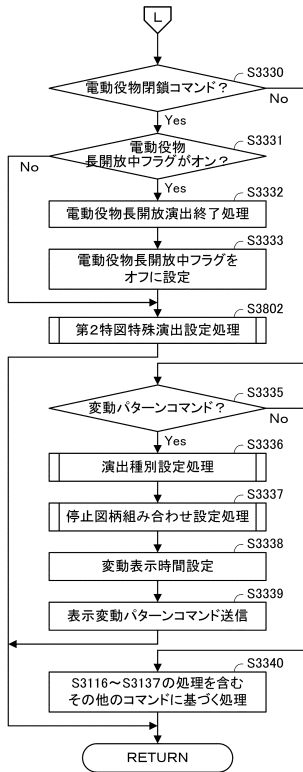
【 図 7 6 】



10

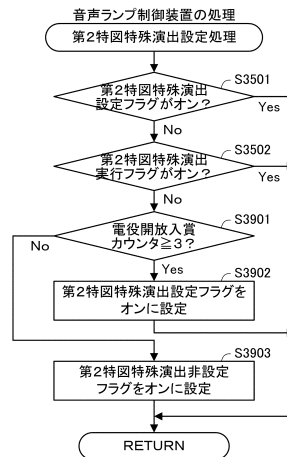
20

【 図 7 7 】



30

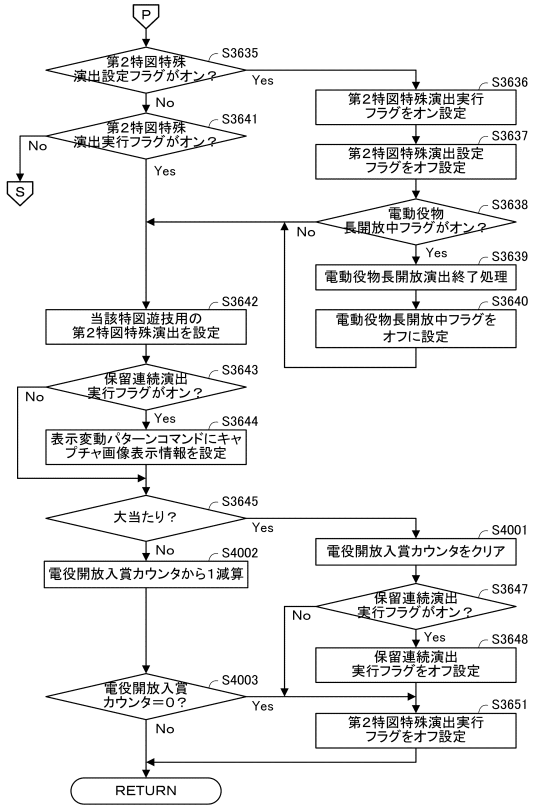
【 図 7 8 】



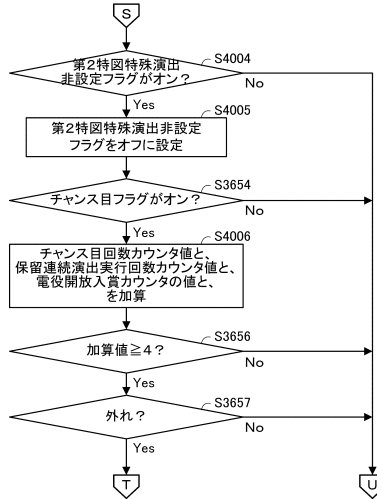
40

50

【 図 7 9 】



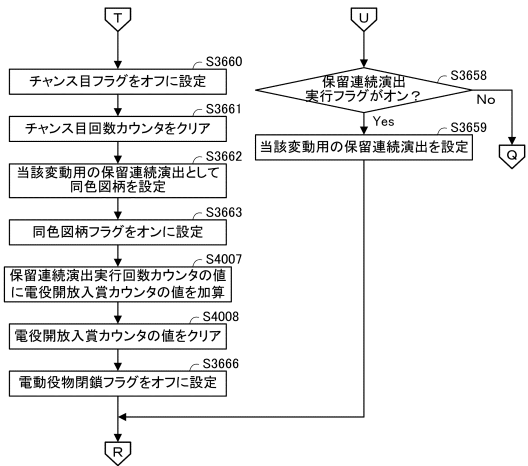
【 図 8 0 】



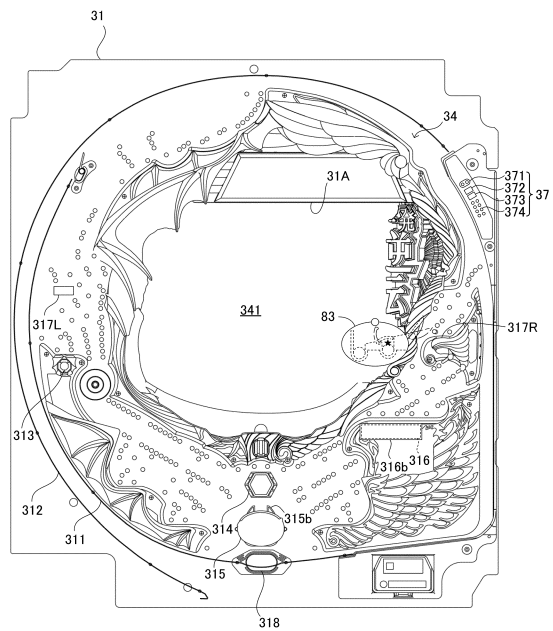
10

20

【 図 8 1 】



【 図 8 2 】

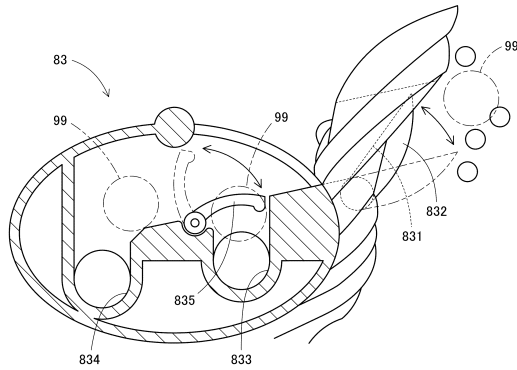


30

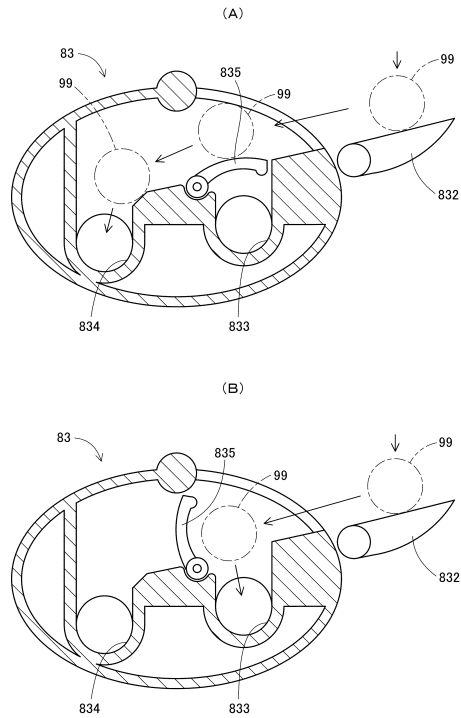
40

50

【 図 8 3 】



【 図 8 4 】



10

20

【 図 8 5 】

(A) 通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 遊技状態種別と普図当たり時の開放形態との関係

遊技状態種別	開放形態	開放時間
通常遊技状態	短開放	0.6秒
第1時短遊技状態		
第2時短遊技状態		
第3時短遊技状態	長開放	3秒

【 図 8 6 】

(A) 第1特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 第1特図1種大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~18	2R短開放時短大当たり	第2時短遊技状態 (短開放100回)
19	16R短開放時短大当たり	

(C) 第1特図変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(D) 第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~237	完全外れ
238	時短図柄停止

(E) 第1特図外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン	時短遊技回数 (第1時短遊技状態)
前後外れリーチ	0~99	01(30s)	—
	100~149	02(60s)	—
	150~199	03(90s)	—
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)	—
	150~199	05(10s)	—
完全外れ	0~99	04(7s)	短開放5回
	100~149	05(10s)	短開放10回
	150~179	06(15s)	短開放20回
	180~199	07(20s)	短開放30回

30

40

50

【 図 8 7 】

(A)短開放第2特図大当たり当否テーブル
(通常遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態)

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1~6	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~58980	小当たり	約1/1.15
	58981~65535	外れ	約1/10

(B)長開放第2特図大当たり当否テーブル
(第3時短遊技状態)

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1~6	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65529	小当たり	約1/1.003
	65530~65535	外れ	約1/318.1

(C)第2特図当たり変動テーブル

当たり種別	変動種別カウンタ	変動パターン
大当たり	0~99	01(30s)
	100~199	06(15s)
小当たり	0~199	05(10s)

(D)第2特図外れ変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~166	04(7s)
167~202	05(10s)
203~226	06(15s)
227~238	07(20s)

(E)時短遊技回数振分テーブル(第2及び第3時短遊技状態)

変動種別カウンタ	時短遊技回数	選択率
0~166	10回	約70%
167~202	30回	約15%
203~226	50回	約10%
227~238	100回	約5%

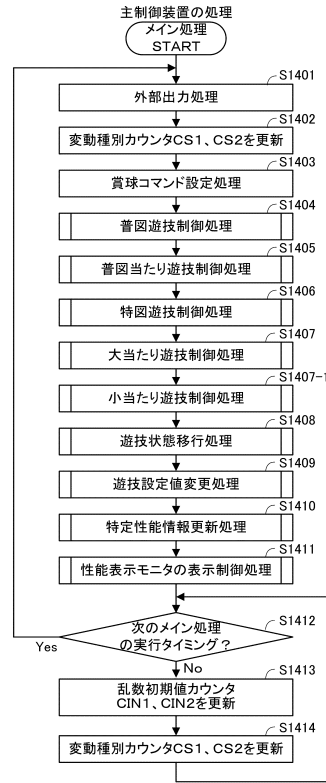
(F)第3時短遊技状態大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	時短遊技回数 (第3時短遊技状態)
0~4	16R長開放時短大当たり	長開放50回
5~19	5R長開放時短大当たり	

(G)第2特図1種大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	時短遊技回数 (第2時短遊技状態)
0~18	2R短開放時短大当たり	短開放100回
19	16R短開放時短大当たり	

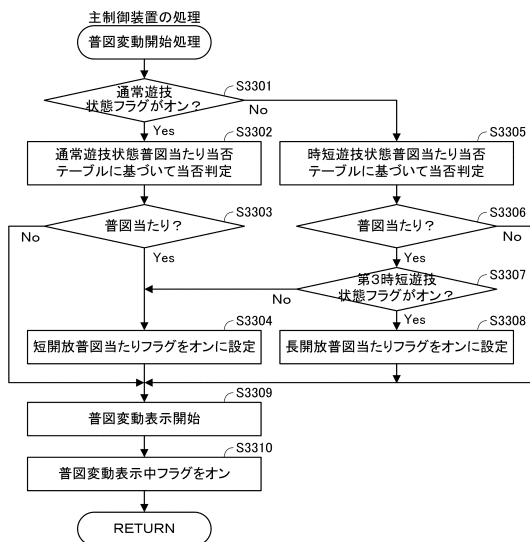
【 図 8 8 】



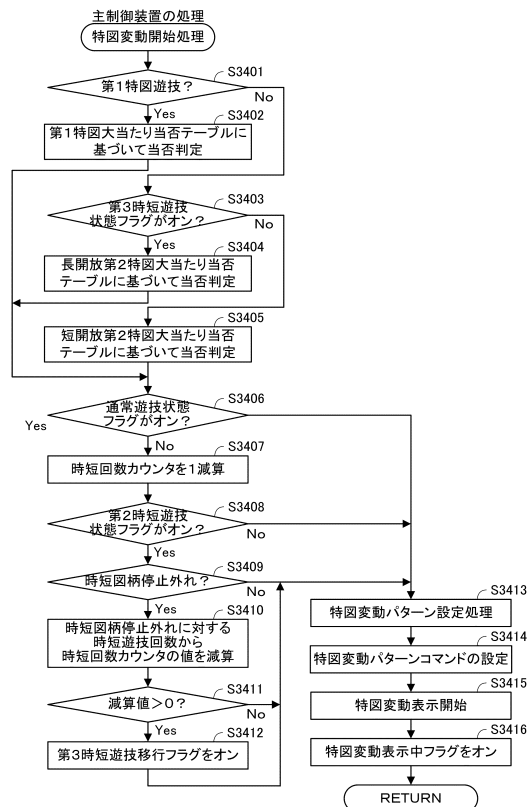
10

20

【 図 8 9 】



【 図 9 0 】

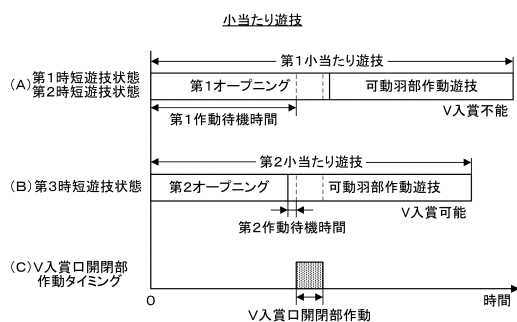


30

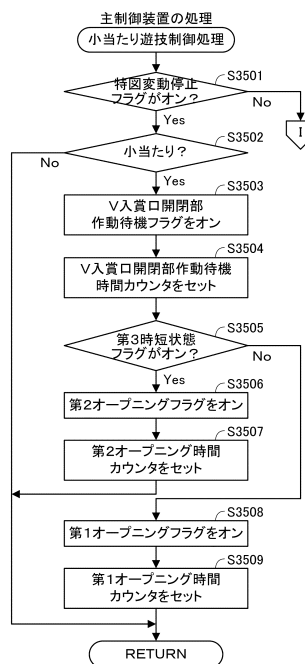
40

50

【 図 9 1 】



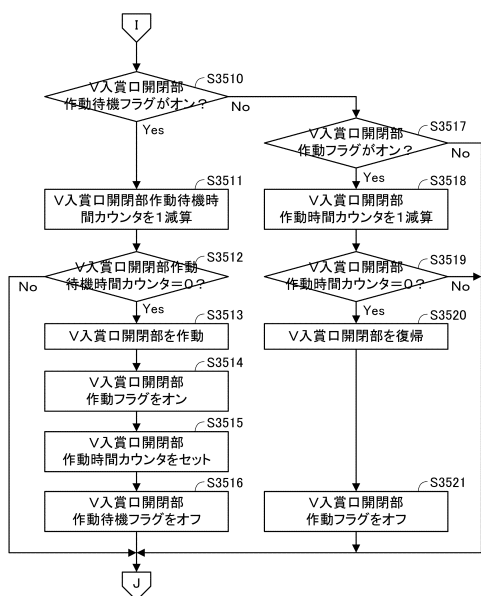
【 図 9 2 】



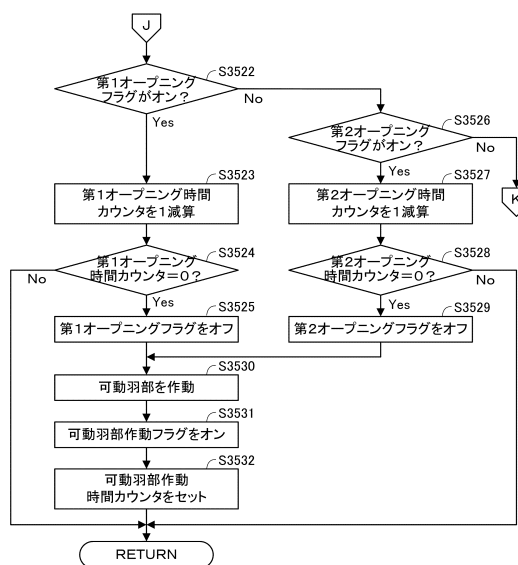
10

20

【 図 9 3 】



【 図 9 4 】

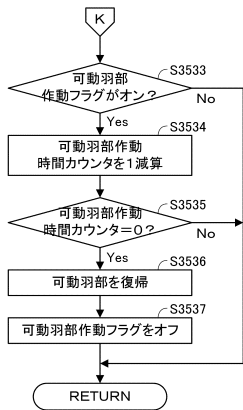


30

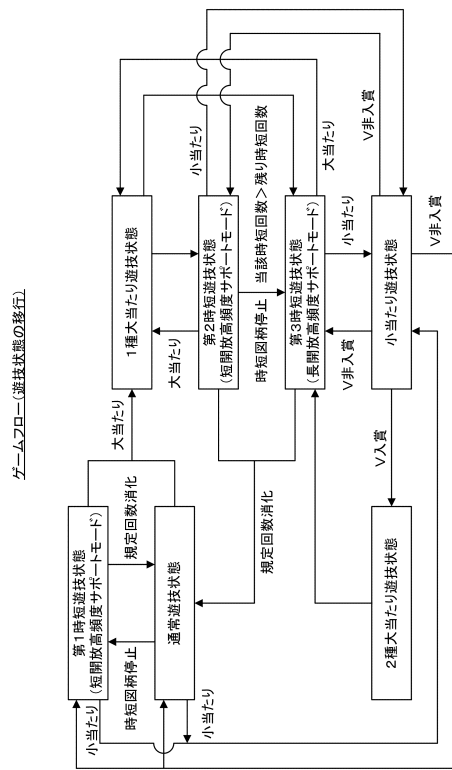
40

50

【 図 9 5 】



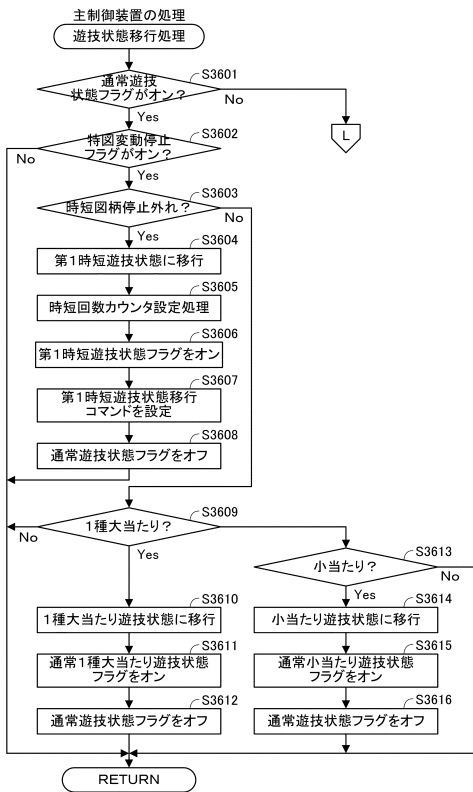
【 図 9 6 】



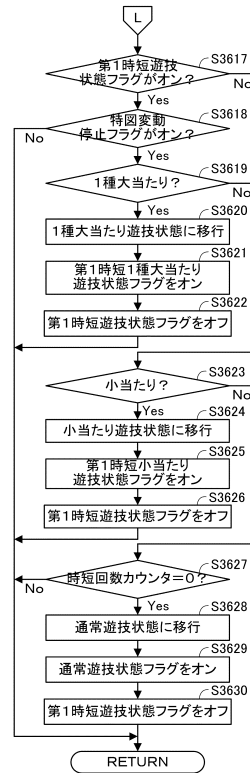
10

20

【 図 9 7 】



【 図 9 8 】

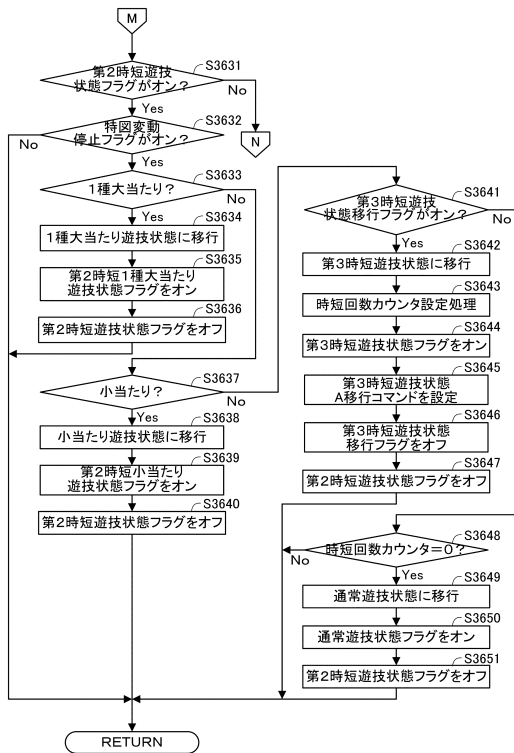


30

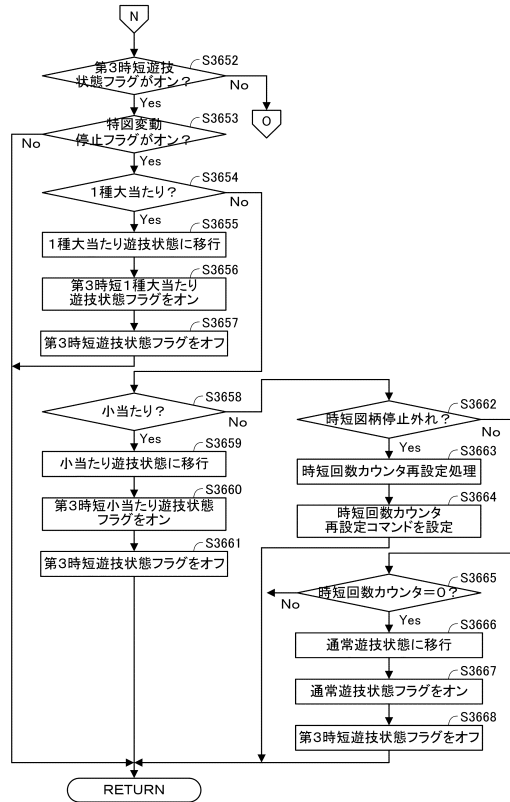
40

50

【図 99】



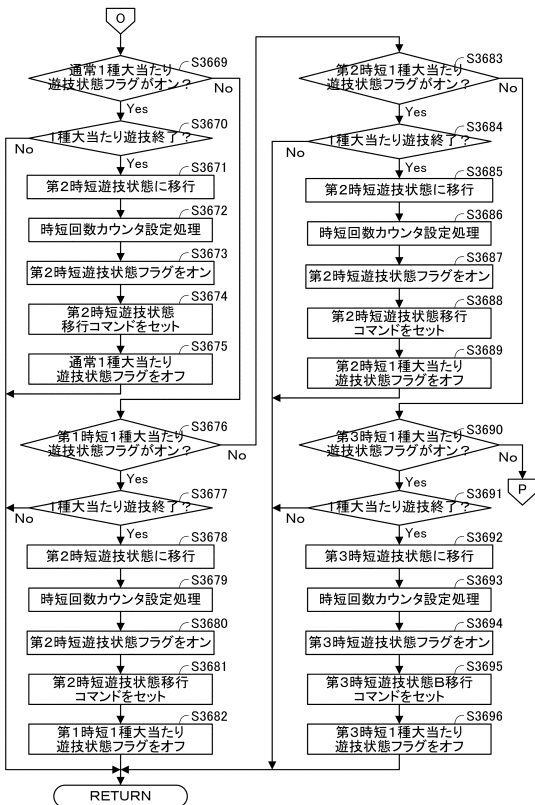
【図 100】



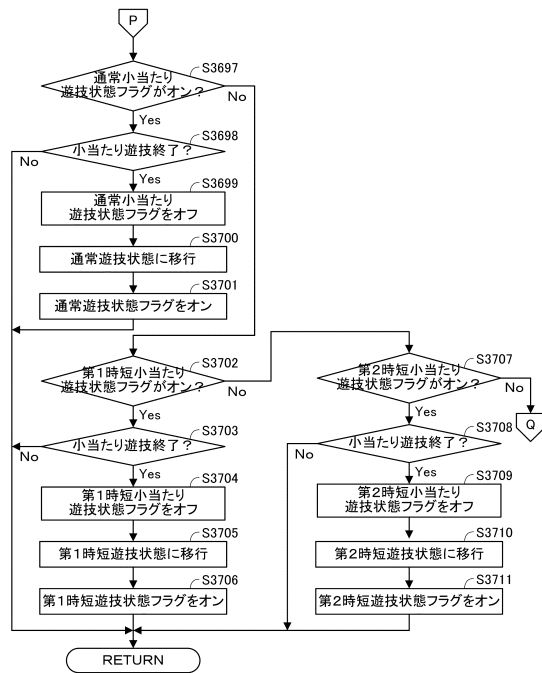
10

20

【図 101】



【図 102】

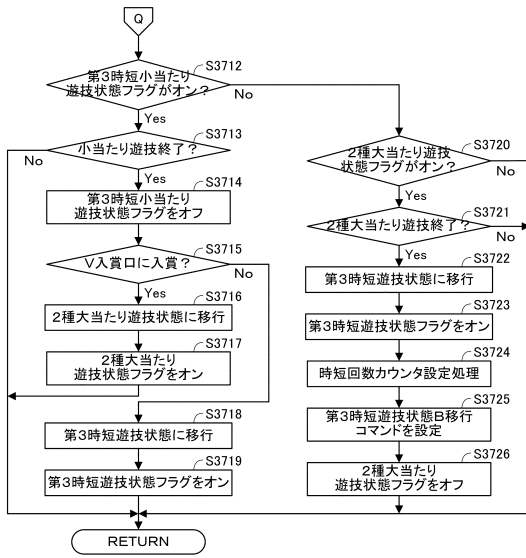


30

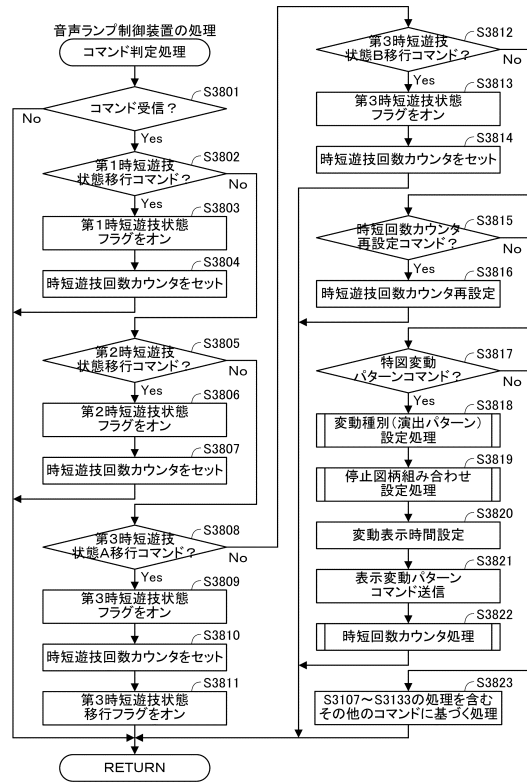
40

50

【図 103】



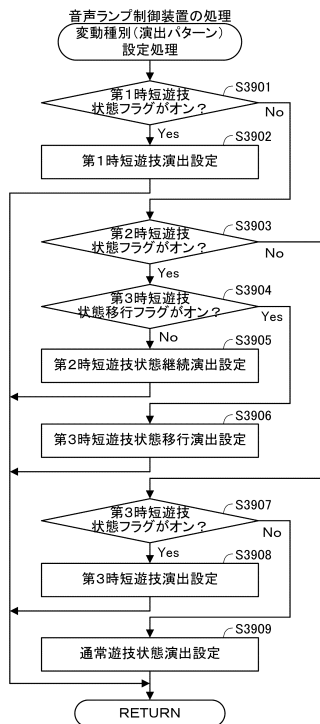
【図 104】



10

20

【図 105】



【図 106】

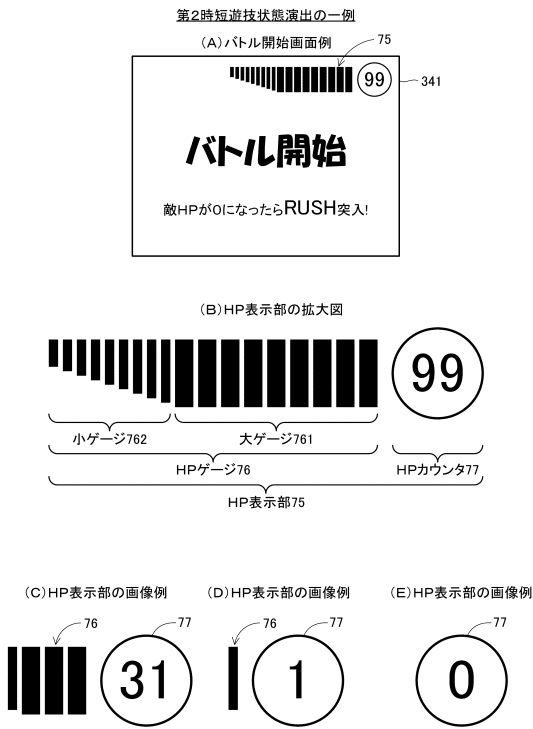
種別	演出内容
パターンA1	味方攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ドロ→表示(ゲージ維持)
パターンA2	味方攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン演出→ドロ→表示(ゲージ維持)
パターンA3	味方攻撃→攻撃ヒット(ゲージ半減)→ボタン演出→ゲージ残り1→ドロ→表示(ゲージ復帰)
パターンA4	味方攻撃→攻撃ヒット(ゲージ残り1)→ボタン演出→ドロ→表示(ゲージ復帰)
パターンA5	敵攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン演出→ドロ→表示(ゲージ維持)
パターンA6	敵攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→味方反撃→ドロ→表示(ゲージ維持)
パターンA7	敵攻撃→攻撃イベント(ゲージ変化なし)→ボタン演出→ドロ→表示(ゲージ維持)
パターンA8	敵攻撃→攻撃イベント(ゲージ変化なし)→ボタン演出→味方反撃→ドロ→表示(ゲージ維持)
パターンB1	味方攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→勝利表示(ゲージ0)
パターンB2	味方攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン演出→味方再攻撃→勝利表示(ゲージ0)
パターンB3	味方攻撃→攻撃イベント(ゲージ半減)→ボタン演出→ゲージ残り1→勝利表示(ゲージ0)
パターンB4	味方攻撃→攻撃イベント(ゲージ残り1)→ボタン演出→勝利表示(ゲージ0)
パターンB5	敵攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン演出→勝利表示(ゲージ0)
パターンB6	敵攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→味方反撃→勝利表示(ゲージ0)
パターンB7	敵攻撃→攻撃イベント(ゲージ変化なし)→ボタン演出→勝利表示(ゲージ0)
パターンB8	敵攻撃→攻撃イベント(ゲージ変化なし)→ボタン演出→味方反撃→勝利表示(ゲージ0)

30

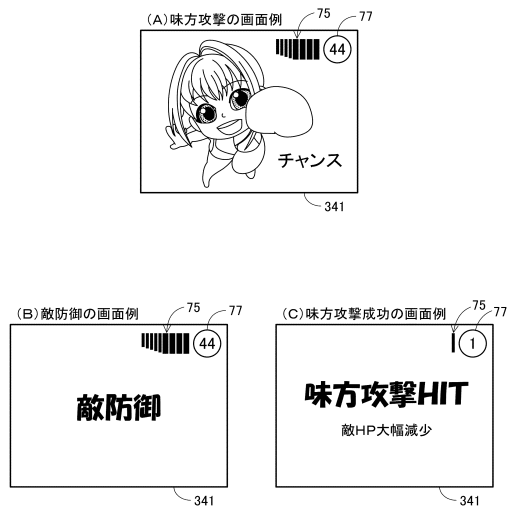
40

50

【 図 1 0 7 】



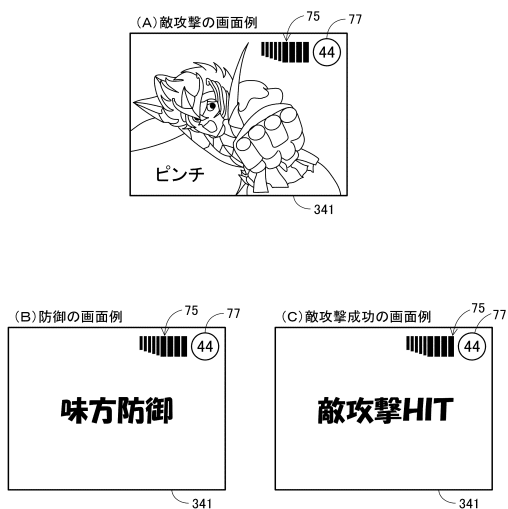
【 図 1 0 8 】



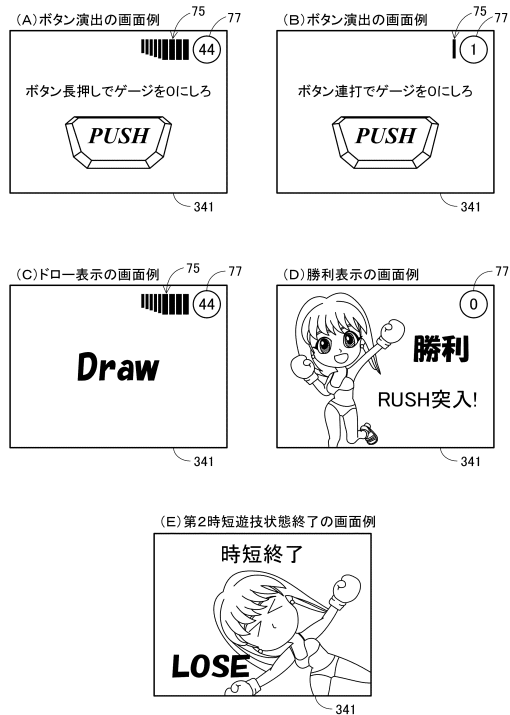
10

20

【 図 1 0 9 】



【 図 1 1 0 】

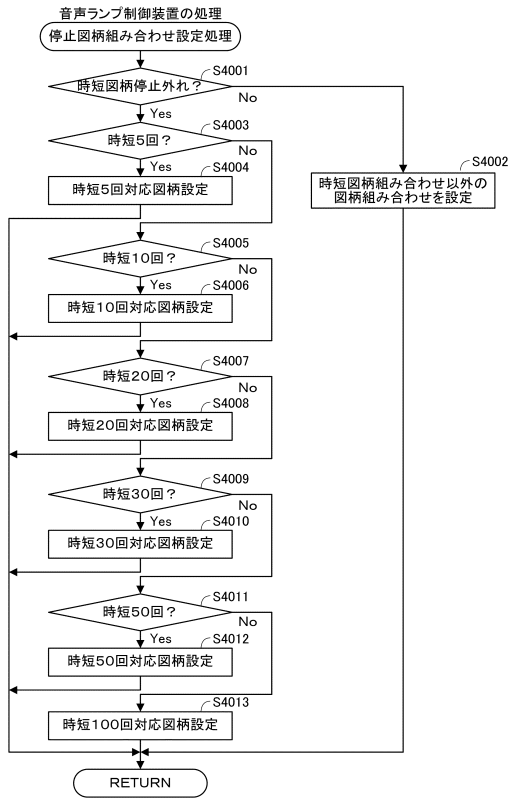


30

40

50

【 図 1 1 1 】



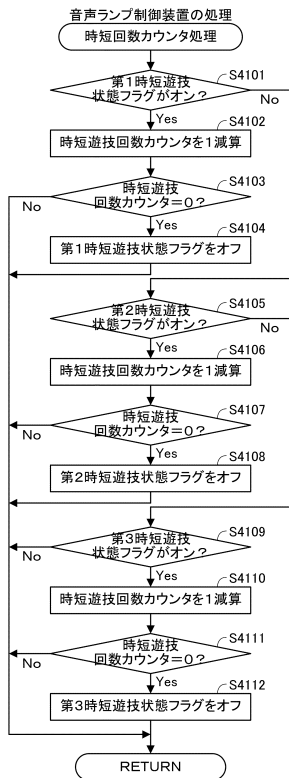
時短図柄組み合わせ対応表

時短遊技回数 (規定回数)	停止表示図柄
5回	443、445
10回	665、667
20回	998、991
30回	554、556
50回	332、334
100回	776、778

10

20

【 図 1 1 3 】



【 図 1 1 4 】

第2特図外れ変動テーブル(第2時短遊技状態)

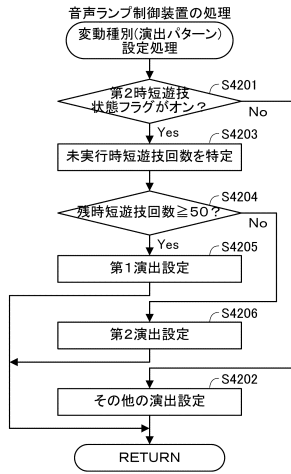
変動種別カウンタ	変動パターン	時短遊技回数
0~166	04(7s)	短開放50回
167~202	05(10s)	
203~226	06(15s)	
227~238	07(20s)	

30

40

50

【 図 1 1 5 】



【 図 1 1 6 】

(A) 第1演出パターンの例(残時短遊技回数 ≥ 50)

種別	演出内容
パターンC1	味方攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンC2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンC3	味方攻撃→攻撃ヒット→結果表示
パターンC4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→結果表示
パターンC5	敵攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンC6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンC7	敵攻撃→攻撃ヒット→ピンチ表示→ボタン演出→結果表示
パターンC8	敵攻撃→攻撃ヒット→ピンチ表示→ボタン演出→味方反撃→結果表示

(B) 第2演出パターンの例(残時短遊技回数 < 50)

種別	演出内容
パターンD1	味方攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンD2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンD3	味方攻撃→攻撃ヒット→チャンス表示→結果表示
パターンD4	味方攻撃→攻撃ヒット→チャンス表示→ボタン演出→結果表示
パターンD5	敵攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンD6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンD7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→結果表示
パターンD8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→味方反撃→結果表示

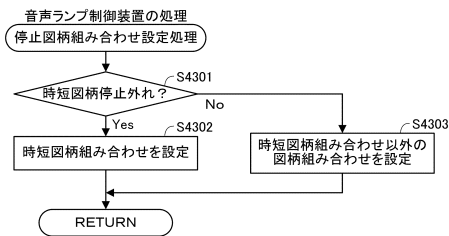
(C) 敵攻撃ヒットの画面例



(D) 味方攻撃ヒットの画面例

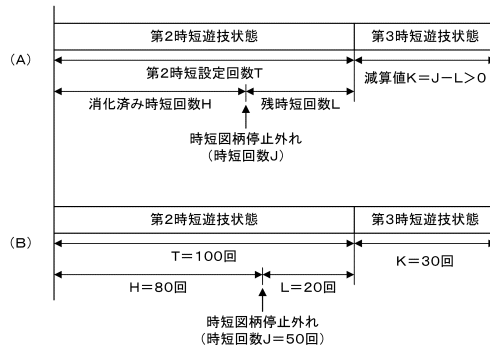


【 図 1 1 7 】



【 図 1 1 8 】

第3時短遊技状態の設定例



10

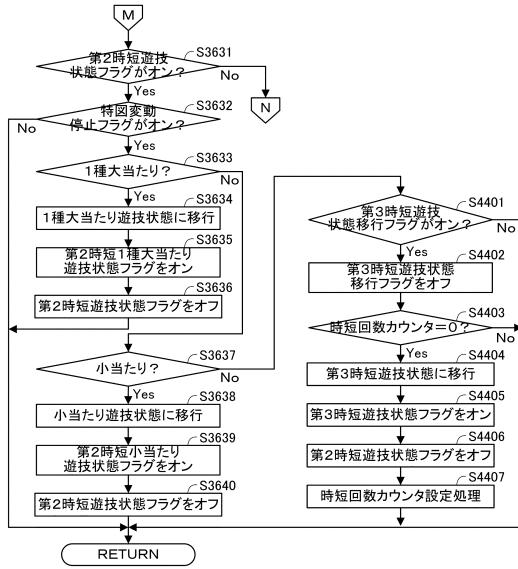
20

30

40

50

【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

(A)短開放第2特図大当たり当否テーブル
(通常遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態)

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1~6	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~207	小当たり	1/32768
	208~65535	外れ	約1/1.003

(B)長開放第2特図大当たり当否テーブル
(第3時短遊技状態)

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1~6	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~2390	小当たり	約1/30
	2391~65535	外れ	約1/1.038

10

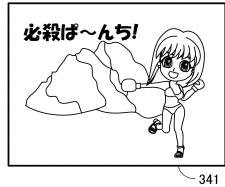
20

【図 1 2 1】

(A)必殺技取得ミッション開始画面例



(B)ミッションチャレンジ中画面例



(C)第3時短遊技状態移行演出の画面例
(必殺技取得成功の画面例)



第2時短遊技状態継続演出の例

(D)第2時短遊技状態継続演出の画面例
(必殺技取得失敗の画面例)



第3時短遊技状態移行演出の例

【図 1 2 2】

(A)外れ第3時短遊技状態演出パターンの例

種別	演出内容
パターンE1	味方攻撃→攻撃防御→継続表示
パターンE2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→継続表示
パターンE3	味方攻撃→攻撃ヒット→継続表示
パターンE4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→継続表示
パターンE5	敵攻撃→攻撃防御→継続表示
パターンE6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→継続表示
パターンE7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→継続表示
パターンE8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→味方反撃→継続表示

(B)当たり第3時短遊技状態演出パターンの例

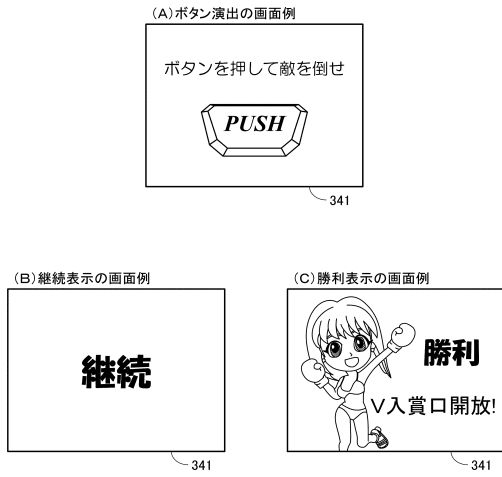
種別	演出内容
パターンF1	味方必殺技攻撃→勝利表示
パターンF2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→勝利表示
パターンF3	味方攻撃→攻撃ヒット→勝利表示
パターンF4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→勝利表示
パターンF5	敵攻撃→攻撃防御→勝利表示
パターンF6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→勝利表示
パターンF7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→勝利表示
パターンF8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→必殺技反撃→勝利表示

30

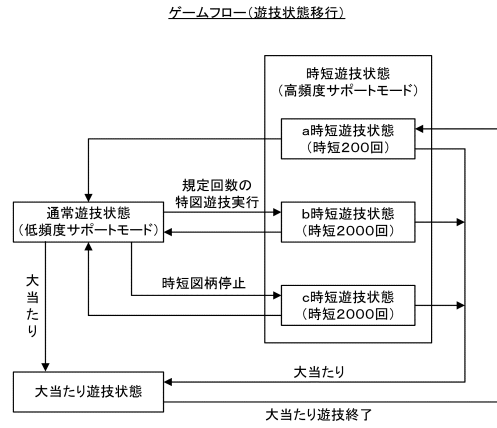
40

50

【 図 1 2 3 】



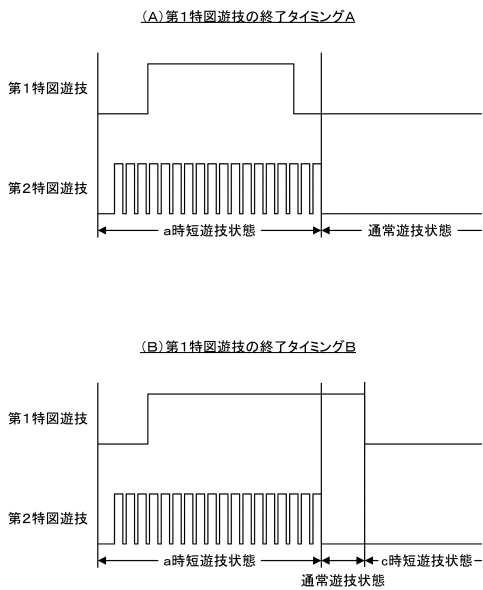
【 図 1 2 4 】



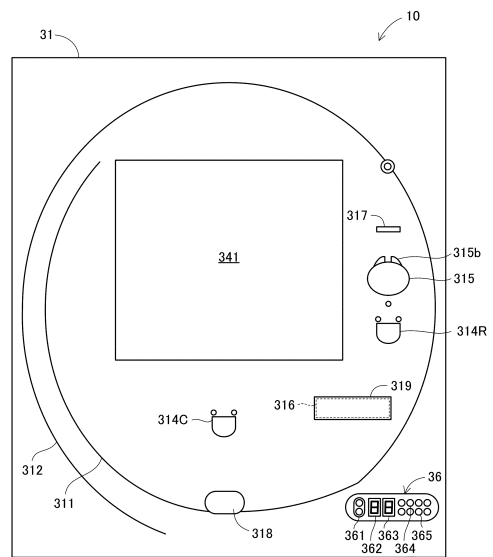
10

20

【 図 1 2 5 】



【 図 1 2 6 】

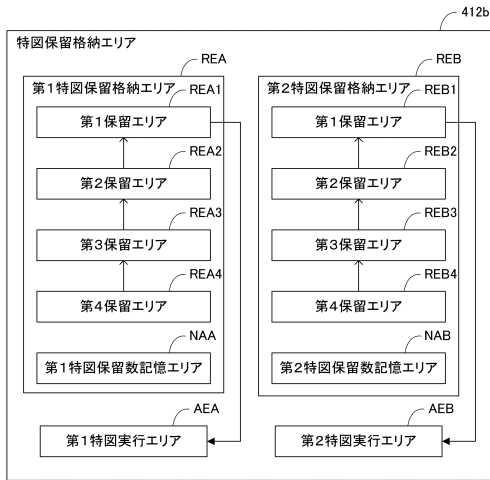


30

40

50

【 図 1 2 7 】



【 図 1 2 8 】

(A) 大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
0~436	大当たり	約1/150
437~65535	外れ	

(B) 大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~9	5R大当たり	a時短遊技状態 (時短200回)
10~19	16R大当たり	

(C) 通常遊技状態第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0~8	前後外れリーチ	3.77%
9~38	前後外れ以外リーチ	12.55%
39~237	完全外れ	83.26%
238	時短図柄停止外れ	0.42%

(D) 時短遊技状態第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0~8	前後外れリーチ	3.77%
9~38	前後外れ以外リーチ	12.55%
39~118	完全外れ	33.47%
119~238	時短図柄停止外れ	50.21%

(E) 第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0~8	前後外れリーチ	3.77%
9~38	前後外れ以外リーチ	12.55%
39~238	完全外れ	83.68%

10

20

30

40

50

【 図 1 2 9 】

(A) 大当たり変動テーブル

大当たり種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
5R大当たり 16R大当たり	0~9(5%)	01(30s)
	10~59(25%)	02(60s)
	60~199(70%)	03(90s)

(B) 第1特図外れ変動テーブルA(通常/b時短/c時短遊技状態)

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~49	04(7s)
時短図柄停止外れ	50~149	05(10s)
	150~199	06(15s)

(C) 第1特図外れ変動テーブルB(a時短遊技状態)

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~49	07(50s)
時短図柄停止外れ	50~149	08(100s)
	150~199	09(150s)

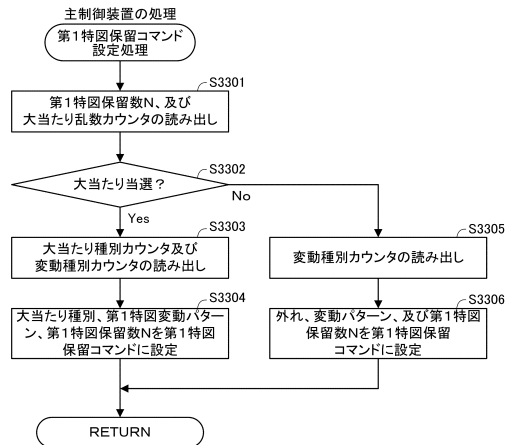
(D) 通常遊技状態第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~49	04(7s)
	50~149	05(10s)
	150~199	06(15s)

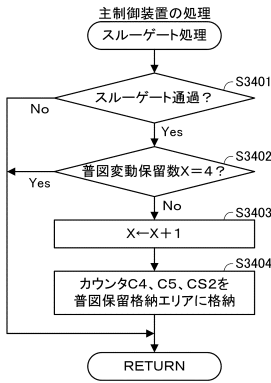
(E) 時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99(50%)	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~159(30%)	02(60s)
	160~199(20%)	03(90s)
完全外れ	0~199	10(0.5s)

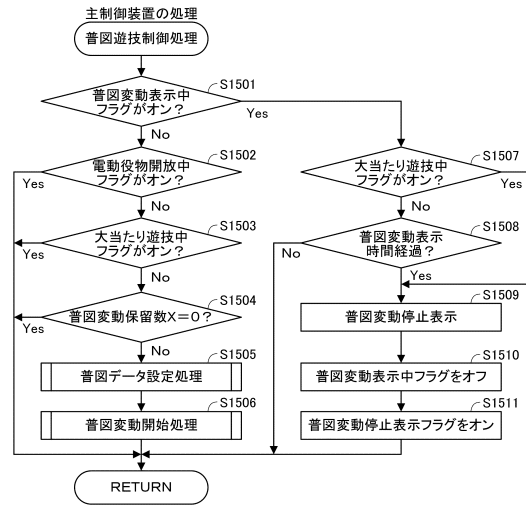
【 図 1 3 0 】



【 図 1 3 1 】



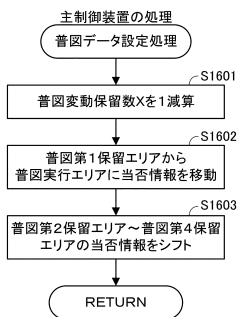
【 図 1 3 2 】



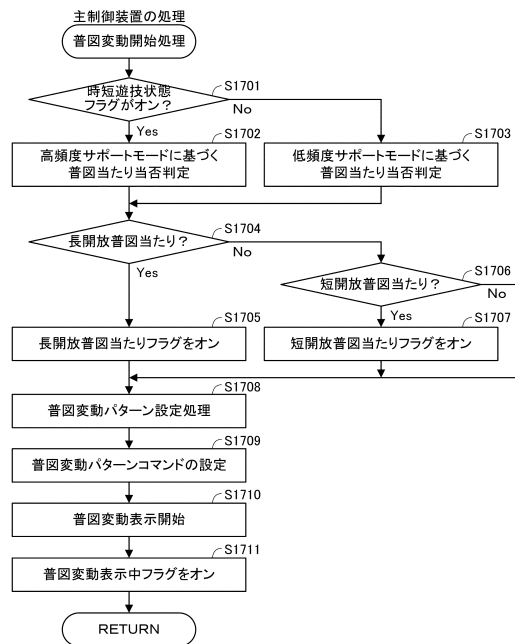
10

20

【 図 1 3 3 】



【 図 1 3 4 】

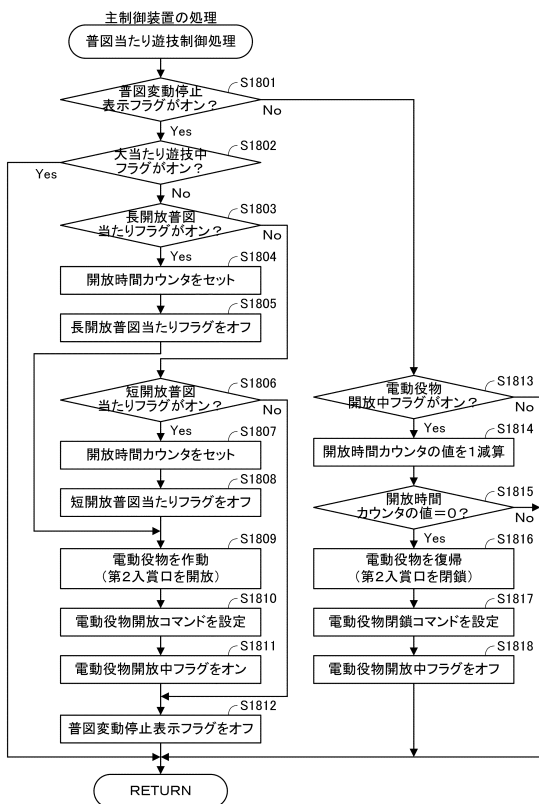


30

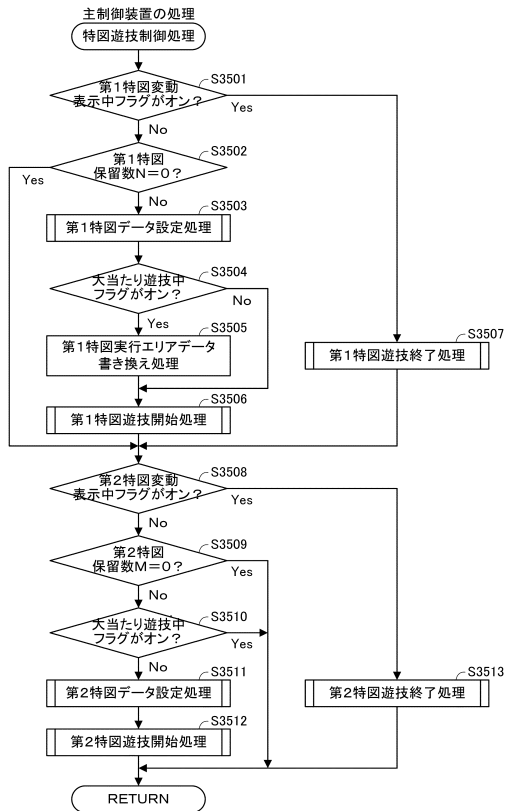
40

50

【図 1 3 5】



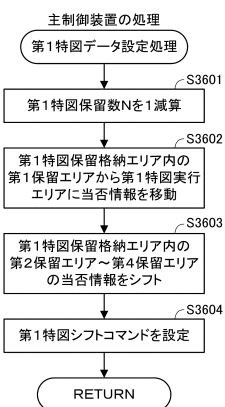
【図 1 3 6】



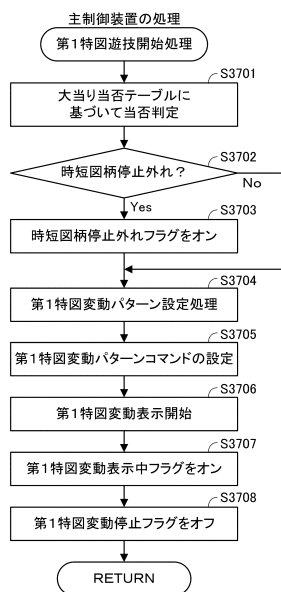
10

20

【図 1 3 7】



【図 1 3 8】

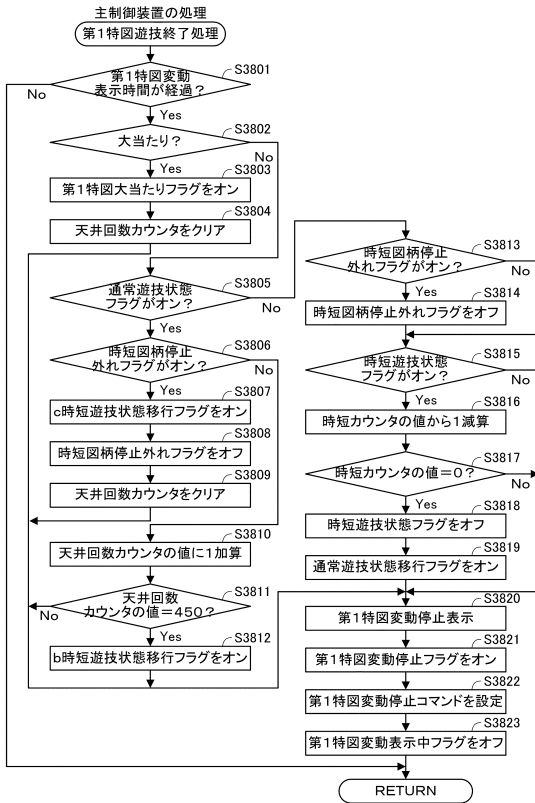


30

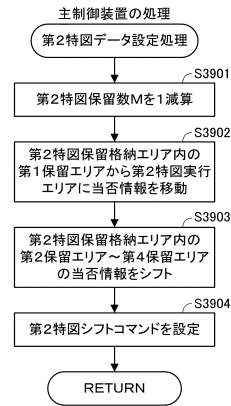
40

50

【 図 1 3 9 】



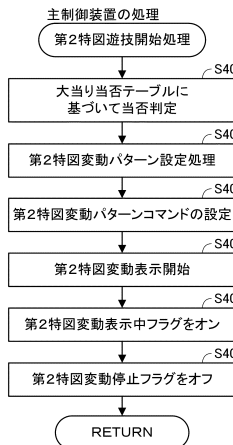
【 図 1 4 0 】



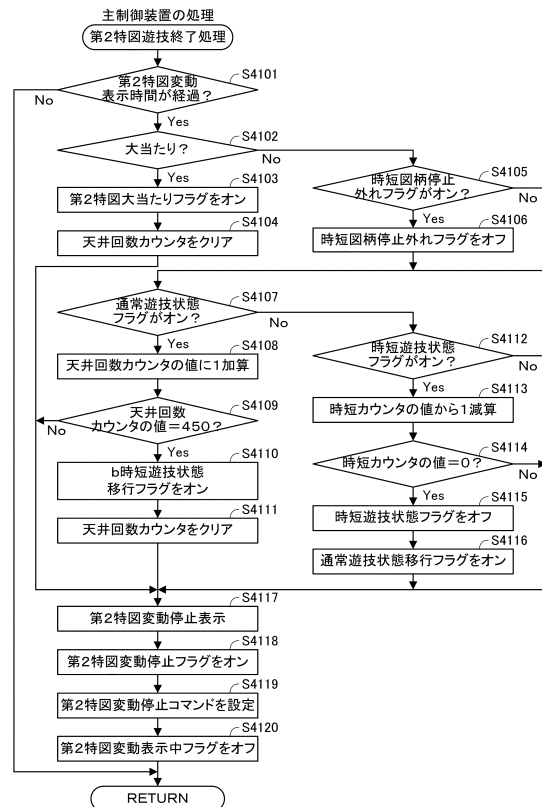
10

20

【 図 1 4 1 】



【 図 1 4 2 】

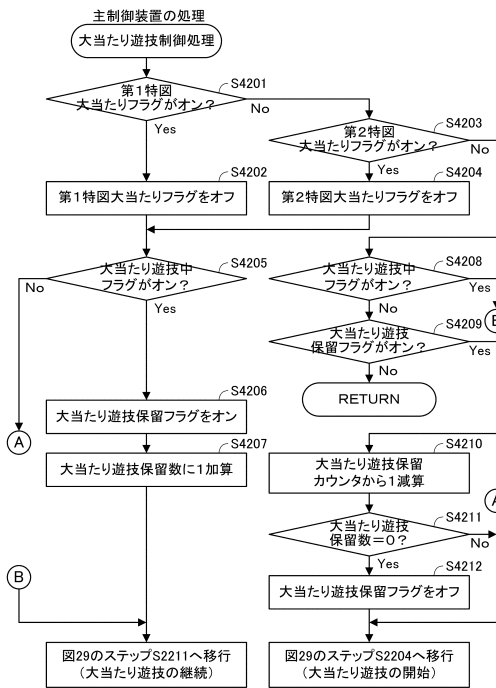


30

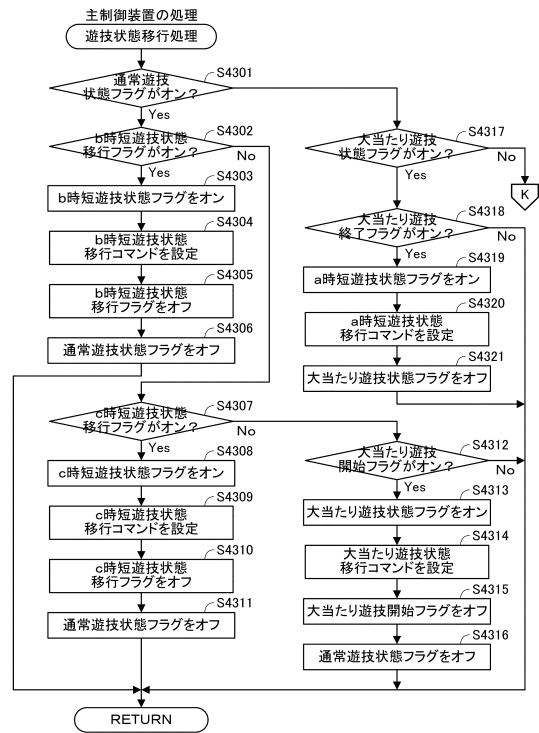
40

50

【図143】



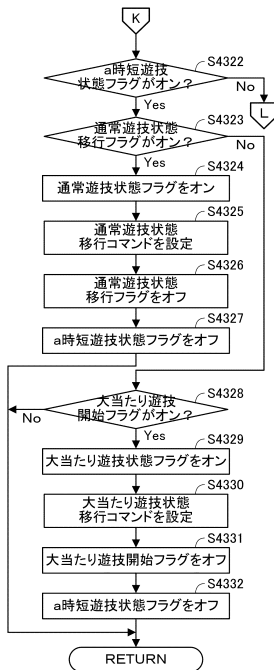
【図144】



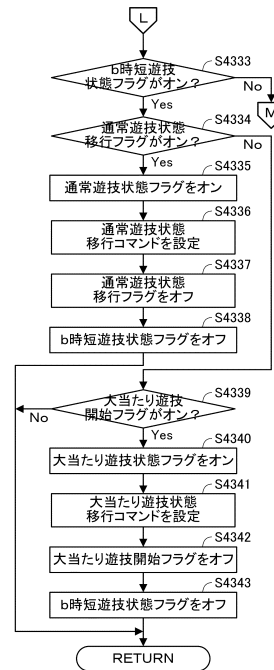
10

20

【図145】



【図146】

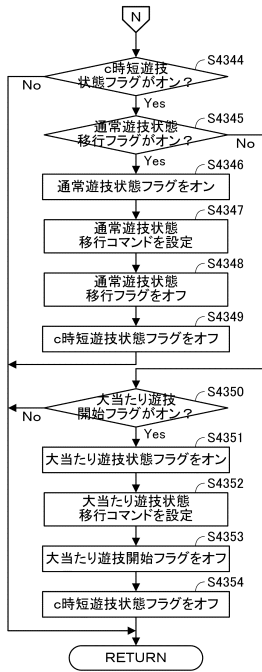


30

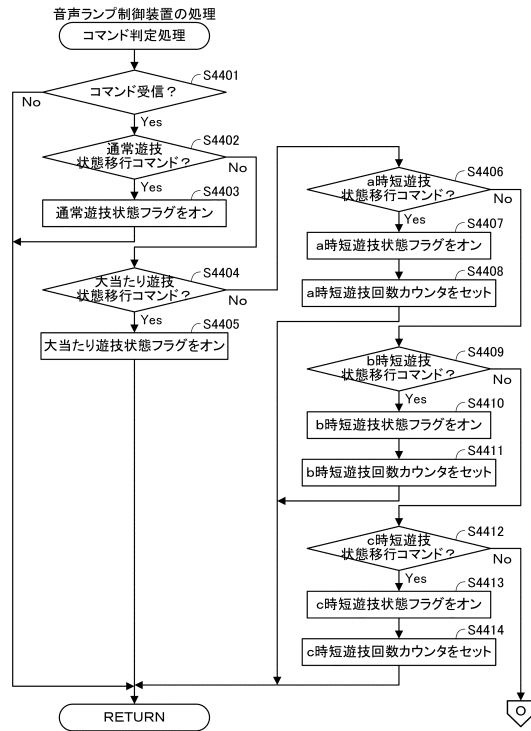
40

50

【 図 1 4 7 】



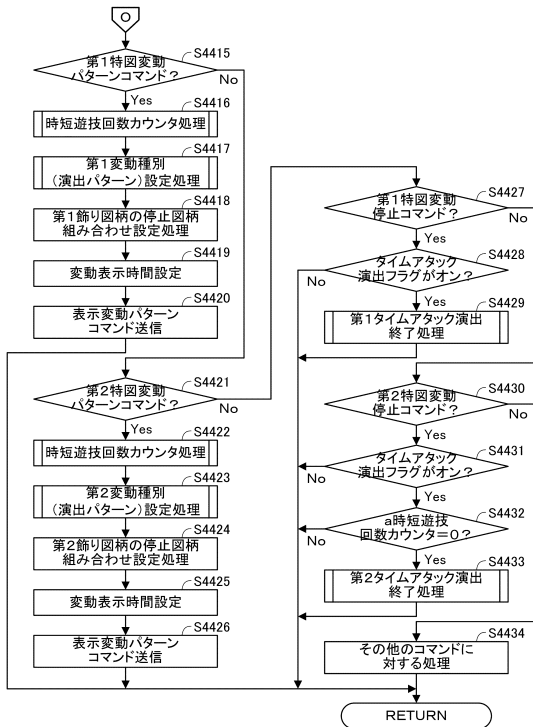
【 図 1 4 8 】



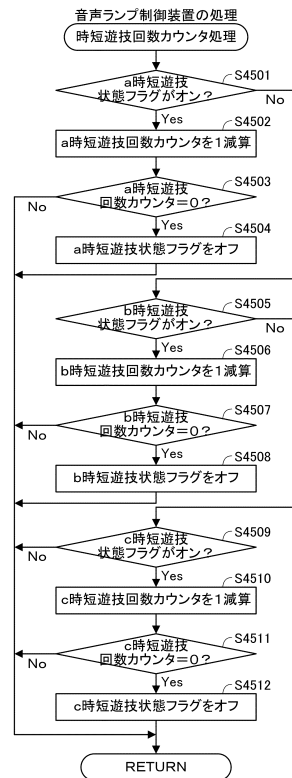
10

20

【 図 1 4 9 】



【 図 1 5 0 】

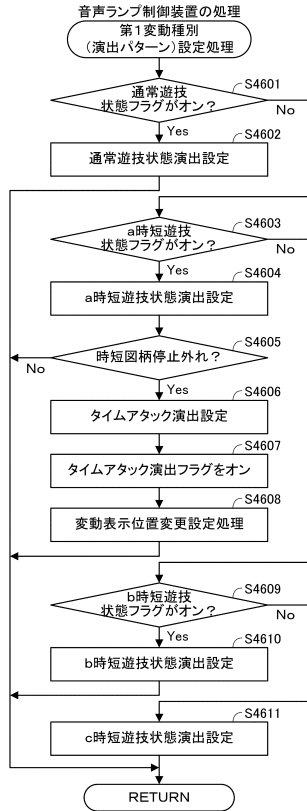


30

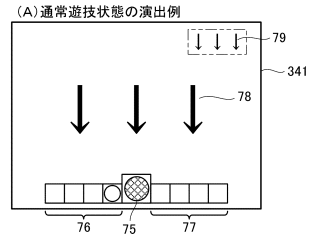
40

50

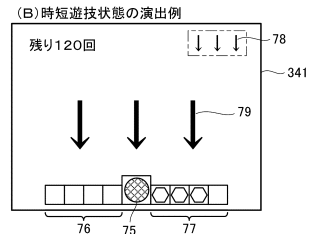
【 図 1 5 1 】



【 図 1 5 2 】

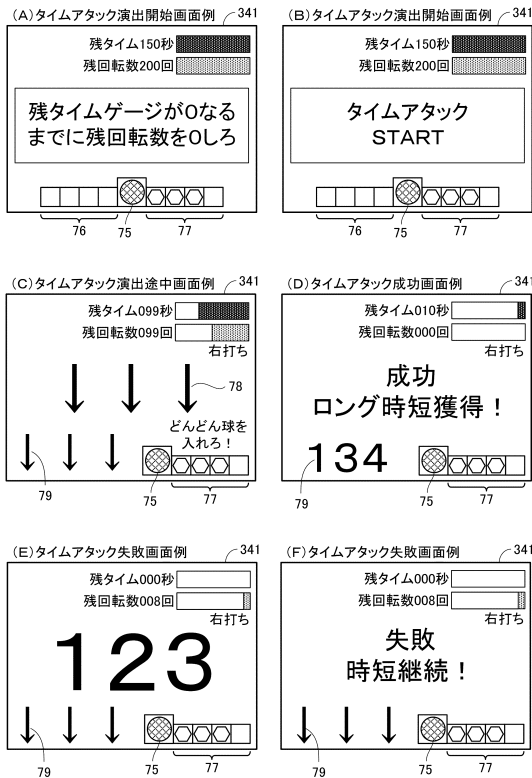


10



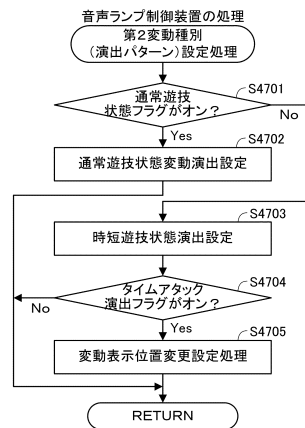
20

【 図 1 5 3 】



30

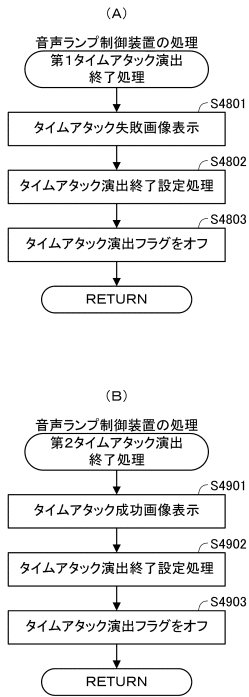
【 図 1 5 4 】



40

50

【 図 1 5 5 】



【 図 1 5 6 】

(A) 大当たり変動テーブル

大当たり種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
5R大当たり 16R大当たり	0~9(5%)	01(30s)
	10~59(25%)	02(60s)
	60~179(60%)	03(90s)
	180~199(10%)	11(200s)

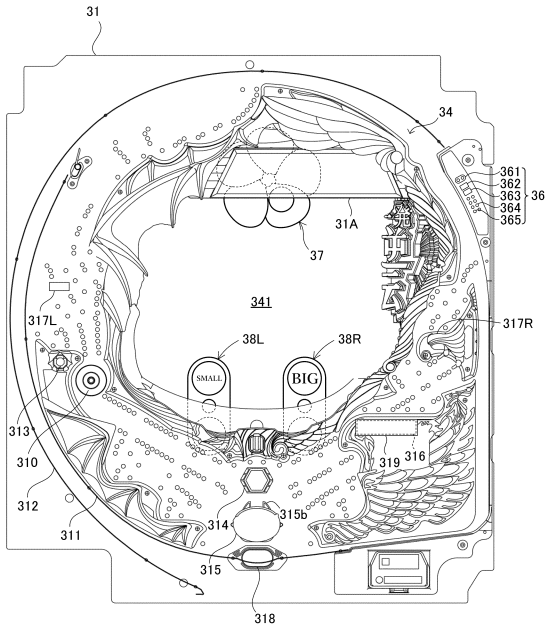
(B) 時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0~99(50%)	01(30s)
	100~159(30%)	02(60s)
	160~198(19.5%)	03(90s)
	199(0.5%)	11(200s)
完全外れ	0~199	10(0.5s)

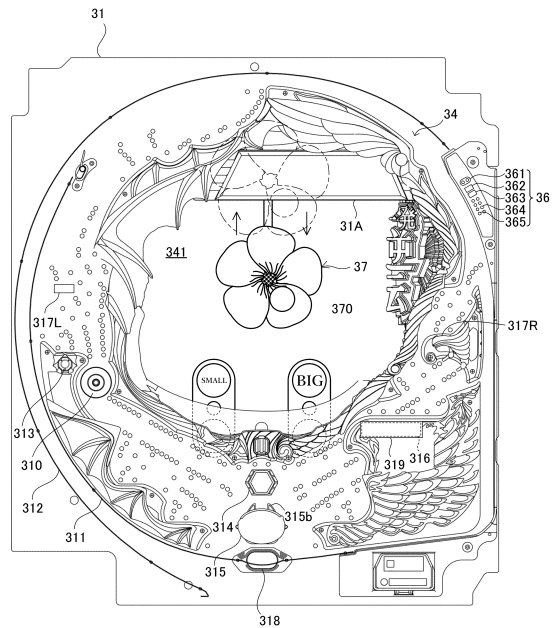
10

20

【 図 1 5 7 】



【 図 1 5 8 】

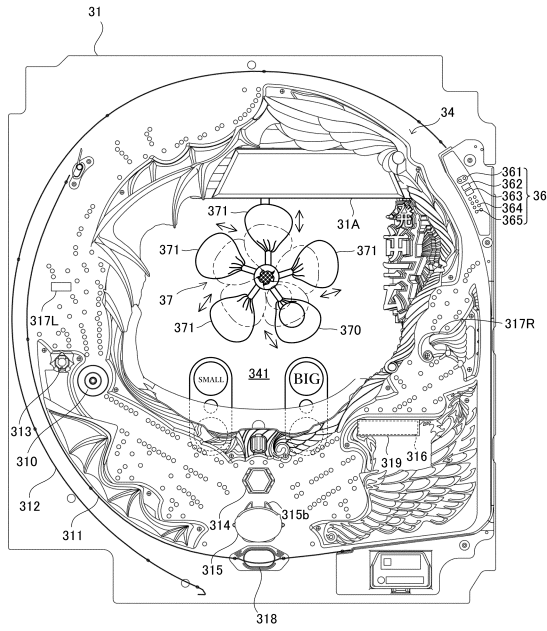


30

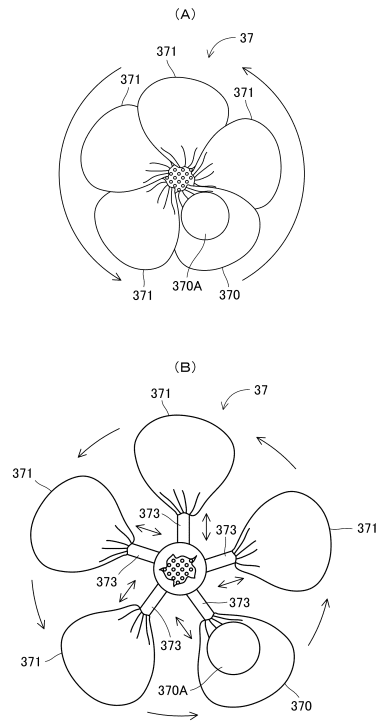
40

50

【図 159】



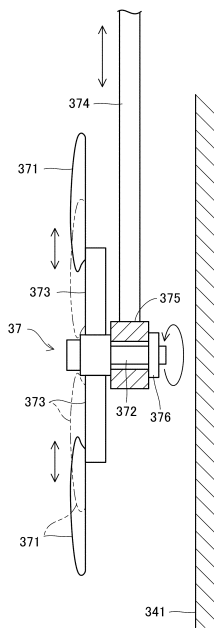
【図 160】



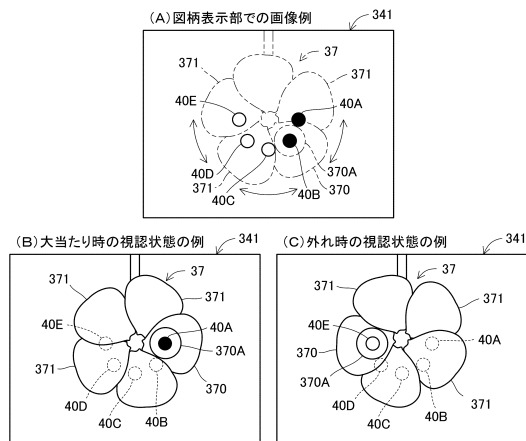
10

20

【図 161】



【図 162】



30

(D) 回転パターン例

パターン種別	視認順序
パターンA	40A→40B→40C→40D→40E→40A(→40B→)・・・→停止
パターンB	40A→40B→40C→40D→40E→40D(→40C→)・・・→停止
パターンC	40E→40D→40C→40B→40A→40E(→40D→)・・・→停止
パターンD	40E→40D→40C→40B→40A→40B(→40C→)・・・→停止
パターンE	時計回り方向高速回転→停止
パターンF	反時計回り方向高速回転→停止

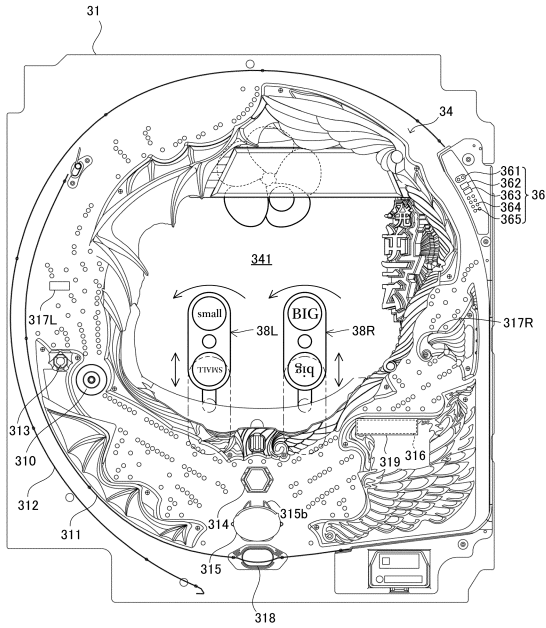
40

(E) 停止パターン例

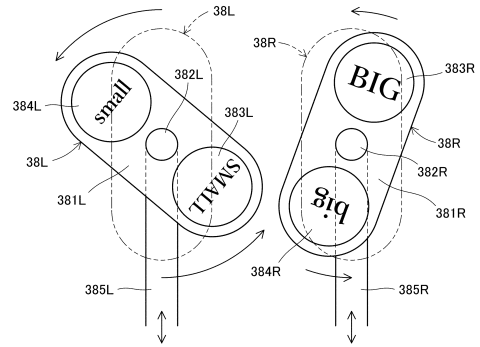
パターン種別	停止態様
パターンA	直停止
パターンB	40Bと40Cとが交互
パターンC	40Cに仮停止→1コマ移動→停止(大当たり時)
パターンD	40Cに仮停止→再回転→停止(大当たり時)

50

【 図 1 6 3 】



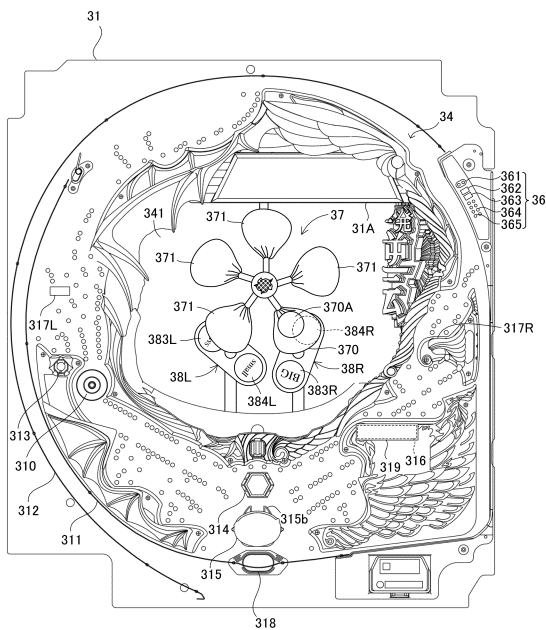
【 図 1 6 4 】



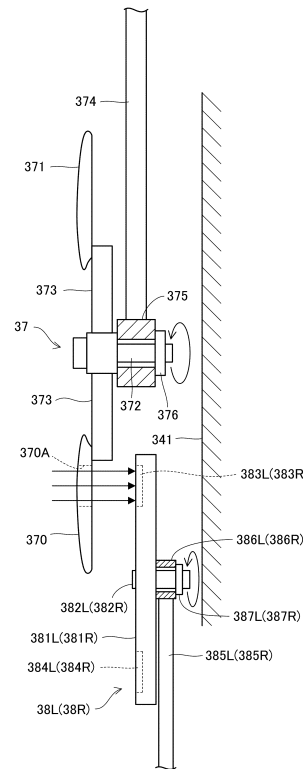
10

20

【 図 1 6 5 】



【 図 1 6 6 】

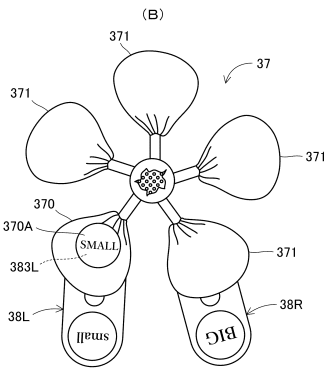
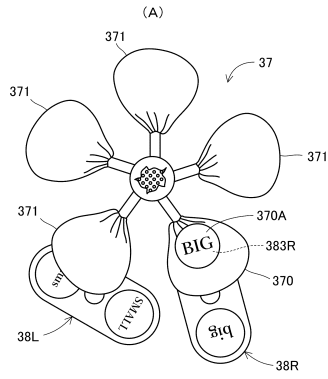


30

40

50

【図167】



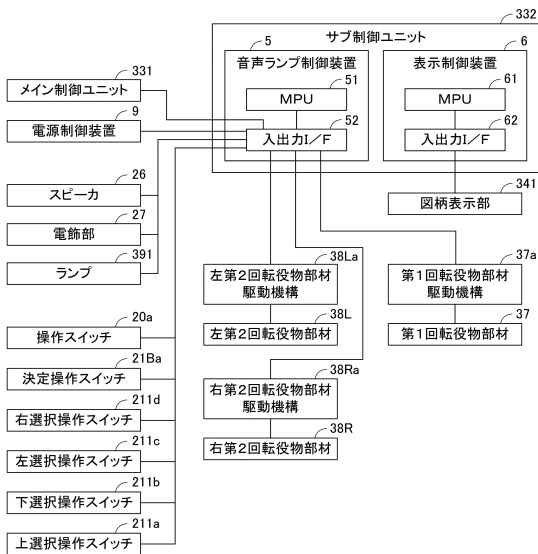
【図168】

報知態様種別	視認文字	報知内容
報知態様A	BIG	16R確変+保留連
報知態様B	big	16R確変
報知態様C	SMALL	5R確変
報知態様D	small	5R通常

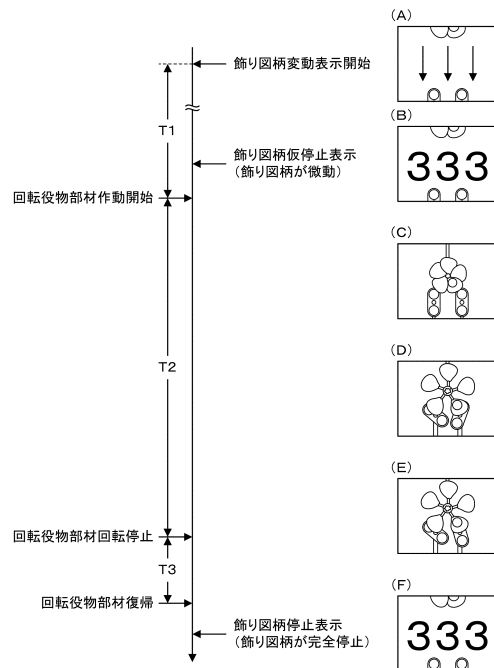
10

20

【図169】



【図170】

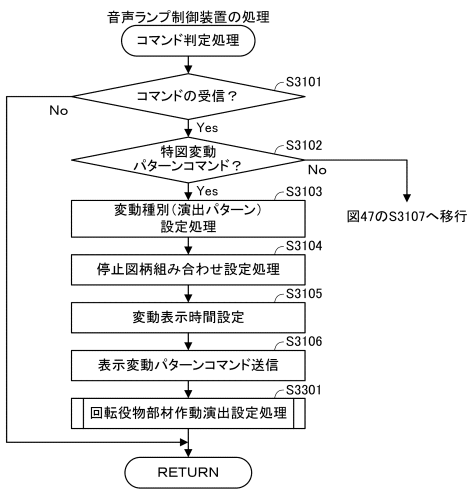


30

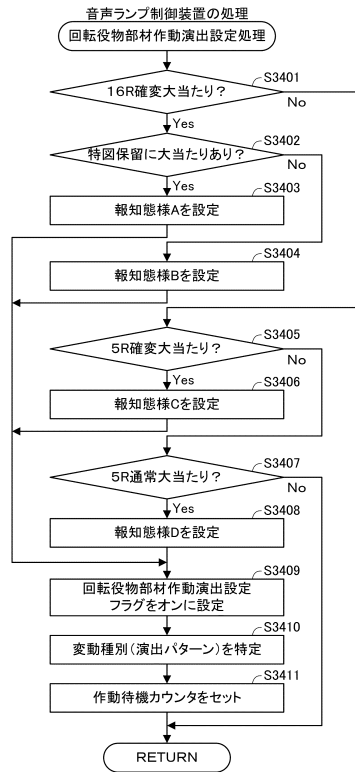
40

50

【 図 1 7 1 】



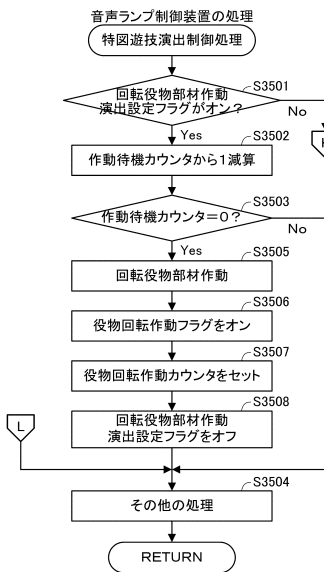
【 図 1 7 2 】



10

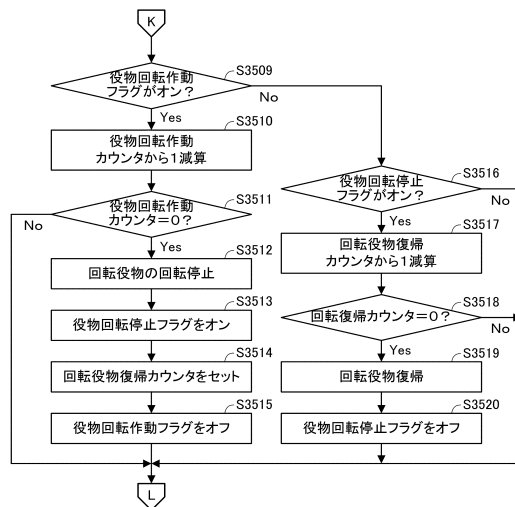
20

【 図 1 7 3 】



30

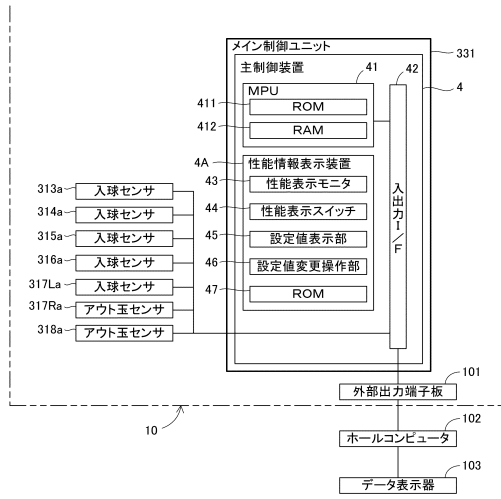
【 図 1 7 4 】



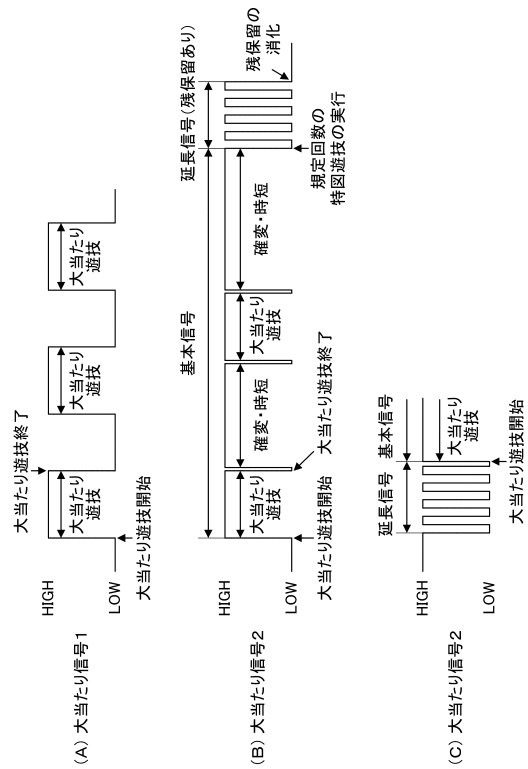
40

50

【 図 1 7 5 】



【 図 1 7 6 】



10

20

【 図 1 7 7 】

(A) 大当たり種別振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり (ST100回)
	10~14	16R確変大当たり (ST100回)
	15~19	5R通常大当たり (時短100回)
第2特図	0~9	5R確変大当たり (ST100回)
	10~19	16R確変大当たり (ST100回)

(B) 低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(C) 高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

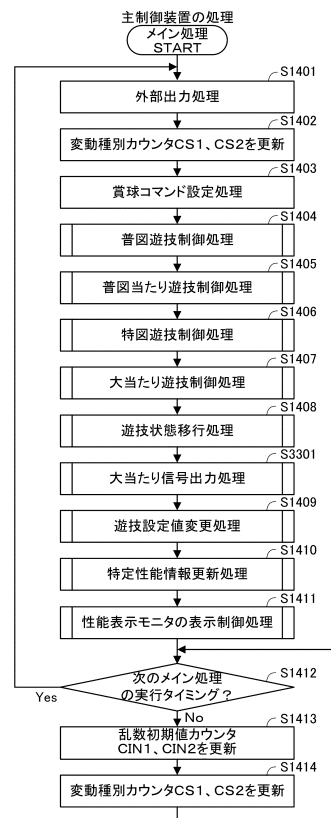
(D) 低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0~99	短開放	0.1秒
100~199	長開放	6秒

(E) 高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0.1秒
1~199	長開放	6秒

【 図 1 7 8 】

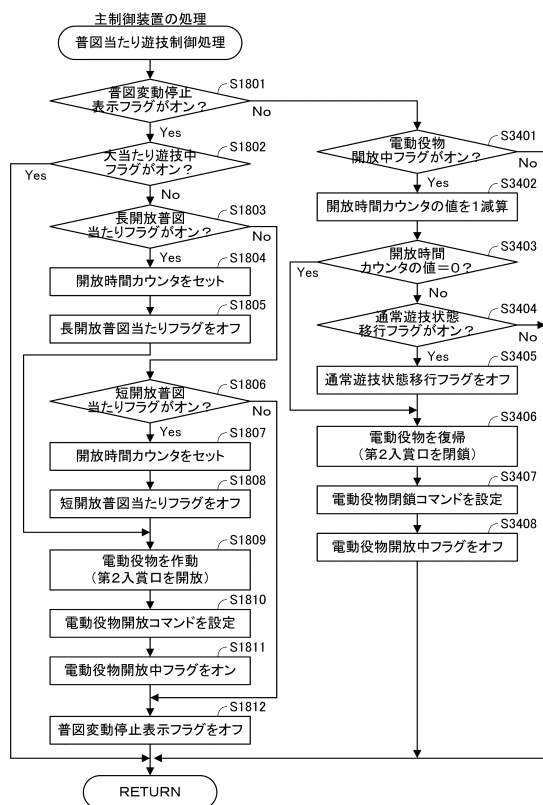


30

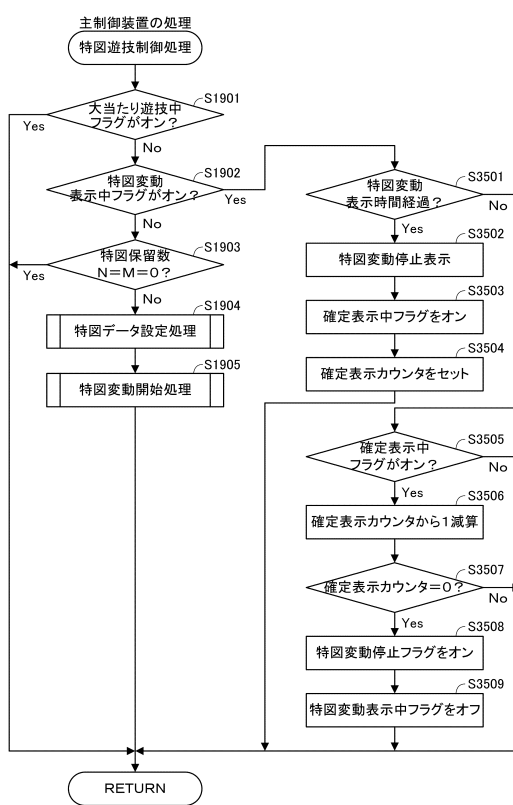
40

50

【図 179】



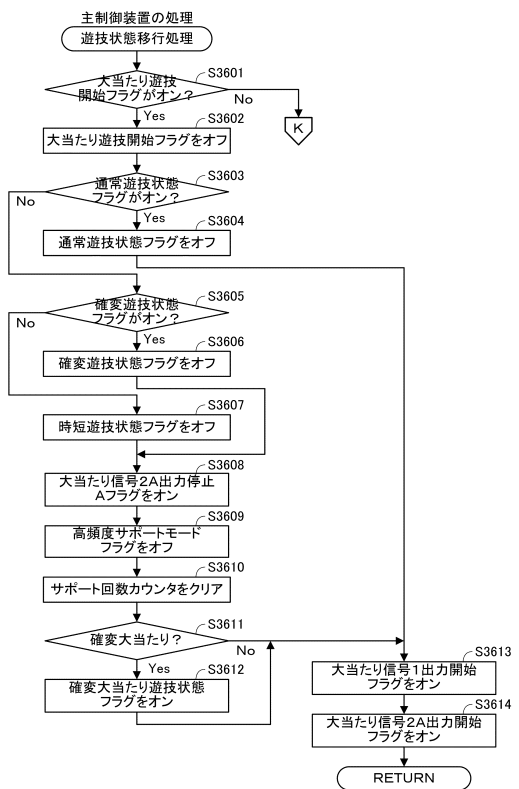
【図 180】



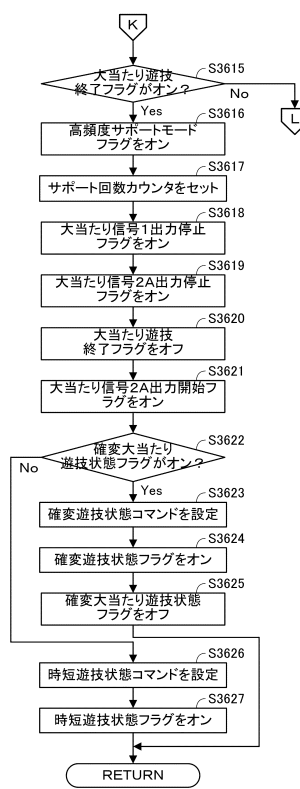
10

20

【図 181】



【図 182】

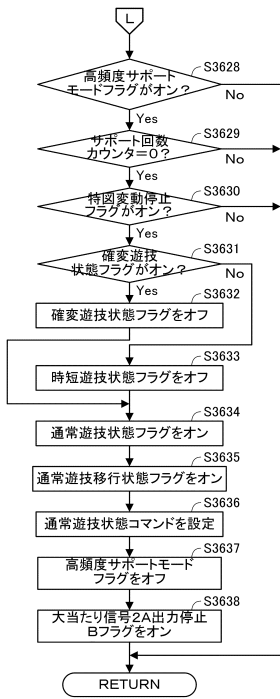


30

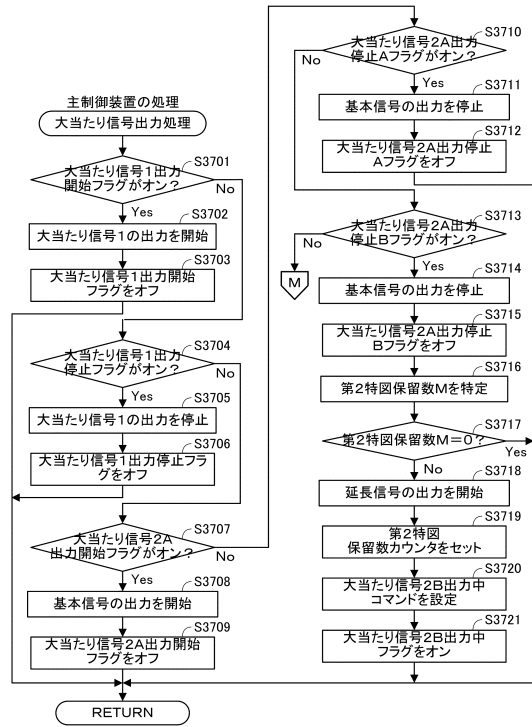
40

50

【 図 1 8 3 】



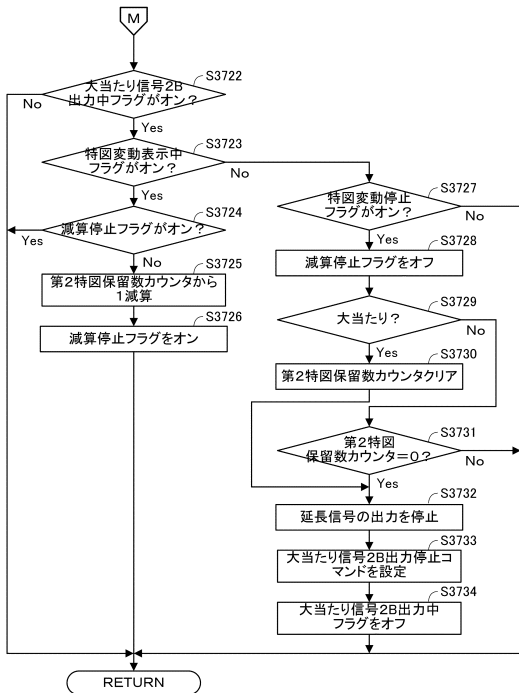
【 図 1 8 4 】



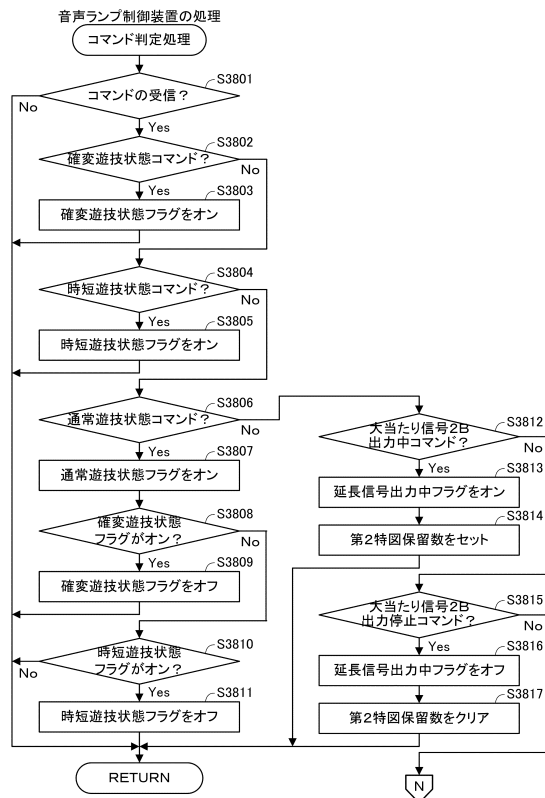
10

20

【 図 1 8 5 】



【 図 1 8 6 】

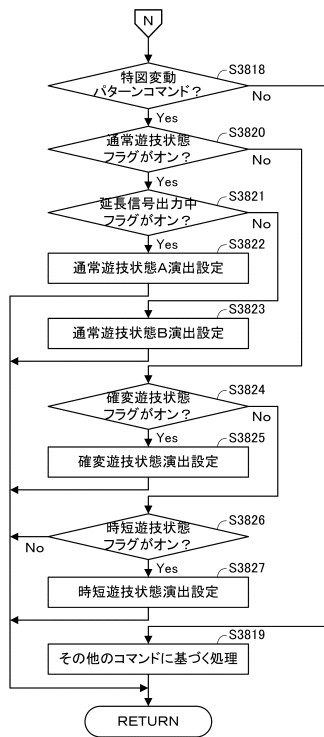


30

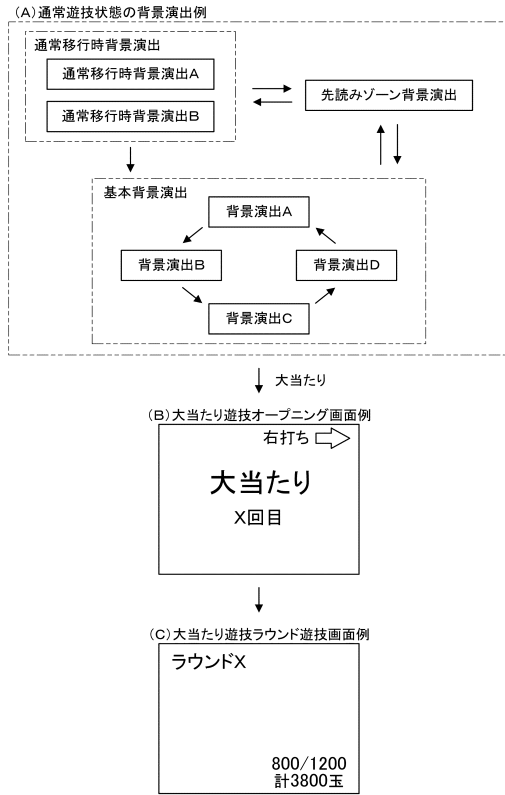
40

50

【 図 1 8 7 】



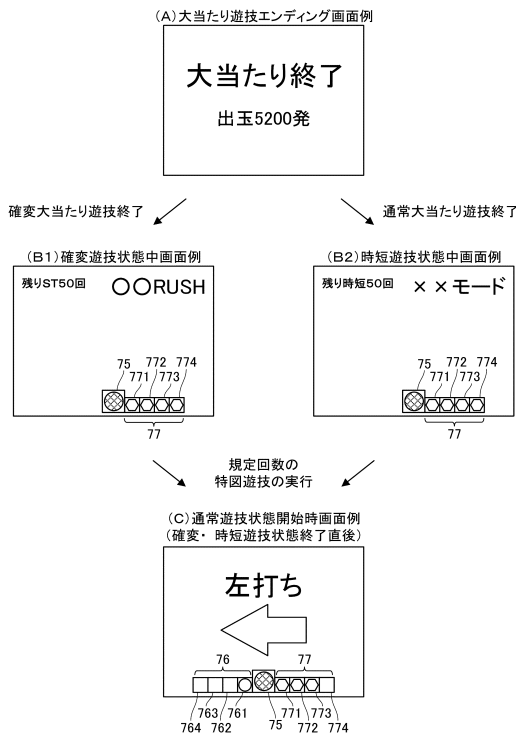
【 図 1 8 8 】



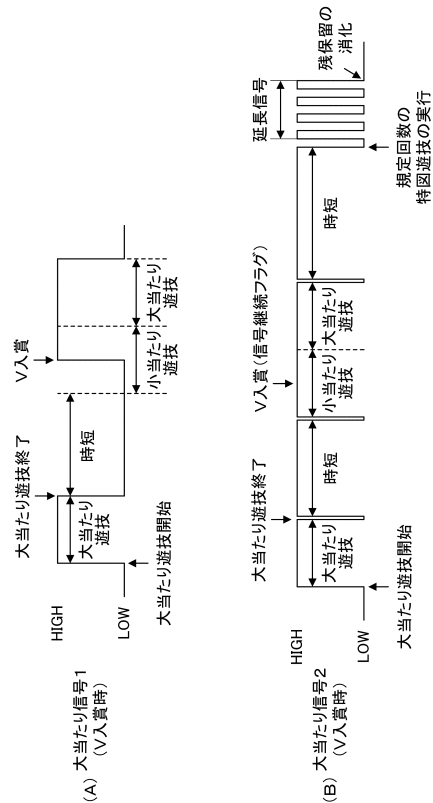
10

20

【 図 1 8 9 】



【 図 1 9 0 】

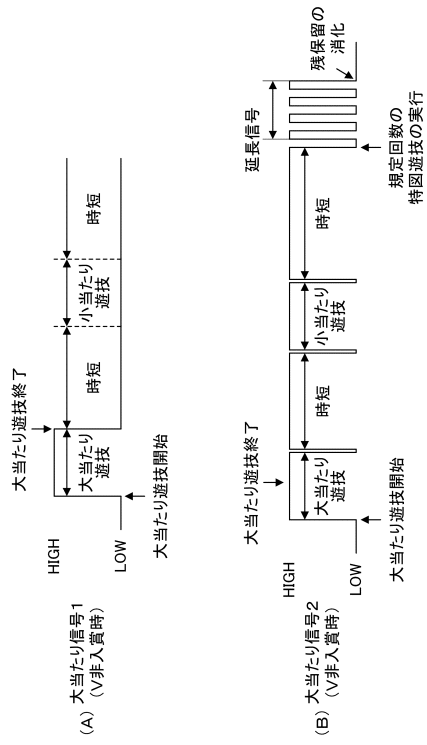


30

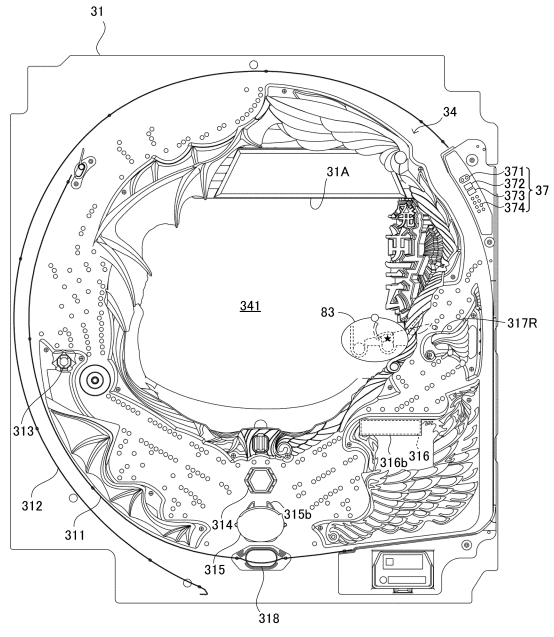
40

50

【 図 1 9 1 】



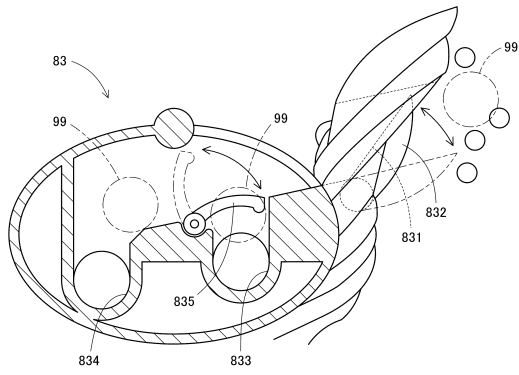
【 図 1 9 2 】



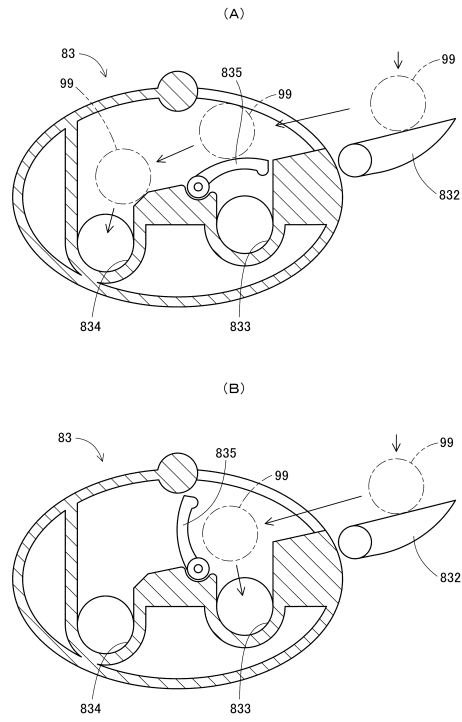
10

20

【 図 1 9 3 】



【 図 1 9 4 】



30

40

50

【 図 1 9 5 】

(A) 通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 通常遊技状態普図変動テーブル

普図変動種別カウンタ	普図変動時間
0~98	30秒
99	1秒

(D) 時短遊技状態普図変動テーブル

普図変動種別カウンタ	普図変動時間
0~99	1秒

(E) 遊技状態種別と普図当たり時の開放形態との関係

遊技状態種別	開放形態	最大開放時間	最大時短回数
通常遊技状態	短開放	0.1秒	—
a時短遊技状態	長開放	15秒	1回
b時短遊技状態	中開放	3秒	500回
c時短遊技状態	短開放	0.1秒	図198(D)

* 5個入賞で閉鎖

【 図 1 9 6 】

(A) 第1特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 通常-a時短第1特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~11	4R時短大当たり	a時短遊技状態
12~19	4R通常大当たり	通常遊技状態

(C) b時短-c時短第1特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~19	4R時短大当たり	a時短遊技状態

(D) 第1特図大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(E) 第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

(F) 第1特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)
完全外れ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

【 図 1 9 7 】

(A) b時短-c時短第2特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) b時短-c時短第2特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~19	4R時短大当たり	a時短遊技状態

(C) b時短-c時短第2特図大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(D) b時短-c時短第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

(E) b時短-c時短第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)
完全外れ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

【 図 1 9 8 】

(A) 通常-a時短第2特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1~6	0~13106	小当たり	約1/5(約20%)
	13107~65535	外れ	
			約4/5(約80%)

(B) a時短第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	確率
0~238	完全外れ	239/239(100%)

(C) 通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	確率
0~226	完全外れ	227/239(約95%)
227~229	時短図柄停止外れA	3/239(約1.25%)
230~232	時短図柄停止外れB	3/239(約1.25%)
233~235	時短図柄停止外れC	3/239(約1.25%)
236~238	時短図柄停止外れD	3/239(約1.25%)

(D) 時短図柄停止外れの特徴

時短図柄停止外れ種別	最大時短遊技回数	時短図柄
時短図柄停止外れA	10回	119, 991
時短図柄停止外れB	20回	554, 556
時短図柄停止外れC	30回	332, 334
時短図柄停止外れD	40回	776, 778

(E) V入賞時大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	確率
0~3	16R時短大当たり	4/20(20%)
4~19	4R時短大当たり	16/20(80%)

10

20

30

40

50

【 図 1 9 9 】

(A) a時短第2特図変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~199	08(40s)

(B) 通常第2特図保留第2特図変動テーブル(a時短移行後の残保留)

保留パターン種別	変動種別カウンタ	変動パターン
残保留パターン1. 5	0~199	09(120秒)
残保留パターン2. 6	0~199	02(60秒)
残保留パターン3. 7	0~199	10(40秒)
残保留パターン4. 8	0~199	01(30秒)

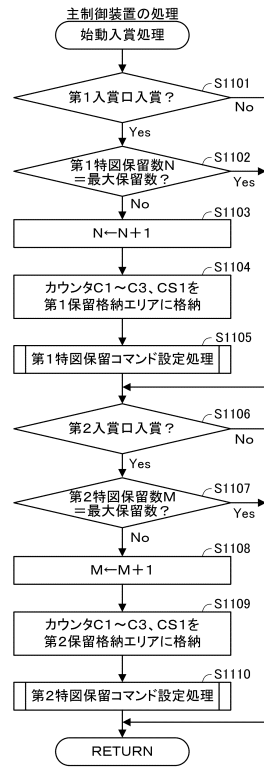
(C) 残保留パターン種別の説明図

残保留パターン種別	第2特図残保留数	小当たり当否
残保留パターン1	1	外れ
残保留パターン2	2	全て外れ
残保留パターン3	3	全て外れ
残保留パターン4	4	全て外れ
残保留パターン5	1~4	第1保留小当たり
残保留パターン6	2~4	第2保留小当たり
残保留パターン7	3~4	第3保留小当たり
残保留パターン8	4	第4保留小当たり

(D) 残保留パターン種別の説明図

残保留パターン種別	第2特図残保留				各変動	合計変動
	第1	第2	第3	第4		
残保留パターン1	外れ	保留無	保留無	保留無	120秒	120秒×1
残保留パターン2	外れ	外れ	保留無	保留無	60秒	60秒×2
残保留パターン3	外れ	外れ	外れ	保留無	40秒	40秒×3
残保留パターン4	外れ	外れ	外れ	外れ	30秒	30秒×4
残保留パターン5	小当たり	不問	不問	不問	120秒	120秒×1
残保留パターン6	外れ	小当たり	不問	不問	60秒	60秒×2
残保留パターン7	外れ	外れ	小当たり	不問	40秒	40秒×3
残保留パターン8	外れ	外れ	外れ	小当たり	30秒	30秒×4

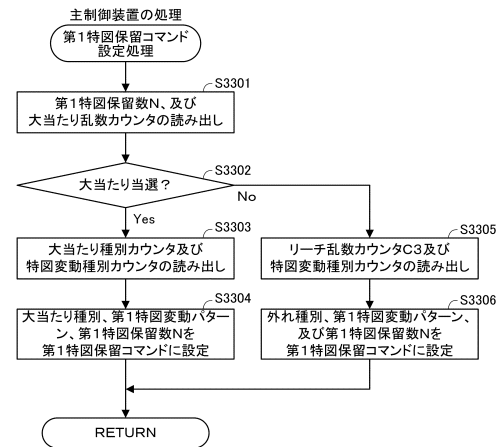
【 図 2 0 0 】



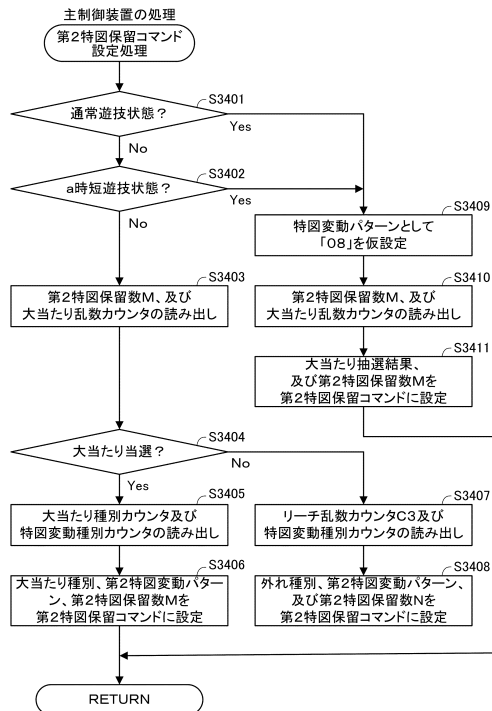
10

20

【 図 2 0 1 】



【 図 2 0 2 】

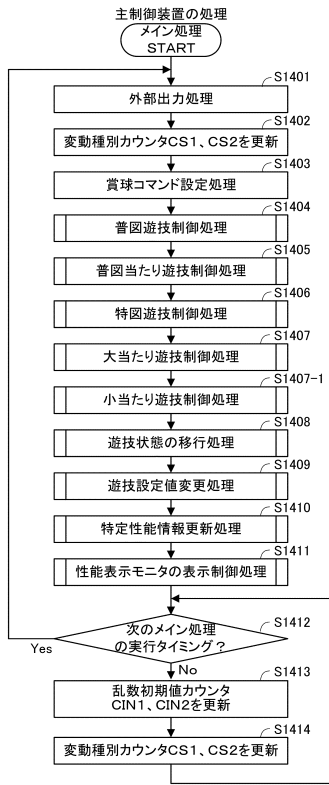


30

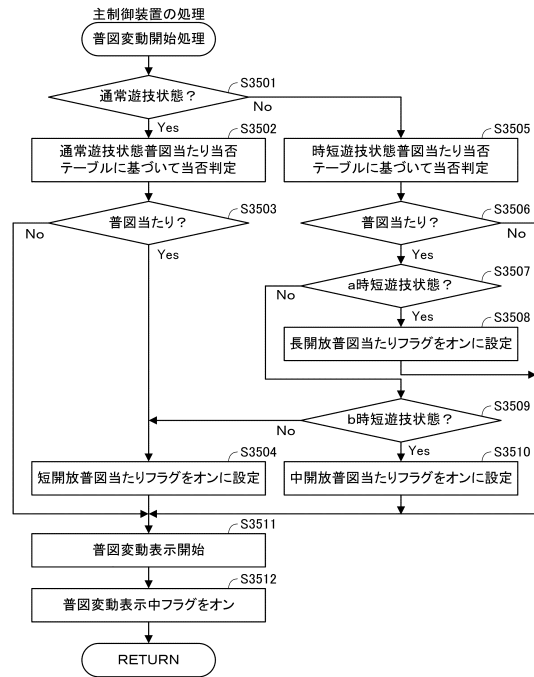
40

50

【図 203】



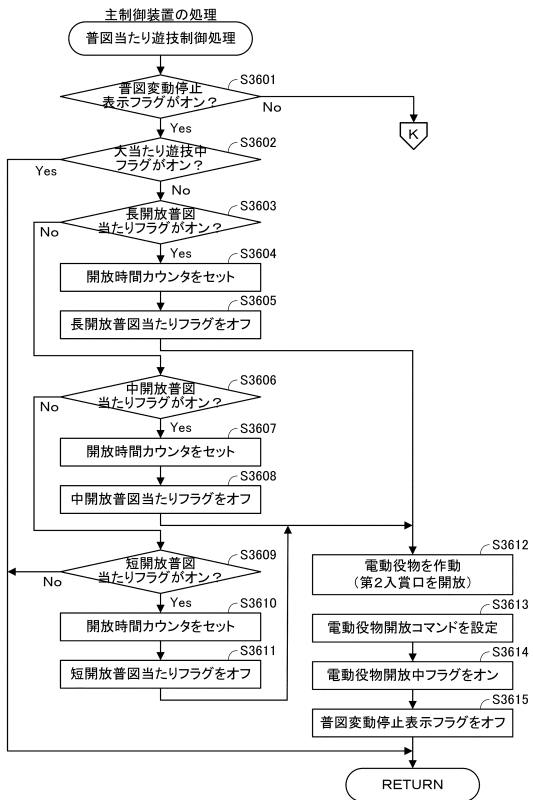
【図 204】



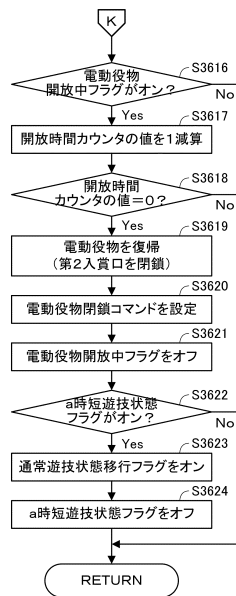
10

20

【図 205】



【図 206】

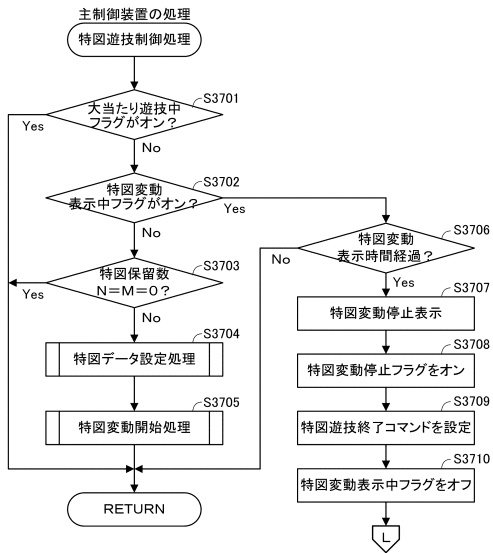


30

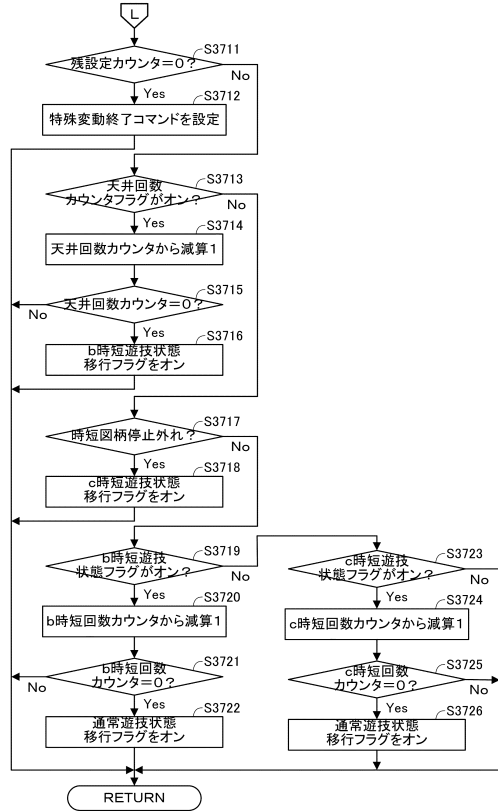
40

50

【図 207】



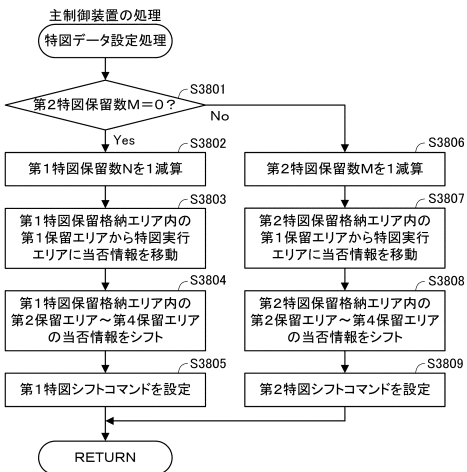
【図 208】



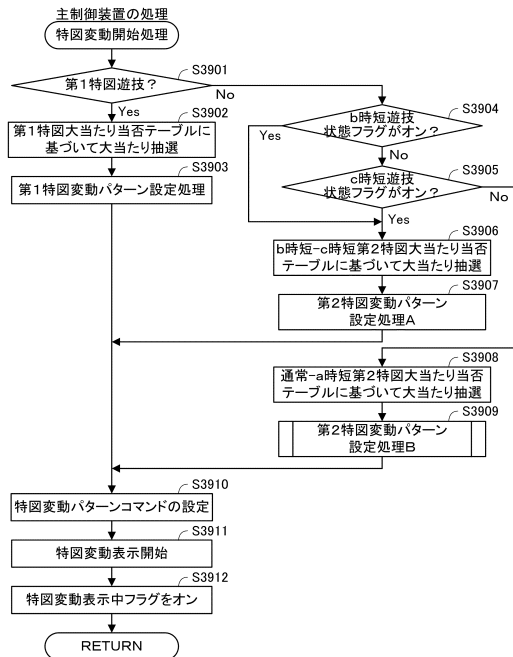
10

20

【図 209】



【図 210】

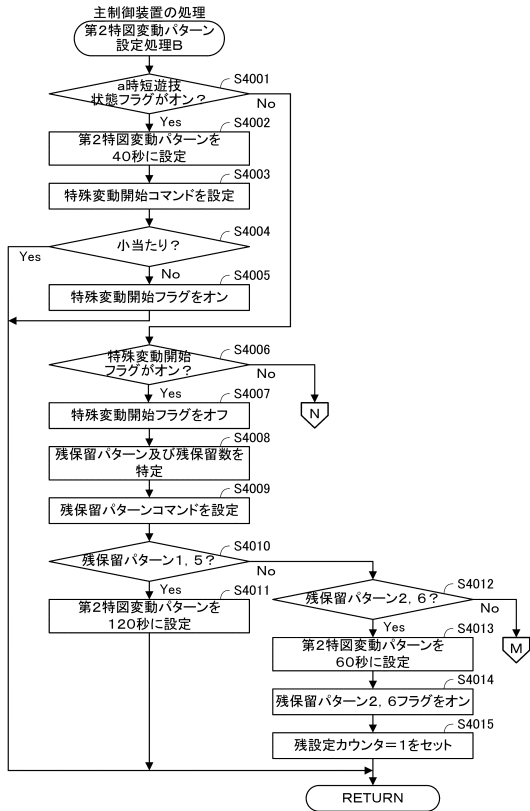


30

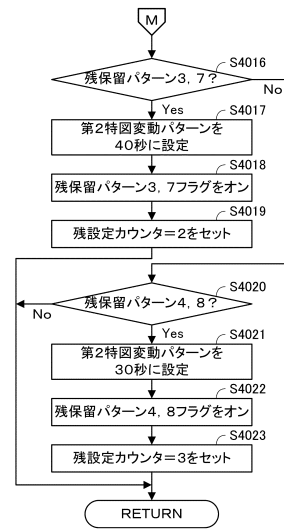
40

50

【 図 2 1 1 】



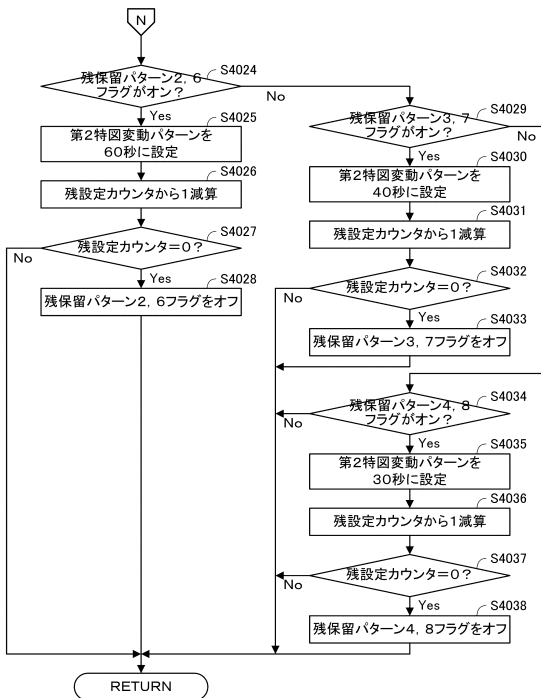
【 図 2 1 2 】



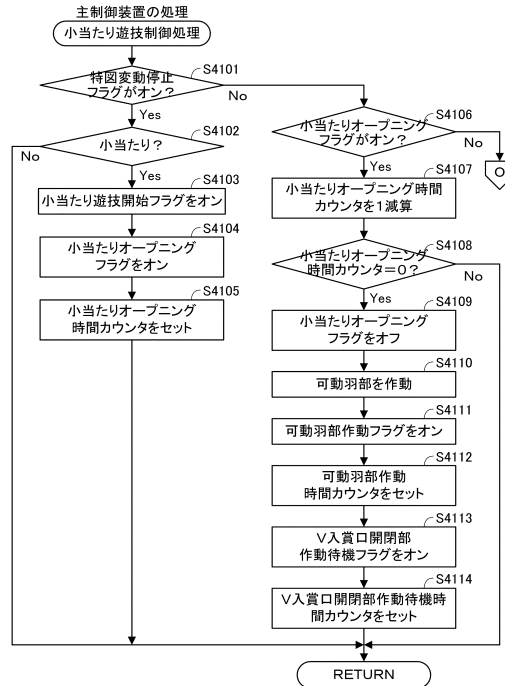
10

20

【 図 2 1 3 】



【 図 2 1 4 】

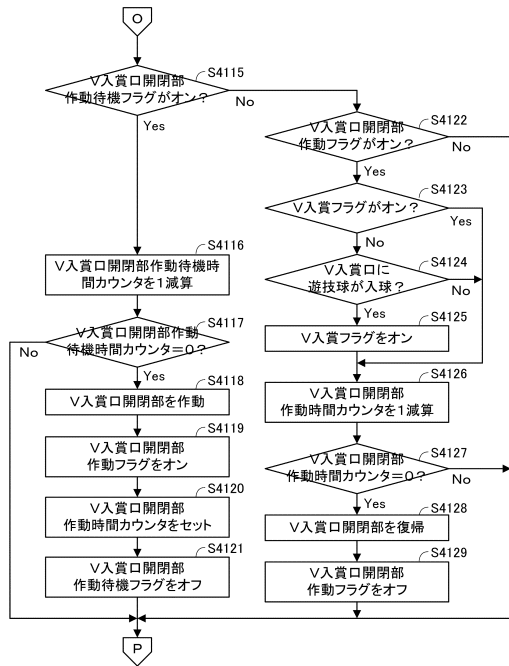


30

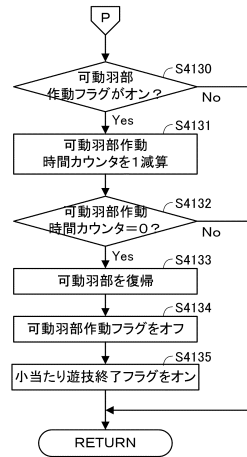
40

50

【 図 2 1 5 】



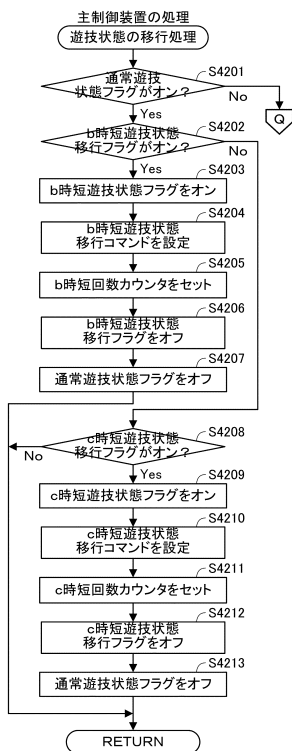
【 図 2 1 6 】



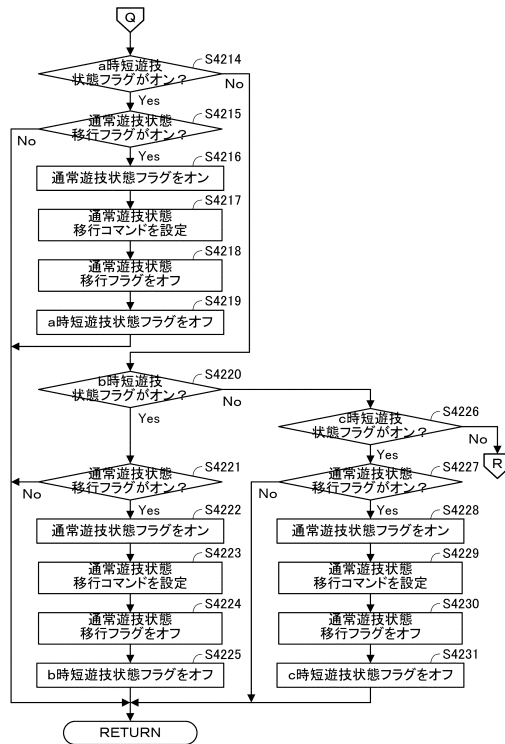
10

20

【 図 2 1 7 】



【 図 2 1 8 】

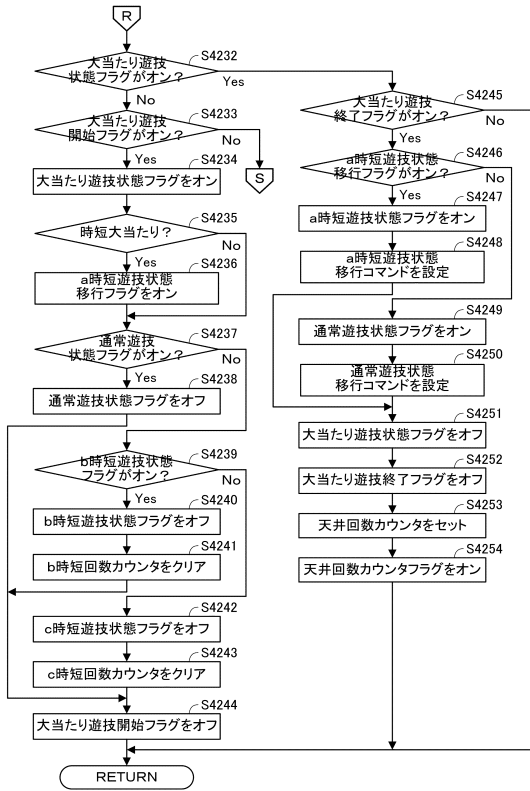


30

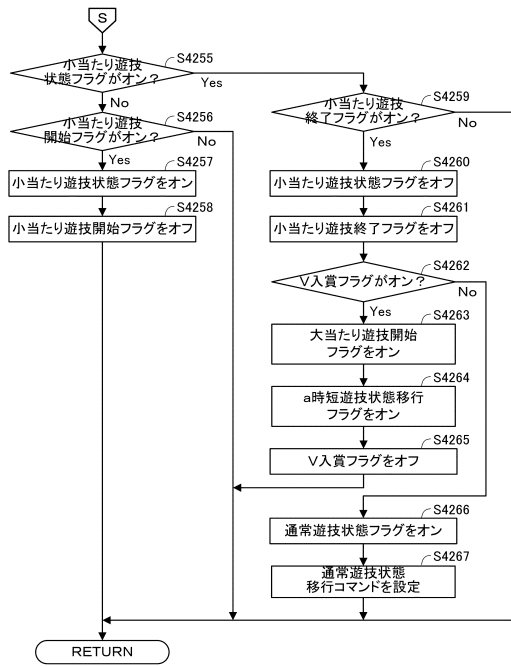
40

50

【図 2 1 9】



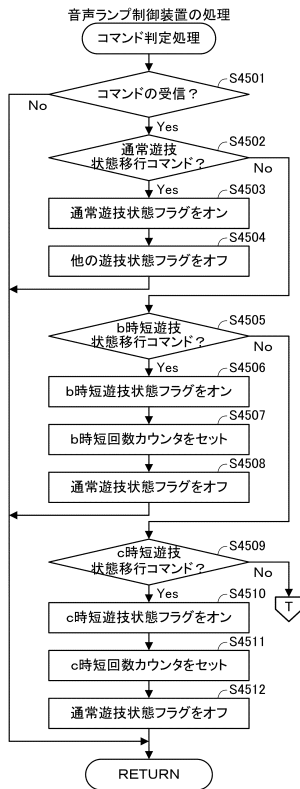
【図 2 2 0】



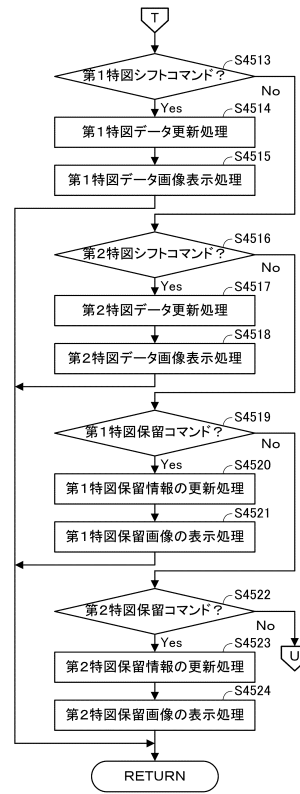
10

20

【図 2 2 1】



【図 2 2 2】

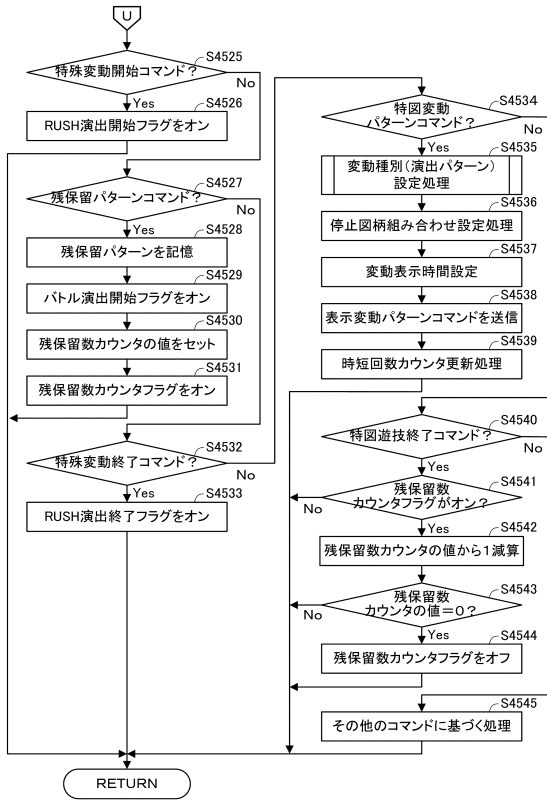


30

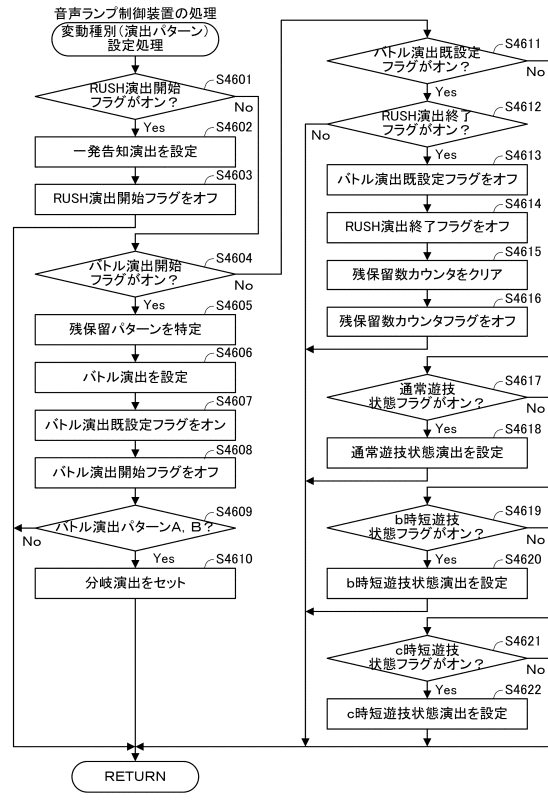
40

50

【 図 2 2 3 】



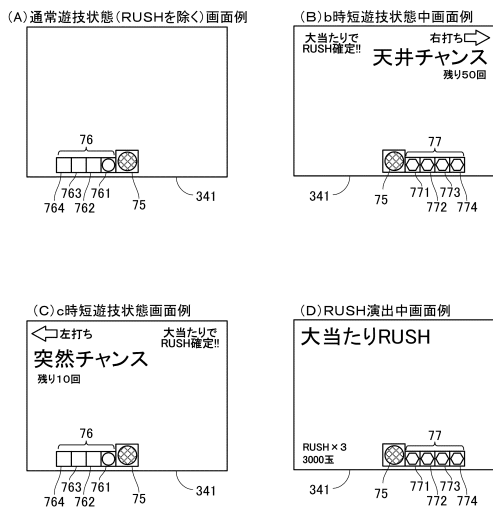
【 図 2 2 4 】



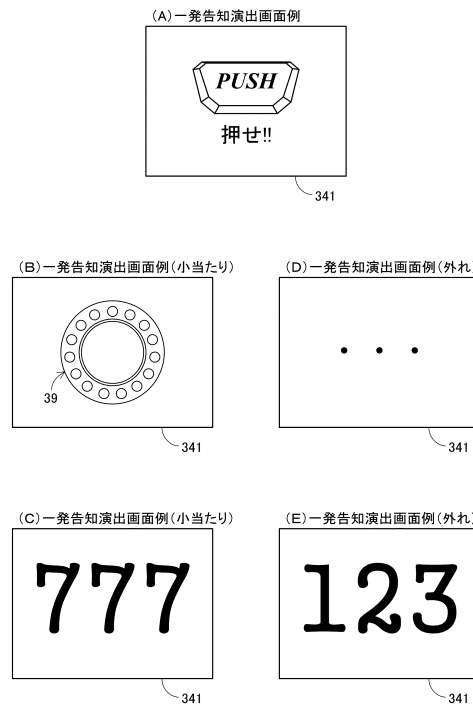
10

20

【 図 2 2 5 】



【 図 2 2 6 】



30

40

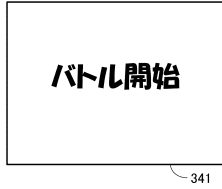
50

【 図 2 2 7 】

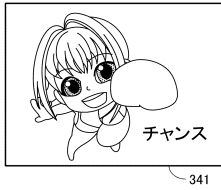
(A)バトル演出パターン例

種別	演出内容
パターンA	バトル開始→敵攻撃→敵攻撃ヒット→敗北
パターンB	バトル開始→味方攻撃→敵防御→敵反撃→敵攻撃ヒット→敗北
パターンC	バトル開始→味方攻撃→味方攻撃ヒット→勝利
パターンD	バトル開始→敵攻撃→味方防御→味方反撃→味方攻撃ヒット→勝利

(B)バトル開始の画面例



(C)味方攻撃の画面例

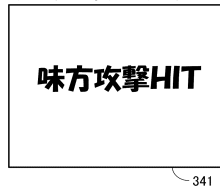


(D)敵攻撃の画面例



【 図 2 2 8 】

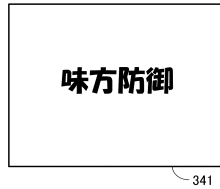
(A1)味方攻撃成功の画面例



(B1)敵防御の画面例



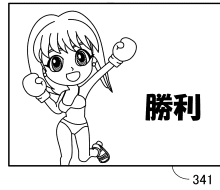
(A2)味方防御の画面例



(B2)敵攻撃成功の画面例



(A3)勝利の画面例



(B3)敗北の画面例



10

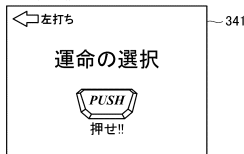
20

【 図 2 2 9 】

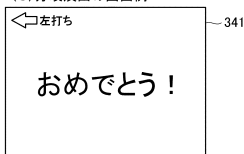
(A)リザルト演出の画面例



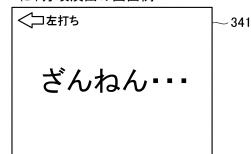
(B)分岐演出の画面例



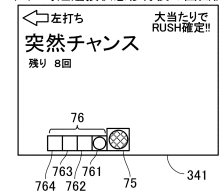
(C)分岐演出の画面例



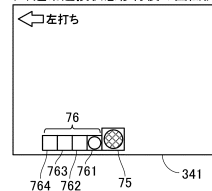
(D)分岐演出の画面例



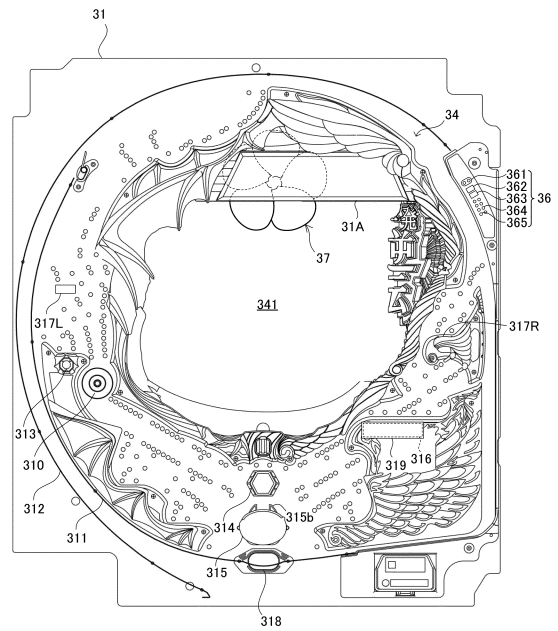
(E) c時短遊技状態移行後の画面例



(F) 通常遊技状態移行後の画面例



【 図 2 3 0 】

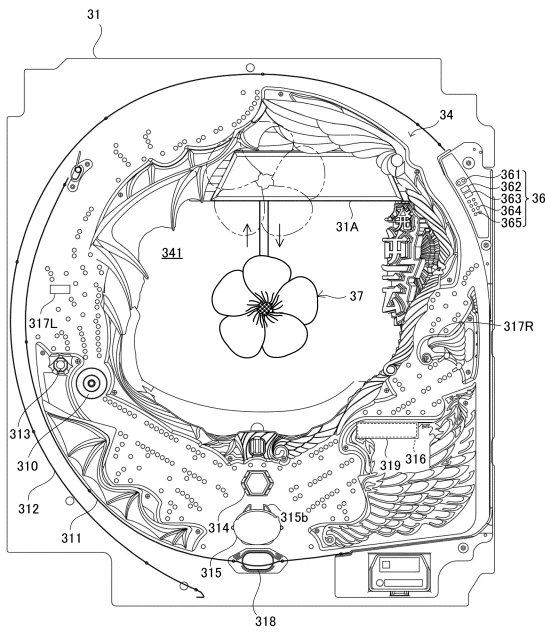


30

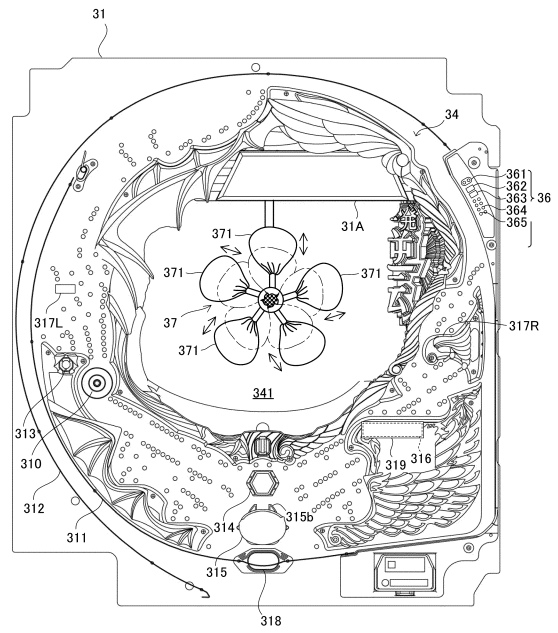
40

50

【 図 2 3 1 】



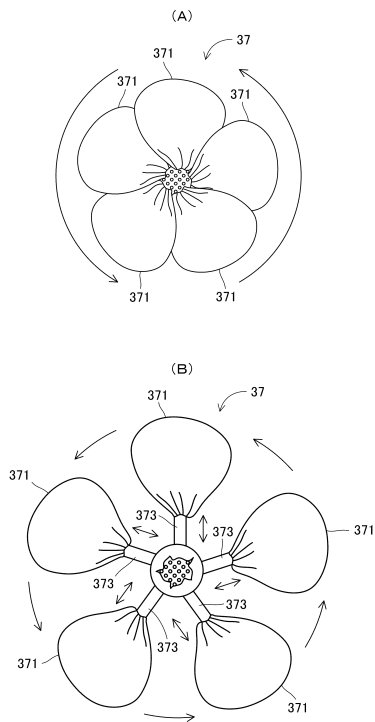
【 図 2 3 2 】



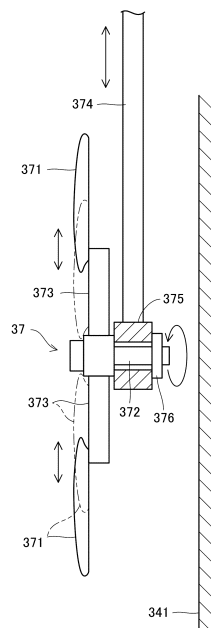
10

20

【 図 2 3 3 】



【 図 2 3 4 】

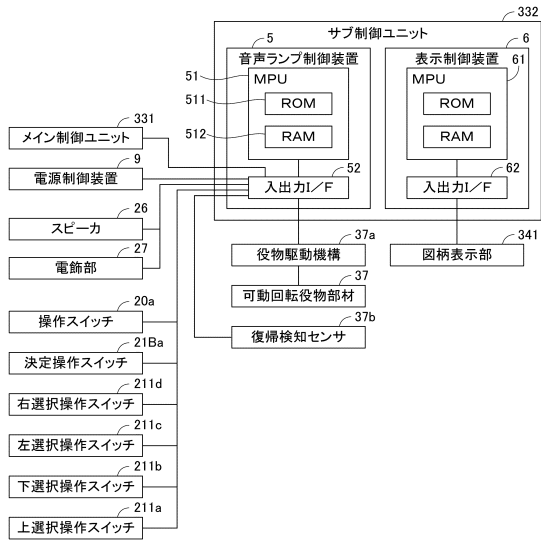


30

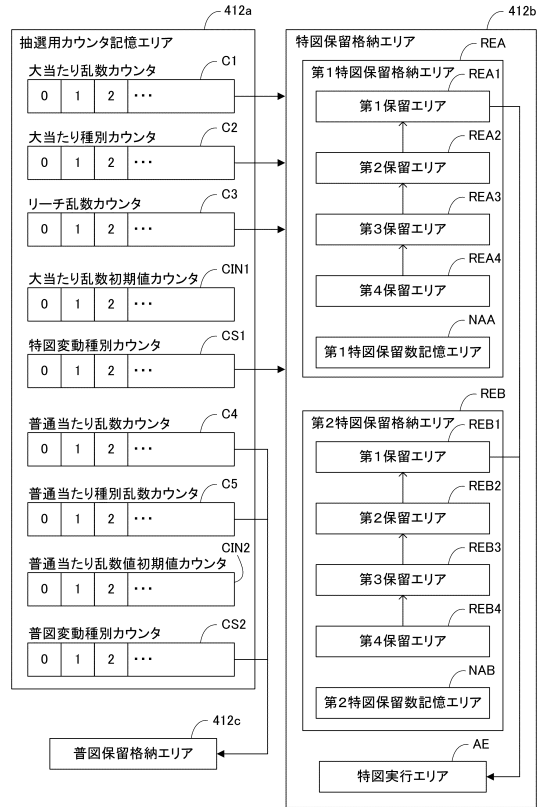
40

50

【図 2 3 5】



【図 2 3 6】



10

20

【図 2 3 7】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D) 外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

【図 2 3 8】

通常大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

確変大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01(30s)
10~99	02(60s)
100~199	03(90s)

外れ変動テーブル

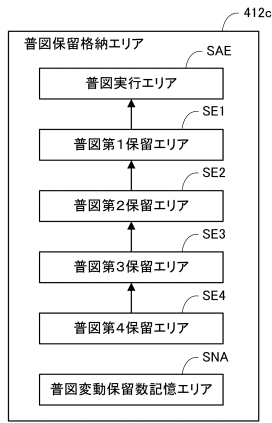
外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

30

40

50

【 図 2 3 9 】



【 図 2 4 0 】

(A) 低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0~99	短開放	0.1秒
100~199	長開放	6秒

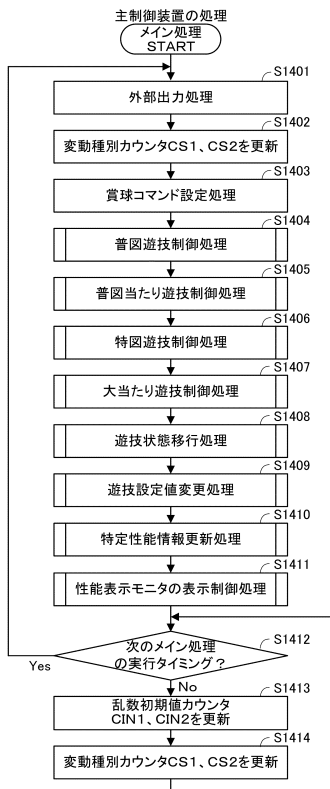
(D) 高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0.1秒
1~199	長開放	6秒

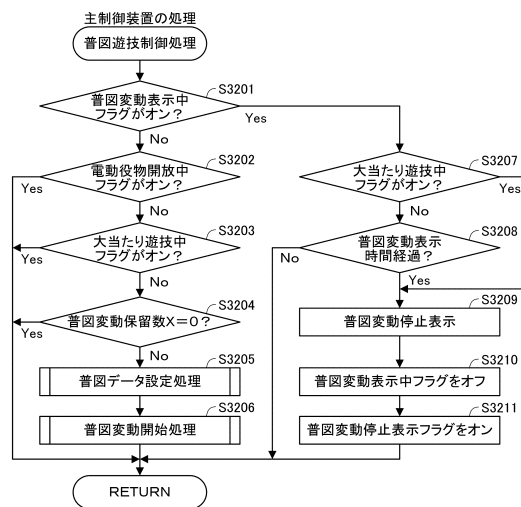
10

20

【 図 2 4 1 】



【 図 2 4 2 】

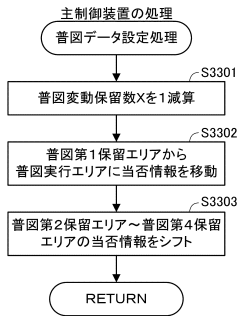


30

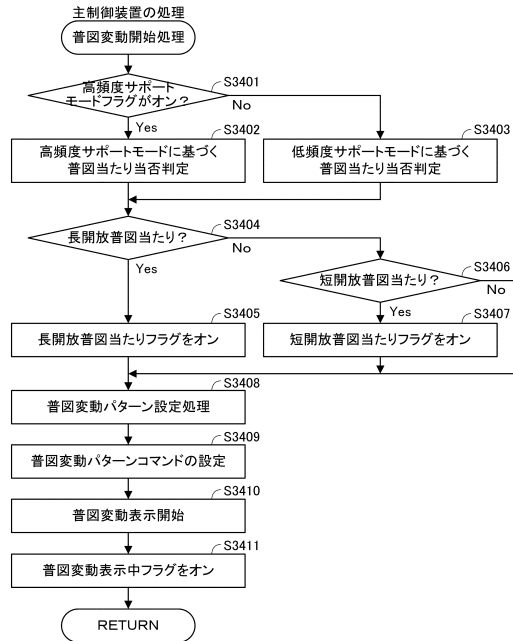
40

50

【 図 2 4 3 】



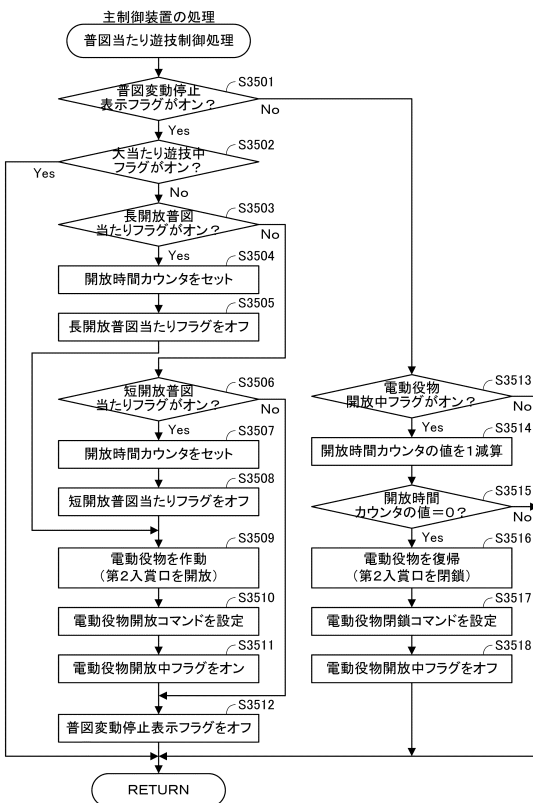
【 図 2 4 4 】



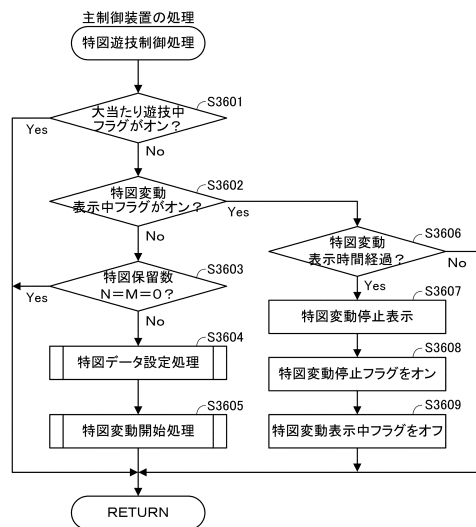
10

20

【 図 2 4 5 】



【 図 2 4 6 】

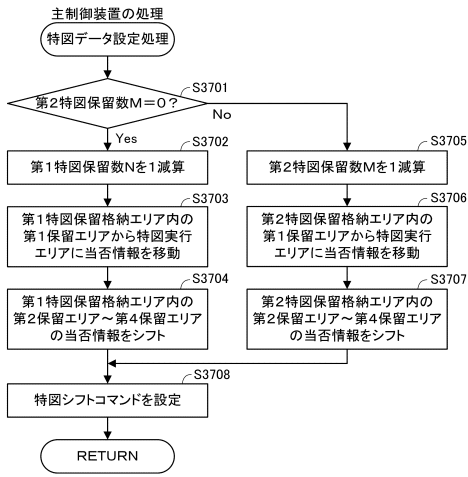


30

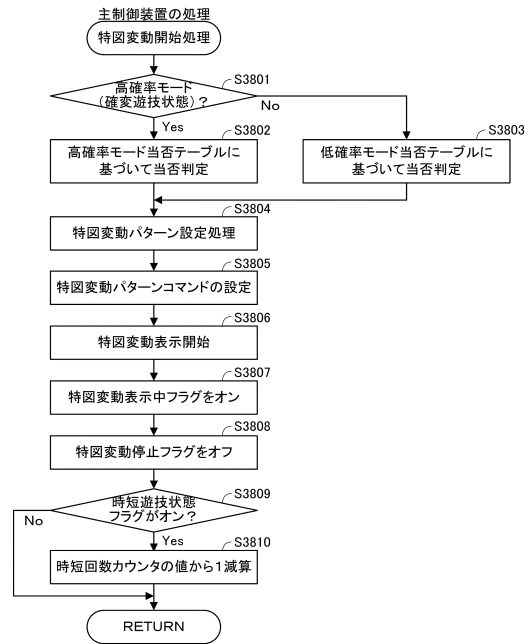
40

50

【 図 2 4 7 】



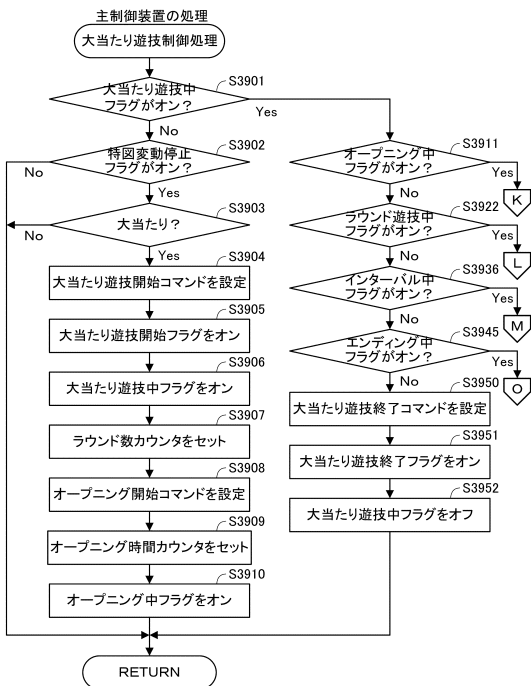
【 図 2 4 8 】



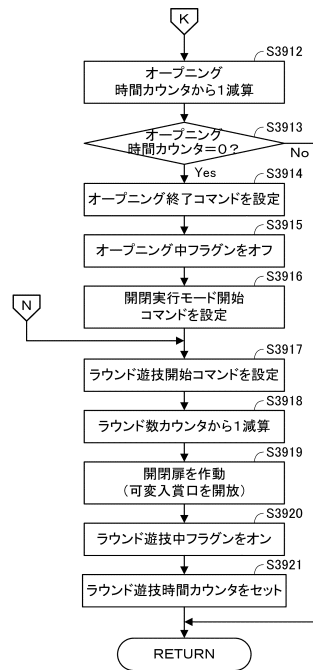
10

20

【 図 2 4 9 】



【 図 2 5 0 】

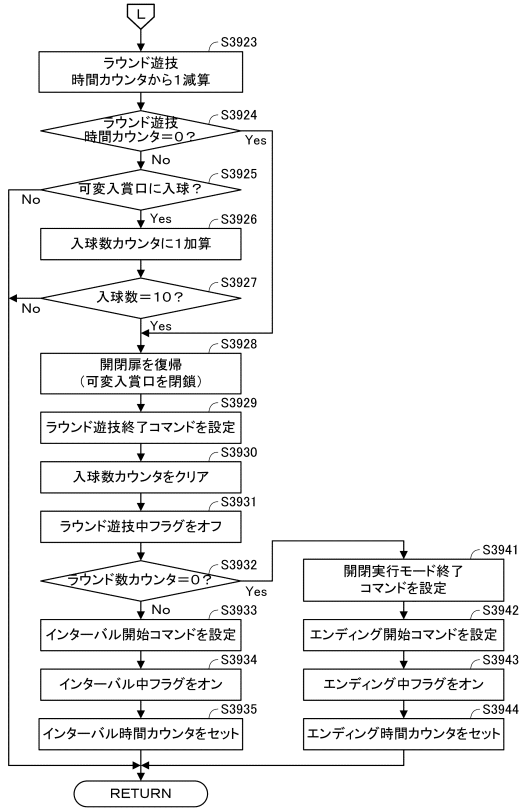


30

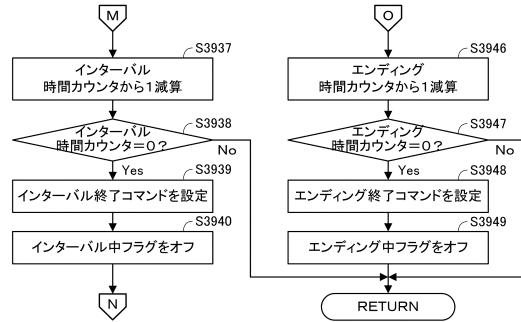
40

50

【 図 2 5 1 】



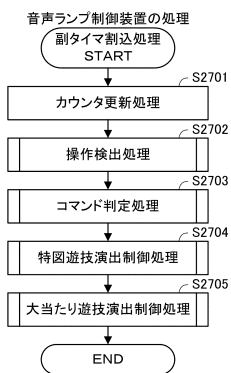
【 図 2 5 2 】



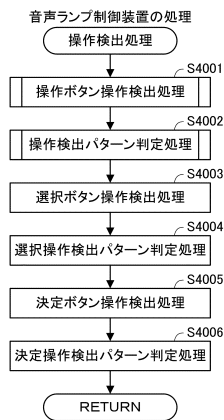
10

20

【 図 2 5 3 】



【 図 2 5 4 】

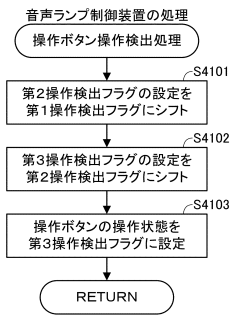


30

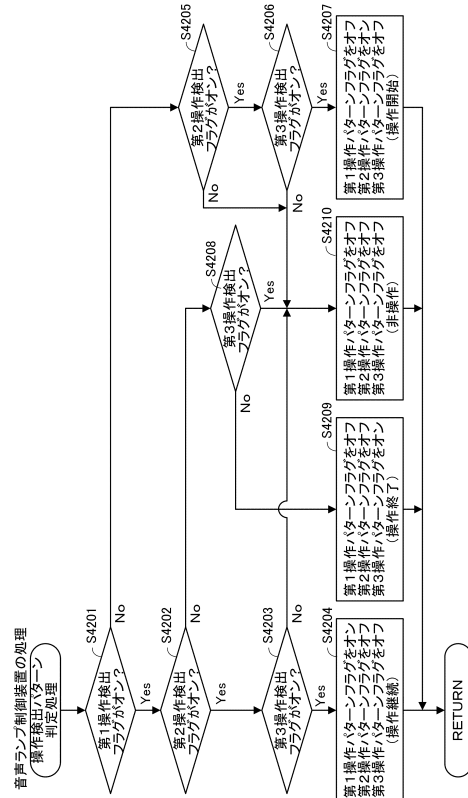
40

50

【 図 2 5 5 】



【 図 2 5 6 】



10

20

【 図 2 5 7 】

操作ボタン操作データ

	操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(A)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

上選択ボタン操作データ

	上選択操作検出フラグ			上選択操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(B)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

下選択ボタン操作データ

	下選択操作検出フラグ			下選択操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(C)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

左選択ボタン操作データ

	左選択操作検出フラグ			左選択操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(D)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

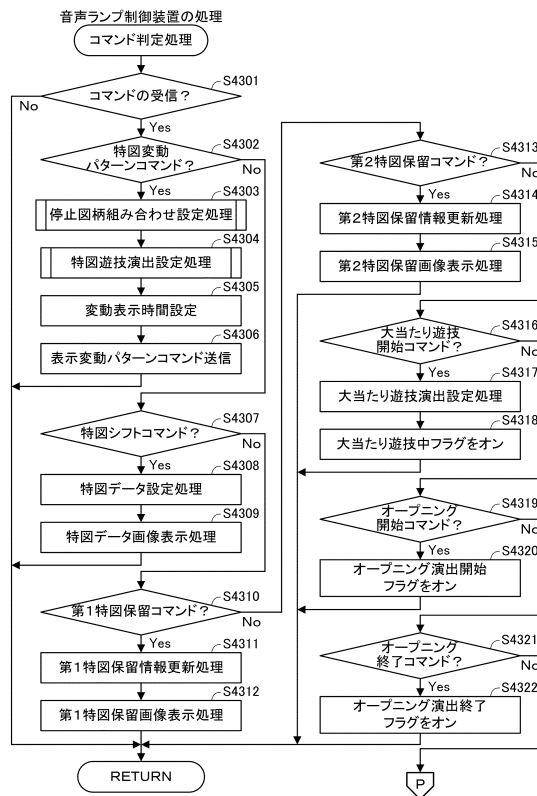
右選択ボタン操作データ

	右選択操作検出フラグ			右選択操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(E)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

決定ボタン操作データ

	決定操作検出フラグ			決定操作パターンフラグ			操作状態
	第1	第2	第3	第1	第2	第3	
(F)	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
	オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
	オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
	上記以外			オフ	オフ	オフ	非操作

【 図 2 5 8 】

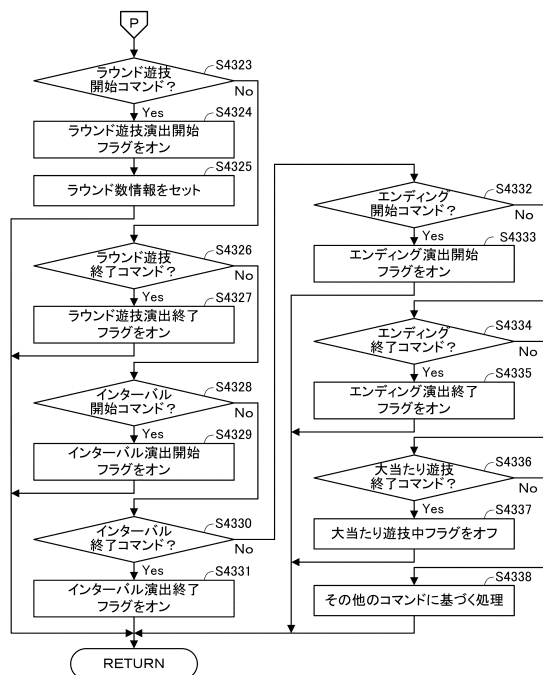


30

40

50

【 図 2 5 9 】



【 図 2 6 0 】

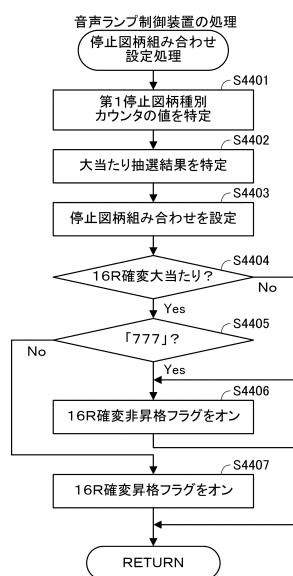
第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄 種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4				
5~9				
10~14	1	1	1	1
15~19				
20~24	2	2	3	2
25~29				
30~34		3	4	3
35~39	4		5	4
40~44				
45~49			6	
50~54	5			5
55~59				
60~64	6	4		6
65~69			7	
70~74				
75~79	8	5		7
80~84		6		
85~89		8	8	8
90~94				
95~99	9	9	9	9

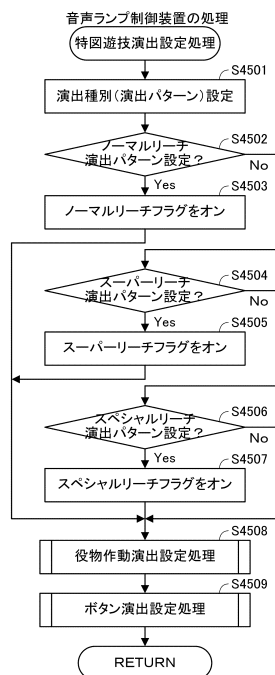
10

20

【 図 2 6 1 】



【 図 2 6 2 】



30

40

50

【 図 2 6 3 】

変動種別テーブル

特図変動 パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【 図 2 6 4 】

(A)ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10~19	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX3	
20~29	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX4	
30~39	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX5	
40~49	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX2	
50~59	演出パターンX5	演出パターンX1	演出パターンX3	
60~69	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX4	演出パターンX2
70~79	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX5	
80~89	演出パターンX3	演出パターンX4	演出パターンX1	
90~99	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX2	
100~109	演出パターンX5	演出パターンX1	演出パターンX3	

(B)スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10~19	演出パターンY1	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY2
20~29	演出パターンY2	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY3
30~39	演出パターンY3	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY4
40~49	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5
50~59	演出パターンY5	演出パターンY1	演出パターンY2	
60~69	演出パターンY1	演出パターンY3	演出パターンY4	
70~79	演出パターンY2	演出パターンY4	演出パターンY5	
80~89	演出パターンY3	演出パターンY5	演出パターンY1	
90~99	演出パターンY4	演出パターンY1	演出パターンY2	
100~109	演出パターンY5	演出パターンY2	演出パターンY3	

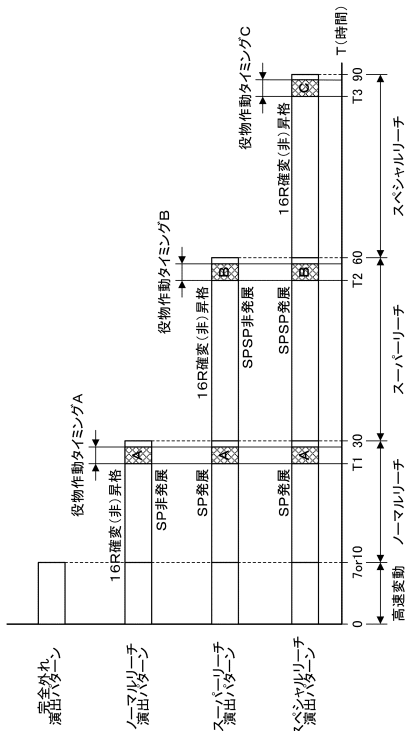
(C)スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10~19	演出パターンZ1	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ2
20~29	演出パターンZ2	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ3
30~39	演出パターンZ3	演出パターンZ4	演出パターンZ4	演出パターンZ4
40~49	演出パターンZ4	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5
50~59	演出パターンZ5	演出パターンZ1	演出パターンZ2	
60~69	演出パターンZ1	演出パターンZ3	演出パターンZ4	
70~79	演出パターンZ2	演出パターンZ4	演出パターンZ5	
80~89	演出パターンZ3	演出パターンZ5	演出パターンZ1	
90~99	演出パターンZ4	演出パターンZ1	演出パターンZ2	
100~109	演出パターンZ5	演出パターンZ2	演出パターンZ3	

10

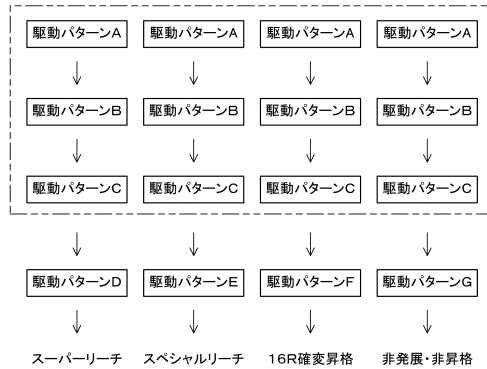
20

【 図 2 6 5 】

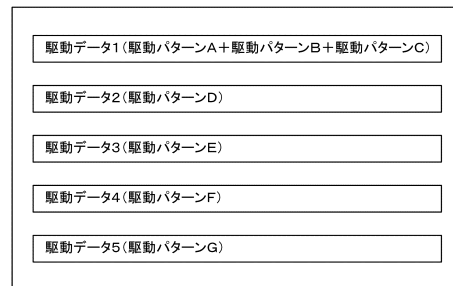


【 図 2 6 6 】

(A)可動態様A (SP発展) (B)可動態様B (SPSP発展) (C)可動態様C (確変昇格) (D)可動態様D (非発展・非昇格)



(E)駆動データ記憶エリア

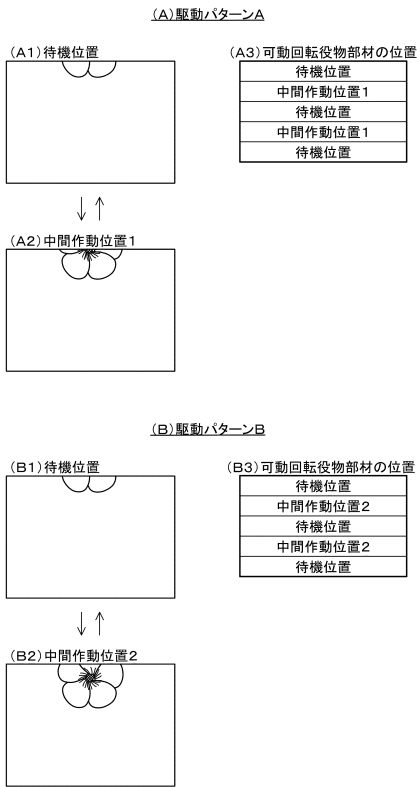


30

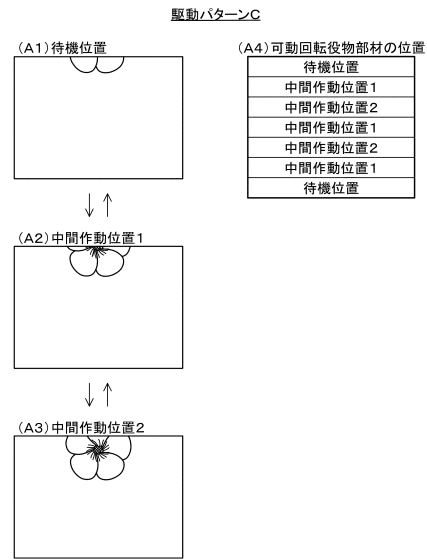
40

50

【 図 2 6 7 】



【 図 2 6 8 】



10

20

【 図 2 6 9 】

駆動データ1 (役物動作シナリオデータ1)

処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	200msec		待機位置
02	正方向	12ステップ	下方向12mm	
03	停止	12msec		中間作動位置1
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
05	停止*	40msec		待機位置
06	正方向	12ステップ	下方向12mm	
07	停止	12msec		中間作動位置1
08	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
09	停止*	40msec		待機位置
10	正方向	36ステップ	下方向36mm	
11	停止	36msec		中間作動位置2
12	逆方向	36ステップ	上方向36mm	
13	停止*	40msec		待機位置
14	正方向	36ステップ	下方向36mm	
15	停止	36msec		中間作動位置2
16	逆方向	36ステップ	上方向36mm	
17	停止*	40msec		待機位置
18	正方向	12ステップ	下方向12mm	
19	停止	40msec		中間作動位置1
20	正方向	24ステップ	下方向24mm	
21	停止	24msec		中間作動位置2
22	逆方向	24ステップ	上方向24mm	
23	停止*	40msec		中間作動位置1
24	正方向	24ステップ	下方向24mm	
25	停止	24msec		中間作動位置2
26	逆方向	24ステップ	上方向24mm	
27	停止*	40msec		中間作動位置1
28	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
29	停止*	40msec		待機位置

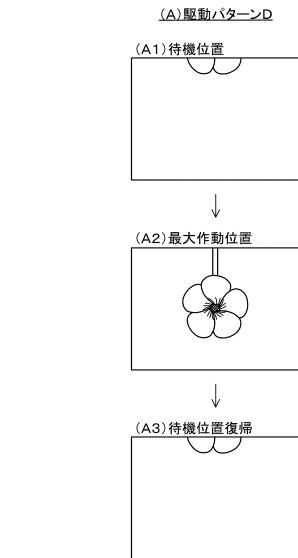
停止*: 終了判定の実行タイミング

駆動パターンA
駆動パターンB
駆動パターンC

30

40

【 図 2 7 0 】

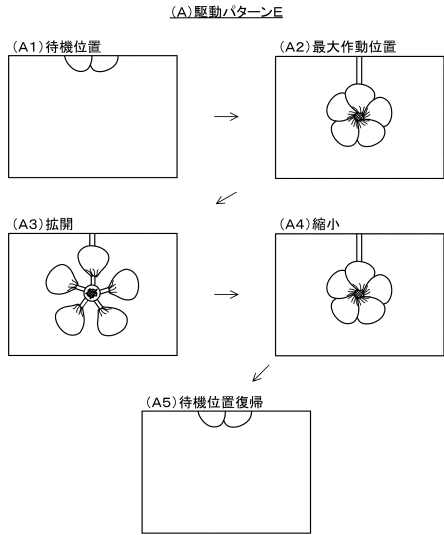


(B) 駆動データ2 (役物動作シナリオデータ2)

処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	72ステップ	下方向72mm	
03	停止	2000msec		最大作動位置
04	逆方向	72ステップ	上方向72mm	
05	停止	10msec		待機位置

50

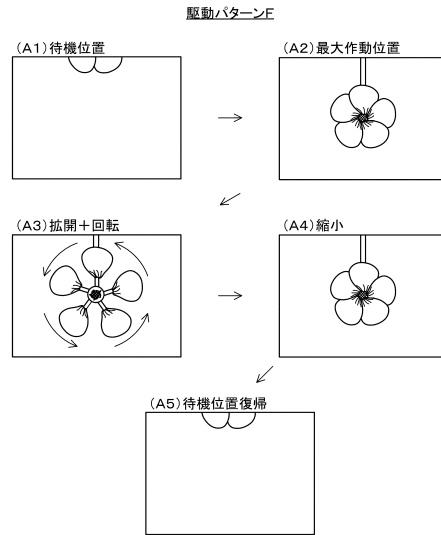
【 図 2 7 1 】



(B) 駆動データ3 (役物動作シナリオデータ3)

処理 No.	ステッピングモーターの制御				可動回転役物部材の位置
	昇降用		拡縮用		
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec			待機位置
02	正方向	72ステップ			
03	停止	2000msec	正方向	50ステップ	最大作動位置
04			停止	1900msec	
05			逆方向	50ステップ	
06	逆方向	72ステップ			
07	停止	10msec			待機位置

【 図 2 7 2 】



10

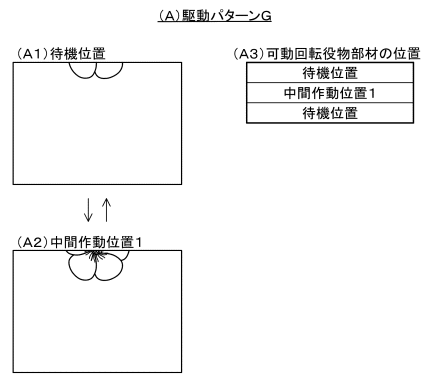
20

【 図 2 7 3 】

駆動データ4 (役物動作シナリオデータ4)

処理 No.	ステッピングモーターの制御				可動回転役物部材の位置
	昇降用		回転用		
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec	正方向	2000msec	待機位置
02	正方向	72ステップ	正方向	50msec	最大作動位置
03	停止	2000msec	停止	1900msec	
04			逆方向	50msec	
05	逆方向	72ステップ	停止	停止	
06					
07	停止				待機位置

【 図 2 7 4 】



30

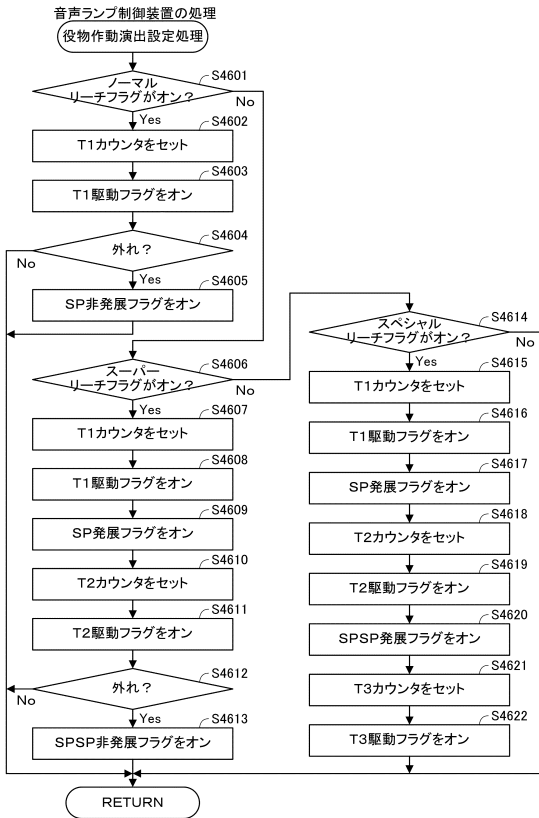
40

(B) 駆動データ5 (役物動作シナリオデータ5)

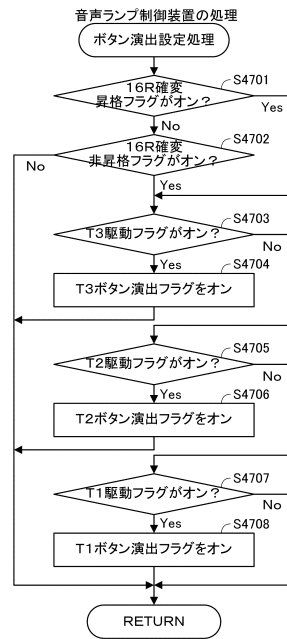
処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	12ステップ	下方向12mm	
03	停止	40msec		中間作動位置1
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
05	停止			待機位置

50

【 図 2 7 5 】



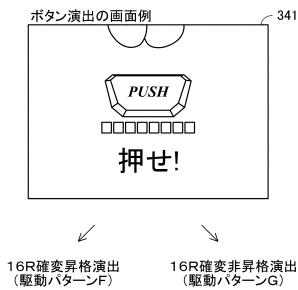
【 図 2 7 6 】



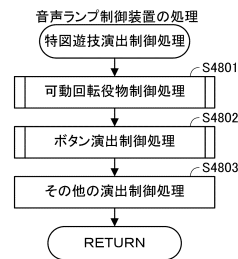
10

20

【 図 2 7 7 】



【 図 2 7 8 】

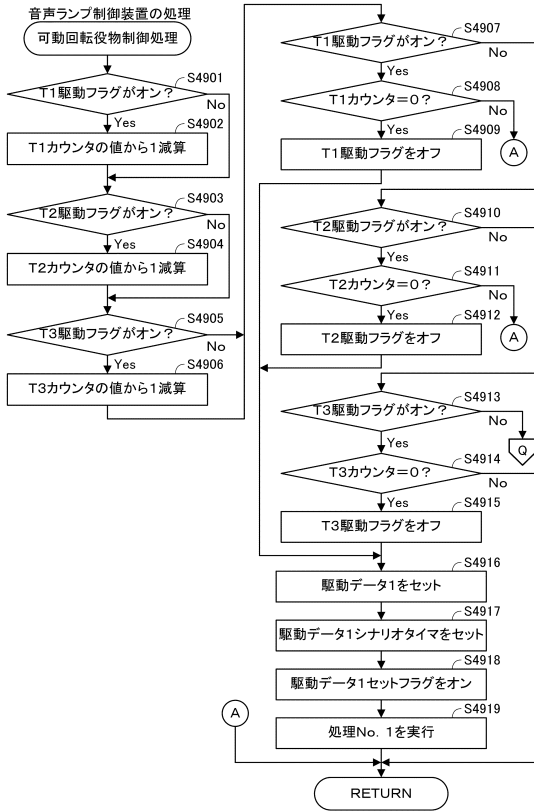


30

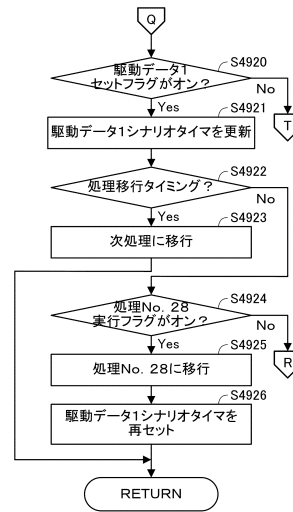
40

50

【 図 2 7 9 】



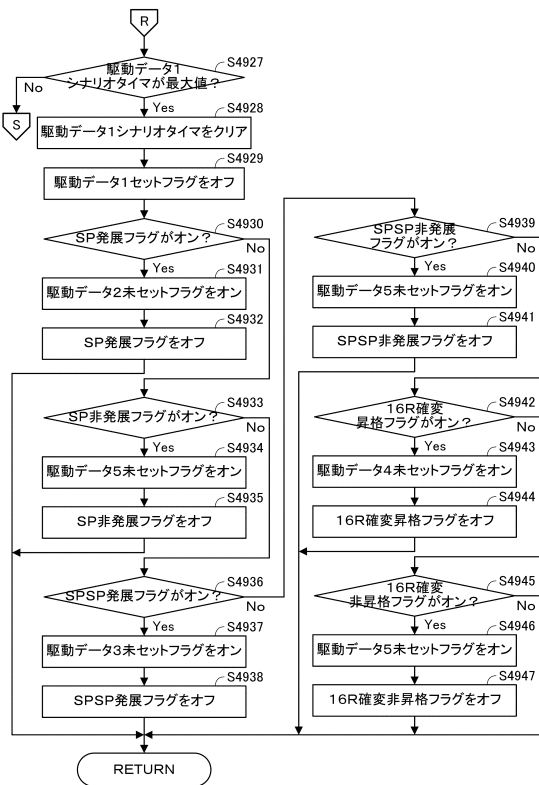
【 図 2 8 0 】



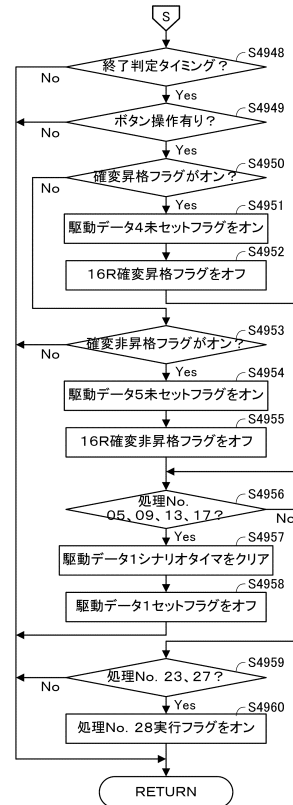
10

20

【 図 2 8 1 】



【 図 2 8 2 】

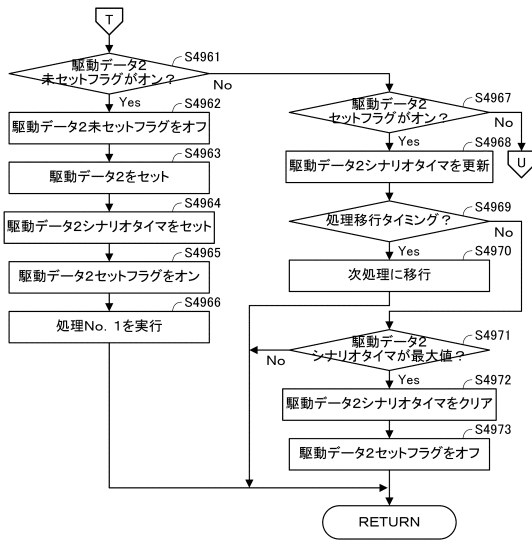


30

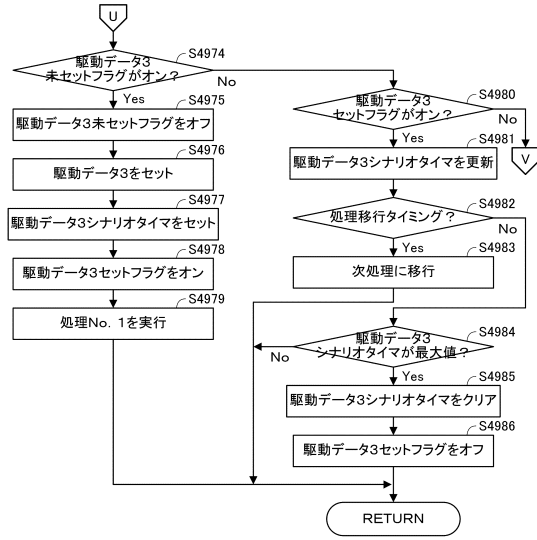
40

50

【図 283】



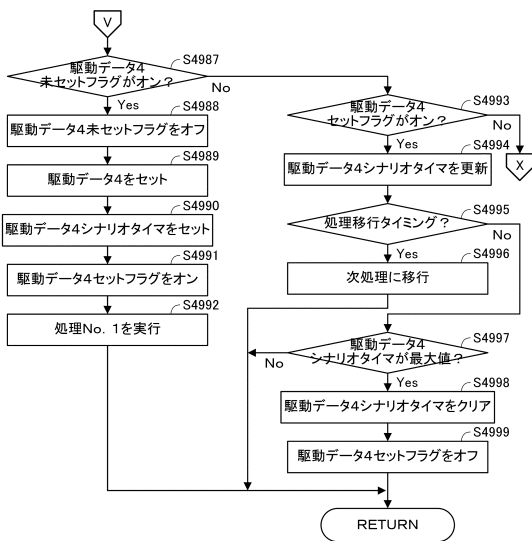
【図 284】



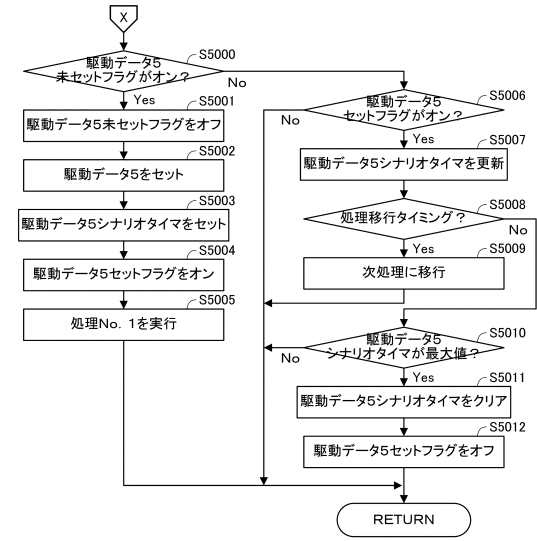
10

20

【図 285】



【図 286】

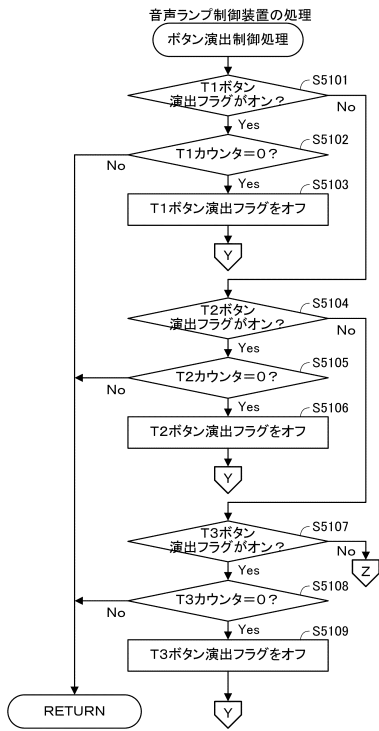


30

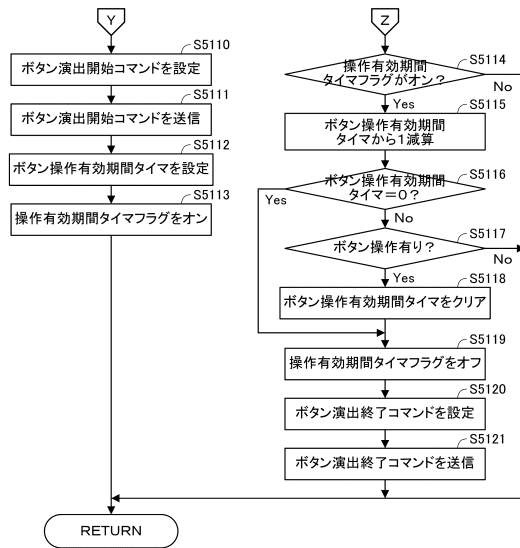
40

50

【 図 2 8 7 】



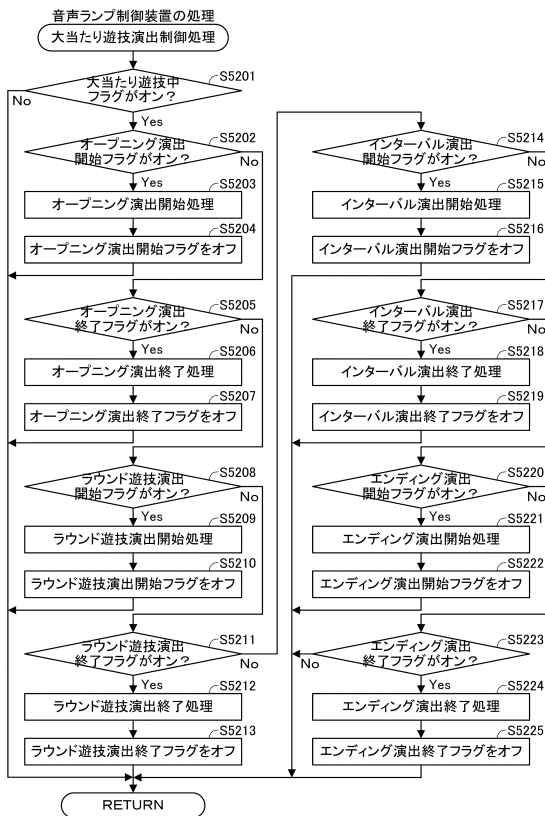
【 図 2 8 8 】



10

20

【 図 2 8 9 】



【 図 2 9 0 】

駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)

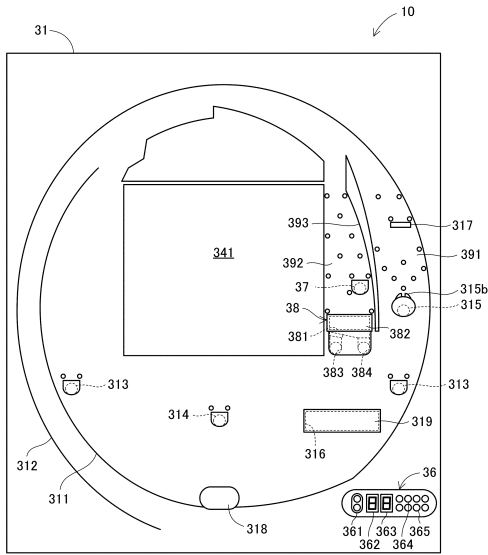
処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御 回転方向 ステップ数等	移動距離	可動回転役物部材の位置等
01	停止	200msec	待機位置
02	正方向	12ステップ	下方12mm
03	停止	40msec	中間作動位置1
04	逆方向	12ステップ	上方12mm
05	停止	40msec	待機位置
06			終了判定
07	正方向	12ステップ	下方12mm
08	停止	40msec	中間作動位置1
09	逆方向	12ステップ	上方12mm
10	停止	40msec	待機位置
11			終了判定
12	正方向	36ステップ	下方36mm
13	停止	40msec	中間作動位置2
14	逆方向	36ステップ	上方36mm
15	停止	40msec	待機位置
16			終了判定
17	正方向	36ステップ	下方36mm
18	停止	40msec	中間作動位置2
19	逆方向	36ステップ	上方36mm
20	停止	40msec	待機位置
21			終了判定
22	正方向	12ステップ	下方12mm
23	停止	40msec	中間作動位置1
24	正方向	24ステップ	下方24mm
25	停止	40msec	中間作動位置2
26	逆方向	24ステップ	上方24mm
27	停止	40msec	中間作動位置1
28			終了判定
30	正方向	24ステップ	下方24mm
31	停止	40msec	中間作動位置2
32	逆方向	24ステップ	上方24mm
33	停止	40msec	中間作動位置1
34			終了判定
35	逆方向	12ステップ	上方12mm
36	停止	40msec	待機位置
37			終了判定

30

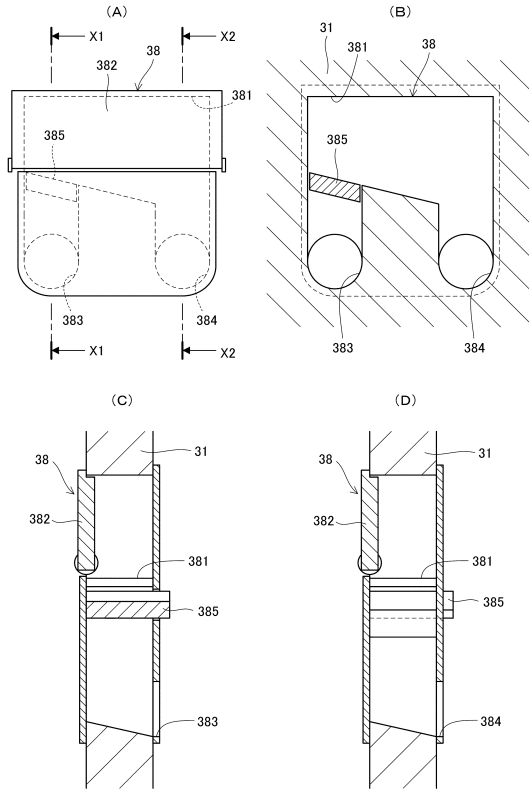
40

50

【図 291】



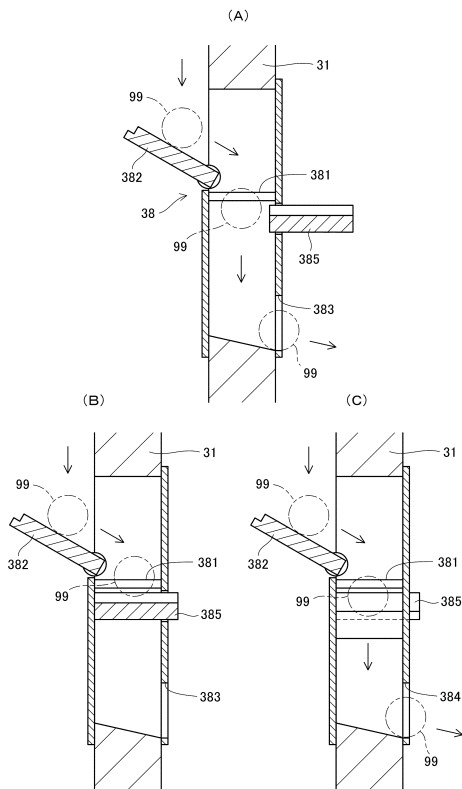
【図 292】



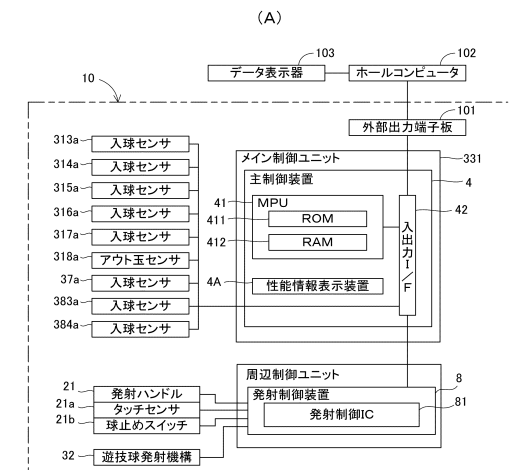
10

20

【図 293】



【図 294】



30

40

(B)

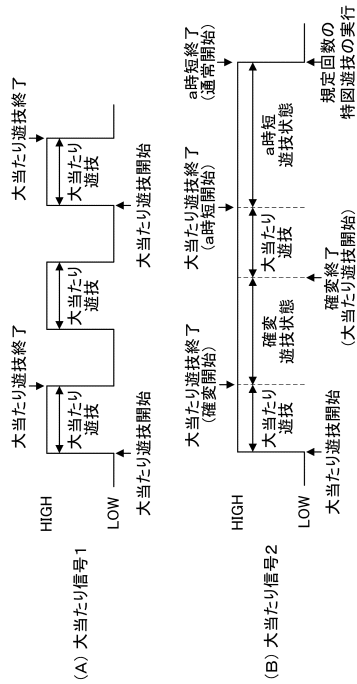
入賞口種別	一般入賞口	第1入賞口	第2入賞口	可変入賞口	特電始動口	特電V入賞口	特電通常入賞口
賞球数	10個	3個	3個	10個	1個	1個	1個

(C)

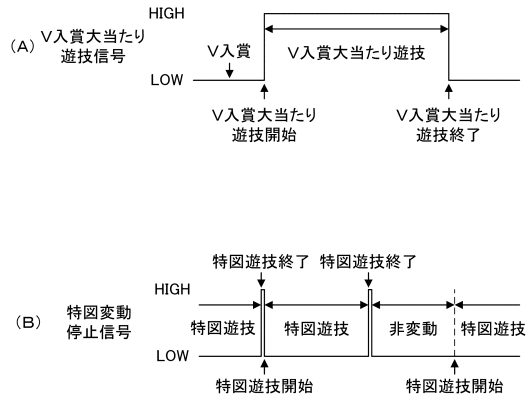
番号	1	2	3	4	...
出力信号	大当たり信号1	大当たり信号2	V入賞大当たり信号	特図変動停止信号	...

50

【 図 2 9 5 】



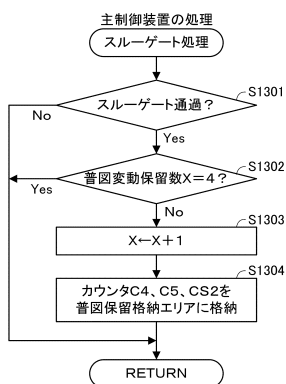
【 図 2 9 6 】



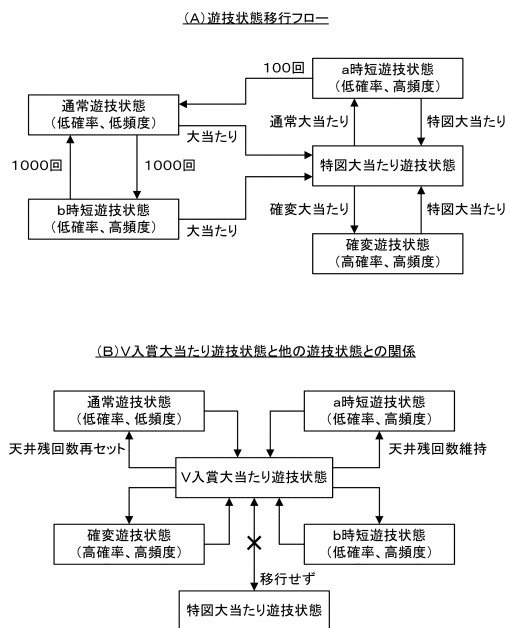
10

20

【 図 2 9 7 】



【 図 2 9 8 】



30

40

50

【図 299】

(A) 特電始動可否テーブル

特電始動乱数カウンタ	抽選結果	特電始動確率
0~15	当たり	1/1
なし	外れ	

(B) 低頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル

特電始動種別乱数カウンタ	特電始動種別	最大開放時間	
		特電大入賞口	特電V入賞口
なし	短開放	0.1秒	0.1秒
0~49	長開放	1.2秒	1.2秒

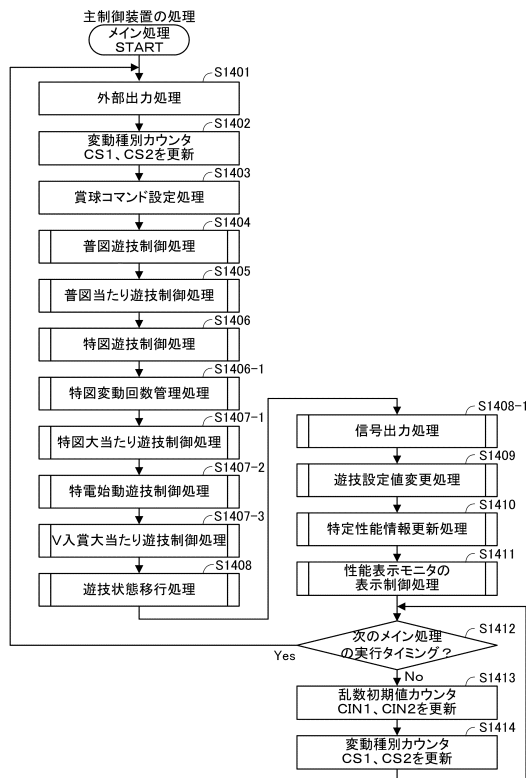
(C) 高頻度サポートモード特電始動種別振分テーブル

特電始動種別乱数カウンタ	特電始動種別	最大開放時間	
		特電大入賞口	特電V入賞口
0~49	短開放	0.1秒	0.1秒
なし	長開放	1.2秒	1.2秒

(D) V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別乱数カウンタ	大当たり種別	最大開放時間	
		大入賞口	V入賞口
0~19	大当たり	30秒×2回	非開放
なし	外れ	-	-

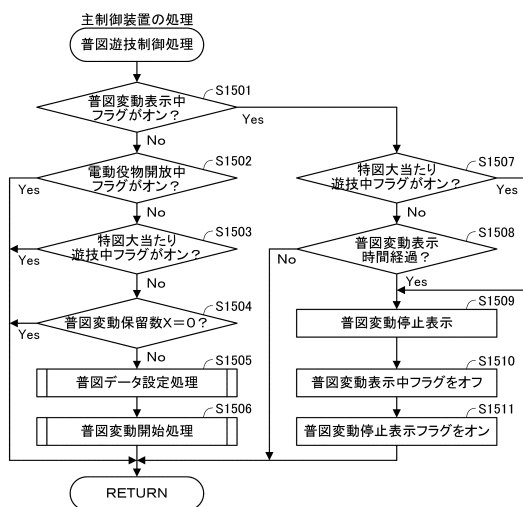
【図 300】



10

20

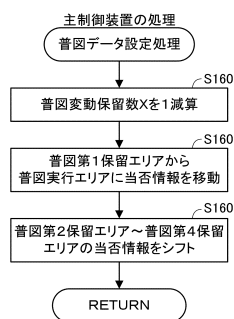
【図 301】



30

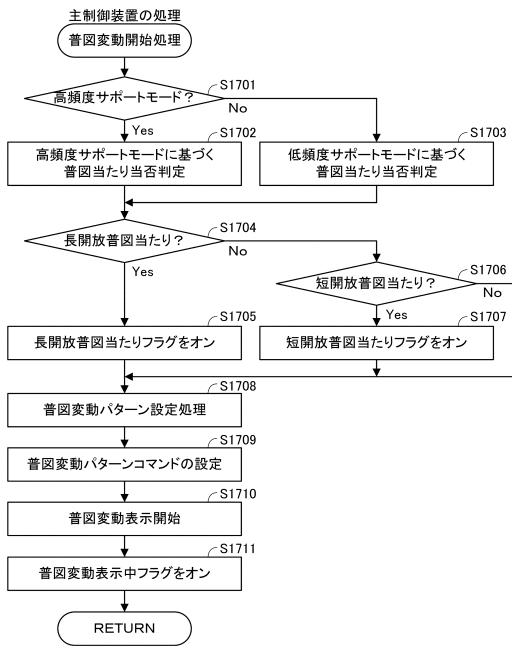
40

【図 302】

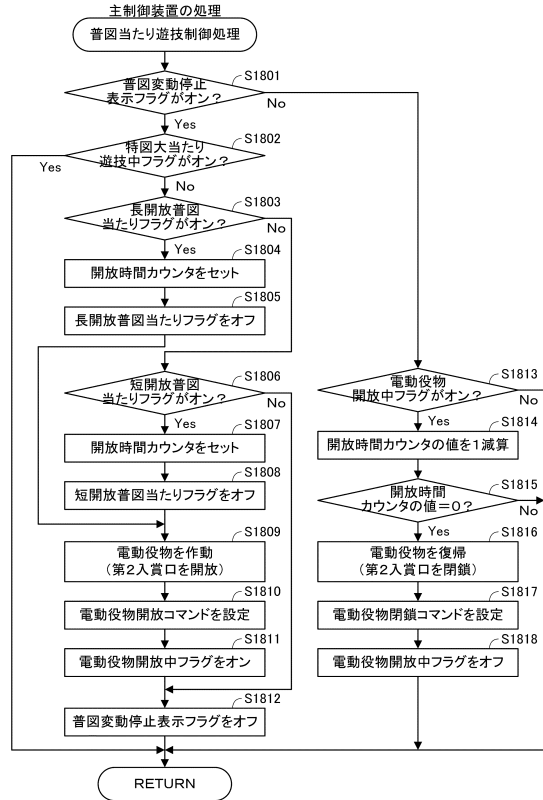


50

【図 303】



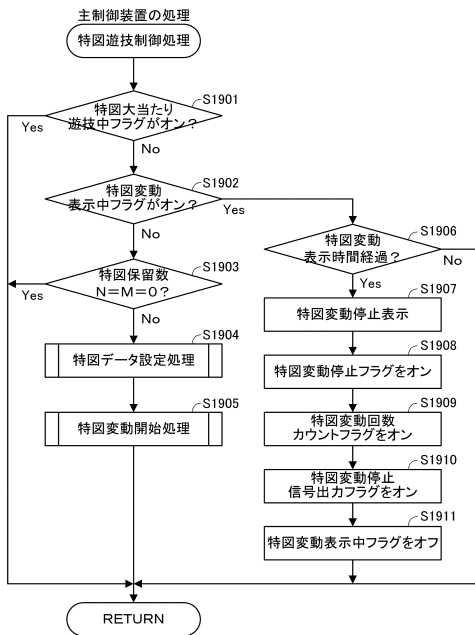
【図 304】



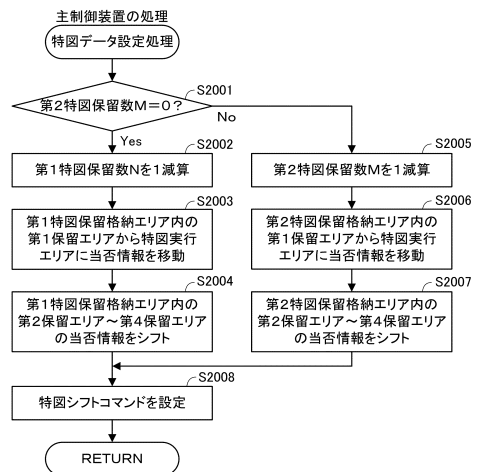
10

20

【図 305】



【図 306】

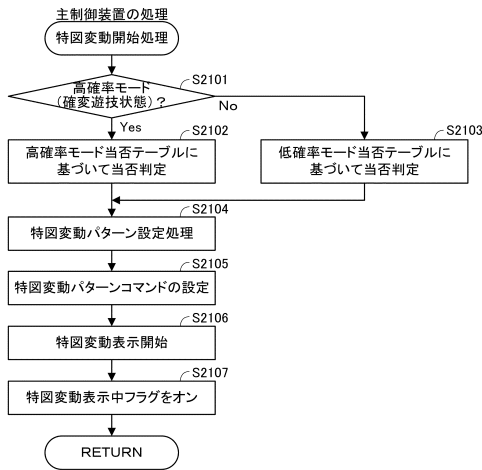


30

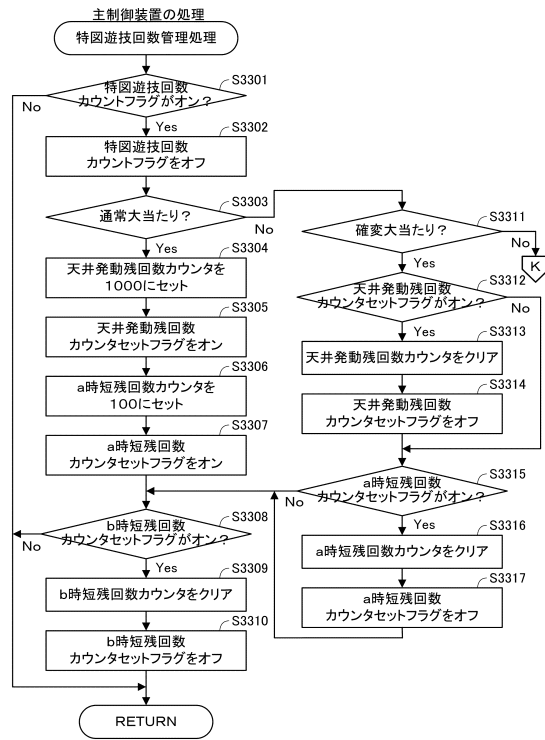
40

50

【図 307】



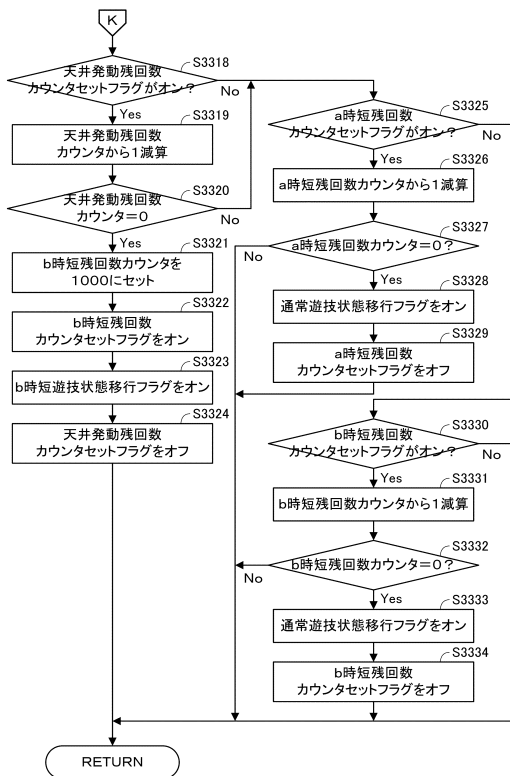
【図 308】



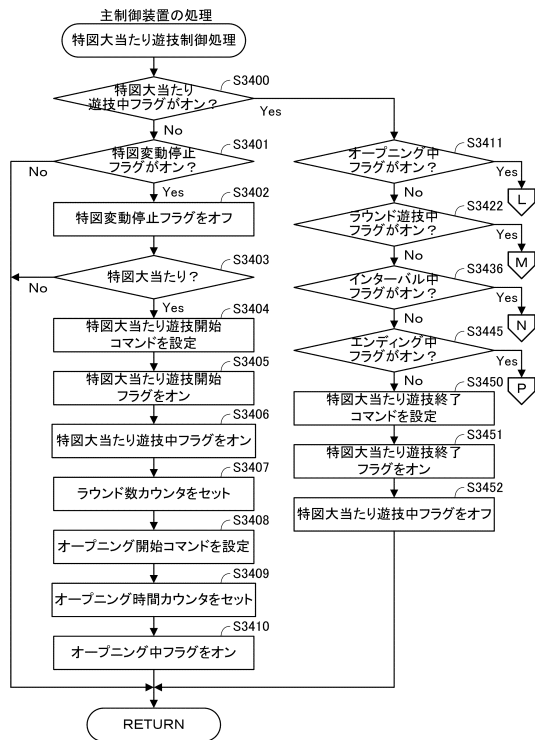
10

20

【図 309】



【図 310】

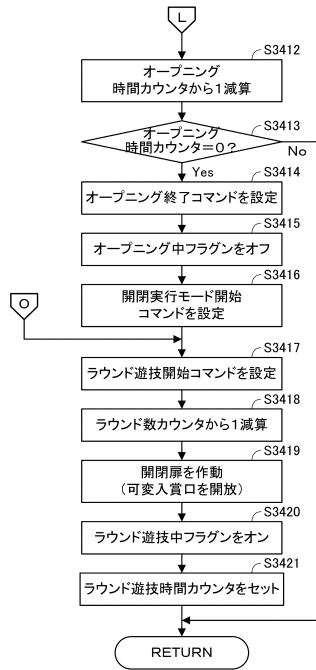


30

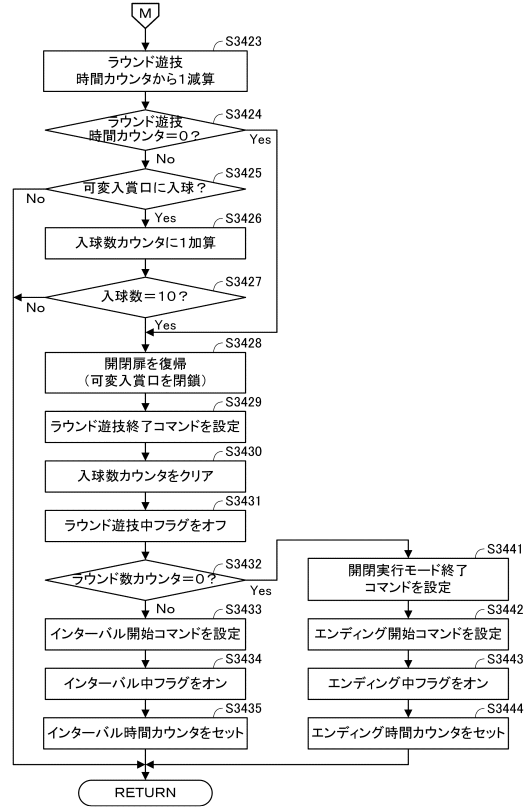
40

50

【 図 3 1 1 】



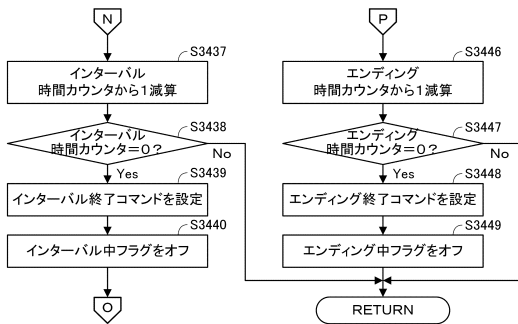
【 図 3 1 2 】



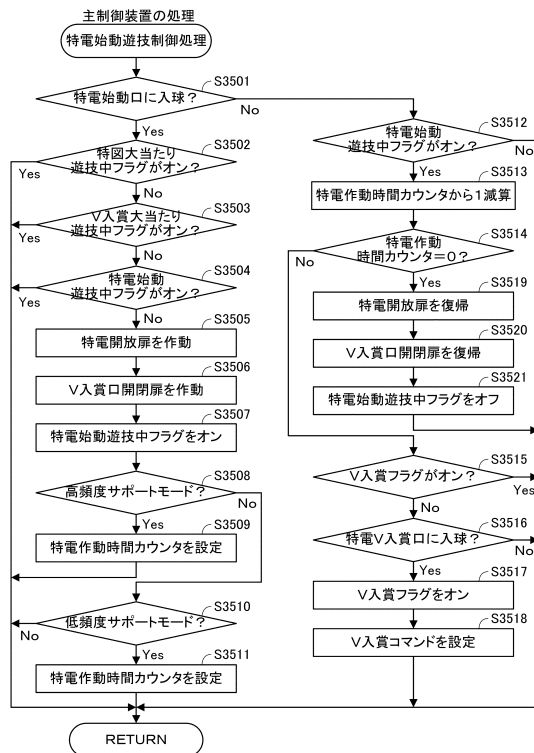
10

20

【 図 3 1 3 】



【 図 3 1 4 】

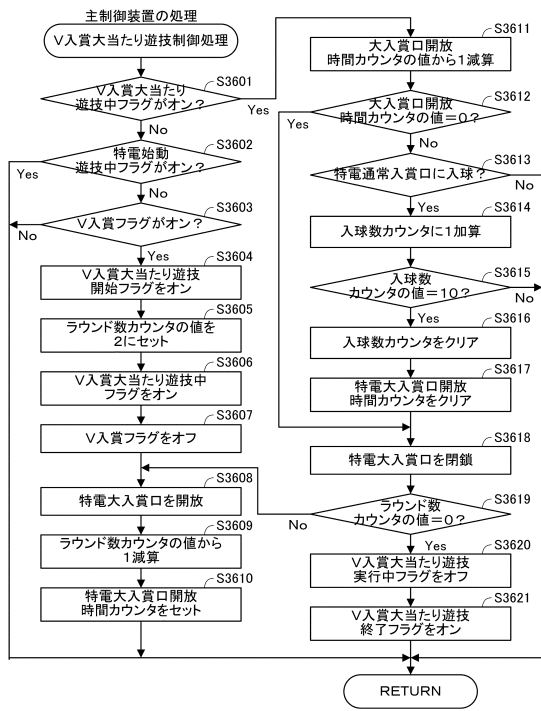


30

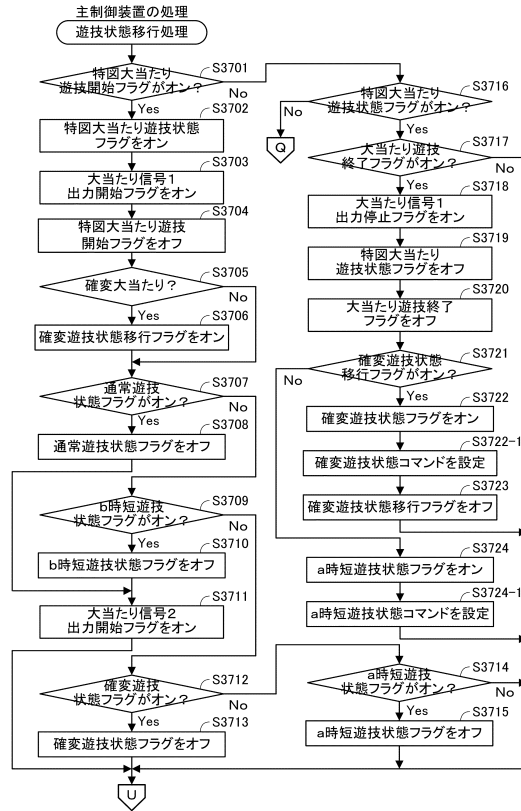
40

50

【 図 3 1 5 】



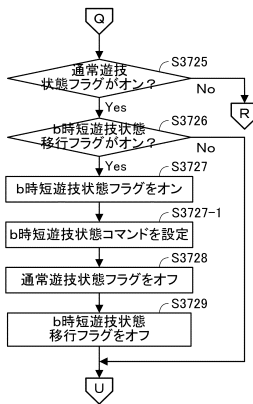
【 図 3 1 6 】



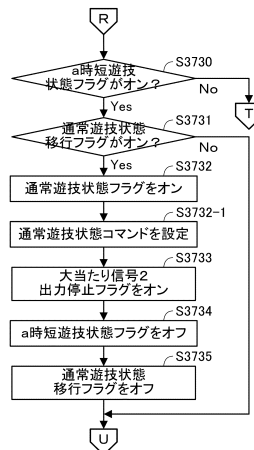
10

20

【 図 3 1 7 】



【 図 3 1 8 】

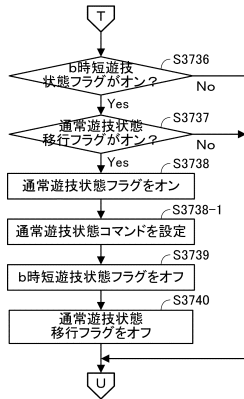


30

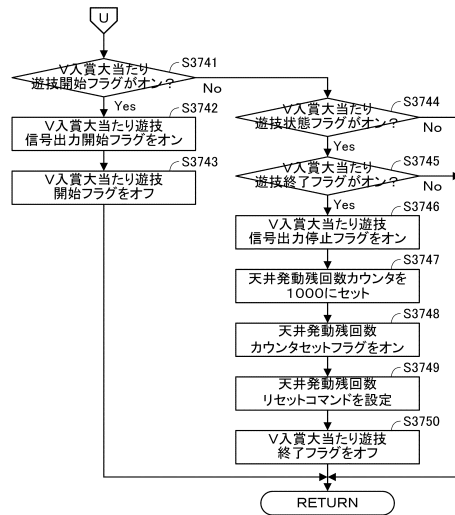
40

50

【 図 3 1 9 】



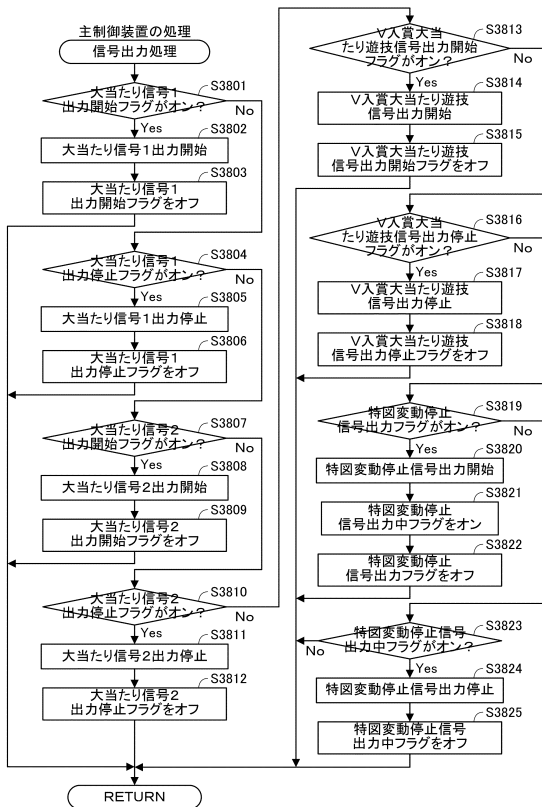
【 図 3 2 0 】



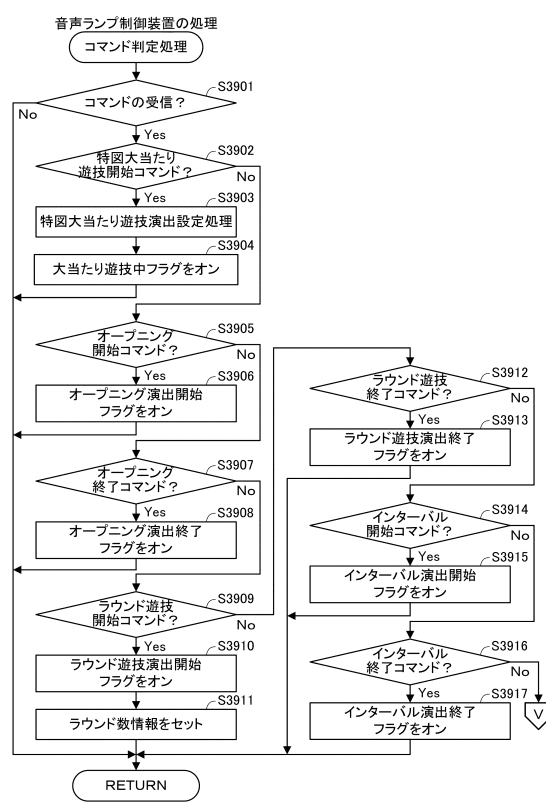
10

20

【 図 3 2 1 】



【 図 3 2 2 】

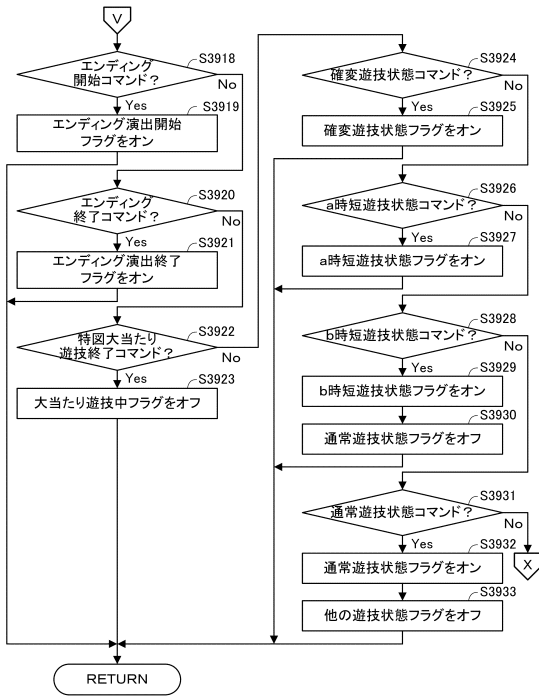


30

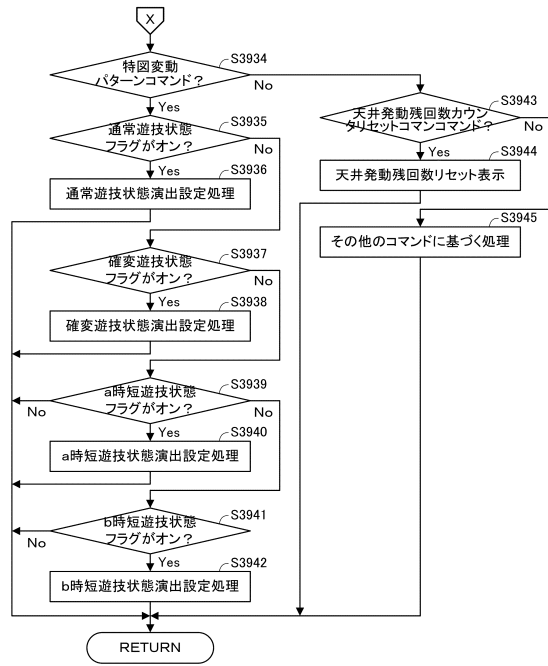
40

50

【 図 3 2 3 】



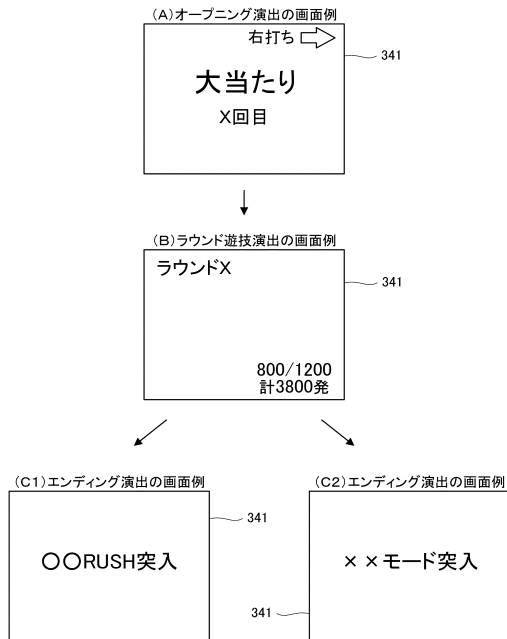
【 図 3 2 4 】



10

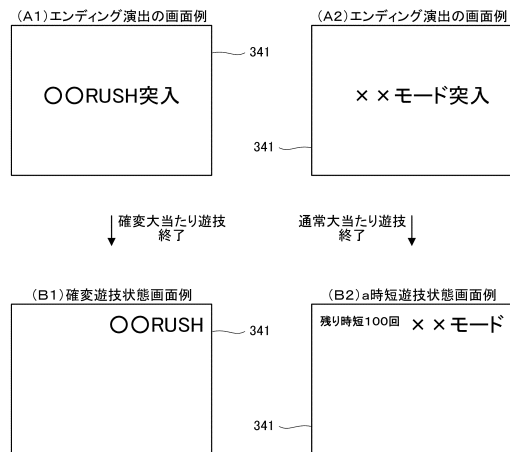
20

【 図 3 2 5 】



30

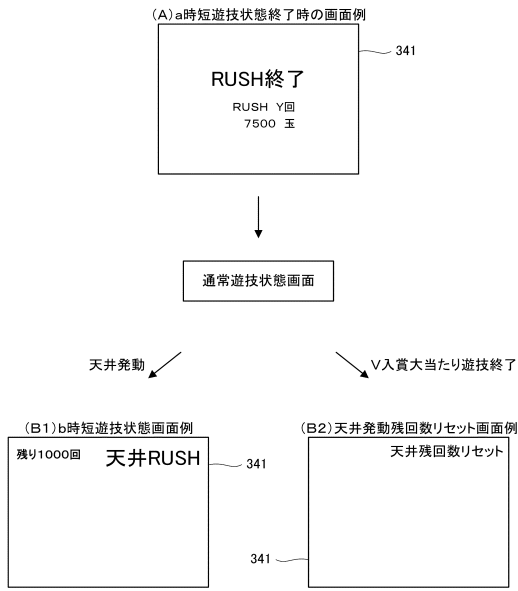
【 図 3 2 6 】



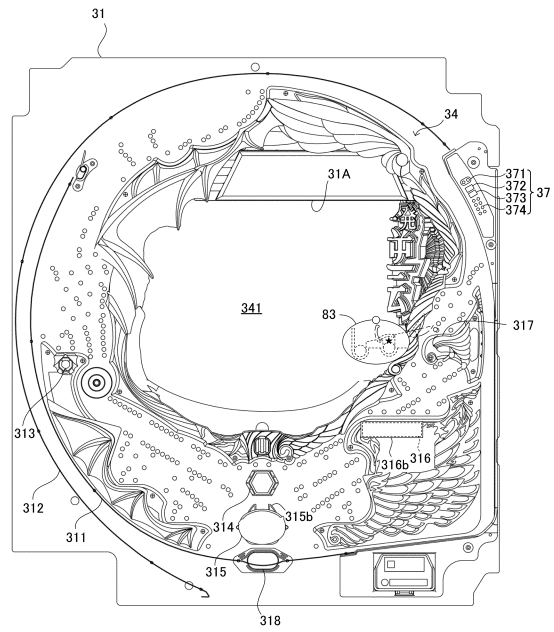
40

50

【 図 3 2 7 】



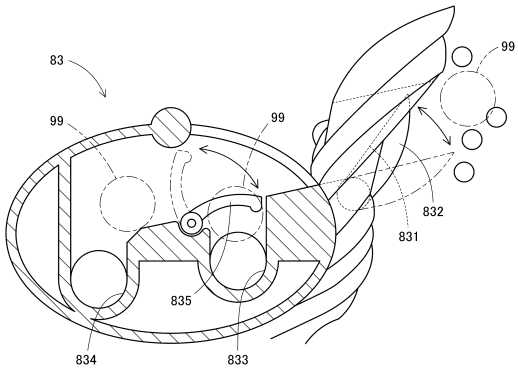
【 図 3 2 8 】



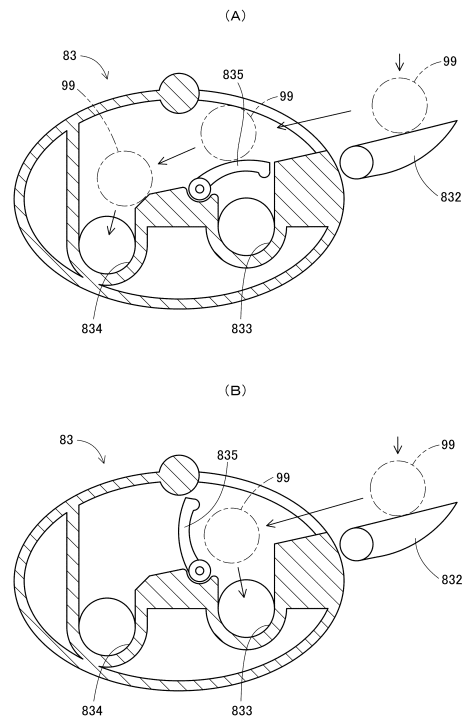
10

20

【 図 3 2 9 】



【 図 3 3 0 】

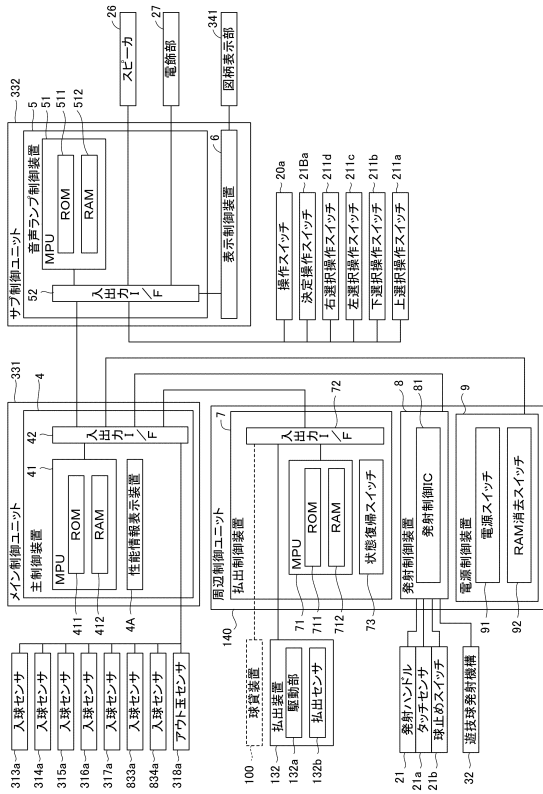


30

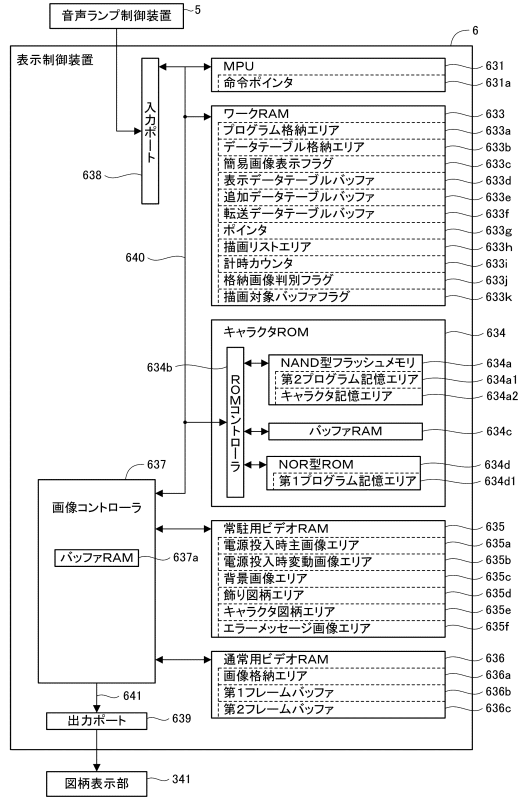
40

50

【図 3 3 1】



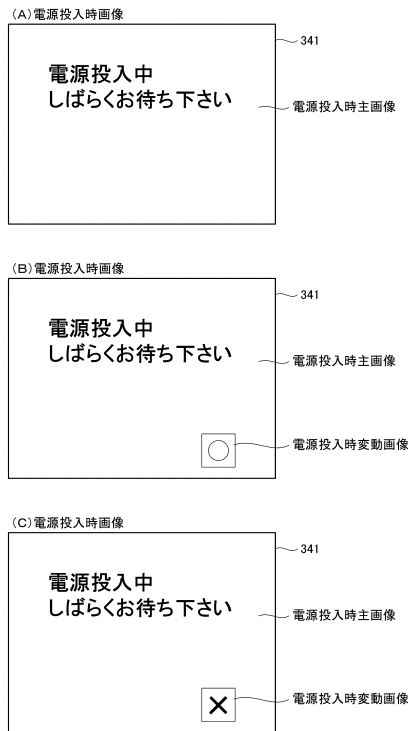
【図 3 3 2】



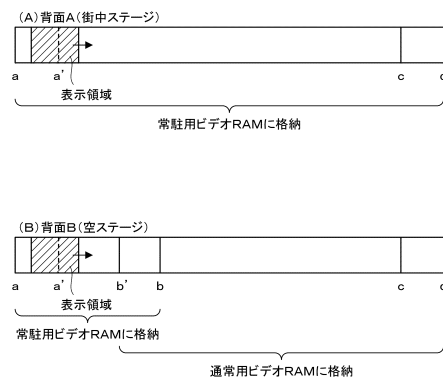
10

20

【図 3 3 3】



【図 3 3 4】

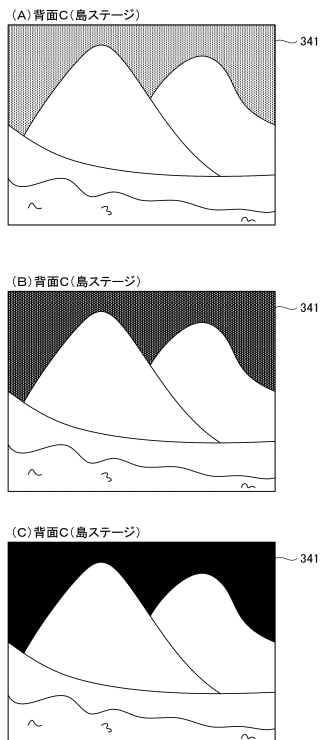


30

40

50

【図 3 3 5】



【図 3 3 6】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像 : 背面種別 図柄1 : 図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄2 : ... : エフェクト1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト2 : ... : キャラクタ1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ2 : ... :
0002H	:
0003H	:
:	:
02F0H	End

10

20

【図 3 3 7】

追加データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	Null
:	:
0097H	エフェクト1 : エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト2 : ... : キャラクタ1 : キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ2 : ... :
0098H	:
:	:
00FBH	:
00FCH	:
00FDH	End

30

【図 3 3 8】

転送データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
0002H	Null
:	:
0097H	転送対象画像データ : 格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先頭アドレス
:	:
02F0H	End

40

50

【 図 3 3 9 】

描画リスト	
種別	詳細情報
背面画像	スプライト(表示物)のデータの格納RAM種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄1	⋮
図柄2	⋮
⋮	⋮
エフェクト1	⋮
エフェクト2	⋮
⋮	⋮
キャラクタ1	⋮
キャラクタ2	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄1	⋮
⋮	⋮
エラー図柄1	⋮
転送データ	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納元先頭アドレス

【 図 3 4 0 】

(A)通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B)時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C)通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	普図当たり種別	最大開放時間
0~199	短開放	0.1秒
—	長開放	6秒

(D)時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	普図当たり種別	最大開放時間
—	短開放	0.1秒
0~199	長開放	6秒

10

20

【 図 3 4 1 】

(A)特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
—	大当たり	0%	約1/318.1
0~205	小当たり		
206~65535	外れ		

(B)b時短特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
—	大当たり	0%	約1/318.1
0~205	小当たり		
206~65535	外れ		

(C)a時短特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率
—	大当たり	0/65535	約1/7.725
0~8483	小当たり		
10082~65535	外れ		

(D)特1大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別の移行先	大当たり遊技後の移行先	最大時短回数(RUSH突入率)
0~18(95%)	4R時短大当たり	a時短遊技状態	1回(50%)
19(5%)	16R時短大当たり		

(E)特2大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先	最大時短回数(RUSH継続率)
0~4(25%)	4R時短大当たり	a時短遊技状態	5回(71.3%)
5~19(75%)	16R時短大当たり		

【 図 3 4 2 】

(A)外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

(B)当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(C)ノーマルリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマルリーチ演出

(D)スーパーリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマルリーチ演出	スーパーリーチ演出

(E)スペシャルリーチ演出パターン

高速変動演出	ノーマルリーチ演出	スーパーリーチ演出	スペシャルリーチ演出

(F)非リーチ演出パターン

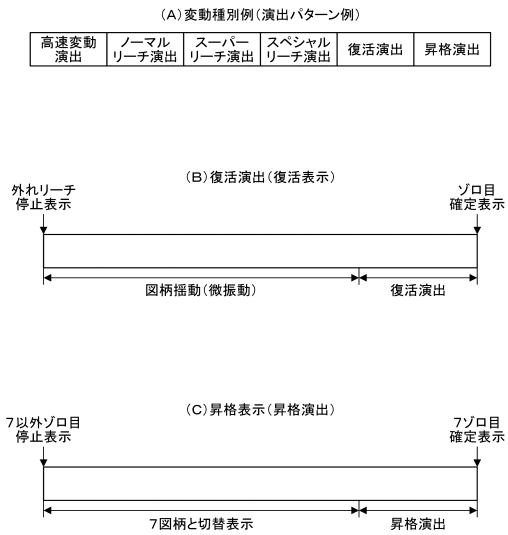
高速変動演出

30

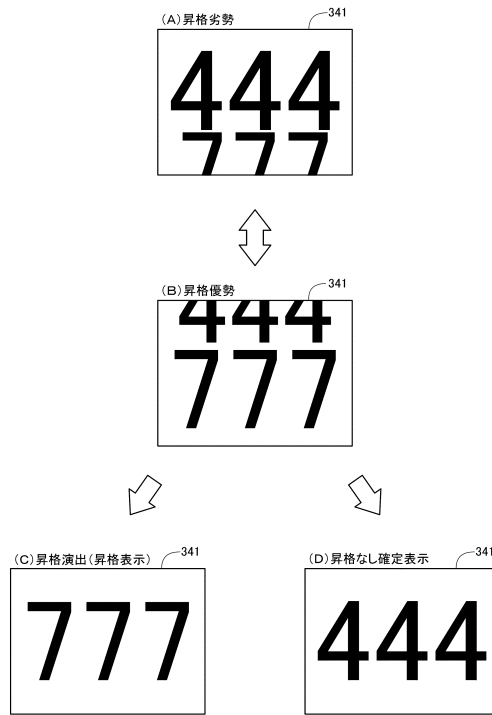
40

50

【 図 3 4 3 】



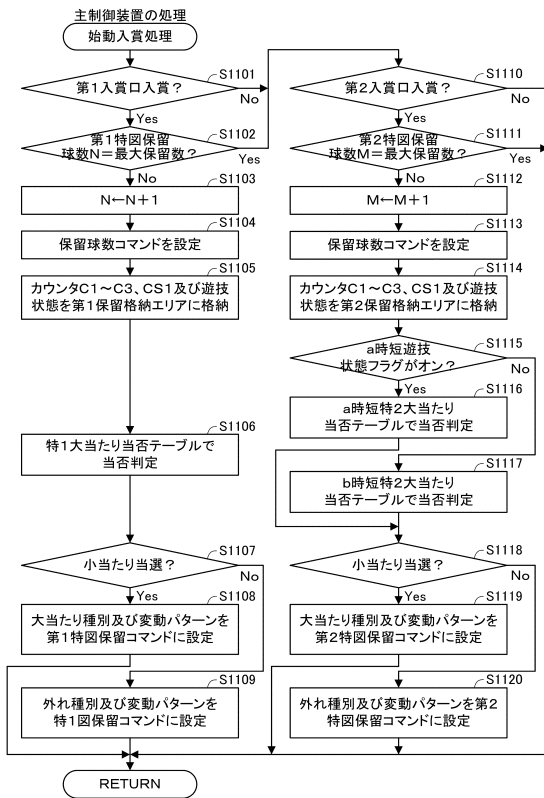
【 図 3 4 4 】



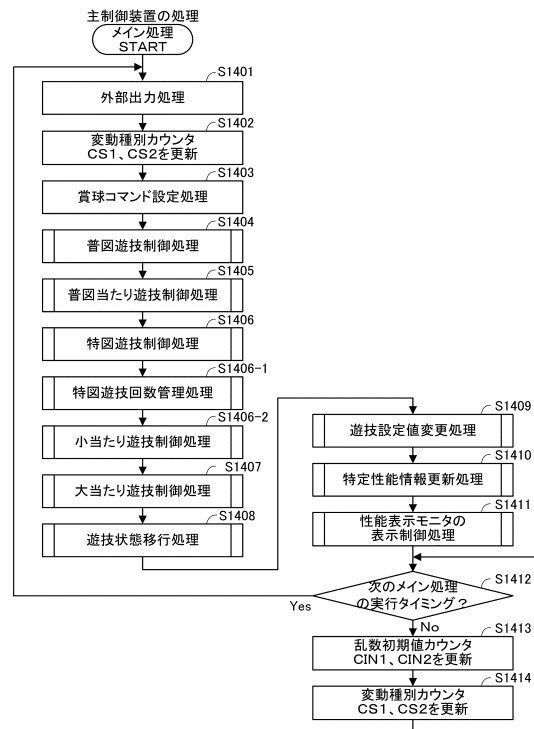
10

20

【 図 3 4 5 】



【 図 3 4 6 】

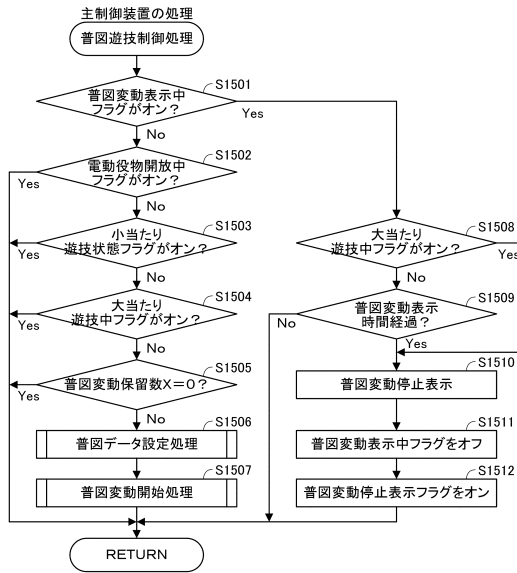


30

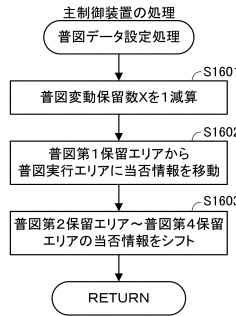
40

50

【 図 3 4 7 】



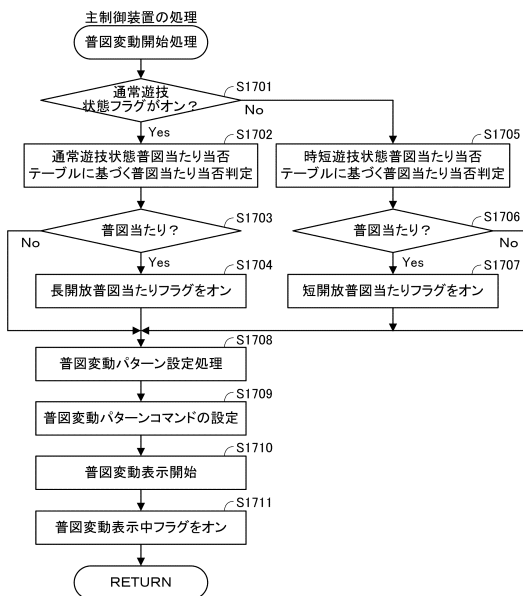
【 図 3 4 8 】



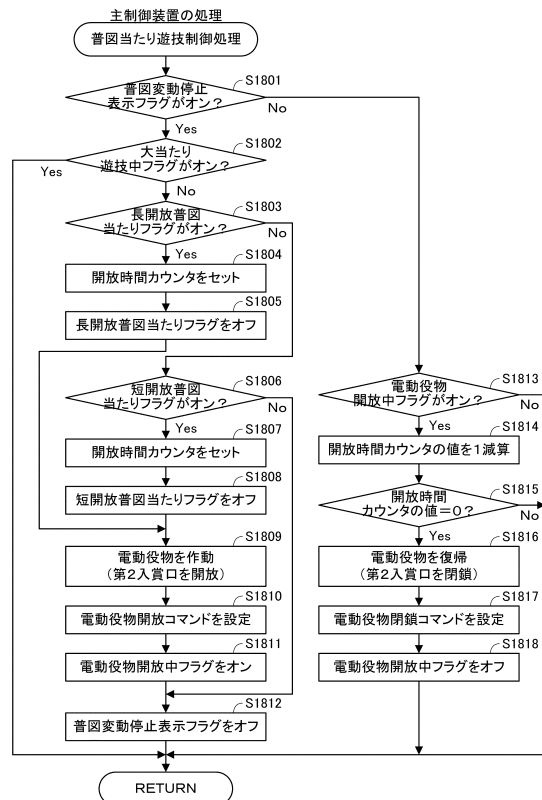
10

20

【 図 3 4 9 】



【 図 3 5 0 】

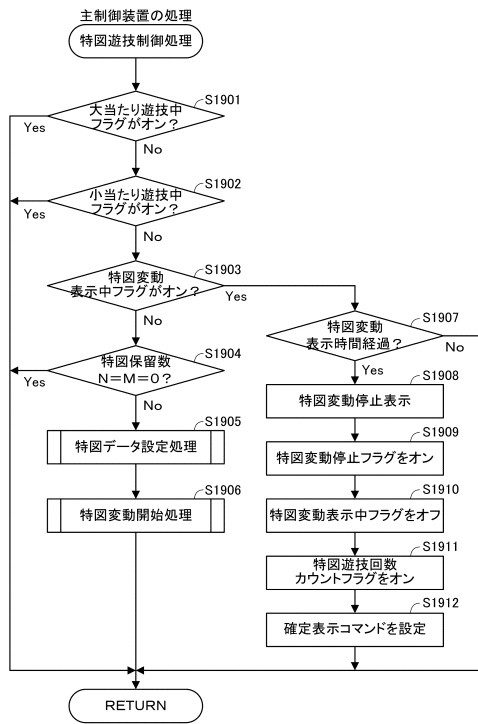


30

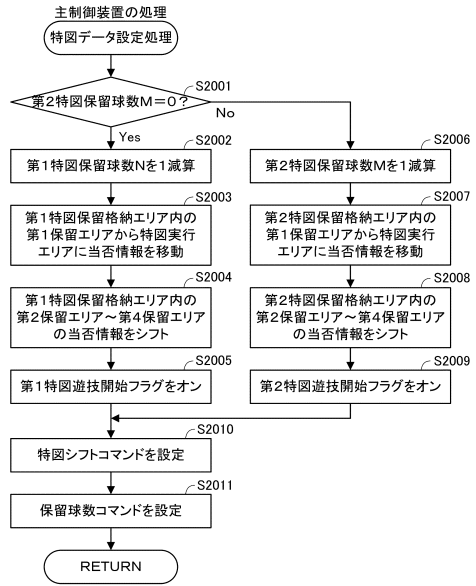
40

50

【 図 3 5 1 】



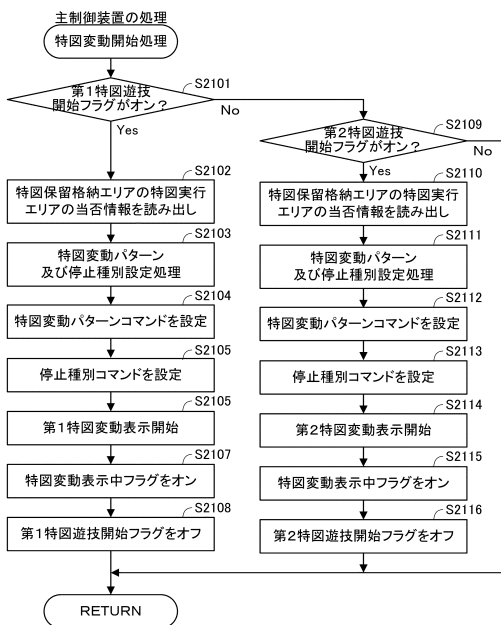
【 図 3 5 2 】



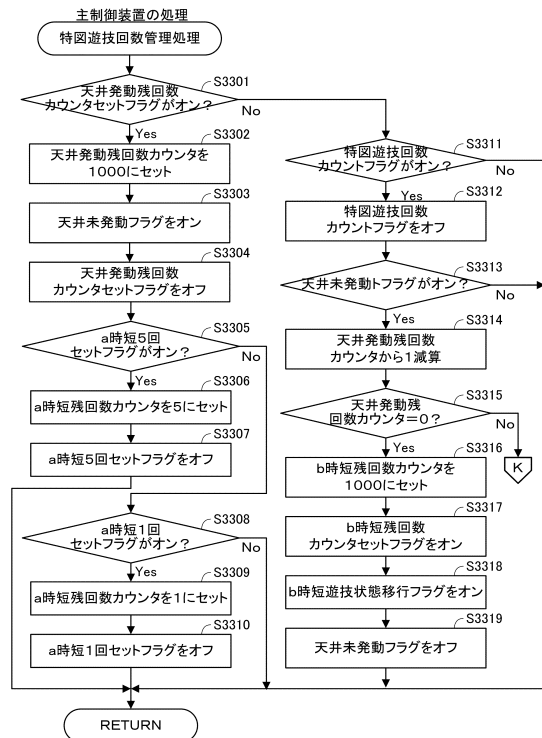
10

20

【 図 3 5 3 】



【 図 3 5 4 】

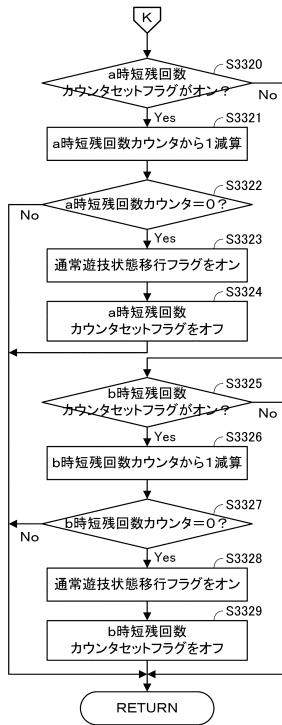


30

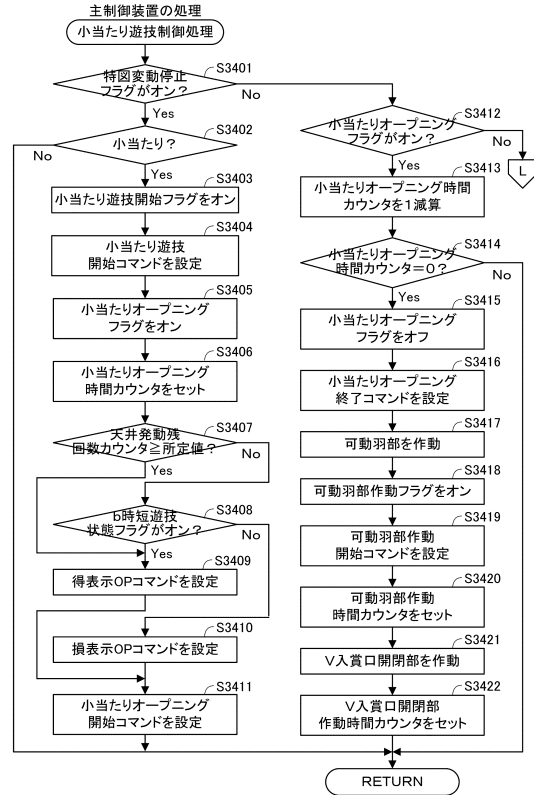
40

50

【 図 3 5 5 】



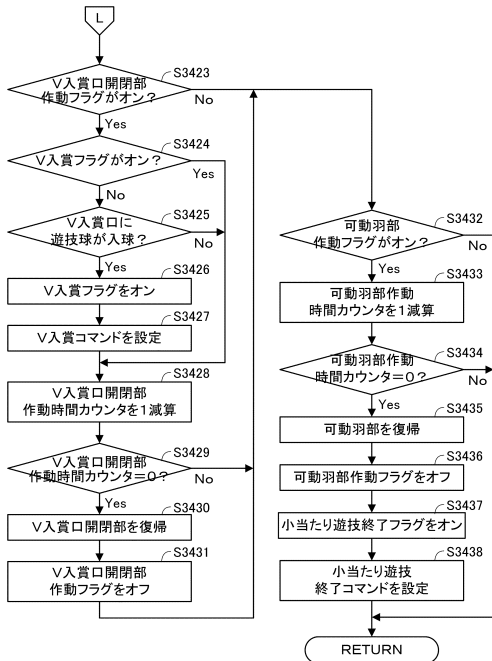
【 図 3 5 6 】



10

20

【 図 3 5 7 】



30

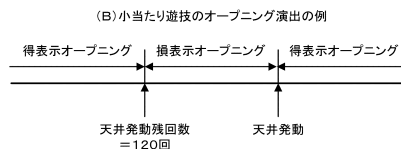
【 図 3 5 8 】

(A) 損益分岐点演算例

<出荷時設計値>
 (1) 左打ち時の1回の特図遊技の実行に必要な遊技球数=12.5玉(20回/−250玉)
 (2) 非天井初当たり時の期待差玉数=3000玉
 (3) 天井初当たり時の期待差玉数=4500玉

<計算値>
 (1) 天井初当たり時と非天井初当たり時の期待差玉数の差=1500玉
 (2) 期待差玉数の差で実行可能な左打ち特図遊技回数=120回

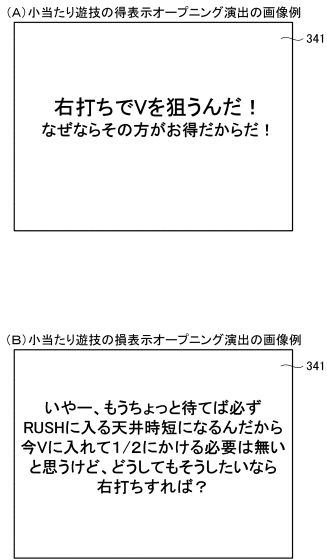
<結果>
 (1) 天井到達までの残り回数120回以下で天井到達時の期待差玉数プラス
 (2) 天井到達までの残り回数121回以上で天井到達時の期待差玉数マイナス



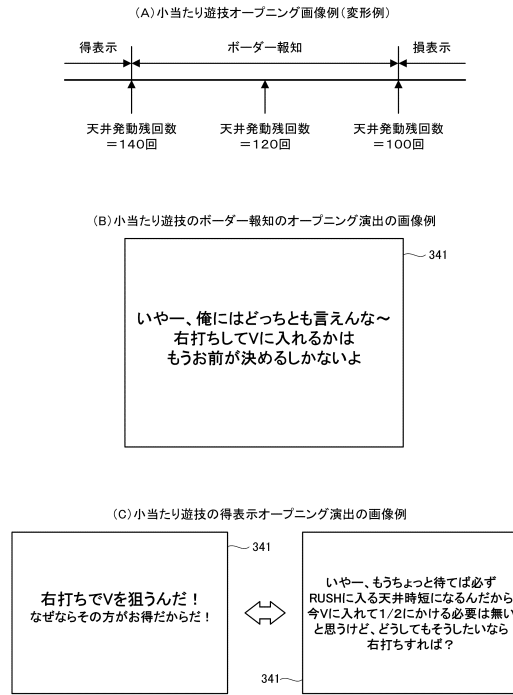
40

50

【 図 3 5 9 】



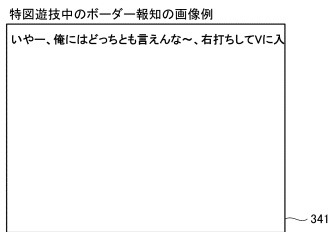
【 図 3 6 0 】



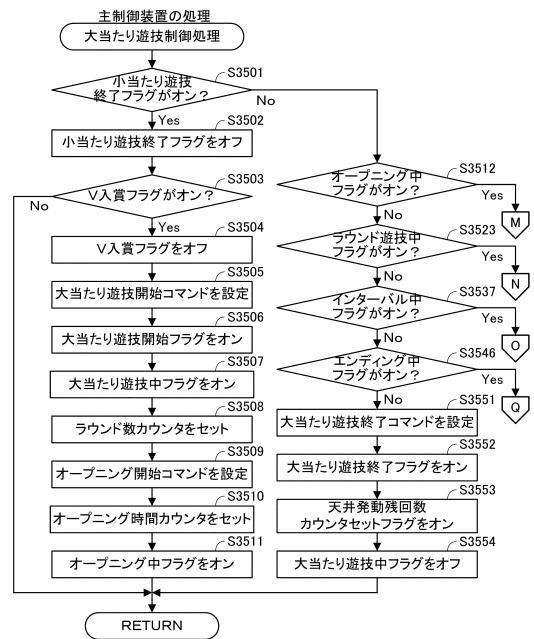
10

20

【 図 3 6 1 】



【 図 3 6 2 】

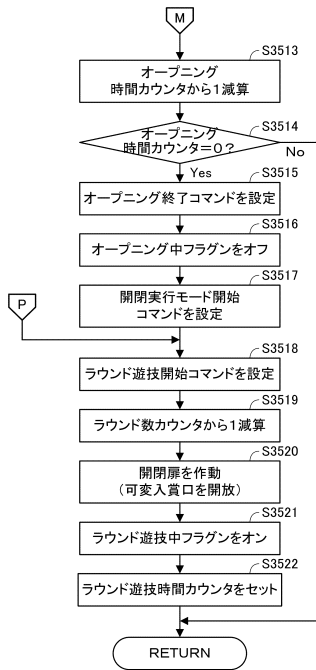


30

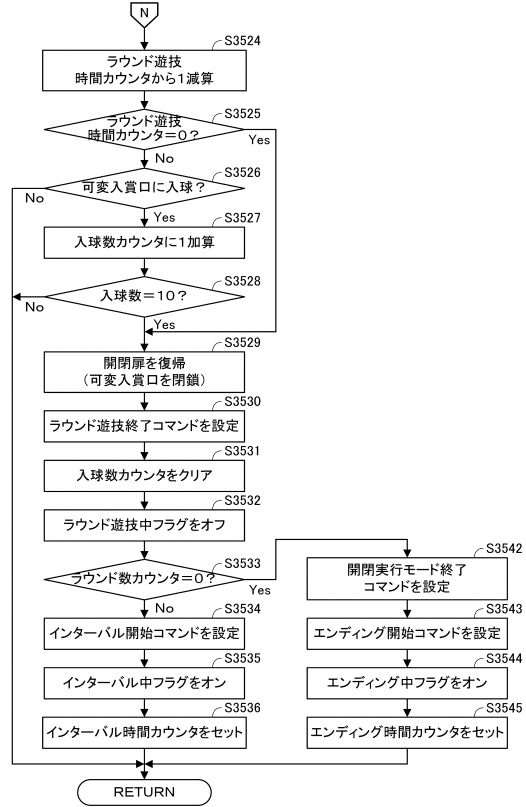
40

50

【図 3 6 3】



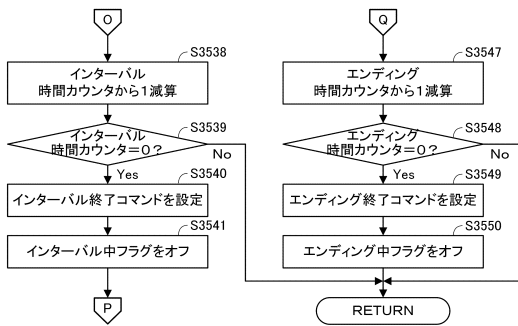
【図 3 6 4】



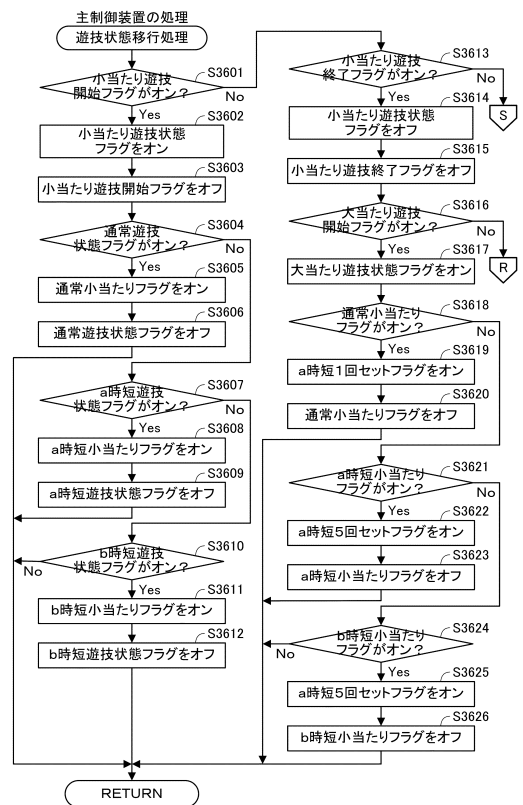
10

20

【図 3 6 5】



【図 3 6 6】

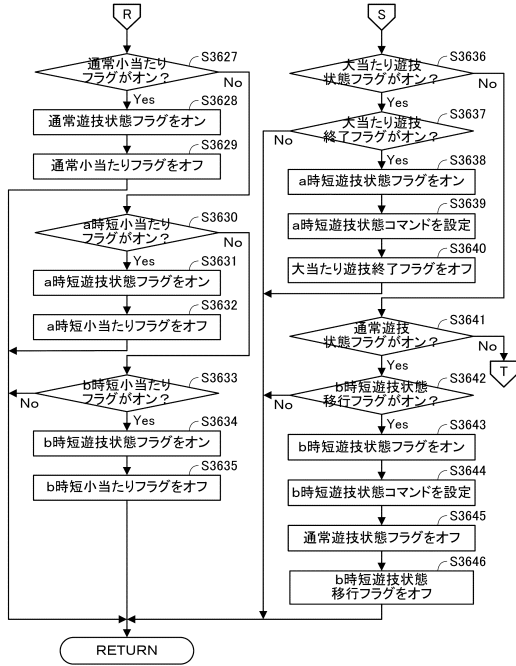


30

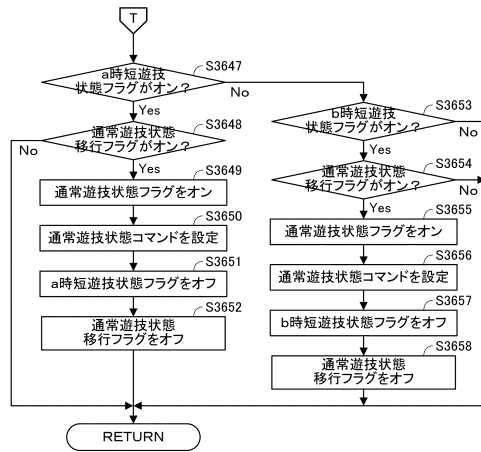
40

50

【図 3 6 7】



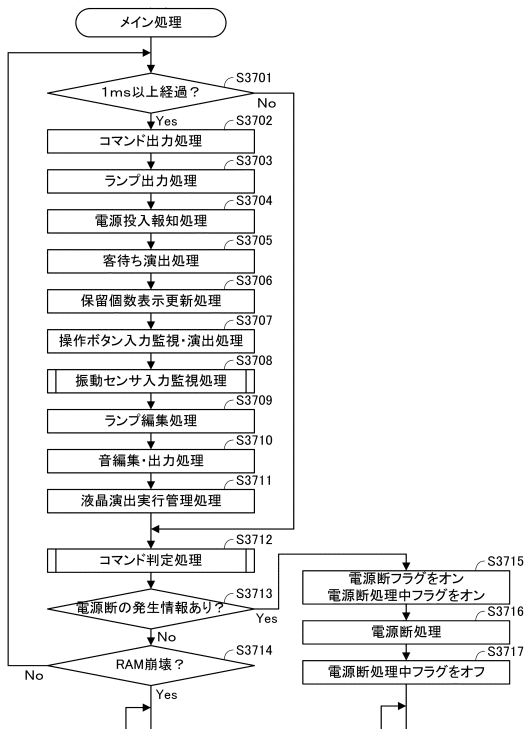
【図 3 6 8】



10

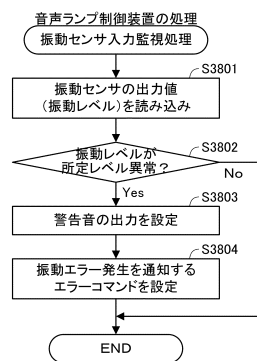
20

【図 3 6 9】



30

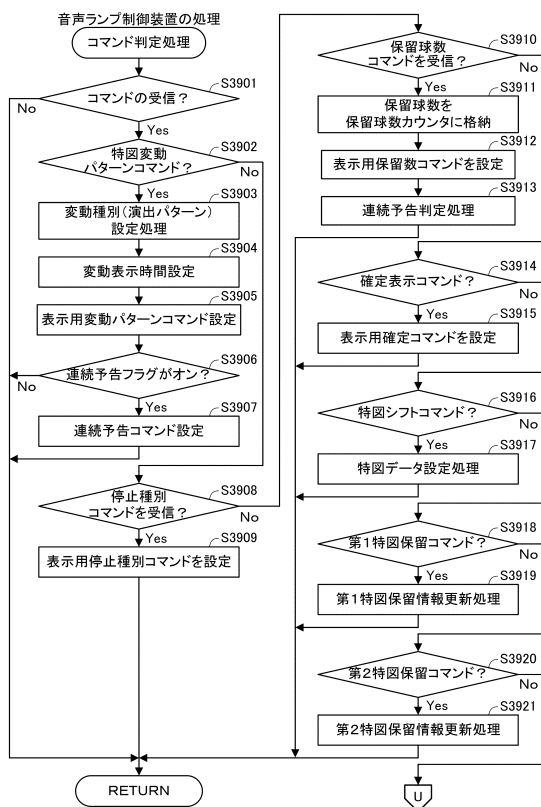
【図 3 7 0】



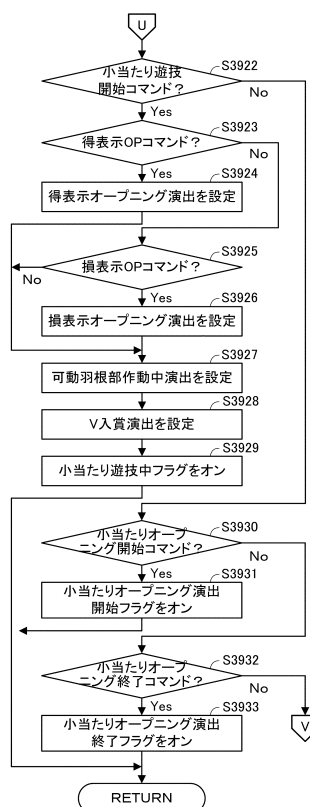
40

50

【 図 3 7 1 】



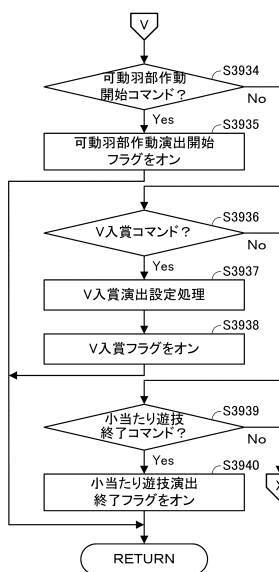
【 図 3 7 2 】



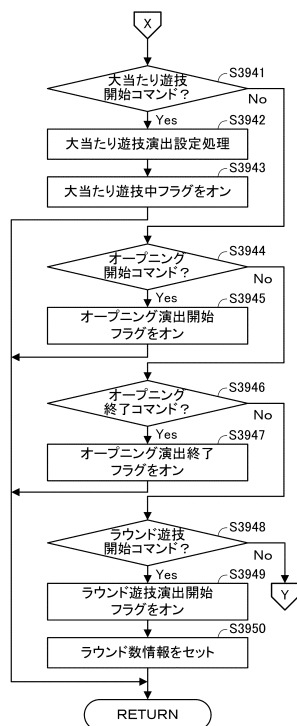
10

20

【 図 3 7 3 】



【 図 3 7 4 】

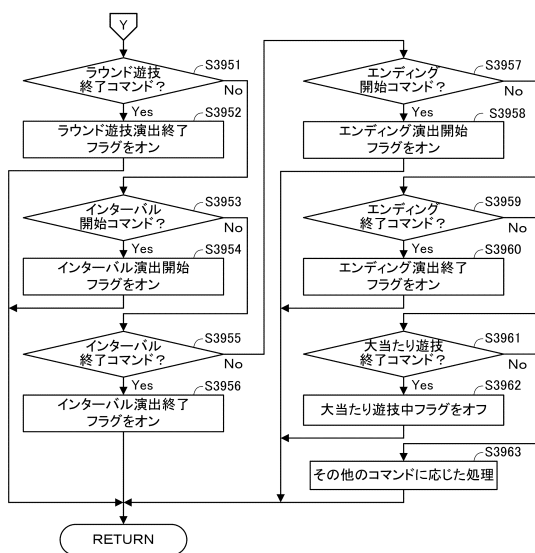


30

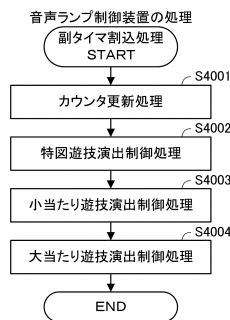
40

50

【 図 3 7 5 】



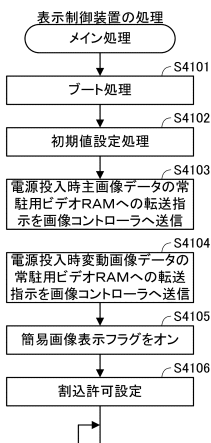
【 図 3 7 6 】



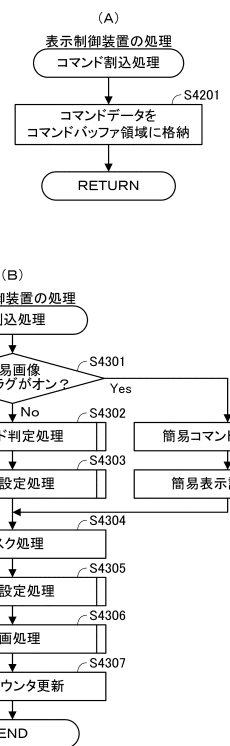
10

20

【 図 3 7 7 】



【 図 3 7 8 】

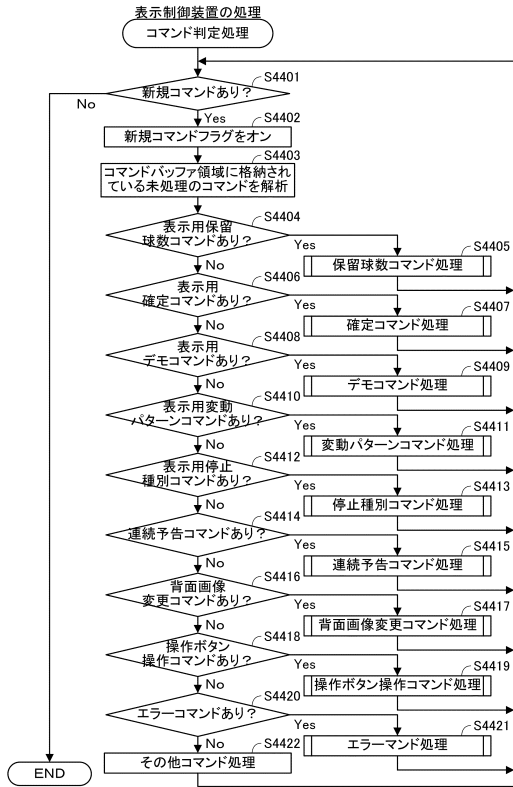


30

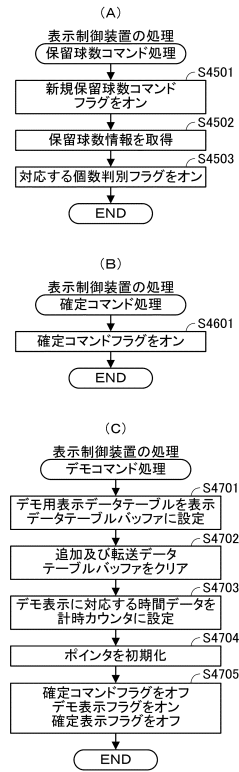
40

50

【 図 3 7 9 】



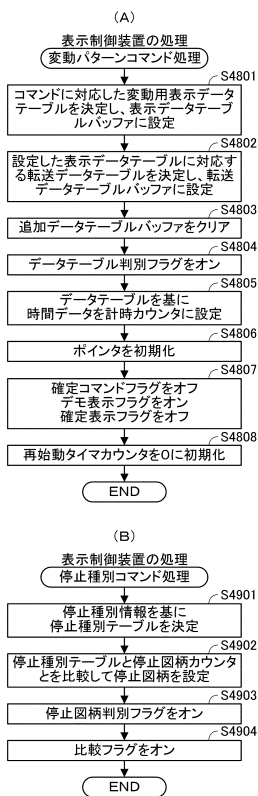
【 図 3 8 0 】



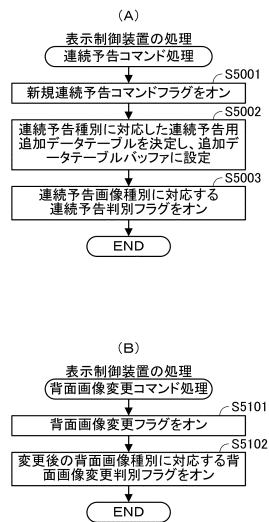
10

20

【 図 3 8 1 】



【 図 3 8 2 】

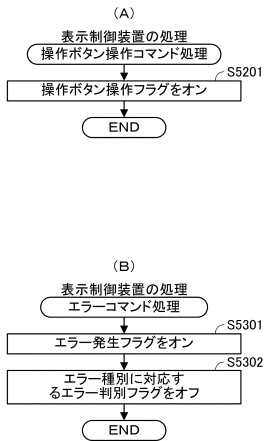


30

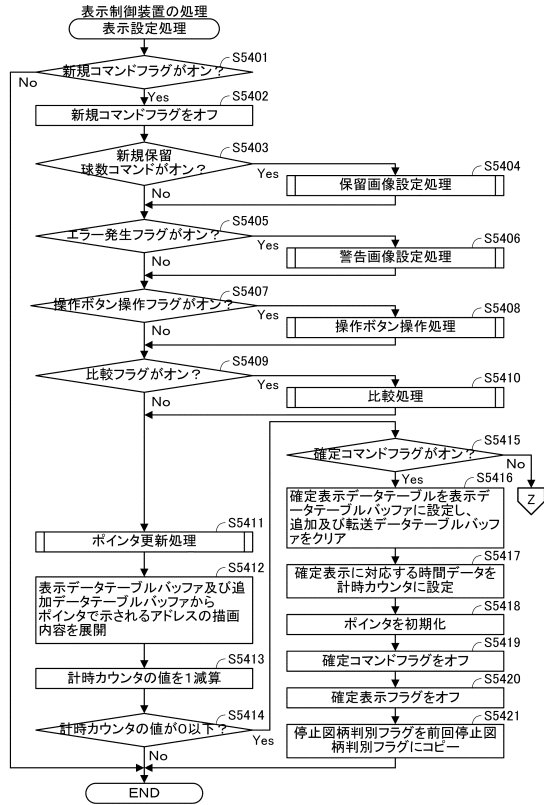
40

50

【 図 3 8 3 】



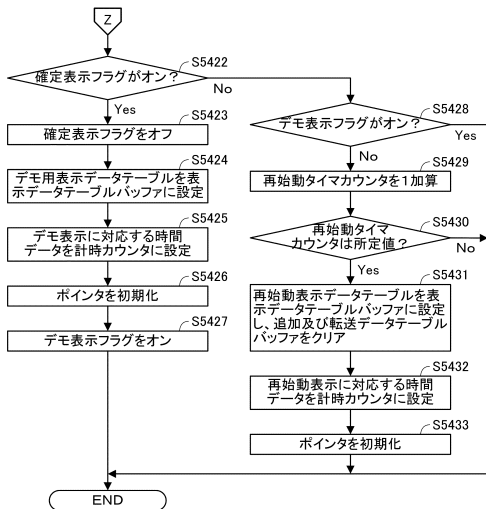
【 図 3 8 4 】



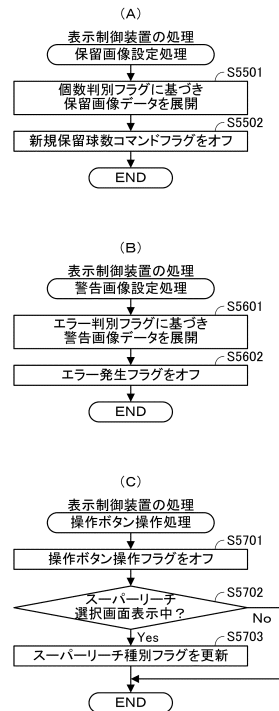
10

20

【 図 3 8 5 】



【 図 3 8 6 】

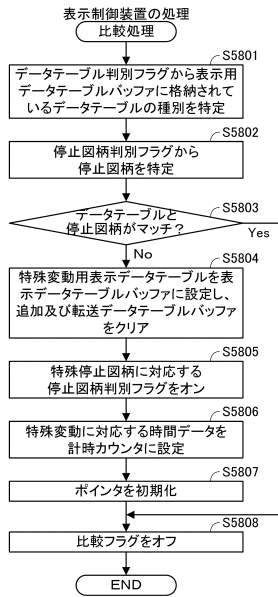


30

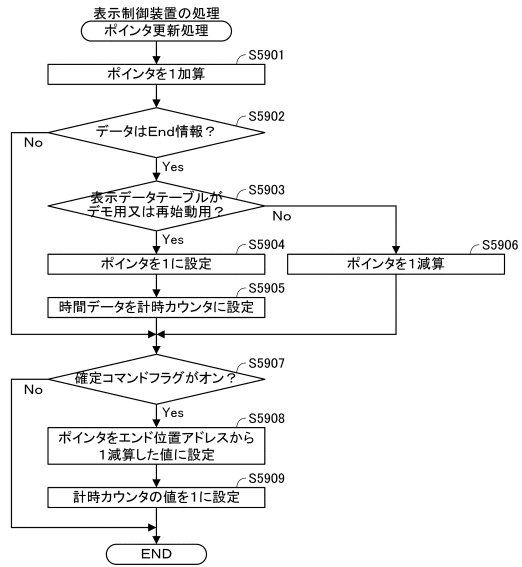
40

50

【図 3 8 7】



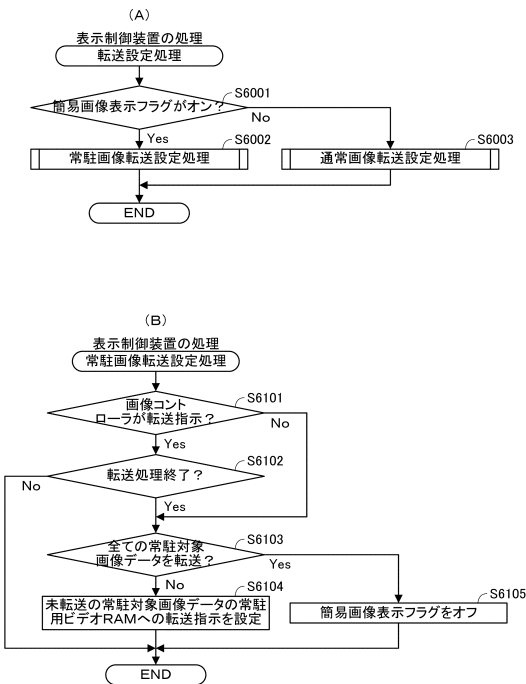
【図 3 8 8】



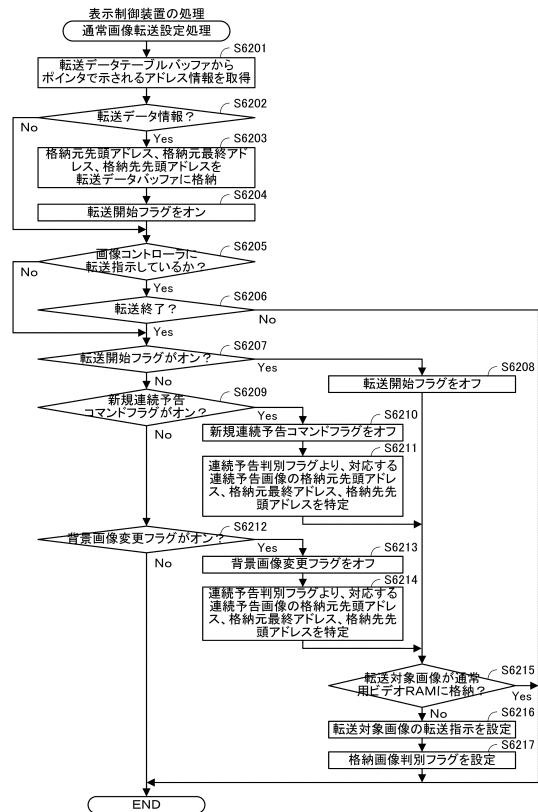
10

20

【図 3 8 9】



【図 3 9 0】

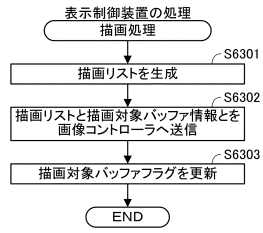


30

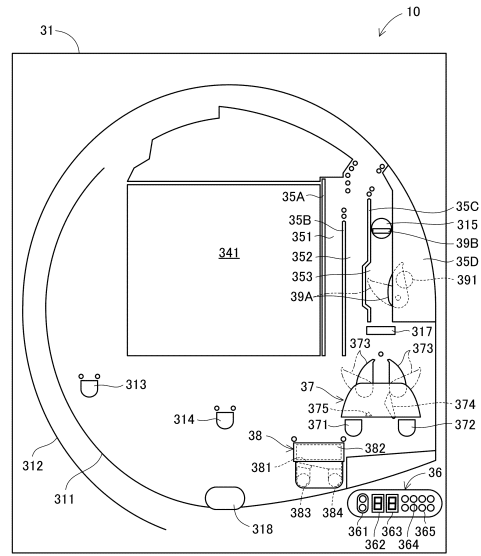
40

50

【 図 3 9 1 】



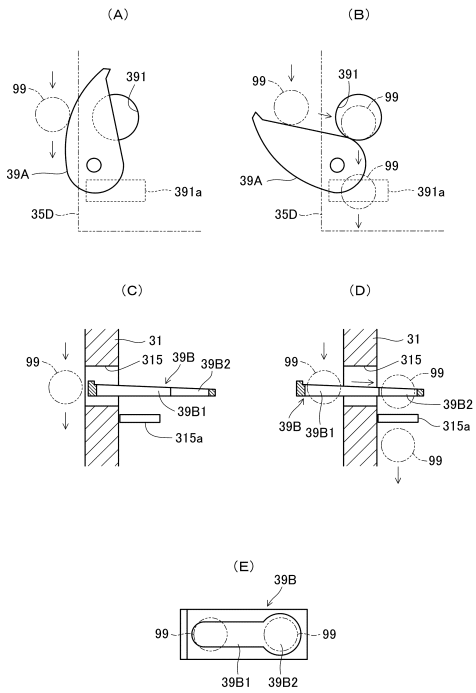
【 図 3 9 2 】



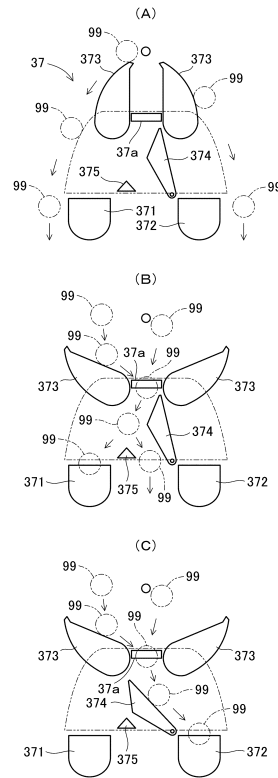
10

20

【 図 3 9 3 】



【 図 3 9 4 】

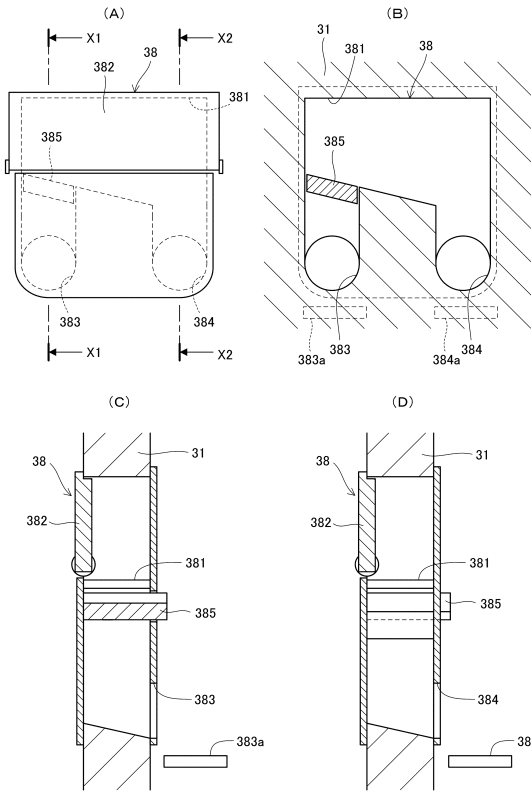


30

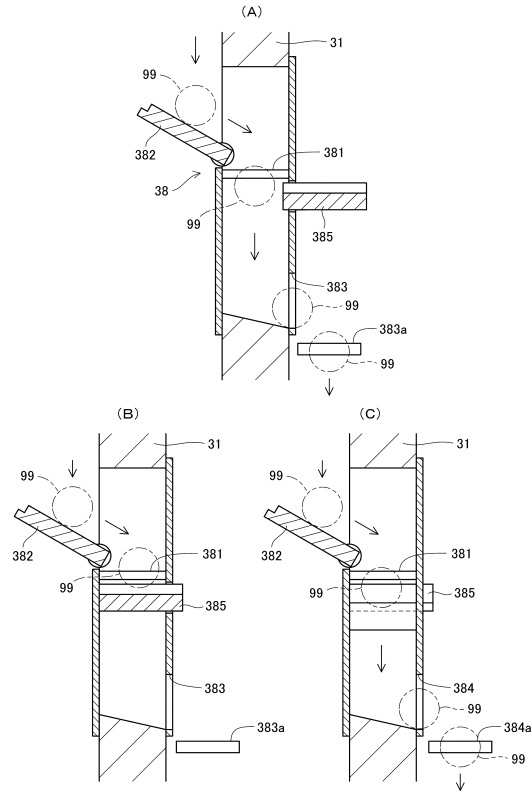
40

50

【図 395】



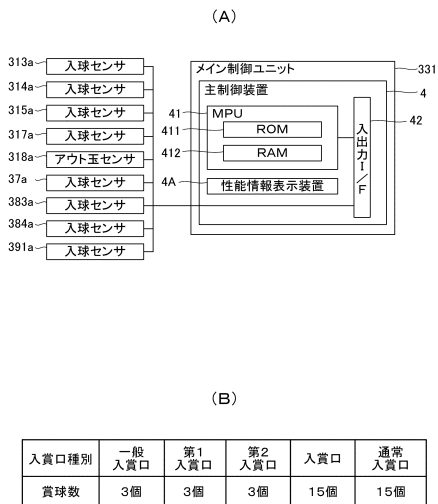
【図 396】



10

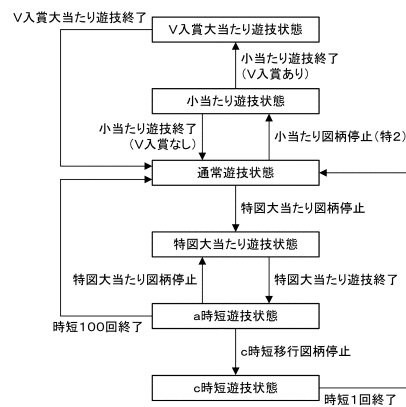
20

【図 397】



30

【図 398】



40

50

【 図 3 9 9 】

(A)通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B)時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C)通常遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
0~199	短開放	0.1秒
-	長開放	10秒

(D)時短遊技状態普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	最大開放時間
0~199	長開放	10秒
-	短開放	0.1秒

【 図 4 0 0 】

(A)通常特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0~205	大当たり	約1/318.1	0%	0%
-	小当たり			
-	c時短移行			
206~65535	外れ			

(B)a時短特1大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0~205	大当たり	約1/318.1	0%	約2/318.1
-	小当たり			
206~617	c時短移行			
206~65535	外れ			

(C)特2大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率	小当たり確率	c時短移行確率
0~43690	大当たり	0%	約2/3	0%
-	小当たり			
43691~65535	外れ			

(D)特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
0~18(95%)	4R大当たり	600玉	a時短遊技状態(時短100回)
19(5%)	10R大当たり	1500玉	

(E)V入賞大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	出玉数	大当たり遊技後の移行先
0~19(100%)	10R大当たり	1500玉	通常遊技状態
-	4R大当たり	600玉	

【 図 4 0 1 】

(A)特1外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~69	04(7s)
	70~139	05(10s)
c時短移行	140~199	06(15s)

(B)特1当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

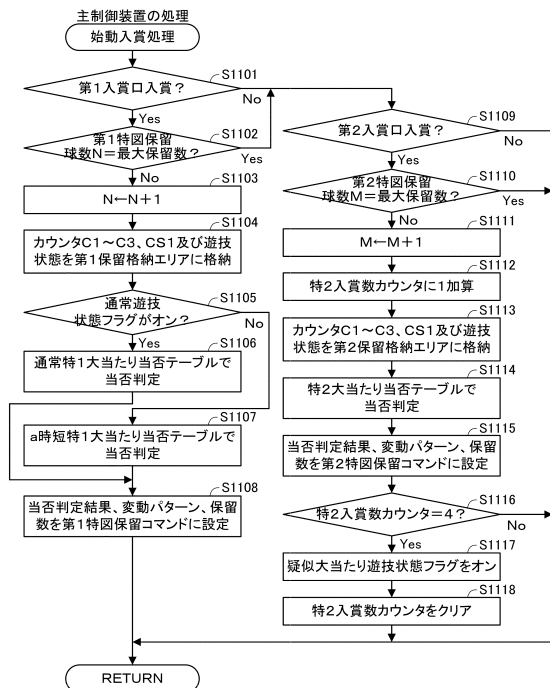
(C)特2変動テーブルA(特2入賞カウンタ=1)

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~199	06(15s)

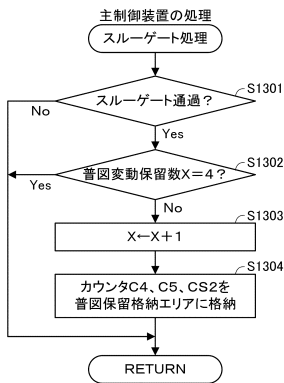
(D)特2変動テーブルB(特2入賞カウンタ=2~4)

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~199	07(1s)

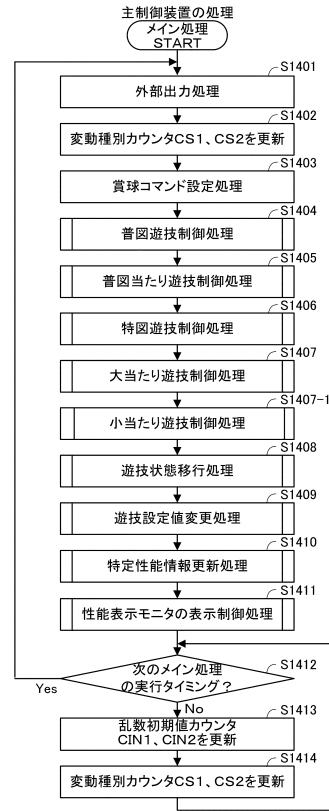
【 図 4 0 2 】



【 図 4 0 3 】



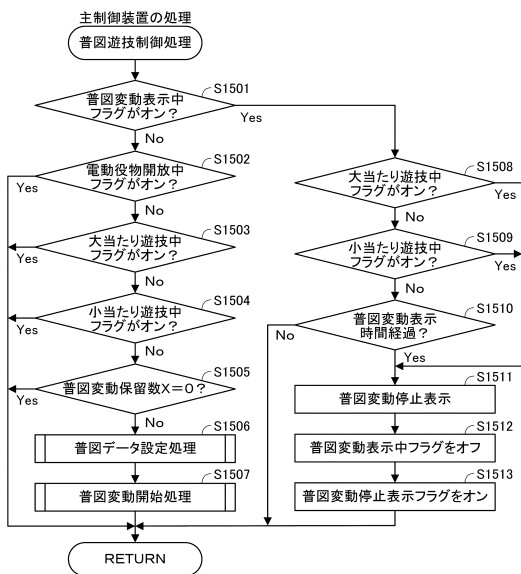
【 図 4 0 4 】



10

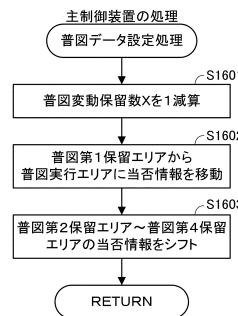
20

【 図 4 0 5 】



30

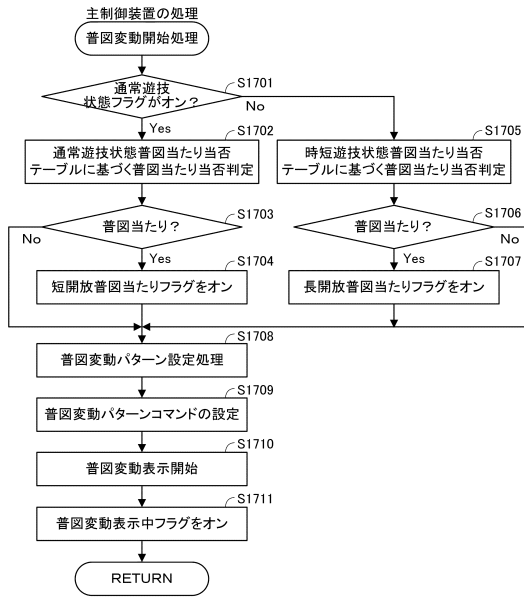
【 図 4 0 6 】



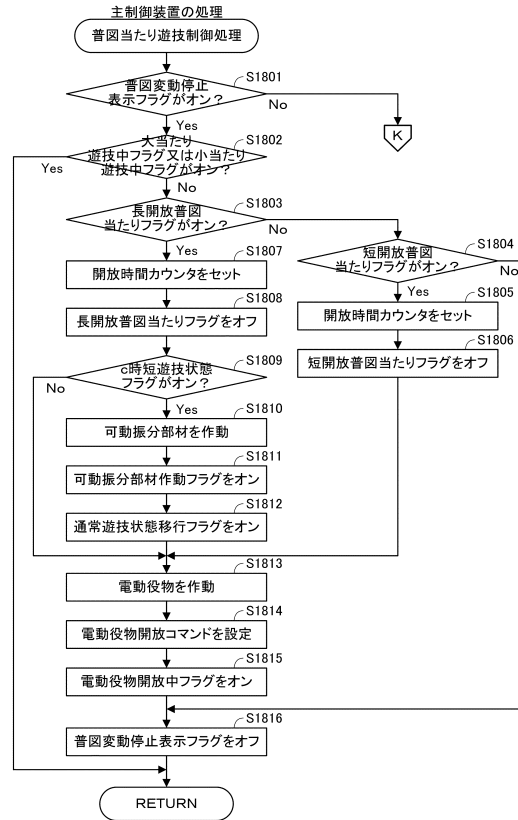
40

50

【図 407】



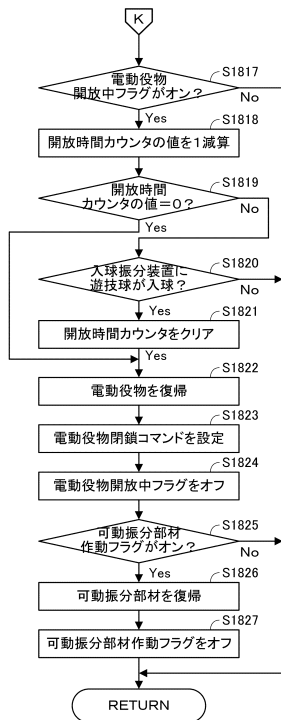
【図 408】



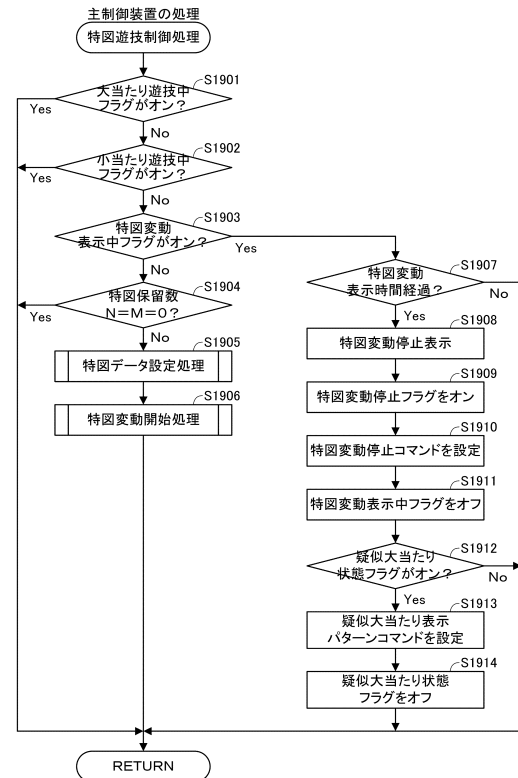
10

20

【図 409】



【図 410】



30

40

50

【 図 4 1 1 】

疑似大当たり遊技パターンコマンド

変動回数	コマンド種別	抽選結果			
		第1変動 (当該第2 特図遊技)	第2変動 (第2特図 保留1)	第3変動 (第2特図 保留2)	第4変動 (第2特図 保留3)
4回	パターンA1	小当たり	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA2	外れ	小当たり	小当たり	小当たり
	パターンA3	小当たり	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA4	小当たり	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA5	小当たり	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA6	外れ	外れ	小当たり	小当たり
	パターンA7	外れ	小当たり	外れ	小当たり
	パターンA8	外れ	小当たり	小当たり	外れ
	パターンA9	小当たり	外れ	外れ	小当たり
	パターンA10	小当たり	外れ	小当たり	外れ
	パターンA11	小当たり	小当たり	外れ	外れ
	パターンA12	外れ	外れ	外れ	小当たり
	パターンA13	外れ	外れ	小当たり	外れ
	パターンA14	外れ	小当たり	外れ	外れ
	パターンA15	小当たり	外れ	外れ	外れ
	パターンA16	外れ	外れ	外れ	外れ
3回	パターンB1	小当たり	小当たり	小当たり	—
	パターンB2	外れ	小当たり	小当たり	—
	パターンB3	小当たり	外れ	小当たり	—
	パターンB4	小当たり	小当たり	外れ	—
	パターンB5	外れ	外れ	小当たり	—
	パターンB6	外れ	小当たり	外れ	—
	パターンB7	小当たり	外れ	外れ	—
	パターンB8	外れ	外れ	外れ	—
2回	パターンC1	小当たり	小当たり	—	—
	パターンC2	外れ	小当たり	—	—
	パターンC3	小当たり	外れ	—	—
	パターンC4	外れ	外れ	—	—
1回	パターンD1	小当たり	—	—	—
	パターンD2	外れ	—	—	—

【 図 4 1 2 】

疑似大当たり遊技演出パターン 演出パターン 種別	第1変動 (当該第2特図遊技)				第2変動 (第2特図保留1)				第3変動 (第2特図保留2)				第4変動 (第2特図保留3)							
	特2A	小当A	特2B	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA1	特2A	小当A	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA2	特2A	—	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA3	特2A	小当A	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA4	特2A	小当A	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA5	特2A	小当A	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA6	特2A	—	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA7	特2A	—	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA8	特2A	—	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA9	特2A	小当A	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA10	特2A	小当A	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA11	特2A	小当A	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA12	特2A	—	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA13	特2A	—	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA14	特2A	—	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA15	特2A	小当A	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B
パターンA16	特2A	—	特2A	特2C	小当A	大当A	小当B	大当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B	特2C	小当B

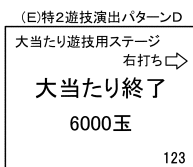
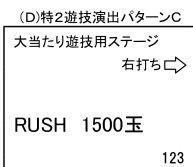
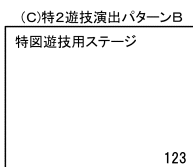
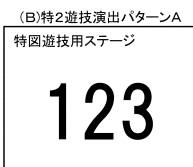
10

20

【 図 4 1 3 】

(A)特2遊技演出パターン

演出パターン種別	変動時間	特徴
特2遊技演出パターンA (特2A)	15秒	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・飾り図柄が大きく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンB (特2B)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示なし ・飾り図柄が小さく変動表示 ・特図遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンC (特2C)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり遊技用ステージ演出
特2遊技演出パターンD (特2D)	1秒	・右打ち表示及び出玉表示あり ・飾り図柄が小さく変動表示 ・大当たり終了表示あり(総出玉表示あり)



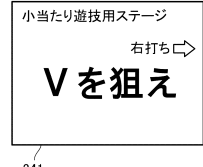
【 図 4 1 4 】

(A)小当たり遊技演出パターン

演出パターン種別	特徴
小当たり遊技演出パターンA (小当A)	・右打ち表示あり、出玉表示なし ・小当たり遊技用ステージ演出
小当たり遊技演出パターンB (小当B)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出

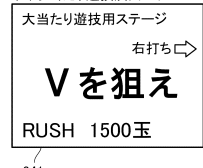
30

(B)小当たり遊技演出パターンA



40

(C)小当たり遊技演出パターンB



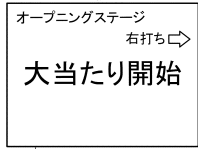
50

【 図 4 1 5 】

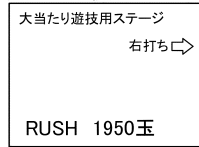
(A) 大当たり遊技演出パターン

演出パターン種別	特徴
大当たり遊技演出パターンA (大当A)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・オープニングで大当たり開始表示あり ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンB (大当B)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・大当たり開始表示及び大当たり終了表示なし ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンC (大当C)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・エンディングで大当たり終了表示あり(総出玉表示あり) ・大当たり遊技用ステージ演出
大当たり遊技演出パターンD (大当D)	・右打ち表示あり、出玉表示あり ・オープニングの大当たり開始表示あり ・エンディングの大当たり終了表示あり(総出玉表示あり) ・大当たり遊技用ステージ演出

(B) 大当たり遊技演出パターンA



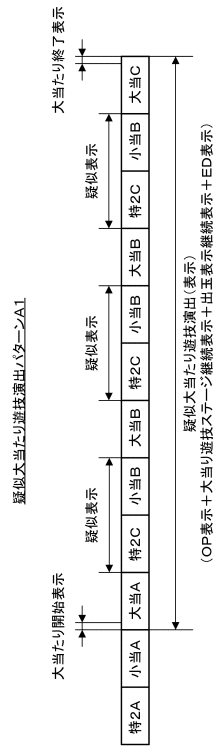
(C) 大当たり遊技演出パターンB



(D) 大当たり遊技演出パターンC



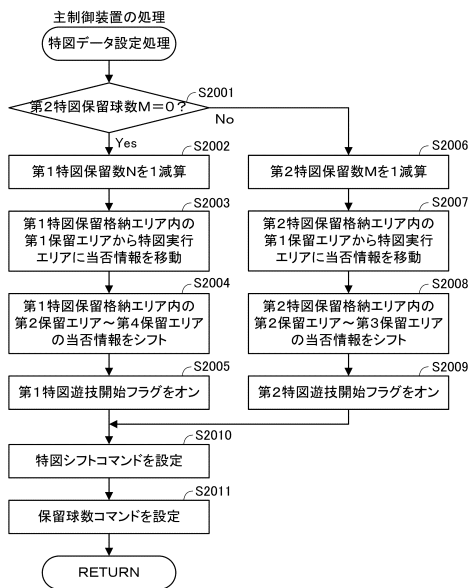
【 図 4 1 6 】



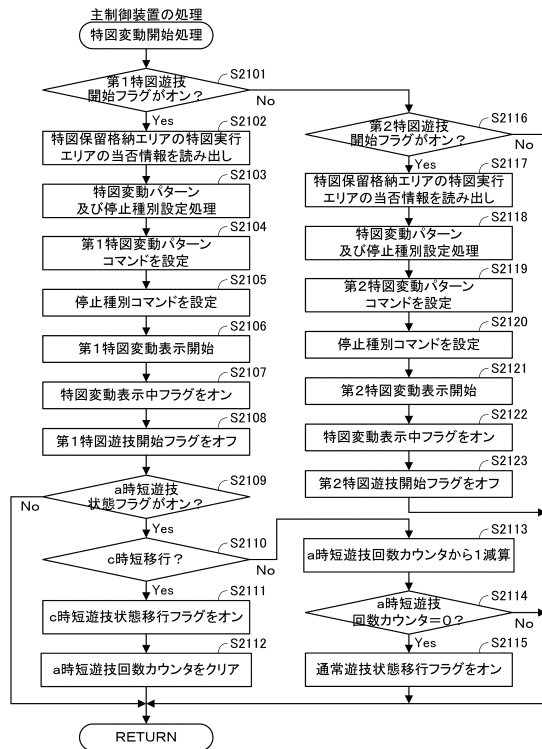
10

20

【 図 4 1 7 】



【 図 4 1 8 】

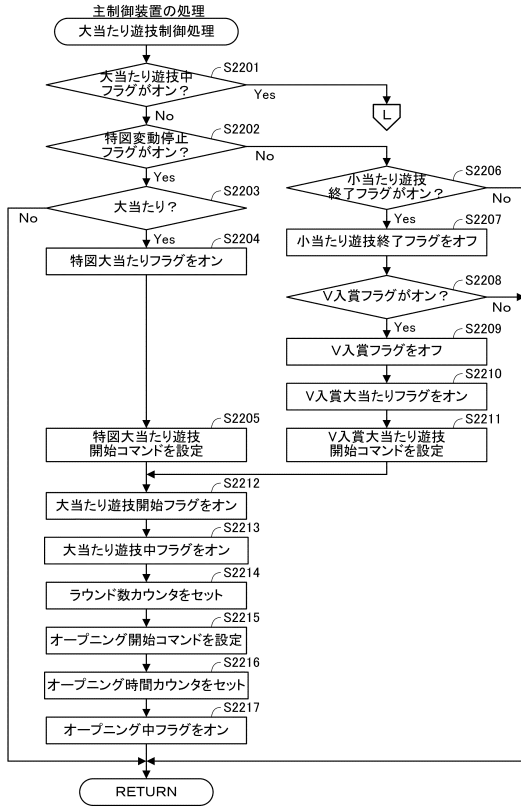


30

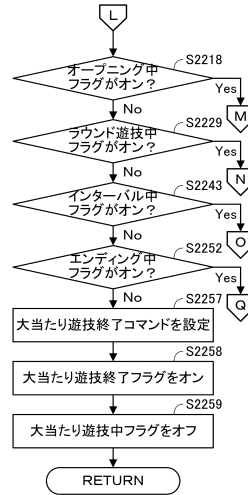
40

50

【 図 4 1 9 】



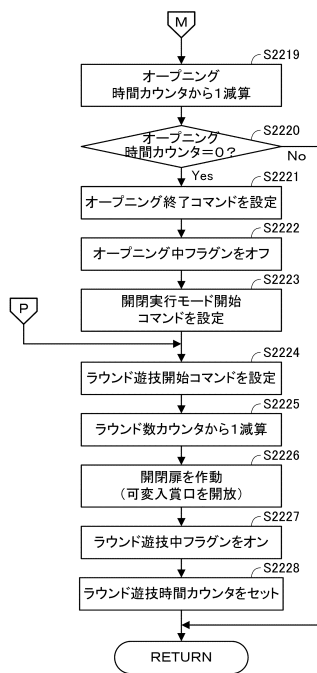
【 図 4 2 0 】



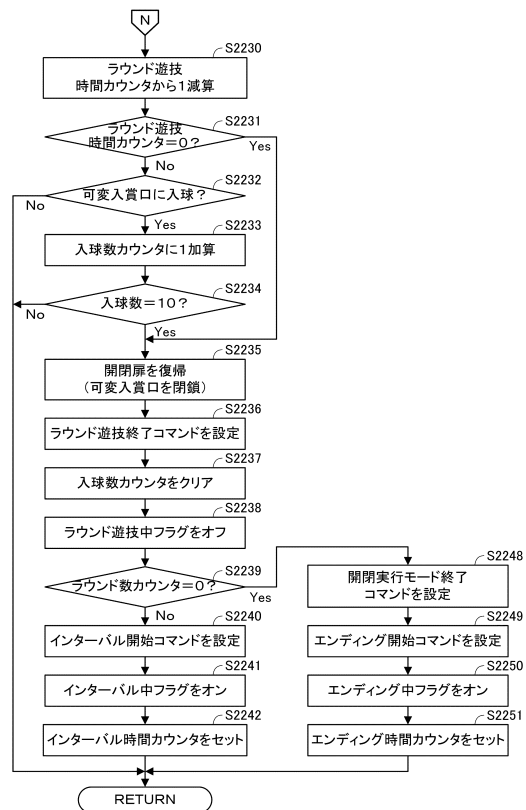
10

20

【 図 4 2 1 】



【 図 4 2 2 】

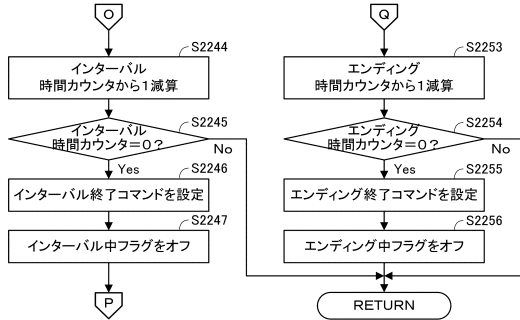


30

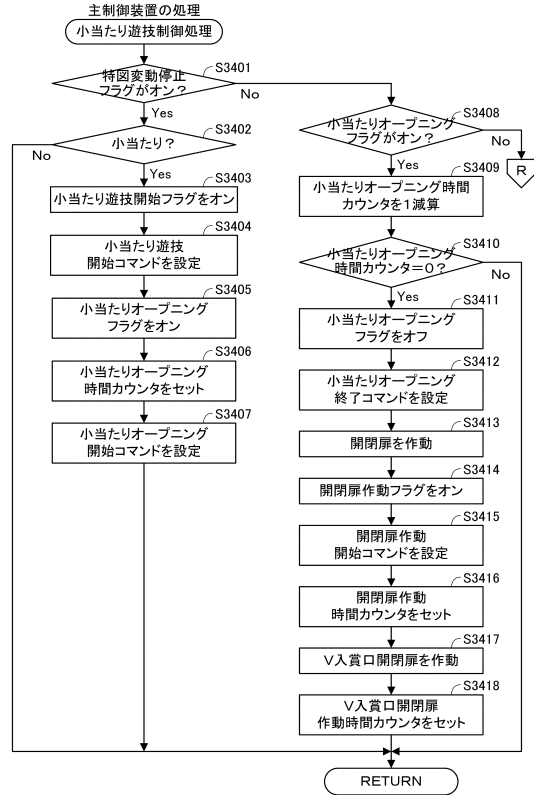
40

50

【 図 4 2 3 】



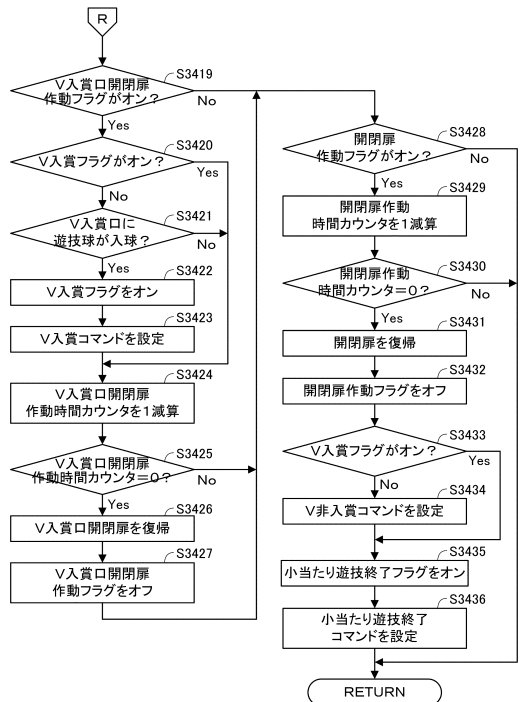
【 図 4 2 4 】



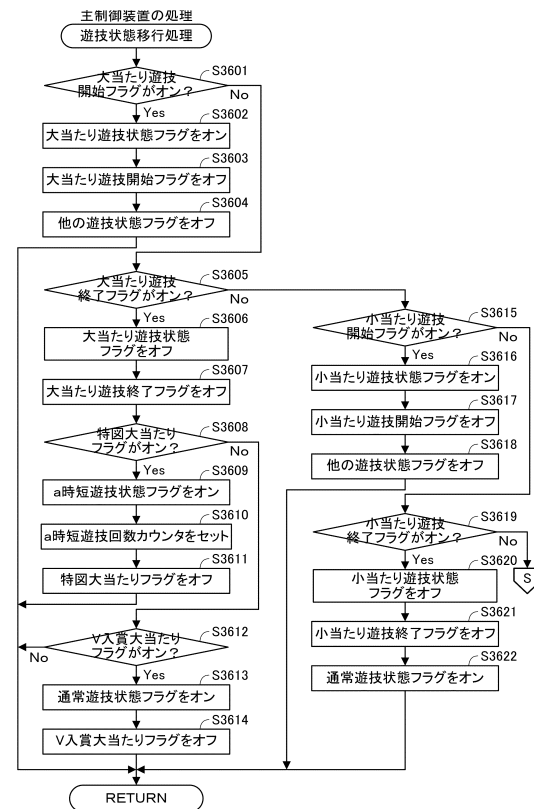
10

20

【 図 4 2 5 】



【 図 4 2 6 】

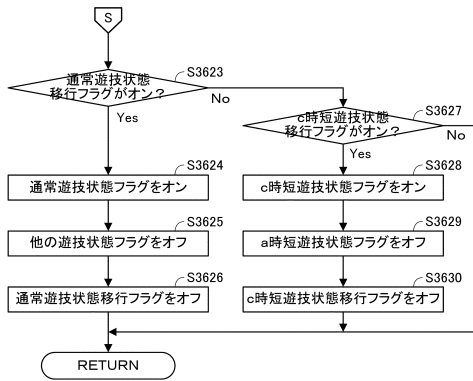


30

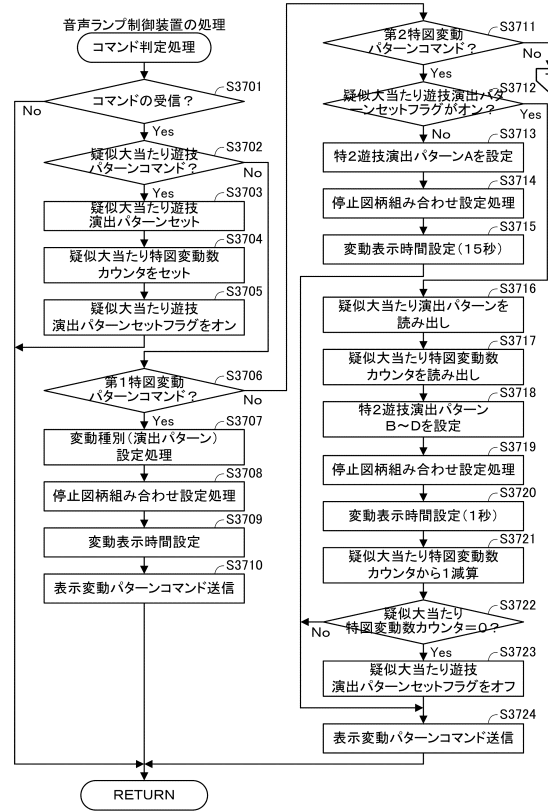
40

50

【 図 4 2 7 】



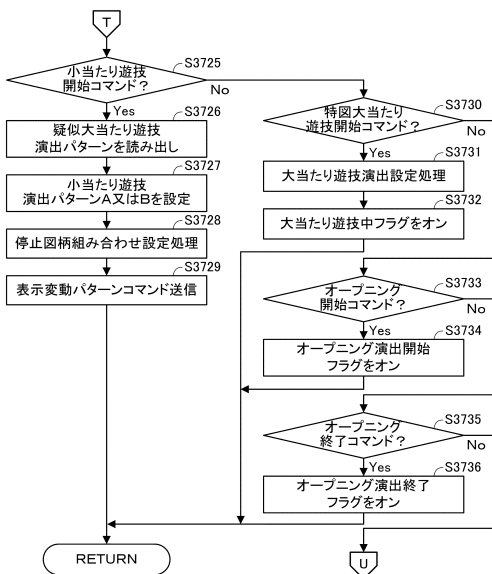
【 図 4 2 8 】



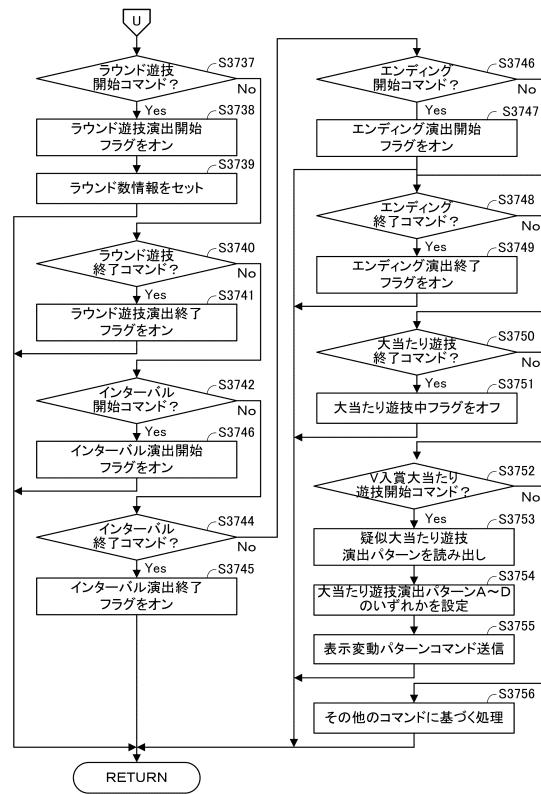
10

20

【 図 4 2 9 】



【 図 4 3 0 】



30

40

50