

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号

特開2019-150430

(P2019-150430A)

(43) 公開日 令和1年9月12日(2019.9.12)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)F I
A63F 7/02 315Aテーマコード (参考)
2C088

審査請求 未請求 請求項の数 6 O L (全 159 頁)

(21) 出願番号 特願2018-39529 (P2018-39529)
(22) 出願日 平成30年3月6日 (2018.3.6)(71) 出願人 000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池3丁目9番21号
(74) 代理人 100167302
弁理士 種村 一幸
(72) 発明者 川島 哲
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
(72) 発明者 胡本 義宏
名古屋市千種区今池3丁目9番21号 株式会社三洋物産内
Fターム(参考) 2C088 AA11 EB13 EB63 EB76 EB78

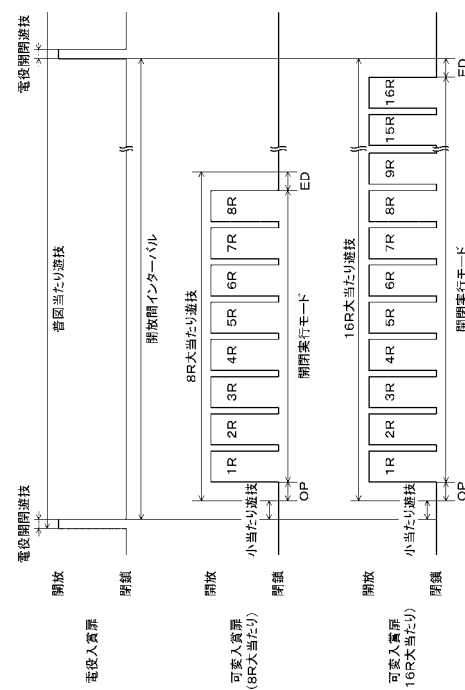
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供すること。

【解決手段】遊技機ではスルーゲートでの遊技球の通過で実行される普図当たり抽選に当選することで普図当たり遊技が実行される。普図当たり遊技では電役入賞口が開放されて電役入賞口への遊技球の入球が可能になる。電役入賞口への遊技球の入球を契機としてV入賞口が開放され、V入賞口への遊技球の入球を契機として可変入賞口が開放されるラウンド遊技を含む大当たり遊技が実行される。大当たり遊技は普図当たり遊技で電役入賞口が複数回開放される場合に電役入賞口の開放間のインターバルで実行される。ラウンド遊技は、可変入賞口の開放開始から所定時間が経過するか、可変入賞口に上限数の遊技球が入球することで終了する。所定時間は可変入賞口に上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間以下に設定される。

【選択図】 図18



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球の入球が可能な第 1 入球口と、

前記第 1 入球口への遊技球の入球が制限される第 1 制限状態と前記第 1 入球口への遊技球の入球が許容される第 1 許容状態とを切り替える第 1 電動役物手段と、

前記第 1 制限状態から前記第 1 許容状態に切り替え、第 1 所定条件が成立した場合に前記第 1 制限状態に切り替えられる第 1 切替遊技が 1 回以上実行される第 1 遊技を、第 1 特定条件の成立に基づいて、前記第 1 電動役物手段の動作を制御することによって実行する第 1 遊技実行手段と、

遊技球の入球が可能であり、前記第 1 入球口とは異なる第 2 入球口と、

前記第 2 入球口への遊技球の入球が制限される第 2 制限状態と前記第 2 入球口への遊技球の入球が許容される第 2 許容状態とを切り替える第 2 電動役物手段と、

前記第 2 制限状態から前記第 2 許容状態に切り替え、第 2 所定条件が成立した場合に前記第 2 制限状態に切り替えられる第 2 切替遊技を含む第 2 遊技を、前記第 1 入球口への遊技球の入球を契機として成立し得る第 2 特定条件の成立に基づいて、前記第 2 電動役物手段の動作を制御することによって実行する第 2 遊技実行手段と、

遊技球の入球が可能であり、前記第 1 入球口及び前記第 2 入球口とは異なる第 3 入球口と、

前記第 3 入球口への遊技球の入球が制限される第 3 制限状態と前記第 3 入球口への遊技球の入球が許容される第 3 許容状態とを切り替える第 3 電動役物手段と、

前記第 3 制限状態から前記第 3 許容状態に切り替えられ、第 3 所定条件が成立した場合に前記第 3 制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第 3 切替遊技を含む第 3 遊技を、前記第 2 入球口への遊技球の入球を契機として成立する第 3 特定条件の成立に基づいて、前記第 3 電動役物手段を制御することによって実行する第 3 遊技実行手段と、

を備え、

前記第 3 遊技実行手段は、前記第 1 特定条件の成立に基づいて前記第 1 遊技実行手段によって前記第 1 遊技として前記第 1 切替遊技が複数回実行される場合に、前記第 1 切替遊技間のインターバルにおいて前記第 3 遊技を実行し、

前記第 3 所定条件は、前記第 3 許容状態に切り替えられてから所定時間が経過すること、及び前記第 3 許容状態において前記第 3 入球口に上限数の遊技球が入球されることのいずれかの条件が満たされることであり、

前記所定時間は、前記第 3 入球口に前記上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間以下に設定されることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間以下に設定されることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 0.5 倍以上 1 倍以下に設定されることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 0.75 倍以上 0.95 倍以下に設定されることを特徴とする請求項 3 に記載の遊技機。

【請求項 5】

前記インターバルは、前記第 3 遊技の理論最大時間以上に設定されることを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載の遊技機。

【請求項 6】

前記インターバルは、前記第 2 遊技態の理論最大時間と、前記第 3 遊技の理論最大時間との合計以上に設定されることを特徴とする請求項 5 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

パチンコ遊技機としては、始動口に遊技球が入球されることで大当たり抽選を行うと共に抽選結果を報知する特別図柄変動遊技が実行されるものがある。この種のパチンコ遊技機では、大当たり抽選に当選した場合に、多量の遊技球の獲得が可能になる大当たり遊技が実行される（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

10

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2017-213044号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、遊技機としては、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。

【0005】

本発明の目的は、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることのできる遊技機を提供することにある。

20

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、

遊技球の入球が可能な第1入球口（376）と、

前記第1入球口（376）への遊技球の入球が制限される第1制限状態と前記第1入球口（376）への遊技球の入球が許容される第1許容状態とを切り替える第1電動役物手段（371）と、

前記第1制限状態から前記第1許容状態に切り替え、第1所定条件が成立した場合に前記第1制限状態に切り替えられる第1切替遊技（電役開閉遊技）が1回以上実行される第1遊技（普図当たり遊技）を、第1特定条件の成立に基づいて、前記第1電動役物手段（371）の動作を制御することによって実行する第1遊技実行手段（41）と、

30

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口（376）とは異なる第2入球口（384）と、

前記第2入球口（384）への遊技球の入球が制限される第2制限状態と前記第2入球口（384）への遊技球の入球が許容される第2許容状態とを切り替える第2電動役物手段（381）と、

前記第2制限状態から前記第2許容状態に切り替え、第2所定条件が成立した場合に前記第2制限状態に切り替えられる第2切替遊技を含む第2遊技（小当たり遊技）を、前記第1入球口（376）への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件の成立に基づいて、前記第2電動役物手段（381）の動作を制御することによって実行する第2遊技実行手段（41）と、

40

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口（376）及び前記第2入球口（384）とは異なる第3入球口（394）と、

前記第3入球口（394）への遊技球の入球が制限される第3制限状態と前記第3入球口（394）への遊技球の入球が許容される第3許容状態とを切り替える第3電動役物手段（391）と、

前記第3制限状態から前記第3許容状態に切り替えられ、第3所定条件が成立した場合に前記第3制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第3切替遊技（ラウンド遊技）を含む第3遊技（大当たり遊技）を、前記第2入球口（384）への遊技

50

球の入球を契機として成立する第3特定条件の成立に基づいて、前記第3電動役物手段（391）を制御することによって実行する第3遊技実行手段（41）と、

を備え、

前記第3遊技実行手段（41）は、前記第1特定条件の成立に基づいて前記第1遊技実行手段（41）によって前記第1遊技として前記第1切替遊技が複数回実行される場合に、前記第1切替遊技間のインターバルにおいて前記第3遊技を実行し、

前記第3所定条件は、前記第3許容状態に切り替えられてから所定時間が経過すること、及び前記第3許容状態において前記第3入球口（394）に上限数の遊技球が入球されることのいずれかの条件が満たされることであり、

前記所定時間は、前記第3入球口（394）に前記上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間以下に設定されることを特徴とする。

10

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図2】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図3】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図4】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図5】図4に示す遊技盤における右側領域の要部を示す図。

【図6】図4に示す遊技盤における右側領域の要部の縦断面図。

【図7】図5のX1-X1切断線に沿う電役入賞装置の断面図。

20

【図8】図6の電役入賞装置の電役入賞扉を説明するための図。

【図9】図5のX2-X2切断線に沿うV入賞装置の断面図。

【図10】図5のX3-X3切断線に沿うV入賞装置の断面図。

【図11】図5のX4-X4切断線に沿うV入賞装置の断面図。

【図12】図5のX5-X5切断線に沿う可変入賞装置の断面図。

【図13】図1に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図14】図1に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図15】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図16】電役入賞装置における電役入賞扉の開閉パターンの一例を示す図。

【図17】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

30

【図18】電役入賞扉の開閉タイミングと可変入賞扉の開閉タイミングとの関係の一例を示すタイミングチャート。

【図19】主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図20】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。

【図21】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。

【図22】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図23】図22の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図24】図23のスルーゲート処理で実行される保留コマンド設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図25】主制御装置で実行されるメイン処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図26】図25のメイン処理で実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

【図29】図25のメイン処理で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

50

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

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

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

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

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

10

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

【図 3 6】図 2 5 のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 7】図 3 6 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図。

【図 3 8】図 2 5 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 9】図 2 5 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 0】図 2 5 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

20

【図 4 1】図 2 5 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 2】図 1 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

【図 4 4】図 4 2 の副タイマ割込処理で実行される普図遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 5】音声ランプ制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

30

【図 4 6】音声ランプ制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 4 7】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の変入賞装置の変入賞扉の一例を説明するための図。

【図 4 8】図 4 7 の変入賞扉の動作を説明するための図。

【図 4 9】変入賞扉の他の例（変形例 1）を示す図。

【図 5 0】図 4 9 の変入賞扉の動作を説明するための図。

【図 5 1】変入賞装置の他の例（変形例 2）を説明するための図。

【図 5 2】変入賞装置の他の例（変形例 3）を説明するための図。

【図 5 3】変入賞装置の他の例（変形例 4）を説明するための図。

【図 5 4】図 5 3 の変入賞装置の変入賞扉の開閉パターンを説明するためのタイミングチャート。

40

【発明を実施するための形態】

【0008】

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

【0009】

〔第 1 の実施形態〕

まず、図 1 ～図 4 6 を参照しつつ、本発明の第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 について説明する。

50

【0010】

〔遊技機10の概略構成〕

ここで、図1は遊技機10の外観斜視図、図2及び図3は遊技機10の展開図、図4は遊技機10の遊技盤31の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図1～図3に示されている前後方向D1、上下方向D2、及び左右方向D3により定義されるものとする。

【0011】

図1～図3に示すように、遊技機10は、前面枠11、内枠12、裏パックユニット13、及び外枠14を備えるパチンコ遊技機であり、遊技ホールの島設備（不図示）に外枠14が固定されることにより遊技ホールに設置される。なお、本実施形態では、遊技機の一例としてパチンコ遊技機を例に挙げて説明するが、例えば回胴式遊技機（スロットマシン）、アレンジボール遊技機、じゃん球遊技機のような他の遊技機にも本発明が適用可能である。

10

【0012】

〔前面枠11の構成〕

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

20

【0013】

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

【0014】

操作ボタン20は、上皿23の前方に設けられている。操作ボタン20は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置5に対する入力信号を切り換える操作スイッチ20a（図13参照）を備える。これにより、音声ランプ制御装置5では、操作ボタン20の操作状態（操作あり及び操作なし）を判断することが可能である。この操作ボタン20は、例えば図柄表示部341（図4参照）などにおいて演出が実行されている際に、予め定められた特定期間での遊技者による操作ボタン20に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出などを実行させるために操作される。

30

【0015】

なお、操作ボタン20の設置位置は、上皿23の前方に限らず、遊技者が操作可能な位置であれば前面枠11の任意の位置であってよい。また、操作ボタン20は、一つに限らず二つ以上であってもよい。

【0016】

また、操作ボタン20に代えて、タッチキーを表示し、そのタッチキーの遊技者による操作を受け付けるタッチパネルが設けられることも考えられる。また、操作ボタン20は、ジョグダイヤルを備えたものであってもよい。これらの場合には、普図遊技演出においてタッチパネル又はパネル25に対する遊技者の操作が操作ボタン演出などに反映されることになる。

40

【0017】

発射ハンドル22は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機10では、遊技者による発射ハンドル22の回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構32から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。遊技機10では、遊技者により発射ハンドル22が操作されている状況では、例えば0.6secに1個の遊技球が遊技領域に向けて発射されるように遊技球発射機構32が駆動制御される。

【0018】

上皿23は、パネル25の下方に配置されており、後述の払出機構130の払出装132から払い出された遊技球を貯留し、貯留されている遊技球を1列に整列させた状態で

50

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

【0019】

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

【0020】

〔内枠 1 2 の構成〕

図 2 及び図 3 に示すように、内枠 1 2 は、遊技盤 3 1、遊技球発射機構 3 2、及び制御ユニット 3 3 を備える。なお、図 2 では図示の簡略化のために遊技盤 3 1 の盤面上の記載を省略している。

【0021】

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

【0022】

図 4 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、スルーゲート 3 1 7、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、規定通路 3 5（経路規定手段）、メイン表示部 3 6、電役入賞装置 3 7、V 入賞装置 3 8 及び可変入賞装置 3 9 が設けられている。

【0023】

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

【0024】

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

【0025】

図 4 の説明に戻り、一般入賞口 3 1 3 は、下方中央かつスルーゲート 3 1 7 の直下に設けられており、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出されてスルーゲート 3 1 7 を通過した遊技球が入球可能である。一般入賞口 3 1 3 及びアウト口 3 1 8 には、遊技盤 3 1 を前後方向に貫通する開口部が形成されている。そして、遊技盤 3 1 の背面側には、一般入賞口 3 1 3 への遊技球の入球を検出可能な一般入賞センサ 3 1 3 a（図 1 3 参照）が設けられている。また、一般入賞口 3 1 3 及びアウト口 3 1 8 の開口部を通過した遊技球は、遊技盤 3 1 の背面側に集められることでアウト玉センサ 3 1 8 a（図 1 3 参照）によって検出される。

10

20

30

40

50

【0026】

一般入賞センサ313a及びアウト玉センサ318a(図13参照)はメイン制御ユニット331に電氣的に接続されており、これらのセンサ313a、318aでの検出結果はメイン制御ユニット331に入力される。メイン制御ユニット331(MPU41)は、一般入賞センサ313aでの検出結果に応じて払出制御装置7に所定数(例えば3個)の遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、一般入賞センサ313aにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。同様に、後述の電役入賞センサ37a、V入賞センサ38a、通常入賞センサ38b及び可変入賞センサ39aにより遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット331(MPU41)は、アウト玉センサ318a(図13参照)での検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構32によって遊技盤31に打ち出された発射遊技球数と一致する。

10

【0027】

スルーゲート317は、遊技球が通過し得るゲートであり、一般入賞口313の直上に設けられている。スルーゲート317は、通過する遊技球を個別に検出可能なゲート通過センサ317a(図13参照)を有する。遊技盤31では、遊技盤31の左側領域に打ち出された遊技球がスルーゲート317を通過する可能性がある。そして、スルーゲート317に遊技球が通過したことがゲート通過センサ317aによって検出された場合、後述の電役入賞装置37の電役入賞口376を開放させる否かを判定するための普図当たり抽選が実行される。

20

【0028】

一般入賞センサ313a、ゲート通過センサ317a及びアウト玉センサ318a(図13参照)は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【0029】

可変表示ユニット34は、遊技盤31の略中央部に形成されている開口31Aを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部341を有している。この図柄表示部341は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部341の表示内容は、サブ制御ユニット332によって制御される。具体的に、図柄表示部341では、スルーゲート317への遊技球の通過に応じてメイン制御ユニット331により行われる普図当たり抽選での抽選結果に応じて飾り図柄が変動表示される変動表示演出、及び飾り図柄の変動表示に付随して実行される普図遊技演出などの種々が実行される。また、図柄表示部341は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ELディスプレイとを組み合わせただけのものであってもよい。

30

【0030】

例えば、図柄表示部341における図柄変動表示は、例えば「1」～「7」の数字が付された複数種類の飾り図柄が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄の種類が「1」～「7」の7種類である。

40

【0031】

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

【0032】

図柄表示部341における図柄変動表示が終了すると、図柄表示部341では、1又は

50

複数の有効ラインに飾り図柄が並んだ状態が表示されることになる。このとき、飾り図柄の停止状態が、メイン制御ユニット 331 による普図当たり抽選での抽選結果を明示することになる。例えば、普図当たり抽選での抽選結果が「当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄が有効ラインで 3 つ並んだ状態が表示され、普図当たりであることが明示される。また、抽選結果が「当たり」である場合には、普図当たり種別が普図当たり 1 ～ 7 のいずれかに振り分けられるが（図 15（B）参照）、普図当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄の組み合わせによって明示される。具体的には、例えば、抽選結果が「当たり」であり普図当たり種別が「普図当たり 1」に振り分けられた場合には、「1 1 1」の図柄組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。同様に、「普図当たり 2」では「2 2 2」、「普図当たり 3」では「3 3 3」、「普図当たり 4」では「4 4 4」、「普図当たり 5」では「5 5 5」、「普図当たり 6」では「6 6 6」、「普図当たり 7」では「7 7 7」の図柄組み合わせが有効ラインで並んだ状態が表示される。一方、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄の組み合わせが有効ラインで並んだ状態（例えば「3 2 3」（リーチ外れ目）又は「7 2 3」（バラケ外れ目）など）が表示される。

10

【0033】

普図遊技ではさらに、図柄表示部 341 には、飾り図柄が変動表示されている間に、上述のように普図遊技演出が表示される。普図遊技演出は、普図当たり抽選での抽選結果が当たりであることの期待度を示唆又は明示する。

【0034】

20

また、図柄表示部 341 には、後述の電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 が開放される普図当たり遊技において、例えば遊技盤 31 の右側領域に遊技球を打ち出すことを遊技者に促す画像が表示され、後述の電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 に遊技球が入球されたことを示す画像が表示される。また、電役入賞口 376 に遊技球が入球された場合、後述の V 入賞装置 38 の V 入賞口 384 及び通常入賞口 385 が開放される小当たり遊技を実行するか否かの特図当たり抽選が実行されるが、図柄表示部 341 に特図当たり抽選の抽選結果を表示させてもよい。

【0035】

さらに、図柄表示部 341 には、後述の V 入賞装置 38 の V 入賞口 384 及び通常入賞口 385 が開放される小当たり遊技において、例えば遊技盤 31 の右側領域に遊技球を打ち出すことを遊技者に促す画像が表示され、後述の V 入賞装置 38 の V 入賞口 384 に遊技球が入球されたことを示す画像が表示される。小当たり遊技においても、図柄表示部 341 に特図当たり抽選の抽選結果を継続して表示させてもよい。

30

【0036】

さらに、図柄表示部 341 には、後述の可変入賞装置 39 の可変入賞口 394 が開放される大当たり遊技において、例えば大当たり遊技が開始されることを示すオープニング演出、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モード演出、及び大当たり遊技が終了されることを示すエンディング演出を含む大当たり遊技演出が表示される。また、オープニング演出では、当該大当たり遊技の種別（8R 大当たり遊技又は 16R 大当たり遊技）、即ち可変入賞口 394 の開閉回数を表示させてもよい。また、エンディング演出では、当該大当たり遊技の終了後に、普図当たりが実行中であるために電役入賞装置 37 の電役入賞扉 371 の開閉が行われることを明示又は示唆する画像、又は普図当たりが終了しているために電役入賞装置 37 の電役入賞扉 371 の開閉が行われないことを明示又は示唆する画像を表示するようにしてもよい。

40

【0037】

規定通路 35 は、遊技盤 31 における可変表示ユニット 34 の右側に設けられており、遊技盤 31 の右側領域に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する。図 5 及び図 6 に示すように、規定通路 35 は、例えば合成樹脂などによりクランク状に一体的に形成されている。もちろん、規定通路 35 は、複数の部材により構成してもよい。規定通路 35 の入口は、遊技盤 31 の右上部に配置され、遊技盤 31 の右側領域に打ち出された遊

50

技球の全てが規定通路 3 5 に導入され、規定通路 3 5 をアウト口 3 5 4 に向けて移動する。また、規定通路 3 5 には、電役入賞用開口部 3 5 1、V 入賞用開口部 3 5 2 及び可変入賞用開口部 3 5 3 が設けられている。電役入賞用開口部 3 5 1 は、後述の電役入賞装置 3 7 における電役入賞扉 3 7 1 の前後方向 D 1 の移動を許容すると共に、普図当たり遊技（第 1 遊技）において電役入賞扉 3 7 1 が後方に移動された場合に開放されることで、電役入賞装置 3 7 における電役入賞口 3 7 6 への遊技球の入球を許容する（図 7（B）参照）。V 入賞用開口部 3 5 2 は、後述の V 入賞装置 3 8 における V 入賞扉 3 8 1 の前後方向 D 1 の移動を許容すると共に、小当たり遊技（第 2 遊技）において V 入賞扉 3 8 1 が後方に移動された場合に開放されることで、V 入賞装置 3 8 における V 入賞口 3 8 4 及び通常入賞口 3 8 5 への遊技球の入球を許容する（図 9（B）及び図 10（B）参照）。可変入賞用開口部 3 5 3 は、後述の可変入賞装置 3 9 における可変入賞扉 3 9 1 の前後方向 D 1 の移動を許容すると共に、大当たり遊技（第 3 遊技）において可変入賞扉 3 9 1 が後方に移動された場合に開放されることで、可変入賞装置 3 9 における可変入賞口 3 9 4 への遊技球の入球を許容する（図 12（B）参照）。即ち、電役入賞装置 3 7、V 入賞装置 3 8 及び可変入賞装置 3 9 は、この順序で規定通路 3 5 における遊技球の移動経路に沿って配置されている。つまり、電役入賞口 3 7 6、V 入賞口 3 8 4 及び可変入賞口 3 9 4 は、この順序で遊技球 9 9 が入球される優先順位が規定されている。これにより、普図当たり遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技がこの順序で優先して実行されるため、多量の遊技球の獲得が可能な大当たり遊技が実行され易くなっている。この点の詳細については後述する。そして、遊技盤 3 1 の右側領域に同一強度（ストローク）で遊技球 9 9 を打ち出す場合、遊技球 9 9 相互の移動速度が均一化される。これにより、遊技球 9 9 の打ち出しから電役入賞用開口部 3 5 1 に到達するまでの時間、V 入賞用開口部 3 5 2 に到達するまでの時間、及び可変入賞用開口部 3 5 3 に到達するまでの時間が均一化される。これにより、遊技盤 3 1 の右側領域に同一強度（ストローク）で遊技球 9 9 が打ち出されることで、後述の電役入賞装置 3 7 の電役入賞口 3 7 6 に入球されるまでの時間、後述の V 入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 4 に入球されるまでの時間、及び後述の可変入賞装置 3 9 の可変入賞口 3 9 4 に入球されるまでの時間が遊技球 9 9 相互で均一化される。その結果、電役入賞装置 3 7 の電役入賞口 3 7 6 が開放される普図当たり遊技の実行時間を均一化（固定化）することが可能になり、V 入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 4 が開放される小当たり遊技の実行時間を均一化（固定化）することが可能になり、可変入賞装置 3 9 の可変入賞口 3 9 4 が開放される普図当たり遊技の実行時間を均一化（固定化）することが可能になる。従って、後述のように普図当たり遊技での電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 の開放間インターバルにおいて大当たり遊技を実行する場合（図 18 参照）、開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させることが可能になる。

【0038】

また、規定通路 3 5 を移動する遊技球 9 9 が、普図当たり遊技の電役開閉遊技において電役入賞装置 3 7 の電役入賞口 3 7 6 に、小当たり遊技において V 入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 4 に、大当たり遊技において可変入賞装置 3 9 の可変入賞口 3 9 4 にそれぞれ入球可能であることで、遊技者は、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を打ち出す右打ちを継続するだけで、電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技がこの順で一連に実行される遊技サイクルを実行させることができる。

【0039】

なお、電役入賞装置 3 7、V 入賞装置 3 8 及び可変入賞装置 3 9 の配置順序は、図 4 から図 6 に示す例には限定されず、例えば規定通路 3 5 における遊技球の移動経路に沿って上流側から、可変入賞装置 3 9、V 入賞装置 3 8 及び電役入賞装置 3 7 などの他の順序であってもよい。また、電役入賞装置 3 7、V 入賞装置 3 8 及び可変入賞装置 3 9 の 1 つ又は 2 つを規定通路 3 5 とは異なる領域に配置してもよい。なお、電役入賞用開口部 3 5 1、V 入賞用開口部 3 5 2 及び可変入賞用開口部 3 5 3 のいずれも通過しなかった遊技球は、アウト口 3 5 4 から遊技盤 3 1 の背面側に排出され、アウト玉センサ 3 18 a によって検出可能な位置に誘導される。

10

20

30

40

50

【0040】

メイン表示部36は、遊技盤31の右上部に配置され、普通図柄表示部361、普図遊技保留数表示部362及び特別図柄表示部363を備える。なお、メイン表示部36の配置は、遊技盤31の左下部や右下部であってもよい。

【0041】

普通図柄表示部361は、スルーゲート317への遊技球の通過を契機として実行される普図当たり抽選での抽選結果を明示する。普図当たり抽選では、電役入賞装置37の電役入賞扉371を作動させるか否か、即ち規定通路35の電役入賞用開口部351を開放させて後述の電役入賞部372への遊技球の入球を許容するか否かが判定される。普通図柄表示部361は、7セグメントLED表示器を含み、普図当たり抽選での抽選結果は数字により明示される。本実施形態では、普図当たり抽選での抽選結果が「当たり」である場合に普通図柄表示部361には普図当たり種別に応じて「1」～「7」のいずれかが表示される。そして、後述のように、普通図柄表示部361に表示される数字と、普通当たり遊技において電役入賞口376が開放される回数が一致し（図15（B）及び図15（C）参照）、普通図柄表示部361に表示される数字が1回の普図当たりによって大当たり遊技が実行される最大回数に一致する。この点の詳細については後述する。一方、普図当たり抽選での抽選結果が「外れ」である場合には「1」～「7」以外の数字、即ち「0」、「8」及び「9」のいずれかが表示される（図15参照）。なお、普通図柄表示部361は、7セグメントLED表示器に代えて、LEDランプ群などを含む他の表示器によって構成してもよい。また、普図当たり抽選での抽選結果は、数字以外にアルファベット、記号などの他の図柄により表示してもよい。

【0042】

普図遊技保留数表示部362は、スルーゲート317への遊技球の通過により生じた普図図柄表示部361での普通図柄の変動表示の保留数Nを表示する。普図遊技保留数表示部362は、列状に配置された4個のLEDランプを含み、LEDランプの点灯数によって保留数Nが表示される。本実施形態では最大保留数Nが4であるが、例えば保留数Nが0の場合には4個のLEDランプの全てが消灯され、保留数Nが1の場合には1個のLEDランプが点灯され（3個のLEDランプが消灯され）、保留数Nが2の場合には2個のLEDランプが点灯され（2個のLEDランプが消灯され）、保留数Nが3の場合には3個のLEDランプが点灯され（1個のLEDランプが消灯され）、保留数Nが4の場合には4個のLEDランプの全てが点灯される。なお、普図遊技保留数表示部362は、4個のLEDランプに代えて、7セグメントLED表示器などを含む他の表示器によって構成してもよい。

【0043】

特別図柄表示部363は、電役入賞装置37の電役入賞口376（図6及び図7参照）への遊技球の入賞を契機として実行される特図当たり抽選での抽選結果を明示する。特図当たり抽選では、V入賞装置38のV入賞扉381を作動させる小当たり遊技を実行するか否か、即ち規定通路35のV入賞用開口部352を開放させてV入賞部382への遊技球の入球を許容するか否かが判定される。なお、本実施形態では、特図当たり抽選において可変入賞装置39が作動される大当たり遊技が実行されるか否かの判定は行われず、大当たり遊技は、V入賞装置38のV入賞口384への遊技球99の入球に基づいて実行される。

【0044】

特別図柄表示部363は、7セグメントLED表示器を含み、特図当たり抽選での抽選結果が数字により明示される。本実施形態では、特図当たり抽選での抽選結果が「小当たり」である場合には特別図柄表示部363には大当たり種別カウンタC5（図14参照）の値によって振り分けられる大当たり種別に応じて「3」又は「7」が表示される。具体的には、大当たり種別が8R大当たりである場合に「3」が表示され、大当たり種別が16R大当たりである場合に「7」が表示される。また、特図当たり抽選での抽選結果が「外れ」である場合には「3」及び「7」以外の数字、即ち「0」、「1」、「2」、「4

」、「5」、「6」、「8」及び「9」のいずれかが表示される（図17（E）参照）。なお、特別図柄表示部363は、7セグメントLED表示器に代えて、LEDランプ群などを含む他の表示器によって構成してもよい。また、特図当たり抽選での抽選結果は、数字以外にアルファベット、記号などの他の図柄により表示してもよく、特別図柄表示部363に加えて図柄表示部341において明示してもよい。また、本実施形態では、大当たり種別の振り分けが普図当たり遊技での電役入賞装置37の電役入賞口376（図6及び図7参照）への遊技球99の入賞を契機として実行されるが、大当たり種別の振り分けは小当たり遊技でのV入賞装置38のV入賞口384への遊技球99の入賞を契機として実行されるようにしてもよい。

【0045】

電役入賞装置37は、普図当たり抽選での抽選結果が当たりであることで普図当たり遊技（第1遊技）を実行する場合に作動される。電役入賞装置37が作動される普図当たり遊技では、後述の電役入賞扉371によって電役入賞口376が開閉される電役開閉遊技（第1切替遊技）において電役入賞口376への遊技球99の入球が可能とされ、V入賞装置38を作動させる契機を付与する。なお、本実施形態では、電役入賞口376に遊技球99が入球されることに加えて、電役入賞口376に遊技球99が入球されることに基づいて実行される特図当たり抽選での抽選結果が小当たりであることでV入賞装置38が作動される小当たり遊技が実行される（図17（C）参照）。そして、V入賞装置38が作動される場合、後述のV入賞口384に遊技球99が入球されることで可変入賞装置39が作動される大当たり遊技が実行され、遊技者は多量の遊技球99を獲得できる機会が付与される。つまり、普図当たり遊技において電役開閉遊技が開始されることで、普図当たり遊技の電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技の3つ遊技がこの順序で1つの遊技サイクルとして実行される。また、普図当たり遊技では、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に振り分けられる普図当たり種別A～Gに応じて、1回から7回の電役開閉遊技が実行され（図15（B）参照）、電役開閉遊技が複数回（2回から7回のいずれか）実行される場合には開放間インターバルを介して各回の電役開閉遊技が実行される。即ち、電役開閉遊技が複数回実行される場合、開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させることで、1回の普図当たり遊技に対して電役開閉遊技の回数に応じて複数回の遊技サイクルが実行可能である。その結果、電役開閉遊技が複数回実行される場合、1回の普図当たり遊技に対して電役開閉遊技の回数に応じて複数回の大当たり遊技が実行可能である。

【0046】

図5及び図6に示すように、電役入賞装置37は、電役入賞扉371（第1電動役物手段）及び電役入賞部372を備える。

【0047】

図7（A）及び図7（B）に示すように、電役入賞扉371は、普図当たり遊技の電役開閉遊技において規定通路35の電役入賞用開口部351を開閉し、電役入賞部372への遊技球99の入球が制限される状態（第1制限状態）と、電役入賞部372への遊技球99の入球が許容される状態（第1許容状態）とを切り替える。具体的には、電役入賞扉371は、遊技盤31の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段（不図示）によって、電役入賞部372への遊技球99の入球が制限される待機位置（図7（A）参照）と、電役入賞部372への遊技球99の入球が許容される作動位置（図7（B）参照）との間で前後方向D1に移動可能である。そして、電役入賞扉371は、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に、普図当たり種別に応じた開閉パターン（図15（B）及び図16参照）で待機位置と作動位置との間で移動される。これにより、普図当たり遊技では、普図当たり種別に応じた回数（1回から7回のいずれか）の電役開閉遊技が実行される。

【0048】

ここで、前記開閉パターンの詳細は後述するが、電役開閉遊技において電役入賞扉371が待機位置から作動位置に移動され、所定時間経過後（第1所定条件）に待機位置に復

帰されるまでの作動時間（電役入賞用開口部 3 5 1 の開放時間）は、例えば遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を連続的に打ち出している場合に、少なくとも 1 個の遊技球 9 9 が電役入賞部 3 7 2 に入球可能な時間とされる。具体的には、電役入賞扉 3 7 1 の作動時間は、遊技球 9 9 の発射間隔（例えば 0. 6 秒）以上の時間に設定され、例えば 0. 6 秒以上 2 0 秒以下に設定され、好ましくは 1 秒以上 1 0 秒以下に設定され、さらに好ましくは 2 秒以上 5 秒以下に設定され、比較的短時間に設定される。なお、1 回の普図当たり遊技において電役入賞扉 3 7 1 が複数回作動される場合、各回の電役入賞扉 3 7 1 の作動時間が全て同一又は略同一に設定される。また、複数の開閉パターン相互においても、電役入賞扉 3 7 1 の作動時間が同一又は略同一に設定される。つまり、電役入賞扉 3 7 1 の作動時間は、開閉パターン種別及び開閉タイミングを問わず固定化されている。

10

【0049】

このように、電役入賞扉 3 7 1 の作動時間が遊技球 9 9 の発射間隔以上に設定されることで、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 が打ち出された場合に少なくとも 1 個の遊技球 9 9 が電役入賞用開口部 3 5 1 を通過可能な位置に移動され、電役入賞部 3 7 2 に入球される。これにより、後述の電役入賞部 3 7 2 の電役入賞口 3 7 6 への遊技球 9 9 の入球を契機として V 入賞装置 3 8 が作動される小当たり遊技が、電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球されないことで実行されない、いわゆるパンクの発生を効果的に防止できる。そのため、小当たり遊技が実行されず、ひいては大当たり遊技が実行されないという不都合の発生を効果的に防止できる。また、電役入賞扉 3 7 1 が待機位置から作動位置に移動された後に待機位置に復帰される条件が所定時間の経過であることで、普図当たり遊技での電役入賞扉 3 7 1 の開閉に必要な時間（作動時間）が固定化される。そのため、普図当たり遊技での電役入賞扉 3 7 1 の開閉、小当たり遊技及び大当たり遊技の一連の遊技サイクルに必要な時間の固定化ないし均一化に寄与できる。これにより、普図当たり遊技での電役入賞扉 3 7 1 の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させ、さらに大当たり遊技を次の電役入賞扉 3 7 1 の開放開始タイミングにより近いタイミングで終了させることが可能になる。

20

【0050】

ところで、大当たり遊技が終了してから次の電役入賞扉 3 7 1 の開放が開始されるまでの間では、電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技のいずれも実行されておらず、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を打ち出しても賞球の払い出しが期待できない。そのため、遊技者が遊技球 9 9 の打ち出しを中止する止め打ちを行ったり、スルーゲート 3 1 7 への遊技球 9 9 の通過による普通図柄の変動表示の保留数 N の増加又は一般入賞口 3 1 3 への遊技球 9 9 の入球による賞球の払い出しを期待して遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球 9 9 を打ち出す左打ちを行うことが想定される。しかしながら、普図当たり遊技中に止め打ち又は左打ちを行っている場合、次の電役開放遊技が開始されることで電役入賞扉 3 7 1 が作動した場合に、遊技盤 3 1 の右側領域への遊技球 9 9 の打ち出しが遅れたり、玉詰まりや打ち出し不良などにより遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 を到達させることができない事態が発生することで、電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球されることなく電役入賞扉 3 7 1 が復帰して電役開閉遊技が終了することが懸念される。そして、電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球されることなく電役開閉遊技が終了した場合、特図当たり抽選が行われないうえに小当たり遊技が実行されず、その結果、大当たり遊技も実行されなくなる。そのため、遊技者は、普図当たり遊技中の電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技のいずれも実行されていない期間に止め打ち又は左打ちを行っている場合、大当たり遊技において本来獲得できていたはずの遊技球 9 9 を獲得できなくなる。

30

40

【0051】

これに対して、大当たり遊技を次の電役入賞扉 3 7 1 の開放開始タイミングにより近いタイミングで終了させることができれば、右打ちでの賞球の払い出しが期待できないタイミングで遊技者が止め打ちや左打ちを行うことを抑制できる。そのため、電役開閉遊技において電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球しない事態の発生に起因する大当たり遊技が実行されない事態の発生を抑制し、大当たり遊技において本来獲得できていたはずの遊技

50

球 9 9 を獲得できる可能性を高めることができる。

【0052】

なお、本実施形態では、普図当たり遊技での電役入賞扉 3 7 1 の開閉が待機位置から作動位置に移動されてから所定時間経過後に待機位置に復帰されるが、所定時間経過前であっても、電役入賞口 3 7 6 に所定個数の遊技球 9 9 が入球された場合に待機位置に復帰させるようにしてもよい。この場合には、所定時間経過前に普図当たり遊技での電役入賞扉 3 7 1 の開閉が終了するため、前記遊技サイクルに要する時間が、所定時間の経過により普図当たり遊技での電役入賞扉 3 7 1 の開閉が終了する場合に比べて短くなる。そのため、前記遊技サイクルに要する時間が短くなるため、普図当たり遊技での電役入賞扉 3 7 1 の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させることが可能になる。

10

【0053】

図 8 (A) 及び図 8 (B) に示すように、電役入賞扉 3 7 1 は、遊技球 9 9 の移動経路を規定する複数のガイド部 3 7 3 を有する。複数のガイド部 3 7 3 は、電役入賞扉 3 7 1 の前方向側に設けられた凹部 3 7 4 において左右方向 D 3 に沿って千鳥状に配置されている。そのため、電役入賞扉 3 7 1 では、右側から電役入賞扉 3 7 1 に移動された遊技球 9 9 が前後方向 D 1 に移動しつつの左方向に向けて移動される。即ち、電役入賞扉 3 7 1 を通過する遊技球 9 9 は、蛇行しつつ左方向に移動されるため、左方向に直線的に移動される場合に比べて移動距離が大きくされる。これにより、電役入賞扉 3 7 1 では、遊技球 9 9 の移動が遅延されることで遊技球 9 9 の滞留時間が大きくされる。そして、複数のガイド部 3 7 3 は、数、形状などを適宜設定することで、電役入賞扉 3 7 1 での滞留時間が遊技球 9 9 の発射間隔（例えば 0.6 秒）以上になるように形成される。具体的には、例えば電役入賞扉 3 7 1 での遊技球 9 9 の滞留時間が遊技球 9 9 の発射間隔の 1 倍以上 5 倍以下に設定され、好ましくは 1 倍以上 3 倍以下に設定される。これにより、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 が連続的に打ち出される場合、電役入賞扉 3 7 1 の上に少なくとも 1 個の遊技球 9 9 が移動する状態を維持できる。その結果、電役入賞扉 3 7 1 の開閉タイミングを問わず如何様なタイミングであっても、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 が打ち出された場合に少なくとも 1 個の遊技球 9 9 が電役入賞部 3 7 2 に入球される。これにより、後述の電役入賞部 3 7 2 の電役入賞口 3 7 6 への遊技球 9 9 の入球を契機として V 入賞装置 3 8 が作動される小当たり遊技が、電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球されないことで実行されない、いわゆるパンクの発生を効果的に防止できる。そのため、小当たり遊技が実行されず、ひいては大当たり遊技が実行されないという不都合の発生を効果的に防止できる。

20

30

【0054】

また、複数のガイド部 3 7 3 は、電役入賞扉 3 7 1 を樹脂成形により形成する場合、一体的に造り込むことができる。これにより、複数のガイド部 3 7 3 を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【0055】

なお、電役入賞扉 3 7 1 において遊技球 9 9 の移動が遅延させる構成としては、複数のガイド部 3 7 3 が千鳥状に配置された構成に限定されない。例えば電役入賞扉 3 7 1 に蛇行した溝部を設けることで移動距離を大きくする構成、電役入賞扉 3 7 1 にマトリックス状などに散点させて複数の凹部又は凸部を設けるなどして移動抵抗を大きくさせることで遊技球 9 9 の移動速度を小さくする構成であってもよい。

40

【0056】

また、本実施形態では、電役入賞扉 3 7 1 の作動時に少なくとも 1 個の遊技球 9 9 を電役入賞部 3 7 2 に入球させるために、電役入賞扉 3 7 1 の作動時間が遊技球 9 9 の発射間隔以上に設定されると共に、電役入賞扉 3 7 1 に遊技球 9 9 の移動が遅延させる複数のガイド部 3 7 3 が設けられているが、電役入賞扉 3 7 1 の作動時に少なくとも 1 個の遊技球 9 9 を電役入賞部 3 7 2 に入球させることができる限りは、電役入賞扉 3 7 1 の作動時間が遊技球 9 9 の発射間隔未満に設定してもよいし、電役入賞扉 3 7 1 の複数のガイド部 3 7 3 を省略して遊技球 9 9 が直線的に移動される構成としてもよい。

50

【0057】

図8（C）に示すように、電役入賞扉371を遊技球99が移動している場合に電役入賞扉371が待機位置（図7（A）参照）から作動位置（図7（B）参照）に後方向に移動される場合、電役入賞扉371の遊技球99は遊技盤31によって後方向に移動できない。そのため、後方向への移動が制限された遊技球99は、電役入賞扉371から落下する。一方、電役入賞扉371が作動位置に移動されることで電役入賞用開口部351が開放される。これにより、電役入賞扉371が待機位置から作動位置に後方向に移動される場合に電役入賞扉371を通過する遊技球99は、電役入賞用開口部351を介して後述の電役入賞部372の電役入賞口376に入球される。また、電役入賞扉371の遊技球99が後方向への移動が制限されることで電役入賞扉371から落下した遊技球99が電役入賞口376に入球される場合、電役入賞扉371を移動する遊技球99が落下するタイミングが遊技球99相互で均一化される。これにより、電役入賞扉371の作動が開始されてから電役入賞扉371上の遊技球99が電役入賞口376に入球されるまでの時間が均一化されるため、電役入賞扉371の作動が開始されてから後述の電役入賞センサ37aによって電役入賞口376への遊技球99の入球が検出される時間を各回の電役入賞扉371の作動で均一化できる。その結果、電役入賞口376への遊技球99の入球を契機として実行され得る小当たり遊技の開始タイミングを、各回の電役入賞扉371の作動に対して均一化できる。そして、小当たり遊技での後述のV入賞装置38のV入賞口384への遊技球99の入球を契機として実行される可変入賞装置39が作動する大当たり遊技の開始タイミングを均一化でき、さらに大当たり遊技の終了タイミングを均一化できる。従って、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバルにおいて大当たり遊技を終了させることが可能になる。

10

20

【0058】

ところで、電役入賞扉371に複数のガイド部373などの遊技球99の移動を遅延させる手段が設けられていない場合、電役入賞扉371での遊技球99の滞留時間が短いと、電役入賞扉371の開放するタイミングで電役入賞扉371上を遊技球99が移動している状態、及び移動していない状態のいずれもあり得る。即ち、電役入賞扉371の開放時に電役入賞扉371を移動する遊技球99が落下して電役入賞口376に入球される場合と、電役入賞扉371の上流側から移動してきた遊技球99が電役入賞口376に入球される場合とがある。これらの場合、電役入賞扉371の開放時から電役入賞口376に入球されるまでに必要な遊技球99の移動距離が異なるため、電役入賞扉371の開放開始から電役入賞口376に遊技球99が入球されるまでの時間が異なる。その結果、普図当たり遊技での電役入賞口376への遊技球99の入球に基づいて小当たり遊技が実行される場合、電役入賞扉371の作動開始を基準とした場合の小当たり遊技の開始タイミングに不均一さが発生する。このような不均一さは、小当たり遊技でのV入賞口384への遊技球99の入球に基づいて開始される大当たり遊技についても、その開始タイミングだけでなく終了タイミングの不均一さを誘発する。その結果、電役入賞扉371が複数回開放される普通当たり遊技の場合、次の電役入賞扉371の開放開始までに大当たり遊技が終了しないことも想定される。

30

【0059】

これに対して、上述のように電役入賞扉371に複数のガイド部373を設けることで電役入賞扉371の開放時に電役入賞扉371の上に少なくとも1個の遊技球99が移動する状態が維持される場合、電役入賞扉371を移動する遊技球99が、電役入賞扉371の遊技球99が後方向への移動が制限されることで電役入賞扉371から落下して電役入賞口376に入球される。そして、電役入賞扉371の遊技球99が後方向への移動が制限されることで電役入賞扉371から落下した遊技球99が電役入賞口376に入球される場合、電役入賞扉371上の遊技球99が電役入賞扉371から落下するタイミングが遊技球99相互で均一化される。これにより、電役入賞扉371の作動を開始してから電役入賞口376に入球されるまでの時間を均一化できるため、電役入賞扉371の作動を開始してから後述の電役入賞センサ37aによって電役入賞口376への遊技球99の

40

50

入球が検出されるタイミングを各回の電役入賞扉 371 の作動で均一化できる。その結果、電役入賞口 376 への遊技球 99 の入球を契機として実行され得る小当たり遊技の開始タイミングを、各回の電役入賞扉 371 の作動に対して均一化でき、小当たり遊技での後述の V 入賞装置 38 の V 入賞口 384 への遊技球 99 の入球を契機として実行される可変入賞装置 39 が作動する大当たり遊技の開始タイミングを均一化でき、さらに大当たり遊技の終了タイミングを均一化できる。従って、電役入賞扉 371 が複数回開放される普図当たり遊技での電役入賞扉 371 の開放間インターバルにおいて大当たり遊技を終了させることが可能になる。

【0060】

図 5 から図 7 に示すように、電役入賞部 372 は、規定通路 35 の電役入賞用開口部 351 及び電役入賞扉 371 の直下に設けられている。電役入賞部 372 は、上部開口 375、電役入賞口 376（第 1 入球口）及び電役入賞センサ 37a を有する。上部開口 375 は、電役入賞用開口部 351 を通過する遊技球 99 の電役入賞部 372 への入球を許容する。電役入賞口 376 は、上部開口 375 に連通しており、電役入賞用開口部 351 及び上部開口 375 を通過した遊技球 99 が入球される。即ち、電役入賞口 376 には、電役入賞扉 371 の作動位置（図 7（B））への移動によって電役入賞用開口部 351 が開放されることで、電役入賞用開口部 351 及び上部開口 375 を通過した遊技球 99 が入球される。また、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球された場合、特図当たり抽選が実行される。特図当たり抽選では、V 入賞装置 38 を作動させる小当たり遊技を実行させることが所定の確率（本実施形態では 299/300（図 17（C）参照））で決定され、特図当たり抽選において小当たり遊技が実行されることが決定された場合、可変入賞装置 39 の作動により多量の遊技球 99 の獲得が可能な大当たり遊技を実行させるための大当たり種別も決定される。また、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球された場合、所定数（例えば 3 個）の遊技球 99 の払い出しが行われる。なお、特図当たり抽選する権利は、普図当たり抽選を行う権利とは異なり保留されないため、普図当たり遊技での一度の電役入賞扉 371 の作動において複数個の遊技球 99 が電役入賞口 376 に入球される場合であっても、特図当たり抽選の回数は 1 回である。

【0061】

電役入賞センサ 37a は、電役入賞口 376 を通過した遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に排出する通路に設けられ、電役入賞口 376 を遊技球 99 が通過したことを検出する。電役入賞センサ 37a は、メイン制御ユニット 331 に電氣的に接続されており（図 13 参照）、電役入賞センサ 37a での検出結果はメイン制御ユニット 331 に入力される。メイン制御ユニット 331（MPU41）は、電役入賞センサ 37a での検出結果に応じて、払出制御装置 7 に所定数（例えば 3 個）の遊技球 99 の払い出しを行わせる賞球コマンドを送信し、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球したことを示す電役入賞フラグをオンに設定すると共に電役入賞コマンドを設定する。また、メイン制御ユニット 331（MPU41）は、電役入賞コマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信する。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球したことを把握でき、図柄表示部 341 において電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球したこと遊技者に報知する演出を実行することが可能になる。

【0062】

ここで、電役入賞口 376 は、規定通路 35 を移動する遊技球 99 が入球可能な位置に設けられている。一方、規定通路 35 を移動する遊技球 99 は、同一経路で移動する。そのため、遊技盤 31 の右側領域に一定の強度（ストローク）で打ち出された遊技球 99 は、相互で移動速度が均一化される。これにより、普図当たり遊技において遊技盤 31 の右側領域に一定の強度で遊技球 99 が打ち出される場合、遊技球 99 の打ち出しから遊技球 99 が電役入賞口 376 に入球可能な電役入賞扉 371 に到達するまでの時間が均一化される。そのため、普図当たり遊技において電役入賞口 376 が開放された場合に、遊技球 99 が打ち出されてから電役入賞口 376 に入球可能な位置に遊技球 99 が移動されるまでに想定外に長い時間を要することを防止できる。これにより、普図当たり遊技において

電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されない、いわゆるパンクの発生が効果的に防止されることで小当たり遊技が実行されないという事態の発生が効果的に防止される。その結果、大当たり遊技が実行されないという事態の発生が効果的に防止され、大当たり遊技の実行により遊技者が本来獲得できる賞球を獲得できないと不利益の発生を防止できる。また、遊技球 99 の打ち出しから遊技球 99 が電役入賞口 376 に入球可能な電役入賞扉 371 に到達するまでの時間が均一化されることに加えて、上述のように電役入賞扉 371 に複数のガイド部 373 を設けることで、一定の強度で遊技球 99 が打ち出される場合に電役入賞扉 371 の作動が開始されてから後述の電役入賞センサ 37a によって電役入賞口 376 への遊技球 99 の入球が検出されるタイミングを各回の電役入賞扉 371 の作動で均一化できることで、遊技球 99 の打ち出しから電役入賞口 376 への遊技球 99 の入球が検出される時間を各回の電役入賞扉 371 の作動で均一化できる。これにより、小当たり遊技の開始タイミングを、各回の電役入賞扉 371 の作動に対して均一化でき、さらには大当たり遊技の開始タイミング及び終了タイミングを均一化できるため、電役入賞扉 371 が複数回開放される普図当たり遊技での電役入賞扉 371 の開放間インターバルにおいて大当たり遊技を終了させることが可能になる。

【0063】

図 5 及び図 6 に示すように、V 入賞装置 38 は、電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 に遊技球 99 が入賞され、特図当たり抽選での抽選結果が小当たりの場合に作動される。V 入賞装置 38 が作動されることで後述の V 入賞口 384 への遊技球 99 の入球が可能な小当たり遊技（第 2 遊技）が実行され、可変入賞装置 39 を作動させる契機が付与される。V 入賞装置 38 は、V 入賞扉 381（第 2 電動役物手段）及び V 入賞部 382 を備える。

【0064】

図 9 から図 11 に示すように、V 入賞扉 381 は、規定通路 35 の V 入賞用開口部 352 を開閉し、V 入賞部 382 への遊技球 99 の入球が制限される状態（第 2 制限状態）と、V 入賞部 382 への遊技球 99 の入球が許容される状態（第 2 許容状態）とを切り替える。具体的には、V 入賞扉 381 は、遊技盤 31 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段（不図示）によって、V 入賞部 382 への遊技球 99 の入球が制限される待機位置（図 9（A）及び図 10（A）参照）と、V 入賞部 382 への遊技球 99 の入球が許容される作動位置（図 9（B）及び図 10（B）参照）との間で前後方向 D1 に移動可能である。そして、V 入賞扉 381 は、電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 に遊技球 99 が入賞されて特図当たり抽選で小当たりに当選した場合に、待機位置から作動位置に移動し、所定時間経過後（第 2 所定条件）に待機位置に復帰される。V 入賞扉 381 の作動が開始されてから待機位置に復帰するまでの作動時間（V 入賞用開口部 352 の開放時間）は、例えば遊技盤 31 の右側領域に遊技球 99 を連続的に打ち出している場合に、少なくとも 1 個の遊技球 99 が V 入賞部 382 に入球可能な時間とされる。具体的には、V 入賞扉 381 の作動時間は、遊技球 99 の発射間隔（例えば 0.6 秒）以上の時間に設定され、例えば遊技球 99 の発射間隔（例えば 0.6 秒）以上の時間に設定され、好ましくは遊技球 99 の発射間隔の 1 倍以上 30 倍以下（例えば 0.6 秒以上 18 秒以下）に設定され、より好ましくは発射間隔の 2 倍以上 20 倍以下（例えば 1.2 秒以上 12 秒以下）に設定され、さらに好ましくは遊技球 99 の発射間隔の 3 倍以上 10 倍以下（例えば 1.8 秒以上 6 秒以下）に設定される。これにより、小当たり遊技において遊技盤 31 の右側領域に連続的に通常の遊技球 99 の打ち出しを行うことで、V 入賞口 384 に遊技球 99 が確実に入球され、通常の打ち出しを行う限りパンクが発生しない遊技性が付与される。

【0065】

このように、V 入賞扉 381 の作動時間が遊技球 99 の発射間隔以上に設定されることで、遊技盤 31 の右側領域に連続的に遊技球 99 が打ち出された場合に少なくとも 1 個の遊技球 99 が V 入賞用開口部 352 を通過可能な位置に移動され、V 入賞部 382 に入球される。これにより、後述の V 入賞部 382 の V 入賞口 384 への遊技球 99 の入球を契機として可変入賞装置 39 が作動される大当たり遊技が、V 入賞口 384 に遊技球 99 が

入球されないことで実行されない、いわゆるパンクの発生を効果的に防止できる。そのため、大当たり遊技が実行されないという不都合の発生を効果的に防止できる。また、V入賞扉381が待機位置から作動位置に移動され後に待機位置に復帰される条件が所定時間の経過であることで、小当たり遊技に必要な時間（作動時間）が固定化される。そのため、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開閉、小当たり遊技及び大当たり遊技の一連の遊技サイクルに必要な時間の固定化ないし均一化に寄与できる。これにより、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させ、さらに大当たり遊技を次の電役入賞扉371の開放開始タイミングにより近いタイミングで終了させることが可能になる。

【0066】

また、大当たり遊技を次の電役入賞扉371の開放開始タイミングにより近いタイミングで終了させることができれば、上述のように右打ちでの賞球の払い出しが期待できないタイミングで遊技者が止め打ちや左打ちを行うことを抑制でき、電役開閉遊技において電役入賞口376に遊技球99が入球しない事態の発生に起因する大当たり遊技が実行されない事態の発生を抑制し、大当たり遊技において本来獲得できていたはずの遊技球99を獲得できる可能性を高めることができる。

【0067】

なお、本実施形態では、V入賞扉381が待機位置から作動位置に移動されてから所定時間経過後に待機位置に復帰されるが、所定時間経過前であってもV入賞口384に所定個数の遊技球99が入球された場合に待機位置に復帰させるようにしてもよい。この場合には、所定時間経過前に小当たり遊技が終了するため、前記遊技サイクルに要する時間が、所定時間の経過により小当たり遊技が終了する場合に比べて短くなる。そのため、前記遊技サイクルに要する時間が短くなるため、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させることが可能になる。

【0068】

また、V入賞扉381の作動時間は、遊技球99の発射間隔未満に設定してもよい。この場合、小当たり遊技においてV入賞口384に遊技球99が入球されないことで大当たり遊技が実行されない、いわゆるパンクが発生する遊技性を付与できる。そして、V入賞扉381の作動時間を遊技球99の発射間隔未満で調整することで、V入賞口384への遊技球99の入球確率を調整できるためパンクの発生率も調整可能であり、その結果、パンク発生率によって遊技性の調整も可能になる。V入賞口384への遊技球99の入球確率は、例えば1%以上95%以下に設定され、好ましくは20%以上90%以下に設定され、より好ましくは50%以上80%以下に設定される。

【0069】

V入賞部382は、規定通路35のV入賞用開口部352及びV入賞扉381の直下に設けられている。V入賞部382は、上部開口383、V入賞口384（（特殊）第2入球口）、通常入賞口385（通常第2入球口）、切替部386、V入賞センサ38a及び通常入賞センサ38bを有する。上部開口383は、V入賞用開口部352を通過する遊技球99のV入賞部382への入球を許容する。V入賞口384及び通常入賞口385は、上部開口383に連通しており、V入賞用開口部352及び上部開口383を通過した遊技球99が入球可能である。即ち、V入賞口384及び通常入賞口385には、V入賞扉381の作動位置（図9（B）及び図10（B）参照）への移動によってV入賞用開口部352が開放されることで、V入賞用開口部352及び上部開口383を通過した遊技球99が入球される。また、V入賞口384は、遊技球99の通過を契機として可変入賞装置39が作動される大当たり遊技が実行される契機を与える。そして、V入賞口384に遊技球99が入球される場合、小当たり遊技の終了後に、電役入賞装置37の電役入賞口376に遊技球99が入球される場合に決定される大当たり種別に対応した大当たり遊技が実行される。通常入賞口385は、V入賞口384に隣接し、遊技球99の移動方向の上流側に設けられている。また、V入賞口384又は通常入賞口385に遊技球99が入球された場合、所定数（例えば3個）の遊技球99の払い出しが行われる。

【0070】

切替部386は、V入賞口384への遊技球99の入球を許容する状態とV入賞口384への遊技球99の入球を制限する状態とを切り替える。切替部386は、遊技盤31の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段（不図示）によって、V入賞口384への遊技球99の入球を許容する待機位置とV入賞口384への遊技球99の入球を制限する作動位置との間で移動可能である。切替部386は、例えばV入賞口384への遊技球99の入球を契機として待機位置から作動位置に移動されることで、V入賞口384への遊技球99の入球を制限し、通常入賞口385に遊技球99を誘導する。即ち、切替部386は、通常入賞口385よりも優先してV入賞口384に遊技球99を入球させる役割を果たす。なお、通常入賞口385よりも優先してV入賞口384に遊技球99を入球させるために、切替部386がV入賞口384への遊技球99の入球を許容する位置にある場合に切替部386の前側端部に通常入賞口385を塞ぐ閉塞部を設けてもよい。また、切替部386は、例えばV入賞扉381が作動位置から待機位置に移動されることでV入賞用開口部352が閉鎖されることを契機として待機位置に復帰される。

10

【0071】

このように、遊技盤31の右側領域に遊技球99を連続的に打ち出している場合に、切替部386の動作によって通常入賞口385よりも優先してV入賞口384に遊技球99が入球されるため、V入賞口384に高確率（100%又は略100%）で遊技球99が入球され、上述のようにV入賞口384に遊技球99が入球されないことで大当たり遊技が実行されない、いわゆるパンクの発生を効果的に防止できる。

20

【0072】

なお、V入賞口384への入球確率は、100%又は略100%である必要はなく、100%よりも一定確率だけ低い所定確率であってもよい。前記所定確率は、例えば1%～95%であり、好ましくは20%～90%、より好ましくは50%～80%である。前記所定確率は、例えばV入賞扉381が開放されている状態において一定間隔又は所定のパターンで切替部386の動作を制御することで調整可能であり、またV入賞扉381の作動時間や作動パターンによっても調整可能である。

【0073】

V入賞センサ38aは、V入賞口384を通過した遊技球99を遊技盤31の背面側に排出する通路に設けられ、V入賞口384を遊技球99が通過したことを検出する。通常入賞センサ38bは、通常入賞口385を通過した遊技球99を遊技盤31の背面側に排出する通路に設けられ、通常入賞口385を遊技球99が通過したことを検出する。V入賞センサ38a及び通常入賞センサ38bは、メイン制御ユニット331に電気的に接続されており（図13参照）、V入賞センサ38a及び通常入賞センサ38bでの検出結果はメイン制御ユニット331に入力される。メイン制御ユニット331（MPU41）は、V入賞センサ38a及び通常入賞センサ38bでの検出結果に応じて、払出制御装置7に所定数（例えば3個）の遊技球99の払い出しを行わせる賞球コマンドを送信する。また、メイン制御ユニット331（MPU41）は、V入賞センサ38aによって遊技球99が検出された場合に、V入賞口384に遊技球99が入賞したことを示すV入賞フラグをオンに設定すると共に、V入賞口384に遊技球99が入賞したことを通知するV入賞コマンドを設定する。また、メイン制御ユニット331（MPU41）は、通常入賞センサ38bによって遊技球99が検出された場合に、通常入賞口385に遊技球99が入賞したことを示す通常入賞フラグをオンに設定する。そして、メイン制御ユニット331（MPU41）は、V入賞コマンドを音声ランプ制御装置5に送信する。これにより、音声ランプ制御装置5では、V入賞口384に遊技球99が入球したことを把握でき、図柄表示部341においてV入賞口384に遊技球99が入球したこと遊技者に報知する演出を実行することが可能になる。

30

40

【0074】

ここで、V入賞口384は、規定通路35を移動する遊技球99が入球可能な位置に設けられている。一方、上述のように、規定通路35を移動する遊技球99は、同一経路で

50

移動するために一定の強度で打ち出される場合は移動速度が遊技球 99 相互で均一化される。そのため、小当たり遊技において遊技盤 31 の右側領域に遊技球 99 が一定の強度で打ち出される場合、遊技球 99 の打ち出しから遊技球 99 が V 入賞口 384 に入球されるまでの時間が均一化される。これにより、小当たり遊技において V 入賞口 384 が開放された場合に、遊技球 99 が打ち出されてから V 入賞口 384 に入球可能な位置に遊技球 99 が移動されるまでに想定外に長い時間を要することを防止できる。その結果、小当たり遊技において V 入賞口 384 に遊技球 99 が入球されない、いわゆるパンクの発生が効果的に防止される。従って、大当たり遊技が実行されないという事態の発生が効果的に防止されることで、大当たり遊技の実行により遊技者が本来獲得できる賞球を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

10

【0075】

また、遊技球 99 の打ち出しから遊技球 99 が V 入賞口 384 に入球されるまでの時間が均一化されることで、V 入賞扉 381 が待機位置から作動位置に移動されてから所定時間経過前であっても V 入賞口 384 に所定個数の遊技球 99 が入球された場合に待機位置に復帰させる構成を仮に採用したとしても、小当たり遊技の終了タイミングを各回の電役入賞扉 371 の作動の開始から均一化される。そのため、小当たり遊技において V 入賞口 384 に遊技球 99 が入球されることを契機として実行される大当たり遊技の開始タイミングを均一化し、さらに大当たり遊技の終了タイミングを均一化できる。その結果、普図大当たり遊技において電役入賞扉 371 が複数回開閉される場合に、電役入賞扉 371 の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させることが可能になる。

20

【0076】

図 5 及び図 6 に示すように、可変入賞装置 39 は、V 入賞装置 38 の V 入賞口 384 への遊技球 99 の入球を契機とする特図当たり抽選で小当たりに当選した場合に作動される。可変入賞装置 39 が作動されることで後述の可変入賞口 394 への遊技球 99 の入球が可能になる大当たり遊技（第 2 遊技）が実行される。大当たり遊技は、遊技者に多量の遊技球 99 を獲得する契機を与える複数回（本実施形態では 8 回又は 16 回）のラウンド遊技（第 2 切替遊技）が実行される開閉実行モードを含む遊技である（図 18 参照）。可変入賞装置 39 は、可変入賞扉 391（第 3 電動役物手段）及び可変入賞部 392 を備える。

【0077】

図 12（A）及び図 12（B）に示すように、可変入賞扉 391 は、規定通路 35 の可変入賞用開口部 353 を開閉し、可変入賞部 392 への遊技球 99 の入球が制限される状態（第 3 制限状態）と、可変入賞部 392 への遊技球 99 の入球が許容される状態（第 3 許容状態）とを切り替える。具体的には、可変入賞扉 391 は、遊技盤 31 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段（不図示）によって、可変入賞部 392 への遊技球 99 の入球が制限される待機位置（図 12（A）参照）と、可変入賞部 392 への遊技球 99 の入球が許容される作動位置（図 12（B）参照）との間で前後方向 D1 に移動可能である。そして、可変入賞扉 391 は、V 入賞口 384 に遊技球 99 が入賞した場合に、大当たり種別（図 17（D）参照）に応じた回数だけ待機位置と作動位置との間で移動される。可変入賞扉 391 が待機位置から作動位置に移動されてから待機位置に復帰される条件（第 3 所定条件）は、可変入賞用開口部 353（可変入賞口 394）の最大開放時間（可変入賞扉 391 の作動時間）（例えば 5 秒）が経過するか、上限数（10 個）の遊技球 99 が後述の可変入賞口 394 に入球することである。

30

40

【0078】

ここで、可変入賞用開口部 353（可変入賞口 394）の最大開放時間（可変入賞扉 391 の作動時間）は、可変入賞口 394 に上限数の遊技球 99 を入球させるために必要な最小時間以下に設定される。具体的には、最大開放時間は、例えば遊技球 99 の発射間隔（例えば 0.6 秒）に前記上限数（例えば 10 個）を乗じた時間（例えば 6 秒）以下に設定され、遊技球 99 の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 0.5 倍以上 1 倍以下に設定されるのが好ましく、0.75 倍以上 0.95 倍以下に設定されるのがさらに好ましい。

50

【0079】

このように、可変入賞用開口部353（可変入賞口394）の最大開放時間（可変入賞扉391の作動時間）を、可変入賞口394に上限数の遊技球99を入球させるために必要な最小時間以下に設定することで、通常、上限数の遊技球99が可変入賞口394に入球される前に、最大開放時間の経過によって可変入賞口394が閉鎖される。これにより、後述の大当たり遊技でのラウンド遊技に要する時間を、最大開放時間に一致させることで均一化し、さらには大当たり遊技に要する時間を均一化ないし固定化できる。そのため、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバル内において大当たり遊技を終了させることが容易になる。従って、大当たり遊技の実行中に普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバルが終了して普図当たり遊技が開始されることを容易に防止できる。その結果、普図当たり遊技において電役入賞口376に遊技球99が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として小当たり遊技が実行されない事態の発生、小当たり遊技においてV入賞口384に遊技球99が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由としてV入賞口384への入賞が無効とされることによって大当たり遊技が実行されない事態の発生、電役開閉遊技において電役入賞口376が開放されていることで可変入賞口394に遊技球を入球させることができない事態の発生など、遊技者に不利益が与えられることを抑制できる。

10

【0080】

特に、可変入賞用開口部353（可変入賞口394）の最大開放時間を、遊技球99の発射間隔に前記上限数を乗じた時間以下に設定し、好ましくは遊技球99の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の0.5倍以上1倍以下、さらに好ましくは0.75倍以上0.95倍以下に設定されることで、より確実に遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。さらに、最大開放時間内に可変入賞口394に入球される遊技球99の数が前記上限数に対して著しく少なくなることを防止しつつ、可変入賞口394の最大開放時間の経過を契機としてラウンド遊技を終了させることができる。これにより、大当たり遊技において遊技者に与える利益を十分に確保しつつ、ラウンド遊技に要する時間、ひいては大当たり遊技に要する時間の均一化を図ることでより確実に普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバル内に大当たり遊技を終了させることができる。

20

【0081】

また、可変入賞用開口部353の最大開放時間を遊技球99の発射間隔に前記上限数を乗じた時間以下に設定して大当たり遊技に要する時間を均一化ないし固定化することで、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開閉、小当たり遊技及び大当たり遊技の一連の遊技サイクルに必要な時間の固定化ないし均一化に寄与できる。これにより、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させ、さらに大当たり遊技を次の電役入賞扉371の開放開始タイミングにより近いタイミングで終了させることが可能になる。

30

【0082】

なお、本実施形態では、可変入賞扉391が待機位置から作動位置に移動されてから最大開放時間の経過後又は可変入賞口394への上限数の遊技球99の入球によって待機位置に復帰されるが、可変入賞口394への上限数の遊技球99の入球とは無関係に最大開放時間の経過後に可変入賞扉391を復帰させるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技に要する時間が、可変入賞口394に上限数の遊技球99が入球されるまでの時間に依存しないため、大当たり遊技に要する時間を容易に固定化できる。これにより、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させ、さらに大当たり遊技を次の電役入賞扉371の開放開始タイミングにより近いタイミングで終了させることが容易になる。なお、可変入賞口394への上限数の遊技球99の入球とは無関係に最大開放時間の経過後に可変入賞扉391を復帰させる場合、前記上限数（例えば10個）の遊技球99が入球されない時間に最大開放時間が設定される。

40

【0083】

また、大当たり遊技を次の電役入賞扉371の開放開始タイミングにより近いタイミ

50

ングで終了させることができれば、上述のように右打ちでの賞球の払い出しが期待できないタイミングで遊技者が止め打ちや左打ちを行うことを抑制でき、電役開閉遊技において電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球しない事態の発生に起因する大当たり遊技が実行されない事態の発生を抑制し、大当たり遊技において本来獲得できていたはずの遊技球 99 を獲得できる可能性を高めることができる。

【0084】

可変入賞部 392 は、規定通路 35 の可変入賞用開口部 353 及び可変入賞扉 391 の直下に設けられている。可変入賞部 392 は、上部開口 393、可変入賞口 394（第 3 入球口）及び可変入賞センサ 39a を有する。上部開口 393 は、可変入賞用開口部 353 を通過する遊技球 99 の可変入賞部 392 への入球を許容する。可変入賞口 394 は、上部開口 393 に連通しており、可変入賞用開口部 353 及び上部開口 393 を通過した遊技球 99 が入球される。即ち、可変入賞口 394 には、可変入賞扉 391 の作動位置（図 12（B））への移動によって可変入賞用開口部 353 が開放されることで、可変入賞用開口部 353 及び上部開口 393 を通過した遊技球 99 が入球される。また、可変入賞口 394 に遊技球 99 が入球された場合、所定数（例えば 8 個）の遊技球 99 の払い出しが行われる。

【0085】

可変入賞センサ 39a は、可変入賞口 394 を通過した遊技球 99 を遊技盤 31 の背面側に排出する通路に設けられ、可変入賞口 394 を遊技球 99 が通過したことを検出する。可変入賞口 394 は、メイン制御ユニット 331 に電氣的に接続されており（図 13 参照）、可変入賞口 394 での検出結果はメイン制御ユニット 331 に入力される。メイン制御ユニット 331（MPU41）は、可変入賞口 394 での検出結果に応じて、払出制御装置 7 に所定数（例えば 8 個）の遊技球 99 の払い出しを行わせる賞球コマンドを送信し、可変入賞口 394 に遊技球 99 が入賞したことを示す可変入賞フラグをオンに設定すると共に可変入賞コマンドを設定する。また、メイン制御ユニット 331（MPU41）は、可変入賞コマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信する。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、可変入賞口 394 に遊技球 99 が入球したことを把握でき、図柄表示部 341 において、大当たり遊技のラウンド遊技で可変入賞口 394 に入賞した遊技球 99 の数を表示し、大当たり遊技で獲得した遊技球 99 の数（出玉数）表示することが可能になる。

【0086】

なお、電役入賞センサ 37a、V入賞センサ 38a、通常入賞センサ 38b 及び可変入賞センサ 39a は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

【0087】

ところで、従来の遊技機としては、遊技者に有利な大当たり遊技において開放される可変入賞口に遊技球を入球させることで多量の遊技球を獲得可能なものがある。この種の遊技では、一般に可変入賞口に対して、遊技盤に打設された遊技釘によって複数の経路で遊技球を入球させることが可能である。しかしながら、複数の経路で可変入賞口に対して遊技球が入球可能である場合、遊技盤に打設された遊技釘の状態や遊技球の発射強度などによって遊技球が打ち出されてから可変入賞口に入球されるまでの時間が不均一となるために大当たり遊技に要する時間が不均一となる。また、複数の経路で可変入賞口に対して遊技球が入球可能である場合には、複数の経路とは異なる経路で移動する遊技球は可変入賞口に入球されない無駄玉となり、この無駄玉の発生によっても大当たり遊技に要する時間が不均一となるばかりか、大当たり遊技での差玉数が少なくなるために遊技者に不利益を与える。

【0088】

これに対して、遊技機 10 では、遊技盤 31 の右側領域に打ち出された遊技球 99 が規定通路 35 によって同一経路で移動されるため、一定の強度（ストローク）で遊技球 99 を遊技盤 31 の右側領域に打ち出す場合には規定通路 35 を移動する遊技球 99 相互の移

動速度が均一化され、均一化された間隔で規定通路 3 5 を移動する。そして、可変入賞口 3 9 4 が規定通路 3 5 を移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、右側領域に遊技球 9 9 が打ち出される場合、大当たり遊技のラウンド遊技では遊技球 9 9 の打ち出しから遊技球 9 9 が可変入賞口 3 9 4 に入球されるまでの時間が均一化されると共に無駄玉の発生が防止される。そのため、大当たり遊技のラウンド遊技の終了条件（第 3 所定条件）が、上述のように可変入賞用開口部 3 5 3（可変入賞口 3 9 4）の最大開放時間（例えば 5 秒）経過、及び可変入賞口 3 9 4 への上限数（10 個）の遊技球 9 9 の入球のいずれかが満たされる場合に設定されていると、規定通路 3 5 によって同一経路で遊技球 9 9 を移動させることで、可変入賞用開口部 3 5 3（可変入賞口 3 9 4）に画一的に遊技球 9 9 が入球されるためにラウンド遊技に要する時間を均一化することができ、その結果、大当たり遊技に要する時間を均一化できる。これにより、普図当たり遊技が実行される場合に、普図当たり遊技の電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技の遊技サイクルに要する時間が均一化されるため、電役入賞扉 3 7 1 の開放間インターバル内において大当たり遊技を終了させることが容易になる。従って、大当たり遊技の実行中に電役入賞扉 3 7 1 の開放間インターバルが終了して普図当たり遊技の実行が開始されることを容易に防止できる。そのため、普図当たり遊技において電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として小当たり遊技が実行されない事態の発生、小当たり遊技において V 入賞口 3 8 4 に遊技球 9 9 が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として V 入賞口 3 8 4 への入賞が無効とされることによって大当たり遊技が実行されない事態の発生、電役開閉遊技において電役入賞口 3 7 6 が開放されていることで可変入賞口 3 9 4 に遊技球を入球させることができない事態の発生など、遊技者に不利益が与えられることを抑制できる。

10

20

【0089】

特に、遊技機 10 では、規定通路 3 5 を移動する遊技球 9 9 が入球可能な位置に電役入賞装置 3 7 及び V 入賞装置 3 8 が配置され、普図当たり遊技での電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 の作動時間、及び小当たり遊技での V 入賞装置 3 8 の V 入賞扉 3 8 1 の作動時間が固定化されている。これにより、普図当たり遊技の電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技の遊技サイクルに要する時間が均一化することがより一層容易になる。従って、電役入賞扉 3 7 1 の開放間インターバル内において大当たり遊技を終了させることがより一層容易になるため、遊技者に不利益が与えられることをより確実に抑制できる。

30

【0090】

また、規定通路 3 5 に設けられる可変入賞扉 3 9 1 が作動位置に移動されることによって可変入賞口 3 9 4 が開放される場合、規定通路 3 5 を移動して可変入賞口 3 9 4 に入球可能な位置に到達した遊技球 9 9 の全てを可変入賞口 3 9 4 に入球させることができる。そのため、複数の経路で可変入賞口 3 9 4 に遊技球 9 9 が入球可能な構成を採用した場合に発生し得る不都合、即ち可変入賞口 3 9 4 に入球されない無駄玉が発生することを防止できる。これにより、可変入賞口 3 9 4 に入球されない無駄玉による不利益の発生、例えば差玉数の低減を抑制できる。

【0091】

また、規定通路 3 5 に設けられる電役入賞扉 3 7 1 又は V 入賞扉 3 8 1 が作動位置に移動されることによって電役入賞口 3 7 6、又は V 入賞口 3 8 4 及び通常入賞口 3 8 5 が開放される場合、規定通路 3 5 を移動して電役入賞口 3 7 6、又は V 入賞口 3 8 4 及び通常入賞口 3 8 5 に入球可能な位置に到達した遊技球 9 9 の全てを電役入賞口 3 7 6、又は V 入賞口 3 8 4 及び通常入賞口 3 8 5 に入球させることができる。そのため、複数の経路で電役入賞口 3 7 6、又は V 入賞口 3 8 4 及び通常入賞口 3 8 5 に遊技球 9 9 が入球可能な構成を採用した場合に発生し得る不都合、即ち電役入賞口 3 7 6、又は V 入賞口 3 8 4 及び通常入賞口 3 8 5 に入球されない無駄玉が発生することを防止できる。これにより、電役入賞口 3 7 6、又は V 入賞口 3 8 4 及び通常入賞口 3 8 5 に入球されない無駄玉による不利益の発生、例えば差玉数の低減を抑制できる。

40

【0092】

50

そして、遊技機 10 では、電役入賞装置 37、V 入賞装置 38 及び可変入賞装置 39 が遊技盤 31 の右側領域に設けられ、これらの装置 37～39 の入賞口 376、384、394 には遊技盤 31 の右側領域に打ち出されて規定通路 35 を移動する遊技球 99 が入球可能である。一方、電役入賞装置 37 が作動される（普図当たり遊技が実行される）契機を与えるスルーゲート 317 は、遊技盤 31 の左側領域に打ち出された遊技球 99 が通過可能である。そのため、遊技機 10 では、電役入賞装置 37 させるために左打ちを行い、V 入賞装置 38 及び可変入賞装置 39 を作動させるために右打ちを行う必要がある。即ち、可変入賞装置 39 が作動される大当たり遊技が実行される権利（正確には電役入賞装置 37 が作動される普図当たり遊技が実行される権利）が得られるまでの遊技者に不利な状態では左打ちを行う必要がある一方で、当該権利が得られてからの遊技者に有利な状態では右打ちを行う必要がある。その結果、遊技機 10 では、遊技者に不利な状態と有利な状態とで、左打ちと右打ちとを使い分ける遊技性が付与される。

10

【0093】

なお、遊技盤 31 には、磁石センサや電波センサ（共に不図示）を設けることも考えられる。磁石センサ及び電波センサは、例えばスルーゲート 317 や可変入賞口 394 の周辺に設けられる。磁石センサ及び電波センサは、メイン制御ユニットに電氣的に接続され、磁石センサ及び電波センサの検知結果はメイン制御ユニット 331 に入力される。これにより、磁石や電波を用いて不正にスルーゲート 317 や可変入賞口 394 に遊技球を誘導させようとする行為が行われた場合に、その不正行為を検知することが可能である。なお、電波センサは、例えば 50 MHz～3 GHz の電波を検知可能である。

20

【0094】

[裏パックユニット 13]

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

【0095】

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

【0096】

図 13 に示すように、周辺制御ユニット 140 は、払出制御装置 7、発射制御装置 8、及び電源制御装置 9 を備える。払出制御装置 7 は、払出装置 132 による遊技球の払出玉数などを制御する。発射制御装置 8 は、発射ハンドル 22 の操作に応じて遊技球発射機構 32 を制御する。電源制御装置 9 は、遊技機 10 が接続された島設備（不図示）から供給される電力を所定の電圧レベルに変換し、遊技機 10 内に設けられた制御装置及び駆動手段に供給する。

30

【0097】

[遊技機 10 のシステム構成]

次に、図 13～図 21 を参照しつつ、遊技機 10 のシステム構成について説明する。

【0098】

[メイン制御ユニット 331]

図 13 に示すように、メイン制御ユニット 331 は、遊技機 10 における遊技の主たる制御を実行する主制御装置 4 を備える。主制御装置 4 は、予め設定された普図当たり遊技が実行される状態への移行抽選として、普図当たり抽選を実行する。主制御装置 4 は、MPU 41、入出力 I/F 42 及び性能情報表示装置 4A を備える。

40

【0099】

MPU 41 は、1 チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU 41 には、ROM 411 及び RAM 412 が内蔵されている。MPU 41 は、ROM 411 などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、主制御装置 4 で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

50

【0100】

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

10

【0101】

そして、MPU 4 1 は、音声ランプ制御装置 5 に、変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド、普図遊技開始コマンド、普図当たり遊技開始コマンド、小当たり遊技開始コマンド、V 入賞コマンド、大当たり遊技開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、可変入賞インターバル開始コマンド、エンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンドなどのコマンドを出力する。

【0102】

変動パターンコマンドは、普図変動表示時間（普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動時間）及び普図当たり抽選での抽選結果を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には普図当たり種別に関する情報を含む。変動パターンコマンドは、メイン表示部 3 6 による図柄変動表示を開始する際に、後述の普図保留格納エリア 4 1 2 b（図 1 4 参照）に記憶されている情報に基づいて、後述の図 2 8 の変動開始処理でのステップ S 1 7 0 7 又は S 1 7 0 9 において設定される。なお、変動パターンコマンドは、普図変動表示時間のみを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであってもよい。この場合、普図当たり抽選での抽選結果や普図当たり種別を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドは、変動パターンコマンドとは別のコマンドとして設定される。

20

【0103】

保留コマンドは、後述の普図保留格納エリア 4 1 2 b（図 1 4 参照）に記憶されている保留数 N が増加する際に、増加した保留に対する普図当たり抽選での抽選結果、変動パターン、及び保留数 N を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。保留コマンドは、保留数 N の増加があった場合に、後述の保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている情報に基づいて、後述の図 2 3 のスルーゲート処理でのステップ S 1 2 0 5 の保留コマンド設定処理設定される（後述の図 2 4 参照）。

30

【0104】

シフトコマンドは、保留数が減少する場合に、第 1 保留エリア R E 1 ～第 4 保留エリア R E 4 での普図当たり抽選での抽選結果を示す当否情報がシフトしたことを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。シフトコマンドは、後述の図 2 7 のデータ設定処理でのステップ S 1 6 0 4 において設定される。

40

【0105】

普図遊技開始コマンドは、普図当たり抽選での抽選結果が普通図柄表示部 3 6 1 で報知される普図遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。普図遊技開始コマンドは、後述の図 2 6 の普図遊技制御処理でのステップ S 1 5 0 8 において設定される。

【0106】

普図当たり遊技開始コマンドは、電役入賞装置 3 7 が作動される普図当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。普図当たり遊技開始コマンドは、後述の図 2 9 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 3 において設定される。

50

【0107】

小当たり遊技開始コマンドは、V入賞装置38が作動される小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。小当たり遊技開始コマンドは、後述の図31の小当たり遊技制御処理でのステップS1902において設定される。

【0108】

V入賞コマンドは、V入賞装置38のV入賞口384に遊技球99が入賞したことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。V入賞コマンドは、後述の図32の小当たり遊技制御処理でのステップS1917において設定される。

【0109】

大当たり遊技開始コマンド、可変入賞装置39が作動される大当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。大当たり遊技開始コマンドは、後述の図33の大当たり遊技制御処理でのステップS2008において設定される。

【0110】

ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技における開閉実行モードにおいて、各ラウンド遊技を開始すること、及び当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。ラウンド遊技開始コマンドは、後述の図33の大当たり遊技制御処理のステップS2018において設定される。なお、音声ランプ制御装置5では、ラウンド遊技開始コマンドによって大当たり遊技のオープニングが終了し、開閉実行モードが開始されることを把握できるが、ラウンド遊技開始コマンドとは別にオープニングの終了時にオープニング終了コマンドを設定し、又は開閉実行モードが開始時に開閉実行モード開始コマンドを設定するようにしてもよい。また、ラウンド遊技開始コマンドとは別に、ラウンド遊技開始時に、これから開始されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドを設定し、そのコマンドを音声ランプ制御装置5に送信するようにしてもよい。

【0111】

可変入賞インターバル開始コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードにおけるラウンド遊技間である可変入賞インターバルが開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。可変入賞インターバル開始コマンドは、後述の図34の大当たり遊技制御処理のステップS2032において設定される。

【0112】

エンディング開始コマンドは、大当たり遊技のエンディングが開始されること、即ち開閉実行モードが終了されることを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。エンディング開始コマンドは、後述の図34の大当たり遊技制御処理のステップS2035において設定される。

【0113】

大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドである。大当たり遊技終了コマンドは、後述の図35の大当たり遊技制御処理のステップS2047において設定される。

【0114】

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

【0115】

また、主制御装置4には、MPU41に動作クロックを供給する手段として、発振回路及び分周回路なども搭載される。発振回路は、予め定められた所定周波数のクロック信号を出力し、分周回路は、発振回路から出力されるクロック信号の周波数を変更してMPU41に入力する。具体的に、MPU41によって実行される後述の主タイマ割込処理の実行周期は、分周回路から出力されるクロック信号によって定まる。

【0116】

本実施形態では、分周回路からMPU41に、予め設定された間隔（例えば2ms）でクロック信号が供給され、MPU41が、クロック信号の立ち上がり（又は立下り）

10

20

30

40

50

が発生するごとに後述の主タイマ割込処理を起動して実行するものとする。なお、発振回路及び分周回路は、サブ制御ユニット 332 及び周辺制御ユニット 140 にも必要に応じて搭載され、サブ制御ユニット 332 及び周辺制御ユニット 140 における制御主体の動作クロックを供給する。また、メイン制御ユニット 331 からサブ制御ユニット 332 及び周辺制御ユニット 140 にクロック信号が供給されてもよい。

【0117】

ROM 411 は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。RAM 412 は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU 41 によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。例えば、RAM 412 は、音声ランプ制御装置 5 などに送信されるコマンドの設定などに用いられる。なお、RAM 412 は不揮発性の記憶部であってもよい。

10

【0118】

ここで、図 14 を参照しつつ、遊技機 10 の主制御装置 4 の MPU 41 が普図当たり抽選、特図当たり抽選、普図変動表示時間の設定などを行うために利用する記憶領域について説明する。具体的には、MPU 41 は、RAM 412 の抽選用カウンタ 412a 及び普図保留格納エリア 412b に格納されるカウンタ情報を用いて、普図当たり抽選、特図当たり抽選、普図変動表示時間の設定などを実行する。

【0119】

抽選用カウンタ 412a には、電役入賞装置 37 を作動させるか否かの普図当たり抽選に使用する普図当たり乱数カウンタ C1 と、普図当たり種別を判断する際に使用する普図当たり種別カウンタ C2 と、普図外れ種別を判断する際に使用する普図外れリーチ乱数カウンタ C3 と、メイン表示部 36 の普通図柄表示部 361 及び図柄表示部 341 における変動表示時間（変動パターン）を決定する際に使用する普図変動種別カウンタ CS とが含まれる。また、抽選用カウンタ 412a には、普図当たり乱数カウンタ C1 の初期値設定に使用する普図当たり乱数初期値カウンタ CIN1 が含まれる。さらに、抽選用カウンタ 412a には、電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球された場合の特図当たり抽選に使用する特図当たり乱数カウンタ C4 と、大当たり種別を判断する際に使用する大当たり種別カウンタ C5 と、特図当たり乱数カウンタ C4 の初期値設定に使用する特図当たり乱数初期値カウンタ CIN2 とが含まれる。以下、これらの複数種類のカウンタをまとめて説明する場合は単にカウンタと略称する。

20

30

【0120】

そして、カウンタ C1～C5, CS, CIN1, CIN2 は、MPU 41 によって短時間間隔で前回値に 1 が加算され、予め設定された最大値に達した後に 0 に戻るループカウンタとして用いられる。カウンタ C1～C5, CS, CIN1, CIN2 には更新後の値が記録され、普図当たり抽選、特図当たり抽選及び変動表示時間の設定（変動パターンコマンドの設定）などの際に MPU 41 によって参照される。

【0121】

普図保留格納エリア 412b は、第 1 保留エリア RE1、第 2 保留エリア RE2、第 3 保留エリア RE3、第 4 保留エリア RE4、実行エリア AE 及び保留数記憶エリア NA を含む。そして、第 1 保留エリア RE1～第 4 保留エリア RE4 に記憶されている各種カウンタ値に基づいて普図当たり抽選での抽選結果が判断され、普通図柄表示部 361 が変動表示及び停止表示により普図当たり抽選での抽選結果を報知する普通遊技が実行される。

40

【0122】

そして、スルーゲート 317 を遊技球 99 が通過した場合には、RAM 412 に格納されている普図当たり乱数カウンタ C1、普図当たり種別カウンタ C2、普図外れリーチ乱数カウンタ C3、及び普図変動種別カウンタ CS に対応する情報が普図当たり抽選で用いられる当否情報として取得され、第 1 保留エリア RE1～第 4 保留エリア RE4 のいずれかに格納される。当否情報の取得処理は、制御プログラムに従った処理を実行することにより、MPU 41 によって実行される。

【0123】

50

このように、遊技機 10 では、普図当たり乱数カウンタ C 1、普図当たり種別カウンタ C 2、及び普図外れリーチ乱数カウンタ C 3に加えて、普図変動種別カウンタ C S が第 1 保留エリア R E 1～第 4 保留エリア R E 4 のいずれかに格納される。

【0124】

そのため、第 1 保留エリア R E 1～第 4 保留エリア R E 4 に格納されている当否情報に基づいて実行される普図遊技に対する普図当たり抽選の抽選結果に加えて、普通図柄表示部 361 での変動表示の変動パターン（変動表示時間）（図柄表示部 341 で表示される図柄変動表示の変動パターン）を事前に判断することが可能である。

【0125】

具体的に、スルーゲート 317 を遊技球 99 が通過した場合、当否情報は、第 1 保留エリア R E 1、第 2 保留エリア R E 2、第 3 保留エリア R E 3、第 4 保留エリア R E 4 の優先順位で空いている領域に格納される。保留数記憶エリア N A には、第 1 保留エリア R E 1～第 4 保留エリア R E 4 のうち当否情報が記憶されている保留エリアの数が保留数 N として格納される。

【0126】

即ち、遊技機 10 では、第 1 保留エリア R E 1～第 4 保留エリア R E 4 の最大保留数に対応する合計 4 つの記憶領域により、スルーゲート 317 を遊技球 99 の通過履歴としての当否情報をそれぞれ最大 4 つまで保留することが可能である。

【0127】

実行エリア A E は、メイン表示部 36 の普通図柄表示部 361 及び図柄表示部 341 における図柄変動表示が開始される際に、第 1 保留エリア R E 1 に格納された当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。

【0128】

そして、M P U 41 は、1 回の普図遊技の開始に際して、実行エリア A E に当否情報として記憶されている数値情報に基づいて普図当たり抽選での抽選結果などの判定を行う。このとき、第 1 保留エリア R E 1 の当否情報が実行エリア A E に移動された場合には、第 2 保留エリア R E 2 に格納された当否情報は第 1 保留エリア R E 1 にシフトし、第 3 保留エリア R E 3 に格納された当否情報は第 2 保留エリア R E 2 にシフトし、第 4 保留エリア R E 4 に格納された当否情報は第 3 保留エリア R E 3 にシフトする。

【0129】

普図当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0～199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 199 に達した後に 0 に戻される。特に普図当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の普図当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 の値が当該普図当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、普図当たり乱数初期値カウンタ C I N 1 は、普図当たり乱数カウンタ C 1 と同様の範囲内（0～199）で更新されるループカウンタである。普図当たり乱数カウンタ C 1 は、定期的に更新され、遊技球がスルーゲート 317 を通過したタイミングで保留格納エリア 412 b に格納される。図 15（A）に示すように、遊技機 10 では、R O M 411 における普図当たり当否テーブル記憶エリアに記憶された普図当たり当否テーブルにより、保留格納エリア 412 b に格納された普図当たり乱数カウンタ C 1 の値の当否が判断される。図 15（A）に示す例では、普図当たり当選となる乱数の値は、0～299 のうちの 0 であり、1～299 は外れである。つまり、普図当たり確率は、1／300 である。

【0130】

普図当たり種別カウンタ C 2 は、0～199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値 199 に達した後に 0 に戻される。普図当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球がスルーゲート 317 を通過したタイミングで保留格納エリア 412 b に格納される。遊技機 10 では、R O M 411 における普図当たり種別振分テーブル記憶エリアに記憶された普図当たり種別振分テーブルにより、保留格納エリア 412 b に格納された普図当たり種別カウンタ C 2 の値の普図当たり種別が判断される。

【0131】

10

20

30

40

50

ここで、図 1 5 (B) は普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。図 1 5 (B) に示す例では、普図当たり種別として普図当たり A ~ G の 7 つが設定されている。図 1 5 (C) は普図当たり抽選結果とメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での表示内容との関係を示す図である。図 1 6 は電役入賞装置 3 7 における電役入賞扉 3 7 1 の開閉パターンの一例を示す図である。図 1 6 に示す例では、開閉パターンとして開閉パターン 1 ~ 7 の 7 つが設定されている。

【 0 1 3 2 】

図 1 5 (B) 、図 1 5 (C) 及び図 1 6 に示すように、普図当たり A は、普図当たり種別カウンタ C 2 の値が 0 ~ 1 9 9 のうちの 0 ~ 5 9 の場合に選択され、振分率が 3 0 % である。普図当たり種別が普図当たり A の場合、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 10
では数字の 1 が停止表示される。普図当たり A では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が開閉パターン 1 で開閉される普図当たり遊技が実行される。開閉パターン 1 では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が 1 回開閉され、電役開閉遊技が 1 回実行される。即ち、普図当たり A では、普通図柄表示部 3 6 1 に停止表示される数字と、電役入賞扉 3 7 1 の開閉回数 (電役開閉遊技の実行回数) とが共に 1 であり、これらが一致する。

【 0 1 3 3 】

普図当たり B は、普図当たり種別カウンタ C 2 の値が 0 ~ 1 9 9 のうちの 6 0 ~ 9 9 の場合に選択され、振分率が 2 0 % である。普図当たり種別が普図当たり B の場合、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 20
では数字の 2 が停止表示される。普図当たり B では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が開閉パターン 2 で開閉される普図当たり遊技が実行される。開閉パターン 2 では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が 1 回の開放間インターバルを介して 2 回開閉され、電役開閉遊技が 2 回実行される。即ち、普図当たり B では、普通図柄表示部 3 6 1 に停止表示される数字と、電役入賞扉 3 7 1 の開閉回数 (電役開閉遊技の実行回数) とが共に 2 であり、これらが一致する。

【 0 1 3 4 】

普図当たり C は、普図当たり種別カウンタ C 2 の値が 0 ~ 1 9 9 のうちの 1 0 0 ~ 1 2 9 の場合に選択され、振分率が 1 5 % である。普図当たり種別が普図当たり C の場合、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 30
では数字の 3 が停止表示される。普図当たり C では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が開閉パターン 3 で開閉される普図当たり遊技が実行される。開閉パターン 3 では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が 2 回の開放間インターバルを介して 3 回開閉され、電役開閉遊技が 3 回実行される。即ち、普図当たり C では、普通図柄表示部 3 6 1 に停止表示される数字と、電役入賞扉 3 7 1 の開閉回数 (電役開閉遊技の実行回数) とが共に 3 であり、これらが一致する。

【 0 1 3 5 】

普図当たり D は、普図当たり種別カウンタ C 2 の値が 0 ~ 1 9 9 のうちの 1 3 0 ~ 1 5 4 の場合に選択され、振分率が 1 2 . 5 % である。普図当たり種別が普図当たり D の場合、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 40
では数字の 4 が停止表示される。普図当たり D では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が開閉パターン 4 で開閉される普図当たり遊技が実行される。開閉パターン 4 では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が 3 回の開放間インターバルを介して 4 回開閉され、電役開閉遊技が 4 回実行される。即ち、普図当たり D では、普通図柄表示部 3 6 1 に停止表示される数字と、電役入賞扉 3 7 1 の開閉回数 (電役開閉遊技の実行回数) とが共に 4 であり、これらが一致する。

【 0 1 3 6 】

普図当たり E は、普図当たり種別カウンタ C 2 の値が 0 ~ 1 9 9 のうちの 1 5 5 ~ 1 7 4 の場合に選択され、振分率が 1 0 % である。普図当たり種別が普図当たり E の場合、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 50
では数字の 5 が停止表示される。普図当たり E では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が開閉パターン 5 で開閉される普図当たり遊技が実行される。開閉パターン 5 では、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が 4 回の開放間インターバルを介して 5 回開閉され、電役開閉遊技が 5 回実行される。即ち、普図当たり E では、普通図柄表示部 3 6 1 に停止表示される数字と、電役入賞扉 3 7 1 の開閉回数

(電役開閉遊技の実行回数)とが共に5であり、これらが一致する。

【0137】

普図当たりFは、普図当たり種別カウンタC2の値が0～199のうちの175～189の場合に選択され、振分率が7.5%である。普図当たり種別が普図当たりFの場合、メイン表示部36の普通図柄表示部361では数字の6が停止表示される。普図当たりFでは、電役入賞装置37の電役入賞扉371が開閉パターン6で開閉される普図当たり遊技が実行される。開閉パターン6では、電役入賞装置37の電役入賞扉371が5回の開放間インターバルを介して6回開閉され、電役開閉遊技が6回実行される。即ち、普図当たりFでは、普通図柄表示部361に停止表示される数字と、電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)とが共に6であり、これらが一致する。

10

【0138】

普図当たりGは、普図当たり種別カウンタC2の値が0～199のうちの190～199の場合に選択され、振分率が5%である。普図当たり種別が普図当たりGの場合、メイン表示部36の普通図柄表示部361では数字の7が停止表示される。普図当たりGでは、電役入賞装置37の電役入賞扉371が開閉パターン7で開閉される普図当たり遊技が実行される。開閉パターン7では、電役入賞装置37の電役入賞扉371が6回の開放間インターバルを介して7回開閉され、電役開閉遊技が7回実行される。即ち、普図当たりGでは、普通図柄表示部361に停止表示される数字と、電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)とが共に7であり、これらが一致する。

20

【0139】

なお、開放間インターバルは、1回の普図当たり遊技において電役入賞扉371が複数回作動される場合、各回の開放間インターバルが全て同一又は略同一に設定される。また、複数の開閉パターン相互においても、開放間インターバルが同一又は略同一に設定される、つまり、開放間インターバルは開閉パターン種別を問わず固定化された時間に設定される。

【0140】

このように、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合、普図当たり遊技として、普図当たり種別に応じた回数だけ電役入賞扉371が開閉され(電役開閉遊技が実行され)、電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)に一致した数字が普図当たり抽選での抽選結果として普通図柄表示部361に停止表示される。換言すれば、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に普通図柄表示部361に停止表示される数字は、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)を示すことになる。これにより、遊技者は、普通図柄表示部361に停止表示される数字に基づいて、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)を直接的かつ容易に把握できる。そのため、例えば大当たり遊技の終了後に普図当たり遊技の電役開閉遊技が実行されるか否かを容易に予測できることで遊技への注目度や興趣が向上され、大当たり遊技の終了後に普図当たり遊技の電役開閉遊技が実行される場合には電役入賞装置37の電役入賞口376に遊技球99を入球させる必要があることを容易に予測できるため、電役入賞口376に遊技球99が入球されないことで大当たり遊技が実行されないという不利益の発生がより確実に防止される。なお、普通図柄表示部361には、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合、電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)に一致した数字が普図当たり抽選での抽選結果として表示されるが、普図当たり抽選での抽選結果は数字に限らず、普図当たり抽選での抽選結果を反映(対応)させた内容であれば、アルファベット、記号などの他の表示内容であってもよい。

30

40

【0141】

なお、普図当たり抽選での抽選結果が外れである場合、電役入賞装置37の電役入賞扉371が開閉されることはなく(普図当たり遊技が実行されることはなく)、メイン表示部36の普通図柄表示部361では数字の0、8又は9が停止表示される。

【0142】

そして、MPU41は、実行エリアAEに記憶されている普図当たり乱数カウンタC1

50

及び普図当たり種別カウンタC 2の値に基づいて、普図当たり抽選での抽選結果が「普図当たりA」、「普図当たりB」、「普図当たりC」、「普図当たりD」、「普図当たりE」、「普図当たりF」、「普図当たりG」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

【0143】

なお、普通図柄表示部361には、普図当たり抽選での抽選結果を示す数字を表示することに代えて、アルファベット、記号などによって普図当たり抽選での抽選結果を表示するようにしてもよい。

【0144】

図14の説明に戻り、普図外れリーチ乱数カウンタC3は、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値238に達した後に0に戻される。普図外れリーチ乱数カウンタC3は、定期的に更新され、遊技球99がスルーゲート317を通過したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

【0145】

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

【0146】

ここで、図15(D)は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図15(D)に示す例では、前後外れリーチとなる乱数の値は0～8であり、前後外れ以外リーチとなる乱数の値は9～38であり、完全外れとなる乱数の値は39～238である。なお、MPU41は、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合、普図外れリーチ乱数カウンタC3の値に関係なくリーチ発生と判断する。

【0147】

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

【0148】

普図変動種別カウンタCSは、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値199に達した後に0に戻される。具体的に、普図変動種別カウンタCSは、普図当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部36の普通図柄表示部361で表示される普通図柄の変動表示の変動パターン種別を決定するものである。また、変動パターン種別は、音声ランプ制御装置5に送信され、音声ランプ制御装置5では変動パターン種別に基づいて、高速変動演出（基本演出、非リーチ演出）、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな変動遊技演出種別が決定される。普図変動種別カウンタCSは、MPU41により後述するメイン処理が1回実行されるごとに1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、普図変動種別カウンタCSの値は、遊技球がスルーゲート317を通過したタイミングで保留格納エリア412bに格納される。

【0149】

そして、MPU 41は、普図変動種別カウンタCSと予め設定された変動パターンテーブルとに基づいて普図変動表示時間を示す変動パターンを決定する。具体的に、MPU 41は、ROM 411の変動パターンテーブル記憶エリアに予め記憶されている普図当たり変動パターンテーブル又は普図外れ変動パターンテーブルを参照しつつ変動パターンの種別を特定する。

【0150】

ここで、図17(A)は普図当たり変動パターンテーブルの一例を示す図であり、図17(B)は普図外れ変動パターンテーブルの一例を示す図である。なお、変動パターンの種別は、図17(A)及び図17(B)に示す例には限定されない。

【0151】

図17(A)及び図17(B)に示すように、普図当たり変動パターンテーブル及び普図外れ変動パターンテーブルでは、普図変動種別カウンタCSの値に応じて変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU 41は、普図当たり抽選での抽選結果が「当たり」である場合は普図当たり変動パターンテーブル、抽選結果が「外れ」である場合は普図外れ変動パターンテーブルをそれぞれ参照し、変動パターンの種別を特定する。

【0152】

より具体的に、図17(A)に示すように、普図当たり変動パターンテーブルでは、普図変動種別カウンタCSの値に応じて変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。ここに、変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてノーマルリーチ演出パターンが実行される（図45参照）。ノーマルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてスーパーリーチ演出パターンが実行される（図45参照）。スーパーリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341においてスペシャルリーチ演出パターンが実行される（図45参照）。スペシャルリーチ演出パターンは、変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【0153】

図17(B)に示すように、普図外れ変動パターンテーブルでは、普図外れリーチ乱数カウンタC3の値によって決定される外れ時の停止種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）ごとに、普図変動種別カウンタCSと変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、普図変動種別カウンタCSの値に応じて変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。一方、外れ時の停止種別が完全外れである場合には、普図変動種別カウンタCSの値に応じて変動パターン「04」又は「05」のいずれかが選択される。なお、変動パターン「04」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が7sであるリーチなし演出パターン（非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341において非リーチ演出パターンが実行される（図45参照）。また、変動パターン「05」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が10sであるリーチなし演出パターン（非リーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341において非リーチ演出パターンが実行される（図45参照）。

【0154】

例えば、遊技機10では、変動パターン「01」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる

複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

【0155】

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

10

【0156】

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

20

【0157】

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

【0158】

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

30

【0159】

そして、MPU41は、メイン表示部36の普通図柄表示部361及び図柄表示部341による変動表示時間を示す変動パターンを特定すると、その変動パターン及び普図当たり抽選での抽選結果を示す変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する。具体的に、MPU41は、普図当たり種別を示すアルファベットを変動パターン「01」～「03」の前に付した変動パターンコマンドを出力する。例えば、MPU41は、普図当たり種別が「普図当たりA」である場合には、普図当たり種別を示す「A」を変動パターン「01」～「03」の前に付した変動パターンコマンド「A01」～「A03」のいずれかを音声ランプ制御装置5に入力する。同様に、MPU41は、普図当たりBである場合には変動パターンコマンド「B01」～「B03」を、普図当たりCである場合には変動パターンコマンド「C01」～「C03」を、普図当たりDである場合には変動パターンコマンド「D01」～「D03」を、普図当たりEである場合には変動パターンコマンド「E01」～「E03」を、普図当たりFである場合には変動パターンコマンド「F01」～「F03」を、普図当たりGである場合には変動パターンコマンド「G01」～「G03」を音声ランプ制御装置5に入力する。

40

【0160】

50

また、MPU 41は、普図当たり抽選での抽選結果が「外れ」である場合は、変動パターン「01」～「05」の前に外れである旨を示す「H」を付した変動パターンコマンド「H01」～「H05」のいずれかを出力する。これにより、音声ランプ制御装置5は、変動パターンコマンドに基づいて、変動パターン（変動表示時間）及び普図当たり抽選での抽選結果を判断することが可能であり、その変動パターン及び抽選結果に基づいて、図柄表示部341で表示される変動種別及び演出種別などの変動態様の詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置5は、決定した変動態様の詳細に基づいて図柄表示部341に変動表示を実行させ、スピーカ26から変動表示に合わせて音声を再生し、電飾部27を点灯、点滅又は消灯させる。

【0161】

このように、遊技機10では、主制御装置4のMPU 41は、図柄表示部341における変動表示について、普図変動種別カウンタCS及び変動パターンテーブルに基づいて変動パターン（変動表示時間）を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機10のMPU 41が8ビットマイコンで構成される場合であっても、そのMPU 41により安定して普図当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部341に表示される変動態様の詳細は音声ランプ制御装置5で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

【0162】

図14の説明に戻り、特図当たり乱数カウンタC4は、0～299の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値299に達した後に0に戻される。特図当たり乱数カウンタC4は定期的に更新され、電役入賞装置37の電役入賞口376に遊技球99が入賞したタイミングでRAM 412に記憶される。特に特図当たり乱数カウンタC4が1周した場合、その時点の特図当たり乱数初期値カウンタCIN2の値が当該特図当たり乱数カウンタC4の初期値として読み込まれる。なお、特図当たり乱数初期値カウンタCIN2は、特図当たり乱数カウンタC4と同様の範囲内（0～299）で更新されるループカウンタである。特図当たり乱数カウンタC4では、乱数値0～299のうちの0が外れであり、1～299が小当たりである。即ち、小当たり確率は、 $299/300$ であり、略100%で小当たりとなる。一方、特図当たり乱数カウンタC4には、従来の遊技機とは異なり、抽選結果が大当たりとなる乱数値が設定されておらず、抽選結果が必ず小当たり及び外れのいずれかとなる。そのため、特図当たり抽選に基づいて可変入賞装置39が作動される大当たり遊技が実行されることはない。そして、MPU 41は、所定のタイミングにおいてRAM 412に記憶された特図当たり乱数カウンタC4の値によって小当たりであるか否かを判断し、小当たりである場合にV入賞装置38を作動させる。

【0163】

なお、特図当たり乱数カウンタC4において、外れとなる乱数値（本実施形態では0）を無くし、全ての乱数値が小当たりとなるように変更してもよい。即ち、特図当たり乱数カウンタC4に基づいて特図当たり抽選を行う場合、100%小当たりで当選するようにしてもよい。また、電役入賞装置37の電役入賞口376に遊技球99が入球した場合に、特図当たり乱数カウンタC4に基づく特図当たり抽選を行うことなく小当たり遊技が実行される権利を発生させるようにしてもよい。

【0164】

大当たり種別カウンタC5は、0～39の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値39に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC5は定期的に更新され、電役入賞装置37の電役入賞口376に遊技球99が入賞したタイミングでRAM 412に記憶される。なお、大当たり種別カウンタC5は、V入賞装置38のV入賞口384に遊技球99が入賞したタイミングでRAM 412に記憶されるようにしてもよい。また、大当たり種別カウンタC5では、乱数値0～39のうちの0～19が8R大当たりであり、20～39が16R大当たりである。即ち、8R大当たりと16R大当たりとの振分割合は1：1である。ここで、8R大当たりは、V入賞装置38のV入賞口384に遊技球99が入賞されることにより実行される大当たり遊技として、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が

10

20

30

40

50

8回実行される小当たりであり、16R大当たりは開閉実行モードにおいてラウンド遊技が16回実行される小当たりである。

【0165】

なお、8R大当たりと16R大当たりとの振分割合は1；1に限らず他の割合であってもよい。また、大当たり種別は、8R大当たり及び16R大当たりのうちの少なくとも一方に代えて又は加えて、2R大当たり、5R大当たりなどの他のラウンド数の小当たりを1以上含んでいてもよい。もちろん、大当たり種別を1つのみ、例えば8R大当たり又は16R大当たりのみに設定してもよい。

【0166】

ここで、図18は、普図当たり遊技での電役入賞装置37の電役入賞扉371の開閉タイミングと、大当たり遊技での可変入賞装置39の可変入賞扉391の開閉タイミングとの関係の一例を示すタイムチャートである。なお、図18は、普図当たりB～G（開閉パターン2～7（図15（B）及び図16参照））のように電役入賞扉371が複数回開閉される場合の例を示している。また、大当たり遊技は、オープニング、可変入賞扉391が開放されるラウンド遊技が複数回の実行される開閉実行モード及びエンディングを含む。

【0167】

図18に示すように、スルーゲート317への遊技球99の通過を契機として実行される普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりである場合、普図当たり遊技として電役入賞装置37の電役入賞扉371の開閉されることで電役入賞口376への遊技球99の入球が許容される電役開閉遊技が1回以上実行され、電役開閉遊技において電役入賞口376に遊技球99が入球されると特図当たり抽選での抽選結果が小当たりとなることを条件に、電役入賞扉371が開閉される小当たり遊技が電役開閉遊技の終了後に実行される。そして、小当たり遊技においてV入賞扉381が開閉されることでV入賞口384への遊技球99の入球が許容され、V入賞口384に遊技球が入球されると、小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。つまり、遊技機10では、スルーゲート317への遊技球99の通過により行われる普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合、電役開閉遊技の開始を契機として、電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技がこの順序で一連の遊技サイクルとして実行され得る。そして、普図当たり抽選での抽選結果が電役入賞装置37の電役入賞扉371が複数回開閉される普図当たりB～Gである場合において次に電役開閉遊技が開始されるまでに大当たり遊技を終了させることができると、電役開閉遊技の開始を契機として再び前記遊技サイクルが実行され得る。即ち、遊技機10では、普図当たり抽選での抽選結果が当たりであることにより実行される1回の普図当たり遊技において、電役入賞扉371の開閉回数に対応した回数の前記利益サイクルが繰り返し実行される結果、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開閉回数に対応した回数的大当たり遊技を繰り返し実行させることが可能になる。しかも、遊技機10では、普図当たり遊技の開閉実行遊技での電役入賞扉371の作動時間及び小当たり遊技でのV入賞扉381の作動時間が上述のように比較的短時間に設定されるため、前記遊技サイクルにおいて、普図当たり遊技の開閉実行遊技及び小当たり遊技に要する時間が比較的短く、短い間隔で繰り返し大当たり遊技を実行させることが可能になる。

【0168】

また、遊技機10では、普図当たりB～Gにおいて電役入賞扉371が複数回開閉される場合、電役入賞扉371の開放間インターバルの時間（普図当たり遊技において電役入賞扉371によって電役入賞口376への入球が制限される時間）は、大当たり遊技の理論最大時間以上に設定されている。換言すれば、大当たり遊技の理論最大時間は、開放間インターバルの時間以下に設定され、開放間インターバルにおいて大当たり遊技が終了するように設定されている。ここで、大当たり遊技の理論最大時間は、大当たり遊技の理論最大時間は、オープニング時間、16R大当たりにおいて全てのラウンド遊技が可変入賞口394に上限数（最大入賞個数）の遊技球99が入球することなく可変入賞用開口部353（可変入賞口394）の最大開放時間の経過によって終了するフルオープンの場合の

ラウンド遊技の合計時間（最大開放時間×16）、ラウンド遊技間のインターバル時間、及びエンディング時間の合計時間である。具体的に、大当たり遊技の理論最大時間は、開放間インターバルにおいて大当たり遊技の前に実行される小当たり遊技の理論最大時間の影響も受けるが、例えば開放間インターバルの時間と略同一又は開放間インターバルの時間以下に設定され、好ましくは開放間インターバルの時間の0.8倍以上0.99倍以下に設定され、さらに好ましくは開放間インターバルの時間の0.85倍以上0.95倍以下に設定される。このような範囲にラウンド遊技での可変入賞用開口部353の最大開放時間を設定することで、開放間インターバルにおいて小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合であっても、次に電役入賞扉371の作動によって電役開閉遊技が開始されるまでに大当たり遊技を終了させることができる可能になる。

10

【0169】

なお、本実施形態では、大当たり遊技（8R大当たり遊技及び16R大当たり遊技）の各ラウンド遊技での可変入賞用開口部353（可変入賞口394）の開放回数が1回であり、最大開放時間は同一時間に設定されている。そのため、各ラウンド遊技での可変入賞口394への遊技球99の入球のし易さ（各ラウンド遊技に要する時間）は、同一又は略同一に規定されている。もちろん、1以上のラウンド遊技の最大開放時間を他のラウンド遊技と異なるようにしてもよいし、1以上のラウンド遊技において可変入賞用開口部353（可変入賞口394）を複数回開放させてもよい。つまり、1以上のラウンド遊技での可変入賞口394への遊技球99の入球のし易さ（ラウンド遊技に要する時間）を、他のラウンド遊技での可変入賞口394への遊技球99の入球のし易さ（ラウンド遊技に要する時間）を異なるものとして設定してもよい。

20

【0170】

また、遊技機10では、好ましくは開放間インターバルの時間が、小当たり遊技の理論最大時間と大当たり遊技の理論最大時間との合計時間以上に設定される。換言すれば、大当たり遊技の理論最大時間は、開放間インターバルの時間から小当たり遊技の理論最大時間を減じた時間以下に設定するのが好ましい。具体的には、大当たり遊技の理論最大時間は、例えば開放間インターバルの時間から小当たり遊技の理論最大時間を減じた残余時間と略同一又は開放間インターバルの時間以下に設定され、好ましくは開放間インターバルの時間の0.8倍以上1倍以下に設定され、好ましくは0.9倍以上1倍以下に設定される。このような範囲にラウンド遊技での可変入賞用開口部353の最大開放時間を設定することで、開放間インターバルにおいて小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合であっても、次に電役入賞扉371の作動によって電役開閉遊技が開始されるまでに大当たり遊技を確実に終了させることができる。

30

【0171】

なお、1回の普図当たり遊技において電役入賞扉371が複数回作動される場合、電役入賞扉371の各回の開放間インターバルが全て同一又は略同一時間に設定される。また、複数の開閉パターン相互においても、電役入賞扉371の開放間インターバルは、同一又は略同一時間に設定される。つまり、電役入賞扉371の開放間インターバルは、開閉パターン種別及び開閉タイミングを問わず同一又は略同一時間に固定化されている。

【0172】

また、遊技機10では、小当たり遊技の理論最大時間は、上述のようにV入賞部382への遊技球99の入球が許容される時間として予め定められる所定時間である。但し、小当たり遊技においてオープニング及びエンディングのうちの少なくとも一方を行う場合には、オープニングやエンディングに要する時間に前記所定時間を加算した値が小当たり遊技の理論最大時間となる。

40

【0173】

また、遊技機10では、上述のようにラウンド遊技での可変入賞用開口部353の最大開放時間が可変入賞口394に上限数の遊技球99を入球させるために必要な最小時間以下に設定されるが、可変入賞口394への上限数の遊技球99が入球可能な理論最小時間を超える時間に設定することも考えられる。具体的には、ラウンド遊技での可変入賞用開

50

口部 3 5 3 (可変入賞口 3 9 4) の最大開放時間は、例えば遊技球の発射間隔 (例えば 0.6 秒) に前記上限数 (例えば 10 個) を乗じた時間 (例えば 6 秒) 超に設定され、好ましくは前記理論最小時間の 1 倍超 1.5 倍以下に設定され、さらに好ましくは 1.1 倍以上 1.3 倍に設定される。

【0174】

ラウンド遊技での可変入賞用開口部 3 5 3 (可変入賞口 3 9 4) の最大開放時間が、可変入賞口 3 9 4 への上限数の遊技球 9 9 が入球可能な理論最小時間を超える時間に設定される場合、最大開放時間が経過する前に可変入賞口 3 9 4 に上限数の遊技球 9 9 が入球されることによりラウンド遊技が終了される可能性が高くなる。そして、最大開放時間が経過する前に可変入賞口 3 9 4 に上限数の遊技球 9 9 が入球されることによりラウンド遊技が終了される場合、ラウンド遊技に要する時間が、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了される場合に比べて短くなるため、大当たり遊技に要する時間も短くできる。そのため、大当たり遊技に要する時間を短くできることで、電役入賞扉 3 7 1 の開閉 (電役開閉遊技) 間のインターバルにおいて大当たり遊技を終了させることが容易に可能なる。従って、普図当たり遊技として電役開閉遊技が複数回実行される場合、複数回の大当たり遊技を実行させることが容易に可能になる。

【0175】

また、電役入賞扉 3 7 1 の開閉 (電役開閉遊技) 間のインターバルにおいて大当たり遊技を終了させることで、大当たり遊技の実行中に電役入賞扉 3 7 1 の開閉 (電役開閉遊技) 間のインターバルが終了して大当たり遊技の実行中に普図当たり遊技での電役開閉遊技の実行が開始されることの防止が可能になる。その結果、普図当たり遊技において電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として小当たり遊技が実行されない事態の発生、小当たり遊技において V 入賞口 3 8 4 に遊技球 9 9 が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として V 入賞口 3 8 4 への入賞が無効とされることによって大当たり遊技が実行されない事態の発生、電役開閉遊技において電役入賞口 3 7 6 が開放されていることで可変入賞口 3 9 4 に遊技球を入球させることができない事態の発生など、遊技者に不利益が与えられることを抑制できる。

【0176】

さらに、最大開放時間が経過する前に可変入賞口 3 9 4 に上限数の遊技球が入球されることによりラウンド遊技が終了される場合、ラウンド遊技において可変入賞口 3 9 4 に入球される遊技球 9 9 の数が、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了される場合に比べて多くなる。そのため、遊技者は、ラウンド遊技において最大限の遊技球 9 9 を獲得でき、大当たり遊技において獲得できる遊技球 9 9 の数が多くなる。これにより、最大開放時間の経過によりラウンド遊技が終了される場合に発生し得る遊技者の不利益、即ち獲得できる遊技球 9 9 の数の減少を抑制し、遊技の興趣が低下すること防止できる。

【0177】

また、最大開放時間が、例えば遊技球 9 9 の発射間隔 (例えば 0.6 秒) に前記上限数 (例えば 10 個) を乗じた時間超に設定され、好ましくは遊技球 9 9 の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 1 倍超 1.5 倍以下に設定され、さらに好ましくは 1.1 倍以上 1.3 倍以下に設定される場合に、可変入賞口 3 9 4 に上限数の遊技球が入球されることによりラウンド遊技が終了される場合、ラウンド遊技に要する時間が、最大開放時間に比べて著しく短くなることを防止である。これにより、大当たり遊技に要する時間が著しく短くなることを防止できるため、普図当たり遊技において電役開閉遊技が複数回実行される場合に、大当たり遊技が終了してから次に電役開閉遊技が開始されるまでに生じる空白期間を短くできる。

【0178】

ところで、前記空白期間が長くなると、遊技球 9 9 の打ち出しによる所有遊技球の減少を防止するために遊技者が遊技球 9 9 の打ち出しを中止する止め打ちを行うことが想定される。電役開閉遊技が開始されるまでの空白期間において止め打ちが行われると、電役開

閉遊技の開始に対して遊技球 99 の打ち出しが遅れるなどして電役開閉遊技において電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されず、結果として多量の遊技球 99 の獲得が可能な大当たり遊技が実行されない事態が発生し得る。これに対して、前記空白期間を短くすることで、前記空白期間での止め打ちを抑制できる。その結果、遊技球 99 の打ち出しの遅れにより電役開閉遊技において電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されない事態の発生を抑制できるため、大当たり遊技が実行されない事態の発生を抑制できる。

【0179】

ここで、普図当たり抽選での抽選結果が普図当たり A である場合、電役入賞扉 371 が 1 回開閉される普図当たり遊技が実行される。そして、1 回の電役入賞扉 371 の開閉による普図当たり遊技での電役入賞口 376 への遊技球 99 の入球及び特図当たり抽選での抽選結果が当たりとなることを条件に、電役入賞扉 371 の開閉による電役開閉遊技の終了後に小当たり遊技が実行され、小当たり遊技での V 入賞口 384 への遊技球 99 の入球を条件に小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。つまり、電役入賞扉 371 が 1 回開閉されることで 1 回の電役開閉遊技が実行される普図当たり A では、普図当たり遊技の終了後に、電役入賞扉 371 の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）に対応して 1 回の小当たり遊技及び大当たり遊技が実行され得る。

【0180】

一方、普図当たり抽選での抽選結果が普図当たり A 以外、即ち普図当たり B～G である場合、電役入賞扉 371 が複数回開閉されることで、普図当たり遊技として複数回の電役開閉遊技が実行される。そして、複数回の電役開閉遊技が実行される普図当たり B～G では、最終の電役開閉遊技以外の電役入賞扉 371 の開閉を契機とする小当たり遊技及び大当たり遊技は普図当たり遊技の電役入賞扉 371 の開放間インターバルに実行される。即ち、普図当たり B～G では、普図当たり遊技の実行中に小当たり遊技及び大当たり遊技が実行され、最終の電役開閉遊技での電役入賞扉 371 の開閉を契機とする小当たり遊技及び大当たり遊技は普図当たり A の場合と同様に普図当たり遊技の終了後に実行される。つまり、普図当たり B～G である場合には、電役入賞扉 371 の開放間インターバルを含め、電役入賞扉 371 の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）に対応して複数回の小当たり遊技及び大当たり遊技が実行され得る。また、上述のように、普図当たり A では、普図当たり遊技の終了後に 1 回の小当たり遊技及び大当たり遊技が実行され得る。即ち、普図当たり A～G のいずれにおいても、普図当たり抽選での抽選結果が当たりであることに基

【0181】

このように、遊技機 10 では、普図当たり遊技での電役入賞扉 371 の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）に対応した回数の小当たり遊技及び大当たり遊技が実行され得る。一方、普図当たり A～G では、普図当たり G、普図当たり F、普図当たり E、普図当たり D、普図当たり C、普図当たり B 及び普図当たり A の順に電役入賞扉 371 の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）が多い。そのため、普図当たり A～G では、普図当たり G、普図当たり F、普図当たり E、普図当たり D、普図当たり C、普図当たり B 及び普図当たり A の順に、期待される大当たり遊技の回数が多く、遊技球 99 の獲得期待値も多くなる。その結果、遊技者は、電役入賞扉 371 の開閉回数がより多い普図当たり遊技に当選することを期待しつつ遊技を進行することができるため遊技の興趣が向上される。そして、遊技機 10 では、普図当たり G、普図当たり F、普図当たり E、普図当たり D、普図当たり C、普図当たり B 及び普図当たり A の順に振分率が小さくなっている（図 15（B）参照）。つまり、普図当たり種別としては、期待される大当たり遊技の回数が多く、遊技者に

有利な普図当たりほど選択され難くされている。このように、遊技者に有利な普図当たりほど選択され難くされることで、選択され難い種別の普図当たりに当選した場合の喜びが大きくなるため遊技の興趣がより向上される。

【0182】

また、普図当たり抽選での抽選結果が当たりであり場合、普通図柄表示部361で停止表示される数字が普図当たり種別と相関性を有する(図15(B)及び図15(C)参照)。そのため、遊技者は、普通図柄表示部361で停止表示される数字によって普図当たり種別(電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数))を把握することができる。そして、普図当たり遊技での電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)を把握できることで、多量の遊技球99の獲得が期待される大当たり遊技の最大実行回数を把握できるようになる。これにより、多量の遊技球99の獲得が期待される大当たり遊技の最大実行回数を把握できる遊技性が付加されることで、遊技への注目度や興趣をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることが可能になる。さらに、例えば大当たり遊技の終了後に普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放される電役開閉遊技が実行されるか否かを予測できることで遊技への注目度や興趣が向上され、大当たり遊技の終了後に電役開閉遊技が実行される場合には電役入賞口376に遊技球99を入球させる必要があることを予測できるため、電役入賞口376に遊技球99が入球されないことで大当たり遊技が実行されないという不利益の発生を防止できる。

【0183】

また、遊技機10では、電役入賞扉371の開放間インターバルの時間が、大当たり遊技の理論最大時間以上に設定され、小当たり遊技の理論最大時間と大当たり遊技の理論最大時間との合計時間以上に設定される。そのため、仮に大当たり遊技での全てのラウンド遊技がフルオープンとして終了した場合であっても、電役入賞扉371の開放間インターバルにおいて小当たり遊技だけでなく、大当たり遊技を終了させることが可能になる。これにより、例えば大当たり遊技の実行中に電役入賞扉371の開放間インターバルが終了して電役入賞扉371が開閉されることを防止される。その結果、普図当たり遊技において電役入賞口376に遊技球99が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として小当たり遊技が実行されない事態の発生、小当たり遊技においてV入賞口384に遊技球99が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由としてV入賞口384への入賞が無効とされることによって大当たり遊技が実行されない事態の発生、電役開閉遊技において電役入賞口376が開放されていることで可変入賞口394に遊技球を入球させることができない事態の発生など、遊技者に不利益が与えられることを抑制できる。

【0184】

ところで、従来の遊技機としては、確変大当たりなどを契機として実行される大当たり遊技後の大当たり遊技抽選確率が高くなるものがある。また、従来の遊技機としては、大当たり遊技後に電動役物部材のサポートによって電役入賞口への遊技球の入球が容易となる遊技機がある。このような従来の遊技機では、大当たり遊技後の大当たり抽選確率が高くなる確変状態となったり、電役入賞口への遊技球の入球が容易となる時短状態なることで、大当たり遊技後の比較的短時間で大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなり、大当たり遊技が実行されることが期待される。

【0185】

しかしながら、従来の遊技機では、比較的短時間で大当たり遊技が実行されることが期待されるが、高い確率の大当たり抽選であっても大当たりとなるまでに多くの抽選回数を要し、大当たり遊技が実行されるまでに意に反して時間を要する、いわゆるハマリが発生することがある。また、電役入賞口への遊技球の入球が容易とされても、大当たり遊技間のハマリ時に遊技球数が減少することも起こり得る。そのため、従来の遊技機では、確変大当たりなどの遊技者に有利な状態であっても、遊技者にストレスを与えることがあり、これが遊技の興趣を低下させる原因となる。

【0186】

さらに、従来の遊技機では、確変状態を実現するために非確変状態（通常状態）のための大当たり抽選テーブルと、確変状態のための大当たり抽選テーブルとの2種類の大当たり抽選テーブルが必要となる。加えて、時短モードを実現するために電動役物部材を作動させるかの普図当たり抽選のための普通図柄抽選テーブルとして、非時短用の普図当たり抽選テーブルと時短用の普図当たりテーブルの2種類の抽選テーブルが必要になる。そのため、従来の遊技機では、多くの抽選テーブルを必要とするために記憶容量的に不利であり、さらには大当たり判定処理と普図当たり判定処理との双方が必要なるためには処理負担が大きい。

【0187】

これに対して、本実施形態の遊技機10では、複数回の電役入賞扉371の開閉により複数回の電役開閉遊技が実行される普図当たりB～Gでは、複数回の大当たり遊技が実行される場合であっても、上述のように比較的短い間隔で次の大当たり遊技が実行される。また、大当たり遊技の開始タイミングは、電役開閉遊技の終了から均一化されたタイミングで開始される。そのため、従来の遊技機のような、いわゆるハマリが発生することはなく、均一化された間隔で大当たり遊技が繰り返されるため、遊技者にとって有利な状態である場合に遊技者にストレスを与えることもなく、遊技の興趣を向上させることが可能になる。

【0188】

また、本実施形態の遊技機10では、抽選テーブルが普図当たり当否テーブル及び特図当たり当否テーブルの2種類であり、従来の遊技機よりも少ない数の抽選テーブルによって遊技の進行が可能であるため、記憶容量的に有利であるばかりか抽選に対する処理負担も小さい。

【0189】

ここで、図19は、図1に示す遊技機の主制御装置4のMPU41におけるRAM412に設定される遊技情報格納エリア412dの一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア412dには、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア412dには、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「電役入賞口払出玉数」、「V入賞口払出玉数」、「通常入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」及び「役物比率情報」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「ベース情報」、「連続役物比率情報」及び「役物比率情報」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

【0190】

「アウト玉数」は、普図当たり抽選での抽選結果が明示される普図遊技が実行される普図遊技状態（普図当たり遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技のいずれも実行されていない状態）において遊技盤31に発射された遊技球数の積算値である。この「アウト玉数」は、後述の図22の主タイマ割込処理でのステップS1001のセンサ検出処理においてアウト玉センサ318aによって検出されるアウト玉をカウントした値として格納される。なお、「アウト玉数」は、後述の図36の特定性能情報更新処理において、「アウト玉数」が60000玉に達した場合（ステップS2104：Yes）、0玉にクリアされる（ステップS2108）。

【0191】

「一般入賞口払出玉数」は、普図遊技状態において一般入賞口313への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「一般入賞口払出玉数」は、普図遊技状態において一般入賞センサ313aによって一般入賞口313への入賞が検出された場合に、後述の図25のメイン処理でのステップS1402の賞球コマンド設定処理において一般入賞口313への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0192】

「電役入賞口払出玉数」は、電役入賞装置37が作動される普図当たり遊技において電役入賞口376への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「電役入賞口

10

20

30

40

50

払出玉数」は、普図当たり遊技において電役入賞センサ 37a によって電役入賞口 376 への入賞が検出された場合に、後述の図 25 のメイン処理でのステップ S1402 の賞球コマンド設定処理において電役入賞口 376 への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0193】

「V入賞口払出玉数」は、V入賞装置 38 が作動される小当たり遊技において V入賞口 384 への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「V入賞口払出玉数」は、小当たり遊技において V入賞センサ 38a によって V入賞口 384 への入賞が検出された場合に、後述の図 25 のメイン処理でのステップ S1402 の賞球コマンド設定処理において V入賞口 384 への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

10

【0194】

「通常入賞口払出玉数」は、V入賞装置 38 が作動される小当たり遊技において通常入賞口 385 への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「通常入賞口払出玉数」は、小当たり遊技において通常入賞センサ 38b によって通常入賞口 385 への入賞が検出された場合に、後述の図 25 のメイン処理でのステップ S1402 の賞球コマンド設定処理において通常入賞口 385 への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

20

【0195】

「可変入賞口払出玉数」は、可変入賞装置 39 が作動される大当たり遊技において可変入賞口 394 への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技において可変入賞センサ 39a によって可変入賞口 394 への入賞が検出された場合に、後述の図 25 のメイン処理でのステップ S1402 の賞球コマンド設定処理において可変入賞口 394 への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置 7 に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0196】

「ベース情報」は、普図遊技状態における払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は普図遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝ $100 \times$ 「一般入賞口払出玉数」／「アウト玉数」である。「ベース情報」は、現状ベース BL、前回 6 万玉ベース B1 及び前々回 6 万玉ベース B2 に関する情報含む。ここで、前回 6 万玉ベース B1 及び前々回 6 万玉ベース B2 は、後述の図 36 の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が 60000 玉に達するごとに更新される（ステップ S2105 及び S2106）。具体的には、直近のアウト玉数が 60000 玉に到達したときの「ベース」は前回 6 万玉ベース B1 として、もう一つ前のアウト玉数が 60000 玉に到達したときの「ベース」は前々回 6 万玉ベース B2 として、それぞれ RAM 412 の遊技情報格納エリア 412d の「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が 60000 玉に到達するまでは現状ベース BL として演算され（ステップ S2103）、現状ベース BL が RAM 412 の遊技情報格納エリア 412d の「ベース情報」として保存される。

30

40

【0197】

なお、本実施形態では、「ベース情報」が「現状ベース BL」、「前回 6 万玉ベース B1」及び「前々回 6 万玉ベース B2」を含んでおり、過去 2 回分の 6 万玉ベースが履歴として残されているが、過去 3 回分以上の 6 万玉ベースを履歴として残すようにしてもよい。また、「ベース情報」として、遊技機 10 が遊技ホールに設置されてから現在に至るまでの累積ベースを含ませてもよい。

【0198】

50

「連続役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口 3 1 3、電役入賞口 3 7 6、V入賞口 3 8 4、通常入賞口 3 8 5 及び可変入賞口 3 9 4）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」＝ $100 \times$ 「可変入賞口払出玉数」／「総払出玉数」である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図 3 6 の特定性能情報更新処理でのステップ S 2 1 0 9 において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積連続役物比率として記憶される。なお、「連続役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の普図当たり回数（例えば 1 0 0 回）に対するもの、普図遊技状態での一定数の普図当たり抽選（例えば 1 0 0 0 回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば 6 万玉）に達するまでの期間）に対する連続役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積連続役物比率と、一定数期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。

【0199】

「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口 3 1 3、電役入賞口 3 7 6、V入賞口 3 8 4、通常入賞口 3 8 5 及び可変入賞口 3 9 4）への入賞による総払出玉数において、電役入賞口払出玉数、V入賞口払出玉数、通常入賞口払出玉数及び可変入賞口払出玉数の合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」＝ $100 \times$ （「電役入賞口払出玉数」＋「V入賞口払出玉数」＋「通常入賞口払出玉数」＋「可変入賞口払出玉数」）／「総払出玉数」である。「役物比率情報」は、例えば後述の図 3 6 の特定性能情報更新処理でのステップ S 2 1 0 9 において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機 1 0 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の普図当たり回数（例えば 1 0 0 回）に対するもの、普図遊技状態での一定数の普図当たり抽選（例えば 1 0 0 0 回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば 6 万玉）に達するまでの期間）に対する役物比率であってもよい。もちろん、「役物比率情報」は、累積役物比率と、一定数期間での役物比率との両方を含んでいてもよい。

【0200】

ここで、図 2 0 は、主制御装置 4 の性能情報表示装置 4 A の一例を模式的に示す図である。図 2 0 に示すように、性能情報表示装置 4 A は、RAM 4 1 2 に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 d に遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」を表示するものである。性能情報表示装置 4 A は、性能表示モニタ 4 3 及び性能表示スイッチ 4 4 を備える。

【0201】

性能表示モニタ 4 3 は、遊技機 1 0 での「ベース情報」を表示するものであり、内枠 1 2 を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図 3 参照）。性能表示モニタ 4 3 は、複数（本実施形態では 4 つ）の 7 セグメント表示器 4 3 1 ～ 4 3 4 により構成されており、4 ケタ 7 セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ 4 3 は、主制御装置 4 に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット 3 3 1 における主制御装置 4 以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット 3 3 1 以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部 3 6 を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

【0202】

7 セグメント表示器 4 3 1 ～ 4 3 4 は、「0」～「9」の数字、及び「A」～「F」のアルファベットを表示可能である。なお、7 セグメント表示器 4 3 1 ～ 4 3 4 では、アルファベットの「B」を表示する場合に数字の「8」と区別するためにドットが点灯されて「8.」と表示され、アルファベットの「D」を表示する場合に数字の「0」と区別するためにドットが点灯されて「0.」と表示される。また、「A」～「F」のアルファベットのいずれのアルファベットを表示する場合においても、アルファベットであることを明示

するためにドットを点灯させることも考えられる。

【0203】

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

10

【0204】

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

20

【0205】

ここで、図21(A)は、性能表示モニタ43での表示例である。図21(A)に示すように、性能表示スイッチ44がオフである場合、7セグメント表示器431～434が消灯状態であるため、ベース情報が非表示状態とされる。図21(B)～図21(D)に示すように、性能表示スイッチ44がオンにされると、性能表示スイッチ44がオフにされない限り、「ベース情報」として、現状ベースBL→前回6万玉ベースB1→前々回6万玉ベースB2→現状ベースBLに順にループして、各ベースが一定時間ごとに繰り返し表示される。図21(B)に示す例では現状ベースBLが28%であることを示し、図21(C)に示す例では前回6万玉ベースB1が34%であることを示し、図21(D)に示す例では前々回6万玉ベースB2が32%であることを示している。一方、図21に示すように、性能表示スイッチ44がオフされた場合、7セグメント表示器431～434が消灯され、性能表示モニタ43でのベース情報が非表示とされる。

30

【0206】

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

40

【0207】

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

【0208】

50

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

【0209】

[サブ制御ユニット332]

図13に示すように、サブ制御ユニット332は、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6を備えており、主制御ユニット331から入力される制御信号に基づいて図柄表示部341における図柄変動表示及び演出表示を実行する。

【0210】

[音声ランプ制御装置5]

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

【0211】

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

【0212】

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

【0213】

入出力I/F52は、音声ランプ制御装置5に信号を入力し、音声ランプ制御装置5から制御信号を出力する入出力インターフェースである。具体的に、入出力I/F52には、主制御装置4及び表示制御装置6が接続されている。そして、主制御装置4から音声ランプ制御装置5には変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド、普図遊技開始コマンド、普図当たり遊技開始コマンド、小当たり遊技開始コマンド、V入賞コマンド、大当たり遊技開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、可変入賞インターバル開始コマンド、エンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンドなどのコマンドが入力される。また、音声ランプ制御装置5は、表示制御装置6に表示変動パターンコマンドなどを出力する。なお、表示制御装置6が、主制御装置4からのコマンドを受信し、そのコマンドを音声ランプ制御装置5に入力する構成も他の実施形態として考えられる。また、サブ制御ユニット332が、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6の両方の機能を有する一つの制御装置を備える構成も他の実施形態として考えられる。

【0214】

また、入出力I/F52には、スピーカ26及び電飾部27が接続されている。そして、音声ランプ制御装置5では、MPU51が、主制御装置4から入力されるコマンドに基づいて、スピーカ26から出力される音声、電飾部27の点滅態様などを制御することが可能である。また、入出力I/F52には、操作スイッチ20aが接続されている。これにより、MPU51は、操作ボタン20に対して操作が行われたことを検出し、その検出結果に基づいて、図柄表示部341で実行される画像遊技演出、スピーカ26から音声出力される音声演出、電飾部27の点滅態様によるランプ演出などを制御することも可能である。

10

20

30

40

50

【0215】

MPU51は、主制御装置4から入力されコマンドに基づいて所定の演算処理を実行する。具体的に、MPU51は、変動パターンコマンドが入力された場合に、変動パターンコマンドに基づいて飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動表示時間、変動種別（図45参照）、及び演出パターン種別（図46参照）を決定し、その変動パターンに対応する表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に送信し（図44の普図遊技演出処理でのステップS2506参照）、図柄表示部341における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部341では、変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

【0216】

10

[表示制御装置6]

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

【0217】

表示制御装置6は、MPU61及び入出力I/F62などを備え、入出力I/F62には音声ランプ制御装置5及び図柄表示部341が接続されている。なお、音声ランプ制御装置5及び表示制御装置6の間は双方向通信可能であってよい。

【0218】

20

MPU61は、1チップマイコンとして構成された演算装置であり、MPU61には、ROM611及びRAM612が内蔵されている。また、表示制御装置6には、時間を計時するタイマ回路、割込を受け付ける割込回路などの他の回路も内蔵されている。MPU61は、ROM611などに記憶されている制御プログラムに従って処理を実行する。また、表示制御装置6で実行される処理の一部又は全部は電子回路によって実行されてもよい。

【0219】

ROM611には、制御プログラムの他、図柄表示部341の図柄変動表示で用いられる飾り図柄などの変動図柄、予告演出画像、リーチ演出画像、普図当たり演出画像、外れ演出画像などの画像が複数種類記憶されている。なお、図柄表示部341に表示される画像には静止画及び動画が含まれる。また、ROM611には、変動パターンコマンドごとに対応する表示スケジュールが記憶されている。具体的に、表示スケジュールには、使用する画像の種類や表示タイミングの他、変動図柄の変動表示時間も含まれる。そして、表示制御装置6では、MPU61が、変動パターンコマンドに対応する表示スケジュールに従って画像を図柄表示部341に表示させることにより図柄変動表示及び演出表示が実現される。

30

【0220】

RAM612は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU61によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM612は不揮発性の記憶部であってもよい。

40

【0221】

[払出制御装置7]

払出制御装置7には、MPU71及び入出力I/F72などが搭載されている。MPU71は、1チップマイコンとして構成された演算装置である。また、MPU71には、ROM711及びRAM712が内蔵されている。

【0222】

ROM711は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶部である。また、RAM712は、種々の情報の読み書きが可能な揮発性の記憶部であり、MPU71によって実行される処理の一次記憶領域（作業領域）として使用される。なお、RAM712は不揮発性の記憶部であってもよい。

50

【0223】

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

【0224】

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

10

【0225】

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

20

【0226】

〔発射制御装置 8〕

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

30

【0227】

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

40

【0228】

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

50

ンドル 2 2 を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ 2 1 b を任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

【0 2 2 9】

〔電源制御装置 9〕

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

【0 2 3 0】

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

【0 2 3 1】

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

【0 2 3 2】

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

【0 2 3 3】

〔主制御装置 4 の処理〕

次に、図 2 2 ~ 図 4 1 を参照しつつ、主制御装置 4 の MPU 4 1 によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機 1 0 において、MPU 4 1 は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行される NMI 割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、NMI 割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。

【0 2 3 4】

〔主制御装置 4 の主タイマ割込処理〕

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

【0 2 3 5】

<ステップ S 1 1 0 1>

図 2 2 に示すように、ステップ S 1 1 0 1 では、MPU 4 1 は、主制御装置 4 に接続されているセンサの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。具体的には、MPU 4 1 は、一般入賞センサ 3 1 3 a、電役入賞センサ 3 7 a、V 入賞センサ 3 8 a、通常入賞センサ 3 8 b、可変入賞センサ 3 9 a、ゲート通過センサ 3 1 7 a、アウト玉センサ 3 1 8 a などの検出状態を判断し、遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報として RAM 4 1 2 に保存する。また、MPU 4 1 は、アウト玉センサ 3 1 8 a によってアウト玉が検出された場合には、RAM 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に記憶

されたアウト玉数に1加算して遊技情報格納エリア412dのアウト玉数を更新する。なお、遊技情報格納エリア412dのアウト玉数は、60000玉に達することで前回6万玉ベースB1が演算された場合に0玉にクリアされる（図36の特定性能情報更新処理でのステップS2108参照）。

【0236】

<ステップS1102>

次に、ステップS1102では、MPU41は、普図当たり乱数初期値カウンタCIN1及び特図当たり乱数初期値カウンタCIN2の更新を実行する。具体的には、MPU41は、普図当たり乱数初期値カウンタCIN1及び特図当たり乱数初期値カウンタCIN2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

10

【0237】

<ステップS1103>

続いて、ステップS1103では、MPU41は、普図当たり乱数カウンタC1、普図当たり種別カウンタC2、普図外れリーチ乱数カウンタC3、特図当たり乱数カウンタC4、及び大当たり種別カウンタC5の更新を実行する。具体的には、MPU41は、普図当たり乱数カウンタC1、普図当たり種別カウンタC2、普図外れリーチ乱数カウンタC3、特図当たり乱数カウンタC4及び大当たり種別カウンタC5でのカウンタ値にそれぞれ1を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合は当該カウンタ値を0にクリアする。

20

【0238】

<ステップS1104>

次に、ステップS1104では、MPU41は、時間カウンタを更新する。具体的には、MPU41は、RAM412に時間カウンタが設定されている場合に時間カウンタの値から1減算する。本実施形態では、時間カウンタとして、変動表示時間カウンタ（図28のステップS1706）、電役入賞扉時間カウンタ（図29のステップS1807参照）、開放間インターバル時間カウンタ（図30のステップS1820参照）、V入賞扉開放時間カウンタ（図31のステップS1909参照）、オープニング時間カウンタ（図33のステップS2010参照）、可変入賞扉開放時間カウンタ（図33のステップS2017参照）、可変入賞インターバル時間カウンタ（図34のステップS2031参照）、エンディング時間カウンタ（図34のステップS2034参照）などが設定される。

30

【0239】

<ステップS1105>

ステップS1105では、MPU41は、普図保留格納エリア412bの実行エリアAに格納されている普通当たり乱数カウンタC1に基づいて電役入賞装置37を作動させるか否かを抽選するスルーゲート処理を実行する。なお、スルーゲート処理の詳細は図23を参照して後述する。

【0240】

<ステップS1106>

その後、ステップS1106では、MPU41は、発射制御処理を実行する。発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていることがタッチセンサ21aにより検出されており、発射を停止させるための球止めスイッチ21bが操作されていないことを条件に、遊技球の発射を有効にする処理である。また、発射制御処理は、遊技者が発射ハンドル22に触れていないことがタッチセンサ21aにより検出されている場合、又は球止めスイッチ21bが操作されている場合には、遊技球の発射を無効にする処理である。MPU41は、遊技球の発射が有効である場合に、発射制御装置8に対して遊技球の発射指示をする。

40

【0241】

[スルーゲート処理]

ここで、図23は、図22の主タイマ割込処理におけるステップS1105でMPU4

50

1により実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図23を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

【0242】

<ステップS1201>

図23に示すように、ステップS1201では、MPU41は、スルーゲート317を遊技球が通過したか否かを判断する。ここで、MPU41は、スルーゲート317を遊技球が通過した場合（ステップS1201：Yes）、処理をステップS1202に移行し、スルーゲート317を遊技球が通過していない場合（ステップS1201：No）、当該スルーゲート処理を終了する。

【0243】

<ステップS1202及びS1203>

ステップS1202では、MPU41は、RAM412の保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数Nが最大保留数（本実施形態では4）であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、保留数Nが最大保留数である場合（ステップS1202：Yes）、当該スルーゲート処理を終了する。一方、MPU41は、保留数Nが最大保留数でない場合（ステップS1202：No）、保留数Nに1を加算し（ステップS1203）、処理をステップS1204に移行する。

【0244】

<ステップS1204>

ステップS1204では、MPU41は、図22のステップS1103で更新される普図当たり乱数カウンタC1、普図当たり種別カウンタC2及び普図外れ乱数カウンタC3の値と、図25のステップS1412で更新される普図変動種別カウンタCSとを取得し、その値をRAM412における普図保留格納エリア412bの第1保留エリアRE1～第4保留エリアRE4のうち最初の空き保留エリア（第N保留エリアREN）に格納する。

【0245】

<ステップS1205>

ステップS1205では、MPU41は、ステップS1204で取得された第1保留に対する当否情報が後述の変動開始処理（図26のS1507、図28）における普図当たりの当否の判定対象となる前に当否情報の内容を確認し、この確認結果に基づいて保留コマンドをRAM412に設定する保留コマンド設定処理を実行する。なお、保留コマンド設定処理の詳細は、図24を参照して後述する。

【0246】

[保留コマンド設定処理]

ここで、図24は、図23のスルーゲート処理におけるステップS1205でMPU41により実行される保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、保留コマンドには、普図当たり抽選での抽選結果（普図当たり又は普図外れ）、変動パターン及び保留数Nなどの情報が含まれる。以下、図24を参照しつつ、保留コマンド設定処理を説明する。

【0247】

<ステップS1301>

図24に示すように、MPU41は、普図保留格納エリア412bの保留数記憶エリアNAから保留数Nを読み出すと共に、第N保留エリアRENに格納された普図当たり乱数カウンタC1の値を読み出す（ステップS1301）。

【0248】

<ステップS1302>

ステップS1302では、MPU41は、普図当たり当否テーブル（図15（A）参照）を読み出し、その普図当たり当否テーブルに基づいて、ステップS1301でRAM412から読み出された普図当たり乱数カウンタC1の値が当たりに対応する値であるか否かの当否判定を実行する。ここで、MPU41は、RAM412から読み出された普図当

10

20

30

40

50

たり乱数カウンタC 1の値が当たりに対応する値であると判断した場合は（ステップS 1302：Y e s）、処理をステップS 1303に移行し、当たりに対応する値でないと判断した場合は（ステップS 1302：N o）、処理をステップS 1305に移行する。

【0249】

<ステップS 1303>

ステップS 1303では、MPU 41は、RAM 412から普図当たり種別カウンタC 2及び普図変動種別カウンタC Sのカウンタ値を読み出す。例えば、図23のスルーゲート処理におけるステップS 1204で当否情報が第3保留エリアRE 3に格納された場合には、その第3保留エリアRE 3に格納された当否情報に含まれる普図当たり種別カウンタC 2及び普図変動種別カウンタC Sのカウンタ値が読み出される。なお、普図保留格納エリア412bの第1保留エリアRE 1～第4保留エリアRE 4のうち図23のスルーゲート処理におけるステップS 1204で当否情報が格納された保留エリアは、保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数Nの値によって判断可能である。

10

【0250】

<ステップS 1304>

ステップS 1304では、MPU 41は、保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数Nの値、ステップS 1303において読み出される普図当たり種別カウンタC 2及び普図変動種別カウンタC Sの値に基づいて普図当たり種別及び普図変動種別を保留コマンドに設定する。このように、保留コマンドに、ステップS 1301で読み出された保留数Nが含まれるため、保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置5のMPU 51は、保留コマンドに含まれる保留数Nを参照することにより、当該保留コマンドが第1保留エリアRE 1～第4保留エリアRE 4のいずれの保留エリアに格納された当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

20

【0251】

<ステップS 1305及びS 1306>

ステップS 1305では、MPU 41は、RAM 412から普図外れリーチ乱数カウンタC 3及び普図変動種別カウンタC Sの値を読み出す。次いで、MPU 41は、保留数記憶エリアNAに記憶されている保留数N、ステップS 1303において読み出される普図外れリーチ乱数カウンタC 3及び普図変動種別カウンタC Sに基づいて外れリーチ種別及び普図変動種別を保留コマンドに設定する（ステップS 1306）。

30

【0252】

なお、当該保留コマンド設定処理で設定される保留コマンドは、RAM 412に記憶されており、主制御装置4のMPU 41によって実行される後述の図25のメイン処理でのステップS 1401の外部出力処理において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置5に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置5において前記保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【0253】

[主制御装置4のメイン処理]

40

次に、図25を参照しつつ、主制御装置4のMPU 41によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では、普図遊技、普図当たり遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップS 1401～S 1409の処理が、例えば4m s e c周期の定期処理として実行され、ステップS 1410～S 1412のカウンタ更新処理がステップS 1401～S 1409の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

【0254】

<ステップS 1401>

図25に示すように、ステップS 1401では、MPU 41は、図22の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット3

50

32や周辺制御ユニット140などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、RAM412において変動パターンコマンド、保留コマンド、シフトコマンド、普図遊技開始コマンド、普図当たり遊技開始コマンド、小当たり遊技開始コマンド、V入賞コマンド、大当たり遊技開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、可変入賞インターバル開始コマンド、エンディング開始コマンド、大当たり遊技終了コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置5にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップS1402の賞球コマンド設定処理においてRAM412に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置7に対して送信する。

【0255】

<ステップS1402>

ステップS1402では、MPU41は、払出制御装置7及びサブ制御ユニット332に出力する賞球コマンドをRAM412に設定する。具体的に、MPU41は、RAM412に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口313、電役入賞口376、V入賞口384、通常入賞口385及び可変入賞口394に入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドをRAM412に設定する。このとき、MPU41は、普図遊技状態では、一般入賞口313に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される一般入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、MPU41は、普図当たり遊技では、電役入賞口376に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される第2入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、小当たり遊技では、V入賞口384又は通常入賞口385に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納されるV入賞口払出玉数又は通常入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、MPU41は、大当たり遊技では、可変入賞口394に入賞が発生している場合に、RAM412の遊技情報格納エリア412dに格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0256】

<ステップS1403>

ステップS1403では、MPU41は、普図遊技を制御するための普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細については図26～図28を参照して後述するが、普図遊技制御処理では、普図当たり抽選が実行され、普図保留格納エリア412bの内容が更新されると共に図柄表示部341による図柄変動表示に必要な変動パターンコマンドが設定される。

【0257】

<ステップS1404>

ステップS1404では、MPU41は、普図当たり遊技において電役入賞装置37の動作を制御する普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細については、図29及び図30を参照して後述する。

【0258】

<ステップS1405>

ステップS1405では、MPU41は、小当たり遊技においてV入賞装置38の動作を制御する小当たり遊技制御処理を実行する。なお、小当たり遊技制御処理の詳細については、図31及び図32を参照して後述する。

【0259】

<ステップS1406>

ステップS1406では、MPU41は、大当たり遊技において可変入賞装置39の動作を制御する大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細については、図33～図35を参照して後述する。

10

20

30

40

50

【0260】

<ステップS1407>

ステップS1407では、MPU41は、メイン表示部36（図4～図6参照）の表示制御処理を実行する。例えば、MPU41は、普図保留格納エリア412bの保留数記憶エリアNA（図14参照）に記憶された保留数Nに応じて普図遊技保留数表示部362を制御する。具体的には、保留数Nが4の場合には保留表示部362の4つのLEDランプを全て点灯させる制御を行い、保留数Nが3の場合には保留表示部362の4つのLEDランプのうちの3つのLEDランプを点灯させる一方で残りの1つのLEDランプを消灯させる制御を行い、保留数Nが2の場合には保留表示部362の4つのLEDランプのうちの2つのLEDランプを点灯させる一方で残りの2つのLEDランプを消灯させる制御を行い、保留数Nが1の場合には保留表示部362の4つのLEDランプのうちの1つのLEDランプを点灯させる一方で残りの3つのLEDランプを消灯させる制御を行い、保留数Nが0の場合には保留表示部362の4つのLEDランプの全部を消灯させる制御を行う。これにより、遊技者は、普図当たり抽選に基づく普通図柄表示部361での変動表示の権利の保留数を知り得ることができる。

10

【0261】

さらに、MPU41は、メイン表示部36の特別図柄表示部363の制御を実行する。具体的には、MPU41は、電役入賞装置37の電役入賞口376への遊技球99の入球が検出された場合の特図当たり乱数カウンタC4及び大当たり種別カウンタC5（図17（C）及び図17（D）参照）の値に応じた数字を特別図柄表示部363に表示させる。具体的には、MPU41は、大当たり種別が8R大当たりである場合に数字の3を、大役当たり種別が16R大当たりである場合に数字の7を、外れである場合に数字の3及び7以外の数字、即ち0、1、2、4～6、8又は9を特別図柄表示部363に表示させる（図17（E）参照）。

20

【0262】

なお、メイン表示部36の普通図柄表示部361に対する制御は、後述の図26～図28の普図遊技制御処理において実行される。

【0263】

<ステップS1408>

ステップS1408では、MPU41は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報、連続役物比率及び役物比率が更新される。なお、特定性能情報更新処理の詳細は、図36及び図37を参照して後述する。

30

【0264】

<ステップS1409>

ステップS1409では、MPU41は、性能表示モニタ43の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ43の表示制御処理では、ステップS1408の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ43に表示させる処理が実行される。なお、性能表示モニタ43の表示制御処理の詳細は、図38～図41を参照して後述する。

40

【0265】

<ステップS1410>

ステップS1410では、MPU41は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では4msec）が経過したか否かを判断する。ここで、MPU41は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断すると（ステップS1410：Yes）、処理をステップS1401に移行させ、前述したS1401以降の各処理を実行する。一方、MPU41は、次のメイン処理の実行タイミングが到来していないと判断すると（ステップS1410：No）、次のメイン処理の実行タイミングが到来するまでの間、即ち次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間の間は、次のメイン処理の実行タイミングが到来したと判断するまで（ステップS1410：Yes）、ステップS1410～ステップS1412を繰り返し

50

実行する。

【0266】

＜ステップS1411及びS1412＞

ステップS1411では、MPU41は、普図当たり乱数初期値カウンタCIN1及び特図当たり乱数初期値カウンタCIN2を更新する。具体的には、MPU41は、普図当たり乱数初期値カウンタCIN1及び特図当たり乱数初期値カウンタCIN2でのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を0にクリアする。また、ステップS1412では、MPU41は、普図変動種別カウンタCSを更新する。具体的には、MPU41は、普図変動種別カウンタCSでのカウンタ値に1を加算し、そのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を0にクリアする。

10

【0267】

〔普図遊技制御処理〕

普図遊技制御処理では、スルーゲート317を遊技球99が通過したことを契機として行われる普図当たり抽選での抽選結果を明示する普図遊技の進行させるための処理が実行される。ここで、図26は、図25のメイン処理でのステップS1403において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図26を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【0268】

＜ステップS1501＞

図26に示すように、ステップS1501では、MPU41は、普図遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。普図遊技実行中フラグは、普図遊技が実行中であること、即ち普通図柄表示部361において普通図柄が変動中であることを示すフラグであり、後述の図28の変動開始処理でのステップS1711においてオンに設定される。MPU41は、普図遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1501：Yes）、処理をステップS1509に移行し、普図遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1501：No）、処理をステップS1502に移行する。

20

【0269】

＜ステップS1502＞

ステップS1502では、MPU41は、普図当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。普図当たり遊技実行中フラグは、電役入賞装置37の電役入賞扉371が開閉されることで電役入賞口376への遊技球99の入球が許容される普図当たり遊技が実行中であることを示すフラグであり、後述の図29の普図当たり遊技制御処理でのステップS1802においてオンに設定される。MPU41は、普図当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合は（ステップS1502：Yes）、当該普図遊技制御処理を終了し、普図当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合は（ステップS1502：No）、処理をステップS1503に移行する。即ち、普図遊技は、普図当たり遊技の実行中には実行されない。

30

【0270】

＜ステップS1503＞

ステップS1503では、MPU41は、小当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。小当たり遊技実行中フラグは、V入賞装置38のV入賞扉381が開閉されることでV入賞口384への遊技球99の入球が許容される小当たり遊技が実行中であることを示すフラグであり、後述の図31の小当たり遊技制御処理でのステップS1903においてオンに設定される。MPU41は、小当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合は（ステップS1503：Yes）、当該普図遊技制御処理を終了し、小当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合は（ステップS1503：No）、処理をステップS1504に移行する。即ち、普図遊技は、小当たり遊技の実行中には実行されない。

40

【0271】

50

<ステップ S 1 5 0 4>

ステップ S 1 5 0 4では、MPU 4 1は、大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技実行中フラグは、可変入賞装置 3 9 の可変入賞扉 3 9 1 が複数回開閉されることで可変入賞口 3 9 4 への遊技球 9 9 の入球が許容される大当たり遊技が実行中であることを示すフラグであり、後述の図 3 3 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 0 0 7 においてオンに設定される。MPU 4 1は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合は（ステップ S 1 5 0 4：Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了し、大当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合は（ステップ S 1 5 0 4：N o）、処理をステップ S 1 5 0 5 に移行する。即ち、普図遊技は、大当たり遊技の実行中には実行されない。

10

【0 2 7 2】

<ステップ S 1 5 0 5>

普図遊技実行中フラグ、普図当たり遊技実行中フラグ、小当たり遊技実行中フラグ、大当たり遊技実行中フラグ及び普図当たり遊技開始フラグのいずれもオフに設定されている場合（ステップ S 1 5 0 1～S 1 5 0 4 の全てで N o）、即ち普図遊技、普図当たり遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技のいずれも実行されておらず、普図当たり遊技が開始されることが予定されていない場合、MPU 4 1は、保留格納エリア 4 1 2 b の保留数記憶エリア N A に記憶されている保留数 N が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 5）。MPU 4 1は、保留数 N が 0 である場合（ステップ S 1 5 0 5：Y e s）、当該普図遊技制御処理を終了し、保留数 N が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 5：N o）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。

20

【0 2 7 3】

<ステップ S 1 5 0 6～S 1 5 0 8>

ステップ S 1 5 0 6では、MPU 4 1は、保留格納エリア 4 1 2 b に記憶されている当否情報のデータについてデータ設定処理を実行し、さらに、当否情報に基づく変動表示を普通図柄表示部 3 6 1 及び図柄表示部 3 4 1 に実行させるための変動開始処理を実行する（ステップ S 1 5 0 7）。なお、データ設定処理の詳細は図 2 7 を参照して、変動開始処理の詳細は図 2 8 を参照して後述する。そして、MPU 4 1は、普図遊技開始コマンドを R A M 4 1 2 に設定し（ステップ S 1 5 0 8）、当該普図遊技制御処理を終了する。このステップ S 1 5 0 8 で設定された普図遊技開始コマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 5 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、図柄表示部 3 4 1 などにおいて普図遊技変動演出が開始されることになる。

30

【0 2 7 4】

<ステップ S 1 5 0 9>

普図遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 5 0 1：Y e s）、MPU 4 1は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されてから変動表示時間が経過したか否かを判断し（ステップ S 1 5 0 9）、変動表示時間が経過している場合には（ステップ S 1 5 0 9：Y e s）、処理をステップ S 1 5 1 0 に移行し、変動表示時間が経過していない場合には（ステップ S 1 5 0 9：N o）、当該普図遊技制御処理を終了する。

40

【0 2 7 5】

<ステップ S 1 5 1 0>

普通図柄の変動表示時間が経過した場合（ステップ S 1 5 0 9：Y e s）、MPU 4 1は、後述の図 2 8 の変動開始処理のステップ S 1 7 0 8 で開始される普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選での抽選結果に応じた普通図柄で停止表示させる（ステップ S 1 5 1 0）。例えば、MPU 4 1は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合には、普図当たり種別に応じた数字 1～7 が普通図柄表示部 3 6 1 に普通図柄として表示される。また、普図当たり抽選での抽選結果が外れである場合には、0、8 及び 9 のいずれかの数字が普通図柄表示部 3 6 1 に普通図柄として

50

表示される。これにより、普図当たり抽選での抽選結果が普通図柄表示部 3 6 1 において明示され、遊技者は普図当たり抽選の結果を知ることができる。

【0276】

＜ステップ S 1 5 1 1 ～ S 1 5 1 3＞

ステップ S 1 5 1 1 では、MPU 4 1 は、普図遊技実行中フラグをオフに設定し、さらに普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 5 1 2）。ここで、普図当たりフラグは、ステップ S 1 5 1 0 で停止表示された普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示に対する普図当たり抽選での抽選結果が当たりであることを示すフラグであり、後述の図 2 8 の変動開始処理でのステップ S 1 7 0 3 において普通図柄の変動開始時にオンに設定される。普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 5 1 2：Yes）、MPU 4 1 は、普図当たり遊技開始フラグをオンに設定し（ステップ S 1 5 1 3）、当該普図遊技制御処理を終了する。普図当たり遊技開始フラグを開始させるフラグであり、後述の図 2 9 の普図当たり遊技制御処理でのステップ S 1 8 0 1 において普図当たり遊技を開始させるか否かを判断する際に参照される。一方、普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 5 1 2：No）、即ち普図当たり抽選での抽選結果が外れである場合、MPU 4 1 は、当該普図遊技制御処理を終了する。

10

【0277】

〔データ設定処理〕

データ設定処理では、普図当たり遊技を開始するに当たり、保留格納エリア 4 1 2 b での当否情報に関する設定処理が実行される。ここで、図 2 7 は、図 2 6 のステップ S 1 5 0 6 において MPU 4 1 によって実行されるデータ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 7 を参照しつつ、データ設定処理を説明する。

20

【0278】

＜ステップ S 1 6 0 1 及び S 1 6 0 2＞

図 2 7 に示すように、ステップ S 1 6 0 1 では、MPU 4 1 は、保留数記憶エリア NA に記憶されている保留数 N を 1 減算し、第 1 保留エリア RE 1 から実行エリア AE に当否情報を移動させる（ステップ S 1 6 0 2）。

【0279】

＜ステップ S 1 6 0 3＞

ステップ S 1 6 0 3 では、MPU 4 1 は、第 2 保留エリア RE 2 ～第 4 保留エリア RE 4 の当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 1 6 0 3）。具体的に、MPU 4 1 は、第 2 保留エリア RE 2 の当否情報を第 1 保留エリア RE 1 に移動させ、第 3 保留エリア RE 3 の当否情報を第 2 保留エリア RE 2 に移動させ、第 4 保留エリア RE 4 の当否情報を第 3 保留エリア RE 3 に移動させる。

30

【0280】

＜ステップ S 1 6 0 4＞

ステップ S 1 6 0 4 では、MPU 4 1 は、第 1 保留エリア RE 1 ～第 4 保留エリア RE 4 の当否情報がシフトした旨を示すシフトコマンドを RAM 4 1 2 に設定し、当該データ設定処理を終了する。そして、このステップ S 1 6 0 4 で設定されたシフトコマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 5 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、図柄表示部 3 4 1 に表示される保留図柄の表示数などが変更されることになる。

40

【0281】

〔変動開始処理〕

変動開始処理では、保留格納エリア 4 1 2 b の実行エリア AE に記憶された当否情報に基づく変動表示を普通図柄表示部 3 6 1 及び図柄表示部 3 4 1 に実行させるため処理が実行される。ここで、図 2 8 は、図 2 6 のステップ S 1 5 0 7 において MPU 4 1 によって実行される変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 8 を参照しつつ、変動開始処理を説明する。

【0282】

50

<ステップ S 1 7 0 1 及び S 1 7 0 2>

図 2 8 に示すように、ステップ S 1 7 0 1 では、M P U 4 1 は、実行エリア A E に移動された当否情報及び普図当たり当否テーブル（図 1 5（A）参照）に基づいて、普図当たり抽選での抽選結果の当否判定を行い、さらに当否判定の結果が当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 2）。具体的には、M P U 4 1 は、当否情報として含まれる普図当たり乱数カウンタ C 1 の値が当たりに対応する 0 であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、当否判定の結果が当たりである場合（ステップ S 1 7 0 2：Y e s）、処理をステップ S 1 7 0 3 に移行し、当否判定の結果が当たりではなく外れである場合（ステップ S 1 7 0 2：N o）、処理をステップ S 1 7 0 6 に移行する。

【0 2 8 3】

<ステップ S 1 7 0 3～S 1 7 0 5>

当否判定の結果が当たりである場合（ステップ S 1 7 0 2：Y e s）、M P U 4 1 は、普図当たりフラグをオンに設定する（ステップ S 1 7 0 3）。普図当たりフラグは、図 2 6 の普図遊技制御処理のステップ S 1 5 1 0 において普通図柄表示部 3 6 1 での変動表示中の普通図柄を停止表示させた場合に、普図当たり遊技を開始させるか否かを判断するためのフラグであり、普図遊技制御処理でのステップ S 1 5 1 2 において参照される。そして、M P U 4 1 は、当否情報に含まれる普図当たり種別カウンタの値に基づいて普図当たり種別を判定し（ステップ S 1 7 0 4）、普図当たり種別（開閉パターン）に応じて電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 の残り開閉回数を示す開閉数カウンタを R A M 4 1 2 に設定する（ステップ S 1 7 0 5）。具体的には、M P U 4 1 は、普図当たり A である場合には開閉数カウンタの値を 1 に、普図当たり B である場合には開閉数カウンタの値を 2 に、普図当たり C である場合には開閉数カウンタの値を 3 に、普図当たり D である場合には開閉数カウンタの値を 4 に、普図当たり E である場合には開閉数カウンタの値を 5 に、普図当たり F である場合には開閉数カウンタの値を 6 に、普図当たり G である場合には開閉数カウンタの値を 7 に設定する。

【0 2 8 4】

<ステップ S 1 7 0 6>

ステップ S 1 7 0 6 では、M P U 4 1 は、当該普図遊技の変動パターンに対応する普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄及び図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示時間を規定する変動パターン及び変動表示時間カウンタを設定する。具体的に、M P U 4 1 は、普図変動種別カウンタ C S と普図当たり変動パターンテーブル（図 1 7（A）参照）とに基づいて決定される変動表示時間を変動パターンとして設定し、変動表示時間に対応する変動表示時間カウンタを設定する。

【0 2 8 5】

<ステップ S 1 7 0 7>

ステップ S 1 7 0 7 では、M P U 4 1 は、ステップ S 1 7 0 3 で特定された普図当たり種別と、ステップ S 1 7 0 6 で特定された変動パターンとを含む変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。これにより、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 5 参照）のステップ S 1 4 0 1 では、変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置 5 に送信され、音声ランプ制御装置 5 は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部 3 4 1 による図柄変動表示などを実行する。

【0 2 8 6】

なお、前述したように、M P U 4 1 は、抽選結果が当たりである場合、変動パターン「0 1」～「0 3」に普図当たり種別を示す「A」～「G」のいずれかを付した「A 0 1」～「A 0 3」、「B 0 1」～「B 0 3」・・・「G 0 1」～「G 0 3」のいずれかを変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。

【0 2 8 7】

<ステップ S 1 7 0 8>

当否判定の結果が当たりではなく外れである場合（ステップ S 1 7 0 2：N o）、M P U 4 1 は、当該普図遊技の変動パターンに対応する普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄及

10

20

30

40

50

び図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示時間を規定する変動パターン及び変動表示時間カウンタを設定する（ステップ S 1 7 0 8）。具体的に、M P U 4 1 は、普図変動種別カウンタ C S と、普図外れリーチ乱数カウンタの値（普図外れ種別）と、普図外れ変動パターンテーブル（図 1 7 （B）参照）とに基づいて決定される変動表示時間を変動パターンとして設定し、変動表示時間に対応する変動表示時間カウンタを設定する。

【0 2 8 8】

<ステップ S 1 7 0 9>

ステップ S 1 7 0 9 では、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対する普図当たり抽選での抽選結果が外れである旨と、ステップ S 1 7 0 8 で特定された変動パターンとを含む変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。これにより、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 5 参照）のステップ S 1 4 0 1 では、変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置 5 に送信され、音声ランプ制御装置 5 は、変動パターンコマンドに基づいて図柄表示部 3 4 1 による図柄変動表示などを実行する。

10

【0 2 8 9】

なお、前述したように、M P U 4 1 は、抽選結果が外れである場合、変動パターン「0 1」～「0 5」に外れである旨を示す「H」を付した「H 0 1」～「H 0 5」のいずれかを変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、抽選結果が外れである場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れのいずれであるかの情報を変動パターンコマンドに含ませる。

20

【0 2 9 0】

<ステップ S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1>

ステップ S 1 7 1 0 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において普通図柄の変動表示を開始させる。さらに、M P U 4 1 は、普図遊技実行中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 1 1）、当該変動開始処理を終了する。普図遊技表示中フラグは、図 2 6 の普図遊技制御処理におけるステップ S 1 5 0 1 において、メイン表示部 3 6 において普通図柄が変動表示中であるか否かを判断するために参照される。

【0 2 9 1】

[普図当たり遊技制御処理]

普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の抽選結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技を進行させる処理が実行される。普図当たり遊技では、電役入賞装置 3 7 が作動され、電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球されることで実行される特図当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、普図当たり遊技の終了後に小当たり遊技が実行される権利が付与される。ここで、図 2 9 及び図 3 0 は、図 2 5 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 9 及び図 3 0 を参照しつつ普図当たり遊技制御処理を説明する。

30

【0 2 9 2】

<ステップ S 1 8 0 1>

図 2 9 に示すように、ステップ S 1 8 0 1 では、M P U 4 1 は、図 2 6 のステップ S 1 5 1 3 でオンに設定される普図当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。普図当たり遊技開始フラグは、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 が開放されることで電役入賞口 3 7 6 への遊技球 9 9 の入球が許容される普図当たり遊技を開始させるフラグである。なお、電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球した場合、多量の遊技球 9 9 の獲得が期待される大当たり遊技が開始される契機を与える小当たり遊技が実行される。そして、M P U 4 1 は、普図当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 1：Y e s）、処理をステップ S 1 8 0 2 に移行し、普図当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 1：N o）、図 3 0 のステップ S 1 8 0 9 に処理を移行する。

40

【0 2 9 3】

<ステップ S 1 8 0 2 ～ S 1 8 0 4>

普図当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 0 1：Y e s

50

）、MPU41は、普図当たり遊技実行中フラグをオンに設定し（ステップS1802）、普図当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップS1803）、図26の普図遊技制御処理のステップS1513でオンに設定される普図当たり開始フラグをオフに設定する（ステップS1804）。普図当たり遊技実行中フラグは、普図当たり遊技が実行中であることを示すフラグであり、図26の普図遊技制御処理でのステップS1502、及び当該普図当たり遊技制御処理のステップS1809で参照される。普図当たり遊技開始コマンドは、音声ランプ制御装置5に普図当たり遊技が開始されることを通知するコマンドであり、MPU41により実行される次のメイン処理（図25参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、図柄表示部341などに普図当たり遊技に対する普図当たり遊技演出を実行させる。

10

【0294】

＜ステップS1805及びS1806＞

ステップS1805では、MPU41は、電役入賞装置37の電役入賞扉371を開放することで電役開閉遊技を開始し、さらに電役入賞扉開放中フラグをオンに設定する（ステップS1806）。電役入賞扉開放中フラグは、電役入賞扉371が開放中であることを示すフラグであり、電役入賞扉371を閉鎖するタイミングの可能性があるかを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS1810で参照される。

【0295】

＜ステップS1807及びS1808＞

ステップS1807では、MPU41は、電役入賞扉371の残り開放時間を示す電役入賞扉開放時間カウンタをセットする。そして、MPU41は、図28の変動開始処理でのステップS1705でセットされる電役入賞扉371の残り開閉回数を示す開閉数カウンタの値から1減算し（ステップS1808）、当該普図当たり遊技を終了する。

20

【0296】

＜ステップS1809＞

図30に示すように、普図当たり開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS1801：No）、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理でのステップS1802でオンに設定されると共に普図当たり遊技が実行中であることを示す普図当たり遊技実行中フラグがオンに設定されているか判断する（ステップS1809）。MPU41は、普図当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1809：Yes）、処理をステップS1810に移行し、普図当たり遊技実行中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1809：No）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0297】

＜ステップS1810＞

ステップS1810では、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理でのステップS1806でオンに設定される電役入賞扉開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。電役入賞扉開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1810：Yes）、処理をステップS1811に移行し、電役入賞扉開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1810：No）、処理をステップS1823に移行する。

40

【0298】

＜ステップS1811＞

電役入賞扉開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1810：Yes）、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理でのステップS1807でセットされる電役入賞扉開放時間カウンタの値が0であるか否か、即ち電役入賞装置37の電役入賞扉371を閉鎖するタイミングであるか否かを判断する（ステップS1811）。電役入賞扉開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS1811：Yes）、処理をステップS1812に移行し、電役入賞扉開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1811：No）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0299】

50

<ステップ S 1 8 1 2 及び S 1 8 1 3>

電役入賞扉開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 1 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、電役入賞装置 3 7 の電役入賞扉 3 7 1 を閉鎖するタイミングである判断できるため電役入賞扉 3 7 1 を閉鎖することで電役開閉遊技を終了し（ステップ S 1 8 1 2）、電役入賞扉開放中フラグをオフに設定する（ステップ S 1 8 1 3）。即ち、電役開閉遊技の実行時間は、電役入賞扉開放時間カウンタによって規定される一定時間に固定化されている。これにより、電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技がこの順序で実行される一連の遊技サイクルに要する時間の均一化に寄与することができる。

【0300】

<ステップ S 1 8 1 4>

ステップ S 1 8 1 4 では、M P U 4 1 は、電役入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。電役入賞フラグは、電役入賞装置 3 7 の電役入賞口 3 7 6 に入賞が発生したことを示すフラグであり、例えば図 2 5 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 2 の賞球コマンド設定処理において、電役入賞口 3 7 6 への入賞に対する賞球コマンド設定する際にオンに設定される。電役入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 4 : Y e s）、M P U 4 1 は、処理をステップ S 1 8 1 5 に移行し、電役入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 4 : N o）、処理をステップ S 1 8 1 9 に移行する。

【0301】

<ステップ S 1 8 1 5 及び S 1 8 1 6>

電役入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 4 : Y e s）、M P U 4 1 は、特図当たり乱数カウンタ C 4 の値及び大当たり種別カウンタ C 5 の値を取得し（ステップ S 1 8 1 5）、特図当たり当否テーブル（図 1 7（C）参照）に基づいて特図当たり抽選での抽選結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 6）。ここで、M P U 4 1 は、ステップ S 1 8 1 5 において特図当たり乱数カウンタ C 4 の値に加えて大当たり種別カウンタ C 5 の値を取得している。即ち、大当たり種別は、電役入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 4 : Y e s）、即ち電役入賞口 3 7 6 に遊技球 9 9 が入球された場合に決定される。但し、大当たり種別カウンタ C 5 の値は、小当たり遊技において V 入賞装置 3 8 の V 入賞口 3 8 4 に遊技球 9 9 が入球された場合に取得してもよい。即ち、大当たり種別は、V 入賞口 3 8 4 への遊技球 9 9 の入球時に決定してもよい。

【0302】

そして、M P U 4 1 は、特図当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合（ステップ S 1 8 1 6 : Y e s）、処理をステップ S 1 8 1 7 に移行し、特図当たり抽選での抽選結果が小当たりでない場合（外れである場合）（ステップ S 1 8 1 6 : N o）、今回の電役入賞扉 3 7 1 の開閉（電役開閉遊技）による小当たり遊技を実行することなく、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0303】

<ステップ S 1 8 1 7 及び S 1 8 1 8>

特図当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合（ステップ S 1 8 1 6 : Y e s）、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグをオンに設定し（ステップ S 1 8 1 7）、電役入賞フラグをオフに設定する（ステップ S 1 8 1 8）。即ち、普図当たり遊技での電役開閉遊技において電役入賞口 3 7 6 への遊技球 9 9 の入球があり、特図当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合には、電役開閉遊技の終了後に即座に小当たり遊技が開始される。これにより、電役開閉遊技（遊技サイクル）の開始を基準とした小当たり遊技の開始タイミングを極力早めることができるため、遊技サイクル全体に要する時間を短縮化できる。そのため、遊技サイクルの最後に実行される大当たり遊技の終了タイミングを遊技サイクルの開始タイミングに近づけることができる結果、電役開閉遊技間の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させることが可能になる。

【0304】

なお、本実施形態では、電役入賞扉 371 の閉鎖時（電役開閉遊技の終了時）に電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されたことが確認された場合に小当たり遊技が実行されるが、電役開閉遊技において電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されたことが確認された段階で電役開閉遊技を終了し、小当たり遊技を開始するようにしてもよい。また、電役入賞口 376 への遊技球 99 の入球を契機とする小当たり遊技の実行条件として、大当たり遊技が実行されていないことを加えてもよい。即ち、大当たり遊技の実行中での電役入賞口 376 への遊技球 99 の入球を無効とし、小当たり遊技の実行を制限してもよい。

【0305】

<ステップ S1819>

ステップ S1819 では、MPU41 は、図 28 の変動開始処理でのステップ S1705 でセットされる電役入賞扉 371 の残り開閉回数を示す開閉数カウンタの値が 0 であるか否か、即ち普図当たり遊技の終了タイミングであるか否かを判断する。MPU41 は、開閉数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S1819：Yes）、処理をステップ S1822 に移行し、開閉数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S1819：No）、処理をステップ S1820 に移行する。

10

【0306】

<ステップ S1820 及び S1821>

開閉数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S1819：No）、MPU41 は、電役入賞扉 371 を閉鎖してから次に電役入賞扉 371 を開放するまでの時間を示す開放間インターバル時間カウンタをセットすると共に（ステップ S1820）、電役入賞扉 371 を開放するまでのインターバル（閉鎖期間）であることを示す開放間インターバル中フラグをオンに設定し（ステップ S1821）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

20

【0307】

<ステップ S1822>

開閉数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S1819：Yes）、MPU41 は、普図当たり遊技として電役入賞扉 371 を開閉による電役開閉遊技を実行する必要がないので、普図当たりを実行中であることを示す普図当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S1822）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0308】

<ステップ S1823>

電役入賞扉開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S1810：No）、MPU41 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S1821 でオンに設定される開放間インターバル中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S1823）。MPU41 は、開放間インターバル中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S1823：Yes）、処理をステップ S1824 に移行し、開放間インターバル中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S1823：No）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0309】

<ステップ S1824>

開放間インターバル中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S1823：Yes）、MPU41 は、電役入賞扉 371 を開放するまでの時間を示し、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S1820 でセットされる開放間インターバル時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する。即ち、MPU41 は、電役入賞扉 371 を開放することで電役開閉遊技を開始するタイミングであるか否かを判断する。MPU41 は、開放間インターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S1824：Yes）、処理を図 29 のステップ S1805 に移行し、電役入賞扉 371 を開放することで電役開閉遊技を開始する処理を実行する（ステップ S1805～S1808）。一方、MPU41 は、開放間インターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S1824：No）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

40

【0310】

50

[小当たり遊技制御処理]

小当たり遊技制御処理では、普図当たり遊技において電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 に入賞が発生することを契機として実行される特図当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技を進行させる処理が実行される。小当たり遊技では、V入賞装置 38 が作動され、V入賞口 384 に遊技球 99 が入球されることで小当たり遊技の終了後に大当たり遊技が実行される権利が付与される。ここで、図 31 及び図 32 は、図 25 のメイン処理でのステップ S1405 で実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 31 及び図 32 を参照しつつ小当たり遊技制御処理を説明する。

【0311】

<ステップ S1901>

図 31 に示すように、ステップ S1901 では、MPU 41 は、図 30 の普図当たり遊技制御処理のステップ S1817 でオンに設定される小当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。小当たり遊技開始フラグは、V入賞装置 38 の V入賞扉 381 が開閉されることで V入賞口 384 への遊技球 99 の入球が許容される小当たり遊技を開始することを示すフラグである。なお、V入賞口 384 に遊技球 99 が入球した場合には可変入賞装置 39 が作動される大当たり遊技が実行され、多量の遊技球の獲得が期待される。そして、MPU 41 は、小当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S1901：Yes）、処理をステップ S1902 に移行し、小当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S1901：No）、図 32 のステップ S1911 に移行する。

【0312】

<ステップ S1902～S1904>

小当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S1901：Yes）、MPU 41 は、小当たり遊技が開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する小当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップ S1902）、小当たり遊技の実行中であることを示す小当たり遊技実行中フラグをオンに設定し（ステップ S1903）、小当たり遊技開始フラグをオフに設定する（ステップ S1904）。なお、小当たり遊技開始コマンドは、MPU 41 により実行される次のメイン処理（図 25 参照）のステップ S1401 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。

【0313】

<ステップ S1905～S1908>

ステップ S1905 では、MPU 41 は、図 30 の普図当たり遊技制御処理のステップ S1815 で取得した大当たり種別カウンタ C5 の値及び大当たり種別振分テーブル（図 17（D）参照）に基づいて、大当たり種別を判定する。そして、MPU 41 は、大当たり種別が 8R 大当たりであるか否かを判断し（ステップ S1906）、8R 大当たりである場合（ステップ S1906：Yes）、8R 大当たりフラグをオンに設定し（ステップ S1907）、8R 大当たりでない場合（ステップ S1906：No）、大当たり種別が 16R 大当たりであると判断できるために 16R 大当たりフラグをオンに設定する（ステップ S1908）。

【0314】

<ステップ S1909 及び S1910>

ステップ S1909 では、MPU 41 は、V入賞装置 38 の V入賞扉 381 を開放させて小当たり遊技を開始させ（ステップ S1909）、さらに V入賞扉 381 の残り開放時間を示す V入賞扉開放時間カウンタをセットし（ステップ S1910）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【0315】

<ステップ S1911>

図 32 に示すように、ステップ S1911 では、MPU 41 は、当該小当たり遊技制御処理のステップ S1903 でオンに設定される小当たり遊技実行中フラグがオンに設定さ

10

20

30

40

50

れているか否か、即ち小当たり遊技が実行されているか否かを判断する。そして、MPU 41は、小当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1911：Yes）、処理をステップS1912に移行し、V入賞扉開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS1911：No）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【0316】

＜ステップS1912＞

ステップS1912では、MPU 41は、当該小当たり遊技制御処理の後述のステップS1916でオンに設定される大当たり遊技待機フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技待機フラグは、大当たり遊技を実行することが確定している状況で大当たり遊技の実行待機状態であることを示すフラグである。MPU 41は、大当たり遊技待機フラグがオンに設定されている場合（ステップS1912：Yes）、処理をステップS1919に移行し、大当たり遊技待機フラグがオフに設定されている場合（ステップS1912：No）、処理をステップS1913に移行する。

10

【0317】

＜ステップS1913＞

ステップS1913では、MPU 41は、V入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。V入賞フラグは、V入賞口384に入賞が発生したことを示すフラグであり、例えば図25のメイン処理でのステップS1402の賞球コマンド設定処理においてV入賞口384への入賞に対する賞球コマンド設定する際にオンに設定される。MPU 41は、V入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS1913：Yes）、処理をステップS1914に移行し、V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS1913：No）、処理をステップS1919に移行する。

20

【0318】

＜ステップS1914～S1918＞

V入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS1913：Yes）、MPU 41は、V入賞口384への遊技球99の入球を許容する待機位置から、V入賞口384への遊技球99の入球を制限する作動位置にV入賞装置38の切替部386を移動させる（ステップS1914）。即ち、MPU 41は、V入賞口384への遊技球99の入球が確認された段階でV入賞口384への遊技球99の入球を制限する。そして、V入賞口384への遊技球99の入球が制限されることで、V入賞部382に入球した遊技球99が通常入賞口385に入球されるようになる。さらに、MPU 41は、図33の大当たり遊技制御処理でのステップS2007でオンに設定される大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されていないことを条件に（ステップS1915：No）、大当たり遊技の実行待機状態であることを示す大当たり遊技待機フラグをオンに設定すると共に（ステップS1916）、V入賞口384に入賞が発生したことを音声ランプ制御装置5に通知するV入賞コマンドを設定し（ステップS1917）、さらにV入賞フラグをオフに設定する（ステップS1918）。なお、V入賞コマンドは、MPU 41により実行される次のメイン処理（図25参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。

30

【0319】

なお、本実施形態では、小当たり遊技の実行中（V入賞扉381の開放中）にV入賞口384に遊技球99が入球されたことが確認された場合に、大当たり遊技が実行されていないことを条件にV入賞口384への遊技球99の入球によって大当たりが実行される権利が発生される。換言すれば、V入賞口384に遊技球99が入球されたことが確認された場合に大当たり遊技が実行されている場合には大当たり遊技が実行される権利の発生が制限されるが、例えば小当たり遊技の開始時に大当たり遊技が実行されている場合に切替部386を待機位置に待機させることでV入賞口384への遊技球の入球を制限し、大当たり遊技が実行される権利を発生させないようにしてもよい。つまり、小当たり遊技の開始時（V入賞口384の開放時）までに大当たり遊技が終了されていることを条件に大当たり遊技が実行される権利が発生するようにしてもよい。また、小当たり遊技の終了時に

40

50

大当たり遊技が実行されているか否かを確認し、大当たり遊技が実行されていない場合に大当たり遊技が実行される権利を発生させないようにしてもよい。つまり、小当たり遊技の終了時（V入賞口384の閉鎖時）までに大当たり遊技が終了されていることを条件に大当たり遊技が実行される権利が発生するようにしてもよい。

【0320】

一方、大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS1915：Yes）、処理をステップS1918に移行する。つまり、遊技機10では、V入賞装置38のV入賞口384に遊技球99が入球した場合であっても、大当たり遊技の実行中である場合にはV入賞口384に遊技球99の入球に基づく大当たり遊技を実行する権利を発生させず、V入賞口384に遊技球99に遊技球が入球されても大当たり遊技が実行されない。そのため、遊技機10では、電役入賞装置37の電役入賞扉371の開放間インターバル内に大当たり遊技が終了しない場合には、小当たり遊技でのV入賞口384への遊技球99の入球が無効とされる場合がある。そして、小当たり遊技でのV入賞口384への遊技球99の入球が無効とされる場合、開放間インターバルで実行可能であった大当たり遊技が実行されず、遊技者は、1回の大当たり遊技に獲得できるはずの遊技球99を獲得できなくなる。

10

【0321】

これに対して、遊技機10では、右打ちされた遊技球99を規定通路35によって可変入賞用開口部353（電役入賞装置37）に同一経路で誘導して遊技球99が可変入賞用開口部353に到達するまでの時間を均一化し、また、電役入賞装置37の電役入賞扉371の開放間インターバルの時間が大当たり遊技の理論最大時間以上に設定されている。これにより、大当たり遊技の開始時から連続的に遊技盤31の右側領域に遊技球99を打ち出す限りは、開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させることが可能になる。その結果、小当たり遊技でのV入賞口384への遊技球99の入球が無効とされることを防止し、開放間インターバルで大当たり遊技が実行されない不利益の発生を防止できる。

20

【0322】

<ステップS1919>

ステップS1919では、MPU41は、当該小当たり遊技制御処理のステップS1910でセットされるV入賞扉開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、V入賞扉381を閉鎖するタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、V入賞扉開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS1919：Yes）、処理をステップS1920に移行し、V入賞扉開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1919：No）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0323】

<ステップS1920～S1922>

V入賞扉開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS1919：Yes）、MPU41は、V入賞扉381を閉鎖させて小当たり遊技を終了し（ステップS1920）、V入賞口384への遊技球99の入球を制限する作動位置から、V入賞口384への遊技球99の入球を許容する待機位置にV入賞装置38の切替部386を移動させ（ステップS1921）、小当たり遊技実行中フラグをオフに設定する（ステップS1922）。即ち、小当たり遊技の実行時間は、V入賞扉開放時間カウンタによって規定される一定時間に固定化されている。これにより、電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技がこの順序で実行される一連の遊技サイクルに要する時間の均一化に寄与することができる。

40

【0324】

<ステップS1923～S1925>

ステップS1923では、MPU41は、ステップS1916でオンに設定される大当たり遊技待機フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、V入賞口384に入賞が発生することを契機として実行される大当たり遊技の実行待機中であるか否かを判断する。そして、MPU41は、大当たり遊技待機フラグがオンに設定されている場合（ステップS1923：Yes）、大当たり遊技を開始させるための大当た

50

り遊技開始フラグをオンに設定し（ステップS1924）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。即ち、小当たり遊技においてV入賞口384に遊技球99が入球された場合には、小当たり遊技の終了後に即座に大当たり遊技が開始される。これにより、電役開閉遊技（遊技サイクル）の開始を基準とした大当たり遊技の開始タイミングを極力早めることができるため、遊技サイクル全体に要する時間を短縮化できる。そのため、遊技サイクルの最後に実行される大当たり遊技の終了タイミングを遊技サイクルの開始タイミングに近づけることができる結果、電役開閉遊技間の開放間インターバル内で大当たり遊技を終了させることが可能になる。

【0325】

一方、MPU41は、小当たり遊技を終了させる時点で大当たり遊技待機フラグがオフに設定されている場合（ステップS1923：No）、大当たり遊技を実行する必要がないために大当たり遊技開始フラグをオンに設定することなく、ステップS1907又はS1908でオンに設定される大当たり種別フラグ（8R大当たりフラグ又は16R大当たりフラグ）をオフに設定し（ステップS1925）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【0326】

[大当たり遊技制御処理]

大当たり遊技制御処理では、小当たり遊技においてV入賞装置38のV入賞口384に入賞が発生することを契機として実行される大当たり遊技を進行させる処理が実行される。大当たり遊技では、可変入賞装置39が作動され、可変入賞口394に遊技球99が入球可能に開放されるラウンド遊技が複数回実行されることで、多量の遊技球99の獲得が可能である。ここで、図33～図35は、図25のメイン処理でのステップS1406で実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図33～図35を参照しつつ小当たり遊技制御処理を説明する。

【0327】

<ステップS2001>

図33に示すように、ステップS2001では、MPU41は、図32の小当たり遊技制御処理でのステップS1924でオンに設定される大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU41は、大当たり遊技を開始させるか否かを判断する。MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2001：Yes）、処理をステップS2002に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS2001：No）、処理をステップS2011に移行する。

【0328】

<ステップS2002～S2004>

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2001：Yes）、MPU41は、図31の小当たり遊技制御処理のステップS1907でオンに設定される8R大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2002）。そして、MPU41は、8R大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS2002：Yes）、即ち大当たり種別が8R大当たりである場合に、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて8回のラウンド遊技を実行させるために、ラウンド数カウンタの値を8にセットする（ステップS2003）。一方、8R大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS2002：No）、大当たり種別が16R大当たりであると判断できるため、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて16回のラウンド遊技を実行させるために、ラウンド数カウンタの値を16にセットする（ステップS2004）。

【0329】

<ステップS2005～S2010>

ステップS2005では、MPU41は、ステップS2001で参照した大当たり遊技開始フラグをオフに設定し、さらに大当たり種別フラグ（8R大当たりフラグ又は16R大当たりフラグ）をオフに設定する（ステップS2006）。そして、MPU41は、大

当たり遊技を実行していることを示す大当たり遊技実行中フラグをオンに設定し（ステップS2007）、音声ランプ制御装置5に大当たり遊技が開始されることを通知する大当たり遊技開始コマンドを設定する（ステップS2008）。なお、大当たり遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図25参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。また、MPU41は、大当たり遊技のオープニングであることを示すオープニング中フラグをオンに設定すると共に（ステップS2009）、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし（ステップS2010）、当該大当たり遊技を終了する。

【0330】

＜ステップS2011＞

大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS2001：No）、MPU41は、当該大当たり遊技制御処理のステップS2007でオンに設定される大当たり遊技実行中フラグをオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2011）。大当たり遊技実行中フラグをオンに設定されている場合（ステップS2011：Yes）、処理をステップS2012に移行し、大当たり遊技実行中フラグをオフに設定されている場合（ステップS2011：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0331】

＜ステップS2012＞

大当たり遊技実行中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2011：Yes）、MPU41は、当該大当たり遊技制御処理のステップS2009でオンに設定されるオープニング中フラグがオンに設定されているか否か、即ち大当たり遊技のオープニングが実行中であるか否かを判断する（ステップS2012）。オープニング中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2012：Yes）、処理をステップS2013に移行し、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップS2012：No）、処理を図34のステップS2020に移行する。

【0332】

＜ステップS2013＞

オープニング中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2012：Yes）、MPU41は、当該大当たり遊技制御処理のステップS2010でセットされるオープニング時間カウンタの値が0であるか否か、即ちオープニングを終了し、開閉実行モードを開始させるか否かを判断する（ステップS2013）。MPU41は、オープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS2013：Yes）、処理をステップS2014に移行し、オープニング時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2013：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0333】

＜ステップS2014～S2919＞

オープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS2013：Yes）、MPU41は、オープニング中フラグをオフに設定し（ステップS2014）、可変入賞装置39の可変入賞扉391を開放してラウンド遊技を開始する（ステップS2015）。これにより、可変入賞口394への遊技球99の入球が許容され、多量の遊技球99を獲得する機会が付与される。そして、MPU41は、可変入賞装置39に可変入賞扉391が開放していることを示す可変入賞扉開放中フラグをオンに設定し（ステップS2016）、可変入賞扉391の残り開放時間を示す可変入賞扉開放時間カウンタをセットする（ステップS2017）。ここで、可変入賞扉391は、可変入賞扉開放時間カウンタによって規定される最大開放時間の経過、及び可変入賞口394への上限数（例えば10個）の遊技球99の入球によって閉鎖される。そして、ステップS2017でセットされる可変入賞扉開放時間カウンタの値は、例えば遊技球99の発射間隔（例えば0.6秒）に前記上限数（例えば10個）を乗じた時間（例えば6秒）以下に設定される。そのため、上限数の遊技球99が可変入賞口394に入球される前に、最大開放時間の経過によって可変入賞口394が閉鎖されることが可能になる。これにより、大当たり遊技でのラウンド遊

10

20

30

40

50

技に要する時間を、最大開放時間に一致させることで均一化し、さらには大当たり遊技に要する時間を均一化ないし固定化することが可能になる。そのため、普図当たり遊技の電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技がこの順で実行される遊技サイクルに要する時間を均一化ないし固定化することが可能になる。これにより、1回の普図当たり遊技において複数回の電役開閉遊技が実行される場合、普図当たり遊技の電役開閉遊技間の開放間インターバル内において大当たり遊技を終了させることが容易になる。その結果、1回の普図当たり遊技において複数回の電役開閉遊技が実行される場合に、電役開閉遊技の実行回数に対応した回数的大当たり遊技を実行させることが可能になる。

【0334】

さらに、MPU41は、開閉実行モードのラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定すると共に（ステップS2018）、当該大当たり遊技制御処理のステップS2003又はステップS2004でセットされる残りラウンド遊技数を示すラウンド数カウンタの値から1減算し（ステップS2019）、当該大当たり遊技制御を終了する。なお、ラウンド遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図25参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。

【0335】

<ステップS2020>

図34に示すように、ステップS2020では、MPU41は、当該大当たり遊技制御処理での図33のステップS2016でオンに設定される可変入賞扉開放中フラグがオンに設定されているか否か、即ちラウンド遊技の実行中で可変入賞扉391が開放されているか否かを判断する。MPU41は、可変入賞扉開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2020：Yes）、処理をステップS2021に移行し、可変入賞扉開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2020：No）、処理を図35のステップS2037に移行する。

【0336】

<ステップS2021>

可変入賞扉開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2020：Yes）、MPU41は、可変入賞口394に入賞が発生したことを示す可変入賞フラグがオンに設定されているか否か、即ち可変入賞口394に入賞が発生したか否かを判断する（ステップS2021）。可変入賞フラグは、例えば図25のメイン処理でのステップS1402の賞球コマンド設定処理において、可変入賞口394への入賞に対する賞球コマンド設定の際にオンに設定される。MPU41は、可変入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS2021：Yes）、処理をステップS2022に移行し、可変入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS2021：No）、処理をステップS2026に移行する。

【0337】

<ステップS2022及びS2023>

可変入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS2021：Yes）、MPU41は、可変入賞口394への入賞個数を示す可変入賞カウンタの値に1加算し（ステップS2022）、可変入賞フラグをオフに設定する（ステップS2023）。

【0338】

<ステップS2024及びS2025>

ステップS2024では、MPU41は、ステップS2021で加算される可変入賞カウンタの値が10であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、上限数の遊技球99の入球による可変入賞扉391を閉鎖するタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、可変入賞カウンタの値が10である場合（ステップS2024：Yes）、可変入賞扉開放時間カウンタの値を0に減算し（ステップS2025）、処理をステップS2027に移行する。一方、MPU41は、可変入賞カウンタの値が10でない場合（ステップS2024：No）、処理をステップS2026に移行する。

【0339】

<ステップS2026>

可変入賞カウンタの値が10でない場合（ステップS2024：No）、MPU41は、可変入賞扉開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS2026）。即ち、MPU41は、最大開放時間の到達により可変入賞扉391を閉鎖するタイミングであるか否かを判断する。可変入賞扉開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS2026：Yes）、処理をステップS2027に移行し、可変入賞扉開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2026：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0340】

<ステップS2027及びS2028>

可変入賞カウンタの値が10である場合（ステップS2024：Yes）又は可変入賞扉開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS2026：Yes）、MPU41は、可変入賞扉391を閉鎖するタイミングであると判断できるため、可変入賞扉391を閉鎖してラウンド遊技を終了し（ステップS2027）、可変入賞扉開放中フラグをオフに設定する（ステップS2028）。即ち、ラウンド遊技は、可変入賞扉開放時間カウンタによって規定される所定期間（最大開放時間）の経過、及び可変入賞口394への上限数の遊技球99の入球のいずれかが満たされる場合に可変入賞扉391が閉鎖されることで終了される。そして、上述のように、可変入賞扉開放時間カウンタによって規定される所定時間（最大開放時間）を、遊技球99の発射間隔（例えば0.6秒）に上限数（例えば10個）を乗じた時間（例えば6秒）以下に設定することで、上限数の遊技球99が可変入賞口394に入球される前に、最大開放時間の経過によって可変入賞口394が閉鎖されることが可能になるため、大当たり遊技でのラウンド遊技に要する時間が最大開放時間又はそれに近い時間に均一化され、さらには大当たり遊技に要する時間を均一化ないし固定化することが可能になる。

【0341】

<ステップS2029>

ステップS2029では、MPU41は、ステップS2003又はS2004においてセットされるラウンド数カウンタの値が0であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、開閉実行モードにおいて実行すべきラウンド遊技が残っているか否かを判断することで開閉実行モードの終了タイミングであるか否かを判断する。MPU41は、ラウンド数カウンタの値が0である場合（ステップS2029：Yes）、処理をステップS2033に移行し、ラウンド数カウンタの値が0でない場合（ステップS2029：No）、処理をステップS2030に移行する。

【0342】

<ステップS2030～S2032>

ラウンド数カウンタの値が0でない場合（ステップS2029：No）、開閉実行モードにおいて実行すべきラウンド遊技が残っていると判断できるため、MPU41は、可変入賞扉391の開閉動作間のインターバル（可変入賞インターバル）であること（可変入賞扉391の開放待機中であること）を示す可変入賞インターバル中フラグをオンに設定し（ステップS2030）、可変入賞扉391を開放させるまでの時間を示す可変入賞インターバル時間カウンタをセットする（ステップS2031）。そして、MPU41は、可変入賞インターバルを開始することを音声ランプ制御装置5に通知する可変入賞インターバル開始コマンドを設定し（ステップS2032）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。なお、可変入賞インターバル開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図25参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。

【0343】

<ステップS2033～S2036>

ラウンド数カウンタの値が0である場合（ステップS2029：Yes）、開閉実行モ

10

20

30

40

50

ードにおいて実行すべきラウンド遊技が残っていない（開閉実行モードを終了するタイミングである）と判断できるため、MPU41は、大当たり遊技においてエンディングが開始されることを示すエンディング開始フラグをオンに設定し（ステップS2033）、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットする（ステップS2034）。そして、MPU41は、エンディングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング開始コマンドを設定し（ステップS2035）、ステップS1906又はS1907でオンに設定される大当たりフラグ（8R大当たりフラグ又は16R大当たりフラグ）をオフに設定し（ステップS2036）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。なお、エンディング開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図25参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。

10

【0344】

<ステップS2037>

図35に示すように、可変入賞扉開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2020：No）、MPU41は、ステップS2030でオンに設定される可変入賞インターバル中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2037）。即ち、MPU41は、可変入賞扉391が閉鎖され、開放待機状態であるか否かを判断する。可変入賞インターバル中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2037：Yes）、処理をステップS2038に移行し、可変入賞インターバル中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2037：No）、処理をステップS2039に移行する。

20

【0345】

<ステップS2038>

ステップS2038では、MPU41は、ステップS2031で設定される可変入賞インターバル時間カウンタが0であるか否か、即ち可変入賞扉391を開放させるタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、可変入賞インターバル時間カウンタが0である場合（ステップS2038：Yes）、可変入賞扉391の開放タイミングであると判断できるため、処理を図33のステップS2015に移行し、可変入賞扉391を開放する処理を実行する（ステップS2015～S2019）。一方、可変入賞インターバル時間カウンタが0でない場合（ステップS2038：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

30

【0346】

<ステップS2039>

可変入賞インターバル中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2037：No）、MPU41は、ステップS2033でオンに設定されるエンディング開始フラグがオンに設定されているか否か、即ち大当たり遊技においてエンディングを開始させるタイミングであるか否かを判断する（ステップS2039）。MPU41は、エンディング開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2039：Yes）、処理をステップS2040に移行し、エンディング開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS2039：No）、処理をステップS2043に移行する。

40

【0347】

<ステップS2040～S2042>

エンディング開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS2039：Yes）、MPU41は、エンディング中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定し（ステップS2040）、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタをセットする（ステップS2041）。そして、MPU41は、エンディング開始フラグをオフに設定し（ステップS2042）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0348】

<ステップS2043>

エンディング開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS2039：No）、

50

MPU 41は、ステップS 2040でオンに設定されるエンディング中フラグがオンに設定されているか否か、即ち大当たり遊技においてエンディングが実行されているか否かを判断する（ステップS 2043）。MPU 41は、エンディング中フラグがオンに設定されている場合（ステップS 2043：Yes）、処理をステップS 2044に移行し、エンディング中フラグがオフに設定されている場合（ステップS 2043：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0349】

<ステップS 2044>

エンディング中フラグがオンに設定されている場合（ステップS 2043：Yes）、MPU 41は、ステップS 2041でセットされるエンディング時間カウンタの値が0であるか否か、即ちエンディング（大当たり遊技）の終了タイミングであるか否かを判断する（ステップS 2044）。MPU 41は、エンディング時間カウンタの値が0である場合（ステップS 2044：Yes）、処理をステップS 2045に移行し、エンディング時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 2044：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0350】

<ステップS 2045～S 2047>

エンディング時間カウンタの値が0である場合（ステップS 2044：Yes）、MPU 41は、エンディング（大当たり遊技）の終了タイミングであると判断できるため、ステップS 2040でオンに設定されるエンディング中フラグをオフに設定し（ステップS 2045）、ステップS 2011でオンに設定される大当たり遊技実行中フラグをオフに設定する（ステップS 2046）。そして、MPU 41は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップS 2047）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。なお、大当たり遊技終了コマンドは、MPU 41により実行される次のメイン処理（図25参照）のステップS 1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。

【0351】

以上のように、大当たり遊技制御処理では、オープニング、複数回のラウンド遊技及びエンディングからなる大当たり遊技が実行され、オープニング及びエンディングの時間は時間カウンタによって規定される一定時間に固定されている。また、各ラウンド遊技は、上述のように可変入賞扉開放時間カウンタによって規定される所定時間（最大開放時間）を、遊技球99の発射間隔（例えば0.6秒）に上限数（例えば10個）を乗じた時間（例えば6秒）以下に設定することで、ラウンド遊技に要する時間が最大開放時間又はそれに近い時間に均一化される。そのため、大当たり遊技に要する時間が大当たり種別ごとに均一化されるため、1回の普図当たり遊技において複数回の電役開閉遊技が実行される場合、普図当たり遊技の電役開閉遊技間の開放間インターバル内において大当たり遊技を終了させることが容易になる。その結果、1回の普図当たり遊技において複数回の電役開閉遊技が実行される場合に、電役開閉遊技の実行回数に対応した回数的大当たり遊技を実行させることが可能になる。

【0352】

〔性能情報更新処理〕

ここで、図36は、図25のメイン処理でのステップS 1408で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。図37は、図36の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図36及び図37を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【0353】

<ステップS 2101～S 2103>

図36に示すように、MPU 41は、RAM 412の遊技情報格納エリア412dに保存された各種払出玉数の読み出しを行い（ステップS 2101）、さらにRAM 412の遊技情報格納エリア412dに保存されたアウト玉数の読み出しを行う（ステップS 21

10

20

30

40

50

02)。ここで、各種払出玉数は、ベース情報など更新に必要な払出玉数であり、一般入賞口払出玉数、電役入賞口払出玉数、V入賞口払出玉数、通常入賞口払出玉数及び可変入賞口払出玉数が該当する。そして、MPU41は、読み出した一般入賞口払出玉数及びアウト玉数に基づいて現状ベースBLを算出し、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報の現状ベースBLを上書き更新する（ステップS2103）（図37参照）。なお、現状ベースBL（%）は、 $100 \times \text{一般入賞口払出玉数} / \text{アウト玉数}$ として計算される。

【0354】

<ステップS2104>

ステップS2104では、MPU41は、ステップS2102で読み出したアウト玉数が60000玉に達しているか否かを判断し、アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS2104：Yes）、処理をステップS2105に移行し、アウト玉数が60000玉に達していない場合（ステップS2104：No）、処理をステップS2109に移行する。

10

【0355】

<ステップS2105～S2109>

アウト玉数が60000玉に達している場合（ステップS2104：Yes）、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されているベース情報を更新する（ステップS2105及びS2106）。具体的には、図37（A）及び図37（B）に示すように、MPU41は、ベース情報において、前回6万玉ベースB1を前々回6万玉ベースにシフトさせ（ステップS2105）、ステップS2103で更新された現状ベースBLを前回6万玉ベースB1にシフトさせ（ステップS2106）、現状ベースBLを0にクリアする（ステップS2107）。そして、MPU41は、アウト玉数をクリアすると共に（ステップS2108）、ベース情報以外の他の特定性能情報を更新し（ステップS2109）、当該特定性能情報更新処理を終了する。

20

【0356】

〔性能表示モニタの表示制御処理〕

ここで、図38～図41は、図25のメイン処理のステップS1409で実行される性能表示モニタ43の表示制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図38～図41を参照しつつ、性能表示モニタ43の表示制御処理を説明する。

30

【0357】

<ステップS2201>

図38に示すように、ステップS2201では、MPU41は、BL表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。ここで、BL表示中フラグは、性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されていることを示すフラグであり、後述のステップS2206又は図41のステップS2230でオンに設定される。MPU41は、BL表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2201：Yes）、処理を図39のステップS2208に移行し、BL表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2201：No）、処理をステップS2202に移行する。

【0358】

<ステップS2202>

BL表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2201：No）、MPU41は、B1表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS2202）。ここで、B1表示中フラグは、性能表示モニタ43において前回6万玉ベースB1が表示されていることを示すフラグであり、後述の図39のステップS2212でオンに設定される。MPU41は、B1表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2202：Yes）、処理を図40のステップS2217に移行し、B1表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS2202：No）、処理をステップS2203に移行する。

40

【0359】

50

<ステップ S 2 2 0 3>

B 1 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 2 : N o）、M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 2 2 0 3）。ここで、B 2 表示中フラグは、性能表示モニタ 4 3 において前々回 6 万玉ベース B 2 が表示されていることを示すフラグであり、後述の図 4 0 のステップ S 2 2 2 1 でオンに設定される。M P U 4 1 は、B 2 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 3 : Y e s）、処理を図 4 1 のステップ S 2 2 2 6 に移行し、B 2 表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 3 : N o）、処理をステップ S 2 2 0 4 に移行する。

【0 3 6 0】

<ステップ S 2 2 0 4>

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

【0 3 6 1】

<ステップ S 2 2 0 5 ~ S 2 2 0 7>

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

【0 3 6 2】

<ステップ S 2 2 0 8 及び S 2 2 0 9>

B L 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 1 : Y e s）、図 3 9 に示すように、M P U 4 1 は、図 3 8 のステップ S 2 2 0 7 でセットされる B L 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 2 2 0 8）、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 0 9）。M P U 4 1 は、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 2 2 1 0 に移行し、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 0 9 : N o）、処理をステップ S 2 2 1 4 に移行する。

【0 3 6 3】

<ステップ S 2 2 1 0 ~ S 2 2 1 3>

減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 0 9 : Y e s）、M P U 4 1 は、B L 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 1 0）、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報に含まれる前回 6 万玉ベース B 1 を性能表示モニタ 4 3 に表示させる（ステップ S 2 2 1 1）。例えば、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存されたベース情報が図 3 7 (A) に示す例である場合には前回 6 万玉ベース B 1 が 3 3 %であることを示す「8.」、「1」、「3」、「3」が性能表示モニタ 4 3 を構成する 4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に表示され、ベース情報が図 3 7 (B) に示す例である場合には前回 6 万玉ベース B 1 が 2 9 %であるこ

10

20

30

40

50

とを示す「8.」、「1」、「2」、「9」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431～434に表示される。そして、MPU41は、B1表示中フラグをオンに設定し（ステップS2212）、前回6万玉ベースB1を性能表示モニタ43に一定時間表示させるためのB1表示時間カウンタをセットし（ステップS2213）、当該表示制御処理を終了する。

【0364】

<ステップS2214>

減算後のBL表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2209：No）、MPU41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップS2214）。性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS2214：Yes）、処理をステップS2215に移行し、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップS2214：No）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS2214：Yes）、性能表示モニタ43では、7セグメント表示器431～434への通電が遮断されることで現状ベースBLを示すアルファベット及び数字が消灯される。

10

【0365】

<ステップS2215及びS2216>

性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合（ステップS2214：Yes）、MPU41は、BL表示中フラグをオフに設定し（ステップS2215）、BL表示時間カウンタの値を0にクリアし（ステップS2216）、当該表示制御処理を終了する。

20

【0366】

<ステップS2217及びS2218>

B1表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS2202：Yes）、図40に示すように、MPU41は、図39のステップS2213でセットされるB1表示時間カウンタの値を1減算し（ステップS2217）、減算後のB1表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS2218）。MPU41は、減算後のB1表示時間カウンタの値が0である場合（ステップS2218：Yes）、処理をステップS2219に移行し、減算後のB1表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2218：No）、処理をステップS2223に移行する。

30

【0367】

<ステップS2219～S2222>

減算後のB1表示時間カウンタの値が0である場合（ステップS2218：Yes）、MPU41は、B1表示中フラグをオフに設定し（ステップS2219）、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報に含まれる前々回6万玉ベースB2を性能表示モニタ43に表示させる（ステップS2220）。例えば、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報が図37（A）に示す例である場合には前々回6万玉ベースB2が32%であることを示す「8.」、「2」、「3」、「2」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431～434に表示され、ベース情報が図37（B）に示す例である場合には前々回6万玉ベースB2が33%であることを示す「8.」、「2」、「3」、「3」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431～434に表示される。そして、MPU41は、B2表示中フラグをオンに設定し（ステップS2221）、前々回6万玉ベースB2を性能表示モニタ43に表示させる一定時間に対応させたB2表示時間カウンタをセットし（ステップS2222）、当該表示制御処理を終了する。

40

【0368】

<ステップS2223>

減算後のB1表示時間カウンタの値が0でない場合（ステップS2218：No）、MPU41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（

50

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

【0 3 6 9】

＜ステップ S 2 2 2 4 及び S 2 2 2 5＞

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 2 2 3：Y e s）、M P U 4 1 は、B 1 表示中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 2 4）、B 1 表示時間カウンタの値を 0 にクリアし（ステップ S 2 2 2 5）、当該表示制御処理を終了する。

10

【0 3 7 0】

＜ステップ S 2 2 2 6 及び S 2 2 2 7＞

B 2 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 2 0 3：Y e s）、図 4 1 に示すように、M P U 4 1 は、図 4 0 のステップ S 2 2 2 2 でセットされる B 2 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 2 2 2 6）、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 2 7）。M P U 4 1 は、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 2 7：Y e s）、処理をステップ S 2 2 2 2 8 に移行し、減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 2 7：N o）、処理をステップ S 2 2 3 2 に移行する。

20

【0 3 7 1】

＜ステップ S 2 2 2 8 ～ S 2 2 3 1＞

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

30

【0 3 7 2】

＜ステップ S 2 2 3 2＞

減算後の B 2 表示時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 2 7：N o）、M P U 4 1 は、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する（ステップ S 2 2 3 2）。性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 2 3 2：Y e s）、処理をステップ S 2 2 3 3 に移行し、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップ S 2 2 3 2：N o）、当該表示制御処理を終了する。なお、性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 2 3 2：Y e s）、性能表示モニタ 4 3 では、7 セグメント表示器 4 3 1 ～ 4 3 4 への通電が遮断されることで前々回 6 万玉ベース B 2 を示すアルファベット及び数字が消灯される。

40

【0 3 7 3】

＜ステップ S 2 2 3 3 及び S 2 2 3 4＞

性能表示スイッチ 4 4 がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 2 3 2：Y

50

e s)、MPU 41は、B2表示中フラグをオフに設定し(ステップS2233)、B2表示時間カウンタの値を0にクリアし(ステップS2234)、当該表示制御処理を終了する。

【0374】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図42～図46を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU51によって実行される処理について説明する。音声ランプ制御装置5は、主制御装置4のMPU41から送信されるコマンドに従って、スピーカ26、電飾部27及び図柄表示部341の動作を制御し、普図遊技演出などを実行するための処理が行われる。

【0375】

なお、本実施形態で音声ランプ制御装置5のMPU51が実行する処理の一部又は全部が、表示制御装置6のMPU61によって実行されることも他の実施形態として考えられる。また、音声ランプ制御装置5では、MPU51が、スピーカ26及び電飾部27の制御処理、音声ランプ制御装置5の立ち上げ時の立ち上げ処理、停電時のNMI割込処理なども実行するが、それらの処理については説明を省略する。

【0376】

[音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理]

ここで、図42は、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。MPU51は、例えば副タイマ割込処理を1msec周期の定期処理として実行する。

【0377】

図42に示すように、MPU51は、副タイマ割込処理において、カウンタ更新処理(ステップS2301)、コマンド判定処理(ステップS2302)、普図遊技演出処理(ステップS2303)、普図当たり遊技演出処理(ステップS2304)、小当たり遊技演出処理(ステップS2305)及び大当たり遊技演出処理(ステップS2306)を実行する。

【0378】

[カウンタ更新処理]

カウンタ更新処理(ステップS2301)では、MPU51は、演出パターン種別カウンタ、変動表示カウンタなどの各種カウンタを更新する処理を実行する。演出パターン種別カウンタは、主制御装置4から受信する普図当たり遊技開始コマンドに基づいて演出種別(演出パターン)を決定するために使用され、例えば演出種別カウンタは0～109の間でループするループカウンタである。一方、MPU51は、変動表示カウンタを1減算する。この変動表示カウンタは、図柄表示部341の変動表示時間を計時するためのものであり、変動表示カウンタの初期値は残り変動表示時間が0になる場合に0になるように設定される。従って、変動表示カウンタのカウント値に基づいて、残りの変動表示時間、変動中であること、図柄表示部341の変動表示が終了したことなどを把握できる。

【0379】

[コマンド判定処理]

コマンド判定処理(ステップS2302)では、主制御装置4から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行される。ここで、図43は、図42の副タイマ割込処理でのステップS2302で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0380】

<ステップS2401>

図43に示すように、ステップS2401では、MPU51は、主制御装置4からコマンドを受信したか否かを判断する。ここで、MPU51は、コマンドを受信した場合(ステップS2401:Yes)、処理をステップS2402に移行する。一方、MPU51は、コマンドを受信していない場合(ステップS2401:No)、当該コマンド判定処理を終了する。なお、主制御装置4から受信したコマンドは、RAM512の未処理コマ

10

20

30

40

50

ンド記憶エリアに格納され、MPU51は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。なお、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、ステップS2401でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

【0381】

＜ステップS2402及びS2403＞

ステップS2402では、MPU51は、受信したコマンドが変動パターンコマンドであるか否かを判断する。変動パターンコマンドは、普図遊技の時間、即ち図柄表示部341での主図柄の変動時間などを通知するコマンドであり、図28の変動開始処理でのステップS1707又はS1709で設定される。ここで、MPU51は、変動パターンコマンドである場合（ステップS2402：Yes）、変動パターンに含まれる情報、例えば変動パターン（変動表示時間）及び普図当たり抽選での抽選結果をRAMに記憶し（ステップS2403）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、コマンドが変動パターンコマンドでない場合（ステップS2402：No）、処理をステップS2404に移行する。

10

【0382】

＜ステップS2404及びS2405＞

ステップS2404では、MPU51は、受信したコマンドが普図遊技開始コマンドであるか否かを判断する。普図遊技開始コマンドは、普図遊技を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図26の普図遊技制御処理でのステップS1508において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが普図遊技開始コマンドである場合（ステップS2404：Yes）、普図遊技演出を開始させる普図遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS2405）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU41は、受信したコマンドが普図遊技開始コマンドでない場合（ステップS2404：No）、処理をステップS2406に移行する。

20

【0383】

＜ステップS2406及びS2407＞

ステップS2406では、MPU51は、受信したコマンドが普図当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。普図当たり遊技開始コマンドは、普図当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図29の普図当たり遊技制御処理でのステップS1803において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが普図当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS2406：Yes）、普図当たり遊技演出を開始させる普図当たり遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS2407）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、受信したコマンドが普図当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS2406：No）、処理をステップS2408に移行する。

30

【0384】

＜ステップS2408及びS2409＞

ステップS2408では、MPU51は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。小当たり遊技開始コマンドは、小当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図31の小当たり遊技制御処理でのステップS1902において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS2408：Yes）、小当たり遊技演出を開始させる小当たり遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS2409）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、受信したコマンドが小当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS2408：No）、処理をステップS2410に移行する。

40

【0385】

＜ステップS2410及びS2411＞

50

ステップS2410では、MPU51は、受信したコマンドがV入賞コマンドであるか否かを判断する。V入賞コマンドは、V入賞口384に入賞が発生したことを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図32の小当たり遊技制御処理でのステップS1917において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドがV入賞コマンドである場合（ステップS2410：Yes）、V入賞が発生したことを示すV入賞フラグをオンに設定し（ステップS2411）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、受信したコマンドがV入賞コマンドでない場合（ステップS2410：No）、処理をステップS2412に移行する。

【0386】

<ステップS2412及びS2413>

ステップS2412では、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図33の大当たり遊技制御処理でのステップS2008において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合（ステップS2412：Yes）、大当たり遊技演出を開始させる大当たり遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS2413）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップS2412：No）、処理をステップS2414に移行する。

【0387】

<ステップS2414及びS2415>

ステップS2414では、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する。ラウンド遊技開始コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて可変入賞装置39の可変入賞扉391を開放させて可変入賞口394への遊技球99の入球が許容されるラウンド遊技を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図33の大当たり遊技制御処理でのステップS2018において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップS2414：Yes）、ラウンド遊技演出を開始させるラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップS2415）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップS2414：No）、処理をステップS2416に移行する。

【0388】

<ステップS2416及びS2417>

ステップS2416では、MPU51は、受信したコマンドが可変入賞インターバル開始コマンドであるか否かを判断する。可変入賞インターバル開始コマンドは、ラウンド遊技間のインターバル（可変入賞インターバル）を開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図34の大当たり遊技制御処理でのステップS2032において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが可変入賞インターバル開始コマンドである場合（ステップS2416：Yes）、可変入賞インターバル演出を開始させる可変入賞インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップS2417）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、受信したコマンドが可変入賞インターバル開始コマンドでない場合（ステップS2416：No）、処理をステップS2418に移行する。

【0389】

<ステップS2418及びS2419>

ステップS2418では、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技のエンディングを開始することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図34の大当たり遊技制御処理でのステップS2035において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合（ステップS24

18: Yes)、エンディング演出を開始させるエンディング演出開始フラグをオンに設定し(ステップS2419)、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合(ステップS2418: No)、処理をステップS2420に移行する。

【0390】

<ステップS2420及びS2421>

ステップS2420では、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、上述のように主制御装置4のMPU41によって図35の大当たり遊技制御処理でのステップS2047において設定される。ここで、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合(ステップS2420: Yes)、大当たり遊技演出を終了させる大当たり遊技演出終了フラグをオンに設定し(ステップS2421)、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU41は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合(ステップS2420: No)、処理をステップS2422に移行する。

10

【0391】

<ステップS2422>

ステップS2422では、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行した後、当該コマンド判定処理を終了させる。

20

【0392】

[普図遊技演出処理]

図42の説明に戻り、副タイマ割込み処理の普図遊技演出処理(ステップS2003)では、普図当たり抽選での抽選結果を報知する普図当たり遊技において、図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などに普図当たり遊技演出を実行させる処理が行われる。普図遊技演出は、図43のコマンド判定処理でのステップS2405においてオンに設定される普図遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合に決定されると共に開始される。ここで、図44は、図42の副タイマ割込み処理のステップS2303で実行される普図遊技演出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図44を参照しつつ普図遊技演出処理を説明する。

30

【0393】

<ステップS2501>

図44に示すように、ステップS2501では、MPU51は、図43のコマンド判定処理でのステップS2405でオンに設定される普図遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否か、即ち普図遊技演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。MPU51は、普図遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS2501: Yes)、処理をステップS2502に移行し、普図遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS2501: No)、当該普図遊技演出処理を終了する。

【0394】

<ステップS2502及びS2503>

普図遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS2501: Yes)、MPU51は、図43のコマンド判定処理でのステップS2403でRAM512に記憶された変動パターンコマンドの内容を読み出す(ステップS2502)。そして、MPU51は、変動パターンコマンドと、予めROM511に記憶されている変動種別テーブル(図45参照)及び演出種別テーブル(図46(A)~図46(C)参照)と、演出種別カウンタの値とに基づいて図柄表示部341で停止表示される飾り図柄の組み合わせ及び演出種別(演出パターン)を決定する(ステップS2503)。

40

【0395】

飾り図柄の組み合わせは、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には普図当たり種別に応じて決定される。例えば、飾り図柄の組み合わせは、電役入賞装置37の電役入賞扉371が1回開閉(電役開閉遊技が1回実行)される普図当たりAである場合に

50

は「１１１」、電役入賞扉３７１が２回開閉（電役開閉遊技が２回実行）される普図当たりＢである場合には「２２２」、電役入賞扉３７１が３回開閉（電役開閉遊技が３回実行）される普図当たりＣである場合には「３３３」、電役入賞扉３７１が４回開閉（電役開閉遊技が４回実行）される普図当たりＤである場合には「４４４」、電役入賞扉３７１が５回開閉（電役開閉遊技が５回実行）される普図当たりＥである場合には「５５５」、電役入賞扉３７１が６回開閉（電役開閉遊技が６回実行）される普図当たりＦである場合には「６６６」、電役入賞扉３７１が７回開閉（電役開閉遊技が７回実行）される普図当たりＧである場合には「７７７」である。即ち、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に図柄表示部３４１で停止表示される飾り図柄の組み合わせは、ゾロ目の数字と普図当たり遊技での電役入賞装置３７の電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）と一致する。そのため、遊技者は、メイン表示部３６の普通図柄表示部３６１を確認するまでもなく、図柄表示部３４１に停止表示される飾り図柄の組み合わせによって普図当たり種別、即ち普図当たり遊技での電役入賞装置３７の電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）を知り得ることができる。これにより、遊技者は、図柄表示部３４１での飾り図柄の変動表示する場合に、どのような数字で飾り図柄がリーチ状態となるかを楽しむことができ、特に大きな数字の飾り図柄でリーチ状態となった場合に、当該リーチ状態の飾り図柄が普図当たりであることを明示するゾロ目で停止表示されるかをより楽しむことができる。

【０３９６】

このように、停止表示される飾り図柄の組み合わせを電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）に対応する数字のゾロ目とすることで、遊技者は、図柄表示部３４１によって普図当たり抽選での抽選結果を把握できるため、図柄表示部３４１に着目して遊技を楽しむことができる。また、図柄表示部３４１は、普図当たり抽選での抽選結果が明示される普通図柄表示部３６１に比べて視認容易に配置される。そのため、遊技者は、図柄表示部３４１で停止表示される飾り図柄の組み合わせに着目するほうが、普通図柄表示部３６１で停止表示される普通図柄に着目する場合に比べて、普図当たり遊技での電役入賞扉３７１の開閉回数を容易に把握できる。また、普図当たり遊技での電役入賞扉３７１の開閉回数を容易に把握できることで、大当たり遊技が実行された場合に、残りの電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）を把握できるため、今回の大当たり遊技の終了後に普図当たり遊技での電役入賞扉３７１の開閉が実行されるか否かを容易に予測できる。そして、大当たり遊技の終了後に電役入賞扉３７１の開閉（電役開閉遊技の実行）が実行されることが予定されている場合には、電役入賞口３７６に遊技球９９を入球させる必要があることを把握できる。これにより、電役入賞扉３７１が開放されるタイミングに達した場合に、遊技球９９の打ち出しが遅れたり、左打ちを行ってしまうことを防止できるため、電役入賞口３７６に遊技球９９が入球されないことで小当たり遊技ひいては大当たり遊技が実行されないという不利益の発生をより容易に防止できる。

【０３９７】

なお、本実施形態では、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に図柄表示部３４１で停止表示される飾り図柄の組み合わせ（ゾロ目の数字）と普図当たり遊技での電役入賞装置３７の電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）とが一致しているが、ゾロ目の数字と電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）とが一致していなくてもよい。この場合、図柄表示部３４１で停止表示される飾り図柄の組み合わせが小さな数字のゾロ目であるとしても、電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）を多く設定することができる。例えば、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合の飾り図柄の組み合わせであるゾロ目の数字を電役入賞扉３７１の最低開閉回数に一致させることも考えられる。つまり、「１１１」は電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）が１回以上の普図当たりＡ～Ｇのいずれか、「２２２」は電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）が２回以上の普図当たりＢ～Ｇのいずれか、「３３３」は電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開閉遊技の実行回数）が３回以上の普図当たりＣ～Ｇのいずれか、「４４４」は電役入賞扉３７１の開閉回数（電役開

閉遊技の実行回数)が4回以上の普図当たりD～Gのいずれか、「555」は電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)が5回以上の普図当たりE～Gのいずれか、「666」は電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)が6回以上の普図当たりF又はG、「777」は電役入賞扉371の開閉回数(電役開閉遊技の実行回数)が7回の普図当たりGに対応させることが考えられる。

【0398】

ここで、図45は、変動種別テーブルの一例を示す図である。図45に示すように、変動種別テーブルでは、変動パターンコマンドに対応する変動種別(演出パターン)及び変動表示時間の内容が定められている。例えば、普図当たり抽選での抽選結果が「普図当たりA」であり変動パターンが「01」である変動パターンコマンド「A01」には、変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」及び変動表示時間「30s」が対応付けられている。また、普図当たり抽選での抽選結果が「普図当たりB」であり変動パターンが「02」である変動パターンコマンド「B02」には、変動表示時間「60s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、普図当たり抽選での抽選結果が「普図当たりG」であり変動パターンが「03」である変動パターンコマンド「G03」には、変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」及び変動表示時間「90s」が対応付けられている。さらに、普図当たり抽選での抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「04」である変動パターンコマンド「H04」には、変動種別「非リーチ演出パターン」及び変動表示時間「7s」が対応付けられており、普図当たり抽選での抽選結果が「外れ」であり変動パターンが「05」である変動パターンコマンド「H05」には、変動種別「非リーチ演出パターン」及び変動表示時間「10s」が対応付けられている。

【0399】

さらに、図46(A)～図46(C)は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別(演出パターン)ごとに設定されている。具体的に、図46(A)は普図変動遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図46(B)は普図変動遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図46(C)は普図変動遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

【0400】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出パターン種別が5種類である場合を例に挙げて説明するが、演出パターン種別は6種類以上であってよい。また、図46では、変動種別がリーチなしの場合の演出パターン種別テーブルは省略している。

【0401】

図46(A)に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、普図当たり抽選での抽選結果に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンX1」～「演出パターンX5」が定められている。本実施形態では、普図当たり抽選での抽選結果は、普図当たりA～Dと、普図当たりE及びFと、普図当たりGと、外れとの4つにグループ分けされており、グループごとに演出パターン種別カウンタの値に対応させた演出パターン種別が設定されている。なお、普図当たり抽選での抽選結果をグループ分けすることなく、抽選結果ごとに個別に演出パターン種別カウンタの値に対応させて演出パターン種別を設定してもよい。そして、MPU51は、変動種別(演出パターン)がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を普図当たり抽選での抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンX1～演出パターンX5は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【0402】

また、図46(B)に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、普図当たり抽選での抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンY1」～「演出パターンY5」が定められている。本実施形態では、普図当たり抽選での抽選結果は、普図当たりA～Dと、普図当たりE及びFと、普図当たりGと、外れとの4つにグループ分けされており、グループごとに演出パターン種別カウンタの値に対応させた演出パターン種別が設定されている。なお、普図当たり抽選での抽選結果をグループ分けすることなく、抽選結果ごとに個別に演出パターン種別カウンタの値に対応させて演出パターン種別を設定してもよい。そして、MPU51は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を普図当たり抽選での抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンY1～演出パターンY5は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも普図当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

10

【0403】

さらに、図46(C)に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、普図当たり抽選での抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンZ1」～「演出パターンZ5」が定められている。本実施形態では、普図当たり抽選での抽選結果は、普図当たりA～Dと、普図当たりE及びFと、普図当たりGと、外れとの4つにグループ分けされており、グループごとに演出パターン種別カウンタの値に対応させた演出パターン種別が設定されている。なお、普図当たり抽選での抽選結果をグループ分けすることなく、抽選結果ごとに個別に演出パターン種別カウンタの値に対応させて演出パターン種別を設定してもよい。そして、MPU51は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を普図当たり抽選での抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンZ1～演出パターンZ5は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも普図当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

20

30

【0404】

<ステップS2504及びS2505>

図44の説明に戻り、ステップS2404では、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示時間カウンタとして設定する。変動表示時間は、変動パターンコマンドに含まれる情報に応じて判断される。なお、変動表示時間カウンタは、図42の副タイマ割込処理でのステップS2301のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU51は、変動表示時間カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、変動表示時間カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。そして、MPU51は、停止表示される飾り図柄の図柄組み合わせ及び変動種別（演出パターン種別）を示す表示変動パターンコマンドをRAM512に設定する（ステップS2505）。

40

50

【0405】

<ステップS2506～S2508>

ステップS2506では、ステップS2505で設定される表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力する。表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部341における変動表示及び演出表示を実行する。具体的には、表示制御装置6のMPU61は、図柄表示部341において予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば3つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。一方、MPU51は、飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出をスピーカ26及び電飾部27で実行させる（ステップS2507）。そして、MPU51は、普図遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップS2508）、当該普図遊技演出処理を終了する。

10

【0406】

[普図当たり遊技演出処理]

図42の説明に戻り、副タイマ割込み処理の普図当たり遊技演出処理（ステップS2304）では、普図遊技において図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などに普図当たり遊技演出を実行させる処理が行われる。普図当たり遊技演出としては、例えば電役入賞扉371が開放される場合に遊技盤31の右側領域に遊技球99を打ち出して電役入賞装置37の電役入賞口376に遊技球99を入球させることを遊技者に促す演出などが挙げられる。普図当たり遊技演出は、図43のコマンド判定処理でのステップS2407においてオンに設定される普図当たり遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合に決定されると共に開始される。また、普図当たり遊技演出処理では、電役入賞口376に遊技球99が入球された場合に、電役入賞口376に遊技球99が入球されたことを示す画像を表示することも考えられる。また、電役入賞口376に遊技球99が入球されたことを示す画像を表示する場合には、電役入賞扉371が開放（電役開閉遊技が実行）される残り回数を示す画像を同時に表示することも考えられる。なお、電役入賞扉371が開放（電役開閉遊技が実行）される残り回数が0である場合、電役入賞扉371の最終開放であることを示す画像を表示することも考えられる。また、電役入賞扉371の開放間のインターバルが終了する前に大当たり遊技が終了した場合のために、インターバルの間に実行させるためのインターバル演出を決定することも考えられる。

20

30

【0407】

[小当たり遊技演出処理]

副タイマ割込み処理の小当たり遊技演出処理（ステップS2005）では、小当たり遊技において図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などに小当たり遊技演出を実行させる処理が行われる。小当たり遊技演出としては、例えば遊技盤31の右側領域に遊技球99を打ち出してV入賞装置38のV入賞口384に遊技球99を入球させることを遊技者に促す演出などが挙げられる。小当たり遊技演出は、図43のコマンド判定処理でのステップS2409においてオンに設定される小当たり遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合に決定されると共に開始される。また、小当たり遊技演出では、例えば図43のコマンド判定処理でのステップS2411においてオンに設定されるV入賞フラグがオンに設定されている場合にV入賞口384に遊技球99が入球されたことを示す画像を表示させることも考えられる。

40

【0408】

[大当たり遊技演出処理]

副タイマ割込み処理の大当たり遊技演出処理（ステップS2006）では、大当たり遊技において図柄表示部341、スピーカ26、電飾部27などに大当たり遊技演出を実行させる処理が行われる。大当たり遊技演出は、例えばオープニング演出、ラウンド遊技演出、可変入賞インターバル演出、エンディング演出などを含む。大当たり遊技演出は、図

50

43のコマンド判定処理でのステップS2413においてオンに設定される大当たり遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合に決定されると共に開始される。なお、大当たり遊技演出開始フラグは、オープニング演出を開始させる際にオフに設定される。

【0409】

オープニング演出は、大当たり遊技が開始することを示す演出であり、例えば遊技盤31の右側領域に遊技球99を打ち出して可変入賞装置39の可変入賞口394に遊技球99を入球させることを遊技者に促す演出を含む。オープニング演出は、大当たり遊技演出が決定された後に開始される。また、オープニング演出では、例えば当該普図当たり遊技が開始されてから実行された大当たり遊技の回数を示す画像などが表示される。

【0410】

ラウンド遊技演出は、可変入賞口394が開放されていることを示す演出である。ラウンド遊技演出は、図43のコマンド判定処理でのステップS2415においてオンに設定されるラウンド遊技開始フラグがオンに設定されている場合に開始される。なお、ラウンド遊技開始フラグは、ラウンド遊技演出を開始させる際にオフに設定される。また、ラウンド遊技演出では、例えば現在のラウンド数を示す画像、当該ラウンド遊技において可変入賞口394に入球した遊技球数を示す画像、当該大当たり遊技での出玉数を示す画像、当該普図当たり遊技の開始からの累積出玉数を示す画像などが表示される。

【0411】

可変入賞インターバル演出は、ラウンド遊技間のインターバルであることを示す演出である。可変入賞インターバル演出は、図43のコマンド判定処理でのステップS2417においてオンに設定される可変入賞インターバル開始フラグがオンに設定されている場合に開始される。なお、可変入賞インターバル開始フラグは、可変入賞インターバル演出を開始させる際にオフに設定される。また、可変入賞インターバル演出を省略し、可変入賞インターバルにおいてラウンド遊技演出を継続して実行することも考えられる。

【0412】

エンディング演出は、大当たり遊技が終了することを示す演出である。図43のコマンド判定処理でのステップS2419においてオンに設定されるエンディング開始フラグがオンに設定されている場合に開始される。なお、エンディング開始フラグは、エンディング演出を開始させる際にオフに設定される。また、エンディング演出では、例えば当該大当たり遊技で可変入賞口394への遊技球99の入球により獲得した遊技球数を示す画像、当該普図当たり遊技の開始からの累積出玉数を示す画像、当該普図当たり遊技が開始されてから実行された大当たり遊技の回数を示す画像などが表示される。また、エンディング演出では、当該大当たり遊技の終了後に、普図当たり遊技が実行中であるために電役入賞装置37の電役入賞扉371の開閉が行われることを明示又は示唆する画像、又は普図当たり遊技が終了しているために電役入賞装置37の電役入賞扉371の開閉が行われないことを明示又は示唆する画像を表示するようにしてもよい。

【0413】

以上のように、普図当たり抽選での抽選結果が当たりであることに基づいて普図当たり遊技の電役開閉遊技が実行され、電役入賞装置37の電役入賞口376への遊技球99の入球を契機として実行される特図当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技が実行され、小当たり遊技においてV入賞装置38のV入賞口384への遊技球99の入球に基づいて遊技者が多量の遊技球の獲得が可能な大当たり遊技が実行される。つまり、普図当たり抽選での抽選結果が当たりであることに基づいて、普図当たり遊技の電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技がこの順で実行される遊技サイクルが実行され得る。そして、本実施形態では、普図当たり種別が複数回の電役入賞扉371の開閉により複数回の電役開閉遊技が実行されるものである場合には、次の遊技サイクルが開始されるまでに先の遊技サイクルが終了されることを条件に、即ち次の遊技サイクルでの普図当たり遊技の電役開閉遊技の実行が開始される前（普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバル内）に先の遊技サイクルの大当たり遊技が終了することを条件に、前記遊技サイクルを複数回実行可能であり、その結果、1回の普図当たりに対す

10

20

30

40

50

る 1 回の普図当たり遊技に対して複数回の大当たり遊技の実行が可能である。

【0414】

そして、遊技機 10 では、規定通路 35 の可変入賞用開口部 353（可変入賞口 394）の最大開放時間（可変入賞扉 391 の作動時間）が、可変入賞口 394 に上限数の遊技球 99 を入球させるために必要な最小時間以下に設定される。そのため、通常、上限数の遊技球 99 が可変入賞口 394 に入球される前に、最大開放時間の経過によって可変入賞口 394 が閉鎖される。これにより、大当たり遊技でのラウンド遊技に要する時間を、最大開放時間に固定化ないし最大開放時間に近い時間に均一化可能であり、さらには大当たり遊技に要する時間を固定化ないし均一化可能になる。このように、1 回の遊技サイクルに要する時間の固定化ないし均一化が可能になることで、次の遊技サイクルの実行が開始されるまでに先の遊技サイクルを終了させることができる。その結果、次の遊技サイクルでの普図当たり遊技の電役開閉遊技が開始される前（普図当たり遊技での電役入賞扉 371 の開放間インターバル内）に先の遊技サイクルの大当たり遊技を終了させることができる。

10

【0415】

特に、本実施形態では、普図当たり遊技の電役開閉遊技において所定時間（最大開放時間）の経過により電役入賞用開口部 351（電役入賞口 376）が閉鎖されることで電役開閉遊技に要する時間が固定化され、同様に、小当たり遊技において所定時間（最大開放時間）の経過により V 入賞用開口部 352（V 入賞口 384）が閉鎖されることで小当たり遊技に要する時間が固定化される。このように、電役開閉遊技及び小当たり遊技に要する時間のそれぞれが固定化されることによって、前記遊技サイクルに要する時間のバラツキを低減することができるため、より確実に次の遊技サイクルでの電役開閉遊技が開始される前（普図当たり遊技での電役入賞扉 371 の開放間インターバル内）に先の遊技サイクルの大当たり遊技を終了させることができる。

20

【0416】

加えて、遊技機 10 では、遊技盤 31 の右側領域に打ち出された遊技球 99 が規定通路 35 によって同一経路で移動されるため、一定の強度（ストローク）で遊技球 99 を遊技盤 31 の右側領域に打ち出す場合には規定通路 35 を移動する遊技球 99 相互の移動速度が均一化され、均一化された間隔で規定通路 35 を移動する。そして、可変入賞口 394 が規定通路 35 を移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、右側領域に遊技球 99 が打ち出される場合、大当たり遊技のラウンド遊技では遊技球 99 の打ち出しから遊技球 99 が可変入賞口 394 に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、大当たり遊技のラウンド遊技の終了条件が、上述のように可変入賞用開口部 353（可変入賞口 394）の最大開放時間（例えば 5 秒）経過、及び可変入賞口 394 への上限数（10 個）の遊技球 99 の入球のいずれかが満たされる場合に設定されていると、規定通路 35 によって同一経路で遊技球 99 を移動させることで、大当たり遊技でのラウンド遊技に要する時間を、さらに確実に最大開放時間に均一化ないし最大開放時間に近い時間に均一化可能であり、さらには大当たり遊技に要する時間を均一化可能になる。これにより、1 回の遊技サイクルに要する時間の固定化ないし均一化が可能になることで、次の遊技サイクルの実行が開始されるまでに先の遊技サイクルを終了させることができる。その結果、次の遊技サイクルでの普図当たり遊技の電役開閉遊技が開始される前（普図当たり遊技での電役入賞扉 371 の開放間インターバル内）に先の遊技サイクルの大当たり遊技を終了させることができる。

30

40

【0417】

このように、次の遊技サイクルでの普図当たり遊技の電役開閉遊技が開始される前（普図当たり遊技での電役入賞扉 371 の開放間インターバル内）に先の遊技サイクルの大当たり遊技を終了させることができることで、普図当たり種別が複数回の電役入賞扉 371 の開閉により複数回の電役開閉遊技が実行されるものである場合に、1 回の普図当たりに対する 1 回の普図当たり遊技に対して複数回の大当たり遊技を実行させることが可能になる。

50

【0418】

さらに、次の遊技サイクルでの電役開閉遊技が開始される前（普図当たり遊技での電役入賞扉371の開放間インターバル内）に先の遊技サイクルの大当たり遊技を終了させることができることで、普図当たり遊技の電役開閉遊技において電役入賞口376に遊技球99が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として小当たり遊技が実行されない事態の発生、小当たり遊技においてV入賞口384に遊技球99が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由としてV入賞口384への入賞が無効とされることによって大当たり遊技が実行されない事態の発生、電役開閉遊技において電役入賞口376が開放されていることで可変入賞口394に遊技球を入球させることができない事態の発生など、遊技者に不利益が与えられることを抑制できる。

10

【0419】

また、電役入賞装置37の電役入賞扉371には、遊技球99の移動を遅延させて電役入賞扉371での遊技球99の滞留時間が大きくする複数のガイド部373が設けられている。これにより、遊技盤31の右側領域に遊技球99が連続的に打ち出される場合、電役入賞扉371の上に少なくとも1個の遊技球99が移動する状態を維持できる。そのため、遊技盤31の右側領域に遊技球99が打ち出された場合に、電役入賞扉371の開閉タイミングは如何様なタイミングであっても少なくとも1個の遊技球99が電役入賞口376に入球されるため、電役入賞口376への遊技球99の入球を契機としてV入賞装置38が作動される小当たり遊技が実行されない、いわゆるパンクの発生を効果的に防止できる。そのため、小当たり遊技が実行されず、ひいては大当たり遊技が実行されないという不都合の発生を効果的に防止でき、特に普図当たり種別が複数回の電役入賞扉371の開閉により複数回の電役開閉遊技が実行されるものである場合に、1回の普図当たりに対する1回の普図当たり遊技に対して、期待される最大回数的大当たり遊技を実行させることが容易になる。

20

【0420】

また、遊技機10では、遊技盤31の右側領域に打ち出された遊技球99の移動経路を規定する規定通路35が設けられ、この規定通路35を移動する遊技球99が、普図当たり遊技の電役開閉遊技において電役入賞装置37の電役入賞口376に、小当たり遊技においてV入賞装置38のV入賞口384に、大当たり遊技において可変入賞装置39の可変入賞口394にそれぞれ入球可能である。そのため、遊技者は、普図当たり遊技の開始から遊技盤31の右側領域に遊技球99を打ち出す右打ちを継続するだけで、電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技がこの順で一連に実行される遊技サイクルを実行させることが可能になる。

30

【0421】

なお、本実施形態では、V入賞装置38のV入賞口384に遊技球99が入球された場合であっても、大当たり遊技の実行中である場合には大当たり遊技を実行する権利が発生しないが、V入賞装置38のV入賞口384に遊技球99が入球された場合に実行中の大当たり遊技を中止し、新たに大当たり遊技を開始してもよいし、大当たり遊技を実行する権利を保留し、実行中の大当たり遊技の終了後に保留された大当たり遊技を実行するようにしてもよい。

40

【0422】

また、本実施形態では、普図当たりB～Gでの普図当たり遊技における電役入賞扉371の開閉パターンでは、全てのインターバルが同一時間であるが（図15参照）、全てのインターバルを同一時間がすることなく、1以上のインターバルの時間を他のインターバルと異ならせてもよい。

【0423】

また、普通当たり抽選での抽選結果が当たりである場合の普図当たり種別は、全ての普図当たりで電役入賞扉371が複数回開閉されるものであってもよい。

【0424】

また、本実施形態では、普図当たり遊技において電役入賞口376に遊技球99が入球

50

された場合、特図当たり当否テーブル（図 17（C）参照）に基づく特図当たり抽選によって小当たり遊技が実行されるか否か（V入賞口 384 を開放するか否か）を決定しているが、特図当たり抽選を省略し、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球された場合に小当たり遊技が実行されるようにしてもよい。

【0425】

〔他の実施形態〕

以下、本発明に係る遊技機 10 の他の実施形態について説明する。また、下記の他の実施形態において、前述の第 1 の実施形態で説明した遊技機 10 と同様の構成、及び処理手順と同様のステップについては説明を省略する。なお、前述の第 1 の実施形態及び下記の他の実施形態の各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

10

【0426】

〔第 2 の実施形態〕

前述の第 1 の実施形態では、大当たり遊技のラウンド遊技において可変入賞扉を開放させることで、規定通路 35 を移動する遊技球 99 が可変入賞用開口部 353 に到達した場合に可変入賞口 394 に入球され、ラウンド遊技の終了条件が、可変入賞用開口部 353（可変入賞口 394）の最大開放時間（例えば 5 秒）経過、及び可変入賞口 394 への上限数（例えば 10 個）の遊技球 99 の入球のいずれかが満たされる場合に設定されている場合について説明した。

【0427】

一方、本実施形態に係る遊技機は、大当たり遊技のラウンド遊技の終了条件としての可変入賞用開口部（可変入賞口）の最大開放時間が、短い時間、例えば遊技球の発射間隔以下（0.06 秒～0.6 秒）に設定されている点で前述の第 1 の実施形態とは異なる。これにより、ラウンド遊技の終了条件として可変入賞口への上限数の遊技球の入球が検出されるよりも前に必ず最大開放時間の経過が成立するため、上限数の遊技球によって可変入賞口が閉鎖されることはなく、可変入賞口への上限数の遊技球の入球数とは無関係に最大開放時間の経過によってラウンド遊技が終了される。即ち、本実施形態では、短い時間に設定される最大開放時間の経過により、いわゆるフルオープンで各ラウンド遊技が終了されることで、各ラウンド遊技に要する時間が可変入賞用開口部の最大開放時間に固定化される。これにより、オープニング時間及びエンディング時間を固定することで大当たり遊技に要する時間が固定化されるため、1 回の普図当たり遊技において電役入賞装置の電役入賞扉が複数回開放（複数回電役開閉遊技が実行）される場合に電役入賞扉の開放間インターバルにおいて大当たり遊技を終了させるための設定が容易になると共に、開放間インターバルにおいて大当たり遊技を確実に終了させることが可能になる。

20

30

【0428】

また、本実施形態では、大当たり遊技において可変入賞用開口部を通過可能な領域に一定数の遊技球を滞留させる滞留手段を備え、可変入賞用開口部が開放される場合に滞留手段に滞留された遊技球が可変入賞口に入球される点でも前述の第 1 の実施形態とは異なる。即ち、本実施形態では、ラウンド遊技において可変入賞用開口部が 1 回開放される場合に滞留手段に滞留された一定数の遊技球が可変入賞口に入球される。これにより、各ラウンド遊技がフルオープンにより終了される場合であっても、可変入賞口に一定数の遊技球を入球させることが可能になる。そのため、各ラウンド遊技がフルオープンにより終了することにより発生し得る不利益、即ち可変入賞口に入球される遊技球が少なくなることによって遊技者が獲得可能な遊技球が少なくなること防止できる。また、各ラウンド遊技において、可変入賞用開口部が複数回開放されるようにしてもよい。この場合、各ラウンド遊技での 1 回の可変入賞用開口部の開放によって滞留される遊技球数は前記上限数未満に設定される。例えば、各ラウンド遊技での 1 回の可変入賞用開口部の開放によって滞留される遊技球数は、前記上限数を各ラウンド遊技での可変入賞用開口部の開放回数で除した値未満に設定される。

40

【0429】

50

なお、滞留手段とは、以下の説明からも明らかであるが、遊技球が停止された状態で滞留させる手段に限らず、例えば移動距離を大きくし、又は移動速度を小さくするなどして、遊技球の移動を遅延させる手段も含まれる。

【0430】

以下、本実施形態に係る遊技機を前述の第1の実施形態に係る遊技機10との相違点を中心に図47～図54を参照して説明する。但し、図49から図54は、本実施形態での変形例を示す図である。

【0431】

図47(A)及び図47(B)に示すように、本実施形態に係る遊技機10では、可変入賞装置39の可変入賞扉391は、滞留手段として遊技球99の移動経路を規定する溝部395を備える。溝部395は、前後方向D1に蛇行している。そのため、可変入賞扉391では、左側から可変入賞扉391に移動された遊技球99は、前後方向D1に移動しつつの右方向に向けて移動される。即ち、可変入賞扉391を通過する遊技球99は、蛇行しつつ右方向に移動されるため、右方向に直線的に移動される場合に比べて移動距離が大きくされる。ここで、溝部395の全長(可変入賞扉391での遊技球99の移動距離)は、一定数の遊技球99を滞留させることができる長さに設定される。前記一定数は、例えば7～10個であり、本実施形態では9個に設定される。この場合、遊技球99の発射間隔が0.6秒であるとする、溝部395の全長は、遊技球99を5.4秒以上6秒未満滞留させることができる時間に設定される。また、溝部395は、可変入賞扉391を樹脂成形により形成する場合、一体的に造り込むことができる。これにより、可変入賞扉391に溝部395を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

【0432】

なお、大当たり遊技において可変入賞用開口部353を通過可能な領域に一定数の遊技球99を滞留させる滞留手段としては、蛇行した溝部395に限定されない。例えば、滞留手段としては、可変入賞扉391にマトリックス状などの散点状に配置される複数の凹部又は凸部を設けるなどして移動抵抗を大きくして遊技球99の移動速度を小さくすることで可変入賞扉391に一定数の遊技球99を滞留させる手段であってもよい。また、滞留手段は、可変入賞扉391に設けられる遊技球99を保持可能な複数の凹部、可変入賞扉391の形状や制御形態などの工夫によって可変入賞扉391や可変入賞扉391の上流側に一定数の遊技球99を滞留させる手段、磁力や電磁力によって一定数の遊技球99を可変入賞扉391やその近傍に保持する手段であってもよい。なお、滞留手段の変形例の一部については、図49から図54を参照して後述する。

【0433】

図47(B)に示すように、遊技盤31には、可変入賞口394の上方に可変入賞扉391の移動を許容する貫通部396が形成されている。この貫通部396は、可変入賞扉391が待機位置にある場合に、可変入賞扉391の溝部395での遊技球99の前後方向D1への移動を許容する。また、遊技盤31には、可変入賞扉391の上方において貫通部396の後方側の上部を塞ぐように干渉部397が設けられている。干渉部397は、可変入賞扉391が待機位置から作動位置に移動される場合に、溝部395の遊技球99の移動を制限することで溝部395に滞留された遊技球99を可変入賞扉391から落下させる役割を有する。

【0434】

具体的には、図48(A)及び図48(B)に示すように、可変入賞扉391を遊技球99が移動している場合に可変入賞扉391が待機位置(図47(B)参照)から作動位置(図48(B)参照)に後方向に移動される場合、可変入賞扉391の遊技球99は遊技盤31に固定された干渉部397に干渉し、この干渉部397よりも後方向に移動できない。そのため、後方向への移動が制限された遊技球99は、可変入賞扉391から落下する。一方、可変入賞扉391が作動位置に移動されることで可変入賞用開口部353が開放される。これにより、可変入賞扉391が待機位置から作動位置に後方向に移動され

る場合に可変入賞扉 391 に滞留される遊技球 99 は、可変入賞用開口部 353 を介して電役入賞部 372 に入球される。

【0435】

そして、可変入賞扉 391 は、大当たり遊技の各ラウンド遊技において作動され、その作動時間（可変入賞用開口部 353（可変入賞口 394）の最大開放時間）は、例えば遊技球 99 の発射間隔（例えば 0.6 秒）以下に固定的に設定され、例えば発射間隔の 0.1 倍以上 1 倍以下（0.06 秒以上 0.6 秒以下）の範囲のいずれかの時間に固定化され、好ましくは 0.2 倍以上 0.8 倍以下（0.12 秒以上 0.48 秒以下）の範囲のいずれかの時間に固定化されている。即ち、可変入賞扉 391 の作動時間は、可変入賞扉 391 に滞留する遊技球 99 よりも上流側を移動する遊技球 99 が可変入賞用開口部 353 を通過し難いか、多くとも 1 個の遊技球 99 が可変入賞用開口部 353 を通過する時間に設定される。これにより、大当たり遊技の各ラウンド遊技において、可変入賞用開口部 353 を通過する遊技球 99 の数（可変入賞口 394 に入球される遊技球 99 の数）を一定数又は略一定数にすることができる。

【0436】

また、本実施形態では、大当たり遊技のラウンド遊技の終了条件としての可変入賞用開口部 353（可変入賞口 394）の最大開放時間が、短い時間、例えば遊技球 99 の発射間隔以下（0.06 秒～0.6 秒）に設定されている。これにより、ラウンド遊技の終了条件として可変入賞口 394 への上限数の遊技球 99 の入球が検出されるよりも前に必ず最大開放時間の経過が成立するため、上限数の遊技球 99 によって可変入賞用開口部 353 が閉鎖されることはなく、可変入賞口 394 への上限数の遊技球 99 の入球数とは無関係に最大開放時間の経過によってラウンド遊技が終了される。即ち、本実施形態では、短い時間に設定される最大開放時間の経過により、いわゆるフルオープンで各ラウンド遊技が終了される。これにより、各ラウンド遊技に要する時間が可変入賞用開口部 353 の最大開放時間に固定化され、その結果大当たり遊技に要する時間が固定化されることで、普図当たり遊技での電役開閉遊技、小当たり及び大当たり遊技がこの順で実行される遊技サイクルの時間を均一化ないし固定化することが容易に可能になる。そのため、1 回の普図当たり遊技において電役入賞装置 37 の電役入賞扉 371 が複数回開放されることで複数回電役開閉遊技が実行される場合に、電役入賞扉 371 の開放間インターバルにおいて大当たり遊技を終了させるための設定が容易になると共に、開放間インターバルにおいて大当たり遊技を確実に終了させることが可能になる。従って、普図当たり遊技において電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として小当たり遊技が実行されない事態の発生、小当たり遊技において V 入賞口 384 に遊技球 99 が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として V 入賞口 384 への入賞が無効とされることによって大当たり遊技が実行されない事態の発生、電役開閉遊技において電役入賞口 376 が開放されていることで可変入賞口 394 に遊技球を入球させることができない事態の発生など、遊技者に不利益が与えられることを抑制できる。

【0437】

また、本実施形態では、大当たり遊技において可変入賞用開口部 353 に入球可能な領域に一定数の遊技球 99 を滞留させる蛇行した溝部 395（滞留手段）を備え、可変入賞用開口部 353 が開放される場合に溝部 395 に滞留された一定数の遊技球 99 が可変入賞口 394 に入球される。これにより、各ラウンド遊技がフルオープンにより終了される場合であっても、可変入賞口 394 に一定数の遊技球を入球させることが可能になる。そのため、各ラウンド遊技がフルオープンにより終了されることにより発生し得る不利益、即ち可変入賞口 394 に入球される遊技球 99 が少なくなることで遊技者が獲得可能な遊技球 99 が少なくなることを防止できる。

【0438】

ところで、開放間インターバル内で大当たり遊技を終了される場合、開放間インターバルの終了により次の電役入賞装置 37 の電役入賞扉 371 が開放されることにより電役開

閉遊技が開始されるまでの間に、電役入賞扉 371、V入賞装置 38 の V入賞扉 381 及び可変入賞装置 39 のいずれも作動されない空間期間が発生する。同様に、開閉実行モードでのラウンド遊技数が少ない 8R 大当たり遊技の実行後にも空白期間が発生する。この場合、遊技盤 31 の右側領域に遊技球 99 を打ち出したとしても、電役入賞装置 37 の電役入賞口 376、V入賞装置 38 の V入賞口 384 及び通常入賞口 385、並びに可変入賞口 394 のいずれにも遊技球 99 の入球が期待できない。そのため、遊技者が遊技球 99 の打ち出しを中止する止め打ちを行ったり、スルーゲート 317 への遊技球 99 の通過による普通図柄の変動表示の保留数 N の増加又は一般入賞口 313 への遊技球 99 の入球による賞球の払い出しを期待して遊技盤 31 の左側領域に遊技球 99 を打ち出す左打ちを行うことが想定される。

10

【0439】

しかしながら、前記空白期間において遊技者が止め打ち又は左打ちを行っている場合、次に電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 が開放されることで電役開閉遊技が開始される場合に、次の電役開閉遊技が開始されることで電役入賞扉 371 が作動した場合に、遊技盤 31 の右側領域への遊技球 99 の打ち出しが遅れたり、玉詰まりや打ち出し不良などにより遊技盤 31 の右側領域に遊技球 99 を到達させることができない事態が発生することで、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されることなく電役入賞扉 371 が復帰して電役開閉遊技が終了することが懸念される。そして、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されることなく電役開閉遊技が終了した場合、特図当たり抽選が行われないために小当たり遊技が実行されず、その結果、大当たり遊技も実行されなくなる。そのため、遊技者は、普図当たり遊技中の電役開閉遊技、小当たり遊技及び大当たり遊技のいずれも実行されていない空白期間に止め打ち又は左打ちを行っている場合、大当たり遊技において本来獲得できていたはずの遊技球 99 を獲得できなくなる。

20

【0440】

これに対し、本実施形態では、前記空白期間を利用し、遊技盤 31 の右側領域に遊技球 99 を継続して打ち出す右打ちを行うことを遊技者に促す右打ち強要求演出を実行することが考えられる。この場合の右打ち強要求演出は、通常の右打ち要求演出、例えば普図当たり遊技の開始時に実行される右打ち要求演出よりも激しい演出として実行することが好ましい。これにより、前記空白期間において遊技者が止め打ちなどを行うことで、次に電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 が開放される場合に遊技球 99 の打ち出しが間に合わないなどの理由によって、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されずに小当たり遊技ひいては大当たり遊技が実行されない事態の発生を抑制できる。

30

【0441】

また、前記空白期間に遊技者が止め打ちを行っていることが確認される場合に、止め打ちを行うことが遊技者にとっての不利益、小当たり遊技ひいては大当たり遊技が実行されない事態が発生する可能性があるために止め打ちを中止して遊技球 99 の右打ちを促す止め打ち警告演出を実行することも考えられる。この場合の止め打ち警告演出は、前記空白期間での右打ち強要求演出よりも激しい演出として実行することが好ましい。これにより、前記空白期間において右打ち強要求演出を実行しているにも関わらず遊技者が止め打ちを行っている場合に、遊技球 99 の打ち出しを行うことの重要性を遊技者に一層強く知らしめることができるため、遊技球 99 の打ち出しが間に合わず、電役入賞口 376 に遊技球 99 が入球されずに小当たり遊技ひいては大当たり遊技が実行されない事態の発生をより確実に抑制できる。

40

【0442】

なお、前記空白期間に遊技者が止め打ちを行っているか否かは、例えば発射ハンドル 22 のタッチセンサ 21a によって遊技者が発射ハンドル 22 に触れていることが検出されるか否か、又は発射ハンドル 22 の球止めスイッチ 21b によって発射が中止されていることが検出されるか否かによって判断できる。

【0443】

また、右打ち強要求演出及び警告演出の一方及び双方に代えて、又はそれらの演出に加

50

えて、次に電役入賞装置 37 の電役入賞口 376 が開放されることで電役開閉遊技が開始されるまでの残り時間を示唆又は明示する時間演出を実行することも考えられる。時間演出としては、例えば電役開閉遊技が開始されるまでの残り時間を表示するタイマ演出、電役開閉遊技の開始タイミングまでカウントダウンを行うカウントダウン演出が考えられる。このように時間演出が実行される場合、電役開閉遊技が開始タイミング把握しやすくなるため、遊技球 99 の打ち出し遅れなどが発生することをより確実に抑制できる。

【0444】

ここで、上述のように、大当たり遊技において可変入賞用開口部 353 を通過可能な領域に一定数の遊技球 99 を滞留させる滞留手段としては、可変入賞扉 391 に設けられる遊技球 99 を保持可能な複数の凹部（変形例 1）、可変入賞扉 391 の形状や制御形態の工夫などによって可変入賞扉 391 の上流側や可変入賞扉 391 上に一定数の遊技球 99 を滞留させる構成（変形例 2 及び 3）、磁力や電磁力によって一定数の遊技球 99 を保持する手段（変形例 4）が考えられる。以下、これらの変形例 1 から 4 について、図 49 から図 54 を参照して説明する。

【0445】

<変形例 1>

図 49 に示すように、変形例 1 の滞留手段は、可変入賞扉 391 に設けられる遊技球 99 を保持可能な複数の凹部 398 である。本実施形態では凹部の個数は 9 個である。複数の凹部 398 は、断面が三角形状であり、可変入賞扉 391 の前側において前後方向 D1 に延びる溝部である。また、複数の凹部 398 は、左右方向 D3 に連続して並んでおり、全体として階段状に形成されている。そして、複数の凹部 398 は、最も左側（上流側）の凹部 398 が他の凹部 398 に比べて遊技球 99 を保持する能力が高くされている。具体的には、最も左側（上流側）の凹部 398 は、他の凹部 398 に比べて深くされており、遊技球 99 を保持する能力が高くされている。これは、後述するように複数の凹部 398 に遊技球 99 が保持される状況下で、次に可変入賞扉 391 に到達した遊技球 99 が最も左側（上流側）の凹部 398 に保持された遊技球 99 に衝突することで複数の凹部 398 の遊技球 99 が順次右側（下流側）の凹部 398 に移動されるが、最も左側（上流側）の凹部 398 に保持された遊技球 99 が受ける衝撃が最も大きいため、他の凹部 398 に比べて保持力を大きく設定している。また、凹部 398 に保持された遊技球 99 が受ける衝撃の大きさの観点からは、右側（下流側）の凹部 398 ほど保持力を小さくすることも考えられる。

【0446】

図 50（A）に示すように、規定通路 35 の左側（上流側）から可変入賞扉 391 に向けて移動してきた遊技球 99 は勢い良く可変入賞扉 391 に到達するが、最初に可変入賞扉 391 に到達する遊技球 99 は、最も左側（上流側）の凹部 398 の遊技球 99 を保持する能力が高いために勢いが大きく減衰される。これにより、最初に可変入賞扉 391 に到達する遊技球 99 は、最も左側（上流側）の凹部 398 に保持される。

【0447】

図 50（B）に示すように、次いで可変入賞扉 391 に到達する遊技球 99 は、最も左側（上流側）の凹部 398 に保持される遊技球 99 に衝突する。その結果、最も左側（上流側）の凹部 398 に保持されていた遊技球 99 が一つ右側（下流側）の凹部 398 に移動され、最も左側（上流側）の凹部 398 に新たな遊技球 99 が保持される。同様に、図 50（C）から図 50（F）に示すように、新たに可変入賞扉 391 に到達する遊技球 99 が最も左側（上流側）の凹部 398 に保持される遊技球 99 に衝突することで、連鎖的に遊技球 99 が一つ右側（下流側）の凹部 398 に移動される。最終的には、図 50（G）に示すように、全ての凹部 398 に遊技球 99 が保持され、この状態で可変入賞扉 391 に新たな遊技球 99 が到達することによって、最も右側（下流側）の凹部 398 の遊技球 99 が押し出され、この遊技球 99 がアウト口 354 に向けて移行される。そのため、規定通路 35 に向けて遊技盤 31 の右側領域に遊技球 99 が打ち出される場合、可変入賞扉 391 の複数の凹部 398 には、一定数（本実施形態では 9 個）の遊技球 99 が滞留さ

れる。従って、可変入賞扉 391 に蛇行する溝部 395 を設ける場合と同様に、各ラウンド遊技がフルオープンにより終了される場合であっても、可変入賞口 394 に一定数の遊技球を入球させることが可能になる。

【0448】

なお、複数の凹部 398 は、断面が三角状の溝部である必要はなく、断面が半円状、半楕円状、四角状などの三角状以外の多角形状の溝部であってもよい。また、可変入賞扉 391 に遊技球 99 を保持できる構成であれば、凹部に限らず他の構成を採用することもできる。

【0449】

<変形例 2>

図 51 (A) から図 51 (C) に示すように、変形例 2 の滞留手段は、可変入賞扉 391 の制御状態に応じて、大当たり遊技において規定通路 35 の可変入賞用開口部 353 を通過可能な領域に一定数の遊技球 99 を滞留可能な状態と、可変入賞用開口部 353 を滞留された遊技球 99 が通過可能な状態とが切り替えられることで、大当たり遊技の各ラウンド遊技において一定数の遊技球 99 が可変入賞口 394 に入球可能である。

【0450】

可変入賞扉 391 は、遊技球 99 の移動を許容するベース部 391A と遊技球 99 の移動を制限する制限部 391B とを有し、回転軸 391C を中心に回転可能である。ベース部 391A は、可変入賞用開口部 353 を閉鎖することが可能な板状である。制限部 391B は、ベース部 391A の先端から下方に延出している。そのため、可変入賞扉 391 は、略 L 字状の形態を有する。

【0451】

可変入賞扉 391 は、大当たり遊技の所定タイミングにおいて、MPU 41 によって制御されるソレノイドなどの駆動手段（不図示）によって図 51 (A) から図 51 (C) における時計回り方向及び反時計回り方向に回転される。

【0452】

図 51 (A) に示すように、可変入賞扉 391 は、大当たり遊技以外では、ベース部 391A が規定通路 35 の可変入賞用開口部 353 を閉鎖し、規定通路 35 を通過して可変入賞扉 391 に到達した遊技球 99 のアウト口 354 に向けた移動を許容する。

【0453】

一方、可変入賞扉 391 は、大当たり遊技の所定タイミングのうちの第 1 タイミングにおいて、図 51 (A) に示すベース部 391A が可変入賞用開口部 353 を閉鎖する待機位置から、図 51 (B) に示す第 1 作動位置に時計回り方向に回転される。第 1 作動位置は、待機位置に比べてベース部 391A が上方に位置し、制限部 391B が可変入賞用開口部 353 の上流側近傍で規定通路 35 を塞ぐことで、遊技球 99 の移動を制限する位置である。

【0454】

また、可変入賞扉 391 は、大当たり遊技の所定タイミングのうちの第 2 タイミングにおいて、図 51 (B) に示す制限部 391B が遊技球 99 の移動を制限する第 1 作動位置から、図 51 (C) に示す第 2 作動位置に反時計回り方向に回転される。第 2 作動位置は、遊技球 99 が通過可能な程度に可変入賞用開口部 353 が開放され、ベース部 391A が左下がりに傾斜する位置である。この第 2 作動位置に可変入賞扉 391 がある場合、可変入賞用開口部 353 を通過した遊技球 99 が可変入賞扉 391 によって左側に誘導される。

【0455】

ここで、変形例 2 では、可変入賞部 392 は、可変入賞扉 391 が第 2 作動位置にある場合に、可変入賞用開口部 353 を通過してベース部 391A によって左側に誘導される遊技球 99 が入球可能に、第 2 作動位置にある可変入賞扉 391 における先端部の左方に配置されている。即ち、可変入賞部 392 は、規定通路 35 の可変入賞用開口部 353 の下方ではなく、可変入賞用開口部 353 の下方から左側に変移した位置に配置されている

10

20

30

40

50

。また、可変入賞部 3 9 2 は、可変入賞口 3 9 4 への遊技球 9 9 の入球を許容する上部開口 3 9 3 を有すると共に、第 2 作動位置にある可変入賞扉 3 9 1 によって上部開口 3 9 3 に向けて誘導される遊技球 9 9 が可変入賞部 3 9 2 を超えてしまうことを防止するストッパ部 3 9 2 A を有する。そのため、可変入賞扉 3 9 1 が第 1 作動位置から第 2 作動位置に回転される場合、可変入賞扉 3 9 1 が第 1 作動位置にあることで制限部 3 9 1 B によって移動が制限された遊技球 9 9 は、可変入賞用開口部 3 5 3 が開放されることで可変入賞用開口部 3 5 3 を通過してベース部 3 9 1 A によって可変入賞部 3 9 2 の可変入賞口 3 9 4 に遊技球 9 9 が誘導される。これにより、第 1 作動位置で移動が制限された一定数の遊技球 9 9 が可変入賞口 3 9 4 に入球される。

【0 4 5 6】

さらに、可変入賞扉 3 9 1 は、大当たり遊技の所定タイミングのうちの第 3 タイミングにおいて、図 5 1 (C) に示す可変入賞用開口部 3 5 3 が開放される第 2 作動位置から、図 5 1 (A) に示す可変入賞用開口部 3 5 3 が閉鎖される待機位置に時計回り方向に回転される。

【0 4 5 7】

変形例 2 では、規定通路 3 5 に向けて遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球 9 9 が打ち出される場合、可変入賞扉 3 9 1 が第 1 作動位置にある場合に一定数の遊技球 9 9 の移動が可変入賞扉 3 9 1 によって制限されることで滞留される。一方、可変入賞扉 3 9 1 が第 2 作動位置にある場合、第 1 作動位置において移動が制限された一定数の遊技球 9 9 が可変入賞口 3 9 4 に入球される。従って、可変入賞扉 3 9 1 に蛇行する溝部 3 9 5 を設ける場合と同様に、各ラウンド遊技がフルオープンにより終了される場合であっても、可変入賞口 3 9 4 に一定数の遊技球を入球させることが可能になる。

【0 4 5 8】

<変形例 3>

図 5 2 に示すように、変形例 3 の滞留手段は、変形例 2 の滞留手段と同様に、可変入賞扉 3 9 1 の制御状態に応じて、大当たり遊技において規定通路 3 5 の可変入賞用開口部 3 5 3 を通過可能な領域に一定数の遊技球 9 9 を滞留可能な状態と、可変入賞用開口部 3 5 3 を滞留された遊技球 9 9 が通過可能な状態とが切り替えられることで、大当たり遊技の各ラウンド遊技において一定数の遊技球 9 9 が可変入賞口 3 9 4 に入球可能である。

【0 4 5 9】

可変入賞扉 3 9 1 は、回転軸 3 9 1 D を中心に回転可能である。また、可変入賞扉 3 9 1 は、大当たり遊技の所定タイミングにおいて、MPU 4 1 によって制御されるソレノイドなどの駆動手段（不図示）によって図 5 2 (A) から図 5 2 (C) における時計回り方向及び反時計回り方向に回転される。

【0 4 6 0】

図 5 2 (A) に示すように、可変入賞扉 3 9 1 は、大当たり遊技以外では、ベース部 3 9 1 A が規定通路 3 5 の可変入賞用開口部 3 5 3 を閉鎖し、規定通路 3 5 を通過して可変入賞扉 3 9 1 に到達した遊技球 9 9 のアウト口 3 5 4 に向けた移動を許容する。

【0 4 6 1】

一方、可変入賞扉 3 9 1 は、大当たり遊技の所定タイミングのうちの第 1 タイミングにおいて、図 5 2 (A) に示す可変入賞用開口部 3 5 3 を閉鎖する待機位置から、図 5 2 (B) に示す第 1 作動位置に反時計回り方向に回転される。第 1 作動位置は、待機位置に比べて可変入賞扉 3 9 1 の先端が上方に位置し、可変入賞用開口部 3 5 3 の上方で規定通路 3 5 を塞ぐことで、遊技球 9 9 の移動を制限する位置である。

【0 4 6 2】

また、可変入賞扉 3 9 1 は、大当たり遊技の所定タイミングのうちの第 2 タイミングにおいて、図 5 2 (B) に示す遊技球 9 9 の移動を制限する第 1 作動位置から、図 5 2 (C) に示す第 2 作動位置に時計回り方向に回転される。第 2 作動位置は、遊技球 9 9 が通過可能な程度に可変入賞用開口部 3 5 3 が開放され、ベース部 3 9 1 A が右下がりに傾斜する位置である。この第 2 作動位置に可変入賞扉 3 9 1 がある場合、可変入賞用開口部 3 5

3を通過した遊技球99が可変入賞扉391によって右側に誘導される。

【0463】

ここで、変形例3では、可変入賞部392は、可変入賞扉391が第2作動位置にある場合に、可変入賞用開口部353を通過して可変入賞扉391によって右側に誘導される遊技球99が入球可能に、第2作動位置にある可変入賞扉391における先端部の右方に配置されている。即ち、可変入賞部392は、規定通路35の可変入賞用開口部353の下方ではなく、可変入賞用開口部353の下方から右側に変移した位置に配置されている。また、可変入賞部392は、可変入賞口394への遊技球99の入球を許容する上部開口393を有すると共に、第2作動位置にある可変入賞扉391によって上部開口393に向けて誘導される遊技球99が可変入賞部392を超えてしまうことを防止するストップ部392Aを有する。そのため、可変入賞扉391が第1作動位置から第2作動位置に回転される場合、可変入賞扉391が第1作動位置にあることで可変入賞扉391によって移動が制限された遊技球99は、可変入賞用開口部353が開放されることで可変入賞用開口部353を通過して可変入賞扉391によって可変入賞部392の可変入賞口394に遊技球99が誘導される。これにより、第1作動位置で移動が制限された一定数の遊技球99が可変入賞口394に入球される。

10

【0464】

さらに、可変入賞扉391は、大当たり遊技の所定タイミングのうちの第3タイミングにおいて、図52(C)に示す可変入賞用開口部353が開放される第2作動位置から、図52(A)に示す可変入賞用開口部353が閉鎖される待機位置に反時計回り方向に回転される。

20

【0465】

変形例3では、規定通路35に向けて遊技盤31の右側領域に遊技球99が打ち出される場合、可変入賞扉391が第1作動位置にある場合に一定数の遊技球99の移動が可変入賞扉391によって制限されることで滞留される。一方、可変入賞扉391が第2作動位置にある場合、第1作動位置において移動が制限された一定数の遊技球99が可変入賞口394に入球される。従って、可変入賞扉391に蛇行する溝部395を設ける場合と同様に、各ラウンド遊技がフルオープンにより終了される場合であっても、可変入賞口394に一定数の遊技球を入球させることが可能になる。

【0466】

30

<変形例4>

図53(A)から図53(C)に示すように、変形例4の滞留手段は、電磁力を発生させる電磁力発生装置399によって一定数の遊技球99を保持するものである。電磁力発生装置399は、規定通路35における可変入賞装置39に対応する領域の上方に配置されている。この電磁力発生装置399は、例えばソレノイドを含む電磁石を備え、このソレノイドに電力を供給する状態と供給しない状態とを切り替えることで、遊技球99に対して引力を作用させる電磁力が発生される状態と電磁力が発生されない状態とが切り替えられる。

【0467】

図53(A)に示すように、電磁力発生装置399による電磁力が発生されない状態が継続されている場合(電磁石が継続的にオフ)、遊技盤31の右側領域に打ち出されて規定通路35を移動する遊技球99は、可変入賞扉391上を遊技球99が移動する。一方、図53(B)に示すように、電磁力発生装置399による電磁力が発生される状態(電磁石がオン)では、電磁力によって遊技球99に引力が作用されるため、規定通路35を移動して可変入賞扉391に到達した遊技球99は、規定通路35における可変入賞扉391に対応する領域に遊技球99が保持され、電磁力を発生させてから一定時間が経過した場合には一定数の遊技球99が保持される。なお、本実施形態では、規定通路35の可変入賞扉391に対応する領域に保持される遊技球99の最大個数は5個である。この場合、遊技球99の発射間隔が0.6秒であるとする、約3秒(0.6秒×5個)が経過することで、規定通路35の可変入賞扉391に対応する領域に最大個数の遊技球99が

40

50

保持される。

【0468】

そして、図53(C)に示すように、電磁力発生装置399によって遊技球99が保持された状態（電磁石が継続的にオン）から電磁力が発生されない状態（電磁石がオフ）に切り替えた場合、電磁力発生装置399に保持された一定数の遊技球99が下方に落下する。このとき、可変入賞装置39の可変入賞扉391が作動されることで可変入賞用開口部353が開放されている場合には、電磁力発生装置399によって保持されていた遊技球99が可変入賞口394に入球される。即ち、本実施形態では、電磁力発生装置399によって電磁力を発生させるタイミングと、可変入賞装置39の可変入賞扉391を作動させるタイミングとを制御することで、大当たり遊技において一定数の遊技球99を滞留させ、この滞留された遊技球99を可変入賞口394に入球させることができる。

10

【0469】

具体的には、図54に示すように、大当たり遊技では、一定間隔で可変入賞扉391が固定化された所定時間だけ作動されることで、一定間隔で所定時間だけ可変入賞用開口部353が開放される。一方、電磁力発生装置399では、可変入賞用開口部353が開放される前の所定タイミングから一定時間だけ電磁石がオンにされることで、可変入賞扉391に到達した遊技球99に一定時間だけ電磁力が作用される。電磁石がオンにされる所定タイミングは、可変入賞扉391の作動開始タイミング（可変入賞用開口部353の開放タイミング）よりも、規定通路35の可変入賞扉391に対応する領域に最大個数の遊技球99が保持される時間（例えば3秒から5秒）だけ前のタイミングである。また、電磁石がオフにされるタイミングは、例えば可変入賞扉391の作動開始タイミングに一致される。これにより、可変入賞用開口部353の閉鎖後に電磁力発生装置399に保持された遊技球99の落下が開始されることを防止できる。その結果、可変入賞用開口部353を遊技球99が通過できず、可変入賞口394に遊技球99が入球できない事態を防止できる。また、可変入賞扉391の作動終了タイミング（可変入賞用開口部353の閉鎖タイミング）は、作動開始タイミングから、電磁力発生装置399に保持された遊技球99が可変入賞用開口部353を通過可能な最低時間以上経過したタイミングである。これにより、可変入賞用開口部353が開放されている間に、可変入賞用開口部353を電磁力発生装置399に保持されていた遊技球99を通過させることができ、可変入賞口394に遊技球99を入球させることができる。

20

30

【0470】

なお、可変入賞扉391の作動終了タイミング（可変入賞用開口部353の閉鎖タイミング）は、作動開始タイミングから、例えば遊技球99の発射間隔以下の時間が経過するタイミングに設定されるのが好ましい。これにより、電磁力発生装置399に保持されていない遊技球99が可変入賞用開口部353を通過して可変入賞口394に入球されることを防止できる。逆に、電磁力発生装置399に保持されていない遊技球99が可変入賞用開口部353を通過して可変入賞口394に入球されることを許容するために、可変入賞扉391の作動終了タイミングは、作動開始タイミングから遊技球99の発射間隔を超える時間が経過するタイミングに設定されてもよい。

【0471】

なお、可変入賞扉391の開放タイミングは、電磁石をオフにするタイミングに完全に一致させる必要はなく、電磁石がオフにされることで落下する遊技球99が可変入賞用開口部353を通過して可変入賞口394に入球できる範囲で設定すればよく、電磁石をオフにするタイミングよりも若干早くても若干遅くてもよく、電磁石をオフにするタイミングに略一致するタイミングであればよい。

40

【0472】

変形例4では、大当たり遊技において規定通路35に向けて遊技盤31の右側領域に遊技球99が打ち出される場合、電磁力発生装置399の電磁石がオンにされることで発生する電磁力によって、規定通路35の可変入賞扉391に対応する領域に最大個数（一定数）の遊技球99が保持される。そして、電磁力発生装置399によって保持される一定

50

数の遊技球 99 は、電磁石がオフされると共に可変入賞扉 391 が一定時間作動されることで、可変入賞用開口部 353 を通過して可変入賞口 394 に入球される。そのため、各ラウンド遊技がフルオープンにより終了される場合であっても、可変入賞口 394 に一定数の遊技球を入球させることが可能になる。

【0473】

なお、電磁力発生装置 399 は、必ずしも規定通路 35 の上方に沿って設ける必要はなく、例えば可変入賞扉 391 の背面側に設けてもよい。また、可変入賞扉 391 にソレノイドを組み込み、可変入賞扉 391 を電磁力発生装置 399 として構成することで、可変入賞扉 391 によって作用される電磁力によって可変入賞扉 391 に遊技球 99 を滞留させてもよい。

10

【0474】

また、電磁力発生装置 399 に代えて、移動可能な磁石を滞留手段として採用することも考えられる。例えば、遊技球 99 に磁力が作用させることで遊技球 99 を滞留させる作動位置と、遊技球 99 に磁力が作用されない待機位置との間で移動可能な磁石を配置することで、大当たり遊技において可変入賞用開口部 353 を通過可能な領域に一定数の遊技球 99 を可能にすることも考えられる。

【0475】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0476】

20

[発明の概要]

以下、上述の各実施形態から抽出される発明の概要について付記する。なお、各付記と各実施形態との対応関係の理解に供するために便宜上符号などを付して説明することがあるが、当該付記に係る発明はその符号を付した具体的構成に限定されるものではない。また、以下で説明する各構成及び各処理機能を取捨選択して任意に組み合わせることも可能である。

【0477】

[付記 A 1]

遊技球の入球が可能な第 1 入球口 (376) と、

前記第 1 入球口 (376) への遊技球の入球が制限される第 1 制限状態と前記第 1 入球口 (376) への遊技球の入球が許容される第 1 許容状態とを切り替える第 1 電動役物手段 (371) と、

30

前記第 1 制限状態から前記第 1 許容状態に切り替え、第 1 所定条件が成立した場合に前記第 1 制限状態に切り替えられる第 1 切替遊技 (電役開閉遊技) が 1 回以上実行される第 1 遊技 (普図当たり遊技) を、第 1 特定条件の成立に基づいて、前記第 1 電動役物手段 (371) の動作を制御することによって実行する第 1 遊技実行手段 (41) と、

遊技球の入球が可能であり、前記第 1 入球口 (376) とは異なる第 2 入球口 (384) と、

前記第 2 入球口 (384) への遊技球の入球が制限される第 2 制限状態と前記第 2 入球口 (384) への遊技球の入球が許容される第 2 許容状態とを切り替える第 2 電動役物手段 (381) と、

40

前記第 2 制限状態から前記第 2 許容状態に切り替え、第 2 所定条件が成立した場合に前記第 2 制限状態に切り替えられる第 2 切替遊技を含む第 2 遊技 (小当たり遊技) を、前記第 1 入球口 (376) への遊技球の入球を契機として成立し得る第 2 特定条件の成立に基づいて、前記第 2 電動役物手段 (381) の動作を制御することによって実行する第 2 遊技実行手段 (41) と、

遊技球の入球が可能であり、前記第 1 入球口 (376) 及び前記第 2 入球口 (384) とは異なる第 3 入球口 (394) と、

前記第 3 入球口 (394) への遊技球の入球が制限される第 3 制限状態と前記第 3 入球口 (394) への遊技球の入球が許容される第 3 許容状態とを切り替える第 3 電動役物手

50

段（３９１）と、

前記第３制限状態から前記第３許容状態に切り替えられ、第３所定条件が成立した場合に前記第３制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第３切替遊技（ラウンド遊技）を含む第３遊技（大当たり遊技）を、前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球を契機として成立する第３特定条件の成立に基づいて、前記第３電動役物手段（３９１）を制御することによって実行する第３遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記第３遊技実行手段（４１）は、前記第１特定条件の成立に基づいて前記第１遊技実行手段（４１）によって前記第１遊技として前記第１切替遊技が複数回実行される場合に、前記第１切替遊技間のインターバルにおいて前記第３遊技を実行することを特徴とする遊技機。

10

【０４７８】

付記Ａ１に係る遊技機では、第１特定条件の成立に基づいて第１遊技が実行され、第２特定条件の成立に基づいて第２遊技が実行され、第３特定条件の成立に基づいて遊技者に特典が付与され得る第３遊技が実行される。ここで、第２特定条件は第１入球口への遊技球の入球を契機として成立し得り、第３特定条件は第２入球口への遊技球の入球を契機として成立する。即ち、第２特定条件は第１遊技の第１切替遊技において成立し得り、第３特定条件は第２遊技の第２切替遊技において成立し得る。また、第３遊技は、第１切替遊技間のインターバルにおいて実行される。そのため、第１切替遊技の実行回数が複数回の場合には、第１切替遊技の実行回数に応じて、第２特定条件及び第３特定条件が成立する限り、第１切替遊技、第２遊技及び第３遊技が繰り返し実行される。つまり、第１特定条件の成立によって複数回の第１切替遊技が実行される場合、第１切替遊技の実行回数に応じて、遊技者が特典を獲得可能な第３遊技が実行され得るという新規な遊技性を有する遊技機が提供される。これにより、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが可能になる。

20

【０４７９】

[付記Ａ２]

前記第１切替遊技間の前記インターバルは、前記第３遊技の理論最大時間以上に設定されることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０４８０】

付記Ａ２に係る遊技機では、第１切替遊技間のインターバルが第３遊技の理論最大時間以上に設定されている。そのため、例えば第３遊技として最大数（例えば１６Ｒ）の第３切替遊技を実行することが決定された場合に、全ての第３切替遊技において想定される最大時間（いわゆるフルオープン）を要したとしても、第１切替遊技間のインターバルにおいて第３遊技を終了させることが可能になる。これにより、例えば第３遊技の実行中に第１切替遊技間のインターバルが終了して第３遊技の実行中に第１遊技での第１切替遊技の実行が開始されることを防止可能になる。その結果、第１切替遊技において第１入球口に遊技球が入球したにも関わらず第２特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第１切替遊技が実行されることで第３入球口に遊技球を入球させることができない事態が発生することが防止され、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

40

【０４８１】

[付記Ａ３]

前記第１切替遊技間の前記インターバルは、前記第２遊技の理論最大時間と、前記第３遊技の理論最大時間との合計時間以上に設定されることを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【０４８２】

付記Ａ３に係る遊技機では、第１切替遊技間のインターバルが、第２遊技の理論最大時間と、第３遊技の理論最大時間との合計時間以上に設定されているため、第３遊技だけでなく第２遊技についても、第１切替遊技間のインターバルにおいて終了させることが可能になる。そのため、第３遊技の実行前に第２遊技が実行される場合でも、第１切替遊技間

50

のインターバルで第3遊技を終了させることが可能になる。これにより、遊技者に不要な不利益を与えることを、より確実に抑制できる。

【0483】

[付記A4]

前記第1入球口(376)に遊技球が入球されることに基づいて、前記第2遊技を実行するか否かの判定を行う第2遊技判定手段(41)をさらに備え、

前記第2特定条件は、前記第1入球口(376)に遊技球が入球され、前記第2遊技判定手段(41)によって前記第2遊技を実行すると判定されることを特徴とする付記A1から付記A3のいずれかに記載の遊技機。

【0484】

付記A4に係る遊技機では、第2入球口への遊技球の入球が許容される第2許容状態に切り替えられる第2遊技が実行させるための第2特定条件が、第1入球口に遊技球が入球されることに基づいて第2遊技判定手段によって第2遊技を実行すると判定されることである。そのため、遊技者は、第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球するか否かに着目して遊技を楽しむことができる。加えて、第1入球口に遊技球が入球された場合に、第2遊技判定手段での判定結果が第2遊技を実行するものであるに着目して楽しむことができる。

【0485】

[付記A5]

前記第3特定条件は、前記第2入球口(384)に遊技球が入球することであることを特徴とする付記A1から付記A4のいずれかに記載の遊技機。

【0486】

付記A5に係る遊技機では、第3入球口への遊技球の入球が許容される第3許容状態に切り替えられる第3遊技が実行させるための第3特定条件が、第2入球口に遊技球が入球することである。そのため、遊技者は、第2切替遊技において第2入球口に遊技球が入球するか否かに着目して遊技を楽しむことができる。

【0487】

[付記A6]

遊技盤(31)に設定される特定領域(317)を遊技球が通過することに基づいて、前記第1遊技を実行するか否かの判定を行う第1遊技判定手段(41)をさらに備え、

前記第1特定条件は、前記特定領域(317)を遊技球が通過し、前記第1遊技判定手段(41)によって前記第1遊技を実行すると判定されることを特徴とする付記A1から付記A5のいずれかに記載の遊技機。

【0488】

付記A6に係る遊技機では、第1入球口への遊技球の入球が許容される第1許容状態に切り替えられる第1遊技が実行される第1特定条件が、特定領域を遊技球が通過することに基づいて第1遊技判定手段によって第1遊技を実行すると判定されることである。そのため、遊技者は、特定領域に遊技球が通過するか否かに着目して遊技を楽しむことができる。加えて、特定領域に遊技球が通過した場合に、第1遊技判定手段での判定結果が第1遊技を実行するものであるに着目して楽しむことができる。

【0489】

[付記A7]

前記第1入球口(376)、前記第2入球口(384)及び前記第3入球口(394)は、前記遊技盤(31)の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能な位置に設けられ、

前記特定領域(317)は、前記遊技盤(31)の左側領域に打ち出された遊技球が通過可能な位置に設けられることを特徴とする付記A6に記載の遊技機。

【0490】

付記A7に係る遊技機では、第1遊技を実行させるための第1特定条件を成立させるために遊技盤の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちを実行する必要がある。また、第1特定条件が成立した場合には、第2遊技を実行させるための第2特定条件、及び第

10

20

30

40

50

3遊技を実行させるための第3特定条件を成立させ、遊技者に特典が付与され得る第3遊技において第3入球口に遊技球を入球させるために遊技盤の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行する必要がある。即ち、第1遊技を実行させるまでの遊技者に不利な遊技状態と、遊技者に有利な第1から第3遊技が実行される遊技状態とで、左打ちと右打ちとを打ち分ける遊技性が付与される。

【0491】

[付記A8]

所定領域（例えば遊技盤の右側領域）に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段（35）をさらに備え、

前記第3入球口（394）は、前記経路規定手段（35）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【0492】

ところで、従来の遊技機としては、遊技者に有利な大当たり遊技において開放される可変入賞口に遊技球を入球させることで多量の遊技球を獲得可能なものがある。この種の遊技では、一般に可変入賞口に対して複数の経路で遊技球を入球させることが可能である。しかしながら、複数の経路で可変入賞口に対して遊技球が入球可能である場合、遊技球が打ち出されてから可変入賞口に遊技球が入球されるまでの時間が不均一となるために大当たり遊技に要する時間が不均一となる。また、複数の経路で可変入賞口に対して遊技球が入球可能である場合には、入賞可能な複数の経路とは異なる経路で移動する遊技球は可変入賞口に入球されない無駄玉となり、この無駄玉の発生によっても大当たり遊技に要する時間が不均一となるばかりか、大当たり遊技での差玉数が少なくなるために遊技者に不利益を与える。

【0493】

これに対して、付記A8に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球が経路規定手段によって同一経路で移動されるため、一定の強度（ストローク）で遊技球を遊技盤の所定領域に打ち出す場合には経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球の移動速度が遊技球相互で均一化され、均一化された間隔で経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する。そして、第3入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第3遊技の第3切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第3入球口に入球されるまでの時間が遊技球相互で均一化されると共に無駄玉の発生が防止される。そのため、第3遊技の第3切替遊技の終了条件として、例えば第3許容状態とされてから所定時間経過後すること、第3入球口に上限数以上の遊技球が入球されることなどが設定される場合に、経路規定手段によって同一経路で遊技球を移動させることで、第3入球口に画一的に遊技球が入球されるために第3切替遊技に要する時間を均一化することができ、その結果、第3遊技に要する時間を均一化できる。これにより、第1遊技が実行される場合に、第1遊技、第2遊技及び第3遊技の遊技サイクルに要する時間が均一化されるため、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることが容易になる。従って、第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実効中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを容易に防止できる。そのため、普図当たり遊技において電役入賞口376に遊技球99が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として小当たり遊技が実行されない事態の発生、小当たり遊技においてV入賞口384に遊技球99が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由としてV入賞口384への入賞が無効とされることによって大当たり遊技が実行されない事態の発生、電役開閉遊技において電役入賞口376が開放されていることで可変入賞口394に遊技球を入球させることができない事態の発生など、遊技者に不利益が与えられることを抑制できる。

【0494】

また、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が第3入球口

に入球可能であることで、第3許容状態とされている間は、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第3入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第3入球口に入球させることができる。そのため、仮に複数の経路で第3入球口に遊技球が入球可能な構成を採用した場合に発生し得る不都合、即ち第3入球口に入球されない無駄玉が発生することを防止できる。これにより、第3入球口に入球されない無駄玉による不利益の発生、例えば差玉数の低減を抑制できる。

【0495】

[付記A9]

前記第3入球口(394)は、前記第3電動役物手段(391)の下方に設けられ、

前記第3電動役物手段(391)は、前記経路規定手段(35)における前記第3入球口(394)の上方に設けられた第3開口部(353)において、前記第3開口部(353)を閉鎖することによって前記第3入球口(394)への遊技球の入球を制限する第3制限位置(待機位置)と、前記第3開口部(353)を開放することによって前記第3入球口(394)への遊技球の入球を許容する第3許容位置(作動位置)との間で移動可能であることを特徴とする付記A8に記載の遊技機。

【0496】

付記A9に係る遊技機では、第3電動役物手段を移動させて経路規定手段に設けられた第3開口部を開閉することで第3入球口への遊技球の入球が制限又は許容される。そのため、経路規定手段に第3開口部を設け、この第3開口部を第3電動役物手段によって開閉するという簡易な構成によって、第3制限状態と第3許容状態と切り替えを行うことができ、第3遊技に要する時間を均一化ないし固定化できると共に、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

【0497】

[付記A10]

前記第2入球口(384)は、前記経路規定手段(35)によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記A8又は付記A9に記載の遊技機。

【0498】

付記A10に係る遊技機では、第2入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第2遊技の第2切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第2入球口に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、第2遊技の第2切替遊技の終了条件(第2所定条件)として、例えば第2許容状態とされてから所定時間経過すること、第2入球口に上限数以上の遊技球が入球されることなどが設定される場合に、第2切替遊技に要する時間を均一化することができ、その結果、第2遊技に要する時間を均一化できる。これにより、第1遊技が実行される場合に、第1切替遊技間のインターバルにおいて第2遊技を終了させることが容易になる。従って、第2遊技の実行時間の不均一さに起因して、第2遊技の終了後に実行される第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実効中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを容易に防止できるため、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

【0499】

さらに、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が第2入球口に入球可能であることで、第2許容状態とされている間は、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第2入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第2入球口に入球させることができるため、第2入球口に入球されない無駄玉による不利益の発生を抑制できる。加えて、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第2入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第2入球口に入球させることができることで、第2遊技の第2切替遊技において第2入球口に遊技球が入球されない事態の発生(いわゆるパンクの発生)を抑制できる。そのため、パンクの発生によって第3特定条件が成立しないことで第3遊技が実行されないという事態の発生を防止できる。こ

れにより、第3遊技の実行により遊技者が本来獲得できる特典を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

【0500】

[付記A11]

前記第2入球口(384)は、前記第2電動役物手段(381)の下方に設けられ、

前記第2電動役物手段(381)は、前記経路規定手段(35)における前記第2入球口(384)の上方に設けられた第2開口部(352)において、前記第2入球口(384)への遊技球の入球を制限する前記第2制限位置(待機位置)と前記第2入球口(384)への遊技球の入球を許容する前記第2許容位置(作動位置)との間で移動可能であることを特徴とする付記A10に記載の遊技機。

10

【0501】

付記A11に係る遊技機では、第2電動役物手段を移動させて経路規定手段に設けられた第2開口部を開閉することで第2入球口への遊技球の入球が制限又は許容される。そのため、経路規定手段に第2開口部を設け、この第2開口部を第2電動役物手段によって開閉するという簡易な構成によって、第2制限状態と第2許容状態と切り替えを行うことができ、第2遊技に要する時間を均一化ないし固定化できると共に、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

【0502】

[付記A12]

前記第1入球口(376)は、前記経路規定手段(35)によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記A8から付記A11のいずれかに記載の遊技機。

20

【0503】

付記A12に係る遊技機では、第1入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第1遊技の第2切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第1入球口に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、第1遊技の第1切替遊技において第1入球口に入球されない事態の発生(いわゆるパンクの発生)を抑制できる。そのため、パンクの発生によって第2特定条件が成立しないこと、ひいては第3特定条件が成立しないことで第3遊技が実行されないという事態の発生を防止できる。これにより、第3遊技の実行により遊技者が本来獲得できる特典を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

30

【0504】

[付記A13]

前記第1入球口(376)は、前記第1電動役物手段(371)の下方に設けられ、

前記第1電動役物手段(371)は、前記経路規定手段(35)における前記第1入球口(376)の上方に設けられた第1開口部(351)において、前記第1入球口(376)への遊技球の入球を制限する前記第1制限位置(待機位置)と前記第1入球口(376)への遊技球の入球を許容する前記第1許容位置(作動位置)との間で移動可能であることを特徴とする付記A12に記載の遊技機。

40

【0505】

付記A13に係る遊技機では、第1電動役物手段を移動させて経路規定手段に設けられた第1開口部を開閉することで第1入球口への遊技球の入球が制限又は許容される。そのため、経路規定手段に第1開口部を設け、この第1開口部を第1電動役物手段によって開閉するという簡易な構成によって、第1制限状態と第1許容状態と切り替えを行うことができ、第1遊技に要する時間を均一化ないし固定化できると共に、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

【0506】

[付記A14]

前記第1入球口(376)及び前記第2入球口(384)は、前記経路規定手段(35

50

）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられ、

前記経路規定手段（３５）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球は、前記第１入球口（３７６）、前記第２入球口（３８４）及び前記第３入球口（３９４）の順序で優先して入球可能とされる位置に設けられていることを特徴とする付記Ａ８に記載の遊技機。

【０５０７】

付記Ａ１４に係る遊技機では、仮に第１電動役物手段、第２電動役物手段及び第３電動役物手段のうちの２以上が重複して作動された場合に、第１入球口、第２入球口及び第３入球口の優先順位で遊技球の入球が可能とされる。そのため、第１特定条件の成立により第１遊技が実行される場合に、第２特定条件の成立が最優先され、次いで第３特定条件の成立が優先される。つまり、第３遊技が実行されることを最優先に第１入球口、第２入球口及び第３入球口の遊技球の入賞優先順位が設定されている。これにより、遊技者は、第３遊技の実行により得られる特典を最大限に獲得することが可能になる。

【０５０８】

[付記Ａ１５]

前記第３遊技実行手段（４１）は、前記第１特定条件の成立に基づいて前記第１遊技実行手段（４１）によって前記第１遊技として前記第１切替遊技が複数回実行される場合に、前記第１切替遊技間のインターバルにおいて前記第３遊技を実行し、

前記第３所定条件は、前記第３許容状態に切り替えられてから所定時間が経過すること、及び前記第３許容状態において前記第３入球口（３９４）に上限数の遊技球が入球されることのいずれかの条件が満たされることであり、

前記所定時間は、前記第３入球口（３９４）に前記上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間以下に設定されることを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０５０９】

付記Ａ１５に係る遊技機では、第３切替遊技において第３制限状態から第３許容状態に切り替えた場合に第３制限状態に切り替えられるまでの所定時間、即ち第３入球口への遊技球の入球が許容される最大入球許容時間が、第３入球口（３９４）に上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間以下に設定されている。即ち、第３入球口に上限数の遊技球が入球される前に所定時間（最大入球許容時間）の経過により第３制限状態とされる。そのため、上限数の遊技球が第３入球口に入球されることで所定時間（最大入球許容時間）の経過前に第３許容状態から第３制限状態にされることを防止できる。これにより、第３切替遊技の実行時間を均一化し、さらには第３遊技の実行時間を均一化できるため、第１切替遊技間のインターバルにおいて第３遊技を終了させることが容易になる。従って、第３遊技の実行中に第１切替遊技間のインターバルが終了して第３遊技の実行中に第１遊技での第１切替遊技の実行が開始されることを容易に防止でき、第１切替遊技において第１入球口に遊技球が入球したにも関わらず第２特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第１切替遊技が実行されることで第３入球口への遊技球を入球させることができない事態などの不利益が遊技者に与えられることを抑制できる。

【０５１０】

[付記Ａ１６]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔（例えば０．６秒）に前記上限数（例えば１０個）を乗じた時間（例えば６秒）以下に設定されることを特徴とする付記Ａ１５に記載の遊技機。

【０５１１】

[付記Ａ１７]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の０．５倍以上１倍以下に設定されることを特徴とする付記Ａ１６に記載の遊技機。

【０５１２】

[付記Ａ１８]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 0.75 倍以上 0.95 倍以下に設定されることを特徴とする付記 A 17 に記載の遊技機。

【0513】

付記 A 16 から付記 A 18 に係る遊技機では、前記所定時間が遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間以下、例えば遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 0.5 倍以上 1 倍以下に設定され、好ましくは 0.75 倍以上 0.95 倍以下に設定される。そのため、前記所定時間内に第 3 入球口に入球される遊技球数が前記上限数に対して著しく少なくなることを防止しつつ、前記所定時間の経過を契機として第 3 切替遊技を終了させることができる。これにより、第 3 遊技において遊技者に与えられる利益を十分に確保しつつ、第 3 切替遊技に要する時間、ひいては第 3 遊技に要する時間の均一化を図ることにより確実に前記第 1 切替遊技間のインターバルで第 3 遊技を終了させることができる。

10

【0514】

[付記 A 19]

前記第 3 所定条件は、前記第 3 許容状態に切り替えられてから所定時間が経過すること、及び前記第 3 許容状態において前記第 3 入球口 (394) に上限数の遊技球が入球されることのいずれかの条件が満たされることであり、

前記所定時間は、前記第 3 入球口 (394) に前記上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間を超える時間に設定されることを特徴とする付記 A 1 に記載の遊技機。

【0515】

付記 A 19 に係る遊技機では、第 3 切替遊技において第 3 制限状態から第 3 許容状態に切り替えた場合に第 3 制限状態に切り替えられるまでの所定時間、即ち第 3 入球口への遊技球の入球が許容される最大入球許容時間が、第 3 入球口に上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間を超える時間に設定されている。これにより、所定時間 (最大入球許容時間) が経過する前に第 3 入球口に上限数の遊技球が入球されることにより第 3 許容状態から第 3 制限状態に切り替えられる可能性が高くなる。そして、所定時間 (最大入球許容時間) が経過する前に第 3 入球口に上限数の遊技球が入球されることにより第 3 許容状態から第 3 制限状態に切り替えられる場合、第 3 切替遊技に要する時間が、所定時間 (最大入球許容時間) の経過により第 3 制限状態とされる場合に比べて短くなるため、第 3 遊技に要する時間も短くできる。そのため、第 3 遊技に要する時間を短くできることで、第 1 切替遊技間のインターバルにおいて第 3 遊技を終了させることが容易に可能なる。従って、前記第 1 遊技として前記第 1 切替遊技が複数回実行される場合、複数回の第 3 遊技を実行させることが容易に可能になる。

20

30

【0516】

また、第 1 切替遊技間のインターバルにおいて第 3 遊技を終了させることで、第 3 遊技の実行中に第 1 切替遊技間のインターバルが終了して第 3 遊技の実行中に第 1 遊技での第 1 切替遊技の実行が開始されることの防止が可能になる。その結果、第 1 切替遊技において第 1 入球口に遊技球が入球したにも関わらず第 2 特定条件が成立しない事態 (いわゆるパンクの発生) や、第 1 切替遊技が実行されることで第 3 入球口に遊技球を入球させることができない事態が発生することが防止され、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

40

【0517】

さらに、所定時間 (最大入球許容時間) が経過する前に第 3 入球口に上限数の遊技球が入球されることにより第 3 制限状態とされる場合、第 3 切替遊技において第 3 入球口に入球される遊技球数が、所定時間 (最大入球許容時間) の経過により第 3 制限状態とされる場合に比べて多くなる。そのため、第 3 切替遊技において遊技者に付与される特典が第 3 入球口への遊技球の入球に対する遊技球の払い出しである場合、遊技者は第 3 切替遊技において最大限の遊技球を獲得でき、第 3 遊技において獲得できる遊技球数が多くなる。これにより、所定時間 (最大入球許容時間) の経過により第 3 許容状態から第 3 制限状態に切り替えられる場合に発生し得る遊技者の不利益、即ち獲得できる特典 (遊技球) の減少を抑制し、遊技の興趣が低下すること防止できる。

50

【0518】

[付記A20]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔（例えば0.6秒）に前記上限数（例えば10個）を乗じた時間（例えば6秒）を超える時間に設定されることを特徴とする付記A19に記載の遊技機。

【0519】

[付記A21]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の1倍超1.5倍以下に設定されることを特徴とする付記A20に記載の遊技機。

【0520】

[付記A22]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の1.1倍以上1.3倍以下に設定されることを特徴とする付記A21に記載の遊技機。

【0521】

付記A20から付記A22に係る遊技機では、前記所定時間が遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間超、例えば遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の1倍超1.5倍以下に設定され、好ましくは1.1倍以上1.3倍以下に設定される。そのため、第3入球口に上限数の遊技球が入球されることにより第3制限状態とされる場合に、第3許容状態から第3制限状態への切り替えまでの時間が、所定時間に比べて著しく短くなることを防止である。これにより、第3遊技に要する時間が著しく短くなることを防止できるため、第1遊技において第1切替遊技が複数回実行される場合に、第3遊技が終了してから次に第1切替遊技が開始されるまでに生じる空白期間を短くできる。

【0522】

ところで、前記空白期間が長くなると、遊技球の打ち出しによる所有遊技球の減少を防止するために遊技者が遊技球の打ち出しを中止する止め打ちを行うことが想定される。第1切替遊技が開始されるまでの空白期間において止め打ちが行われると、第1切替遊技の開始に対して遊技球の打ち出しが遅れたり、打ち出し不良の発生によって所定領域に遊技球が到着しない事態の発生などによって第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球されず、結果として遊技者に特典が付与され得る第3遊技が実行されない事態が発生し得る。これに対して、前記空白期間を短くできることで、前記空白期間での止め打ちを抑制できる。その結果、遊技球の打ち出しの遅れにより第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球されない事態の発生を抑制できるため、第3遊技が実行されない事態の発生を抑制できる。

【0523】

[付記A23]

前記インターバルは、前記第3遊技の理論最大時間以上に設定されることを特徴とする付記A19から付記A22のいずれかに記載の遊技機。

【0524】

付記A23に係る遊技機では、第1切替遊技間のインターバルが第3遊技の理論最大時間以上に設定されている。そのため、例えば第3遊技として最大数（例えば16R）の第3切替遊技を実行することが決定された場合に、全ての第3切替遊技において想定される最大時間（いわゆるフルオープン）を要したとしても、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることが可能になる。これにより、例えば第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実行中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを防止可能になる。その結果、第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球したにも関わらず第2特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第1切替遊技が実行されることで第3入球口に遊技球を入球させることができない事態が発生することが防止され、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

【0525】

[付記A24]

前記インターバルは、前記第2遊技態の理論最大時間と、前記第3遊技の理論最大時間との合計以上に設定されることを特徴とする付記A23に記載の遊技機。

【0526】

付記A24に係る遊技機では、第1切替遊技間のインターバルが、第2遊技の理論最大時間と、第3遊技の理論最大時間との合計時間以上に設定されているため、第3遊技だけでなく第2遊技についても、第1切替遊技間のインターバルにおいて終了させることが可能になる。そのため、第3遊技の実行前に第2遊技が実行される場合でも、第1切替遊技間のインターバルで第3遊技を終了させることが可能になる。これにより、遊技者に不要な不利益を与えることを、より確実に抑制できる。

【0527】

10

[付記A25]

所定領域（例えば遊技盤の右側領域）に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段（35）をさらに備え、

前記第3入球口（394）は、前記経路規定手段（35）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられ、

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルと略同一又は前記インターバル以下であることを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【0528】

付記A25に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球が経路規定手段によって規定される同一経路で移動されるため、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球の移動速度が遊技球相互で均一化される。そして、第3入球口が経路規定手段による規定経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第3遊技の第3切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第3入球口に入球されるまでの時間が遊技球相互で均一化される。そのため、第3遊技の第3切替遊技の終了条件（第3所定条件）として、例えば第3許容状態とされてから所定時間経過すること、第3入球口に上限数以上の遊技球が入球されることなどが設定される場合に、第3切替遊技に要する時間を均一化することができ、その結果、第3遊技に要する時間を均一化できる。特に、第3遊技の理論最大時間が、インターバルと略同一又はインターバル以下であることで、例えば第3遊技として最大数（例えば16R）の第3切替遊技を実行することが決定された場合に、全ての第3切替遊技において想定される最大時間（いわゆるフルオープン）を要したとしても、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることが可能になる。そのため、第1遊技が実行される場合に、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることが容易になる。従って、第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実効中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを容易に防止でき、第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球したにも関わらず第2特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第1切替遊技が実行されることで第3入球口への遊技球を入球させることができない事態などの不利益が遊技者に与えられることを抑制できる。

20

30

【0529】

[付記A26]

40

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルの0.8倍以上0.99倍以下であることを特徴とする付記A25に記載の遊技機。

【0530】

[付記A27]

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルの0.85倍以上0.95倍以下であることを特徴とする付記A26に記載の遊技機。

【0531】

付記A26及び付記A27に係る遊技機では、第3遊技の理論最大時間が、インターバルよりも短い0.8倍以上0.99倍以下、好ましくは0.85倍以上0.95倍以下であることで、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることができる

50

可能性が高くなる。これにより、不利益が遊技者に与えられることをより確実に抑制できる。

【0532】

[付記A28]

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルから前記第2遊技の理論最大時間を減じた時間の0.8倍以上1倍以下であることを特徴とする付記A25から付記A27に記載の遊技機。

【0533】

[付記A29]

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルから前記第2遊技の理論最大時間を減じた時間の0.9倍以上1倍以下であることを特徴とする付記A28に記載の遊技機。

10

【0534】

付記A28及び付記A29に係る遊技機では、第3遊技の理論最大時間が、インターバルから第2遊技の理論最大時間を減じた残余時間よりも短く、残余時間の0.85倍以上0.95倍以下に設定され、好ましくは0.9倍以上1倍以下に設定されている。そのため、第3遊技だけでなく第2遊技についても、第1切替遊技間のインターバルにおいて終了させることが可能になる。その結果、第3遊技の実行前に第2遊技が実行される場合でも、第1切替遊技間のインターバルで第3遊技を終了させることが可能になる。これにより、遊技者に不要な不利益を与えることを、より確実に抑制できる。

【0535】

20

[付記A30]

前記第2入球口(384)は、前記経路規定手段(35)によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記A25から付記A29のいずれかに記載の遊技機。

【0536】

付記A30に係る遊技機では、第2入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第2遊技の第2切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第2入球口に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、第2遊技の第2切替遊技の終了条件(第2所定条件)として、例えば第2許容状態とされてから所定時間経過すること、第2入球口に上限数以上の遊技球が入球されることなどが設定される場合に、第2切替遊技に要する時間を均一化することができ、その結果、第2遊技に要する時間を均一化できる。これにより、第1遊技が実行される場合に、第1切替遊技間のインターバルにおいて第2遊技を終了させることが容易になる。従って、第2遊技の実行時間の不均一さに起因して、第2遊技の終了後に実行される第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実効中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを容易に防止できるため、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

30

【0537】

さらに、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が第2入球口に入球可能であることで、第2許容状態とされている間は、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第2入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第2入球口に入球させることができるため、第2入球口に入球されない無駄玉による不利益の発生を抑制できる。加えて、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第2入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第2入球口に入球させることができることで、第2遊技の第2切替遊技において第2入球口に遊技球が入球されない事態の発生(いわゆるパンクの発生)を抑制できる。そのため、パンクの発生によって第3特定条件が成立しないことで第3遊技が実行されないという事態の発生を防止できる。これにより、第3遊技の実行により遊技者が本来獲得できる特典を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

40

【0538】

50

[付記 A 3 1]

前記第 1 入球口 (3 7 6) は、前記経路規定手段 (3 5) によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記 A 2 5 から付記 A 2 9 のいずれかに記載の遊技機。

【0 5 3 9】

付記 A 3 1 に係る遊技機では、第 1 入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第 1 遊技の第 2 切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第 1 入球口に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、第 1 遊技の第 1 切替遊技において第 1 入球口に遊技球が入球されない事態の発生（いわゆるパンクの発生）を抑制できる。そのため、パンクの発生によって第 2 特定条件が成立しないこと、ひいては第 3 特定条件が成立しないことで第 3 遊技が実行されないという事態の発生を防止できる。これにより、第 3 遊技の実行により遊技者が本来獲得できる特典を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

【0 5 4 0】

[付記 A 3 2]

判定条件の成立に基づいて、前記第 1 遊技実行手段 (4 1) によって前記第 1 遊技を実行させるか否かの判定（普図当たり抽選）を行う第 1 遊技判定手段 (4 1) と、

前記第 1 遊技判定手段 (4 1) による判定結果を表示する判定結果表示手段 (3 6 1) と、

前記判定結果表示手段での表示内容を制御する表示制御手段 (4 1) と、
をさらに備え、

前記第 1 遊技判定手段 (4 1) は、前記第 1 遊技を実行させると判定した場合に、前記第 1 遊技において実行する前記第 1 切替遊技の実行回数（例えば 1 回～7 回）を決定し、

前記表示制御手段 (4 1) は、前記第 1 遊技判定手段 (4 1) によって前記第 1 遊技を実行させると判定された場合に、前記第 1 遊技判定手段 (4 1) によって決定される前記第 1 切替遊技の前記実行回数を反映させた内容を前記判定結果表示手段 (3 6 1) に表示させることを特徴とする付記 A 1 に記載の遊技機。

【0 5 4 1】

付記 A 3 2 に係る遊技機では、第 1 切替遊技の実行回数が複数回の場合には、第 1 切替遊技の実行回数に応じて、第 2 特定条件及び第 3 特定条件が成立する限り、第 1 切替遊技、第 2 遊技及び第 3 遊技が繰り返し実行される。つまり、第 1 特定条件の成立によって複数回の第 1 切替遊技が実行される場合、第 1 切替遊技の実行回数に応じて、遊技者が特典を獲得可能な第 3 遊技が実行されるという新規な遊技性を有する遊技機が提供される。これにより、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが可能になる。そして、第 1 遊技での第 1 切替遊技の実行回数は、第 1 遊技判定手段によって決定され、当該実行回数を含めた第 1 遊技判定手段による判定結果が判定結果表示手段に表示される。そのため、遊技者は、判定結果表示手段によって第 1 遊技判定手段による判定結果を把握でき、判定結果が第 1 遊技を実行するものである場合に第 1 遊技での第 1 切替遊技の実行回数を把握できる。そして、第 1 遊技での第 1 切替遊技の回数を把握できることで、特典を獲得可能な第 3 遊技の最大実行回数を把握できるようになる。これにより、新規な遊技性に、特典を獲得可能な第 3 遊技の最大実行回数を把握できる遊技性が付加されることで、遊技への注目度や興趣をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることが可能になる。さらに、例えば第 3 遊技の終了後に第 1 遊技の第 1 切替遊技が実行されるか否かを予測できることで遊技への注目度や興趣が向上され、第 3 遊技の終了後に第 1 遊技の第 1 切替遊技が実行される場合には第 1 入球口に遊技球を入球させる必要があることを予測できるため、第 1 入球口に遊技球が入球されないことで第 3 遊技が実行されないという不利益の発生を防止できる。

【0 5 4 2】

[付記 A 3 3]

前記表示制御手段（４１）は、前記第１遊技判定手段（４１）によって決定される前記第１切替遊技の前記実行回数に一致させた数字を前記判定結果表示手段（３６１）に表示させることを特徴とする付記Ａ３２に記載の遊技機。

【０５４３】

付記Ａ３３に係る遊技機では、第１遊技判定手段によって決定される第１切替遊技の実行回数に一致させた数字が判定結果表示手段に表示されるため、遊技者は第１切替遊技の実行回数を直接的かつ容易に把握できる。これにより、例えば第３遊技の終了後に第１遊技の第１切替遊技が実行されるか否かを容易に予測できることで遊技への注目度や興趣が向上され、第３遊技の終了後に第１遊技の第１切替遊技が実行される場合には第１入球口に遊技球を入球させる必要があることを容易に予測できるため、第１入球口に遊技球が入球されないことで第３遊技が実行されないという不利益の発生がより確実に防止される。

10

【０５４４】

[付記Ａ３４]

前記第１遊技判定手段（４１）での判定結果を示す前記飾り図柄が変動表示される図柄表示手段（３４１）と、

前記図柄表示手段（３４１）での表示内容を制御する図柄表示制御手段（５１）と、
をさらに備え、

前記図柄表示制御手段（５１）は、

前記第１遊技判定手段（４１）による判定結果を表示し、

前記第１遊技判定手段（４１）によって前記第１遊技を実行させると判定された場合に前記第１遊技判定手段（４１）によって決定される前記第１切替遊技の前記実行回数を反映させた内容を前記図柄表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする付記Ａ３２又は付記Ａ３３に記載の遊技機。

20

【０５４５】

付記Ａ３４に係る遊技機では、第１遊技での第１切替遊技の実行回数が、判定結果表示手段に加えて、飾り図柄が変動表示される図柄表示手段に表示される。そのため、遊技者は、図柄表示手段によって第１遊技判定手段での判定結果を把握できるため、図柄表示手段に着目して遊技を楽しむことができる。また、判定結果表示手段及び図柄表示手段の双方を備える遊技機では、通常は判定結果表示手段よりも図柄表示手段のほうが目立つように配置される。そのため、遊技者は、判定結果表示手段に着目する場合に比べて、例えば第３遊技の終了後に第１遊技の第１切替遊技が実行されるか否かを容易に予測できるため、第３遊技の終了後に第１遊技の第１切替遊技が実行される場合には第１入球口に遊技球を入球させる必要があることを容易に予測できる。これにより、第１入球口に遊技球が入球されないことで第３遊技が実行されないという不利益の発生をより容易に防止できる。

30

【０５４６】

[付記Ａ３５]

前記図柄表示制御手段（５１）は、前記第１切替遊技の前記実行回数に一致させた数字をゼロ目として前記飾り図柄を前記図柄表示手段（３４１）に設定される有効ライン上に表示させることを特徴とする付記Ａ３４に記載の遊技機。

【０５４７】

付記Ａ３５に係る遊技機では、第１遊技判定手段によって決定される第１切替遊技の実行回数に一致させた数字がゼロ目として飾り図柄が図柄表示手段に表示されるため、遊技者は第１切替遊技の実行回数をさらに直接的かつさらに容易に把握できる。これにより、第３遊技の終了後に第１遊技の第１切替遊技が実行される場合には第１入球口に遊技球を入球させる必要があることをさらに容易に予測できるため、第１入球口に遊技球が入球されないことで第３遊技が実行されないという不利益の発生がさらに確実に防止される。

40

【０５４８】

[付記Ａ３６]

前記図柄表示制御手段（５１）は、前記図柄表示制御手段（５１）において飾り図柄を変動表示させる場合に、前記図柄表示制御手段（５１）において前記第１遊技判定手段（

50

４１）での判定結果を示唆又は明示する遊技演出を実行することを特徴とする付記Ａ３４又は付記Ａ３５に記載の遊技機。

【０５４９】

付記Ａ３６に係る遊技機では、第１遊技判定手段での判定結果が飾り図柄によって表示される図柄表示手段において、飾り図柄の変動表示中に第１遊技判定手段での判定結果を示唆又は明示する遊技演出を実行される。これにより、遊技者は、飾り図柄が停止表示されるまでの間、遊技演出に着目して判定結果が第１遊技を実行させるものであることの可能性を予測して楽しむことができる。

【０５５０】

[付記Ａ３７]

前記第１切替遊技の実行回数の多い前記第１遊技ほど選択率が低く設定されていることを特徴とする付記Ａ３２から付記Ａ３６のいずれかに記載の遊技機。

【０５５１】

付記Ａ３７に係る遊技機では、第１切替遊技の実行回数の多い第１切替遊技ほど選択率が低く設定されている。一方、第１切替遊技の実行回数が多いほど、第１遊技の実行中に第３遊技が実行される回数が増えるために遊技者が獲得できる特定が多くなり得る。そのため、遊技者は、第１切替遊技の実行回数が多い判定結果が得られることを期待しつつ遊技を楽しむことができる。

【０５５２】

[付記Ａ３８]

前記第１電動役物手段（３７１）は、当該第１電動役物手段（３７１）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（３７３）を有することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【０５５３】

付記Ａ３８に係る遊技機では、第１入球口への遊技球の入球を制限又は許容する第１電動役物手段に遅延部が設けられている。そのため、第１電動役物手段を遊技球が移動する場合に、遅延部によって第１電動役物手段での遊技球の滞留時間を長く確保できる。これにより、第１始動口に遊技球が入球される可能性を高めることができる。その結果、第１入球口への遊技球の入球を契機として成立し得る第２特定条件が成立する可能性が高められることで第２遊技が実行される可能性が高められ、さらには、第２入球口への遊技球の入球を契機として成立する第３特定条件が成立する可能性が高められることで、遊技者に特典が付与され得る第３遊技が実行される可能性が高められる。このように、第１遊技において第１切替遊技が実行される場合に、遊技者に特典が付与され得る第３遊技が実行される可能性を高めることができるため、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

【０５５４】

[付記Ａ３９]

前記第１電動役物手段（３７１）での遊技球の滞留時間は、遊技球の発射間隔以上であることを特徴とする付記Ａ３８に記載の遊技機。

【０５５５】

[付記Ａ４０]

前記第１電動役物手段（３７１）での遊技球の滞留時間は、遊技球の発射間隔の１倍以上５倍以下であることを特徴とする付記Ａ３９に記載の遊技機。

【０５５６】

[付記Ａ４１]

前記第１電動役物手段（３７１）での遊技球の滞留時間は、遊技球の発射間隔の１倍以上３倍以下であることを特徴とする付記Ａ４０に記載の遊技機。

【０５５７】

付記Ａ３９から付記Ａ４１に係る遊技機では、第１電動役物手段での遊技球の滞留時間が遊技球の発射間隔以上、例えば遊技球の発射間隔の１倍以上５倍以下、好ましくは遊技球の発射間隔の１倍以上３倍以下である。そのため、第１電動役物手段に向けて遊技球が

10

20

30

40

50

連続的に打ち出される場合、第1電動役物手段の上に少なくとも1個の遊技球が滞留する状態が維持される。その結果、第1切替遊技において第1電動役物手段が作動される場合に、第1電動役物手段に滞留された遊技球を第1入球口に入球させることができる。第1入球口への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件が成立する可能性がさらに高められることで第2遊技が実行される可能性がさらに高められ、その結果、第2入球口への遊技球の入球を契機として成立する第3特定条件が成立する可能性がさらに高められることで、遊技者に特典が付与され得る第3遊技が実行される可能性がさらに高められる。このように、第1遊技において第1切替遊技が実行される場合に、遊技者に特典が付与され得る第3遊技が実行される可能性をさらに高めることができるため、遊技者に不要な不利益を与えることをさらに抑制できる。

10

【0558】

[付記A42]

前記遅延部は、前記第1電動役物手段(371)において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記A38から付記A41のいずれかに記載の遊技機。

【0559】

[付記A43]

前記遅延部(373)は、遊技球の移動方向を前方向又は後方向に変更するガイド部を有することを特徴とする付記A42に記載の遊技機。

【0560】

付記A42及び付記A43に係る遊技機では、簡易な構成の遅延部によって第1電動役物手段での遊技球の移動を遅延させ、第1電動役物手段に遊技球が滞留される時間を長くすることができる。例えば、第1電動役物手段を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を第1電動役物手段に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

20

【0561】

[付記A44]

所定領域(例えば遊技盤の右側領域)に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段(35)をさらに備え、

前記第1入球口(376)は、前記経路規定手段(35)によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記A38から付記A43のいずれかに記載の遊技機。

30

【0562】

付記A44に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球の移動経路が経路規定手段によって同一経路に規定されるため、所定領域に打ち出された遊技球の移動速度が均一化される。これにより、遊技球の発射間隔に略対応した間隔で第1入球口に入球可能な位置に遊技球を存在させることが可能になり、遊技球の移動速度や移動経路の不均一さに起因して第1入球口に入球しないという事態の発生を抑制できる。その結果、第1特定条件の成立後に第2特定条件や第3特定条件が成立しないという事態の発生が抑制されるため、第3遊技の実行により得られる利益を享受できないという事態の発生を抑制できる。

40

【0563】

[付記A45]

前記第1入球口(376)は、前記第1電動役物手段(371)の下方に設けられ、

前記第1電動役物手段(371)は、前記経路規定手段(35)に設けられていることを特徴とする付記A43に記載の遊技機。

【0564】

[付記A46]

前記第1電動役物手段(371)は、前記経路規定手段(35)における前記第1入球口(376)の上方に設けられた第1開口部(351)において、前記第1入球口(376)への遊技球の入球を制限する第1制限位置(待機位置)と前記第1入球口(376)

50

への遊技球の入球を許容する第1許容位置（作動位置）との間で移動可能であることを特徴とする付記A45に記載の遊技機。

【0565】

[付記A47]

前記第1制限位置は、前記第1開口部（351）を閉鎖する位置であり、

前記第1許容位置は、前記第1開口部（351）を開放する位置であることを特徴とする付記A46に記載の遊技機。

【0566】

付記A45から付記A47に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球の移動経路が経路規定手段によって同一経路に規定されることで移動速度が均一化されるため、第1電動役物手段に常時一定数の遊技球を滞留させることが可能になる。これにより、第1許容状態とされた場合に、第1電動役物手段に滞留された遊技球を第1入球口に確実に入球させることができるため、第1特定条件の成立後に第2特定条件や第3特定条件が成立しないという事態の発生をより確実に抑制し、その結果、第3遊技の実行により得られる利益を享受できないという事態の発生をより確実に抑制できる。

10

【0567】

[付記A48]

前記第1入球口（376）は、第1上部開口を有する第1入球部（372）に設けられ、

前記第1電動役物手段（371）は、前記第1上部開口を覆う前記第1制限位置と、前記第1上部開口を開放する前記第1許容位置との間を前後方向に移動可能であることを特徴とする付記A38から付記A47のいずれかに記載の遊技機。

20

【0568】

[付記A49]

前記第1電動役物手段（371）に滞留される遊技球は、前記第1制限位置から前記第1許容位置に後方向に移動される場合に前記第1上部開口に向けて落下されることを特徴とする付記A48に記載の遊技機。

【0569】

付記A48及び付記A49に係る遊技機では、第1電動役物手段を第1制限位置から第1許容位置に移動させることで、第1電動役物手段を移動する遊技球が落下して第1上部開口を介して第1入球部に入球され、その結果、第1入球口に遊技球が入球される。そのため、第1電動役物手段に滞留される遊技球を第1入球口に遊技球を入球させるのが容易になると共に、第1電動役物手段の作動時間を規定するだけで第1切替遊技の時間を固定化できる。これにより、第1切替遊技、第2遊技及び第3遊技の一連の遊技の固定化に寄与することができ、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。

30

【0570】

[付記A50]

所定領域（例えば遊技盤の右側領域）に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段（35）と、

40

前記経路規定手段（35）によって規定される前記移動経路に沿って移動してきた遊技球を、前記第3遊技切替において前記第3入球口（394）に入球可能な位置で遊技球を滞留させる滞留手段（391, 395, 398, 399）と、

をさらに備え、

前記滞留手段（391, 395, 398, 399）に滞留された遊技球は、前記第3許容状態において前記第3入球口（394）に入球されることを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【0571】

付記A50に係る遊技機では、第3切替遊技において滞留手段に一定数の遊技球が滞留され、第3許容状態に切り替えられた場合に滞留手段に滞留された一定数の遊技球が第3

50

入球口に入球される。そのため、滞留手段に滞留された一定数の遊技球が第3入球口に入球可能な範囲の短時間に第3許容状態の時間を設定すればよく、第3切替遊技に要する時間を短時間に固定化可能である。これにより、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。また、第3切替遊技に要する時間を短時間に設定しても、滞留手段を設けることで一定数の遊技球を第3入球口に入球させることができるため、第3切替遊技に要する時間を短時間に設定することにより発生し得る遊技者の不利益、即ち第3入球口に入球される遊技球が少なくなることで遊技者が獲得可能な遊技球が少なくなることを防止できる。

【0572】

なお、滞留手段とは、遊技球が停止された状態で滞留させる手段に限らず、例えば移動距離を大きくし、又は移動速度を小さくすることで、遊技球の移動を遅延させる手段も含まれる。

【0573】

[付記A51]

前記滞留手段(395, 398)は、前記第3電動役物手段(391)に遊技球を滞留させるものであることを特徴とする付記A50に記載の遊技機。

【0574】

付記A51に係る遊技機では、第3電動役物手段に遊技球が滞留されるため、第3電動役物手段の作動によって短時間で第3電動役物手段に滞留された一定数の遊技球を第3入球口に入球させることができる。これにより、第3切替遊技に要する時間をより短時間に固定化可能になり、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることがより容易になる。

【0575】

[付記A52]

前記滞留手段(395, 398)は、前記第3電動役物手段(391)における遊技球の移動を遅延させる遅延部であることを特徴とする付記A51に記載の遊技機。

【0576】

付記A52に係る遊技機では、第3電動役物手段における遊技球の移動を遅延させる遅延部を設けるという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0577】

[付記A53]

前記遅延部(395)は、前記第3電動役物手段(391)における移動経路を規定するものであることを特徴とする付記A52に記載の遊技機。

【0578】

[付記A54]

前記遅延部(398)は、前記第3電動役物手段(391)において遊技球を蛇行した経路で移動させるものであることを特徴とする付記A53に記載の遊技機。

【0579】

付記A53及び付記A54に係る遊技機では、第3電動役物手段での遊技球の移動経路を蛇行した経路などに規定するという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0580】

[付記A55]

前記遅延部(398)は、前記第3電動役物手段(391)における遊技球の移動速度を小さくするものであることを特徴とする付記52に記載の遊技機。

【0581】

[付記A56]

前記遅延部(398)は、前記第3電動役物手段(391)に設けられる凹部又は凸部であることを特徴とする付記A55に記載の遊技機。

【0582】

[付記A57]

前記遅延部(398)は、前記第3電動役物手段(391)に散点状に配置される複数の凹部又は複数の凸部であることを特徴とする付記A56に記載の遊技機。

【0583】

付記A55から付記A57に係る遊技機では、第3電動役物手段に凹部や凸部を設けるなどして第3電動役物手段での遊技球の移動速度を小さくするという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0584】

[付記A58]

前記滞留手段(398)は、前記第3電動役物手段(391)に遊技球を保持させるものあることを特徴とする付記A51に記載の遊技機。

【0585】

[付記A59]

前記滞留手段(398)は、前記第3電動役物手段(391)における遊技球の移動方向に並んで配置される複数の溝であることを特徴とする付記A58に記載の遊技機。

【0586】

付記A58及び付記A59に係る遊技機では、第3電動役物手段に複数の溝など設けるなどして第3電動役物手段に遊技球を保持させるという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0587】

[付記A60]

前記第3電動役物手段(391)は、前記経路規定手段(35)における前記第3入球口(394)の上方に設けられた第3開口部(353)において、前記第3入球口(394)への遊技球の入球を制限する第3制限位置(待機位置)と前記第3入球口(394)への遊技球の入球を許容する第3許容位置(作動位置)との間で移動可能であることを特徴とする付記A51から付記A59のいずれかに記載の遊技機。

【0588】

[付記A61]

前記第3制限位置は、前記第3開口部(353)を閉鎖する位置であり、

前記第3許容位置は、前記第3開口部(353)を開放する位置であることを特徴とする付記A60に記載の遊技機。

【0589】

付記A60及び付記A61に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球の移動経路が経路規定手段によって同一経路に規定されることで移動速度が均一化されるため、第3電動役物手段の滞留手段に一定数の遊技球を滞留させることが可能になる。これにより、第3許容状態とされた場合に、第3電動役物手段に滞留された遊技球を第3入球口に確実に入球させることができるため、第3切替遊技において遊技者が獲得可能な遊技球数が少なくなることをより確実に防止できる。

【0590】

[付記A62]

前記第3入球口(394)は、第3上部開口を有する第3入球部(392)に設けられ、

前記第3電動役物手段(391)は、前記第3上部開口を覆う前記第3制限位置と、前記第3上部開口を開放する前記第3許容位置との間を前後方向に移動可能であることを特徴とする付記A51から付記A61のいずれかに記載の遊技機。

【0591】

[付記A63]

前記第3電動役物手段(391)に滞留される遊技球は、前記第3制限位置から前記第3許容位置に後方向に移動される場合に前記第3上部開口に向けて落下されることを特徴

10

20

30

40

50

とする付記 A 6 2 に記載の遊技機。

【0592】

付記 A 6 2 及び付記 A 6 3 に係る遊技機では、第 3 電動役物手段を第 3 制限位置から第 3 許容位置に移動させることで、第 3 電動役物手段を移動する遊技球が落下して第 3 上部開口を介して第 3 入球部に入球され、その結果、第 3 入球口に遊技球が入球される。そのため、第 3 電動役物手段に滞留される遊技球を第 3 入球口に遊技球を入球させるのが容易になると共に、第 3 電動役物手段の作動時間を規定するだけで第 3 切替遊技の時間を固定化できる。これにより、第 3 遊技に要する時間固定化に寄与することができ、次に第 1 切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第 3 遊技を終了させることが容易になる。

【0593】

10

[付記 A 6 4]

前記滞留手段 (391) は、前記第 3 電動役物手段 (391) と、前記第 3 遊技実行手段 (41) とにより構成され、

前記第 3 遊技実行手段 (41) は、前記第 3 切替遊技における前記第 3 制限状態から前記第 3 許容状態に切り替えられるまでの間において、前記第 3 電動役物手段 (391) によって遊技球の移動を制限して滞留させる第 3 滞留状態に切り替えることを特徴とする付記 A 50 に記載の遊技機。

【0594】

付記 A 6 4 に係る遊技機では、第 3 切替遊技において第 3 滞留状態に切り替えられることで経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が滞留され、第 3 滞留状態から第 3 許容状態に切り替えられることで、滞留された一定数の遊技球が第 3 入球部に入球される。そのため、第 3 滞留状態から第 3 許容状態に切り替えを制御することによって、第 3 入球部に入球される遊技球数を制御できると共に第 3 切替遊技に要する時間を固定化できる。これにより、遊技者に付与される遊技価値を確保しつつ、次に第 1 切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第 3 遊技を終了させることが容易になる。

20

【0595】

[付記 A 6 5]

前記第 3 入球口 (394) は、前記経路規定手段 (35) によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられており、

前記第 3 電動役物手段 (391) は、前記第 3 制限状態において前記移動経路を遮断することを特徴とする付記 A 6 4 に記載の遊技機。

30

【0596】

[付記 A 6 6]

前記第 3 電動役物手段 (391) は、前記第 3 制限状態において前記移動経路を遮断することによって遊技球の移動を制限する制限部 (391B) を有することを特徴とする付記 A 6 5 に記載の遊技機。

【0597】

付記 A 6 5 及び付記 A 6 6 に係る遊技機では、第 3 電動役物手段によって遊技球の移動経路を遮断するという簡易な構成によって第 3 切替遊技に要する時間を固定化し、次に第 1 切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第 3 遊技を終了させることが可能になる。

40

【0598】

[付記 A 6 7]

前記滞留手段 (399) は、遊技球に電磁力又は磁力を作用させることによって所定領域に遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記 A 50 に記載の遊技機。

【0599】

[付記 A 6 8]

前記滞留手段 (399) は、前記第 3 入球口 (394) の上方において一定数の遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記 A 6 7 に記載の遊技機。

【0600】

50

[付記 A 6 9]

前記滞留手段（399）は、前記第3電動役物手段（391）に一定数の遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記 A 6 7 に記載の遊技機。

【0601】

付記 A 6 7 から付記 A 6 9 に係る遊技機では、電磁力又は磁力を利用して遊技球を保持するという簡易な構成によって第3切替遊技に要する時間を固定化し、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが可能になる。

【0602】

[付記 A 7 0]

前記第3切替遊技は、前記第3許容状態に切り替えられてから前記第3制限状態に切り替えられる入球許容時間が固定化されていることを特徴とする付記 A 5 0 から付記 A 6 9 のいずれかに記載の遊技機。

【0603】

付記 A 7 0 に係る遊技機では、第3遊技の第3切替遊技において第3許容状態に切り替えられてから第3制限状態に切り替えられる入球許容時間が固定化されている。そのため、第3入球口への遊技球の入球個数とは無関係に第3切替遊技に要する時間が固定化されるため、第3切替遊技を含む第3遊技に要する時間を固定化することが容易になる。これにより、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。その結果、第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実行中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを防止可能になる。従って、第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球したにも関わらず第2特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第1切替遊技が実行されることで第3入球口に遊技球を入球させることができない事態が発生することが防止され、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

【0604】

[付記 A 7 1]

前記第3遊技は、前記第3切替遊技を複数含み、

前記第3切替遊技のそれぞれは、前記入球許容時間が固定化されていることを特徴とする付記 A 7 0 に記載の遊技機。

【0605】

[付記 A 7 2]

前記第3切替遊技のそれぞれは、前記入球許容時間が同一時間に固定化されていることを特徴とする付記 A 7 1 に記載の遊技機。

【0606】

付記 A 7 1 及び付記 A 7 2 に係る遊技機では、第3遊技において複数回の第3切替遊技が実行される場合に、各第3切替遊技において第3許容状態に切り替えられてから第3制限状態に切り替えられる時間が同一時間に固定化されている。そのため、第3遊技において複数回の第3切替遊技が実行される場合においても、各第3切替遊技に要する時間が固定化され、第3遊技に要する時間を固定化することが可能になる。これにより、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になり、遊技者に不要な不利益を与えることを適切に抑制できる。

【0607】

[付記 A 7 3]

前記入球許容時間は、遊技球の発射間隔（例えば0.6秒）以下に固定化されていることを特徴する付記 A 7 0 から A 7 2 のいずれかに記載の遊技機。

【0608】

[付記 A 7 4]

前記入球許容時間は、前記発射間隔（例えば0.6秒）の0.1倍以上1倍以下（例えば0.06秒以上0.6秒以下）の範囲のいずれかの時間に固定化されていることを特徴する付記 A 7 3 に記載の遊技機。

発射間隔、

【0609】

[付記A75]

前記入球許容時間は、前記発射間隔（例えば0.6秒）の0.2倍以上0.8倍以下（例えば0.12秒以上0.48秒以下）の範囲のいずれかの時間に固定化されていることを特徴する付記A74に記載の遊技機。

【0610】

付記A73から付記A75に係る遊技機では、第3許容状態に切り替えられてから第3制限状態に切り替えられる入球許容時間が遊技球の発射間隔以下、例えば発射間隔の0.1倍以上1倍以下、好ましくは発射間隔の0.2倍以上0.8倍以下の範囲のいずれかの時間に固定化される。入球許容時間が遊技球の発射間隔以下に設定されることで、第3切替遊技に要する時間に極めて短時間に固定化し、その結果、第3遊技において複数回の第3切替遊技が実行される場合であっても第3遊技に要する時間を短時間に固定可能である。そのため、第3遊技において複数回の第3切替遊技が実行される場合においても、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になり、遊技者に不要な不利益を与えることを適切に抑制できる。

10

【0611】

[付記A76]

前記第2入球口は、特殊第2入球口（384）及び通常第2入球口（385）を含み、前記第2許容状態において前記特殊第2入球口（385）への遊技球を許容する特殊入球許容状態と前記特殊第2入球口（385）への遊技球を制限する特殊入球制限状態とを切り替える切替部（386）と、

20

前記切替部（386）の動作を制御する切替部制御手段（41）と、
をさらに備えることを特徴とする付記A1に記載の遊技機。

【0612】

付記A76に係る遊技機では、第2許容状態における切替部の切り替えによって、特殊第2入球口への遊技球の入球が許容される状態と制限される状態とが選択される。そのため、第2許容状態での切替部の切り替えを制御することで、種々な遊技性を付与できる。例えば、切替部の切り替えパターン（切り替え回数や特殊入球許容状態の時間）によって、第2許容状態での特殊第2入球口への遊技球の入球確率を調整できる。これにより、第2遊技において通常の遊技球の打ち出しを行うことで特殊第2入球口に遊技球が確実に入球される遊技性、又は第2遊技において特殊第2入球口に遊技球が入球されないことで大当たり遊技が実行されない、いわゆるパンクが発生する遊技性を付与できる。そして、入球確率を調整することで、パンク発生率の調整が可能であるため、パンク発生率によって遊技性の調整が可能である。

30

【0613】

また、後述のように、第2許容状態において第3遊技が実行されている場合に、特殊第2入球口への遊技球の入球が制限される状態に切替部を制御することも可能である。これにより、第3遊技の実行中に第3遊技が実行される契機が付与されることを防止できるため、第3遊技の実行中に第3遊技が開始されることが防止される。

40

【0614】

さらに、第2許容状態において、特殊第2入球口に遊技球が入球された場合に特殊第2入球口への遊技球の入球を制限することも可能である。これにより、特殊第2入球口への遊技球の入球数の調整が可能になり、例えば特殊第2入球口への入球数を1個に制限する一方で、残りの遊技球は通常第2入球口に入球させることができる。

【0615】

[付記A77]

前記切替部制御手段（41）は、前記第2許容状態において、前記特殊第2入球口（385）に遊技球が入球された場合に、前記第2遊技実行手段（41）によって前記切替部を制御して前記特殊入球許容状態から前記特殊入球制限状態に切り替えることを特徴とす

50

る付記 A 7 6 に記載の遊技機。

【0616】

付記 A 7 7 に係る遊技機では、特殊第 2 入球口への遊技球の入球を契機として特殊第 2 入球口への遊技球の入球が制限される。これにより、特殊第 2 入球口への遊技球の入球数の調整が可能になり、例えば特殊第 2 入球口への入球数を 1 個に制限する一方で、残りの遊技球は通常第 2 入球口に入球させることができる。

【0617】

[付記 A 7 8]

前記第 3 特定条件は、前記第 3 遊技が実行されていない状態において前記特殊第 2 入球口に遊技球が入球されることであることを特徴とする付記 A 7 6 又は付記 A 7 7 に記載の遊技機。

10

【0618】

付記 A 7 8 に係る遊技機では、第 2 許容状態において第 3 遊技が実行されている場合に、特殊第 2 入球口への遊技球の入球が制限される状態に切替部を制御することも可能である。これにより、第 3 遊技の実行中に第 3 遊技が実行される契機が付与されることを防止できるため、第 3 遊技の実行中に第 3 遊技が開始されることが防止される。

【0619】

[付記 A 7 9]

前記第 2 所定条件は、前記第 2 許容状態に切り替えられてから所定時間が経過することであることを特徴とする付記 A 7 6 から付記 A 7 8 のいずれかに記載の遊技機。

20

【0620】

付記 A 7 9 に係る遊技機では、第 2 許容状態に切り替えられてから所定時間が経過することで、第 2 制限状態に切り替えられる。そのため、所定時間の設定次第で第 2 許容状態での特殊第 2 入球口への遊技球の入球確率を調整できる。これにより、第 2 遊技において通常の遊技球の打ち出しを行うことで特殊第 2 入球口に遊技球が確実に入球される遊技性、又は第 2 遊技において特殊第 2 入球口に遊技球が入球されないことで大当たり遊技が実行されない、いわゆるパンクが発生する遊技性を付与できる。そして、入球確率を調整することで、パンク発生率の調整が可能であるため、パンク発生率によって遊技性の調整が可能である。

【0621】

[付記 A 8 0]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔（例えば 0.6 秒）以上の時間に設定されることを特徴とする付記 A 7 9 に記載の遊技機。

30

【0622】

[付記 A 8 1]

前記所定時間は、前記発射間隔の 1 倍以上 30 倍以下（例えば 0.6 秒以上 18 秒以下）に設定されることを特徴とする付記 A 8 0 に記載の遊技機。

【0623】

[付記 A 8 2]

前記所定時間は、前記発射間隔の 2 倍以上 20 倍以下（例えば 1.2 秒以上 12 秒以下）に設定されることを特徴とする付記 A 8 0 に記載の遊技機。

40

【0624】

[付記 A 8 3]

前記所定時間は、前記発射間隔の 3 倍以上 10 倍以下（例えば 1.8 秒以上 6 秒以下）に設定されることを特徴とする付記 A 8 0 に記載の遊技機。

【0625】

付記 A 8 0 から付記 A 8 3 に係る遊技機では、第 2 許容状態に切り替えられてから第 2 制限状態に切り替えられるまでの所定時間が、遊技球の発射間隔以上、例えば発射間隔の 1 倍以上 30 倍以下に設定され、好ましくは発射間隔の 2 倍以上 20 倍以下に設定され、より好ましくは発射間隔の 3 倍以上 10 倍以下に設定される。これにより、第 2 遊技にお

50

いて通常の遊技球の打ち出しを行うことで特殊第2入球口に遊技球が確実に入球され、通常の打ち出しを行う限りパンクが発生しない遊技性が付与される。

【0626】

[付記A84]

前記第2許容状態における前記特殊第2入球口(384)への入球確率は、100%よりも一定確率だけ低い所定確率であることを特徴とする付記A76から付記A78のいずれかに記載の遊技機。

【0627】

[付記A85]

前記所定確率は、1%以上95%以下に設定されることを特徴とする付記A84に記載の遊技機。

【0628】

[付記A86]

前記所定確率は、20%以上90%以下に設定されることを特徴とする付記A84に記載の遊技機。

【0629】

[付記A87]

前記所定確率は、50%以上80%以下に設定されることを特徴とする付記A84に記載の遊技機。

【0630】

付記A84から付記A87のいずれかに係る遊技機では、第2許容状態における特殊第2入球口への入球確率が、100%よりも一定確率だけ低い所定確率、例えば1%以上95%以下に設定され、好ましくは20%以上90%以下に設定され、より好ましくは50%以上80%以下に設定される。これにより、第2遊技において特殊第2入球口に遊技球が入球されないことで第3遊技が実行されない、いわゆるパンクが発生する遊技性を付与できる。そして、入球確率を調整することで、パンク発生率の調整が可能であるため、パンク発生率によって遊技性の調整が可能である。

【0631】

[付記B1]

遊技球の入球が可能な第1入球口(376)と、

前記第1入球口(376)への遊技球の入球が制限される第1制限状態と前記第1入球口(376)への遊技球の入球が許容される第1許容状態とを切り替える第1電動役物手段(371)と、

前記第1制限状態から前記第1許容状態に切り替え、第1所定条件が成立した場合に前記第1制限状態に切り替えられる第1切替遊技が1回以上実行される第1遊技(普図当たり遊技)を、第1特定条件の成立に基づいて、前記第1電動役物手段(371)の動作を制御することによって実行する第1遊技実行手段(41)と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口(376)とは異なる第2入球口(384)と、

前記第2入球口(384)への遊技球の入球が制限される第2制限状態と前記第2入球口(384)への遊技球の入球が許容される第2許容状態とを切り替える第2電動役物手段(381)と、

前記第2制限状態から前記第2許容状態に切り替え、第2所定条件が成立した場合に前記第2制限状態に切り替えられる第2切替遊技を含む第2遊技(小当たり遊技)を、前記第1入球口(376)への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件の成立に基づいて、前記第2電動役物手段(381)の動作を制御することによって実行する第2遊技実行手段(41)と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口(376)及び前記第2入球口(384)とは異なる第3入球口(394)と、

前記第3入球口(394)への遊技球の入球が制限される第3制限状態と前記第3入球

10

20

30

40

50

口（３９４）への遊技球の入球が許容される第３許容状態とを切り替える第３電動役物手段（３９１）と、

前記第３制限状態から前記第３許容状態に切り替えられ、第３所定条件が成立した場合に前記第１制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第３切替遊技（ラウンド遊技）を含む第３遊技（大当たり遊技）を、前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球を契機として成立する第３特定条件の成立に基づいて、前記第３電動役物手段（３９１）を制御することによって実行する第３遊技実行手段（４１）と、

所定領域（例えば遊技盤の右側領域）に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段（３５）と、

を備え、

前記第３遊技実行手段（４１）は、前記第１特定条件の成立に基づいて前記第１遊技実行手段（４１）によって前記第１遊技として前記第１切替遊技が複数回実行される場合に、前記第１切替遊技間のインターバルにおいて前記第３遊技を実行し、

前記第３入球口（３９４）は、前記経路規定手段（３５）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする遊技機。

【０６３２】

ところで、従来の遊技機としては、遊技者に有利な大当たり遊技において開放される可変入賞口に遊技球を入球させることで多量の遊技球を獲得可能なものがある。この種の遊技では、一般に可変入賞口に対して複数の経路で遊技球を入球させることが可能である。しかしながら、複数の経路で可変入賞口に対して遊技球が入球可能である場合、遊技球が打ち出されてから可変入賞口に入球されるまでの時間が不均一となるために大当たり遊技に要する時間が不均一となる。また、複数の経路で可変入賞口に対して遊技球が入球可能である場合には、入賞可能な複数の経路とは異なる経路で移動する遊技球は可変入賞口に入球されない無駄玉となり、この無駄玉の発生によっても大当たり遊技に要する時間が不均一となるばかりか、大当たり遊技での差玉数が少なくなるために遊技者に不利益を与える。

【０６３３】

これに対して、付記Ｂ１に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球が経路規定手段によって同一経路で移動されるため、一定の強度（ストローク）で遊技球を遊技盤の所定領域に打ち出す場合には経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球の移動速度が遊技球相互で均一化され、均一化された間隔で経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する。そして、第３入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第３遊技の第３切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第３入球口に入球されるまでの時間が遊技球相互で均一化されると共に無駄玉の発生が防止される。そのため、第３遊技の第３切替遊技の終了条件として、例えば第３許容状態とされてから所定時間経過後すること、第３入球口に上限数以上の遊技球が入球することなどが設定される場合に、経路規定手段によって同一経路で遊技球を移動させることで、第３入球口に画一的に遊技球が入球されるために第３切替遊技に要する時間を均一化することができ、その結果、第３遊技に要する時間を均一化できる。これにより、第１遊技が実行される場合に、第１遊技、第２遊技及び第３遊技の遊技サイクルに要する時間が均一化されるため、第１切替遊技間のインターバルにおいて第３遊技を終了させることが容易になる。従って、第３遊技の実行中に第１切替遊技のインターバルが終了して第３遊技の実効中に第１遊技での第１切替遊技の実行が開始されることを容易に防止できる。そのため、普図当たり遊技において電役入賞口３７６に遊技球９９が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由として小当たり遊技が実行されない事態の発生、小当たり遊技においてＶ入賞口３８４に遊技球９９が入球したにも関わらず大当たり遊技が実行されていることを理由としてＶ入賞口３８４への入賞が無効とされることによって大当たり遊技が実行されない事態の発生、電役開閉遊技において電役入賞口３７６が

10

20

30

40

50

開放されていることで可変入賞口 394 に遊技球を入球させることができない事態の発生など、遊技者に不利益が与えられることを抑制できる。

【0634】

また、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が第 3 入球口に入球可能であることで、第 3 許容状態とされている間は、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第 3 入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第 3 入球口に入球させることができる。そのため、仮に複数の経路で第 3 入球口に入球可能な構成を採用した場合に発生し得る不都合、即ち第 3 入球口に入球されない無駄玉が発生することを防止できる。これにより、第 3 入球口に入球されない無駄玉による不利益の発生、例えば差玉数の低減を抑制できる。

10

【0635】

[付記 B 2]

前記第 3 入球口 (394) は、前記第 3 電動役物手段 (391) の下方に設けられ、

前記第 3 電動役物手段 (391) は、前記経路規定手段 (35) における前記第 3 入球口 (394) の上方に設けられた第 3 開口部 (353) において、前記第 3 開口部 (353) を閉鎖することによって前記第 3 入球口 (394) への遊技球の入球を制限する第 3 制限位置 (待機位置) と、前記第 3 開口部 (353) を開放することによって前記第 3 入球口 (394) への遊技球の入球を許容する第 3 許容位置 (作動位置) との間で移動可能であることを特徴とする付記 B 1 に記載の遊技機。

【0636】

20

付記 B 2 に係る遊技機では、第 3 電動役物手段を移動させて経路規定手段に設けられた第 3 開口部を開閉することで第 3 入球口への遊技球の入球が制限又は許容される。そのため、経路規定手段に第 3 開口部を設け、この第 3 開口部を第 3 電動役物手段によって開閉するという簡易な構成によって、第 3 制限状態と第 3 許容状態と切り替えを行うことができ、第 3 遊技に要する時間を均一化ないし固定化できると共に、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

【0637】

[付記 B 3]

前記第 2 入球口 (384) は、前記経路規定手段 (35) によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記 B 1 又は付記 B 2 に記載の遊技機。

30

【0638】

付記 B 3 に係る遊技機では、第 2 入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第 2 遊技の第 2 切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第 2 入球口に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、第 2 遊技の第 2 切替遊技の終了条件 (第 2 所定条件) として、例えば第 2 許容状態とされてから所定時間経過することすること、第 2 入球口に上限数以上の遊技球が入球されることなどが設定される場合に、第 2 切替遊技に要する時間を均一化することができ、その結果、第 2 遊技に要する時間を均一化できる。これにより、第 1 遊技が実行される場合に、第 1 切替遊技間のインターバルにおいて第 2 遊技を終了させることが容易になる。従って、第 2 遊技の実行時間の不均一さに起因して、第 2 遊技の終了後に実行される第 3 遊技の実行中に第 1 切替遊技間のインターバルが終了して第 3 遊技の実効中に第 1 遊技での第 1 切替遊技の実行が開始されることを容易に防止できるため、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

40

【0639】

さらに、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が第 2 入球口に入球可能であることで、第 2 許容状態とされている間は、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第 2 入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第 2 入球口に入球させることができるため、第 2 入球口に入球されない無駄玉による不利益の発生を抑制できる。加えて、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動

50

して第2入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第2入球口に入球させることができることで、第2遊技の第2切替遊技において第2入球口に遊技球が入球されない事態の発生（いわゆるパンクの発生）を抑制できる。そのため、パンクの発生によって第3特定条件が成立しないことで第3遊技が実行されないという事態の発生を防止できる。これにより、第3遊技の実行により遊技者が本来獲得できる特典を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

【0640】

[付記B4]

前記第2入球口（384）は、前記第2電動役物手段（381）の下方に設けられ、

前記第2電動役物手段（381）は、前記経路規定手段（35）における前記第2入球口（384）の上方に設けられた第2開口部（352）において、前記第2入球口（384）への遊技球の入球を制限する前記第2制限位置（待機位置）と前記第2入球口（384）への遊技球の入球を許容する前記第2許容位置（作動位置）との間で移動可能であることを特徴とする付記B3に記載の遊技機。

10

【0641】

付記B4に係る遊技機では、第2電動役物手段を移動させて経路規定手段に設けられた第2開口部を開閉することで第2入球口への遊技球の入球が制限又は許容される。そのため、経路規定手段に第2開口部を設け、この第2開口部を第2電動役物手段によって開閉するという簡易な構成によって、第2制限状態と第2許容状態と切り替えを行うことができ、第2遊技に要する時間を均一化ないし固定化できると共に、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

20

【0642】

[付記B5]

前記第1入球口（376）は、前記経路規定手段（35）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記B1から付記B4のいずれかに記載の遊技機。

【0643】

付記B5に係る遊技機では、第1入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第1遊技の第2切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第1入球口に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、第1遊技の第1切替遊技において第1入球口に入球されない事態の発生（いわゆるパンクの発生）を抑制できる。そのため、パンクの発生によって第2特定条件が成立しないこと、ひいては第3特定条件が成立しないことで第3遊技が実行されないという事態の発生を防止できる。これにより、第3遊技の実行により遊技者が本来獲得できる特典を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

30

【0644】

[付記B6]

前記第1入球口（376）は、前記第1電動役物手段（371）の下方に設けられ、

前記第1電動役物手段（371）は、前記経路規定手段（35）における前記第1入球口（376）の上方に設けられた第1開口部（351）において、前記第1入球口（376）への遊技球の入球を制限する前記第1制限位置（待機位置）と前記第1入球口（376）への遊技球の入球を許容する前記第1許容位置（作動位置）との間で移動可能であることを特徴とする付記B5に記載の遊技機。

40

【0645】

付記B6に係る遊技機では、第1電動役物手段を移動させて経路規定手段に設けられた第1開口部を開閉することで第1入球口への遊技球の入球が制限又は許容される。そのため、経路規定手段に第1開口部を設け、この第1開口部を第1電動役物手段によって開閉するという簡易な構成によって、第1制限状態と第1許容状態と切り替えを行うことができ、第1遊技に要する時間を均一化ないし固定化できると共に、遊技者に上述の不利益が

50

与えられることを抑制できる。

【0646】

[付記B7]

前記第1入球口(376)及び前記第2入球口(384)は、前記経路規定手段(35)によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられ、

前記移動経路に沿って移動する遊技球は、前記第1入球口(376)、前記第2入球口(384)及び前記第3入球口(394)の順序で優先して入球可能とされる位置に設けられていることを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【0647】

付記B7に係る遊技機では、仮に第1電動役物手段、第2電動役物手段及び第3電動役物手段のうちの2以上が重複して作動された場合に、第1入球口、第2入球口及び第3入球口の優先順位で遊技球の入球が可能とされる。そのため、第1特定条件の成立により第1遊技が実行される場合に、第2特定条件の成立が最優先され、次いで第3特定条件の成立が優先される。つまり、第3遊技が実行されることを最優先に第1入球口、第2入球口及び第3入球口の遊技球の入賞優先順位が設定されている。これにより、遊技者は、第3遊技の実行により得られる特典を最大限に獲得することが可能になる。

【0648】

[付記C1]

遊技球の入球が可能なる第1入球口(376)と、

前記第1入球口(376)への遊技球の入球が制限される第1制限状態と前記第1入球口(376)への遊技球の入球が許容される第1許容状態とを切り替える第1電動役物手段(371)と、

前記第1制限状態から前記第1許容状態に切り替え、第1所定条件が成立した場合に前記第1制限状態に切り替えられる第1切替遊技(電役開閉遊技)が1回以上実行される第1遊技(普図当たり遊技)を、第1特定条件の成立に基づいて、前記第1電動役物手段(371)の動作を制御することによって実行する第1遊技実行手段(41)と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口(376)とは異なる第2入球口(384)と、

前記第2入球口(384)への遊技球の入球が制限される第2制限状態と前記第2入球口(384)への遊技球の入球が許容される第2許容状態とを切り替える第2電動役物手段(381)と、

前記第2制限状態から前記第2許容状態に切り替え、第2所定条件が成立した場合に前記第2制限状態に切り替えられる第2切替遊技を含む第2遊技(小当たり遊技)を、前記第1入球口(376)への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件の成立に基づいて、前記第2電動役物手段(381)の動作を制御することによって実行する第2遊技実行手段(41)と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口(376)及び前記第2入球口(384)とは異なる第3入球口(394)と、

前記第3入球口(394)への遊技球の入球が制限される第3制限状態と前記第3入球口(394)への遊技球の入球が許容される第3許容状態とを切り替える第3電動役物手段(391)と、

前記第3制限状態から前記第3許容状態に切り替えられ、第3所定条件が成立した場合に前記第3制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第3切替遊技(ラウンド遊技)を含む第3遊技(大当たり遊技)を、前記第2入球口(384)への遊技球の入球を契機として成立する第3特定条件の成立に基づいて、前記第3電動役物手段(391)を制御することによって実行する第3遊技実行手段(41)と、

を備え、

前記第3遊技実行手段(41)は、前記第1特定条件の成立に基づいて前記第1遊技実行手段(41)によって前記第1遊技として前記第1切替遊技が複数回実行される場合に

10

20

30

40

50

、前記第 1 切替遊技間のインターバルにおいて前記第 3 遊技を実行し、

前記第 3 所定条件は、前記第 3 許容状態に切り替えられてから所定時間が経過すること、及び前記第 3 許容状態において前記第 3 入球口（394）に上限数の遊技球が入球されることのいずれかの条件が満たされることであり、

前記所定時間は、前記第 3 入球口（394）に前記上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間以下に設定されることを特徴とする遊技機。

【0649】

付記 C 1 に係る遊技機では、第 3 切替遊技において第 3 制限状態から第 3 許容状態に切り替えた場合に第 3 制限状態に切り替えられるまでの所定時間、即ち第 3 入球口への遊技球の入球が許容される最大入球許容時間が、第 3 入球口に上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間以下に設定されている。即ち、第 3 入球口に上限数の遊技球が入球される前に所定時間（最大入球許容時間）の経過により第 3 制限状態とされる。そのため、上限数の遊技球が第 3 入球口に入球されることで所定時間（最大入球許容時間）の経過前に第 3 許容状態から第 3 制限状態にされることを防止できる。これにより、第 3 切替遊技の実行時間を均一化し、さらには第 3 遊技の実行時間を均一化できるため、第 1 切替遊技間のインターバルにおいて第 3 遊技を終了させることが容易になる。従って、第 3 遊技の実行中に第 1 切替遊技間のインターバルが終了して第 3 遊技の実行中に第 1 遊技での第 1 切替遊技の実行が開始されることを容易に防止でき、第 1 切替遊技において第 1 入球口に遊技球が入球したにも関わらず第 2 特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第 1 切替遊技が実行されることで第 3 入球口への遊技球を入球させることができない事態などの不利益が遊技者に与えられることを抑制できる。

【0650】

[付記 C 2]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔（例えば 0.6 秒）に前記上限数（例えば 10 個）を乗じた時間（例えば 6 秒）以下に設定されることを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

【0651】

[付記 C 3]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 0.5 倍以上 1 倍以下に設定されることを特徴とする付記 C 2 に記載の遊技機。

【0652】

[付記 C 4]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 0.75 倍以上 0.95 倍以下に設定されることを特徴とする付記 C 3 に記載の遊技機。

【0653】

付記 C 2 から付記 C 4 に係る遊技機では、前記所定時間が遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間以下、例えば遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 0.5 倍以上 1 倍以下に設定され、好ましくは 0.75 倍以上 0.95 倍以下に設定される。そのため、前記所定時間内に第 3 入球口に入球される遊技球数が前記上限数に対して著しく少なくなることが防止しつつ、前記所定時間の経過を契機として第 3 切替遊技を終了させることができる。これにより、第 3 遊技において遊技者に与えられる利益を十分に確保しつつ、第 3 切替遊技に要する時間、ひいては第 3 遊技に要する時間の均一化を図ることでより確実に前記第 1 切替遊技間のインターバルで第 3 遊技を終了させることができる。

【0654】

[付記 C 5]

前記インターバルは、前記第 3 遊技の理論最大時間以上に設定されることを特徴とする付記 C 1 から付記 C 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0655】

付記 C 5 に係る遊技機では、第 1 切替遊技間のインターバルが第 3 遊技の理論最大時間以上に設定されている。そのため、例えば第 3 遊技として最大数（例えば 16 R）の第 3

切替遊技を実行することが決定された場合に、全ての第3切替遊技において想定される最大時間（いわゆるフルオープン）を要したとしても、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることが可能になる。これにより、例えば第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実行中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを防止可能になる。その結果、第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球したにも関わらず第2特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第1切替遊技が実行されることで第3入球口に遊技球を入球させることができない事態が発生することが防止され、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

【0656】

[付記C6]

前記インターバルは、前記第2遊技態の理論最大時間と、前記第3遊技の理論最大時間との合計以上に設定されることを特徴とする付記C5に記載の遊技機。

【0657】

付記C6に係る遊技機では、第1切替遊技間のインターバルが、第2遊技の理論最大時間と、第3遊技の理論最大時間との合計時間以上に設定されているため、第3遊技だけでなく第2遊技についても、第1切替遊技間のインターバルにおいて終了させることが可能になる。そのため、第3遊技の実行前に第2遊技が実行される場合でも、第1切替遊技間のインターバルで第3遊技を終了させることが可能になる。これにより、遊技者に不要な不利益を与えることを、より確実に抑制できる。

【0658】

[付記D1]

遊技球の入球が可能な第1入球口（376）と、

前記第1入球口（376）への遊技球の入球が制限される第1制限状態と前記第1入球口（376）への遊技球の入球が許容される第1許容状態とを切り替える第1電動役物手段（371）と、

前記第1制限状態から前記第1許容状態に切り替え、第1所定条件が成立した場合に前記第1制限状態に切り替えられる第1切替遊技（電役開閉遊技）が1回以上実行される第1遊技（普図当たり遊技）を、第1特定条件の成立に基づいて、前記第1電動役物手段（371）の動作を制御することによって実行する第1遊技実行手段（41）と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口（376）とは異なる第2入球口（384）と、

前記第2入球口（384）への遊技球の入球が制限される第2制限状態と前記第2入球口（384）への遊技球の入球が許容される第2許容状態とを切り替える第2電動役物手段（381）と、

前記第2制限状態から前記第2許容状態に切り替え、第2所定条件が成立した場合に前記第2制限状態に切り替えられる第2切替遊技を含む第2遊技（小当たり遊技）を、前記第1入球口（376）への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件の成立に基づいて、前記第2電動役物手段（381）の動作を制御することによって実行する第2遊技実行手段（41）と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口（376）及び前記第2入球口（384）とは異なる第3入球口（394）と、

前記第3入球口（394）への遊技球の入球が制限される第3制限状態と前記第3入球口（394）への遊技球の入球が許容される第3許容状態とを切り替える第3電動役物手段（391）と、

前記第3制限状態から前記第3許容状態に切り替えられ、第3所定条件が成立した場合に前記第3制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第3切替遊技（ラウンド遊技）を含む第3遊技（大当たり遊技）を、前記第2入球口（384）への遊技球の入球を契機として成立する第3特定条件の成立に基づいて、前記第3電動役物手段（391）を制御することによって実行する第3遊技実行手段（41）と、

を備え、

10

20

30

40

50

前記第3遊技実行手段(41)は、前記第1特定条件の成立に基づいて前記第1遊技実行手段(41)によって前記第1遊技として前記第1切替遊技が複数回実行される場合に、前記第1切替遊技間のインターバルにおいて前記第3遊技を実行し、

前記第3所定条件は、前記第3許容状態に切り替えられてから所定時間が経過すること、及び前記第3許容状態において前記第3入球口(394)に上限数の遊技球が入球されることのいずれかの条件が満たされることであり、

前記所定時間は、前記第3入球口(394)に前記上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間を超える時間に設定されることを特徴とする遊技機。

【0659】

付記D1に係る遊技機では、第3切替遊技において第3制限状態から第3許容状態に切り替えた場合に第3制限状態に切り替えられるまでの所定時間、即ち第3入球口への遊技球の入球が許容される最大入球許容時間が、第3入球口に上限数の遊技球を入球させるために必要な最小時間を超える時間に設定されている。これにより、所定時間(最大入球許容時間)が経過する前に第3入球口に上限数の遊技球が入球されることにより第3許容状態から第3制限状態に切り替えられる可能性が高くなる。そして、所定時間(最大入球許容時間)が経過する前に第3入球口に上限数の遊技球が入球されることにより第3許容状態から第3制限状態に切り替えられる場合、第3切替遊技に要する時間が、所定時間(最大入球許容時間)の経過により第3制限状態とされる場合に比べて短くなるため、第3遊技に要する時間も短くできる。そのため、第3遊技に要する時間を短くできることで、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることが容易に可能なる。従って、前記第1遊技として前記第1切替遊技が複数回実行される場合、複数回の第3遊技を実行させることが容易に可能になる。

【0660】

また、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることで、第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実行中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることの防止が可能になる。その結果、第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球したにも関わらず第2特定条件が成立しない事態(いわゆるパンクの発生)や、第1切替遊技が実行されることで第3入球口に遊技球を入球させることができない事態が発生することが防止され、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

【0661】

さらに、所定時間(最大入球許容時間)が経過する前に第3入球口に上限数の遊技球が入球されることにより第3制限状態とされる場合、第3切替遊技において第3入球口に入球される遊技球数が、所定時間(最大入球許容時間)の経過により第3制限状態とされる場合に比べて多くなる。そのため、第3切替遊技において遊技者に付与される特典が第3入球口への遊技球の入球に対する遊技球の払い出しである場合、遊技者は第3切替遊技において最大限の遊技球を獲得でき、第3遊技において獲得できる遊技球数が多くなる。これにより、所定時間(最大入球許容時間)の経過により第3許容状態から第3制限状態に切り替えられる場合に発生し得る遊技者の不利益、即ち獲得できる特典(遊技球)の減少を抑制し、遊技の興趣が低下すること防止できる。

【0662】

[付記D2]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔(例えば0.6秒)に前記上限数(例えば10個)を乗じた時間(例えば6秒)を超える時間に設定されることを特徴とする付記D1に記載の遊技機。

【0663】

[付記D3]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の1倍超1.5倍以下に設定されることを特徴とする付記D2に記載の遊技機。

【0664】

〔付記 D 4〕

前記所定時間は、遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 1. 1 倍以上 1. 3 倍以下に設定されることを特徴とする付記 D 3 に記載の遊技機。

【0665】

付記 D 2 から付記 D 4 に係る遊技機では、前記所定時間が遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間超、例えば遊技球の発射間隔に前記上限数を乗じた時間の 1 倍超 1. 5 倍以下に設定され、好ましくは 1. 1 倍以上 1. 3 倍以下に設定される。そのため、第 3 入球口に上限数の遊技球が入球されることにより第 3 許容状態から第 3 制限状態に切り替えられる場合に、第 3 許容状態から第 3 制限状態への切り替えまでの時間が、所定時間に比べて著しく短くなることを防止である。これにより、第 3 遊技に要する時間が著しく短くなることを防止できるため、第 1 遊技において第 1 切替遊技が複数回実行される場合に、第 3 遊技が終了してから次に第 1 切替遊技が開始されるまでに生じる空白期間を短くできる。

10

【0666】

ところで、前記空白期間が長くなると、遊技球の打ち出しによる所有遊技球の減少を防止するために遊技者が遊技球の打ち出しを中止する止め打ちを行うことが想定される。第 1 切替遊技が開始されるまでの空白期間において止め打ちが行われると、第 1 切替遊技の開始に対して遊技球の打ち出しが遅れたり、打ち出し不良の発生によって所定領域に遊技球が到着しない事態の発生などによって第 1 切替遊技において第 1 入球口に遊技球が入球されず、結果として遊技者に特典が付与され得る第 3 遊技が実行されない事態が発生し得る。これに対して、前記空白期間を短くできることで、前記空白期間での止め打ちを抑制できる。その結果、遊技球の打ち出しの遅れにより第 1 切替遊技において第 1 入球口に遊技球が入球されない事態の発生を抑制できるため、第 3 遊技が実行されない事態の発生を抑制できる。

20

【0667】

〔付記 D 5〕

前記インターバルは、前記第 3 遊技の理論最大時間以上に設定されることを特徴とする付記 D 1 から付記 D 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0668】

付記 D 5 に係る遊技機では、第 1 切替遊技間のインターバルが第 3 遊技の理論最大時間以上に設定されている。そのため、例えば第 3 遊技として最大数（例えば 16 R）の第 3 切替遊技を実行することが決定された場合に、全ての第 3 切替遊技において想定される最大時間（いわゆるフルオープン）を要したとしても、第 1 切替遊技間のインターバルにおいて第 3 遊技を終了させることが可能になる。これにより、例えば第 3 遊技の実行中に第 1 切替遊技間のインターバルが終了して第 3 遊技の実行中に第 1 遊技での第 1 切替遊技の実行が開始されることを防止可能になる。その結果、第 1 切替遊技において第 1 入球口に遊技球が入球したにも関わらず第 2 特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第 1 切替遊技が実行されることで第 3 入球口に遊技球を入球させることができない事態が発生することが防止され、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

30

【0669】

〔付記 D 6〕

前記インターバルは、前記第 2 遊技態の理論最大時間と、前記第 3 遊技の理論最大時間との合計以上に設定されることを特徴とする付記 D 5 に記載の遊技機。

40

【0670】

付記 D 6 に係る遊技機では、第 1 切替遊技間のインターバルが、第 2 遊技の理論最大時間と、第 3 遊技の理論最大時間との合計時間以上に設定されているため、第 3 遊技だけでなく第 2 遊技についても、第 1 切替遊技間のインターバルにおいて終了させることが可能になる。そのため、第 3 遊技の実行前に第 2 遊技が実行される場合でも、第 1 切替遊技間のインターバルで第 3 遊技を終了させることが可能になる。これにより、遊技者に不要な不利益を与えることを、より確実に抑制できる。

50

【0671】

[付記E1]

遊技球の入球が可能な第1入球口(376)と、

前記第1入球口(376)への遊技球の入球が制限される第1制限状態と前記第1入球口(376)への遊技球の入球が許容される第1許容状態とを切り替える第1電動役物手段(371)と、

前記第1制限状態から前記第1許容状態に切り替え、第1所定条件が成立した場合に前記第1制限状態に切り替えられる第1切替遊技(電役開閉遊技)が1回以上実行される第1遊技(普図当たり遊技)を、第1特定条件の成立に基づいて、前記第1電動役物手段(371)の動作を制御することによって実行する第1遊技実行手段(41)と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口(376)とは異なる第2入球口(384)と、

前記第2入球口(384)への遊技球の入球が制限される第2制限状態と前記第2入球口(384)への遊技球の入球が許容される第2許容状態とを切り替える第2電動役物手段(381)と、

前記第2制限状態から前記第2許容状態に切り替え、第2所定条件が成立した場合に前記第2制限状態に切り替えられる第2切替遊技を含む第2遊技(小当たり遊技)を、前記第1入球口(376)への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件の成立に基づいて、前記第2電動役物手段(381)の動作を制御することによって実行する第2遊技実行手段(41)と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口(376)及び前記第2入球口(384)とは異なる第3入球口(394)と、

前記第3入球口(394)への遊技球の入球が制限される第3制限状態と前記第3入球口(394)への遊技球の入球が許容される第3許容状態とを切り替える第3電動役物手段(391)と、

前記第3制限状態から前記第3許容状態に切り替えられ、第3所定条件が成立した場合に前記第3制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第3切替遊技(ラウンド遊技)を含む第3遊技(大当たり遊技)を、前記第2入球口(384)への遊技球の入球を契機として成立する第3特定条件の成立に基づいて、前記第3電動役物手段(391)を制御することによって実行する第3遊技実行手段(41)と、

所定領域(例えば遊技盤の右側領域)に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段(35)と、

を備え、

前記第3遊技実行手段(41)は、前記第1特定条件の成立に基づいて前記第1遊技実行手段(41)によって前記第1遊技として前記第1切替遊技が複数回実行される場合に、前記第1切替遊技間のインターバルにおいて前記第3遊技を実行し、

前記第3入球口(394)は、前記経路規定手段(35)によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられ、

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルと略同一又は前記インターバル以下であることを特徴とする遊技機。

【0672】

付記E1に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球が経路規定手段によって規定される同一経路で移動されるため、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球の移動速度が遊技球相互で均一化される。そして、第3入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第3遊技の第3切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第3入球口に入球されるまでの時間が遊技球相互で均一化される。そのため、第3遊技の第3切替遊技の終了条件(第3所定条件)として、例えば第3許容状態とされてから所定時間経過すること、第3入球口に上限数以上の遊技球が入球されることなどが設定される場合に、第3切替遊技に要する時間を均一化することができ、その

10

20

30

40

50

結果、第3遊技に要する時間を均一化できる。特に、第3遊技の理論最大時間が、インターバルと略同一又はインターバル以下であることで、例えば第3遊技として最大数（例えば16R）の第3切替遊技を実行することが決定された場合に、全ての第3切替遊技において想定される最大時間（いわゆるフルオープン）を要したとしても、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることが可能になる。そのため、第1遊技が実行される場合に、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることが容易になる。従って、第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実効中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを容易に防止でき、第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球したにも関わらず第2特定条件が成立しない事態（いわゆるパンクの発生）や、第1切替遊技が実行されることで第3入球口への遊技球を入球させることができない事態などの不利益が遊技者に与えられることを抑制できる。

【0673】

[付記E2]

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルの0.8倍以上0.99倍以下であることを特徴とする付記E1に記載の遊技機。

【0674】

[付記E3]

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルの0.85倍以上0.95倍以下であることを特徴とする付記E2に記載の遊技機。

【0675】

付記E2及び付記E3に係る遊技機では、第3遊技の理論最大時間が、インターバルよりも短い0.8倍以上0.99倍以下、好ましくは0.85倍以上0.95倍以下であることで、第1切替遊技間のインターバルにおいて第3遊技を終了させることができる可能性が高くなる。これにより、不利益が遊技者に与えられることをより確実に抑制できる。

【0676】

[付記E4]

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルから前記第2遊技の理論最大時間を減じた時間の0.8倍以上1倍以下であることを特徴とする付記E1から付記E3に記載の遊技機。

【0677】

[付記E5]

前記第3遊技の理論最大時間は、前記インターバルから前記第2遊技の理論最大時間を減じた時間の0.9倍以上1倍以下であることを特徴とする付記E4に記載の遊技機。

【0678】

付記E4及び付記E5に係る遊技機では、第3遊技の理論最大時間が、インターバルから第2遊技の理論最大時間を減じた残余時間よりも短く、残余時間の0.85倍以上0.95倍以下に設定され、好ましくは0.9倍以上1倍以下に設定されている。そのため、第3遊技だけでなく第2遊技についても、第1切替遊技間のインターバルにおいて終了させることが可能になる。その結果、第3遊技の実行前に第2遊技が実行される場合でも、第1切替遊技間のインターバルで第3遊技を終了させることが可能になる。これにより、遊技者に不要な不利益を与えることを、より確実に抑制できる。

【0679】

[付記E6]

前記第2入球口（384）は、前記経路規定手段（35）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記E1から付記E5のいずれかに記載の遊技機。

【0680】

付記E6に係る遊技機では、第2入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち

出される場合、第2遊技の第2切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第2入球口に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、第2遊技の第2切替遊技の終了条件（第2所定条件）として、例えば第2許容状態とされてから所定時間経過すること、第2入球口に上限数以上の遊技球が入球することなどが設定される場合に、第2切替遊技に要する時間を均一化することができ、その結果、第2遊技に要する時間を均一化できる。これにより、第1遊技が実行される場合に、第1切替遊技間のインターバルにおいて第2遊技を終了させることが容易になる。従って、第2遊技の実行時間の不均一さに起因して、第2遊技の終了後に実行される第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実効中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを容易に防止できるため、遊技者に上述の不利益が与えられることを抑制できる。

10

【0681】

さらに、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が第2入球口に入球可能であることで、第2許容状態とされている間は、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第2入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第2入球口に入球させることができるため、第2入球口に入球されない無駄玉による不利益の発生を抑制できる。加えて、経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動して第2入球口に入球可能な位置に到達した遊技球の全てを第2入球口に入球させることができることで、第2遊技の第2切替遊技において第2入球口に遊技球が入球されない事態の発生（いわゆるパンクの発生）を抑制できる。そのため、パンクの発生によって第3特定条件が成立しないことで第3遊技が実行されないという事態の発生を防止できる。これにより、第3遊技の実行により遊技者が本来獲得できる特典を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

20

【0682】**[付記E7]**

前記第1入球口（376）は、前記経路規定手段（35）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記E1から付記E5のいずれかに記載の遊技機。

【0683】

付記E7に係る遊技機では、第1入球口が経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられているため、所定領域に遊技球が打ち出される場合、第1遊技の第2切替遊技では遊技球の打ち出しから遊技球が第1入球口に入球されるまでの時間が均一化される。そのため、第1遊技の第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球されない事態の発生（いわゆるパンクの発生）を抑制できる。そのため、パンクの発生によって第2特定条件が成立しないこと、ひいては第3特定条件が成立しないことで第3遊技が実行されないという事態の発生を防止できる。これにより、第3遊技の実行により遊技者が本来獲得できる特典を獲得できないと不利益の発生を防止できる。

30

【0684】**[付記F1]**

遊技球の入球が可能な第1入球口（376）と、

40

前記第1入球口（376）への遊技球の入球が制限される第1制限状態と前記第1入球口（376）への遊技球の入球が許容される第1許容状態とを切り替える第1電動役物手段（371）と、

前記第1制限状態から前記第1許容状態に切り替え、第1所定条件が成立した場合に前記第1制限状態に切り替えられる第1切替遊技（電役開閉遊技）が1回以上実行される第1遊技（普図当たり遊技）を、第1特定条件の成立に基づいて、前記第1電動役物手段（371）の動作を制御することによって実行する第1遊技実行手段（41）と、

判定条件の成立に基づいて、前記第1遊技実行手段（41）によって前記第1遊技を実行させるか否かの判定（普図当たり抽選）を行う第1遊技判定手段（41）と、

前記第1遊技判定手段（41）による判定結果を表示する判定結果表示手段（361）

50

と、

前記判定結果表示手段での表示内容を制御する表示制御手段（４１）と、

遊技球の入球が可能であり、前記第１入球口（３７６）とは異なる第２入球口（３８４）と、

前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球が制限される第２制限状態と前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球が許容される第２許容状態とを切り替える第２電動役物手段（３８１）と、

前記第２制限状態から前記第２許容状態に切り替え、第２所定条件が成立した場合に前記第２制限状態に切り替えられる第２切替遊技を含む第２遊技（小当たり遊技）を、前記第１入球口（３７６）への遊技球の入球を契機として成立し得る第２特定条件の成立に基づいて、前記第２電動役物手段（３８１）の動作を制御することによって実行する第２遊技実行手段（４１）と、

遊技球の入球が可能であり、前記第１入球口（３７６）及び前記第２入球口（３８４）とは異なる第３入球口（３９４）と、

前記第３入球口（３９４）への遊技球の入球が制限される第３制限状態と前記第３入球口（３９４）への遊技球の入球が許容される第３許容状態とを切り替える第３電動役物手段（３９１）と、

前記第３制限状態から前記第３許容状態に切り替えられ、第３所定条件が成立した場合に前記第３制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第３切替遊技（ラウンド遊技）を含む第３遊技（大当たり遊技）を、前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球を契機として成立する第３特定条件の成立に基づいて、前記第３電動役物手段（３９１）を制御することによって実行する第３遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記第３遊技実行手段（４１）は、前記第１特定条件の成立に基づいて前記第１遊技実行手段（４１）によって前記第１遊技として前記第１切替遊技が複数回実行される場合に、前記第１切替遊技間のインターバルにおいて前記第３遊技を実行し、

前記第１遊技判定手段（４１）は、前記第１遊技を実行させると判定した場合に、前記第１遊技において実行する前記第１切替遊技の実行回数（例えば１回～７回）を決定し、

前記表示制御手段（４１）は、前記第１遊技判定手段（４１）によって前記第１遊技を実行させると判定された場合に、前記第１遊技判定手段（４１）によって決定される前記第１切替遊技の前記実行回数を反映させた内容を前記判定結果表示手段（３６１）に表示させることを特徴とする遊技機。

【０６８５】

付記Ｆ１に係る遊技機では、第１切替遊技の実行回数が複数回の場合には、第１切替遊技の実行回数に応じて、第２特定条件及び第３特定条件が成立する限り、第１切替遊技、第２遊技及び第３遊技が繰り返し実行される。つまり、第１特定条件の成立によって複数回の第１切替遊技が実行される場合、第１切替遊技の実行回数に応じて、遊技者が特典を獲得可能な第３遊技が実行されるという新規な遊技性を有する遊技機が提供される。これにより、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが可能になる。そして、第１遊技での第１切替遊技の実行回数は、第１遊技判定手段によって決定され、当該実行回数を含めた第１遊技判定手段による判定結果が判定結果表示手段に表示される。そのため、遊技者は、判定結果表示手段によって第１遊技判定手段による判定結果を把握でき、判定結果が第１遊技を実行するものである場合に第１遊技での第１切替遊技の実行回数を把握できる。そして、第１遊技での第１切替遊技の回数を把握できることで、特典を獲得可能な第３遊技の最大実行回数を把握できるようになる。これにより、新規な遊技性に、特典を獲得可能な第３遊技の最大実行回数を把握できる遊技性が付加されることで、遊技への注目度や興趣をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることが可能になる。さらに、例えば第３遊技の終了後に第１遊技の第１切替遊技が実行されるか否かを予測できることで遊技への注目度や興趣が向上され、第３遊技の終了後に第１遊技の第１切替遊技が実行される場合には第１入球口に遊技球を入球させる必要があることを予測

できるため、第1入球口に遊技球が入球されないことで第3遊技が実行されないという不利益の発生を防止できる。

【0686】

[付記F2]

前記表示制御手段(41)は、前記第1遊技判定手段(41)によって決定される前記第1切替遊技の前記実行回数に一致させた数字を前記判定結果表示手段(361)に表示させることを特徴とする付記F1に記載の遊技機。

【0687】

付記F2に係る遊技機では、第1遊技判定手段によって決定される第1切替遊技の実行回数に一致させた数字が判定結果表示手段に表示されるため、遊技者は第1切替遊技の実行回数を直接的かつ容易に把握できる。これにより、例えば第3遊技の終了後に第1遊技の第1切替遊技が実行されるか否かを容易に予測できることで遊技への注目度や興趣が向上され、第3遊技の終了後に第1遊技の第1切替遊技が実行される場合には第1入球口に遊技球を入球させる必要があることを容易に予測できるため、第1入球口に遊技球が入球されないことで第3遊技が実行されないという不利益の発生がより確実に防止される。

【0688】

[付記F3]

前記第1遊技判定手段(41)での判定結果を示す前記飾り図柄が変動表示される図柄表示手段(341)と、

前記図柄表示手段(341)での表示内容を制御する図柄表示制御手段(51)と、
をさらに備え、

前記図柄表示制御手段(51)は、

前記第1遊技判定手段(41)による判定結果を表示し、

前記第1遊技判定手段(41)によって前記第1遊技を実行させると判定された場合に前記第1遊技判定手段(41)によって決定される前記第1切替遊技の前記実行回数を反映させた内容を前記図柄表示手段(341)に表示させることを特徴とする付記F1又は付記F2に記載の遊技機。

【0689】

付記F3に係る遊技機では、第1遊技での第1切替遊技の実行回数が、判定結果表示手段に加えて、飾り図柄が変動表示される図柄表示手段に表示される。そのため、遊技者は、図柄表示手段によって第1遊技判定手段での判定結果を把握できるため、図柄表示手段に着目して遊技を楽しむことができる。また、判定結果表示手段及び図柄表示手段の双方を備える遊技機では、通常は判定結果表示手段よりも図柄表示手段のほうが視認容易に配置される。そのため、遊技者は、判定結果表示手段に着目する場合に比べて、例えば第3遊技の終了後に第1遊技の第1切替遊技が実行されるか否かを容易に予測できるため、第3遊技の終了後に第1遊技の第1切替遊技が実行される場合には第1入球口に遊技球を入球させる必要があることを容易に予測できる。これにより、第1入球口に遊技球が入球されないことで第3遊技が実行されないという不利益の発生をより容易に防止できる。

【0690】

[付記F4]

前記図柄表示制御手段(51)は、前記第1切替遊技の前記実行回数に一致させた数字をゼロ目として前記飾り図柄を前記図柄表示手段(341)に設定される有効ライン上に表示させることを特徴とする付記F3に記載の遊技機。

【0691】

付記F4に係る遊技機では、第1遊技判定手段によって決定される第1切替遊技の実行回数に一致させた数字がゼロ目として飾り図柄が図柄表示手段に表示されるため、遊技者は第1切替遊技の実行回数をさらに直接的かつ容易に把握できる。これにより、第3遊技の終了後に第1遊技の第1切替遊技が実行される場合には第1入球口に遊技球を入球させる必要があることをさらに容易に予測できるため、第1入球口に遊技球が入球されないことで第3遊技が実行されないという不利益の発生がさらに確実に防止される。

【0692】

[付記F5]

前記図柄表示制御手段（51）は、前記図柄表示制御手段（51）において飾り図柄を変動表示させる場合に、前記図柄表示制御手段（51）において前記第1遊技判定手段（41）での判定結果を示唆又は明示する遊技演出を実行することを特徴とする付記F3又は付記F4に記載の遊技機。

【0693】

付記F5に係る遊技機では、第1遊技判定手段での判定結果が飾り図柄によって表示される図柄表示手段において、飾り図柄の変動表示中に第1遊技判定手段での判定結果を示唆又は明示する遊技演出を実行される。これにより、遊技者は、飾り図柄が停止表示されるまでの間、遊技演出に着目して判定結果が第1遊技を実行させるものであることの可能性を予測して楽しむことができる。

10

【0694】

[付記F6]

前記第1切替遊技の実行回数の多い前記第1遊技ほど選択率が低く設定されていることを特徴とする付記F1から付記F5のいずれかに記載の遊技機。

【0695】

付記F6に係る遊技機では、第1切替遊技の実行回数の多い第1切替遊技ほど選択率が低く設定されている。一方、第1切替遊技の実行回数が多いほど、第1遊技の実行中に第3遊技が実行される回数が増えるために遊技者が獲得できる特典が多くなり得る。そのため、遊技者は、第1切替遊技の実行回数が多い判定結果が得られることを期待しつつ遊技を楽しむことができる。

20

【0696】

[付記G1]

遊技球の入球が可能な第1入球口（376）と、

前記第1入球口（376）への遊技球の入球が制限される第1制限状態と前記第1入球口（376）への遊技球の入球が許容される第1許容状態とを切り替える第1電動役物手段（371）と、

前記第1制限状態から前記第1許容状態に切り替え、第1所定条件が成立した場合に前記第1制限状態に切り替えられる第1切替遊技（電役開閉遊技）が1回以上実行される第1遊技（普図当たり遊技）を、第1特定条件の成立に基づいて、前記第1電動役物手段（371）の動作を制御することによって実行する第1遊技実行手段（41）と、

30

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口（376）とは異なる第2入球口（384）と、

前記第2入球口（384）への遊技球の入球が制限される第2制限状態と前記第2入球口（384）への遊技球の入球が許容される第2許容状態とを切り替える第2電動役物手段（381）と、

前記第2制限状態から前記第2許容状態に切り替え、第2所定条件が成立した場合に前記第2制限状態に切り替えられる第2切替遊技を含む第2遊技（小当たり遊技）を、前記第1入球口（376）への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件の成立に基づいて、前記第2電動役物手段（381）の動作を制御することによって実行する第2遊技実行手段（41）と、

40

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口（376）及び前記第2入球口（384）とは異なる第3入球口（394）と、

前記第3入球口（394）への遊技球の入球が制限される第3制限状態と前記第3入球口（394）への遊技球の入球が許容される第3許容状態とを切り替える第3電動役物手段（391）と、

前記第3制限状態から前記第3許容状態に切り替えられ、第3所定条件が成立した場合に前記第3制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第3切替遊技（ラウンド遊技）を含む第3遊技（大当たり遊技）を、前記第2入球口（384）への遊技

50

球の入球を契機として成立する第3特定条件の成立に基づいて、前記第3電動役物手段（391）を制御することによって実行する第3遊技実行手段（41）と、

を備え、

前記第1電動役物手段（371）は、当該第1電動役物手段（371）での遊技球の移動を遅延させる遅延部（373）を有し、

前記第3遊技実行手段（41）は、前記第1特定条件の成立に基づいて前記第1遊技実行手段（41）によって前記第1遊技として前記第1切替遊技が複数回実行される場合に、前記第1切替遊技間のインターバルにおいて前記第3遊技を実行することを特徴とする遊技機。

【0697】

付記G1に係る遊技機では、第1入球口への遊技球の入球を制限又は許容する第1電動役物手段に遅延部が設けられている。そのため、第1電動役物手段を遊技球が移動する場合に、遅延部によって第1電動役物手段での遊技球の滞留時間を長く確保できる。これにより、第1始動口に遊技球が入球される可能性を高めることができる。その結果、第1入球口への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件が成立する可能性が高められることで第2遊技が実行される可能性が高められ、さらには、第2入球口への遊技球の入球を契機として成立する第3特定条件が成立する可能性が高められることで、遊技者に特典が付与され得る第3遊技が実行される可能性が高められる。このように、第1遊技において第1切替遊技が実行される場合に、遊技者に特典が付与され得る第3遊技が実行される可能性を高めることができるため、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

【0698】

[付記G2]

前記第1電動役物手段（371）での遊技球の滞留時間は、遊技球の発射間隔以上であることを特徴とする付記G1に記載の遊技機。

【0699】

[付記G3]

前記第1電動役物手段（371）での遊技球の滞留時間は、遊技球の発射間隔の1倍以上5倍以下であることを特徴とする付記G2に記載の遊技機。

【0700】

[付記G4]

前記第1電動役物手段（371）での遊技球の滞留時間は、遊技球の発射間隔の1倍以上3倍以下であることを特徴とする付記G3に記載の遊技機。

【0701】

付記G2から付記G4に係る遊技機では、第1電動役物手段での遊技球の滞留時間が遊技球の発射間隔以上、例えば遊技球の発射間隔の1倍以上5倍以下、好ましくは遊技球の発射間隔の1倍以上3倍以下である。そのため、第1電動役物手段に向けて遊技球が連続的に打ち出される場合、第1電動役物手段の上に少なくとも1個の遊技球が滞留する状態が維持される。その結果、第1切替遊技において第1電動役物手段が作動される場合に、第1電動役物手段に滞留された遊技球を第1入球口に入球させることができる。第1入球口への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件が成立する可能性がさらに高められることで第2遊技が実行される可能性がさらに高められ、その結果、第2入球口への遊技球の入球を契機として成立する第3特定条件が成立する可能性がさらに高められることで、遊技者に特典が付与され得る第3遊技が実行される可能性がさらに高められる。このように、第1遊技において第1切替遊技が実行される場合に、遊技者に特典が付与され得る第3遊技が実行される可能性をさらに高めることができるため、遊技者に不要な不利益を与えることをさらに抑制できる。

【0702】

[付記G5]

前記遅延部は、前記第1電動役物手段（371）において遊技球を蛇行した経路で移動させることを特徴とする付記G1から付記G4のいずれかに記載の遊技機。

【0703】

[付記G6]

前記遅延部（373）は、遊技球の移動方向を前方向又は後方向に変更するガイド部を有することを特徴とする付記G5に記載の遊技機。

【0704】

付記G5及び付記G6に係る遊技機では、簡易な構成の遅延部によって第1電動役物手段での遊技球の移動を遅延させ、第1電動役物手段に遊技球が滞留される時間を長くすることができる。例えば、第1電動役物手段を樹脂成形により形成する場合、樹脂成形によって遅延部を第1電動役物手段に一体的に造り込むことができる。これにより、遅延部を形成することによる製造工程の複雑化や製造コストの上昇を抑制できる。

10

【0705】

[付記G7]

所定領域（例えば遊技盤の右側領域）に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段（35）をさらに備え、

前記第1入球口（376）は、前記経路規定手段（35）によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられていることを特徴とする付記G1から付記G6のいずれかに記載の遊技機。

【0706】

付記G7に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球の移動経路が経路規定手段によって同一経路に規定されるため、所定領域に打ち出された遊技球の移動速度が均一化される。これにより、遊技球の発射間隔に略対応した間隔で第1入球口に入球可能な位置に遊技球を存在させることが可能になり、遊技球の移動速度や移動経路の不均一さに起因して第1入球口に遊技球が入球しないという事態の発生を抑制できる。その結果、第1特定条件の成立後に第2特定条件や第3特定条件が成立しないという事態の発生が抑制されるため、第3遊技の実行により得られる利益を享受できないという事態の発生を抑制できる。

20

【0707】

[付記G8]

前記第1入球口（376）は、前記第1電動役物手段（371）の下方に設けられ、

前記第1電動役物手段（371）は、前記経路規定手段（35）に設けられていることを特徴とする付記G7に記載の遊技機。

30

【0708】

[付記G9]

前記第1電動役物手段（371）は、前記経路規定手段（35）における前記第1入球口（376）の上方に設けられた第1開口部（351）において、前記第1入球口（376）への遊技球の入球を制限する第1制限位置（待機位置）と前記第1入球口（376）への遊技球の入球を許容する第1許容位置（作動位置）との間で移動可能であることを特徴とする付記G8に記載の遊技機。

【0709】

[付記G10]

前記第1制限位置は、前記第1開口部（351）を閉鎖する位置であり、

前記第1許容位置は、前記第1開口部（351）を開放する位置であることを特徴とする付記G9に記載の遊技機。

40

【0710】

付記G8から付記G10に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球の移動経路が経路規定手段によって同一経路に規定されることで移動速度が均一化されるため、第1電動役物手段に常時一定数の遊技球を滞留させることが可能になる。これにより、第1許容状態とされた場合に、第1電動役物手段に滞留された遊技球を第1入球口に確実に入球させることができるため、第1特定条件の成立後に第2特定条件や第3特定条件が成立しないという事態の発生をより確実に抑制し、その結果、第3遊技の実行により得られる利

50

益を享受できないという事態の発生をより確実に抑制できる。

【0711】

[付記G11]

前記第1入球口(376)は、第1上部開口を有する第1入球部(372)に設けられ、

前記第1電動役物手段(371)は、前記第1上部開口を覆う前記第1制限位置と、前記第1上部開口を開放する前記第1許容位置との間を前後方向に移動可能であることを特徴とする付記G1から付記G10のいずれかに記載の遊技機。

【0712】

[付記G12]

前記第1電動役物手段(371)に滞留される遊技球は、前記第1制限位置から前記第1許容位置に後方向に移動される場合に前記第1上部開口に向けて落下されることを特徴とする付記G11に記載の遊技機。

【0713】

付記G11及び付記G12に係る遊技機では、第1電動役物手段を第1制限位置から第1許容位置に移動させることで、第1電動役物手段を移動する遊技球が落下して第1上部開口を介して第1入球部に入球され、その結果、第1入球口に遊技球が入球される。そのため、第1電動役物手段に滞留される遊技球を第1入球口に遊技球を入球させるのが容易になると共に、第1電動役物手段の作動時間を規定するだけで第1切替遊技の時間を固定化できる。これにより、第1切替遊技、第2遊技及び第3遊技の一連の遊技の固定化に寄与することができ、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。

【0714】

[付記H1]

遊技球の入球が可能な第1入球口(376)と、

前記第1入球口(376)への遊技球の入球が制限される第1制限状態と前記第1入球口(376)への遊技球の入球が許容される第1許容状態とを切り替える第1電動役物手段(371)と、

前記第1制限状態から前記第1許容状態に切り替え、第1所定条件が成立した場合に前記第1制限状態に切り替えられる第1切替遊技(電役開閉遊技)が1回以上実行される第1遊技(普図当たり遊技)を、第1特定条件の成立に基づいて、前記第1電動役物手段(371)の動作を制御することによって実行する第1遊技実行手段(41)と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口(376)とは異なる第2入球口(384)と、

前記第2入球口(384)への遊技球の入球が制限される第2制限状態と前記第2入球口(384)への遊技球の入球が許容される第2許容状態とを切り替える第2電動役物手段(381)と、

前記第2制限状態から前記第2許容状態に切り替え、第2所定条件が成立した場合に前記第2制限状態に切り替えられる第2切替遊技を含む第2遊技(小当たり遊技)を、前記第1入球口(376)への遊技球の入球を契機として成立し得る第2特定条件の成立に基づいて、前記第2電動役物手段(381)の動作を制御することによって実行する第2遊技実行手段(41)と、

遊技球の入球が可能であり、前記第1入球口(376)及び前記第2入球口(384)とは異なる第3入球口(394)と、

前記第3入球口(394)への遊技球の入球が制限される第3制限状態と前記第3入球口(394)への遊技球の入球が許容される第3許容状態とを切り替える第3電動役物手段(391)と、

前記第3制限状態から前記第3許容状態に切り替えられ、第3所定条件が成立した場合に前記第3制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第3切替遊技(ラウンド遊技)を含む第3遊技(大当たり遊技)を、前記第2入球口(384)への遊技

10

20

30

40

50

球の入球を契機として成立する第3特定条件の成立に基づいて、前記第3電動役物手段（391）を制御することによって実行する第3遊技実行手段（41）と、

所定領域（例えば遊技盤の右側領域）に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段（35）と、

前記移動経路に沿って移動してきた遊技球を、前記第3遊技切替において前記第3入球口（394）に入球可能な位置で遊技球を滞留させる滞留手段（391, 395, 398, 399）と、

を備え、

前記第3遊技実行手段（41）は、前記第1特定条件の成立に基づいて前記第1遊技実行手段（41）によって前記第1遊技として前記第1切替遊技が複数回実行される場合に、前記第1切替遊技間のインターバルにおいて前記第3遊技を実行し、

前記滞留手段（391, 395, 398, 399）に滞留された遊技球は、前記第3許容状態において前記第3入球口（394）に入球されることを特徴とする遊技機。

【0715】

付記H1に係る遊技機では、第3切替遊技において滞留手段に一定数の遊技球が滞留され、第3許容状態に切り替えられた場合に滞留手段に滞留された一定数の遊技球が第3入球口に入球される。そのため、滞留手段に滞留された一定数の遊技球が第3入球口に入球可能な範囲の短時間に第3許容状態の時間を設定すればよく、第3切替遊技に要する時間を短時間に固定化可能である。これにより、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。また、第3切替遊技に要する時間を短時間に設定しても、滞留手段を設けることで一定数の遊技球を第3入球口に入球させることができるため、第3切替遊技に要する時間を短時間に設定することにより発生し得る遊技者の不利益、即ち第3入球口に入球される遊技球が少なくなることで遊技者が獲得可能な遊技球が少なくなることを防止できる。

【0716】

なお、滞留手段とは、遊技球が停止された状態で滞留させる手段に限らず、例えば移動距離を大きくし、又は移動速度を小さくすることで、遊技球の移動を遅延させる手段も含まれる。

【0717】

[付記H2]

前記滞留手段（395, 398）は、前記第3電動役物手段（391）に遊技球を滞留させるものであることを特徴とする付記H1に記載の遊技機。

【0718】

付記H2に係る遊技機では、第3電動役物手段に遊技球が滞留されるため、第3電動役物手段の作動によって短時間で第3電動役物手段に滞留された一定数の遊技球を第3入球口に入球させることができる。これにより、第3切替遊技に要する時間をより短時間に固定化可能になり、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることがより容易になる。

【0719】

[付記H3]

前記滞留手段（395, 398）は、前記第3電動役物手段（391）における遊技球の移動を遅延させる遅延部であることを特徴とする付記H2に記載の遊技機。

【0720】

付記H3に係る遊技機では、第3電動役物手段における遊技球の移動を遅延させる遅延部を設けるという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0721】

[付記H4]

前記遅延部（395）は、前記第3電動役物手段（391）における移動経路を規定するものであることを特徴とする付記H3に記載の遊技機。

【0722】

[付記H5]

前記遅延部(398)は、前記第3電動役物手段(391)において遊技球を蛇行した経路で移動させるものであることを特徴とする付記H4に記載の遊技機。

【0723】

付記H4及び付記H5に係る遊技機では、第3電動役物手段での遊技球の移動経路を蛇行した経路などに規定するという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0724】

[付記H6]

前記遅延部(398)は、前記第3電動役物手段(391)における遊技球の移動速度を小さくするものであることを特徴とする付記H3に記載の遊技機。

【0725】

[付記H7]

前記遅延部(398)は、前記第3電動役物手段(391)に設けられる凹部又は凸部であることを特徴とする付記H6に記載の遊技機。

【0726】

[付記H8]

前記遅延部(398)は、前記第3電動役物手段(391)に散点状に配置される複数の凹部又は複数の凸部であることを特徴とする付記H7に記載の遊技機。

【0727】

付記H6から付記H8に係る遊技機では、第3電動役物手段に凹部や凸部を設けるなどして第3電動役物手段での遊技球の移動速度を小さくするという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0728】

[付記H9]

前記滞留手段(398)は、前記第3電動役物手段(391)に遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記H2に記載の遊技機。

【0729】

[付記H10]

前記滞留手段(398)は、前記第3電動役物手段(391)における遊技球の移動方向に並んで配置される複数の溝であることを特徴とする付記H9に記載の遊技機。

【0730】

付記H9及び付記H10に係る遊技機では、第3電動役物手段に複数の溝など設けるなどして第3電動役物手段に遊技球を保持させるという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0731】

[付記H11]

前記第3電動役物手段(391)は、前記経路規定手段(35)における前記第3入球口(394)の上方に設けられた第3開口部(353)において、前記第3入球口(394)への遊技球の入球を制限する第3制限位置(待機位置)と前記第3入球口(394)への遊技球の入球を許容する第3許容位置(作動位置)との間で移動可能であることを特徴とする付記H2から付記H10のいずれかに記載の遊技機。

【0732】

[付記H12]

前記第3制限位置は、前記第3開口部(353)を閉鎖する位置であり、

前記第3許容位置は、前記第3開口部(353)を開放する位置であることを特徴とする付記H11に記載の遊技機。

【0733】

付記H11及び付記H12に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球の移動経

10

20

30

40

50

路が経路規定手段によって同一経路に規定されることで移動速度が均一化されるため、第3電動役物手段の滞留手段に一定数の遊技球を滞留させることが可能になる。これにより、第3許容状態とされた場合に、第3電動役物手段に滞留された遊技球を第3入球口に確実に入球させることができるため、第3切替遊技において遊技者が獲得可能な遊技球数が少なくなることをより確実に防止できる。

【0734】

[付記H13]

前記第3入球口(394)は、第3上部開口を有する第3入球部(392)に設けられ、

前記第3電動役物手段(391)は、前記第3上部開口を覆う前記第3制限位置と、前記第3上部開口を開放する前記第3許容位置との間を前後方向に移動可能であることを特徴とする付記H2から付記H12のいずれかに記載の遊技機。

【0735】

[付記H14]

前記第3電動役物手段(391)に滞留される遊技球は、前記第3制限位置から前記第3許容位置に後方向に移動される場合に前記第3上部開口に向けて落下されることを特徴とする付記H13に記載の遊技機。

【0736】

付記H13及び付記H14に係る遊技機では、第3電動役物手段を第3制限位置から第3許容位置に移動させることで、第3電動役物手段を移動する遊技球が落下して第3上部開口を介して第3入球部に入球され、その結果、第3入球口に遊技球が入球される。そのため、第3電動役物手段に滞留される遊技球を第3入球口に遊技球を入球させるのが容易になると共に、第3電動役物手段の作動時間を規定するだけで第3切替遊技の時間を固定化できる。これにより、第3遊技に要する時間固定化に寄与することができ、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。

【0737】

[付記H15]

前記滞留手段(391)は、前記第3電動役物手段(391)と、前記第3遊技実行手段(41)とにより構成され、

前記第3遊技実行手段(41)は、前記第3切替遊技における前記第3制限状態から前記第3許容状態に切り替えられるまでの間において、前記第3電動役物手段(391)によって遊技球の移動を制限して滞留させる第3滞留状態に切り替えることを特徴とする付記H1に記載の遊技機。

【0738】

付記H15に係る遊技機では、第3切替遊技において第3滞留状態に切り替えられることで経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が滞留され、第3滞留状態から第3許容状態に切り替えられることで、滞留された一定数の遊技球が第3入球口に入球される。そのため、第3滞留状態から第3許容状態に切り替えを制御することによって、第3入球口に入球される遊技球数を制御できると共に第3切替遊技に要する時間を固定化できる。これにより、遊技者に付与される遊技価値を確保しつつ、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。

【0739】

[付記H16]

前記第3入球口(394)は、前記経路規定手段(35)によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられており、

前記第3電動役物手段(391)は、前記第3制限状態において前記移動経路を遮断することを特徴とする付記H15に記載の遊技機。

【0740】

[付記H17]

前記第3電動役物手段(391)は、前記第3制限状態において前記移動経路を遮断す

ることによって遊技球の移動を制限する制限部（３９１Ｂ）を有することを特徴とする付記Ｈ１６に記載の遊技機。

【０７４１】

付記Ｈ１６及び付記Ｈ１７に係る遊技機では、第３電動役物手段によって遊技球の移動経路を遮断するという簡易な構成によって第３切替遊技に要する時間を固定化し、次に第１切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第３遊技を終了させることが可能になる。

【０７４２】

[付記Ｈ１８]

前記滞留手段（３９９）は、遊技球に電磁力又は磁力を作用させることによって所定領域に遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

10

【０７４３】

[付記Ｈ１９]

前記滞留手段（３９９）は、前記第３入球口（３９４）の上方において一定数の遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記Ｈ１８に記載の遊技機。

【０７４４】

[付記Ｈ２０]

前記滞留手段（３９９）は、前記第３電動役物手段（３９１）に一定数の遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記Ｈ１８に記載の遊技機。

【０７４５】

20

付記Ｈ１８から付記Ｈ２０に係る遊技機では、電磁力又は磁力を利用して遊技球を保持するという簡易な構成によって第３切替遊技に要する時間を固定化し、次に第１切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第３遊技を終了させることが可能になる。

【０７４６】

[付記Ｉ１]

遊技球の入球が可能な第１入球口（３７６）と、

前記第１入球口（３７６）への遊技球の入球が制限される第１制限状態と前記第１入球口（３７６）への遊技球の入球が許容される第１許容状態とを切り替える第１電動役物手段（３７１）と、

前記第１制限状態から前記第１許容状態に切り替え、第１所定条件が成立した場合に前記第１制限状態に切り替えられる第１切替遊技（電役開閉遊技）が１回以上実行される第１遊技（普図当たり遊技）を、第１特定条件の成立に基づいて、前記第１電動役物手段（３７１）の動作を制御することによって実行する第１遊技実行手段（４１）と、

30

遊技球の入球が可能であり、前記第１入球口（３７６）とは異なる第２入球口（３８４）と、

前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球が制限される第２制限状態と前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球が許容される第２許容状態とを切り替える第２電動役物手段（３８１）と、

前記第２制限状態から前記第２許容状態に切り替え、第２所定条件が成立した場合に前記第２制限状態に切り替えられる第２切替遊技を含む第２遊技（小当たり遊技）を、前記第１入球口（３７６）への遊技球の入球を契機として成立し得る第２特定条件の成立に基づいて、前記第２電動役物手段（３８１）の動作を制御することによって実行する第２遊技実行手段（４１）と、

40

遊技球の入球が可能であり、前記第１入球口（３７６）及び前記第２入球口（３８４）とは異なる第３入球口（３９４）と、

前記第３入球口（３９４）への遊技球の入球が制限される第３制限状態と前記第３入球口（３９４）への遊技球の入球が許容される第３許容状態とを切り替える第３電動役物手段（３９１）と、

前記第３制限状態から前記第３許容状態に切り替えられ、第３所定条件が成立した場合に前記第３制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第３切替遊技（

50

ラウンド遊技)を含む第3遊技(大当たり遊技)を、前記第2入球口(384)への遊技球の入球を契機として成立する第3特定条件の成立に基づいて、前記第3電動役物手段(391)を制御することによって実行する第3遊技実行手段(41)と、

所定領域(例えば遊技盤の右側領域)に打ち出された遊技球の移動経路を同一経路に規定する経路規定手段(35)と、

前記移動経路に沿って移動してきた遊技球を、前記第3遊技切替において前記第3入球口(394)に入球可能な位置で遊技球を滞留させる滞留手段(391, 395, 398, 399)と、

を備え、

前記第3遊技実行手段(41)は、前記第1特定条件の成立に基づいて前記第1遊技実行手段(41)によって前記第1遊技として前記第1切替遊技が複数回実行される場合に、前記第1切替遊技間のインターバルにおいて前記第3遊技を実行し、

前記滞留手段(391, 395, 398, 399)に滞留された遊技球は、前記第3許容状態において前記第3入球口(394)に入球され、

前記第3切替遊技は、前記第3許容状態に切り替えられてから前記第3制限状態に切り替えられる入球許容時間が固定化されていることを特徴とする遊技機。

【0747】

付記I1に係る遊技機では、第3遊技の第3切替遊技において第3許容状態に切り替えられてから第3制限状態に切り替えられる入球許容時間が固定化されている。そのため、第3入球口への遊技球の入球個数とは無関係に第3切替遊技に要する時間が固定化されるため、第3切替遊技を含む第3遊技に要する時間を固定化することが容易になる。これにより、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。その結果、第3遊技の実行中に第1切替遊技間のインターバルが終了して第3遊技の実行中に第1遊技での第1切替遊技の実行が開始されることを防止可能になる。従って、第1切替遊技において第1入球口に遊技球が入球したにも関わらず第2特定条件が成立しない事態(いわゆるパンクの発生)や、第1切替遊技が実行されることで第3入球口に遊技球を入球させることができない事態が発生することが防止され、遊技者に不要な不利益を与えることを抑制できる。

【0748】

[付記I2]

前記第3遊技は、前記第3切替遊技を複数含み、

前記第3切替遊技のそれぞれは、前記入球許容時間が固定化されていることを特徴とする付記I1に記載の遊技機。

【0749】

[付記I3]

前記第3切替遊技のそれぞれは、前記入球許容時間が同一時間に固定化されていることを特徴とする付記I2に記載の遊技機。

【0750】

付記I2及び付記I3に係る遊技機では、第3遊技において複数回の第3切替遊技が実行される場合に、各第3切替遊技において第3許容状態に切り替えられてから第3制限状態に切り替えられる時間が同一時間に固定化されている。そのため、第3遊技において複数回の第3切替遊技が実行される場合においても、各第3切替遊技に要する時間が固定化され、第3遊技に要する時間を固定化することが可能になる。これにより、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になり、遊技者に不要な不利益を与えることを適切に抑制できる。

【0751】

[付記I4]

前記入球許容時間は、遊技球の発射間隔(例えば0.6秒)以下に固定化されていることを特徴する付記I1から付記I3のいずれかに記載の遊技機。

【0752】

[付記 I 5]

前記入球許容時間は、前記発射間隔（例えば 0.6 秒）の 0.1 倍以上 1 倍以下（例えば 0.06 秒以上 0.6 秒以下）の範囲のいずれかの時間に固定化されていることを特徴する付記 I 4 に記載の遊技機。

【0753】

[付記 I 6]

前記入球許容時間は、前記発射間隔（例えば 0.6 秒）の 0.2 倍以上 0.8 倍以下（例えば 0.12 秒以上 0.48 秒以下）の範囲のいずれかの時間に固定化されていることを特徴する付記 I 5 に記載の遊技機。

【0754】

付記 I 4 から付記 I 6 に係る遊技機では、第 3 許容状態に切り替えられてから第 3 制限状態に切り替えられる入球許容時間が遊技球の発射間隔以下、例えば発射間隔の 0.1 倍以上 1 倍以下、好ましくは発射間隔の 0.2 倍以上 0.8 倍以下の範囲のいずれかの時間に固定化される。入球許容時間が遊技球の発射間隔以下に設定されることで、第 3 切替遊技に要する時間に極めて短時間に固定化し、その結果、第 3 遊技において複数回の第 3 切替遊技が実行される場合であっても第 3 遊技に要する時間を短時間に固定可能である。そのため、第 3 遊技において複数回の第 3 切替遊技が実行される場合においても、次に第 1 切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第 3 遊技を終了させることが容易になり、遊技者に不要な不利益を与えることを適切に抑制できる。

【0755】

[付記 I 7]

前記滞留手段（395, 398）は、前記第 3 電動役物手段（391）に遊技球を滞留させるものであることを特徴とする付記 I 1 から付記 I 6 のいずれかに記載の遊技機。

【0756】

付記 I 7 に係る遊技機では、第 3 電動役物手段に遊技球が滞留されるため、第 3 電動役物手段の作動によって短時間で第 3 電動役物手段に滞留された一定数の遊技球を第 3 入球口に入球させることができる。これにより、第 3 切替遊技に要する時間をより短時間に固定化可能になり、次に第 1 切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第 3 遊技を終了させることがより容易になる。

【0757】

[付記 I 8]

前記滞留手段（395, 398）は、前記第 3 電動役物手段（391）における遊技球の移動を遅延させる遅延部であることを特徴とする付記 I 7 に記載の遊技機。

【0758】

付記 I 8 に係る遊技機では、第 3 電動役物手段における遊技球の移動を遅延させる遅延部を設けるという簡易な構成によって遊技球を第 3 電動役物手段に滞留させることができる。

【0759】

[付記 I 9]

前記遅延部（395）は、前記第 3 電動役物手段（391）における移動経路を規定するものであることを特徴とする付記 I 8 に記載の遊技機。

【0760】

[付記 I 10]

前記遅延部（398）は、前記第 3 電動役物手段（391）において遊技球を蛇行した経路で移動させるものであることを特徴とする付記 I 9 に記載の遊技機。

【0761】

付記 I 9 及び付記 I 10 に係る遊技機では、第 3 電動役物手段での遊技球の移動経路を蛇行した経路などに規定するという簡易な構成によって遊技球を第 3 電動役物手段に滞留させることができる。

【0762】

10

20

30

40

50

[付記 I 1 1]

前記遅延部（398）は、前記第3電動役物手段（391）における遊技球の移動速度を小さくするものであることを特徴とする付記 I 8 に記載の遊技機。

【0763】

[付記 I 1 2]

前記遅延部（398）は、前記第3電動役物手段（391）に設けられる凹部又は凸部であることを特徴とする付記 I 1 1 に記載の遊技機。

【0764】

[付記 I 1 3]

前記遅延部（398）は、前記第3電動役物手段（391）に散点状に配置される複数の凹部又は複数の凸部であることを特徴とする付記 I 1 2 に記載の遊技機。

10

【0765】

付記 I 1 1 から付記 I 1 3 に係る遊技機では、第3電動役物手段に凹部や凸部を設けるなどして第3電動役物手段での遊技球の移動速度を小さくするという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0766】

[付記 I 1 4]

前記滞留手段（398）は、前記第3電動役物手段（391）に遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記 I 7 に記載の遊技機。

【0767】

20

[付記 I 1 5]

前記滞留手段（398）は、前記第3電動役物手段（391）における遊技球の移動方向に並んで配置される複数の溝であることを特徴とする付記 I 1 4 に記載の遊技機。

【0768】

付記 I 1 4 及び付記 I 1 5 に係る遊技機では、第3電動役物手段に複数の溝など設けるなどして第3電動役物手段に遊技球を保持させるという簡易な構成によって遊技球を第3電動役物手段に滞留させることができる。

【0769】

[付記 I 1 6]

前記第3電動役物手段（391）は、前記経路規定手段（35）における前記第3入球口（394）の上方に設けられた第3開口部（353）において、前記第3入球口（394）への遊技球の入球を制限する第3制限位置（待機位置）と前記第3入球口（394）への遊技球の入球を許容する第3許容位置（作動位置）との間で移動可能であることを特徴とする付記 I 1 から付記 I 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

30

【0770】

[付記 I 1 7]

前記第3制限位置は、前記第3開口部（353）を閉鎖する位置であり、

前記第3許容位置は、前記第3開口部（353）を開放する位置であることを特徴とする付記 I 1 6 に記載の遊技機。

【0771】

40

付記 I 1 6 及び付記 I 1 7 に係る遊技機では、所定領域に打ち出された遊技球の移動経路が経路規定手段によって同一経路に規定されることで移動速度が均一化されるため、第3電動役物手段の滞留手段に一定数の遊技球を滞留させることが可能になる。これにより、第3許容状態とされた場合に、第3電動役物手段に滞留された遊技球を第3入球口に確実に入球させることができるため、第3切替遊技において遊技者が獲得可能な遊技球数が少なくなることをより確実に防止できる。

【0772】

[付記 I 1 8]

前記第3入球口（394）は、第3上部開口を有する第3入球部（392）に設けられ

50

前記第3電動役物手段(391)は、前記第3上部開口を覆う前記第3制限位置と、前記第3上部開口を開放する前記第3許容位置との間を前後方向に移動可能であることを特徴とする付記I7から付記I17のいずれかに記載の遊技機。

【0773】

[付記I19]

前記第3電動役物手段(391)に滞留される遊技球は、前記第3制限位置から前記第3許容位置に後方向に移動される場合に前記第3上部開口に向けて落下されることを特徴とする付記I18に記載の遊技機。

【0774】

付記I18及び付記I19に係る遊技機では、第3電動役物手段を第3制限位置から第3許容位置に移動させることで、第3電動役物手段を移動する遊技球が落下して第3上部開口を介して第3入球部に入球され、その結果、第3入球口に遊技球が入球される。そのため、第3電動役物手段に滞留される遊技球を第3入球口に遊技球を入球させるのが容易になると共に、第3電動役物手段の作動時間を規定するだけで第3切替遊技の時間を固定化できる。これにより、第3遊技に要する時間固定化に寄与することができ、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。

【0775】

[付記I20]

前記滞留手段(391)は、前記第3電動役物手段(391)と、前記第3遊技実行手段(41)とにより構成され、

前記第3遊技実行手段(41)は、前記第3切替遊技における前記第3制限状態から前記第3許容状態に切り替えられるまでの間において、前記第3電動役物手段(391)によって遊技球の移動を制限して滞留させる第3滞留状態に切り替えることを特徴とする付記I1に記載の遊技機。

【0776】

付記I20に係る遊技機では、第3切替遊技において第3滞留状態に切り替えられることで経路規定手段によって規定される移動経路に沿って移動する遊技球が滞留され、第3滞留状態から第3許容状態に切り替えられることで、滞留された一定数の遊技球が第3入球口に入球される。そのため、第3滞留状態から第3許容状態に切り替えを制御することによって、第3入球口に入球される遊技球数を制御できると共に第3切替遊技に要する時間を固定化できる。これにより、遊技者に付与される遊技価値を確保しつつ、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが容易になる。

【0777】

[付記I21]

前記第3入球口(394)は、前記経路規定手段(35)によって規定される前記移動経路に沿って移動する遊技球が入球可能な位置に設けられており、

前記第3電動役物手段(391)は、前記第3制限状態において前記移動経路を遮断することを特徴とする付記I20に記載の遊技機。

【0778】

[付記I22]

前記第3電動役物手段(391)は、前記第3制限状態において前記移動経路を遮断することによって遊技球の移動を制限する制限部(391B)を有することを特徴とする付記I21に記載の遊技機。

【0779】

付記I21及び付記I22に係る遊技機では、第3電動役物手段によって遊技球の移動経路を遮断するという簡易な構成によって第3切替遊技に要する時間を固定化し、次に第1切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第3遊技を終了させることが可能になる。

【0780】

[付記I23]

前記滞留手段（３９９）は、遊技球に電磁力又は磁力を作用させることによって所定領域に遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記Ｉ１に記載の遊技機。

【０７８１】

[付記Ｉ２４]

前記滞留手段（３９９）は、前記第３入球口（３９４）の上方において一定数の遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記Ｉ２３に記載の遊技機。

【０７８２】

[付記Ｉ２５]

前記滞留手段（３９９）は、前記第３電動役物手段（３９１）に一定数の遊技球を保持させるものであることを特徴とする付記Ｉ２３に記載の遊技機。

10

【０７８３】

付記Ｉ２３から付記Ｉ２５に係る遊技機では、電磁力又は磁力を利用して遊技球を保持するという簡易な構成によって第３切替遊技に要する時間を固定化し、次に第１切替遊技が実行されるまでのインターバル内で第３遊技を終了させることが可能になる。

【０７８４】

[付記Ｊ１]

遊技球の入球が可能な第１入球口（３７６）と、

前記第１入球口（３７６）への遊技球の入球が制限される第１制限状態と前記第１入球口（３７６）への遊技球の入球が許容される第１許容状態とを切り替える第１電動役物手段（３７１）と、

20

前記第１制限状態から前記第１許容状態に切り替え、第１所定条件が成立した場合に前記第１制限状態に切り替えられる第１切替遊技（電役開閉遊技）が１回以上実行される第１遊技（普図当たり遊技）を、第１特定条件の成立に基づいて、前記第１電動役物手段（３７１）の動作を制御することによって実行する第１遊技実行手段（４１）と、

遊技球の入球が可能であり、前記第１入球口（３７６）とは異なる特殊第２入球口（３８４）及び通常第２入球口（３８５）を含む第２入球口と、

前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球が制限される第２制限状態と前記第２入球口（３８４）への遊技球の入球が許容される第２許容状態とを切り替える第２電動役物手段（３８１）と、

前記第２許容状態において前記特殊第２入球口（３８５）への遊技球を許容する特殊入球許容状態と前記特殊第２入球口（３８５）への遊技球を制限する特殊入球制限状態とを切り替える切替部（３８６）と、

30

前記切替部（３８６）の動作を制御する切替部制御手段（４１）と、

前記第２制限状態から前記第２許容状態に切り替え、第２所定条件が成立した場合に前記第２制限状態に切り替えられる第２切替遊技を含む第２遊技（小当たり遊技）を、前記第１入球口（３７６）への遊技球の入球を契機として成立し得る第２特定条件の成立に基づいて、前記第２電動役物手段（３８１）の動作を制御することによって実行する第２遊技実行手段（４１）と、

遊技球の入球が可能であり、前記第１入球口（３７６）及び前記第２入球口（３８４）とは異なる第３入球口（３９４）と、

40

前記第３入球口（３９４）への遊技球の入球が制限される第３制限状態と前記第３入球口（３９４）への遊技球の入球が許容される第３許容状態とを切り替える第３電動役物手段（３９１）と、

前記第３制限状態から前記第３許容状態に切り替えられ、第３所定条件が成立した場合に前記第３制限状態に切り替えられることで遊技者に特典が付与され得る第３切替遊技（ラウンド遊技）を含む第３遊技（大当たり遊技）を、前記特殊第２入球口（３８４）への遊技球の入球を契機として成立する第３特定条件の成立に基づいて、前記第３電動役物手段（３９１）を制御することによって実行する第３遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記第３遊技実行手段（４１）は、前記第１特定条件の成立に基づいて前記第１遊技実

50

行手段（４１）によって前記第１遊技として前記第１切替遊技が複数回実行される場合に、前記第１切替遊技間のインターバルにおいて前記第３遊技を実行することを特徴とする遊技機。

【０７８５】

付記Ｊ１に係る遊技機では、第２許容状態における切替部の切り替えによって、特殊第２入球口への遊技球の入球が許容される状態と制限される状態とが選択される。そのため、第２許容状態での切替部の切り替えを制御することで、種々な遊技性を付与できる。例えば、切替部の切り替えパターン（切り替え回数や特殊入球許容状態の時間）によって、第２許容状態での特殊第２入球口への遊技球の入球確率を調整できる。これにより、第２遊技において通常の遊技球の打ち出しを行うことで特殊第２入球口に遊技球が確実に入球される遊技性、又は第２遊技において特殊第２入球口に遊技球が入球されないことで大当たり遊技が実行されない、いわゆるパンクが発生する遊技性を付与できる。そして、入球確率を調整することで、パンク発生率の調整が可能であるため、パンク発生率によって遊技性の調整が可能である。

10

【０７８６】

また、後述のように、第２許容状態において第３遊技が実行されている場合に、特殊第２入球口への遊技球の入球が制限される状態に切替部を制御することも可能である。これにより、第３遊技の実行中に第３遊技が実行される契機が付与されることを防止できるため、第３遊技の実行中に第３遊技が開始されることが防止される。

【０７８７】

さらに、第２許容状態において、特殊第２入球口に遊技球が入球された場合に特殊第２入球口への遊技球の入球を制限することも可能である。これにより、特殊第２入球口への遊技球の入球数の調整が可能になり、例えば特殊第２入球口への入球数を１個に制限する一方で、残りの遊技球は通常第２入球口に入球させることができる。

20

【０７８８】

[付記Ｊ２]

前記切替部制御手段（４１）は、前記第２許容状態において、前記特殊第２入球口（３８５）に遊技球が入球された場合に、前記第２遊技実行手段（４１）によって前記切替部を制御して前記特殊入球許容状態から前記特殊入球制限状態に切り替えることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。

30

【０７８９】

付記Ｊ２に係る遊技機では、特殊第２入球口への遊技球の入球を契機として特殊第２入球口への遊技球の入球が制限される。これにより、特殊第２入球口への遊技球の入球数の調整が可能になり、例えば特殊第２入球口への入球数を１個に制限する一方で、残りの遊技球は通常第２入球口に入球させることができる。

【０７９０】

[付記Ｊ３]

前記第３特定条件は、前記第３遊技が実行されていない状態において前記特殊第２入球口に遊技球が入球されることであることを特徴とする付記Ｊ１又は付記Ｊ２に記載の遊技機。

40

【０７９１】

付記Ｊ３に係る遊技機では、第２許容状態において第３遊技が実行されている場合に、特殊第２入球口への遊技球の入球が制限される状態に切替部を制御することも可能である。これにより、第３遊技の実行中に第３遊技が実行される契機が付与されることを防止できるため、第３遊技の実行中に第３遊技が開始されることが防止される。

【０７９２】

[付記Ｊ４]

前記第２所定条件は、前記第２許容状態に切り替えられてから所定時間が経過することであることを特徴とする付記Ｊ１から付記Ｊ３のいずれかに記載の遊技機。

【０７９３】

50

付記 J 4 に係る遊技機では、第 2 許容状態に切り替えられてから所定時間が経過することで、第 2 制限状態に切り替えられる。そのため、所定時間の設定次第で第 2 許容状態での特殊第 2 入球口への遊技球の入球確率を調整できる。これにより、第 2 遊技において通常の遊技球の打ち出しを行うことで特殊第 2 入球口に遊技球が確実に入球される遊技性、又は第 2 遊技において特殊第 2 入球口に遊技球が入球されないことで大当たり遊技が実行されない、いわゆるパンクが発生する遊技性を付与できる。そして、入球確率を調整することで、パンク発生率の調整が可能であるため、パンク発生率によって遊技性の調整が可能である。

【0794】

[付記 J 5]

前記所定時間は、遊技球の発射間隔（例えば 0.6 秒）以上の時間に設定されることを特徴とする付記 J 4 に記載の遊技機。

【0795】

[付記 J 6]

前記所定時間は、前記発射間隔の 1 倍以上 30 倍以下（例えば 0.6 秒以上 18 秒以下）に設定されることを特徴とする付記 J 5 に記載の遊技機。

【0796】

[付記 J 7]

前記所定時間は、前記発射間隔の 2 倍以上 20 倍以下（例えば 1.2 秒以上 12 秒以下）に設定されることを特徴とする付記 J 5 に記載の遊技機。

【0797】

[付記 J 8]

前記所定時間は、前記発射間隔の 3 倍以上 10 倍以下（例えば 1.8 秒以上 6 秒以下）に設定されることを特徴とする付記 J 5 に記載の遊技機。

【0798】

付記 J 5 から付記 J 8 に係る遊技機では、第 2 許容状態に切り替えられてから第 2 制限状態に切り替えられるまでの所定時間が、遊技球の発射間隔以上、例えば発射間隔の 1 倍以上 30 倍以下に設定され、好ましくは発射間隔の 2 倍以上 20 倍以下に設定され、より好ましくは発射間隔の 3 倍以上 10 倍以下に設定される。これにより、第 2 遊技において通常の遊技球の打ち出しを行うことで特殊第 2 入球口に遊技球が確実に入球され、通常の打ち出しを行う限りパンクが発生しない遊技性が付与される。

【0799】

[付記 J 9]

前記第 2 許容状態における前記特殊第 2 入球口（384）への入球確率は、100%よりも一定確率だけ低い所定確率であることを特徴とする付記 J 1 から付記 J 4 のいずれかに記載の遊技機。

【0800】

[付記 J 10]

前記所定確率は、1%以上 95%以下に設定されることを特徴とする付記 J 9 に記載の遊技機。

【0801】

[付記 J 11]

前記所定確率は、20%以上 90%以下に設定されることを特徴とする付記 J 9 に記載の遊技機。

【0802】

[付記 J 12]

前記所定確率は、50%以上 80%以下に設定されることを特徴とする付記 J 9 に記載の遊技機。

【0803】

付記 J 9 から付記 J 12 のいずれかに係る遊技機では、第 2 許容状態における特殊第 2

10

20

30

40

50

入球口への入球確率が、100%よりも一定確率だけ低い所定確率、例えば1%以上95%以下に設定され、好ましくは20%以上90%以下に設定され、より好ましくは50%以上80%以下に設定される。これにより、第2遊技において特殊第2入球口に遊技球が入球されないことで第3遊技が実行されない、いわゆるパンクが発生する遊技性を付与できる。そして、入球確率を調整することで、パンク発生率の調整が可能であるため、パンク発生率によって遊技性の調整が可能である。

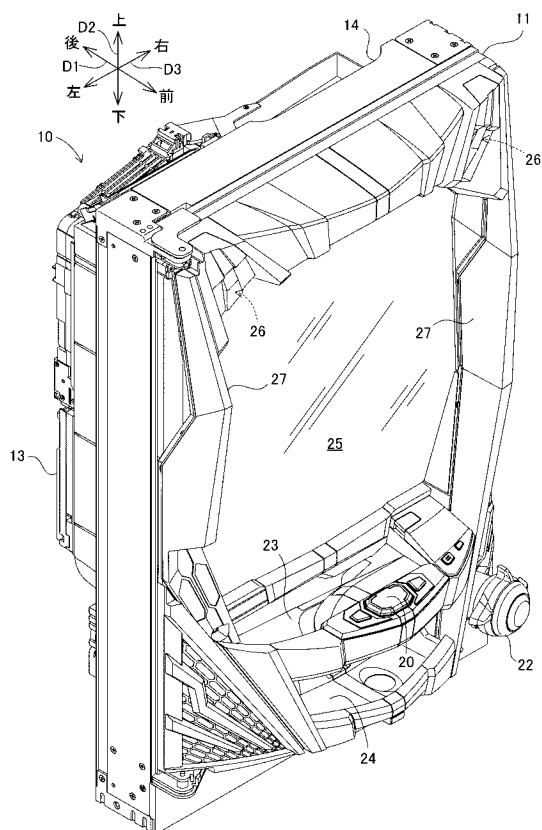
【符号の説明】

【0804】

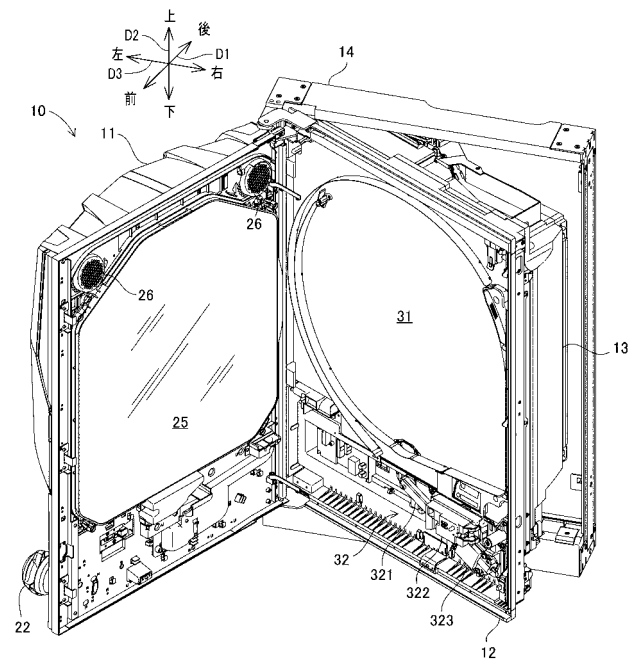
10：遊技機	
313：一般入賞口	10
341：図柄表示部	
35：規定通路	
351：電役入賞用開口部	
352：V入賞用開口部	
353：可変入賞用開口部	
354：アウト口	
36：メイン表示部	
361：普通図柄表示部	
362：普図遊技保留数表示部	
363：特別図柄表示部	20
37：電役入賞装置	
371：電役入賞扉	
372：電役入賞部	
373：ガイド部	
374：凹部	
375：上部開口	
376：電役入賞口	
37a：電役入賞センサ	
38：V入賞装置	
381：V入賞扉	30
382：V入賞部	
383：上部開口	
384：V入賞口	
385：通常入賞口	
386：切替部	
38a：V入賞センサ	
38b：通常入賞センサ	
39：可変入賞装置	
39a：可変入賞センサ	
391：可変入賞扉	40
392：可変入賞部	
393：上部開口	
394：可変入賞口	
395：溝部	
398：凹部	
399：電磁力発生装置	
4：主制御装置	
41：MPU	
411：ROM	
412：RAM	50

- 5 : 音声ランプ制御装置
5 1 : M P U
6 : 表示制御装置

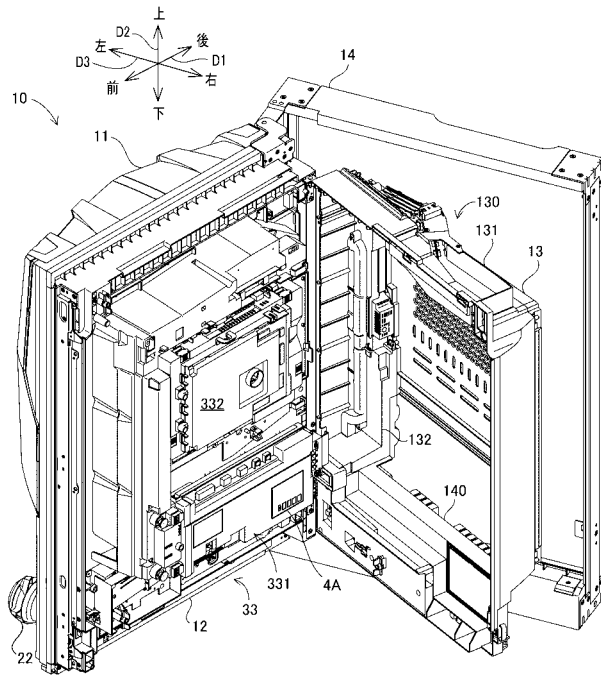
【図 1】



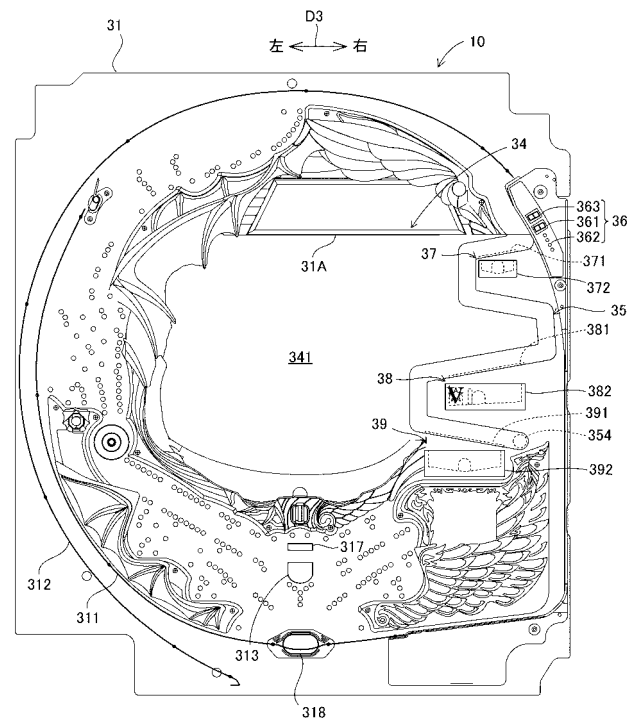
【図 2】



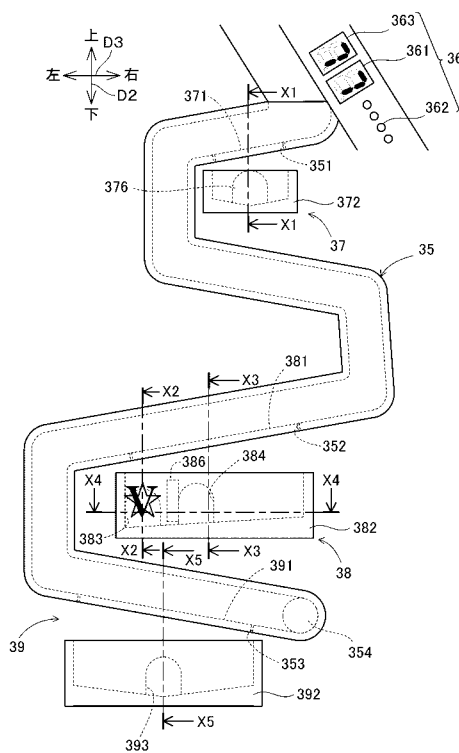
【図 3】



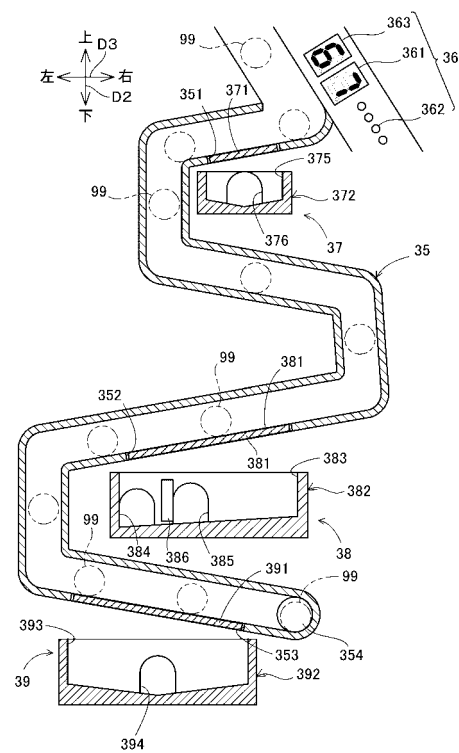
【図 4】



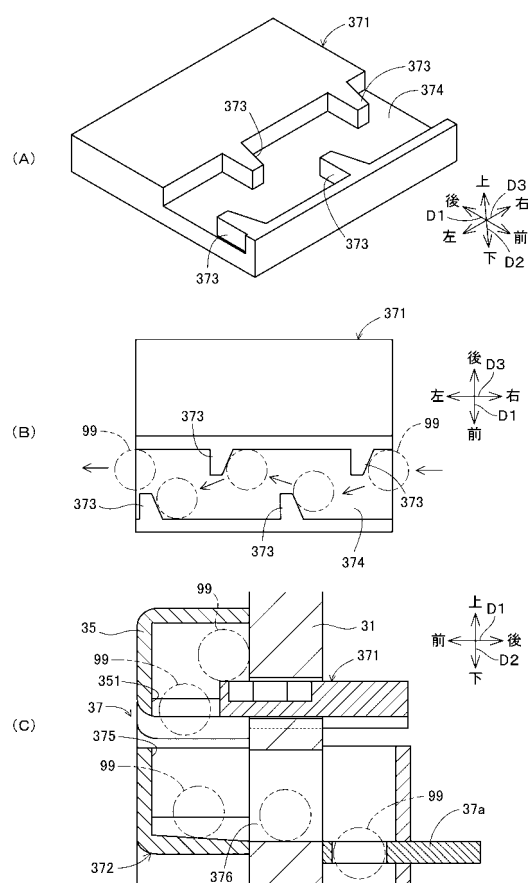
【図 5】



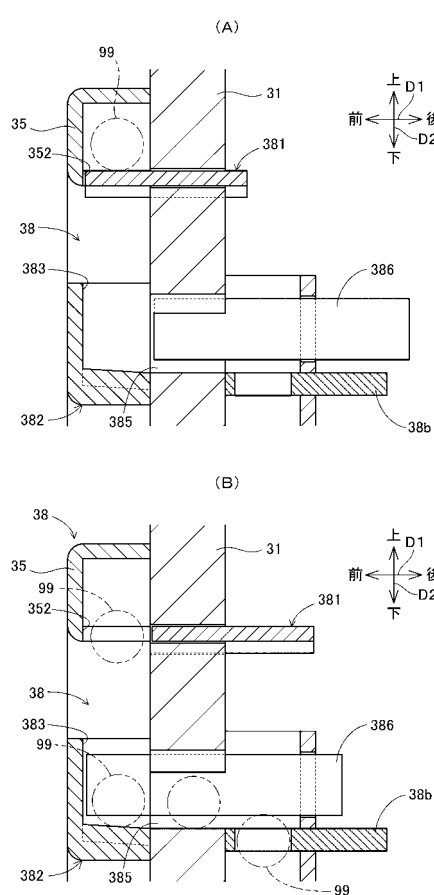
【図 6】



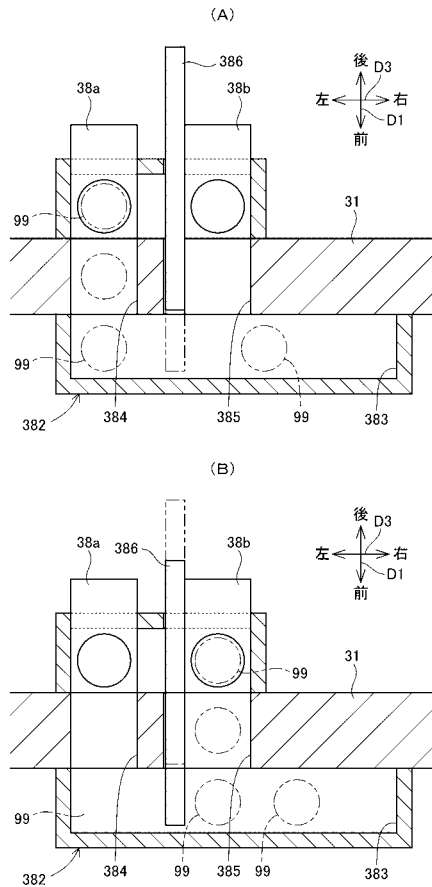
【图 8】



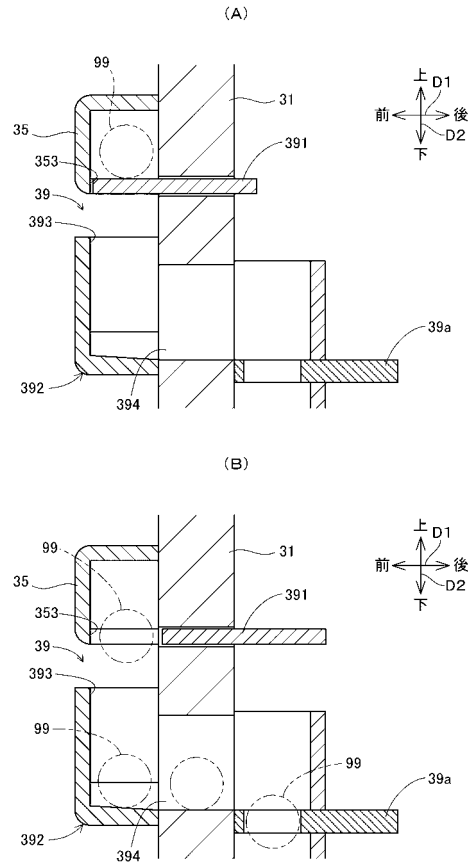
【図 10】



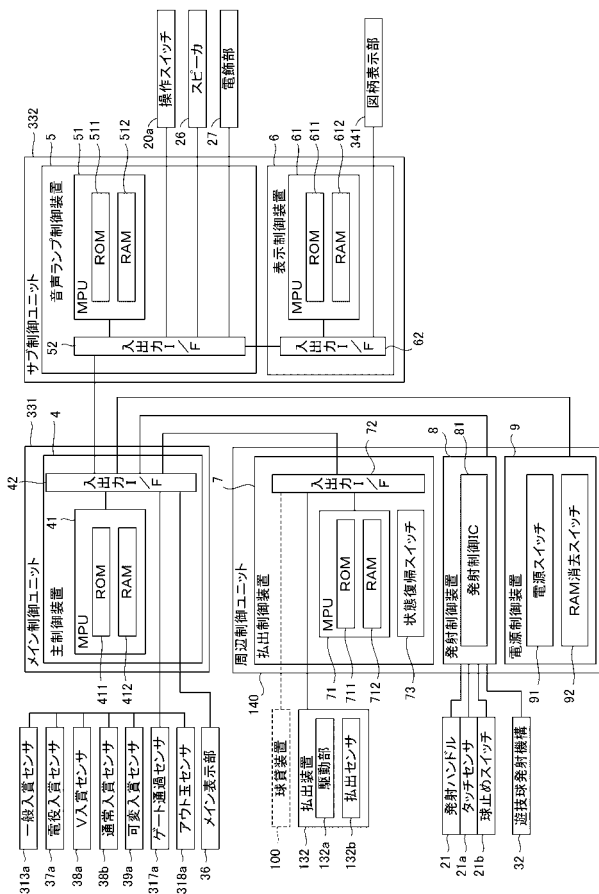
【 図 1 1 】



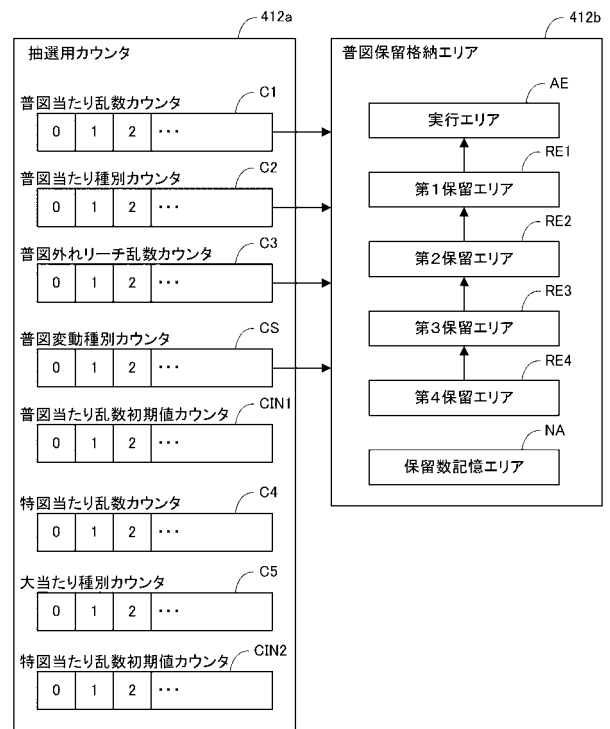
【図 1 2】



【图 1 3】



【図 14】



【図 1 5】

(A) 普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別カウンタ	普図当たり種別	電役入賞扉 開閉パターン種別	電役入賞扉 開閉回数 (電役開閉遊技)	振分率
0~59	A(普図当たりA)	開閉パターン1	1回	30%
60~99	B(普図当たりB)	開閉パターン2	2回	20%
100~129	C(普図当たりC)	開閉パターン3	3回	15%
130~154	D(普図当たりD)	開閉パターン4	4回	12.5%
155~174	E(普図当たりE)	開閉パターン5	5回	10%
175~189	F(普図当たりF)	開閉パターン6	6回	7.5%
190~199	G(普図当たりG)	開閉パターン7	7回	5%

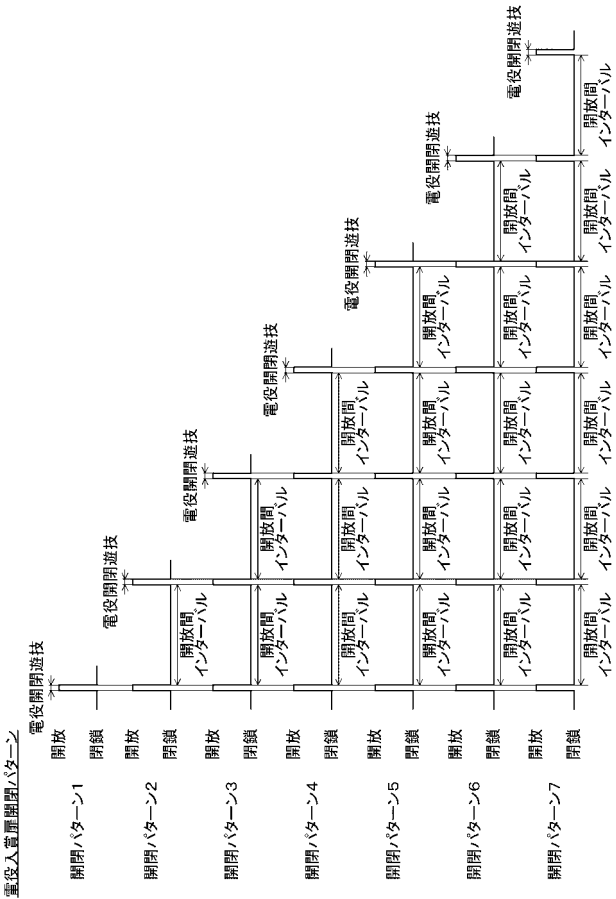
(C) 普通図柄表示部の表示内容

普図当たり種別	表示内容
A(普図当たり1)	1
B(普図当たり2)	2
C(普図当たり3)	3
D(普図当たり4)	4
E(普図当たり5)	5
F(普図当たり6)	6
G(普図当たり7)	7
H(外れ)	0, 8, 9

(D) 普図外れ種別テーブル

普図外れ リーチ乱数カウンタ	普図外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

【図 1 6】



【図 1 7】

(A) 普図当たり変動パターンテーブル

普図変動種別カウンタ	変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(B) 普図外れ変動パターンテーブル

普図外れ種別	普図変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ 前後外れ以外リーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

(C) 特図当たり当否テーブル

特図当たり乱数カウンタ	抽選結果	小当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	小当たり	

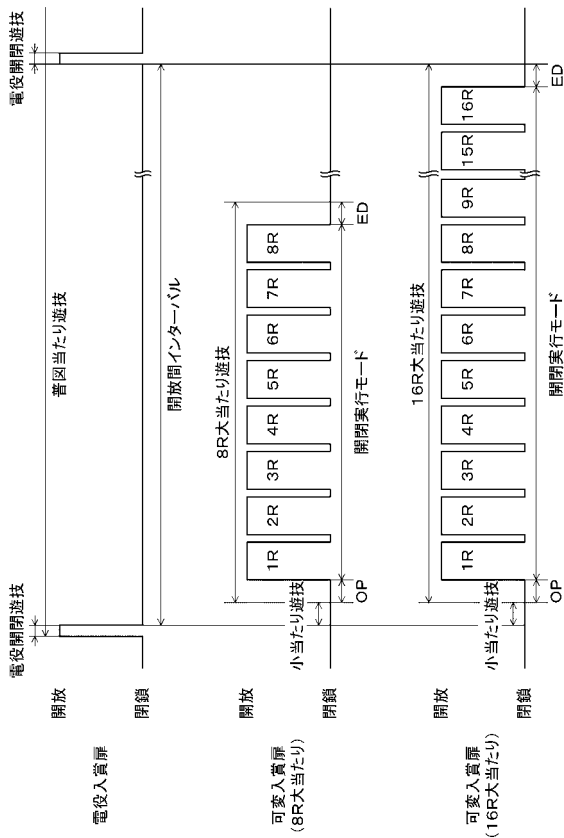
(D) 大当たり種別振分テーブル

大当たり 種別カウンタ	大当たり種別
0~19	8R大当たり
20~39	16R大当たり

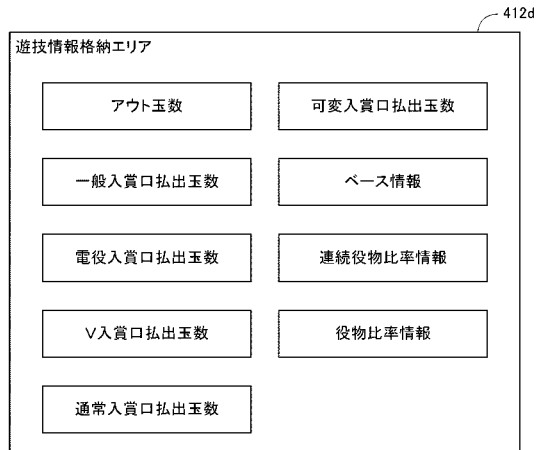
(E) 特別図柄表示部の表示内容

大当たり種別	表示内容
8R大当たり	3
16R大当たり	7
外れ	0、1、2、4、 5、6、8又は9

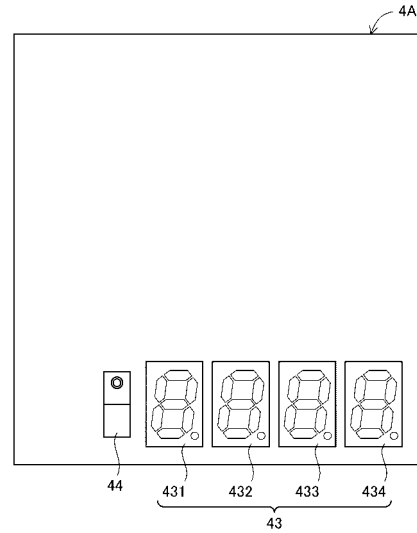
【図 1 8】



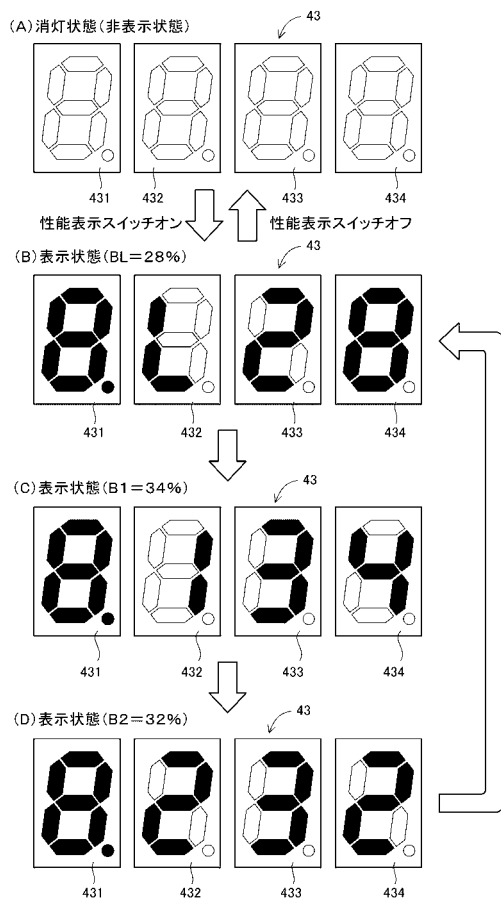
【図 19】



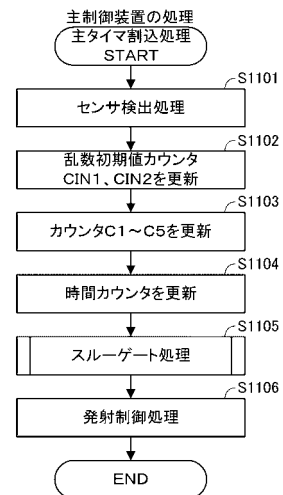
【図 20】



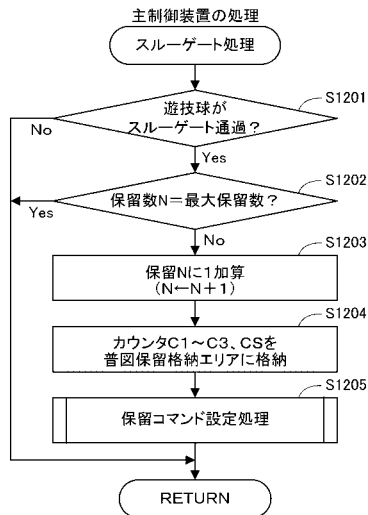
【図 21】



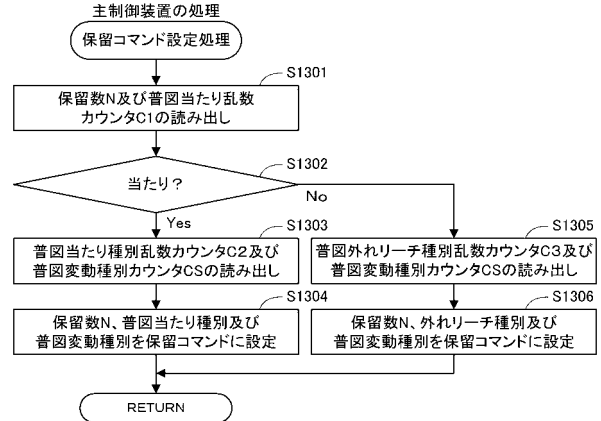
【図 22】



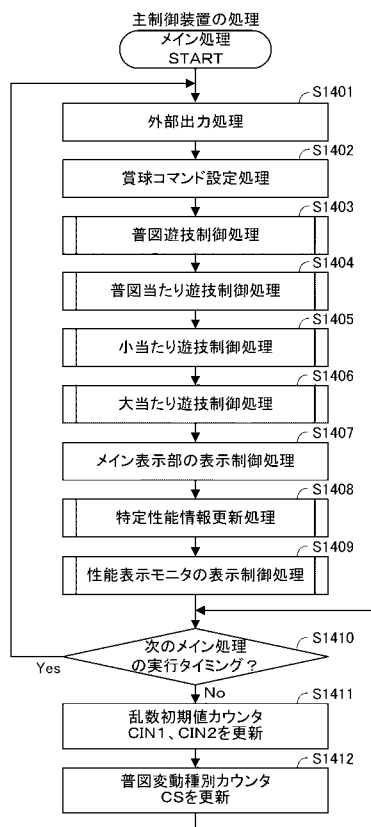
【図 2 3】



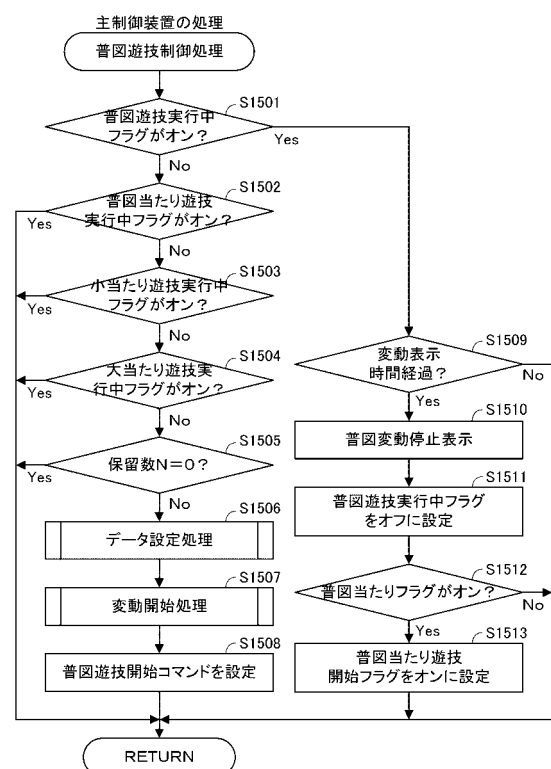
【図 2 4】



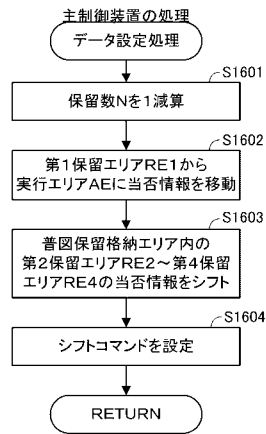
【図 2 5】



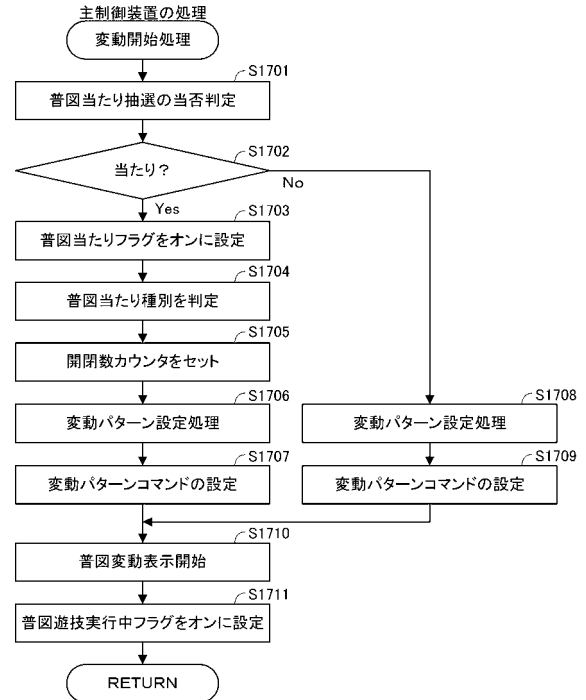
【図 2 6】



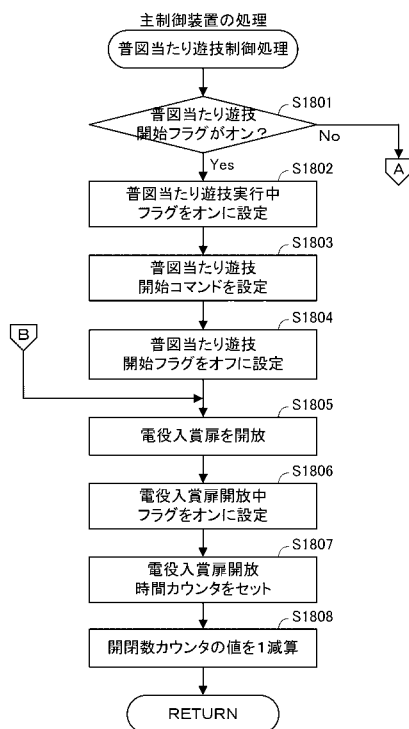
【図 27】



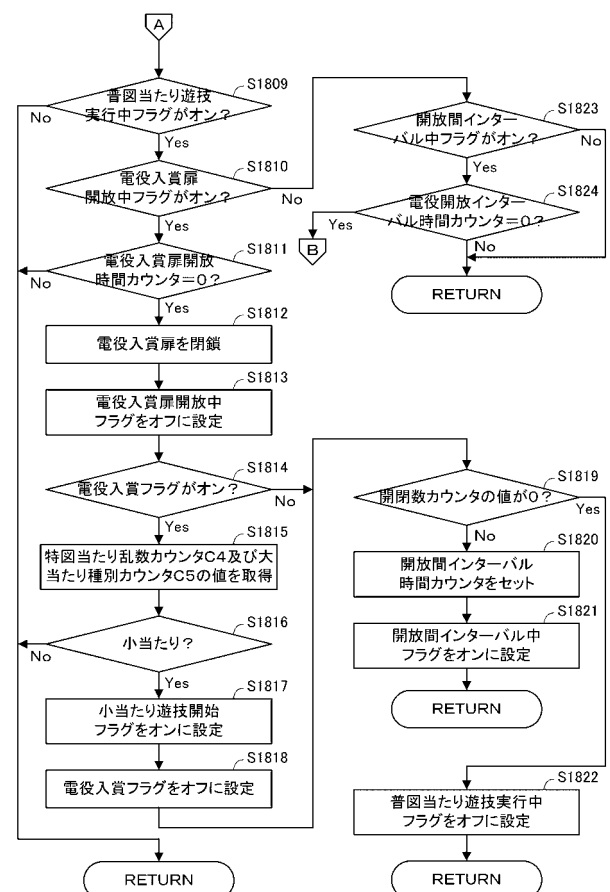
【図 28】



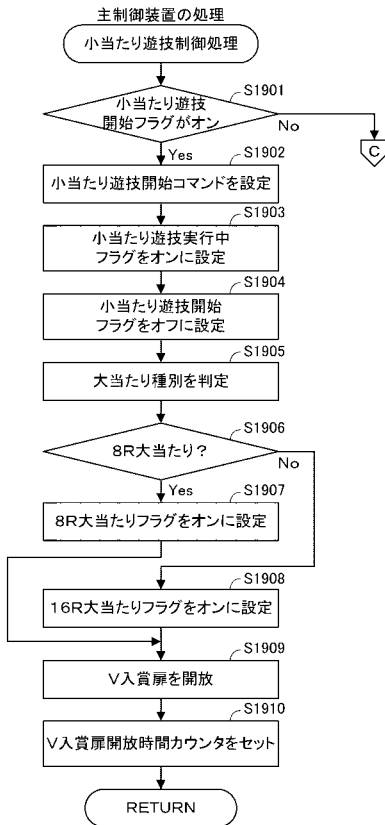
【図 29】



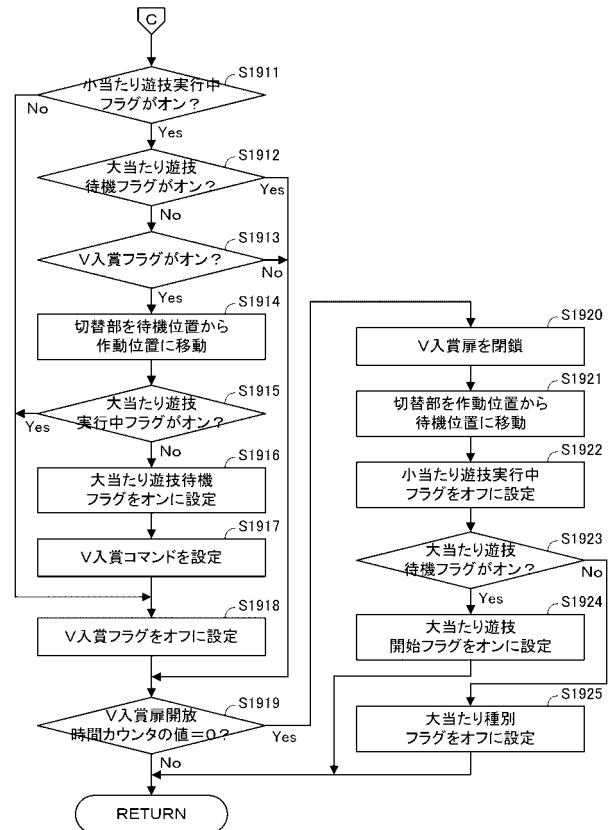
【図 30】



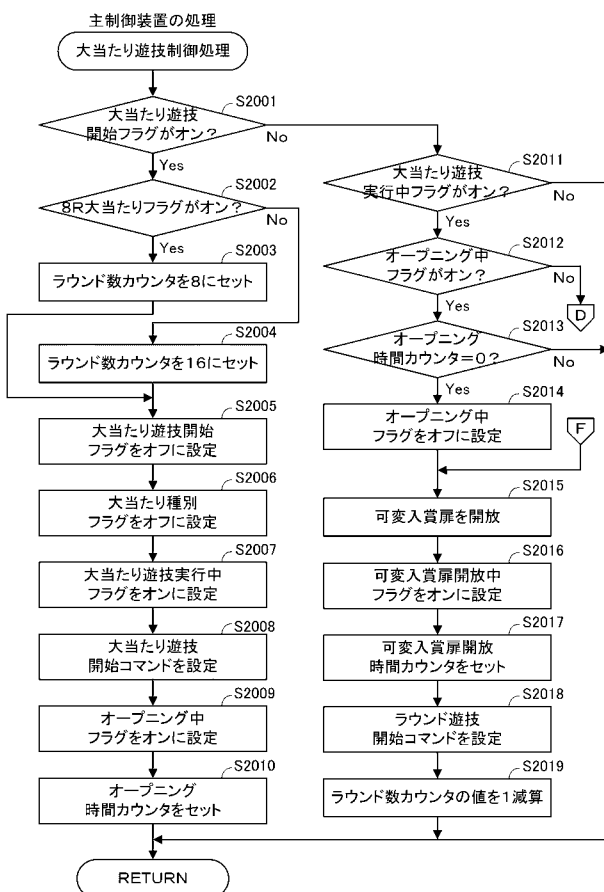
【図 3 1】



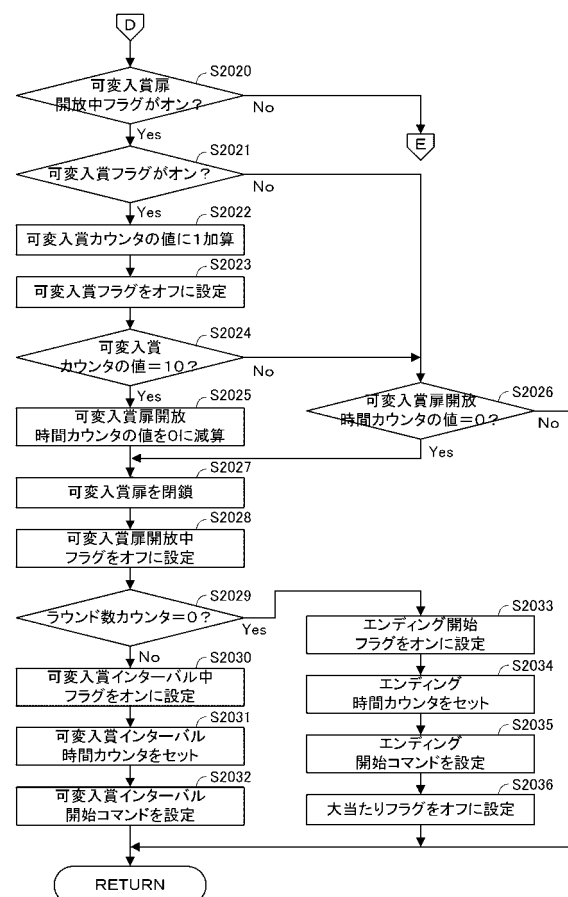
【図 3 2】



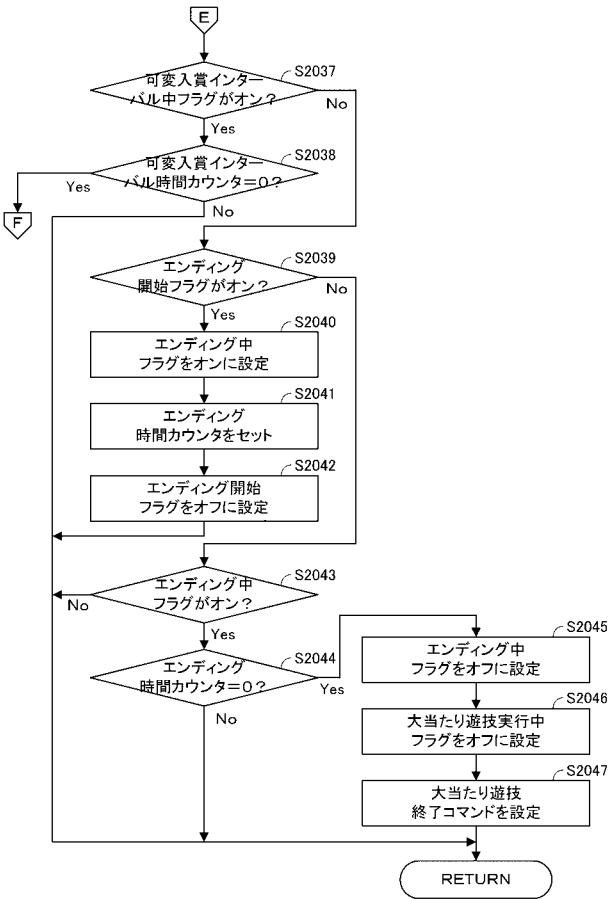
【図 3 3】



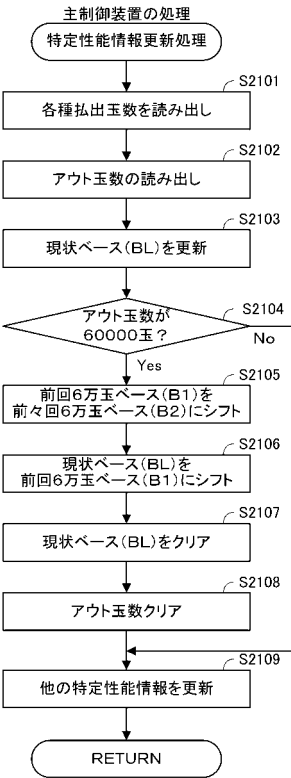
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】

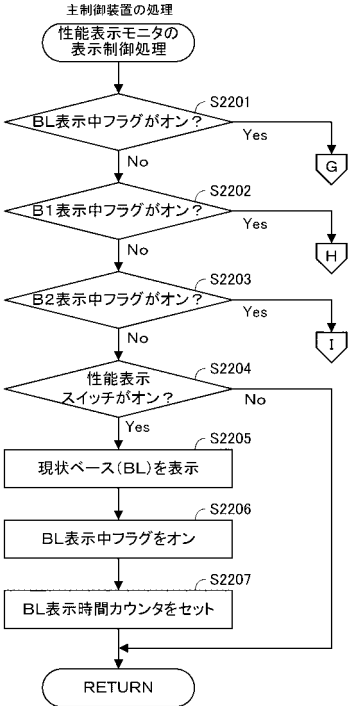
(A) ベース情報(アウト玉数<60000玉)

ベース種別	略号	ベース値(%)
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

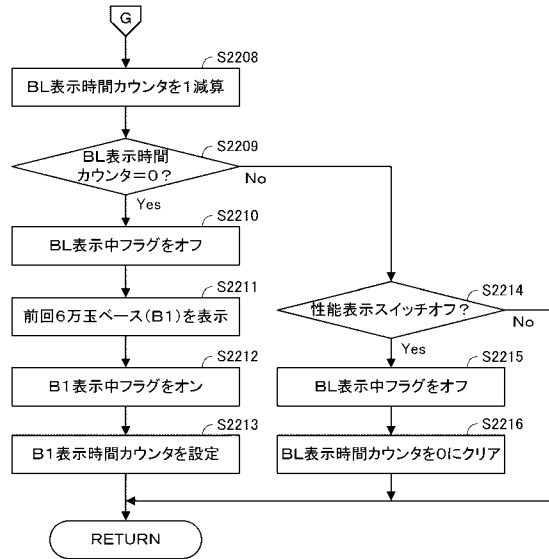
(B) ベース情報(アウト玉数=60000玉)

ベース種別	略号	ベース値(%)
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

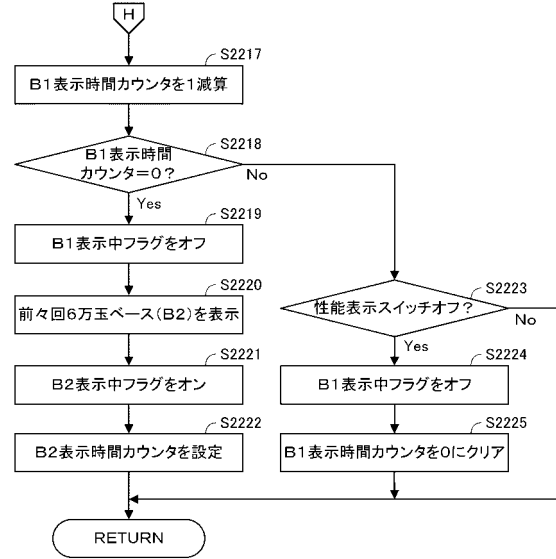
【図 3 8】



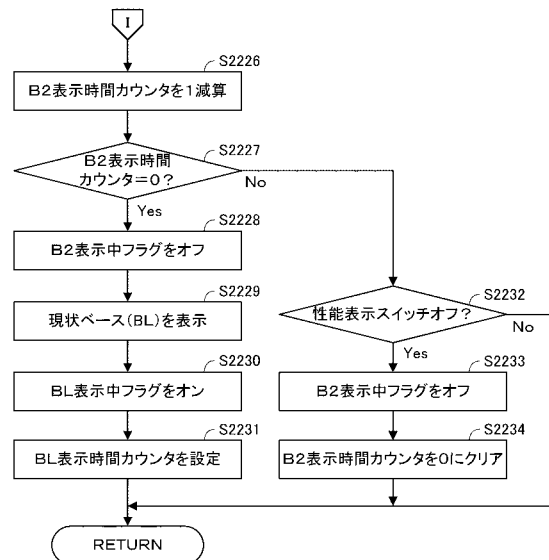
【図 39】



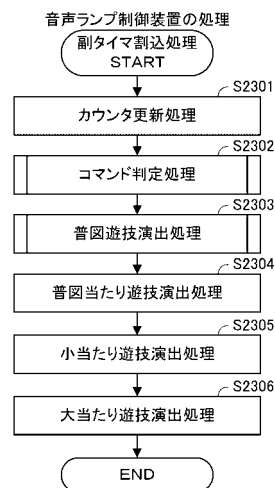
【図 40】



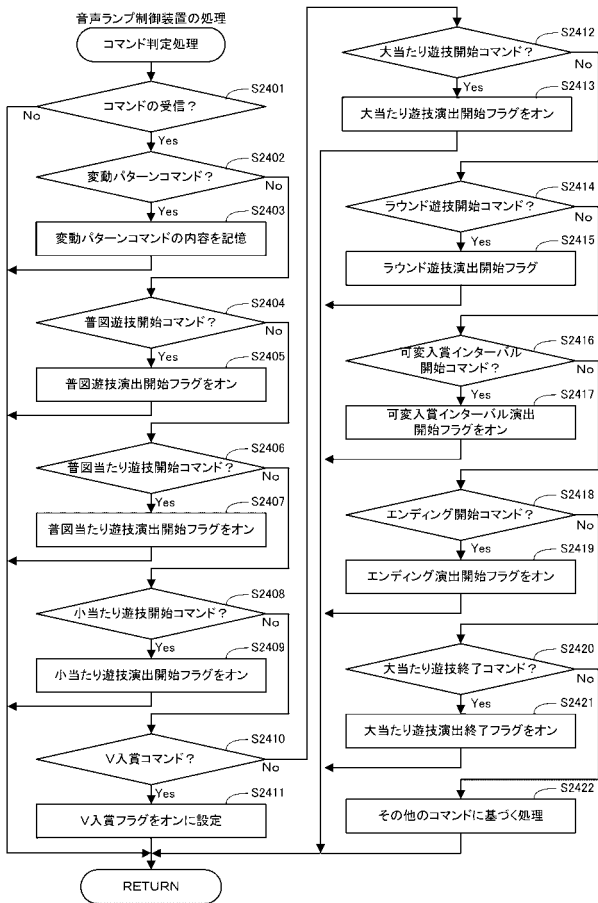
【図 41】



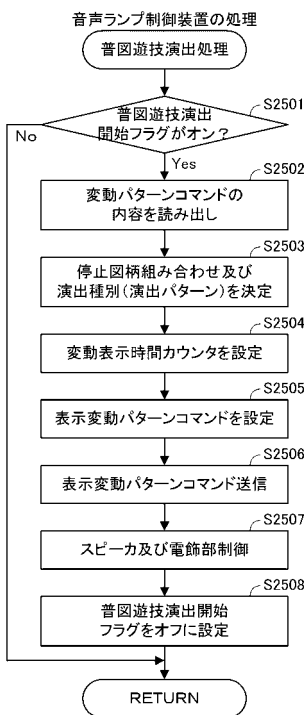
【図 42】



【図 4 3】



【図 4 4】



【図 4 5】

変動種別テーブル

変動パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
⋮	⋮	⋮
G01	ノーマルリーチ	30
G02	スーパーリーチ	60
G03	スペシャルリーチ	90
H01	ノーマルリーチ	30
H02	スーパーリーチ	60
H03	スペシャルリーチ	90
H04	非リーチ	7
H05	非リーチ	10

【図 4 6】

(A) ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン 種別カウンタ	演出パターン種別			
	A~D (普図当たりA~D)	E, F (普図当たりE, F)	G (普図当たりG)	H (外れ)
0~9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX1
10~19	演出パターンX1	演出パターンX2	演出パターンX3	
20~29	演出パターンX2	演出パターンX3	演出パターンX4	
30~39	演出パターンX2	演出パターンX4	演出パターンX5	
40~49	演出パターンX3	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX2
50~59	演出パターンX3	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX3
60~69	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4
70~79	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4
80~89	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4
90~99	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4
100~109	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4

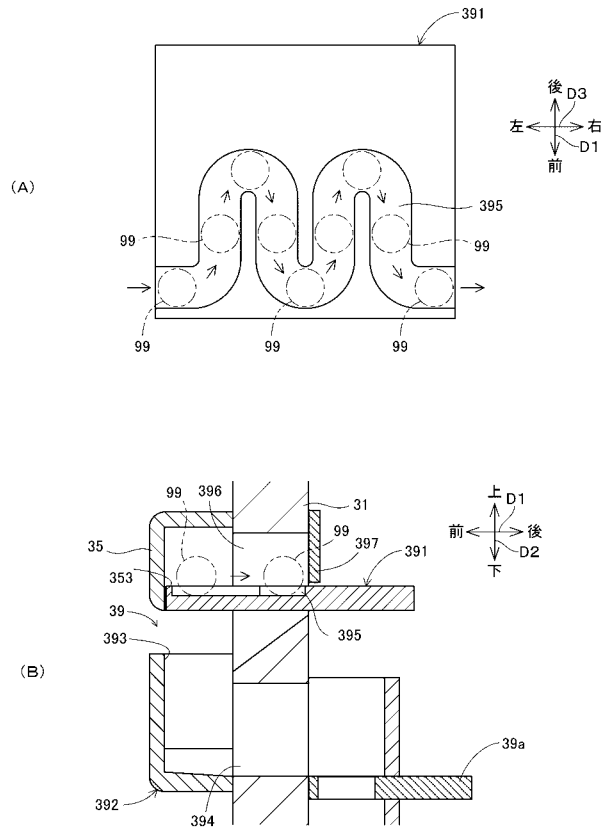
(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン 種別カウンタ	演出パターン種別			
	A~D (普図当たりA~D)	E, F (普図当たりE, F)	G (普図当たりG)	H (外れ)
0~9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10~19	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY2	演出パターンY2
20~29	演出パターンY1	演出パターンY2	演出パターンY3	演出パターンY3
30~39	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY4	演出パターンY4
40~49	演出パターンY2	演出パターンY3	演出パターンY5	演出パターンY5
50~59	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY5	演出パターンY5
60~69	演出パターンY3	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5
80~89	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5
100~109	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5

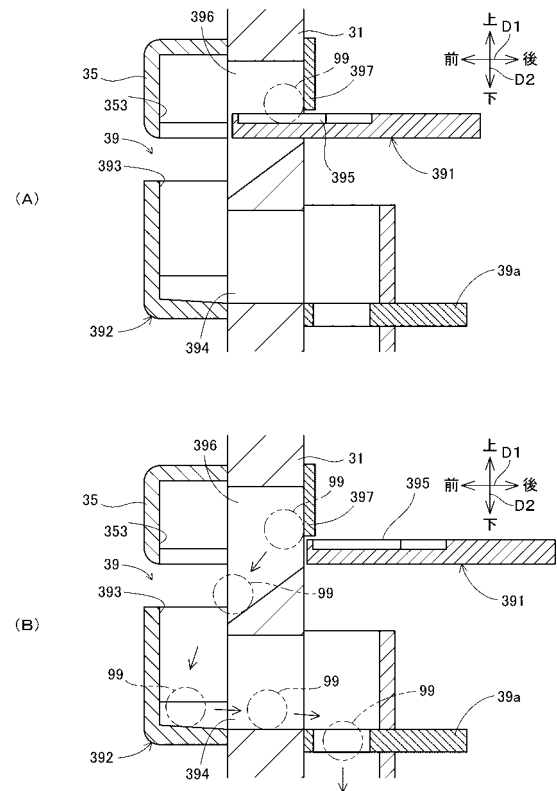
(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン 種別カウンタ	演出パターン種別			
	A~D (普図当たりA~D)	E, F (普図当たりE, F)	G (普図当たりG)	H (外れ)
0~9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10~19	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY2	演出パターンY2
20~29	演出パターンY1	演出パターンY2	演出パターンY3	演出パターンY3
30~39	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY4	演出パターンY4
40~49	演出パターンY2	演出パターンY3	演出パターンY5	演出パターンY5
50~59	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY5	演出パターンY5
60~69	演出パターンY3	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5
80~89	演出パターンY4	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5
100~109	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5

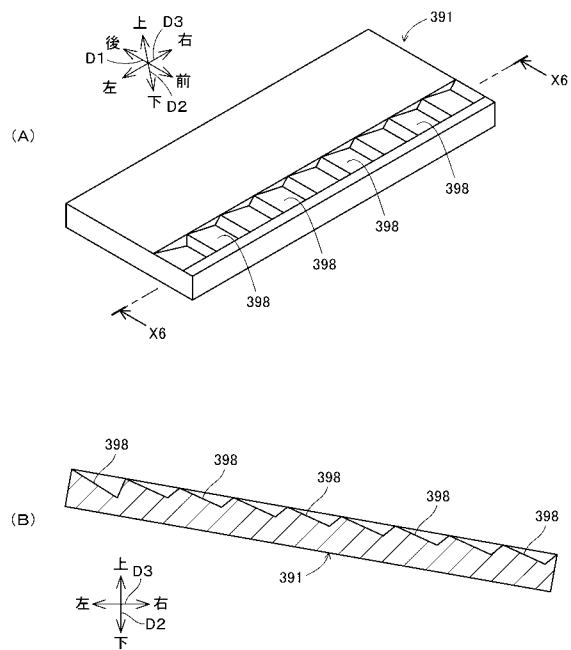
【図 47】



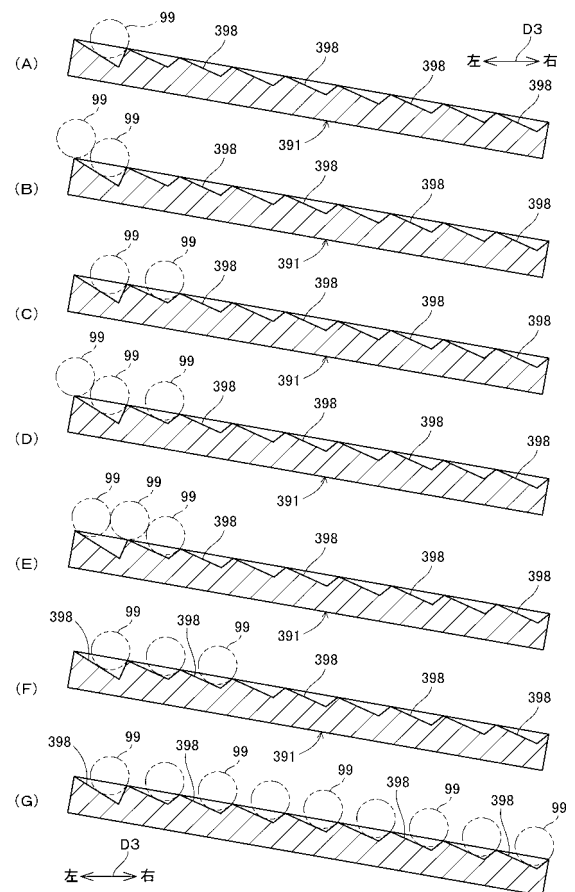
【図 48】



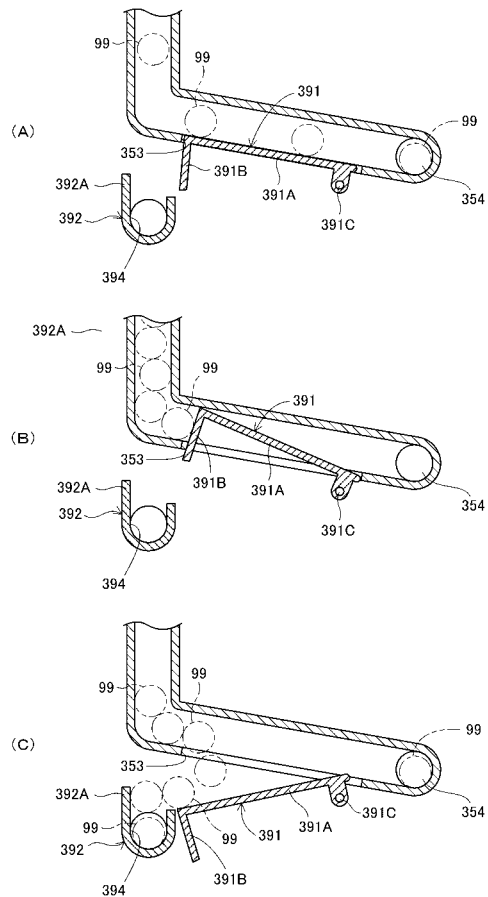
【図 49】



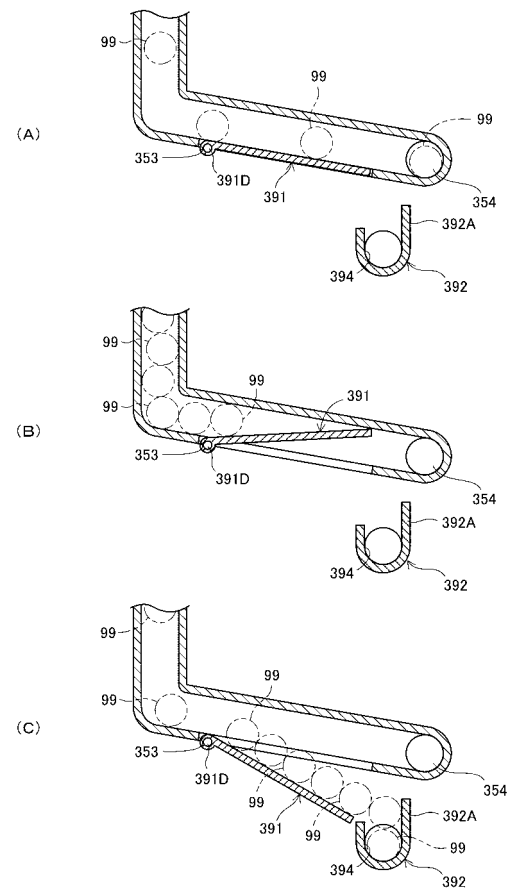
【図 50】



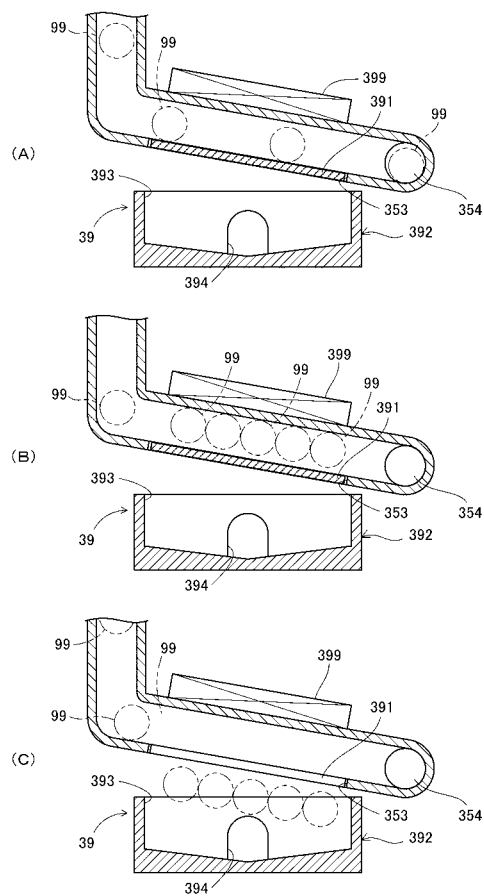
【図 5 1】



【図 5 2】



【図 5 3】



【図 5 4】

