(19)日本国特許庁(JP)　(12)特　許　公　報(B2)　(11)特許番号
特許第6965948号
(P6965948)
(45)発行日　令和3年11月10日(2021.11.10)　(24)登録日　令和3年10月25日(2021.10.25)

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

請求項の数 1　(全 167 頁)

(21)出願番号　特願2020-8272(P2020-8272)
(22)出願日　令和2年1月22日(2020.1.22)
(62)分割の表示　特願2015-228392(P2015-228392)の分割
原出願日　平成27年11月24日(2015.11.24)
(65)公開番号　特開2020-72978(P2020-72978A)
(43)公開日　令和2年5月14日(2020.5.14)
審査請求日　令和2年2月14日(2020.2.14)

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤　洋平
(72)発明者　岡村　鉉
愛知県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　小川　義則
愛知県名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地　株式会社ジェイ・ティ内

審査官　小河　俊弥

最終頁に続く

(54)【発明の名称】遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
遊技者が操作可能な操作手段と、
可動可能な可動手段と、
前記操作手段が操作されたことにより成立し得る第１条件が成立している状態で前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に前記可動手段を可動制御可能な可動制御手段と、を備える遊技機において、
前記可動制御手段は、前記可動手段の可動期間が第１期間となる第１制御、或いは、前記可動手段の可動期間が第１期間とは異なる第２期間となる第２制御を実行可能であり、
前記遊技機は、
遊技者に有利な特典が付与され得る状態であることを、少なくとも前記第１制御の実行期間中に示唆可能であり、
前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間、前記可動手段を可動させることの無い非可動期間として特定期間を設定可能であり、
前記特定期間が経過し前記第２条件が成立した場合に、特定タイミングにて前記可動手段への所定の前記可動制御を終了させるように前記第１期間が設定され、
前記非可動期間中に、前記第１制御が実行されることを示唆可能であり、
特定条件が成立した場合に前記第１制御による前記可動手段の可動期間を前記第１期間よりも短くさせる手段を有することを特徴とする遊技機。
【発明の詳細な説明】

【技術分野】
【０００１】
本発明は、遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】
従来より、遊技者の遊技への注目度を高めることができる遊技機が提案されている（例えば、特許文献１参照）。
【先行技術文献】
【特許文献】
【０００３】
【特許文献１】特開２０１４－１２８５２２号公報
【発明の概要】
【発明が解決しようとする課題】
【０００４】
このような遊技機では、遊技者の遊技への注目度を良好に高めることが望まれている。
【０００５】
本発明は上記点に鑑みて、遊技への注目度を良好に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【課題を解決するための手段】
【０００６】
上記目的を達成するため、本発明の遊技機では、遊技者が操作可能な操作手段と、可動可能な可動手段と、前記操作手段が操作されたことにより成立し得る第１条件が成立している状態で前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に前記可動手段を可動制御可能な可動制御手段と、を備え、前記可動制御手段は、前記可動手段の可動期間が第１期間となる第１制御、或いは、前記可動手段の可動期間が第１期間とは異なる第２期間となる第２制御を実行可能であり、前記遊技機は、遊技者に有利な特典が付与され得る状態であることを、少なくとも前記第１制御の実行期間中に示唆可能であり、前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間、前記可動手段を可動させることの無い非可動期間として特定期間を設定可能であり、前記特定期間が経過し前記第２条件が成立した場合に、特定タイミングにて前記可動手段への所定の前記可動制御を終了させるように前記第１期間が設定され、前記非可動期間中に、前記第１制御が実行されることを示唆可能であり、特定条件が成立した場合に前記第１制御による前記可動手段の可動期間を前記第１期間よりも短くさせる手段を有する。
【発明の効果】
【０００７】
本発明の遊技機によれば、遊技者が操作可能な操作手段と、可動可能な可動手段と、前記操作手段が操作されたことにより成立し得る第１条件が成立している状態で前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に前記可動手段を可動制御可能な可動制御手段と、を備え、前記可動制御手段は、前記可動手段の可動期間が第１期間となる第１制御、或いは、前記可動手段の可動期間が第１期間とは異なる第２期間となる第２制御を実行可能であり、前記遊技機は、遊技者に有利な特典が付与され得る状態であることを、少なくとも前記第１制御の実行期間中に示唆可能であり、前記第１条件が成立してから前記第２条件が成立するまでの間、前記可動手段を可動させることの無い非可動期間として特定期間を設定可能であり、前記特定期間が経過し前記第２条件が成立した場合に、特定タイミングにて前記可動手段への所定の前記可動制御を終了させるように前記第１期間が設定され、前記非可動期間中に、前記第１制御が実行されることを示唆可能であり、特定条件が成立した場合に前記第１制御による前記可動手段の可動期間を前記第１期間よりも短くさせる手段を有する。これにより、遊技者の遊技に対する注目度を向上できるという効果がある。
【図面の簡単な説明】

【０００８】
【図１】本発明の第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図２】パチンコ機の主要な構成部分を展開して示す斜視図である。
【図３】パチンコ機の主要な構成部分を展開して示す斜視図である。
【図４】パチンコ機の主要な構成部分を示す斜視図である。
【図５】パチンコ機における遊技盤の正面図である。
【図６】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための図である。
【図７】図柄表示装置の表示画面における図柄を説明するための図である。
【図８】第１演出ユニット、第２演出ユニット、第３演出ユニット、および特定ユニットの構成を説明するための模式図である。
【図９】第１演出ユニットの可動態様を説明するための模式図である。
【図１０】第１演出ユニット、第２演出ユニット、および第３演出ユニットが第２位置に可動すると共に、特定ユニットが第４位置に可動した際の状態を示す模式図である。
【図１１】パチンコ機の背面図である。
【図１２】パチンコ機における全体の電気的構成を示す図である。
【図１３】主に主制御装置の電気的構成を示す図である。
【図１４】主に音声ランプ制御装置および表示制御装置の電気的構成を示す図である。
【図１５】当否抽選等に用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図１６】第１保留エリアの構成を示す図である。
【図１７】特別図柄当否テーブル記憶エリアを説明するための図であり、（ａ）は低確率モード用の特別図柄当否テーブルを示し、（ｂ）は高確率モード用の特別図柄当否テーブルを示している。
【図１８】振分テーブル記憶エリアを説明するための図であり、（ａ）は第１結果表示部用の振分テーブル（第１振分情報群）を示し、（ｂ）は第２結果表示部用の振分テーブル（第２振分情報群）を示している。
【図１９】主側ＭＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図２０】主側ＭＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図２１】主側ＭＰＵにて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図２２】主側ＭＰＵにて実行される保留情報の取得処理を示すフローチャートである。
【図２３】特図特電アドレステーブルを説明するための図である。
【図２４】主側ＭＰＵにて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図２５】主側ＭＰＵにて実行されるデータ設定処理を示すフローチャートである。
【図２６】主側ＭＰＵにて実行される特図変動中処理を示すフローチャートである。
【図２７】主側ＭＰＵにて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。
【図２８】主側ＭＰＵにて実行される特電開始処理を示すフローチャートである。
【図２９】主側ＭＰＵにて実行されるラウンド用の設定処理を示すフローチャートである。
【図３０】主側ＭＰＵにて実行される特電開放中処理を示すフローチャートである。
【図３１】主側ＭＰＵにて実行される特電閉鎖中処理を示すフローチャートである。
【図３２】主側ＭＰＵにて実行される特電終了処理を示すフローチャートである。
【図３３】主側ＭＰＵにて実行される普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図３４】普図普電アドレステーブルを説明するための図である。
【図３５】主側ＭＰＵにて実行されるデモ表示用処理を示すフローチャートである。
【図３６】音声側ＭＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図３７】音声側ＭＰＵにて実行される主側コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３８】図３７に続く主側コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図３９】表示側ＭＰＵにて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートである。
【図４０】表示側ＭＰＵにて実行されるコマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４１】遊技者に演出ユニットの操作を促す表示がされるパターン用データテーブルの

一例を説明するための図である。
【図４２】表示側ＭＰＵにて実行される別対応処理を示すフローチャートである。
【図４３】表示側ＭＰＵにて実行されるタスク処理を示すフローチャートである。
【図４４】表示側ＭＰＵにて実行されるコマンド設定処理を示すフローチャートである。
【図４５】音声側ＭＰＵにて実行される表示側コマンド対応処理を示すフローチャートである。
【図４６】音声側ＭＰＵにて実行される第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。
【図４７】音声側ＭＰＵにて実行される特定ユニット可動抽選処理を示すフローチャートである。
【図４８】音声側ＭＰＵにて実行される演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。
【図４９】特別図柄の表示態様、演出ユニット操作有効期間、および図柄表示装置の表示態様の関係を示すタイミングチャートである。
【図５０】演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタンの状態、第１演出ユニット、第２演出ユニット、第３演出ユニット、および特定ユニットの状態を示すタイミングチャートである。
【図５１】第１～第３演出ユニットおよび特定ユニットの可動態様を示す模式図であり、（ａ）は時点Ｔ４における第１～第３演出ユニットおよび特定ユニットの可動態様を示し、（ｂ）は時点Ｔ４１ｂにおける第１～第３演出ユニットおよび特定ユニットの可動態様を示し、（ｃ）は時点Ｔ４１ｄにおける第１～第３演出ユニットおよび特定ユニットの可動態様を示し、（ｄ）は時点Ｔ４１ｆにおける第１～第３演出ユニットおよび特定ユニットの可動態様を示し、（ｅ）は時点Ｔ４１ｈにおける第１～第３演出ユニットおよび特定ユニットの可動態様を示し、（ｆ）は時点Ｔ４１ｊにおける第１～第３演出ユニットおよび特定ユニットの可動態様を示している。
【図５２】本発明の第２実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。
【図５３】本発明の第２実施形態における演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタンの状態、第１演出ユニット、第２演出ユニットおよび第３演出ユニットの状態を示すタイミングチャートである。
【図５４】本発明の第２実施形態の変形例における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。
【図５５】本発明の第３実施形態における主に音声ランプ制御装置および表示制御装置の電気的構成を示す図である。
【図５６】本発明の第３実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。
【図５７】本発明の第４実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。
【図５８】本発明の第５実施形態における主に音声ランプ制御装置および表示制御装置の電気的構成を示す図である。
【図５９】本発明の第５実施形態におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６０】本発明の第５実施形態における音声側ＭＰＵが実行する第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。
【図６１】本発明の第５実施形態における演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタンの状態、第１演出ユニット、第２演出ユニット、第３演出ユニット、および特定ユニットの状態を示すタイミングチャートである。
【図６２】本発明の第５実施形態の変形例における第１演出ユニット、第２演出ユニット、および第３演出ユニットが第２位置に可動すると共に、特定ユニットが第４位置に可動した際の状態を示す模式図である。

【図６３】本発明の第６実施形態における主に音声ランプ制御装置および表示制御装置の電気的構成を示す図である。
【図６４】本発明の第６実施形態における音声側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６５】本発明の第６実施形態における音声側ＭＰＵが実行する特定ユニット事前処理を示すフローチャートである。
【図６６】本発明の第６実施形態における音声側ＭＰＵが実行する第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。
【図６７】本発明の第６実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット特別可動処理を示すフローチャートである。
【図６８】本発明の第６実施形態における演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタンの状態、第１演出ユニット、第２演出ユニット、第３演出ユニット、および特定ユニットの状態を示すタイミングチャートである。
【図６９】本発明の第６実施形態の変形例における音声側ＭＰＵが実行する第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。
【図７０】本発明の第６実施形態の変形例における音声側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７１】本発明の第７実施形態における音声側ＭＰＵが実行する特定ユニット事前処理を示すフローチャートである。
【図７２】本発明の第７実施形態における音声側ＭＰＵが実行する第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。
【図７３】本発明の第７実施形態における音声側ＭＰＵが実行する特定ユニット可動抽選処理を示すフローチャートである。
【図７４】本発明の第８実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット特別可動処理を示すフローチャートである。
【図７５】図７４に続く演出ユニット特別可動処理を示すフローチャートである。
【図７６】本発明の第８実施形態における演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタンの状態、第１演出ユニット、第２演出ユニット、第３演出ユニット、および特定ユニットの状態を示すタイミングチャートである。
【図７７】本発明の第９実施形態における主に音声ランプ制御装置および表示制御装置の電気的構成を示す図である。
【図７８】本発明の第９実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット特別可動処理を示すフローチャートである。
【図７９】図７８に続く演出ユニット特別可動処理を示すフローチャートである。
【図８０】本発明の第９実施形態における音声側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８１】本発明の第９実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット待機解除処理を示すフローチャートである。
【図８２】本発明の第９実施形態における演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタンの状態、第１演出ユニット、第２演出ユニット、第３演出ユニット、および特定ユニットの状態を示すタイミングチャートである。
【図８３】本発明の第１０実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。
【図８４】本発明の第１０実施形態における音声側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図８５】本発明の第１０実施形態における音声側ＭＰＵが実行する特定ユニット対応処理を示すフローチャートである。
【図８６】本発明の第１０実施形態における音声側ＭＰＵが実行する第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。
【図８７】本発明の第１０実施形態における演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタンの

状態、第１演出ユニット、第２演出ユニット、第３演出ユニット、および特定ユニットの状態を示すタイミングチャートである。
【図８８】本発明の第１１実施形態における主に音声ランプ制御装置および表示制御装置の電気的構成を示す図である。
【図８９】本発明の第１１実施形態における音声側ＭＰＵが実行するタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図９０】本発明の第１１実施形態における音声側ＭＰＵが実行する演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。
【図９１】本発明の第１１実施形態における音声側ＭＰＵが実行する規定操作回数対応処理を示すフローチャートである。
【図９２】本発明の第１１実施形態における演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタンの状態、第１演出ユニット、第２演出ユニット、および第３演出ユニットの状態を示すタイミングチャートである。
【図９３】本発明の他の実施形態におけるパチンコ機の全体の電気的構成を示す図である。
【図９４】本発明の他の実施形態における第１演出ユニット、第２演出ユニット、第３演出ユニット、および特定ユニットの構成を説明するための模式図である。
【図９５】本発明の他の実施形態における第１演出ユニットの可動態様を説明するための模式図である。
【発明を実施するための形態】
【０００９】
以下、本発明の実施形態について図に基づいて説明する。なお、以下の各実施形態相互において、互いに同一もしくは均等である部分には、同一符号を付して説明を行う。
【００１０】
（第１実施形態）
本発明の第１実施形態について、遊技機の一種であるパチンコ遊技機（以下では、単にパチンコ機という）１０に適用した例について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図、図２、図３はパチンコ機１０の主要な構成部分を展開した斜視図、図４はパチンコ機１０の主要な構成部分を示す斜視図、図５はパチンコ機１０における遊技盤４３の正面図である。
【００１１】
図１に示されるように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わされた木枠によって外殻が形成された外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され、外枠１１に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体１２とを備えている。外枠１１は、木製の板材を四辺に連結して構成されるものであって矩形枠状をなしている。そして、パチンコ機１０は、外枠１１を遊技ホールにおける島設備に取り付け固定されることによって遊技ホールに設置される。
【００１２】
遊技機本体１２は、図２および図３に示されるように、内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５とを備えている。そして、遊技機本体１２のうちの内枠１３が外枠１１に対して回動（開閉）可能に支持されている。
【００１３】
前扉枠１４は、図２に示されるように、正面視で左側（回動中心に対して一端側の固定端側）を回動基端側とすると共に右側（回動中心に対して他端側の開放端側）を回動先端側として前方へ回動可能となるように内枠１３に支持されている。裏パックユニット１５は、図３に示されるように、正面視で左側を回動基端側とすると共に右側を回動先端側として後方へ回動可能となるように内枠１３に支持されている。
【００１４】
また、遊技機本体１２には、図２および図３に示されるように、その回動先端側に、遊

技機本体１２を外枠１１に対して開放不能な施錠状態とすると共に、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能な施錠状態とする機能を有する施錠装置１６が備えられている。これらの各施錠状態は、パチンコ機１０前面に露出させて設けられたシリンダ錠１７（図１参照）に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【００１５】

次に、遊技機本体１２の前面側の構成について説明する。

【００１６】

前扉枠１４は、図１および図２に示されるように、装飾用の樹脂部品や電気部品等が組みつけられて構成され、略中央部に略矩形状に開口された窓部２１が設けられている。そして、前扉枠１４の裏面側には無色透明な２枚の板ガラスを有する窓パネル２２が配設され、当該窓パネル２２を介して後述する遊技盤４３の前面（遊技領域）がパチンコ機１０の正面側から視認可能となっている。なお、窓パネル２２は、板ガラスではなく、合成樹脂によって無色透明に形成されたものを用いてもよい。

【００１７】

また、前扉枠１４には、図１および図４に示されるように、窓部２１の下方に、当該前扉枠１４の前方に張り出した上側膨出部２３と下側膨出部２４とが上下に並設されている。そして、図４に示されるように、上側膨出部２３の内側には、上方に開口した上皿２５が設けられており、当該上皿２５に遊技球を貯留できるようになっている。また、この上皿２５は、開口部における底面が正面視（図１、図４参照）右側に向かって下降傾斜して形成されており、傾斜によって上皿２５に投入された（貯留されている）球を後述する遊技球発射機構４４へと導く機能を有している。

【００１８】

さらに、上側膨出部２３には、上面（上面のうちの開口されていない部分）の略中央部に第１枠ボタン２６（操作手段）が備えられており、当該第１枠ボタン２６より正面視右側に第２枠ボタン２７（操作手段）が備えられている。第１枠ボタン２６は、後述する図柄表示装置８０において、表示されるステージ（背景）を変更したり、表示される予告演出（会話演出やキャラクタ演出）を変更（追加）したりする場合に操作される。また、本実施形態では後述するように遊技回の１つの演出としてスーパーリーチが搭載されており、第１枠ボタン２６は、所定のスーパーリーチ中に遊技者によって操作される。第２枠ボタン２７は、後述する音声ランプ制御装置９２で制御される音量や光量等を変更する際に遊技者によって操作される。本パチンコ機１０では、第１枠ボタン２６は上面視略円状とされ、第２枠ボタン２７は上面視略十字状とされているが、第１枠ボタン２６および第２枠ボタン２７の形状は適宜変更可能である。

【００１９】

なお、ステージとは、図柄表示装置８０に表示される演出に統一性を持たせる演出（背景）モードのことであり、本パチンコ機１０では、「海中ステージ」、「浜辺ステージ」、「街中ステージ」の３つのステージが設けられている。そして、後述するリーチ演出等の各種演出は、各ステージに対応したテーマに合わせた演出となるように設定されている。また、ステージの変更は、後述する図柄表示装置８０（メイン表示部７１）にて変動表示が行われていない期間および変動表示が行われている所定期間に遊技者によって第１枠ボタン２６が操作された場合に行われ、第１枠ボタン２６が操作される度に、「海中ステージ」→「浜辺ステージ」→「街中ステージ」→「海中ステージ」の順に繰り返し変更される。

【００２０】

また、上側膨出部２３には、図４に示されるように、第２枠ボタン２７よりも正面視右側に、球貸ボタン２８および返却ボタン２９が設けられている。これにより、遊技ホール等において、パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸ユニット）に紙幣やカード等を投入した状態で球貸ボタン２８が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿１９に供給される。一方、返却ボタン２９は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。但し、カードユニットを介さずに球貸装置等から上皿２

５に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では球貸ボタン２８および返却ボタン２９は不要である。この場合には、球貸ボタン２８および返却ボタン２９の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしてもよい。これにより、カードユニットを用いたパチンコ機（ＣＲ機）と現金機との共通化を図ることができる。

【００２１】

下側膨出部２４の内側には、上皿２５と同様に上方に開口し、上皿２５に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿３０が設けられている。なお、上皿２５および下皿３０には、裏パックユニット１５に設けられている後述する払出装置９９から払い出された遊技球が前扉枠１４の背面に設けられた排出通路を通じて排出される。

【００２２】

下皿３０の正面視右側には、図１および図４に示されるように、遊技球を後述する遊技盤４３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル３１が配設されている。この操作ハンドル３１の内部には、当該操作ハンドル３１が遊技者により触られていることを検知するタッチセンサ３１ａと、遊技者が操作ハンドル３１を回転操作している状況であっても遊技球の発射を停止させるための押しボタン式の打ち止めスイッチ３１ｂと（図１参照）、操作ハンドル３１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示略）とが内蔵されている。そして、操作ハンドル３１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ３１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル３１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで遊技球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で後述する遊技盤４３の前面へ遊技球が打ち込まれる。また、操作ハンドル３１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ３１ａおよび打ち止めスイッチ３１ｂはオフとなっている。

【００２３】

さらに、下皿３０の正面下方部には、図１に示されるように、下皿３０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー３２が設けられている。この球抜きレバー３２は、通常は右方向に配置されており、左方向へスライドさせることによって下皿３０の底面に形成された底面口が開口し、その底面口から遊技球が自然落下して排出される。この球抜きレバー３２の操作は、通常、下皿３０の下方に当該下皿３０から排出された球を受け取る箱（一般に「ドル箱」と称される）を置いた状態で行われる。

【００２４】

また、前扉枠１４には、窓部２１の周囲にＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部３３が設けられていると共に、窓部２１の上方における左右両端部に一対のスピーカ部３４が備えられている。本パチンコ機１０においては、当たり時やリーチ演出時等には、各電飾部３３が点灯または点滅して、当たり中である旨、或いはリーチ中である旨が報知されると共に、スピーカ部３４からの音声によって当たり中である旨、或いはリーチ中である旨が報知されることにより、遊技中の演出効果を高める構成となっている。また、電飾部３３は、エラー発生時等において点滅するエラーランプとしての機能も発揮するようになっている。さらに、本パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３５が取り付けられている。

【００２５】

内枠１３は、図２に示されるように、外形が外枠１１とほぼ同一形状とされた樹脂ベース４１を主体に構成されており、樹脂ベース４１の中央部には略楕円形状の窓孔４２が形成されている。そして、樹脂ベース４１には、図５に示される遊技盤４３が着脱可能に取り付けられていると共に、遊技球を遊技盤４３の前面領域に発射する遊技球発射機構４４が配設されている。遊技球発射機構４４は、樹脂ベース４１における窓孔４２の下方に取り付けられており、後述する誘導レールに向けて延びる発射レール４５と、上皿２５に貯留されている遊技球を発射レール４５上に供給する球送り装置４６と、発射レール４５上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アクチュエータである発射ソレ

ノイド４７とを備えている。そして、前扉枠１４に設けられた操作ハンドル３１が操作されることにより発射ソレノイド４７が駆動制御され、遊技球が発射される。

【００２６】

ここで、遊技盤４３の構成について図５を参照しつつ具体的に説明する。遊技盤４３は、正面視略矩形状に切削加工した樹脂材料で形成されたベース板５０の前面に、球案内用の多数の釘や風車、内レール５１、外レール５２、一般入賞口５３、第１始動口（第１始動入球部）５４、第２始動口（第２始動入球部）５５、可変入賞装置５６、普通図柄始動ゲート５７、可変表示装置ユニット５８等が組みつけられて構成されている。なお、一般入賞口５３、第１始動口５４、第２始動口５５、可変入賞装置５６、普通図柄始動ゲート５７、可変表示装置ユニット５８は、ルータ加工によってベース板５０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤４３の前面側から木ネジ等により固定されている。そして、このような遊技盤４３は、前面の中央部分が前扉枠１４の窓部２１を介して視認することができるように、周辺部が内枠１３の裏面側に取り付けられて固定されている。

【００２７】

遊技盤４３の背面側には、一般入賞口５３、第１始動口５４、第２始動口５５、可変入賞装置５６、普通図柄始動ゲート５７のそれぞれに対応させて検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａ（図１２参照）が設けられている。そして、一般入賞口５３、第１、第２始動口５４、５５、可変入賞装置５６、普通図柄始動ゲート５７への入球が発生すると、対応する検知センサによって入球が検知され、検知結果が後述する主制御装置９１に対して出力される。なお、検知センサとしては、例えば、電磁誘導型の近接センサが用いられるが、遊技球の入球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。

【００２８】

また、一般入賞口５３、第１始動口５４、第２始動口５５、可変入賞装置５６への入球の発生が検知されると、その検知結果に基づいて所定数の賞球の払い出しが実行される。本実施形態では、一般入賞口５３への入球が発生した場合には１０個の遊技球の払出が実行され、可変入賞装置５６への入球が発生した場合には１５個の遊技球の払出が実行され、第１、第２始動口５４、５５への入球が発生した場合には３個の遊技球の払出が実行されるようになっている。なお、これら賞球の個数は任意であり、例えば、第２始動口５５への入球に対する賞球個数よりも第１始動口５４への入球に対する賞球個数が多くなるようにしてもよい。また、可変入賞装置５６への入球に対する賞球個数が他の賞球個数より多い構成に限定されることはなく、例えば、可変入賞装置５６への入球に対する賞球個数が一般入賞口５３への入球に対する賞球個数よりも少ない構成としてもよい。

【００２９】

内レール５１および外レール５２は、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して構成されたものであり、当該内レール５１および外レール５２によって誘導レールが構成されると共に、遊技球発射機構４４から発射された遊技球が遊技領域の上部に案内されるように、ベース板５０に取り付けられている。また、遊技盤４３の前面には、正面視において、内レール５１の右下側の先端部と外レール５２の右上側の先端部との間を繋ぐ樹脂製の繋ぎ部材５９が配設されている。なお、遊技領域とは、内レール５１、外レール５２、および繋ぎ部材５９によって囲まれる遊技盤４３の前面の領域のことであり、遊技球の挙動によって遊技が行われる領域（発射された遊技球が流下する領域）のことである。

【００３０】

また、内レール５１の先端側（図５の左上部）には戻り球防止部材６０が取り付けられ、一旦、遊技盤４３の上部（遊技領域）へ発射された遊技球が誘導レール（内レール５１と外レール５２との間の領域）内に戻ってしまうことを抑制することができるようになっている。そして、外レール５２の先端部（図５の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６１が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６１に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返されるようになっている。

【００３１】

遊技盤４３の正面視下方中央には、遊技球が入球し得る第１始動口５４が配設され、遊技盤４３の正面視下方右側（第１始動口５４の右側）には、遊技球が入球し得る第２始動口５５が配設されている。そして、第１始動口５４に遊技球が入球すると、対応する検知センサ５４ａ（図１２参照）によって遊技球の入球が検知される。同様に、第２始動口５５に遊技球が入球すると、対応する検知センサ５５ａ（図１２参照）によって遊技球の入球が検知される。そして、検知結果が後述する主制御装置９１に対して出力され、当該主制御装置９１で特別図柄の当たりか否かの判定（開閉実行モードに移行するか否かの判定）が行われ、抽選結果に応じた表示が後述する図柄表示装置８０に示される。

【００３２】

また、第２始動口５５には、電動役物６３が設けられている。この電動役物６３は、開閉可能に構成されており、電動役物６３が閉鎖状態である場合には、遊技球が第２始動口５５に入球しない、または入球し難い状態となり、電動役物６３が開放状態である場合には、遊技球が第２始動口５５へ入球し易い状態となっている。

【００３３】

普通図柄始動ゲート（スルーゲート）５７は、遊技盤４３の正面視中央右側に設けられている。そして、普通図柄始動ゲート５７を遊技球が通過すると、対応する検知センサ５７ａ（図１２参照）によって遊技球の通過（入球）が検知され、検知結果が後述する主制御装置９１に対して出力される。また、普通図柄始動ゲート５７を遊技球が通過すると、普通図柄の当たりか否かの判定（電動役物６３を開放状態にするか否かの判定）が後述する主制御装置９１で行われる。そして、判定結果が当たり（電動役物開放状態への移行に対応した当選結果）であった場合には、電動役物駆動部６３ａ（図１２参照）が駆動されて電動役物６３が開放状態となり、遊技球が第２始動口５５へ入球し易い状態となる。

【００３４】

なお、具体的には後述するが、本実施形態では高確率モードおよび低確率モードが搭載されており、高確率モード中は普通図柄の当たり確率がアップして電動役物６３が開放状態となり易くなっている。このため、遊技者は、高確率モード中（高頻度サポートモード中）においては、普通図柄始動ゲート５７を通過させて電動役物６３を開放状態にする方が有利となるため、遊技球が図柄表示装置８０の右側を通過するように当該遊技球を発射する（いわゆる右打ち）。

【００３５】

可変入賞装置５６は、遊技盤４３の正面視下方右側に配設され、遊技盤４３の背面側へと通じる大入賞口５６ａと、当該大入賞口５６ａを覆う横長矩形状の開閉板５６ｂと、当該開閉板５６ｂの下辺を軸として開閉板５６ｂを前方側に開閉駆動するためのソレノイド等の可変入賞駆動部５６ｄ（図１２参照）とを有する構成とされている。大入賞口５６ａは、通常時は、遊技球が入球できないか、または入球し難い閉状態となっている。そして、後述する主制御装置９１で開閉実行モードへの移行に当選した（当たり抽選に当選した）と判定した場合には、可変入賞駆動部５６ｄが駆動されて開閉板５６ｂを前面下側に傾倒し、遊技球が大入賞口５６ａに入球し易い開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。例えば、通常時には閉鎖されている大入賞口５６ａが、所定期間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、遊技球が１０個入球するまで）開放される。この可変入賞装置５６の開閉動作は、決定された当たりの種別によって決定され、例えば、後述する１６Ｒ確変当たり結果であれば、１６回（１６ラウンド）繰り返し行われる。そして、この開閉動作が行われている状態が遊技者にとって有利な特典遊技状態の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。このため、開閉実行モード中には、遊技者は、遊技球が図柄表示装置８０の右側を通過して大入賞口５６ａに入球されるように当該遊技球を発射する（いわゆる右打ち）。なお、開閉実行モードとは、後述する主制御装置９１での第１抽選遊技または第２抽選遊技の当たりに関する抽選に当選した場合に移行するモードのことであり、この開閉実行モードについては後に説明する。

【００３６】

一般入賞口５３は、遊技盤４３の正面視下方に複数設けられている。また、遊技盤４３の正面視最下部にはアウト口６６が設けられており、各種入賞口に入球しなかった遊技球がアウト口６６を通って遊技領域から排出されるようになっている。

【００３７】

ここで、入球とは、所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域から排出されない態様も含まれる。なお、本明細書においては、一般入賞口５３、第１始動口５４、第２始動口５５、可変入賞装置５６（大入賞口５６ａ）への遊技球の入球を入賞とも表現する。

【００３８】

遊技盤４３の正面視右下側隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペース７０が設けられており、貼着スペース７０に貼られた証紙等は、前扉枠１４の窓部２１を介してパチンコ機１０の前方から視認することができるようになっている。

【００３９】

また、遊技盤４３の正面視左下側隅部（外レール５２の外側）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成されるメイン表示部７１が備えられている。このメイン表示部７１は、前扉枠１４の窓部２１を介してパチンコ機１０の前方から視認可能となっている。

【００４０】

メイン表示部７１は、第１始動口５４への入賞に基づいて主制御装置９１で行われた第１抽選遊技の結果を示す第１結果表示部７１ａ、第２始動口５５への入賞に基づいて主制御装置９１で行われた第２抽選遊技の結果を示す第２結果表示部７１ｂ、当たり抽選に当選することで可変入賞装置５６が開閉実行モードとなった場合（または開閉実行モードとなる場合）において、その開閉実行モードにおける可変入賞装置５６が開放される回数を示すラウンド表示部７１ｃとを有している。

【００４１】

具体的には、第１結果表示部７１ａでは、第１抽選遊技に関する変動表示が行われ、第１抽選遊技に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで変動表示（点滅表示）した後、その変動表示の停止結果として、第１抽選遊技の結果を示す点灯状態で停止表示される。そして、第１抽選遊技の抽選結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第１結果表示部７１ａにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、開閉実行モードへ移行する。

【００４２】

また、第２結果表示部７１ｂでは、第２抽選遊技に関する変動表示が行われ、第２抽選遊技に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで変動表示（点滅表示）した後、その変動表示の停止結果として、第２抽選遊技の結果を示す点灯状態で停止表示される。そして、第２抽選遊技の抽選結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第２結果表示部７１ｂにて所定の停止結果が表示されて変動表示が停止された後に、開閉実行モードへ移行する。

【００４３】

ここで、第１、第２抽選遊技（第１、第２始動口５４、５５のいずれかへの入賞）に基づいて、対応する第１、第２結果表示部７１ａ、７１ｂにて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示して上記変動表示が停止するまでが遊技回（変動表示回）の１回に相当する。但し、遊技回の１回は、上記の内容に限定されることはなく、例えば、単一の結果表示部が設けられ、第１、第２抽選遊技のいずれにおいてもその単一の結果表示部にて変動表示が行われる構成においては、当該単一の結果表示部にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示した状態で上記変動表示が停止されるまでを遊技回の１回とする。

【００４４】

さらに、メイン表示部７１は、第１、第２結果表示部７１ａ、７１ｂ、ラウンド表示部７１ｃに加えてその他表示部７１ｄを有している。その他表示部７１ｄでは、例えば、普通図柄始動ゲート５７への入賞を契機として変動表示が行われ、その変動表示の停止結果

として、普通図柄始動ゲート５７への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が示される。そして、普通図柄始動ゲート５７への入賞を契機とする内部抽選の結果が電動役物開放状態への移行に対応した当選結果であった場合には、その他表示部７１ｄにて所定の停止結果が点灯表示された後に、電動役物開放状態へ移行する。電動役物開放状態では、電動役物６３が開放状態となり、遊技球が第２始動口５５へ入賞し易い状態となる。

【００４５】

また、その他表示部７１ｄにおいて普通図柄始動ゲート５７への入賞を契機とする変動表示が行われている間に遊技球が普通図柄始動ゲート５７を通過すると、その通過回数は本実施形態では最大４回まで保留され、その保留回数も表示されるようになっている。さらに、第１結果表示部７１ａまたは第２結果表示部７１ｂにおいて変動表示が行われている間に第１、第２始動口５４、５５に遊技球が入賞すると、その入賞回数は本実施形態では第１始動口５４に対して最大４回、第２始動口５５に対して最大４回まで保留され、その保留回数も表示される。

【００４６】

なお、メイン表示部７１を構成する複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成することにより、その発光色の組み合わせによって少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。また、メイン表示部７１は、液晶表示装置等の他の表示装置を用いて構成されていてもよい。

【００４７】

可変表示装置ユニット５８は、遊技盤４３の中央に配設されている。この可変表示装置ユニット５８は、第１結果表示部７１ａにおける変動表示と同期させながら第１特別図柄を変動表示させて第１抽選遊技の抽選結果を表示すると共に、第２結果表示部７１ｂにおける変動表示と同期させながら第２特別図柄を変動表示させて第２抽選遊技の抽選結果を表示する表示画面８０ａを有する図柄表示装置８０と、図柄表示装置８０を囲むようにして配設されたセンターフレーム８１とを有している。なお、センターフレーム８１は、上部がパチンコ機１０の前方に延出した状態で設置されている。これにより、図柄表示装置８０の表示画面８０ａの前方を遊技球が落下していくのが防止され、遊技球の落下により表示画面８０ａの視認性が低下するといった不都合が生じない構成となっている。

【００４８】

図柄表示装置８０は、略矩形状とされた１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されている。そして、図６に示されるように、第１始動口５４への入賞を契機とする第１遊技抽選の判定結果を示す第１特別図柄、および第２始動口５５への入賞を契機とする第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄を表示する上側の上側表示領域Ｄｍと、保留図柄（第１抽選遊技および第２抽選遊技の保留）を表示する下側の下側表示領域Ｄｎとを有している。

【００４９】

なお、この図柄表示装置８０は、後述する表示制御装置９３によって表示画面８０ａの表示内容が制御される。また、図柄表示装置８０は、液晶ディスプレイであることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置、またはＣＲＴといった表示画面を有する他の表示装置であってもよい。

【００５０】

上側表示領域Ｄｍは、本パチンコ機１０では、上、中および下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。そして、図柄表示装置８０（表示画面８０ａ）における変動表示は、第１始動口５４または第２始動口５５への入賞を契機として開始される。すなわち、第１結果表示部７１ａまたは第２結果表示部７１ｂにおいて変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置８０において変動表示が行われる。そして、開閉実行モードに移行する遊技回では、図柄表示装置８０では予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示される。

【００５１】

上側表示領域Ｄｍに表示される第１特別図柄、第２特別図柄は、図７（ａ）～（ｉ）に示される「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、図７（ｊ）に示される貝形状の絵図柄からなる副図柄により構成されている。より詳しくは、主図柄は、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付された図柄によって構成されている。

【００５２】

また、図柄表示装置８０の上側表示領域Ｄｍには、図６に示されるように、上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１、Ｚ２、Ｚ３が設定され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、主図柄と副図柄とが所定の順序で巡回的に配列されて構成されている。具体的には、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順（図柄の変動方向に対して降順）に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順（図柄の変動方向に対して昇順）に配列されると共に各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。

【００５３】

つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は、それぞれ１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順（図柄の変動方向に対して昇順）に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。

【００５４】

また、上側表示領域Ｄｍは、図柄列毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。なお、本パチンコ機１０では、上側表示領域Ｄｍに、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。

【００５５】

そして、第１始動口５４または第２始動口５５への入賞を契機として上側表示領域Ｄｍにおいて遊技回（変動表示回）用の演出が行われる場合には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。その後、上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて所定の図柄が静止表示した状態で遊技回用の演出が終了される。

【００５６】

また、遊技回用の演出が終了する場合、開閉実行モードへの移行に対応する遊技回であれば、有効ラインのいずれかに同一の数字が付された図柄の組み合わせが形成され、開閉実行モードへの移行（当たり結果の発生）として当たり動画が表示されるようになっている。

【００５７】

なお、上記で説明したように、第１、第２始動口５４、５５へのいずれかの入賞を契機として図柄表示装置８０（第１結果表示部７１ａまたは第２結果表示部７１ｂ）にて変動表示が開始され、所定の停止結果を表示して上記変動表示が停止されるまでが遊技回の１回に相当する。また、図柄表示装置８０における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数等は適宜変更可能である。また、図柄表示装置８０にて変動表示される絵柄は図７に示すものに限定されることはなく、例えば絵柄として数字のみが変動表示される構成としてもよい。

【００５８】

下側表示領域Ｄｎは、上側表示領域Ｄｍよりも横長に設けられている。この下側表示領域Ｄｎは、正面視左側に第１保留図柄表示エリアＤｓを有し、正面視右側に第２保留図柄表示エリアＤｔを有し、第１保留図柄表示エリアＤｓと第２保留図柄表示エリアＤｓとの

間に実行保留図柄表示エリアＤｕを有している。第１保留図柄表示エリアＤｓは、第１始動口５４への入賞を契機とする保留数を表示するエリアであり、本パチンコ機１０では第１始動口５４への入賞が最大４回まで保留されるように構成されているため、４つの小領域の第１～第４表示エリアＤｓ１～Ｄｓ４に等区分されている。第２保留図柄表示エリアＤｔは、第２始動口５５への入賞を契機とする保留数を表示するエリアであり、本パチンコ機１０では第２始動口５５への入賞が最大４回まで保留されるように構成されているため、４つの小領域の第１～第４表示エリアＤｔ１～Ｄｔ４に等区分されている。実行保留図柄表示エリアＤｕは、図柄表示装置８０に変動表示されている遊技回に対応する保留図柄を表示するエリアである。

【００５９】

そして、上側表示領域Ｄｍにおいて、第１特別図柄または第２特別図柄が変動中に第１始動口５４に遊技球が入賞すると、その入賞を契機とする第１抽選遊技の開始は保留され、下側表示領域Ｄｎの第１保留図柄表示エリアＤｓにおいて、保留図柄が表示されていない第１～第４表示エリアＤｓ１～Ｄｓ４のうちの最も小さい番号の表示エリア（中央側の表示エリア）に、第１抽選遊技の保留図柄が表示される。同様に、第１特別図柄または第２特別図柄が変動中に第２始動口５５に遊技球が入賞すると、その入賞を契機とする第２抽選遊技の開始は保留され、下側表示領域Ｄｎの第２保留図柄表示エリアＤｔにおいて、保留図柄が表示されていない第１～第４表示エリアＤｔ１～Ｄｔ４のうちの最も小さい番号の表示エリア（中央側の表示エリア）に、第２抽選遊技の保留図柄が表示される。

【００６０】

遊技盤４３の背面側には、図５に示されるように、遊技者が予め定められた期間（後述する演出ユニット操作有効期間）に第１枠ボタン２６を操作した際に可動される４つの第１演出ユニット（通常演出手段）３１０、２つの第２演出ユニット（通常演出手段）３２０、１つの第３演出ユニット（通常演出手段）３３０、および１つの特定ユニット（特定演出手段）３４０が備えられている。具体的には、センターフレーム８１は表示画面８０ａを露出させる略矩形状の開口部８２を有する構成とされており、正面視において、第１演出ユニット３１０は、開口部８２の各角部にそれぞれ備えられ、第２演出ユニット３２０は、開口部８２の左右両側の中央部にそれぞれ備えられ、第３演出ユニット３３０は、開口部８２の下方の中央部に備えられ、特定ユニット３４０は、開口部８２の上方の中央部に備えられている。

【００６１】

特定ユニット３４０は、本実施形態では、可動することによって遊技回中に当該遊技回で当たり結果が発生する（開閉実行モードに移行する）ことを遊技者に察知させる（報知する）ものである。第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０は、可動することによって特定ユニット３４０が可動することを遊技者に期待させつつ、遊技者の遊技に対する注目度を向上させるものである。

【００６２】

ここで、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の構成について図８を参照しつつ説明する。図８は、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の構成を説明するための模式図である。

【００６３】

図８に示されるように、各第１演出ユニット３１０は、正面視で円形状とされ、表示画面８０ａの一部を前方から覆う第１可動部３１１（通常可動部）と、当該第１可動部３１１を可動させるための第１駆動ユニット３１２とを備えている。

【００６４】

第１駆動ユニット３１２は、それぞれ開口部８２の各角部から中央に向けて斜め方向に延び、駆動ローラによって搬送される第１搬送ベルト（図示略）が備えられた第１レール３１２ａを有している。なお、各第１レール３１２ａは、開口部８２の周縁部を基準とし、正面視において、開口部８２の内外に延在するように設けられ、一端部側がセンターフ

レーム８１の背面に存在している。
【００６５】
そして、各第１レール３１２ａには、第１可動部３１１と一体化され、当該第１レール３１２ａと１対１で対応する第１ガイド部材３１２ｂがそれぞれ備えられている。具体的には、各第１ガイド部材３１２ｂは、連結部（図示略）を有しており、当該連結部が各第１搬送ベルトと噛み合うように取り付けられることによって各第１レール３１２ａに備えられている。
【００６６】
また、第１駆動ユニット３１２は、駆動ローラを駆動する第１駆動部３１２ｃを有している。そして、第１駆動部３１２ｃが後述する音声ランプ制御装置９２に設けられたＭＰＵ１５２に制御される（図１４参照）ことによって駆動状態となると、駆動ローラが駆動されて搬送ベルトが搬送されることで第１ガイド部材３１２ｂ（第１可動部３１１）が第１レール３１２ａに沿って可動する。これにより、第１ガイド部材３１２ｂと一体化された第１可動部３１１も第１レール３１２ａに沿って可動する。
【００６７】
以上が第１演出ユニット３１０の基本的な構成である。第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０および特定ユニット３４０の構成は、基本的には第１演出ユニット３１０と同様である。簡単に説明すると、第２演出ユニット３２０は、正面視で円形状とされ、表示画面８０ａの一部を前方から覆う第２可動部３２１（通常可動部）と、第２レール３２２ａ、第２ガイド部材３２２ｂ、および第２駆動部３２２ｃを有する第２駆動ユニット３２２とを備えている。第３演出ユニット３３０は、正面視で円形状とされ、表示画面８０ａの一部を前方から覆う第３可動部３３１（通常可動部）と、第３レール３３２ａ、第３ガイド部材３３２ｂ、および第３駆動部３３２ｃを有する第３駆動ユニット３３２とを備えている。特定ユニット３４０は、正面視で円形状とされ、表示画面８０ａの一部を前方から覆う特定可動部３４１と、特定レール３４２ａ、特定ガイド部材３４２ｂ、および特定駆動部３４２ｃを有する特定駆動ユニット３４２とを備えている。
【００６８】
そして、各駆動部３２２ｃ、３３２ｃ、３４２ｃが後述する音声ランプ制御装置９２に設けられたＭＰＵ１５２に制御される（図１４参照）ことによって駆動状態となると、駆動ローラが駆動されて搬送ベルトが搬送されることで各ガイド部材３２２ｂ、３３２ｂ、３４２ｂが各レール３２２ａ、３３２ａ、３４２ａに沿って可動する。これにより、各ガイド部材３２２ｂ、３３２ｂ、３４２ｂと一体化された可動部３２１、３３１、３４１が各レール３２２ａ、３３２ａ、３４２ａに沿って可動する。
【００６９】
なお、本実施形態では、第１可動部３１１、第２可動部３２１、第３可動部３３１、および特定可動部３４１は、それぞれ円形状とされているが、直径が第１可動部３１１、第２可動部３２１、第３可動部３３１、特定可動部３４１の順に大きくされている。また、第１レール３１２ａ、第２レール３２２ａ、第３レール３３２ａおよび特定レール３４２ａは、第１レール３１２ａ、第２レール３２２ａ、第３レール３３２ａおよび特定レール３４２ａの順にレールの長さが長くされている。
【００７０】
次に、第１演出ユニット３１０の可動態様について図９を参照しつつ説明する。なお、図９は、正面視において開口部８２の左下角部に備えられる第１演出ユニット３１０を示しているが、他の角部に備えられる第１演出ユニット３１０の可動態様についても同様である。
【００７１】
図９（ａ）に示されるように、第１演出ユニット３１０は、第１ガイド部材３１２ｂが第１レール３１２ａ上における長手方向の一端部側（開口部８２の中央側と反対側）の端部に存在している場合、第１可動部３１１の一部がセンターフレーム８１の背面に隠れ、一部の領域のみが表示画面８０ａを覆う状態となる。この位置が第１可動部３１１におけ

る初期位置（退避位置、以下では第１位置という）となり、第１可動部３１１は、当該第１可動部３１１（第１演出ユニット３１０）を利用した演出が行われない場合には第１位置に配置される。

【００７２】

そして、第１可動部３１１が第１位置に配置されている状況において、第１駆動部３１２ｃが駆動状態となると、搬送ベルトが搬送されることにより、図９（ｂ）に示されるように、第１可動部３１１（第１ガイド部材３１２ｂ）が第１レール３１２ａに沿って可動し始め、図９（ｃ）に示されるように、第１可動部３１１（第１ガイド部材３１２ｂ）が第１レール３１２ａにおける長手方向の他端部側（開口部８２の中央側）の端部に到達するまで可動する。この位置が第１可動部３１１における限界可動位置（以下では第２位置という）となり、第１可動部３１１は第２位置に達すると、図９（ｂ）の状態となった後に図９（ａ）の第１位置に戻る。つまり、第１可動部３１１は、第１位置から可動し始めて第２位置に達した後に第１位置に戻るまで（第１位置→第２位置→第１位置）が１回の可動態様とされている。

【００７３】

なお、本実施形態では、第１演出ユニット３１０は、第１可動部３１１が第２位置に到達すると、第１可動部３１１の全体が表示画面８０ａ上に配置されるように、第１可動部３１１の直径や第１レール３１２ａの長さ等が調整されている。

【００７４】

以上が第１演出ユニット３１０の可動態様である。第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の可動態様については、第１演出ユニット３１０の可動態様と基本的には同様であるため、詳細な説明は省略する。簡単に説明すると、第２可動部３２１および第３可動部３３１は、各ガイド部材３２２ｂ、３３２ｂが各レール３２２ａ、３３２ａにおける長手方向の一端部側（開口部８２の中央側と反対側）の端部に存在している場合を各可動部３２１、３３１の初期位置退避位置（以下では第１位置という）とすると共に、各ガイド部材３２２ｂ、３３２ｂが各レール３２２ａ、３３２ａにおける長手方向の他端部側（開口部８２の中央側）の端部に存在している場合を各可動部３２１、３３１の限界可動位置（以下では第２位置という）とすると、第１位置から可動し始めて第２位置に達した後に第１位置に戻るまでが１回の可動態様とされている。なお、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１におけるそれぞれの第１位置および第２位置は、互いに異なっている。

【００７５】

同様に、特定可動部３４１は、ガイド部材３４２ｂが各レール３４２ａにおける長手方向の一端部側（開口部８２の中央側と反対側）の端部に存在している場合を特定可動部３４１の初期位置（退避位置、以下では第３位置という）とすると共に、ガイド部材３４２ｂが各レール３４２ａにおける長手方向の他端部側（開口部８２の中央側）の端部に存在している場合を特定可動部３４１の限界可動位置（以下では第４位置という）とすると、第３位置から可動し始めて第４位置に達した後に第３位置に戻るまでが１回の可動態様とされている。

【００７６】

なお、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０は、第１演出ユニット３１０と同様に、第２位置では、各可動部３２１、３３１の全体が表示画面８０ａ上に配置されるように、各可動部３２１、３３１の直径や各レール３２２ａ、３３２ａの長さ等が調整されている。同様に、特定ユニット３４０は、第４位置では、特定可動部３４１の全体が表示画面８０ａ上に配置されるように、特定可動部３４１の直径や特定レール３４２ａの長さ等が調整されている。但し、本実施形態では、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１がそれぞれ第２位置まで可動すると共に、特定可動部３４１が第４位置まで可動した場合において、図１０に示されるように、各可動部３１１～３４１がそれぞれ接触しない構成とされている。図１０は、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１が第２位置まで可動すると共に、特定可動部３４１が

第４位置まで可動した際の状態を示す模式図である。

【００７７】

続いて、本実施形態の第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の１回の可動期間について説明する。第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０は、１回の可動において、それぞれ第１位置と第２位置との間を可動するが、１回の可動期間（基本可動期間）が異なっている。具体的には、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０は、第１レール３１２ａ、第２レール３２２ａ、第３レール３３２ａの順にレールの長さが長くされており、可動速度（移動速度）は等しくされている。このため、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０の順に１回の可動期間（基本可動期間）が長くなっている。したがって、例えば、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が同時に可動を開始した場合、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０の順に可動が終了する。

【００７８】

次に遊技機本体１２の背面側の構成について図３および図１１を参照しつつ説明する。図１１は、パチンコ機１０の背面図である。

【００７９】

図３に示されるように、内枠１３（具体的には遊技盤４３）の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置９１と、音声やランプ表示等の制御を司る音声ランプ制御装置９２と、図柄表示装置８０の制御を司る表示制御装置９３とが搭載されている。

【００８０】

これら各制御装置９１～９３は、各制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックスに収容されて構成されている。基板ボックスは、それぞれ略直方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備え、これらボックスベースとボックスカバーとは分離阻止手段（または、結合手段）としてのボックス結合部によって分離不能に連結されることにより封印されている。そして、基板ボックスは、これらボックス結合部によって分離不能に連結されていることにより、基板ボックスの内部空間の開放に際しては当該基板ボックスの破壊または一部の切除を要する構成となっている。なお、ボックス結合部は、例えば、基板ボックスの長辺部に複数設けられ、そのうちの少なくとも１つが用いられて結合処理が行われる構成となっている。

【００８１】

ボックス結合部は、ボックスベースとボックスカバーとを開放不能に結合する構成であれば任意の構成が適用できるが、ボックス結合部を構成する長孔に係止爪を挿入することでボックスベースとボックスカバーとが開放不能に結合されるようになっている。ボックス結合部による結合処理は、その結合後の不正な開放を防止し、また万一不正開放が行われてもそのような事態を早期に、かつ容易に発見可能とするものであって、一旦開放した後でも再度開放処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス結合部のうち、少なくとも１つの長孔に係止爪を挿入することにより結合処理が行われる。そして、収容した制御基板の不具合発生の際や制御基板の検査の際等に基板ボックスを開放する場合には、係止爪が挿入されたボックス結合部と他のボックス結合部との連結部分や、ボックス結合部とボックス本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボックスのボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の制御基板を取り出すことができる。なお、その後、再度結合処理する場合は他のボックス結合部の長孔に係止爪を挿入すればよい。基板ボックスの開放を行った旨の履歴を当該基板ボックスに残しておけば、基板ボックスを見ることで不正な開放が行われたか否かを容易に発見できる。

【００８２】

また、基板ボックスの一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片が設けられている。これら結合片は、各制御装置９１～９３の取付台に形成された複数の

被結合片と１対１で対応するように設けられており、結合片と被結合片とにより基板ボックスと取付台との間で結合処理が行われる。

【００８３】

なお、上記基板ボックスの不正な開放を発見するための痕跡手段として、封印シールをボックスベースとボックスカバーとの境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としてもよい。この場合、封印シールをその貼付箇所から剥がした場合には、当該封印シールの接着剤層が基板ボックス側に残り、その痕跡が残ることとなる。さらには、当該封印シールに所定周波数の呼び出し波に対して識別情報を含む応答波を発信するＩＣタグを設け、封印シールを剥がした場合には、当該ＩＣタグのアンテナが切断されて、上記応答波の発信が不可となる構成としてもよい。

【００８４】

そして、図３および図１１に示されるように、主制御装置９１、表示制御装置９３、音声ランプ制御装置９２を含めて内枠１３の背面側を覆うようにして裏パックユニット１５が設置されている。裏パックユニット１５は、透明性を有する裏パック９４を備えており、当該裏パック９４に対して払出機構部９５および制御装置集合ユニット９６が取り付けられている。

【００８５】

払出機構部９５は、遊技場の島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク９７と、タンク９７の下方に連結されて下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール９８と、タンクレール９８の最下流部に設けられ、払出モータ９９ａ（図１２参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置９９とを備えている。そして、払出装置９９より払い出された遊技球は、当該払出装置９９の下流側に設けられている図示しない払出通路を通じて、上皿２５または下皿３０に排出される。なお、タンクレール９８には当該タンクレール９８に振動を付加するための図示しないバイブレータが取り付けられている。また、払出機構部９５には、例えば、交流２４ボルトの主電源が供給されると共に、電源のＯＮ操作およびＯＦＦ操作を行うための電源スイッチが設けられた裏パック基板が搭載されている。

【００８６】

制御装置集合ユニット９６は、図３に示されるように、払出装置９９を制御する機能を有する払出制御装置１００と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されると共に、遊技者による操作ハンドル３１の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源および発射制御装置１０１とを備えている。これら払出制御装置１００と電源および発射制御装置１０１とは、払出制御装置１００がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【００８７】

払出制御装置１００には、図１１に示されるように、状態復帰スイッチ１０２が設けられ、電源および発射制御装置１０１には可変抵抗器の操作つまみ（図示略）およびＲＡＭ消去スイッチ１０３が設けられている。状態復帰スイッチ１０２は、例えば、払出モータ９９ａ（図１２参照）の球詰まり等、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。操作つまみは、発射ソレノイド４７の発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１０３は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。

【００８８】

なお、払出制御装置１００、電源および発射制御装置１０１は、上記各制御装置と同様に、制御基板等が基板ボックスに収容されて構成されており、上記と同様の不正抑止手段が設けられている。また、本パチンコ機１０は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。

【００８９】

さらに、裏パック９４には、図３に示されるように、裏パックユニット１５の回動軸側

であって上側の隅角部分に外部出力端子板１０４が設けられている。外部出力端子板１０４には、タンク９７等で遊技球が不足した場合に信号出力するための出力端子、所定個数の賞球を払い出す毎に信号出力するための出力端子、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子、遊技機本体１２の開放時に信号出力するための出力端子、前扉枠１４の開放時に信号出力するための出力端子、および開閉実行モード等の状態移行に際して（または、状態に移行している間）信号出力するための出力端子等が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対してパチンコ機１０の状態に関する信号が出力される。

【００９０】

なお、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子はいわゆる現金機においては不要である。また、各制御装置（各制御基板）には、具体的には後述するが、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合等に使用されるクロックパルス発生回路等が必要に応じて搭載されている。

【００９１】

次に、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図１２～図１４は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図であり、図１２では主に全体構成を示し、図１３では主に主制御装置９１の構成を示し、図１４では主に音声ランプ制御装置９２および表示制御装置９３の構成を示している。なお、図１４では、電源および発射制御装置１０１から主制御装置９１と払出制御装置１００への動作電力の供給ラインを二重線矢印で示し、それ以外の供給ラインや信号ラインを実線矢印で示している。

【００９２】

図１２および図１３に示されるように、主制御装置９１は、遊技の主たる制御を司る主制御基板１１１を備えている。主制御基板１１１には、ＭＰＵ１１２が搭載され、ＭＰＵ１１２にはＲＯＭ１１３およびＲＡＭ１１４が内蔵されている。なお、以下では、主制御装置９１のＭＰＵ１１２、ＲＯＭ１１３、ＲＡＭ１１４を主側ＭＰＵ１１２、主側ＲＯＭ１１３、主側ＲＡＭ１１４として説明する。

【００９３】

主側ＲＯＭ１１３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリやＮＡＮＤ型フラッシュメモリ等の記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を読み出し専用として利用するように構成されている。そして、この主側ＲＯＭ１１３は、主側ＭＰＵ１１２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶しており、例えば、図１３に示されるように、特別図柄当否テーブル記憶エリア１１３ａ、振分テーブル記憶エリア１１３ｂ、リーチ用テーブル記憶エリア１１３ｃ、変動表示時間テーブル記憶エリア１１３ｄ、停止結果テーブル記憶エリア１１３ｅ、普通図柄当否テーブル記憶エリア１１３ｆ、特図特電アドレステーブル記憶エリア１１３ｇ、普図普電アドレステーブル記憶エリア１１３ｈ、更新用データテーブル記憶エリア１１３ｉ、コマンド情報記憶エリア１１３ｊを有している。

【００９４】

主側ＲＡＭ１１４は、ＳＲＡＭやＤＲＡＭ等の記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であると共に、同一のデータ容量で比較した場合に主側ＲＯＭ１１３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。そして、この主側ＲＡＭ１１４は、主側ＲＯＭ１１３内に記憶されている制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する。主側ＲＡＭ１１４は、例えば、抽選カウンタ用バッファ１１４ａ、特別図柄保留球格納エリア１１４ｂ、普通図柄保留球格納エリア１１４ｃ、特図特電カウンタエリア１１４ｄ、特図特電タイマカウンタエリア１１４ｅ、高確率モードフラグ格納エリア１１４ｆ、時短フラグ格納エリア１１４ｇ、時短回数カウンタエリア１１４ｈ、普図普電カウンタエリア１１４ｉ、普図普電タイマカウンタエリア１１４ｊ、各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋ、その他各種カウンタエリア１１４ｍ、その他各種フ

ラグ格納エリア１１４ｎを有している。
【００９５】
また、主制御基板１１１、または主側ＭＰＵ１１２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等が設けられている。なお、主側ＭＰＵ１１２は、主側ＲＯＭ１１３および主側ＲＡＭ１１４を内蔵した１チップ化構成とされていることは必須の構成ではなく、主側ＭＰＵ１１２、主側ＲＯＭ１１３、主側ＲＡＭ１１４がそれぞれ個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置９１以外の後述する各制御装置についても同様である。
【００９６】
主側ＭＰＵ１１２には、図示しない入力ポートおよび出力ポートがそれぞれ設けられている。なお、入力ポートおよび出力ポートの代わりに入出力ポートを備え、入力用と出力用とで必要に応じて切り換えられる構成としてもよい。これは主制御装置９１以外の後述する各制御装置のＭＰＵについても同様である。そして、主側ＭＰＵ１１２の入力側および出力側には、各種制御装置９２、１００が接続されていると共に、各種検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａ、１１５、各種駆動部５６ｄ、６３ａおよびメイン表示部７１が接続されている。まず、各種検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａ、１１５、各種駆動部５６ｄ、６３ａおよびメイン表示部７１との接続構成について説明する。なお、検知センサ１１５は、磁石検知センサ、電波検知センサ、振動検知センサ等である。
【００９７】
主側ＭＰＵ１１２の入力側には、遊技領域の一般入賞口５３、第１始動口５４、第２始動口５５、可変入賞装置５６、および普通図柄始動ゲート５７に対して設けられた入賞用の検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａ（以下、これらをまとめて入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａともいう）が電気配線を介して電気的に接続されている。この場合、主制御基板１１１と各入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａとがそれぞれ１の電気配線を介して接続されている構成としてもよく、各信号経路の途中に中継基板が介在している構成としてもよい。これは他の機器との接続に係る構成についても同様である。主側ＭＰＵ１１２では、主制御基板１１１に搭載された入賞用ＩＣ１１６を通じて、各入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａから信号を受信し、その受信結果に基づいて各入賞部への入賞判定（入球判定）を行う。また、主側ＭＰＵ１１２では、第１始動口５４および第２始動口５５への入賞を契機とする当たり抽選（第１、第２抽選遊技）を実行すると共に、普通図柄始動ゲート５７への入賞に基づいて電動役物開放抽選（サポート抽選）を実行する。
【００９８】
入賞用ＩＣ１１６は、経路異常の確認手段、または経路異常の確認回路であり、当該入賞用ＩＣ１１６により各入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａと主側ＭＰＵ１１２との間で正常な信号の伝送が行われているか否かを確認する。
【００９９】
また、主側ＭＰＵ１１２の入力側には、上記各入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａ以外にも磁石検知センサ、電波検知センサ、振動検知センサ等のその他検知センサ１１５が電気配線を介して電気的に接続されている。主側ＭＰＵ１１２では、磁石検知センサ、電波検知センサ、振動検知センサ等のその他検知センサ１１５からの信号を受信し、その受信結果に基づいて、それぞれの検知対象となっている異常の発生の有無をする。
【０１００】
主側ＭＰＵ１１２の出力側には、可変入賞装置５６の開閉板５６ｂを開閉動作させる可変入賞駆動部５６ｄと、電動役物６３を開閉動作させる電動役物駆動部６３ａとが電気配線を介して電気的に接続されている。また、主側ＭＰＵ１１２の出力側には、メイン表示部７１が電気配線を介して電気的に接続されている。そして、主制御基板１１１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて主側ＭＰＵ１１２は可変入賞

駆動部５６ｄおよび電動役物駆動部６３ａの駆動制御を実行すると共にメイン表示部７１の表示制御を実行する。

【０１０１】

例えば、開閉実行モードにおいては大入賞口５６ａが開閉されるように、主側ＭＰＵ１１２において可変入賞駆動部５６ｄの駆動制御が実行される。また、電動役物６３の開放状態当選となった場合には、電動役物６３が開閉されるように主側ＭＰＵ１１２において電動役物駆動部６３ａの駆動制御が実行される。さらに、各遊技回に際しては、主側ＭＰＵ１１２においてメイン表示部７１（第１、第２結果表示部７１ａ、７１ｂ）の表示制御が実行される。そして、電動役物６３を開放状態とするか否かの抽選結果を示す場合には、主側ＭＰＵ１１２においてメイン表示部７１（その他表示部７１ｄ）の表示制御が実行される。

【０１０２】

なお、主側ＭＰＵ１１２は、主側ＲＡＭ１１４に対して遊技の進行に応じた情報の設定を行う。そして、図１２では省略しているが、主側ＭＰＵ１１２の出力側には外部出力端子板１０４（図３参照）が接続されており、主側ＭＰＵ１１２は主側ＲＡＭ１１４に設定した情報に応じて信号出力用の設定を外部出力端子板１０４に対して行い、パチンコ機１０の状態を遊技ホールのホールコンピュータに認識させる。

【０１０３】

次に、主制御装置９１と払出制御装置１００との接続（通信）における構成について説明する。まず、これらの接続（通信）における構成を説明する前に、払出制御装置１００の電気的な構成を説明する。

【０１０４】

払出制御装置１００は、払出装置９９を通じた遊技球の払出の制御を司る払出制御基板１２１を備え、払出制御基板１２１にはＭＰＵ１２２が搭載されており、ＭＰＵ１２２にはＲＯＭ１２３およびＲＡＭ１２４が内蔵されている。なお、以下では、払出制御装置１００に設けられたＭＰＵ１２２、ＲＯＭ１２３およびＲＡＭ１２４を払出側ＭＰＵ１２２、払出側ＲＯＭ１２３および払出側ＲＡＭ１２４とする。

【０１０５】

払出側ＲＯＭ１２３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリやＮＡＮＤ型フラッシュメモリ等の記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を読み出し専用として利用するように構成されている。そして、この払出側ＲＯＭ１２３は、払出側ＭＰＵ１２２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【０１０６】

払出側ＲＡＭ１２４は、ＳＲＡＭやＤＲＡＭ等の記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であると共に、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ１２３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。そして、この払出側ＲＡＭ１２４は、払出側ＲＯＭ１２３内に記憶されている制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する。また、払出制御基板１２１または払出側ＭＰＵ１２２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路等が設けられている。

【０１０７】

払出側ＭＰＵ１２２は払出装置９９と電気的に接続されている。当該払出装置９９には、タンク９７から払出装置９９に供給されている遊技球をそれよりも下流側へ流下しないように通過を阻止する状態と、当該遊技球を下流側へ送り出す状態とに切り換える回転体等の球止め部材を駆動する払出モータ９９ａが設けられていると共に、下流側へと送り出される遊技球を個別に検知する払出検知センサ９９ｂが設けられている。そして、払出側ＭＰＵ１２２の出力側には払出モータ９９ａが電気配線を介して電気的に接続されていると共に、払出側ＭＰＵ１２２の入力側には払出検知センサ９９ｂが電気配線を介して電気的に接続されている。払出側ＭＰＵ１２２では、払出制御基板１２１に設けられたドライ

バ回路を介して払出モータ９９ａに駆動信号を供給することで遊技球の払出を実行させると共に、払出検知センサ９９ｂの検知結果に基づいて払出が完了した遊技球の個数を把握する。

【０１０８】

また、払出側ＭＰＵ１２２は、裏パックユニット１５に設けられた球貸用接続端子板１３１と電気配線を介して電気的に接続されていると共に、当該球貸用接続端子板１３１が電気配線を介してカードユニットと電気的に接続されている。これにより、遊技者がパチンコ機１０に設けられた球貸ボタン２８を適宜手動操作することによって遊技球の貸し出しを受けることができる。払出側ＭＰＵ１２２は、カードユニットとの間で電気信号の送受信を行うことで貸球の制御を実行する。

【０１０９】

さらに、払出側ＭＰＵ１２２には上記払出装置９９やカードユニット以外にも、球受け皿としての下皿３０において遊技球が満杯状態となっているかを検知する満杯検知センサ（図示略）が電気的に接続されていると共に、タンク９７が球無状態となっているかを検知する球無し検知センサ（図示略）等が電気的に接続されている。

【０１１０】

そして、払出側ＭＰＵ１２２は、主側ＭＰＵ１１２との間での通信に基づいて遊技球の払出を制御する。当該通信を行うための構成として、主制御基板１１１と払出制御装置１００との間には複数の信号経路が存在している。

【０１１１】

信号経路について詳細には、主側ＭＰＵ１１２では入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃの検知結果に基づいて賞球の発生に対応した入賞部への入賞を確認した場合に払出側ＭＰＵ１２２に向けて賞球コマンド（払出指令情報）を送信するが、当該賞球コマンドを伝送するために第１信号経路ＳＬ１が設けられている。この場合、賞球コマンドには自身が賞球コマンドであることを示す情報および賞球を実行すべき個数の情報が含まれており、複数ビットの情報として構成されている。

【０１１２】

なお、賞球コマンドは複数種類存在しており、主側ＲＯＭ１１３のコマンド情報記憶エリア１１３ｊが参照される。そして、一般入賞口５３への入賞を特定した場合には、１０個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、可変入賞装置５６への入賞を特定した場合には、１３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力され、第１、第２始動口５４、５５への入賞を特定した場合には、３個の遊技球の払出に対応した賞球コマンドが出力される。

【０１１３】

ここで、本実施形態では、当該賞球コマンドの通信を行う上で、第１信号経路ＳＬ１はパラレル通信ではなくシリアル通信を行うように設定されている。つまり、賞球コマンドに含まれる複数ビットの情報が単一の信号経路を通じて順次送信される構成となっている。なお、第１信号経路ＳＬ１は、主制御基板１１１および払出制御基板１２１に設けられた各コネクタに対して電気的に接続するためのコネクタが電気配線の両端に設けられた単一のコネクタユニットにより構成されているが、これに限定されることはなく、中継基板等を信号経路の途中位置に介することで複数のコネクタユニットにより構成されていてもよい。

【０１１４】

また、払出側ＭＰＵ１２２から主側ＭＰＵ１１２に向けて情報を送信するための信号経路として、第２信号経路ＳＬ２と、第３信号経路ＳＬ３とが設けられている。第２信号経路ＳＬ２は、払出側ＭＰＵ１２２から主側ＭＰＵ１１２に向けて払出状況コマンド（払出状況情報）を送信するために利用される。払出状況コマンドには、賞球が完了したことおよびその完了した賞球の個数を示す賞球完了コマンドと、遊技球の払出に関して所定の異常が発生したことを示す異常開始コマンドと、当該所定の異常が解除されたことを示す異常終了コマンドとが含まれている。つまり、払出状況コマンドには、自身のコマンドの種

類を示す情報および払出状況の内容を示す情報が含まれており、複数ビットの情報として構成されている。なお、上記遊技球の払出に関する所定の異常には、例えば下皿３０の満杯状態やタンク９７の球無し状態が含まれる。

【０１１５】

当該払出状況コマンドの通信を行う上で、第２信号経路ＳＬ２は第１信号経路ＳＬ１と同様に、パラレル通信ではなくシリアル通信を行うように設定されている。つまり、払出状況コマンドに含まれる複数ビットの情報が単一の信号経路を通じて順次送信される構成となっている。なお、第２信号経路ＳＬ２は、主制御基板１１１および払出制御基板１２１に設けられた各コネクタに対して電気的に接続するためのコネクタが電気配線の両端に設けられた単一のコネクタユニットにより構成されているが、これに限定されることはなく、中継基板等を信号経路の途中位置に介することで複数のコネクタユニットにより構成されていてもよい。

【０１１６】

第３信号経路ＳＬ３は、払出側ＭＰＵ１２１から主側ＭＰＵ１１２に向けて払出許可信号を送信するために利用される。払出許可信号は、主側ＭＰＵ１１２において賞球コマンドの出力タイミングを把握させるために、払出側ＭＰＵ１２２から主側ＭＰＵ１１２に送信される情報である。

【０１１７】

払出許可信号は１ビットの情報からなり、賞球コマンドの出力を禁止している状態ではＬＯＷレベルの信号が送信され、賞球コマンドの出力を許可している状態ではＨＩレベルの信号が送信される。但し、当該構成に限定されることはなく、賞球コマンドの出力を禁止している状態ではＨＩレベルの信号が送信され、賞球コマンドの出力を許可している状態ではＬＯＷレベルの信号が出力される構成としてもよい。

【０１１８】

なお、第３信号経路ＳＬ３は、主制御基板１１１および払出制御基板１２１に設けられた各コネクタに対して電気的に接続するためのコネクタが電気配線の両端に設けられた単一のコネクタユニットにより構成されているが、これに限定されることはなく、中継基板等を信号経路の途中位置に介することで複数のコネクタユニットにより構成されていてもよい。

【０１１９】

このように、主側ＭＰＵ１１２と払出側ＭＰＵ１２２との間のコマンドの通信をパラレル通信ではなくシリアル通信としたことにより、仮に主制御基板１１１と払出制御基板１２１とを電気的に接続する電気配線に対して不正な基板を接続させる、いわゆるぶら下げ基板を利用した不正行為が行われたとしても、当該不正な基板が電気配線等に隠れてしまう可能性が低減される。上記行為は不正に多量の遊技球の払出を受けようとして行われるものであり、主制御基板１１１と払出制御基板１２１との間の信号経路は上記行為の対象として狙われやすい。この場合に、主側ＭＰＵ１１２と払出側ＭＰＵ１２２との間で双方向のコマンド通信が行われる構成において、コマンドの通信としてパラレル通信を採用すると、それだけ電気配線の数が多くなり上記不正な基板がこれら電気配線によって隠れ易くなってしまう。これに対して、コマンド通信がシリアル通信で行われることにより、上記不正な基板が電気配線に隠れ難くなり、当該基板が仮に設置された場合にそれを発見し易くなる。

【０１２０】

次に、主制御装置９１および払出制御装置１００と、電源および発射制御装置１０１との電気的な接続における構成を説明する。

【０１２１】

電源および発射制御装置１０１は電源および発射制御基板１４１を備えており、当該電源および発射制御基板１４１には、主制御装置９１および払出制御装置１００を含めた各種機器に動作電力を供給する機能を有する電源回路１４２が設けられている。そして、電源回路１４２には、電入時用電源部１４３と、電断時用電源部１４４とが設けられている

。
【０１２２】
電入時用電源部１４３は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されており、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御装置９１や払出制御装置１００等の各々に必要な動作電圧を生成すると共に、その生成した動作電圧を主制御装置９１や払出制御装置１００等に対して供給する。その概要としては、電入時用電源部１４３は、裏パックユニット１５に設けられた接続基板を介して供給される交流２４ボルト電源を取り込み、各種センサやモータ等を駆動するための＋１２Ｖ電圧、ロジック用の＋５Ｖ電圧等を生成し、これら＋１２Ｖ電圧、＋５Ｖ電圧を主制御装置９１や払出制御装置１００等に対して供給する。なお、上記接続基板にはパチンコ機１０の電源をＯＮ・ＯＦＦ操作するための電源スイッチが設けられている。
【０１２３】
また、主制御装置９１には、電入時用電源部１４３と主側ＭＰＵ１１２との電力供給経路の途中位置に停電監視基板１１７が設けられている。停電監視基板１１７は、電入時用電源部１４３から供給される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する。そして、この電圧が２２ボルト未満になると電源遮断の発生と判定し、主側ＭＰＵ１１２に停電信号（電断信号）の出力設定を停電（電源遮断）の発生に対応したものとする。具体的には、電源遮断が発生していないと判定している状況ではＬＯＷレベルの停電信号を送信し、電源遮断が発生していると判定している状況ではＨＩレベルの停電信号を送信する。なお、これらＬＯＷおよびＨＩの関係が逆であってもよい。
【０１２４】
電断時用電源部１４４はコンデンサからなり、パチンコ機１０の電源がＯＮ状態の場合（商用電源からの電力供給が行われている場合）に電入時用電源部１４３から供給される電力により充電される。また、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合や商用電源における停電発生時といった電源遮断状態（商用電源からの電力供給が遮断されている場合）では、電断時用電源部１４４から放電されることによって主側ＲＡＭ１１４に対して記憶保持用電力（バックアップ電力）が供給される。よって、このような状況であっても、電断時用電源部１４４から記憶保持用電力が供給されている間は主側ＲＡＭ１１４に記憶された情報が消去されることなく記憶保持される。
【０１２５】
なお、電断時用電源部１４４の容量は比較的大きく確保されており、電源遮断前に主側ＲＡＭ１１４に記憶されていた情報は所定の期間内（例えば、１日や２日）保持される。また、電断時用電源部１４４の構成はコンデンサに限定されるものではなく、バッテリや非充電式電池等であってもよい。非充電式電池の場合、パチンコ機１０の電源がＯＮ状態の際に電断時用電源部１４４への蓄電を行う必要はないが、定期的に交換する必要が生じる。
【０１２６】
また、図示による説明は省略するが、電源および発射制御基板１４１には、上記電断時用電源部１４４とは異なる停電時処理用電源部が設けられている。電源および発射制御基板１４１では、直流安定２４ボルトの電源が２２ボルト未満になった後においても、停電時処理用電源部から放電することにより、停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電源である５ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。これにより、主側ＭＰＵ１１２は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。
【０１２７】
ここで、電源回路１４２から主側ＭＰＵ１１２および払出側ＭＰＵ１２２への動作電力の供給に係る構成について説明する。
【０１２８】
電入時用電源部１４３からの電力は、主側ＭＰＵ１１２のＶＣＣ端子および払出側ＭＰＵ１２２のＶＣＣ端子に供給される。ＶＣＣ端子に供給された電力により、商用電源からの電力供給が行われている状況において、各ＭＰＵ１１２、１２２にて各種制御処理が実

行されると共に、各ＲＡＭ１１４、１２４にて情報の記憶保持が行われる。
【０１２９】
一方、電断時用電源部１４４からの電力は、主側ＭＰＵ１１２のＶＢＢ端子に供給されているが、払出側ＭＰＵ１２２のＶＢＢ端子（図示略）に供給されていない。つまり、電断時用電源部１４４からの記憶保持用電力は、主側ＲＡＭ１１４に供給されるが、払出側ＲＡＭ１２４には供給されない。したがって、商用電源からの電力供給が遮断されている状況において、主側ＲＡＭ１１４では情報の記憶保持が行われるが、払出側ＲＡＭ１２４では情報の記憶保持が行われない。なお、払出側ＭＰＵ１２２のＶＢＢ端子はアースされているまたはいずれの電気配線とも接続されていない。
【０１３０】
上記のように電断時用電源部１４４からの記憶保持用電力が主側ＲＡＭ１１４に供給されるが、払出側ＲＡＭ１２４に供給されない構成とすることにより、電断時用電源部１４４の小容量化が図られる。これにより、パチンコ機１０のイニシャルコストの削減が図られる。
【０１３１】
電源および発射制御基板１４１には、電源回路１４２以外にも、遊技球の発射制御を担う発射制御回路１４５が設けられている。発射制御回路１４５には、条件成立の送信回路１４６と、発射許可の受信回路１４７と、発射用ＩＣ１４８と、が設けられている。
【０１３２】
条件成立の送信回路１４６は、予め定められた遊技球の発射条件が成立している場合において主側ＭＰＵ１１２に対して所定の信号形態の条件成立信号を送信する機能を有している。具体的には、発射制御回路１４５は、操作ハンドル３１の環状のハンドル部が遊技者により触れられていることを検知するタッチセンサ３１ａと、ハンドル部を回転操作している状況であっても遊技球の発射を停止させるべく遊技者により手動操作される打ち止めスイッチ３１ｂと、が電気的に接続されている。また、発射制御回路１４５は、払出制御基板１２１と電気的に接続されており、カードユニットが球貸用接続端子板１３１に対して電気的に接続されているか否かを示す信号を入力する。
【０１３３】
条件成立の送信回路１４６は、タッチセンサ３１ａからハンドル部が遊技者により触れられていることを示す信号を受信すると共に、打ち止めスイッチ３１ｂから遊技者により手動操作されていないことを示す信号を受信し、さらに払出側ＭＰＵ１２２からカードユニットが接続されている旨の信号を受信している場合に、主側ＭＰＵ１１２に対してＨＩレベルの条件成立信号（条件成立に対応した信号）を送信する。なお、上記各信号のいずれかを受信していない場合には、主側ＭＰＵ１１２に対してＬＯＷレベルの条件成立信号（条件成立に対応していない信号）を送信する。また、このような構成に限定されることはなく、ＬＯＷレベルとＨＩレベルとの関係が逆であってもよい。
【０１３４】
発射許可の受信回路１４７は、条件成立の送信回路１４６から主側ＭＰＵ１１２に対してＨＩレベルの条件成立信号が送信されていることを一の条件として主側ＭＰＵ１１２から送信されるＨＩレベルの発射許可信号（発射許可に対応した信号）を受信すると共に、当該発射許可信号を受信している場合にそれに対応した信号を発射用ＩＣ１４８に継続して供給する機能を有している。なお、主側ＭＰＵ１１２は、条件成立の送信回路１４６からＨＩレベルの条件成立信号を受信していない場合にはＬＯＷレベルの発射許可信号（発射許可に対応していない信号）を送信するが、発射許可信号のＬＯＷレベル信号とＨＩレベル信号との関係が逆であってもよい。また、主側ＭＰＵ１１２は、ＨＩレベルの条件成立信号の受信を開始するたびにＨＩレベルの発射許可信号の送信を新たに開始すると共にＨＩレベルの条件成立信号の受信が終了した場合にはＨＩレベルの発射許可信号の送信を終了する。
【０１３５】
発射用ＩＣ１４８は、発射許可の受信回路１４７からＨＩレベルの発射許可信号または

それに対応した信号を受信している場合に、遊技球発射機構４４の発射ソレノイド４７および球送り装置４６のそれぞれに対して定期的に駆動信号を出力する機能を有している。この場合、発射用ＩＣ１４８は、パルス信号として各駆動信号を出力すると共に、その出力周期は０．６ｓｅｃとなっている。また、発射レール４５に１個の遊技球が供給された後に当該遊技球が発射されるように、駆動信号の出力タイミングは球送り装置４６の方が発射ソレノイド４７よりも早く設定されている。

【０１３６】

また、操作ハンドル３１には、上記のように操作量を検知するための操作量検知手段としての可変抵抗器が設けられており、発射用ＩＣ１４８では、当該可変抵抗器から入力される電圧に基づいて発射ソレノイド４７に供給する駆動信号の電圧を調整することによって発射強度を調整する。このため、操作ハンドル３１の操作量が多いほど発射ソレノイド４７による遊技球の発射強度が強くなる。なお、当該調整機能が発射用ＩＣ１４８に設けられていることは必須ではなく、発射用ＩＣ１４８と発射ソレノイド４７との信号経路の途中に調整回路が設けられている構成としてもよい。

【０１３７】

次に、音声ランプ制御装置９２と表示制御装置９３との電気的な接続における構成について図１４を参照しつつ説明する。

【０１３８】

音声ランプ制御装置９２は、音声ランプ制御基板１５１を備え、当該音声ランプ制御基板１５１にはＭＰＵ１５２が搭載されており、ＭＰＵ１５２にはＲＯＭ１５３およびＲＡＭ１５４が内蔵されている。なお、以下では、音声ランプ制御装置９２に設けられたＭＰＵ１５２、ＲＯＭ１５３およびＲＡＭ１５４を音声側ＭＰＵ１５２、音声側ＲＯＭ１５３および音声側ＲＡＭ１５４として説明する。

【０１３９】

音声側ＲＯＭ１５３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリやＮＡＮＤ型フラッシュメモリ等の記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を読み出し専用として利用するように構成されている。そして、この音声側ＲＯＭ１５３は、音声側ＭＰＵ１５２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶しており、例えば、各種データテーブル記憶エリア１５３ａ、予告応答演出操作有効期間記憶エリア１５３ｂ、演出ユニット操作有効期間記憶エリア１５３ｃ、各種演出ユニット可動期間記憶エリア１５３ｄ、コマンド情報記憶エリア１５３ｅ等を有している。

【０１４０】

各種データテーブル記憶エリア１５３ａは、発光データ、音声出力データ、および特定ユニット可動抽選用テーブル等が記憶されているエリアである。予告応答演出操作有効期間記憶エリア１５３ｂは、表示画面８０ａに会話演出やキャラクタ演出等の予告演出が表示された場合に応答演出を発生させることができる期間が記憶されているエリアである。演出ユニット操作有効期間記憶エリア１５３ｃは、上記第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０および特定ユニット３４０を可動させることができる期間が記憶されているエリアである。各種演出ユニット可動期間記憶エリア１５３ｄは、上記第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の１回の可動期間（基本可動期間）が記憶されているエリアである。コマンド情報記憶エリア１５３ｅは、音声側ＭＰＵ１５２から出力される各種コマンドを生成する際に参照されるコマンド情報が記憶されているエリアである。

【０１４１】

音声側ＲＡＭ１５４は、ＳＲＡＭやＤＲＡＭ等の記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であると共に、同一のデータ容量で比較した場合に音声側ＲＯＭ１５３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。そして、この音声側ＲＡＭ１５４は、音声側ＲＯＭ１５３内に記憶されている制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶する。音声側ＲＡＭ１５４は、例えば、コマンド格納エリ

ア１５４ａ、予告応答演出操作有効期間タイマカウンタエリア１５４ｂ、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタエリア１５４ｃ、演出ユニット可動期間タイマカウンタリア１５４ｄ、保持データエリア１５４ｅ、各種フラグ格納エリア１５４ｆ、各種カウンタエリア１５４ｇ等を有している。

【０１４２】

コマンド格納エリア１５４ａは、主側ＭＰＵ１１２から受信したコマンドを格納するためのエリアである。予告応答演出操作有効期間タイマカウンタエリア１５４ｂは、予告応答演出操作有効期間がセットされる予告応答演出操作有効期間タイマカウンタが格納されているエリアである。演出ユニット操作有効期間タイマカウンタエリア１５４ｃは、演出ユニット操作有効期間がセットされる演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが格納されているエリアである。各種演出ユニット可動期間タイマカウンタエリア１５４ｄは、上記第１～第３演出ユニット３１０～３３０の１回の可動期間がセットされる第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが格納されているエリアでる。保持データエリア１５４ｅは、遊技回中および開閉実行モード中の演出、並びに報知を実行するために一時的に利用されるデータであって、これら演出や報知が開始された後においても音声側ＭＰＵ１５２にて独自に利用可能とするためのデータを記憶保持しておくためのエリアである。各種フラグ格納エリア１５４ｆは、予告応答演出操作有効期間待機フラグや演出ユニット操作有効期間待機フラグ等が格納されるエリアである。各種カウンタエリア１５４ｇは、遊技回数カウンタ、特定ユニット可動抽選用カウンタ、予告応答演出操作有効期間待機タイマカウンタ、演出ユニット操作有効期間待機タイマカウンタ等が格納されているエリアである。

【０１４３】

そして、音声側ＭＰＵ１５２では、主制御装置９１から受信した各種コマンド（後述する変動用コマンド、種別コマンド、確定停止コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンド、および保留コマンド等）に基づき、遊技回や開閉実行モード等において実行する演出の内容を決定する。そして、その決定した内容に対応した動作が行われるように、ランプ制御装置１５５を制御して電飾部３３の発光制御を行うと共に、音声出力装置１５６を制御してスピーカ部３４の音声制御を行う。

【０１４４】

音声側ＭＰＵ１５２の入力側には、第１枠ボタン２６の操作を検知する第１枠ボタン検知センサ２６ａおよび第２枠ボタン２７の操作を検知する第２枠ボタン検知センサ２７ａが電気的に接続されている。そして、音声側ＭＰＵ１５２では第１、第２枠ボタン２６、２７の操作有無の監視を行い、当該第１、第２枠ボタン２６、２７が操作された場合にはその操作に対応した処理を実行する。

【０１４５】

また、音声側ＭＰＵ１５２の出力側には、第１駆動部３１２ｃ、第２駆動部３２２ｃ、第３駆動部３３２ｃ、および特定駆動部３４２ｃが電気的に接続されており、第１枠ボタン２６の操作に基づき、第１駆動部３１２ｃ、第２駆動部３２２ｃ、第３駆動部３３２ｃ、および特定駆動部３４２ｃを制御する。つまり、第１枠ボタン２６の操作に基づき、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の可動を制御する。

【０１４６】

さらに、音声側ＭＰＵ１５２では、主制御装置９１から受信したコマンドに基づき、報知を行う必要があるか否かを特定し、ランプ制御装置１５５の発光制御および音声出力装置１５６の音声制御を行うことで報知を行う。

【０１４７】

なお、主側ＭＰＵ１１２から出力される各種コマンドについては具体的に後述するが、これら各種コマンドは主側ＲＯＭ１１３のコマンド情報記憶エリア１１３ｊを参照して出力される。また、各種コマンドは、所定のバイト数の情報として構成されており、当該所定のバイト数の情報として各種情報が含まれている。そして、主側ＭＰＵ１１２から音声

側ＭＰＵ１５２へのコマンドの送信は、基本的にはシリアルで行われるが、パラレルで行われる構成としてもよい。

【０１４８】

また、音声側ＭＰＵ１５２は、表示制御装置９３と電気的に接続されており、主制御装置９１から受信したコマンドに基づいて決定した演出の内容を含む各種コマンドを表示制御装置９３に送信する。なお、音声側ＭＰＵ１５２から出力される各種コマンドは、音声側ＲＯＭ１５３のコマンド情報記憶エリア１５３ｅが参照される。また、本実施形態の表示制御装置９３は、音声ランプ制御装置９２を介することなく主制御装置９１からコマンド受信を行う構成とはなっておらず、主制御装置９１との関係では音声ランプ制御装置９２よりも通信方向の下流側に存在していると言える。

【０１４９】

表示制御装置９３は、表示制御基板１６１を備え、当該表示制御基板１６１にはＭＰＵ１６２が搭載されており、ＭＰＵ１６２にはプログラムＲＯＭ１６３およびワークＲＡＭ１６４が内蔵されている。また、表示制御基板１６１には、ＶＤＰ（ビデオディスプレイプロセッサ）１６５、キャラクタＲＯＭ１６６およびビデオＲＡＭ１６７が内蔵されている。なお、以下では、表示制御装置９３のＭＰＵ１６２を表示側ＭＰＵ１６２として説明する。

【０１５０】

プログラムＲＯＭ１６３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリやＮＡＮＤ型フラッシュメモリ等の記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）を読み出し専用として利用するように構成されている。そして、このプログラムＲＯＭ１６３は、表示側ＭＰＵ１６２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶しており、例えば、ＶＤＰ１６５へのコマンドを送信する際で参照されるコマンド情報記憶エリア１６３ａ、各演出（表示）に対応した画像を表示させるのに必要な処理が定められたデータテーブル記憶エリア１６３ｂを有している。

【０１５１】

ワークＲＡＭ１６４は、ＳＲＡＭやＤＲＡＭ等の記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）を読み書き両用として利用するように構成されており、ランダムアクセスが可能であると共に、同一のデータ容量で比較した場合にプログラムＲＯＭ１６３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。そして、このワークＲＡＭ１６４は、プログラムＲＯＭ１６３内に記憶されている制御プログラムの実行に際して各種のデータやフラグ等を一時的に記憶する。ワークＲＡＭ１６４は、例えば、コマンド格納エリア１６４ａを有している。

【０１５２】

そして、表示側ＭＰＵ１６２は、音声ランプ制御装置９２から受信した各種コマンドを解析し、または受信した各種コマンドに基づき所定の演算処理を行ってＶＤＰ１６５の制御（具体的にはＶＤＰ１６５に対する内部コマンドの生成）を実施する。

【０１５３】

ＶＤＰ１６５は、図柄表示装置８０に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。ＶＤＰ１６５はＩＣチップ化されているために「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。ＶＤＰ１６５は、表示側ＭＰＵ１６２、ビデオＲＡＭ１６７等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在すると共に、画像データをキャラクタＲＯＭ１６６から所定のタイミングで読み出してビデオＲＡＭ１６７に記憶させることで当該画像データに応じた画像を図柄表示装置８０に表示させる。

【０１５４】

キャラクタＲＯＭ１６６は、図柄表示装置８０に表示される図柄等のキャラクタデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクタＲＯＭ１６６には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の

各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。また、キャラクタＲＯＭ１６６には、上記データの一部として、図柄表示装置８０の第１保留図柄表示エリアＤｓ、第２保留図柄表示エリアＤｔ、および実行保留図柄表示エリアＤｕに表示されるための画像データが格納された保留用画像データ記憶エリア１６６ａが設定されている。

【０１５５】

なお、キャラクタＲＯＭ１６６を複数設け、各キャラクタＲＯＭ１６６に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、プログラムＲＯＭ１６３に記憶した背景画像用のＪＰＥＧ形式画像データをキャラクタＲＯＭ１６６に記憶する構成とすることも可能である。

【０１５６】

ビデオＲＡＭ１６７は、図柄表示装置８０に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオＲＡＭ１６７の内容を書き替えることに基づいて図柄表示装置８０の表示内容が変更される。

【０１５７】

また、ビデオＲＡＭ１６７は、保留図柄表示用エリア１６７ａを有している。そして、保留図柄表示用エリア１６７ａには、図柄表示装置８０における第１保留図柄表示エリアＤｓの第１～第４表示エリアＤｓ１～Ｄｓ４と１対１で対応するように、第１～第４単位エリアＲＥ１～ＲＥ４が設定されている。また、保留図柄表示用エリア１６７ａには、図柄表示装置８０における第２保留図柄表示エリアＤｔの第１～第４表示エリアＤｔ１～Ｄｔ４と１対１で対応するように、第１～第４単位エリアＲＦ１～ＲＦ４が設定されている。さらに、保留図柄表示用エリア１６７ａには、図柄表示装置８０における実行保留図柄表示エリアＤｕと１対１で対応するように、実行単位エリアＲＧが設定されている。そして、各保留図柄表示エリアＤｓ１～Ｄｓ４、Ｄｔ１～Ｄｔ４、Ｄｕには、保留図柄表示用エリア１６７ａにおける各単位エリアＲＥ１～ＲＥ４、ＲＦ１～ＲＦ４、ＲＧに書き込まれたデータに応じた画像が表示される。なお、各単位エリアＲＥ１～ＲＥ４、ＲＦ１～ＲＦ４、ＲＧにデータが設定されていない場合（ブランクを意味するデータが設定されている場合）には、当該単位エリアＲＥ１～ＲＥ４、ＲＦ１～ＲＦ４、ＲＧと対応する各表示エリアＤｓ１～Ｄｓ４、Ｄｔ１～Ｄｔ４、Ｄｕでは、何ら画像が表示されない、または図柄表示装置８０の表示画面８０ａにおける背景画像が表示される。

【０１５８】

ここで、本パチンコ機１０では、音声側ＭＰＵ１５２と表示側ＭＰＵ１６２との間でコマンドが双方向通信でやり取りされるように構成されている。具体的には、音声ランプ制御装置９２と表示制御装置９３とは第１信号線群１７０を用いて電気的に接続されており、当該第１信号線群１７０を利用して音声側ＭＰＵ１５２から表示側ＭＰＵ１６２に向けてコマンドが送信される。このコマンド送信はシリアル通信で行われ、第１信号線群１７０には、シリアルでのコマンドデータ送信用の信号線１７１と、コマンドデータに含まれる各単位データ（例えば１ビット分のデータ）を識別するためのクロック信号用の信号線１７２と、一のコマンドの送信開始、および送信終了のうちの少なくとも一方を認識させるためのラッチ信号用の信号線１７３とが少なくとも含まれている。なお、コマンドの送信開始を認識させるためのイネーブル信号用の信号線が別途設けられている構成としてもよい。

【０１５９】

また、音声ランプ制御装置９２と表示制御装置９３とは第２信号線群１８０を用いて電気的に接続されており、当該第２信号線群１８０を利用して表示側ＭＰＵ１６２から音声側ＭＰＵ１５２に向けてコマンドが送信される。このコマンド送信はシリアル通信で行われるため、第２信号線群１８０には、シリアルでのコマンドデータ送信用の信号線１８１と、コマンドデータに含まれる各単位データ（例えば１ビット分のデータ）を識別するためのクロック信号用の信号線１８２と、一のコマンドの送信開始及び送信終了のうち少なくとも一方を認識させるためのラッチ信号用の信号線１８２とが少なくとも含まれている

。なお、コマンドの送信開始を認識させるためのイネーブル信号用の信号線が別途設けられている構成としてもよい。

【０１６０】

第１信号線群１７０および第２信号線群１８０は、一の接続ユニットとして設けられている。当該接続ユニットは、上記第１信号線群１７０および上記第２信号線群１８０の一端が集約されるコネクタと、他端が集約されるコネクタとを備えており、一方のコネクタが音声ランプ制御装置９２のコネクタに対して着脱自在に装着され、他方のコネクタが表示制御装置９３のコネクタに対して着脱自在に装着される。

【０１６１】

なお、音声側ＭＰＵ１５２と表示側ＭＰＵ１６２との間の通信方式はシリアル通信に限定されることはなくパラレル通信であってもよい。また、第１信号線群１７０と第２信号線群１８０とが別々の接続ユニットとして設けられている構成としてもよい。

【０１６２】

＜主側ＭＰＵ１１２にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主側ＭＰＵ１１２にて各種抽選を行うための電気的な構成について、図１５を用いて説明する。図１５は、当否抽選等に用いられる各種カウンタの内容を説明するための図である。

【０１６３】

主側ＭＰＵ１１２は、遊技に際し、各種カウンタ情報を用いて、当たり抽選、メイン表示部７１の表示の設定、図柄表示装置８０の図柄表示の設定等を行う。具体的には、図１５に示されるように、当たり抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、当たり種別を判定する際に使用する当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置８０が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩ１と、メイン表示部７１および図柄表示装置８０における変動表示時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、電動役物６３を電動役物開放状態とするか否かの抽選に使用する電動役物開放乱数カウンタＣ４と、電動役物開放乱数カウンタＣ４の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩ２とを用いている。各カウンタの一部は、後述するタイマ割込み処理（図２０参照）の実行間隔である４ｍｓｅｃ間隔で更新され、残りのカウンタは後述するメイン処理（図１９参照）の中で不定期に更新され、その更新値が主側ＲＡＭ１１４の抽選カウンタ用バッファ１１４ａに逐次格納される。そして、遊技球が第１始動口５４または第２始動口５５に入賞したタイミングで抽選カウンタ用バッファ１１４ａに格納されている所定の数値が主側ＲＡＭ１１４における特別図柄保留球格納エリア１１４ｂに逐次格納され、遊技球が普通図柄始動ゲート５７を通過したタイミングで抽選カウンタ用バッファ１１４ａに格納されている所定の数値が主側ＲＡＭ１１４における普通図柄保留球格納エリア１１４ｃに格納される。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３、ＣＩＮＩ１、ＣＳ、ＣＩＮＩ２、Ｃ４は、主側ＲＡＭ１１４のその他各種カウンタエリア１１４ｍに設けられている。

【０１６４】

ここで、特別図柄保留球格納エリア１１４ｂおよび普通図柄保留球格納エリア１１４ｃの構成について説明する。

【０１６５】

特別図柄保留球格納エリア１１４ｂは、第１～第４保留エリアＲＡ１～ＲＡ４および第１特別図柄保留数記憶エリアＮＡを有する第１特別図柄保留球格納エリアエリアＲＡと、第１～第４保留エリアＲＢ１～ＲＢ４および第２特別図柄保留数記憶エリアＮＢを有する第２特別図柄保留球格納エリアＲＢと、総保留数記憶エリアＮＸと、１つの実行エリアＲＣとを有している。図１６は、第１特別図柄保留球格納エリアＲＡにおける第１保留エリアＲＡ１の構成を示す図である。なお、第１特別図柄保留球格納エリアＲＡおける第２～第４保留エリアＲＡ２～ＲＡ４、第２特別図柄保留球格納エリアＲＢにおける第１～第４保留エリアＲＢ１～ＲＢ４、実行エリアＲＣの構成は、図１６と同様である。

【０１６６】

第１～第４保留エリアＲＡ１～ＲＡ４、ＲＢ１～ＲＢ４および実行エリアＲＣは、図１６に示されるように、当たり乱数カウンタ格納エリア２０１、当たり種別カウンタ格納エリア２０２、リーチ乱数カウンタ格納エリア２０３、および入賞始動口格納エリア２０４を有している。そして、第１特別図柄保留球格納エリアＲＡにおける第１～第４保留エリアＲＡ１～ＲＡ４には、第１始動口５４への遊技球の入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値（抽選カウンタ用バッファ１１４ａの各値）が当たり乱数カウンタ格納エリア２０１、当たり種別カウンタ格納エリア２０２、リーチ乱数カウンタ格納エリア２０３に格納されると共に、第１始動口５４への入賞情報が入賞始動口格納エリア２０４に格納される。そして、第１始動口５４に対して遊技球の入賞が連続して発生した場合には、第１保留エリアＲＡ１→第２保留エリアＲＡ２→第３保留エリアＲＡ３→第４保留エリアＲＡ４の順に各数値情報等が時系列的に格納されていく。このように、第１特別図柄保留球格納エリアＲＡに４個の保留エリアＲＡ１～ＲＡ４が設けられていることにより、第１始動口５４への遊技球の入賞履歴が全体として最大４個まで記憶（保留記憶）される。

【０１６７】

同様に、第２特別図柄保留球格納エリアＲＢにおける第１～第４保留エリアＲＢ１～ＲＢ４には、第２始動口５５への遊技球の入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、およびリーチ乱数カウンタＣ３の各値（抽選カウンタ用バッファ１１４ａの各値）が当たり乱数カウンタ格納エリア２０１、当たり種別カウンタ格納エリア２０２、リーチ乱数カウンタ格納エリア２０３に格納されると共に、第２始動口５５への入賞情報が入賞始動口格納エリア２０４に格納される。そして、第２始動口５５に対して遊技球の入賞が連続して発生した場合には、第１保留エリアＲＢ１→第２保留エリアＲＢ２→第３保留エリアＲＢ３→第４保留エリアＲＢ４の順に各数値情報等が時系列的に格納されていく。このように、第２特別図柄保留球格納エリアＲＢに４個の保留エリアＲＢ１～ＲＢ４が設けられていることにより、第２始動口５５への遊技球の入賞履歴が全体として最大４個まで記憶（保留記憶）される。

【０１６８】

つまり、本パチンコ機１０では、第１始動口５４および第２始動口５５への遊技球の入賞履歴は、それぞれ最大４個まで記憶されるため、全体として最大８個まで保留記憶される。また、入賞した始動口に対する保留個数が上限値（本実施形態では、４個）以上である場合には、各カウンタ値等の取得はされずに賞球（本実施形態では、遊技球３個）のみが遊技者に払い出される無効球として扱われる。本実施形態では、保留記憶可能な全体の数を８個としたものを説明するが、保留記憶可能な全体の数は８個に限定されることはなく任意であり、４個、６個または９個以上といったように他の複数であってもよい。また、第１始動口５４と第２始動口５５とで保留記憶可能な数が異なっていてもよい。

【０１６９】

実行エリアＲＣは、メイン表示部７１（第１結果表示部７１ａまたは第２結果表示部７１ｂ）の変動表示を開始する際に、第１保留エリアＲＡ１または第１保留エリアＲＢ１に格納された各値を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＲＣに記憶されている各種数値情報に基づいて当否判定等が行われる。

【０１７０】

また、第１特別図柄保留球格納エリアＲＡに設けられた第１特別図柄保留数記憶エリアＮＡは、第１抽選遊技の保留数（第１始動口５４への入賞を契機とする変動表示の保留数）を記憶するエリアである。同様に、第２特別図柄保留球格納エリアＲＢに設けられた第２特別図柄保留数記憶エリアＮＢは、第２抽選遊技の保留数（第２始動口５５への入賞を契機とする変動表示の保留数）を記憶するエリアである。総保留数記憶エリアＮＸは、第１特別図柄保留数記憶エリアＮＡと第２特別図柄保留数記憶エリアＮＢとの和の数（総保留数）を記憶するための記憶エリアである。

【０１７１】

普通図柄保留球格納エリア１１４ｃは、普通図柄始動ゲート５７への遊技球の入賞（通

過）履歴にあわせて、電動役物開放乱数カウンタＣ４の値（抽選カウンタ用バッファ１１４ａに格納されている値）を時系列的に格納するための保留エリアである。

【０１７２】

普通図柄保留球格納エリア１１４ｃは、図１５に示されるように、第１～第４保留エリアＲＤ１～ＲＤ４の４つの記憶エリア、実行エリアＲＤ５および保留数記憶エリアＮＣにより構成されている。そして、第１～第４保留エリアＲＤ１～ＲＤ４の４つの記憶エリアにより、普通図柄始動ゲート５７への遊技球の入賞履歴が最大４個まで記憶（保留記憶）されるようになっている。

【０１７３】

具体的には、普通図柄始動ゲート５７への入賞が連続して発生した場合、第１保留エリアＲＤ１→第２保留エリアＲＤ２→第３保留エリアＲＤ３→第４保留エリアＲＤ４の順に電動役物開放乱数カウンタＣ４の値が時系列的に格納されていく。このように４つのエリアが設けられていることにより、普通図柄始動ゲート５７への遊技球の入賞履歴が最大４個まで記憶されるようになっている。

【０１７４】

実行エリアＲＤ５は、第１保留エリアＲＤ１に格納された数値を移動させるためのエリアである。そして、電動役物６３の開放抽選を行う際には、実行エリアＲＤ５に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定等が行われる。

【０１７５】

なお、普通図柄保留球格納エリア１１４ｃにおいても、保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個または５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【０１７６】

カウンタの説明に戻り、各種カウンタについて具体的に説明する。

【０１７７】

当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成となっている。そして、特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合には、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩ１の値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、当該初期値から再びカウントが開始される。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ１は、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１始動口５４、または第２始動口５５に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ１１４の特別図柄保留球格納エリア１１４ｂに格納される。

【０１７８】

当たり抽選（当否抽選）に当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ１１３における当否情報群記憶手段としての特別図柄当否テーブル記憶エリア１１３ａに特別図柄当否テーブル（付与情報における当否情報群）として記憶されている。ここで、特別図柄当否テーブル記憶エリア１１３ａの内容について図１７を参照しつつ説明する。図１７は、本実施形態における特別図柄当否テーブルを説明するための説明図であり、（ａ）は低確率モード用の特別図柄当否テーブルを示し、（ｂ）は高確率モード用の特別図柄当否テーブルを示している。

【０１７９】

図１７に示されるように、特別図柄当否テーブルとしては、図１７（ａ）の低確率モード用の特別図柄当否テーブル（低確率用当否情報群）と、図１７（ｂ）の高確率モード用の特別図柄当否テーブル（高確率用当否情報群）とが設定されている。つまり、本実施形態では、当たり抽選における抽選モードとして、低確率モード（低確率対応状態）と高確率モード（高確率対応状態）とが設定されている。

【０１８０】

本実施形態では、当たり抽選に際して低確率モード用の特別図柄当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、図１７（ａ）に示されるように、当たり抽選に当選とな

る乱数の値（すなわち、当選情報）は２個とされている。一方、当たり抽選に際して高確率モード用の特別図柄当否テーブルが参照されることとなる遊技状態下では、図１７（ｂ）に示されるように、当たり抽選に当選となる乱数の値（すなわち、当選情報）は２１個とされている。また、本実施形態では、低確率モードである状況において当たり抽選に当選となる当たり乱数カウンタＣ１の値群（７、３０７）は、高確率モードである状況において当たり抽選に当選となる当たり乱数カウンタＣ１の値群に含まれている。なお、低確率モードよりも高確率モードの方の当選確率が高くなるのであれば、上記当選となる乱数の数および値は任意である。

【０１８１】

当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成となっている。当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１始動口５４または第２始動口５５に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ１１４の特別図柄保留球格納エリア１１４ｂに格納される。

【０１８２】

当たり種別カウンタＣ２に対する遊技結果の振分先は、主側ＲＯＭ１１３における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリア１１３ｂに振分テーブル（付与情報における振分情報群）として記憶されている。図１８は、振分テーブルを説明するための図であり、（ａ）は第１結果表示部用の振分テーブル（第１振分情報群）、（ｂ）は第２結果表示部用の振分テーブル（第２振分情報群）である。なお、第１結果表示部用の振分テーブルは、第１始動口５４への入賞に基づき取得された保留情報に対して振分抽選が行われる場合に参照されるテーブルである。また、第２結果表示部用の振分テーブルは、第２始動口５５への入賞に基づき取得された保留情報に対して振分抽選が行われる場合に参照されるテーブルである。

【０１８３】

第１結果表示部用の振分テーブルでは、図１８（ａ）に示されるように、遊技結果の振分先として、「０～２９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が１６Ｒ確変当たり結果に対応しており、「１０～２３」が４Ｒ確変当たり結果に対応しており、「２４～２９」が１６Ｒ通常当たり結果に対応している。

【０１８４】

一方、第２結果表示部用の振分テーブルでは、図１８（ｂ）に示されるように、遊技結果の振分先として、「０～２９」の当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～２３」が１６Ｒ確変当たり結果に対応しており、「２４～２９」が１６Ｒ通常当たり結果に対応している。

【０１８５】

ここで、本実施形態における確変当たり結果とは、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが高確率モードになると共にサポートモードが高頻度サポートモードになる当たり結果のことである。また、通常当たり結果とは、開閉実行モードの終了後に、当否抽選モードが低確率モードになる（維持される）と共にサポートモードが高頻度サポートモードとなる当たり結果のことである。但し、通常当たり結果における高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（本実施形態では、１００回）に達した場合に終了し、低頻度サポートモードに移行する。

【０１８６】

なお、具体的には後述するが、高頻度サポートモードとは電動役物６３が開放し易いモードのことであり、低頻度サポートモードとは電動役物６３が開放し難いモードのことである。

【０１８７】

開閉実行モードにおける可変入賞装置５６の制御では、予め定められた回数を上限とするラウンド遊技が実行される。なお、ラウンド遊技とは、予め定められた開放継続時間（開放継続時間）が経過すること、または予め定められた上限個数の遊技球が大入賞口５６ａに入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。例

えば、開放継続時間は３０ｓｅｃに設定され、上限個数は１０個に設定される。
【０１８８】
本実施形態では、操作ハンドル３１が遊技者により操作されている状況では、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４４が駆動制御される。そうすると、各ラウンド遊技では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技における遊技球の入賞上限個数との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。したがって、各ラウンド遊技では、大入賞口５６ａに対して、１回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待される。
【０１８９】
ここで、上記図１８で説明した各種当たり結果について説明すると、「４Ｒ確変当たり結果」とは、大入賞口５６ａが４回開放される遊技結果であり、「１６Ｒ確変当たり結果および１６Ｒ通常当たり結果」とは、大入賞口５６ａが１６回開放される遊技結果である。
【０１９０】
そして、上記のように、本実施形態では、当たり抽選に当選となった場合の遊技結果の振分態様は、第１始動口５４への入賞を契機として当たり抽選に当選となった場合と、第２始動口５５への入賞を契機として当たり抽選に当選となった場合とで異なっている。具体的には、第１始動口５４への入賞を契機として１６Ｒ確変当たり当選となる確率は、第２始動口５５への入賞を契機として１６Ｒ確変当たり当選となる確率より低くなっている。そして、１６Ｒ確変当たり結果は、大入賞口５６ａが長時間態様で１６回開放されるため、最も有利な当たり結果であるといえる。つまり、第２始動口５５への入賞を契機として当たり当選となった場合の方が遊技者は多くの出球を得られる確率が高くなっている。
【０１９１】
また、「高確率モード」とは、当たり終了後に付加価値としてその後の当たり抽選に当選する確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中）の時をいい、換言すれば、開閉実行モード（特典遊技）へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率モード（確変中）は、普通図柄の当たり確率もアップして第２始動口５５へ遊技球が入賞し易い遊技の状態（高頻度サポートモード）を含むものである。「低確率モード」とは、高確率モードでない場合（確変中でない時）をいい、当たり抽選に当選する確率が通常の状態、即ち、確変の時より当たり抽選に当選する確率が低い状態をいう。
【０１９２】
また、電動役物６３におけるサポートモードとしては、遊技領域に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、電動役物６３が単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモード（高頻度サポートモードまたは高頻度ガイドモード）と低頻度サポートモード（低頻度サポートモードまたは低頻度ガイドモード）とが設定されている。
【０１９３】
具体的には、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとでは、電動役物開放乱数カウンタＣ４を用いた電動役物開放抽選における電動役物開放状態当選となる確率が異なっており、高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも電動役物開放状態当選となる確率が高くなっている。また、電動役物開放状態当選となった際には、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、電動役物放状態当選となった際に電動役物６３が開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて電動役物開放状態となり、電動役物６３の開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。
【０１９４】
このため、高頻度サポートモードでは、第２始動口５５に遊技球が入賞し易くなり、第２始動口５５に遊技球が入賞することによって所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を

行うことができる。

【０１９５】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに電動役物開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば電動役物開放抽選における電動役物開放状態当選となる確率を等しくし、１回の開放回数や開放時間を適宜設定するようにしてもよく、適宜変更可能である。

【０１９６】

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、最大値に達した後０に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１始動口５４または第２始動口５５に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ１１４の特別図柄保留球格納エリア１１４ｂに格納される。そして、主側ＲＯＭ１１３のリーチ用テーブル記憶エリア１１３ｃに記憶されたリーチ用テーブルに基づいてリーチを発生させるか否かを決定するのに用いられる。但し、開閉実行モードに移行する遊技回においては、主側ＭＰＵ１１２では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なくリーチ発生の決定を行う。なお、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数は、本実施形態では各遊技状態において同一とされているが、遊技状態に応じて各々個別に設定されるものであってもよい。例えば、サポートモードが高頻度サポートモードである場合の方が、低頻度サポートモードよりも、リーチ表示の発生に対応したリーチ乱数カウンタＣ３の数が多く設定された構成としてもよい。

【０１９７】

ここで、本パチンコ機１０には、図柄表示装置８０における表示演出の一種としてリーチ表示が設定されている。リーチ表示とは、図柄（絵柄）の変動表示（または可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置８０を備え、可変入賞装置５６の開閉実行モードとなる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果となる遊技機において、図柄表示装置８０における図柄（絵柄）の変動表示（または可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態のことである。

【０１９８】

具体的には、リーチ表示とは、図柄表示装置８０の表示画面８０ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、当たりが発生する（開閉実行モードへ移行する）のに対応した当たり図柄の組み合わせが成立する可能性がある主図柄（リーチ図柄）の組み合わせを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【０１９９】

より具体的には、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置８０の表示画面８０ａ内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した当たり図柄の組み合わせが成立する可能性のある主図柄（リーチ図柄）の組み合わせを停止表示させることによりリーチラインを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【０２００】

図６を参照して具体的に説明すると、本パチンコ機１０では、最初に上段の図柄列Ｚ１において図柄の変動表示が終了され、さらに下段の図柄列Ｚ３において図柄の変動表示が終了された状態において、有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに同一の数字、または有効ラインＬ２の上図柄列Ｚ１に「３」の数字および下図柄列Ｚ３に「１」の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成され、当該リーチラインが形成されている状況下において中段の図柄列Ｚ２（最終停止図柄列）において図柄の変動表示が行われることでリーチ表示となる。そして、開閉実行モードが発生する場合には、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中段の図柄列Ｚ２における図柄の変動表示が終了される。

【０２０１】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組み合わせを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うと共に、その背景画面において所定のキャラクタ等を動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組み合わせを縮小表示させるまたは非表示とした上で、表示画面８０ａの略全体において所定のキャラクタ等を動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。

【０２０２】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、メイン表示部７１（第１結果表示部７１ａまたは第２結果表示部７１ｂ）における変動表示時間（表示継続時間）と、図柄表示装置８０における図柄の変動表示時間（表示継続時間）とを主側ＭＰＵ１１２において決定するのに用いられる。変動種別カウンタＣＳは、定期的に更新され、メイン表示部７１における変動表示の開始時および図柄表示装置８０による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して値が取得される。そして、変動表示時間の決定に際しては、主側ＲＯＭ１１３における変動表示情報郡記憶手段としての変動表示時間テーブル記憶エリア１１３ｄに予め記憶されている変動表示時間テーブル（変動表示時間情報群）が参照される。

【０２０３】

電動役物開放乱数カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後０に戻る構成となっている。そして、電動役物開放乱数カウンタＣ４が１周した場合には、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩ２の値が当該電動役物開放乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれ、当該初期値から再びカウントが開始される。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ２は、電動役物開放乱数カウンタＣ４と同様のループカウンタである（値＝０～２５０）。電動役物開放乱数カウンタＣ４は定期的に更新され、遊技球が普通図柄始動ゲート５７を通過したタイミングで主側ＲＡＭ１１４の普通図柄保留球格納エリア１１４ｃに格納される。

【０２０４】

普通図柄の当たり当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ１１３における当否情報群記憶手段としての普通図柄当否テーブル記憶エリア１１３ｆに普通図柄当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。特に限定されるものではないが、本実施形態では、普通図柄の当選となる乱数の値の数は、低確率モードでは２４とされ、その範囲は「５～２８」とされている。また、高確率モードでは、２００とされ、その範囲は「５～２０４」となっている。すなわち、低確率モードでは、取得された電動役物開放乱数カウンタＣ４の値が「５～２８」の範囲にある場合に当選と判定され、高確率モードでは、取得された電動役物開放乱数カウンタＣ４の値が「５～２０４」の範囲にある場合に当選と判定される。そして、メイン表示部７１におけるその他表示部７１ｄに所定の点灯状態が示されると共に、電動役物６３が開放される。

【０２０５】

＜主制御基板１１１のＭＰＵ１１２にて実行される各種処理について＞

次に、図１９を参照して主制御装置９１に電源が投入された後に主側ＭＰＵ１１２により実行されるメイン処理について説明する。図１９は、メイン処理を示すフローチャートであり、電源投入時のリセットにより起動される。

【０２０６】

まず、電源投入ウェイト処理を実行する（Ｓ１０１）。当該電源投入ウェイト処理では、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置９２、表示制御装置９３、払出制御装置１００等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つため、ウェイト処理（例えば、１ｓｅｃ）を実行し、次の処理に進行することなく待機する。そして、電源投入ウェイト処理の期間が経過した後、主側ＲＡＭ１１４のアクセスを許可すると共に（Ｓ１０２）、主側ＭＰＵ１１２の内部機能レジスタの設定を行う（Ｓ１０３）。

【０２０７】

その後、電源および発射制御装置１０１に設けられたＲＡＭ消去スイッチ１０３が手動

操作されているか否かを判定し（Ｓ１０４）、ＲＡＭ消去スイッチ１０３が手動操作されていないと判定した場合（Ｓ１０４：ＮＯ）、主側ＲＡＭ１１４の停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（Ｓ１０５）。そして、主側ＲＡＭ１１４の停電フラグに「１」がセットされていると判定した場合には（Ｓ１０５：ＹＥＳ）、チェックサムを算出するチェックサム算出処理を実行し（Ｓ１０６）、そのチェックサムが電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否か、すなわち記憶保持されたデータが正常であるか否かを判定する（Ｓ１０７）。

【０２０８】

そして、チェックサムが正常であると判定した場合には（Ｓ１０７：ＹＥＳ）、電源投入設定処理を実行する（Ｓ１０９）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側ＲＡＭ１１４の所定のエリアを初期値に設定すると共に、現状の遊技状態（電源断が正常なものである場合には電源断の前の状態）を認識させるために現状の遊技状態に対応したコマンドを音声ランプ制御装置９２に送信する。また、払出側ＲＡＭ１２４の初期化を実行すべきことを示す払出初期化コマンドを払出側ＭＰＵ１２２に送信する。さらに、タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う。

【０２０９】

一方、ＲＡＭ消去スイッチがオンされていると判定した場合（Ｓ１０４：ＹＥＳ）、停電フラグに「１」がセットされていないと判定した場合（Ｓ１０５：ＮＯ）、またはチェックサムが正常でないと判定した場合（Ｓ１０７：ＮＯ）には、主側ＲＡＭ１１４の初期化として当該主側ＲＡＭ１１４をクリアした後（Ｓ１０８）、上記ステップ１０９の電源投入設定処理を行う。

【０２１０】

すなわち、本パチンコ機１０では、例えば、遊技ホールの営業開始時等、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１０３を押しながら電源が投入される。したがって、ＲＡＭ消去スイッチ１０３が押されていれば、上記Ｓ１０８の処理に移行する。また、電源遮断の発生情報が設定されていない場合や、チェックサムにより記憶保持されたデータの異常が確認された場合も同様に上記ステップ１０８の処理に移行する。

【０２１１】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１０３が押されていない場合には、停電フラグに「１」がセットされていること、およびチェックサムが正常であることを条件に、ステップ１０８の処理を実行することなくステップ１０９を実行する。つまり、電源の遮断が正常であり、チェックサムが正常であれば、電源断の遊技状態に復帰させるためのコマンドを音声ランプ制御装置９２に送信する。

【０２１２】

その後、以下の残余処理に進む。つまり、主側ＭＰＵ１１２は、後述するタイマ割込み処理（図２０）を定期的に実行する構成であるが、あるタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、この不規則な時間を利用して以下の残余処理を繰り返し実行する。つまり、以下の残余処理は、非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【０２１３】

残余処理では、まず、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（Ｓ１１０）。続いて、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ１、ＣＩＮＩ２の更新を行う乱数初期値更新処理を実行すると共に（Ｓ１１１）、変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する（Ｓ１１２）。これらの更新処理では、主側ＲＡＭ１１４の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際それぞれ「０」にクリアする。その後、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う（Ｓ１

１３）。そして、ステップ１１３の処理を実行したら、ステップ１１０に戻り、タイマ割込み処理が終了した後、ステップ１１０～ステップ１１３の処理を実行する。

【０２１４】

ここで、上記のように残余処理では、割込み禁止の処理および割込み許可の処理に挟まれるようにして乱数初期値更新処理および変動用カウンタ更新処理が設定されているのみであるため、タイマ割込み処理が開始されるタイミングは常にステップ１１０の直前となる。そうすると、タイマ割込み処理が終了した後は常にステップ１１０から開始すればよいこととなり、タイマ割込み処理後の戻りアドレスが一義的なものとなる。よって、タイマ割込み処理の開始に際して現状の戻りアドレスを記憶する必要はなく、タイマ割込み処理の開始に際しての処理負荷が軽減される。

【０２１５】

また、主側ＭＰＵ１１２において所定のデータの演算を行っている途中でタイマ割込み処理が発生することもないため、タイマ割込み処理の開始に際して主側ＭＰＵ１１２のレジスタにその時点で格納されているデータの主側ＲＡＭ１１４への退避処理を実行する必要がなく、同様にタイマ割込み処理の終了に際して主側ＭＰＵ１１２のレジスタへのデータの復帰処理を実行する必要がない。よって、タイマ割込み処理の開始に際しての処理負荷が軽減されると共に、タイマ割込み処理の終了に際しての処理負荷も軽減される。

【０２１６】

また、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ１、ＣＩＮＩ２の更新途中や変動種別カウンタＣＳの更新途中でタイマ割込み処理が開始されることがないため、これらの更新途中であるにも関わらず、タイマ割込み処理にてこれらカウンタの数値情報が取得されたり、さらなる更新処理が実行されてしまうことを防止できる。

【０２１７】

次に、図２０を参照しつつ、主側ＭＰＵ１１２が定期的（本実施の形態では４ｍｓｅｃ周期で）に実行するタイマ割込み処理について説明する。図２０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【０２１８】

まず、主側ＭＰＵ１１２にてタイマ割込み処理を定期的に実行するためのハード構成について説明する。主制御基板１１１には所定周期でパルス信号を出力するパルス信号出力手段として図示しないクロック回路が設けられており、さらに当該クロック回路と主側ＭＰＵ１１２との間の信号経路の途中位置に存在するように図示しない分周回路が設けられている。

【０２１９】

分周回路は、クロック回路からのパルス信号の周期を変更する周波数変更手段として機能し、タイマ割込み処理の起動タイミングを主側ＭＰＵ１１２にて特定するためのパルス信号を出力するように構成されている。つまり、分周回路から主側ＭＰＵ１１２に対して特定周期である４ｍｓｅｃ周期の間隔でパルス信号が供給されるようになっている。主側ＭＰＵ１１２では、このパルス信号の立ち上がりまたは立ち下りといった特定の信号形態の発生を確認する処理を実行し、特定の信号形態の発生を確認したことを少なくとも１つの条件としてタイマ割込み処理を起動して実行する。

【０２２０】

この場合、タイマ割込み処理の起動が禁止されている状況において上記特定の信号形態の発生を確認した場合には、その割込みが禁止されている状態から割込みが許可された状態となった場合にタイマ割込み処理が起動される。つまり、主側ＭＰＵ１１２における処理の実行状況によっては前回のタイマ割込み処理が開始されてから４．１ｍｓｅｃ経過後に次のタイマ割込み処理が開始される場合が生じ、このような事象が発生した場合には次のタイマ割込み処理は直前のタイマ割込み処理が開始されてから３．９ｍｓｅｃ経過後に開始されることとなる。

【０２２１】

ただし、上記分周回路からのパルス信号の出力は主側ＭＰＵ１１２における処理の経過

内容に関係なく４ｍｓｅｃといった特定周期で行われるため、基本的にはタイマ割込み処理は特定周期で起動される。さらにまた、主側ＭＰＵ１１２の処理構成は、所定のタイミングにおけるタイマ割込み処理が前回のタイマ割込み処理が起動されてから特定周期を超える期間が経過した後に起動されたとしても、当該所定のタイミングの次のタイミングにおけるタイマ割込み処理にてその特定周期を超えた分が吸収されて、さらに次のタイミングにおけるタイマ割込み処理ではパルス信号の入力を確認したタイミングで起動されるように設定されている。以上が主側ＭＰＵ１１２にてタイマ割込み処理を定期的に実行するためのハード構成である。

【０２２２】

主側ＭＰＵ１１２は、まず、停電情報記憶処理を実行する（Ｓ２０１）。この停電情報記憶処理では、停電監視基板１１７から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には所定の停電時処理を実行する。

【０２２３】

次に、抽選用乱数更新処理を実行する（Ｓ２０２）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放乱数カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３および電動役物開放乱数カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値に達した際にはそれぞれ「０」にクリアする。

【０２２４】

その後、メイン処理（図１９）における上記ステップ１１１と同様に乱数初期値更新処理を実行すると共に（Ｓ２０３）、メイン処理（図１９）における上記ステップ１１２と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する（Ｓ２０４）。次に、遊技停止判定処理を実行する（Ｓ２０５）。遊技停止判定処理では、遊技の進行を停止すべき状況であるか否かを監視し、遊技の進行を停止すべき状況であれば遊技を進行させるための処理の実行を停止する。

【０２２５】

具体的には、遊技機本体１２の前面側には、磁石検知センサ、電波検知センサ、振動検知センサ等の各種センサ（図１２中のその他検知センサ１１５）が設けられている。そして、主側ＭＰＵ１１２では、後述する不正検知処理（Ｓ２１２）により、磁石検知センサの検知結果に基づいて遊技盤４３に対して磁石を近づける行為が行われていないか否かを判定し、電波検知センサの検知結果に基づいて不正な電波がパチンコ機１０に向けて出力されていないか否かを判定し、振動検知センサの検知結果に基づいてパチンコ機１０に対して不正な振動が加えられていないか否か等を判定する。これらの不正判定のいずれかにて肯定判定をした場合には、パチンコ機１０への不正行為に該当する特定事象が発生しているとして、遊技を進行させるための処理の実行を停止する。

【０２２６】

その後、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定し（Ｓ２０６）、遊技の進行を停止している状態であると判定した場合には（Ｓ２０６：ＹＥＳ）、報知コマンドの出力用処理を実行する（Ｓ２０７）。報知コマンドの出力用処理では、いずれかの特定事象が発生している場合であってその特定事象の発生に対して未だ報知コマンドを出力していない状況において、報知コマンドを出力対象に設定する。

【０２２７】

なお、当該報知コマンドには、その出力の契機となった特定事象の内容が含まれるため、音声ランプ制御装置９２が報知コマンドを受信するとその特定事象の内容に対応した報知の実行設定を行う。また、遊技の進行が停止された状態、およびそれに対応した報知は、主側ＭＰＵ１１２への動作電力の供給を停止したのみでは電源立ち上げ時に再度開始され、主側ＭＰＵ１１２への動作電力の供給を停止した後に電源および発射制御装置１０１に設けられたＲＡＭ消去スイッチ１０３を手動操作しながら動作電力の供給を開始するこ

とにより、主側ＲＡＭ１１４の初期化が実行されることに伴って実行されないようになる。

【０２２８】

一方、遊技の進行を停止していない状態であると判定した場合には（Ｓ２０６：ＮＯ）、ポート出力処理を実行する（Ｓ２０８）。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力処理を実行する。例えば、大入賞口５６ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には可変入賞駆動部５６ｄへの駆動信号の出力を開始し、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止する。また、電動役物６３を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には電動役物駆動部６３ａへの駆動信号の出力を開始し、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止する。さらに、各処理で出力対象に設定されたコマンドを音声ランプ制御装置９２や払出制御装置１００に出力する。

【０２２９】

次に、読み込み処理を実行する（Ｓ２０９）。読み込み処理では、停電信号および入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【０２３０】

続いて、一般入賞口５３、可変入賞装置５６、第１始動口５４、第２始動口５５、普通図柄始動ゲート５７への入賞を検知する入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａから受信している信号を読み込み、一般入賞口５３、可変入賞装置５６、第１始動口５４、第２始動口５５および普通図柄始動ゲート５７への入賞の有無を特定する入賞検知処理を実行する（Ｓ２１０）。

【０２３１】

その後、主側ＲＡＭ１１４に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報を更新するためのタイマ更新処理を実行する（Ｓ２１１）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新および加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。

【０２３２】

続いて、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（Ｓ２１２）。この不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生しているか否かの不正判定を実行して肯定判定をした場合、次回のタイマ割込み処理におけるステップ２０５にて遊技停止用の設定を行う。これにより、ステップ２０６にて肯定判定をするようになる。なお、所定の事象とは、ステップ２０５にて説明したように、遊技盤４３に対して磁石を近づける行為が行われていないか否か、不正な電波がパチンコ機１０に向けて出力されていないか否か、パチンコ機１０に対して不正な振動が加えられていないか否か等である。

【０２３３】

次に、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（Ｓ２１３）。発射制御処理では、操作ハンドル３１に対して発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である０．６ｓｅｃに１個の遊技球が発射される。そして、ステップ２０９の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａの断線確認や、遊技機本体１２、前扉枠１４の開放確認等を行う入力状態監視処理を行う（Ｓ２１４）。この場合、当該入力状態監視処理では、各入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａの断線を確認した場合や、遊技機本体１２の開放を確認した場合には上記ステップ２０７と同様に報知コマンドの出力用処理を実行する。当該報知コマンドの出力用処理では、入賞検知センサ５３ａ、５４ａ、５５ａ、５６ｃ、５７ａに断線が発生していることを示す報知コマンドや、遊技機本体１２が開放状態であることを示す報知コマンドを送信する。また、入力状態監視処理では、払出制御装置１００か

ら受信している信号に基づいて、下皿３０が満タン状態となっているか否かといった判定や、払出装置９９に異常が発生しているか否かといった判定を行い、これらの判定において肯定判定をした場合にはそれに対応した報知コマンドを出力対象に設定する。

【０２３４】

次に、遊技回（変動表示回）の実行制御および開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行すると共に（Ｓ２１５）、電動役物６３の開閉制御を行うための普図普電制御処理を実行する（Ｓ２１６）。これらステップ２１５における特図特電制御処理およびステップ２１６における普図普電制御処理については、具体的に後述する。

【０２３５】

続いて、直前のステップ２１５およびステップ２１６の処理結果に基づいて、第１、第２始動口５５への入賞に対する保留情報（第１、第２特別図柄保留数記憶エリアＮＡ、ＮＢ）の増減個数、および普通図柄始動ゲート５７への入賞に対する保留情報（保留数記憶エリアＮＣ）の増減個数をメイン表示部７１（その他表示部７１ｄ）に反映させるための表示制御処理（出力情報の設定）を行う（Ｓ２１７）。また、開閉実行モードへ移行する際には、後述するラウンド用の設定処理（図２９）に基づいて、ラウンド表示部７１ｃにその開閉実行モードにおける可変入賞装置５６が開放される回数を反映させるための表示制御処理（出力情報の設定）を行う。さらに、開閉実行モードが終了する際には、ラウンド表示部７１ｃの表示を消去（消灯）するための表示制御処理（出力情報の設定）を行う。

【０２３６】

次に、遊技回および開閉実行モードのどちらも実行されていない状況において、図柄表示装置８０の表示内容を待機表示用のものとするためのデモ表示用処理を実行する（Ｓ２１８）。このデモ表示用処理については具体的に後述する。

【０２３７】

そして、払出側ＭＰＵ１２２から受信したコマンドおよび信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（Ｓ２１９）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（Ｓ２２０）。

【０２３８】

次に、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始および終了を制御するように、外部出力端子板１０４への信号出力の状態を切り換えるための外部情報設定処理を実行する（Ｓ２２１）。

【０２３９】

ステップ２２１の外部処理情報設定処理を終了した後、またはステップ２０７の報知コマンドの出力用処理を終了した後は、割込み終了宣言の設定を実行する（Ｓ２２２）。主側ＭＰＵ１１２では、一度タイマ割込み処理が起動された場合、次のタイマ割込み処理が起動されるための条件の１つとして割込み終了宣言の設定を行うことが定められており、ステップ２２２では、次のタイマ割込み処理の実行を可能とするために割込み終了宣言の設定を行う。次に、割込み許可の設定を行う（Ｓ２２３）。主側ＭＰＵ１１２では、タイマ割込み処理が一旦起動されると、割込み禁止の状態に設定されるため、ステップ２２３では、次のタイマ割込み処理の実行を可能とするために割込み許可の設定を行う。その後、本タイマ割込み処理を終了する。

【０２４０】

次に、タイマ割込み処理（図２０）におけるステップ２１５の特図特電制御処理について図２１を参照しつつ説明する。図２１は、特図特電制御処理を示すフローチャートである。

【０２４１】

特図特電制御処理では、第１始動口５４または第２始動口５５への入賞が発生している場合に保留情報を取得するための処理を実行すると共に、保留情報が記憶されている場合にその保留情報について当否判定を行い、さらにその当否判定を契機として遊技回用の演出を行うための処理を実行する。また、当否判定の結果に基づいて、遊技回用の演出後に

開閉実行モードに移行させる処理を実行すると共に、開閉実行モード中および開閉実行モード終了時の処理を実行する。

【０２４２】

具体的には、まず、保留情報の取得処理を実行する（Ｓ３０１）。ここで、保留情報の取得処理について、図２２を参照しつつ説明する。図２２は、保留情報の取得処理を示すフローチャートである。

【０２４３】

保留情報取得の処理は、第１始動口５４または第２始動口５５に遊技球が入賞したかを判別し、第１始動口５４または第２始動口５５に遊技球が入賞した場合には、保留上限個数（第１始動口５４、第２始動口５５それぞれに最大４個で全体で最大８個）まで、取得した各カウンタ値を特別図柄保留球格納エリア１１４ｂに格納する処理である。また、入賞に基づいて取得された各カウンタ値が特別図柄保留球格納エリア１１４ｂに格納されると、格納された各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理である。

【０２４４】

まず、遊技球が第１始動口５４に入賞（始動入賞）したか否かを入賞検知センサ５４ａの検知情報により判定する（Ｓ４０１）。そして、遊技球が第１始動口５４に入賞した（始動入賞があった）と判定すると（Ｓ４０１：ＹＥＳ）、第１特別図柄保留数記憶エリアＮＡに格納された保留数Ｎａの値を読み出し、取得した保留数Ｎａが４個未満であるか否かを判定する（Ｓ４０２）。つまり、第１始動口５４に対する保留数の上限値である４個未満であるか（即ち、保留数が上限値まで記憶されていないか）を判定する。

【０２４５】

そして、取得した保留数Ｎａが４個未満であると判定した場合には（Ｓ４０２：ＹＥＳ）、第１特別図柄保留数記憶エリアＮＡの保留数Ｎａを１加算すると共に、総保留数記憶エリアＮＸの総保留数Ｎｘを読み出し、当該総保留数Ｎｘを１加算する（Ｓ４０３）。一方、取得した保留数Ｎａが４であると判定した場合には（Ｓ４０２：ＮＯ）、そのまま本保留情報の取得処理を終了する。

【０２４６】

ステップ４０３の処理を終了した後は、タイマ割込み処理（図２０）におけるステップ２０２にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、当たり種別カウンタＣ２およびリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報（特別情報）、第１始動口５４への入賞を契機とするものであることの情報を、第１特別図柄保留球格納エリアＲＡのうちステップ４０３にて１加算した保留数Ｎａと対応する保留エリアに格納する（Ｓ４０４）。

【０２４７】

その後、第１始動口５４への入賞が発生したことを音声ランプ制御装置９２および表示制御装置９３に認識させると共に、保留報知を実行させるための処理である保留コマンドの設定処理を実行する（Ｓ４０５）。

【０２４８】

一方、遊技球が第１始動口５４へ入賞していないと判定した場合には（Ｓ４０１：ＮＯ）、遊技球が第２始動口５５に入賞（始動入賞）したか否かを入賞検知センサ５５ａの検知情報により判定する（Ｓ４０６）。そして、遊技球が第２始動口５５に入賞した（始動入賞があった）と判定すると（Ｓ４０６：ＹＥＳ）、ステップ４０２～ステップ４０５と同様の処理を行う（Ｓ４０７～Ｓ４１０）。一方、遊技球が第２始動口５５へ入賞していないと判定した場合（Ｓ４０６：ＮＯ）、そのまま本保留情報の取得処理を終了する。

【０２４９】

なお、ステップ４０７～ステップ４１０の処理は、ステップ４０２～ステップ４０５までの各処理に対して、第２始動口５５に入賞したことに対する処理が相違するのみであるため詳細な説明は省略するが、ステップ４０７では、第２特別図柄保留数記憶エリアＮＢに格納された保留数Ｎｂの値を読み出して判定し、ステップ４０８では第２特別図柄保留数記憶エリアＮＢの保留数Ｎｂを１加算すると共に総保留数記憶エリアＮＸの総保留数Ｎ

ｘを１加算し、ステップ４０９では各カウンタＣ１～Ｃ３の数値情報（特別情報）、第２始動口５５への入賞を契機とするものであることの情報を、第２特別図柄保留球格納エリアＲＢのうちステップ４０８にて１加算した保留数Ｎｂと対応する保留エリアに格納する。

【０２５０】

以上が保留情報の取得処理である。特図特電制御処理（図２１）の説明に戻り、ステップ３０１にて保留情報の取得処理を実行した後は、主側ＲＡＭ１１４に設けられた特図特電カウンタエリア１１４ｄから特図特電カウンタの情報を読み出す処理を実行する（Ｓ３０２）。また、主側ＲＯＭ１１３の特図特電アドレステーブル記憶エリア１１３ｇから特図特電アドレステーブルを読み出す処理を実行し（Ｓ３０３）、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得する処理を実行する（Ｓ３０４）。

【０２５１】

上記のように、特図特電制御処理には、遊技回用の演出に係る処理、開閉実行モードに関する処理が含まれている。この場合、遊技回用の演出に係る処理として、遊技回用の演出を開始させるための処理である特図変動開始処理（Ｓ３０７）と、遊技回用の演出を進行させるための処理である特図変動中処理（Ｓ３０８）と、遊技回用の演出を終了させるための処理である特図確定中処理（Ｓ３０９）と、が設定されている。また、開閉実行モードに関する処理として、開閉実行モードのオープニングを制御するための処理である特電開始処理（Ｓ３１０）と、大入賞口５６ａの開放中の状態を制御するための処理である特電開放中処理（Ｓ３１１）と、大入賞口５６ａの閉鎖中の状態を制御するための処理である特電閉鎖中処理（Ｓ３１２）と、開閉実行モードのエンディングおよび開閉実行モード終了時の遊技状態の移行を制御するための処理である特電終了処理（Ｓ３１３）と、が設定されている。

【０２５２】

このような処理構成において、特図特電カウンタは、上記複数種類の処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＭＰＵ１１２にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、上記複数種類の処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。

【０２５３】

特図特電アドレステーブルについて図２３を参照して説明すると、特図特電カウンタは「０」～「６」の数値情報を設定可能となっており、特図特電アドレステーブルには特図特電カウンタの各数値情報に１対１で対応させて開始アドレスの情報（「ＳＡ０」～「ＳＡ６」）が設定されている。この場合、開始アドレスＳＡ０は、特図変動開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ１は、特図変動中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ２は、特図確定中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ３は、特電開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ４は、特電開放中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ５は、特電閉鎖中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＳＡ６は、特電終了処理を実行するためのプログラムの開始アドレスである。

【０２５４】

特図特電カウンタは、現状格納されている数値情報に対応した処理を終了した場合に当該数値情報を更新すべき条件が成立していることを契機として、その次の処理回における特図特電制御処理にて実行される処理に対応させて、１加算、１減算または「０」クリア（初期化）される。したがって、各処理回における特図特電制御処理では、特図特電カウンタにセットされている数値情報に応じた処理を実行すればよいこととなる。

【０２５５】

上記構成によれば、特図特電制御としていずれの処理を実行すべき状態であるかを、各種フラグの有無を確認しなくても主側ＭＰＵ１１２にて把握することが可能となる。例え

ば、遊技回用の演出は、他の遊技回用の演出が実行されておらず、かつ開閉実行モードではない場合に開始されるが、各状態をフラグの有無により判定しようとすると、遊技回用の演出に関する処理にて、遊技回用の演出を開始させる前に、遊技回用の演出の実行中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認と、開閉実行モードの実行中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認とを行う必要が生じる。また、遊技回用の演出の実行中には、遊技回用の演出の実行中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認と、確定表示中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認とを行う必要が生じる。

【０２５６】

また、開閉実行モードは、遊技回用の演出が終了し、かつ他の開閉実行モードが実行されていない場合に開始されるが、各状態をフラグの有無により判定しようとすると、開閉実行モードに関する処理にて、開閉実行モードを開始させる前に、遊技回用の演出が終了したことを示すフラグがセットされているか否かの確認と、開閉実行モードの実行中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認とを行う必要が生じ、さらにオープニング中である場合には、オープニング中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認を行う必要が生じる。また、オープニング以降では、開閉実行モードの実行中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認を行うと共に、大入賞口５６ａが開放中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認を行う必要が生じる。さらにまた、エンディング中である場合には、エンディング中であることを示すフラグがセットされているか否かの確認を行う必要が生じる。

【０２５７】

これに対して、特図特電カウンタを利用すれば、様々なフラグを用意しておく必要はなく、さらには各処理の実行タイミングを確認する際の情報も集約される。よって、処理の簡素化が図られる。

【０２５８】

以下に、特図特電カウンタおよび特図特電アドレステーブルを利用して、特図変動開始処理（Ｓ３０７）、特図変動中処理（Ｓ３０８）、特図確定中処理（Ｓ３０９）、特電開始処理（Ｓ３１０）、特電開放中処理（Ｓ３１１）、特電閉鎖中処理（Ｓ３１２）および特電終了処理（Ｓ３１３）を実行するための処理構成を説明する。

【０２５９】

まず、ステップ３０４の開始アドレスを取得した後は、ゼロフラグへの設定処理を実行する（Ｓ３０５）。ゼロフラグへの設定処理では、主側ＲＡＭ１１４に設けられた特図特電タイマカウンタエリア１１４ｅから特図特電タイマカウンタ（１６ビットのタイマカウンタ）の数値情報を読み出し、読み出した数値情報に基づいてゼロフラグの値を設定する。具体的には、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」である場合に、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられたゼロフラグに「１」をセットし、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」でない場合には、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられたゼロフラグに「０」をセットする。例えば、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」でなく、ゼロフラグが「１」である場合にはゼロフラグを「１」から「０」に変化させる。特図特電タイマカウンタは、時間の経過に応じた特図特電カウンタの更新タイミングを主側ＭＰＵ１１２にて特定するために利用されるカウンタであり、上記タイマ割込み処理（図２０）におけるステップ２１１のタイマ更新処理にて数値情報の減算が実行される。

【０２６０】

続いて、上記ステップ３０４にて取得した開始アドレスの示す処理にジャンプ（移行）する処理を実行する（Ｓ３０６）。具体的には、取得した開始アドレスがＳＡ０である場合には特図変動開始処理（Ｓ３０７）にジャンプし、取得した開始アドレスがＳＡ１である場合には特図変動中処理（Ｓ３０８）にジャンプし、取得した開始アドレスがＳＡ２である場合には特図確定中処理（Ｓ３０９）にジャンプし、取得した開始アドレスがＳＡ３である場合には特電開始処理（Ｓ３１０）にジャンプし、取得した開始アドレスがＳＡ４である場合には特電開放中処理（Ｓ３１１）にジャンプし、取得した開始アドレスがＳＡ

５である場合には特電閉鎖中処理（Ｓ３１２）にジャンプし、取得した開始アドレスがＳＡ６である場合には特電終了処理（Ｓ３１３）にジャンプする。そして、ステップ３０７～ステップ３１３の処理を実行した場合には、本特図特電制御処理を終了する。以下に、ステップ３０７～ステップ３１３の各処理について個別に説明する。

【０２６１】

まず、ステップ３０７の特図変動開始処理について、図２４を参照しつつ説明する。図２４は、特図変動開始処理を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、保留情報が記憶されていることを条件に、各種判定処理を実行し、メイン表示部７１および図柄表示装置８０において変動表示が行われる遊技回を開始するための処理を実行する。

【０２６２】

まず、総保留数記憶エリアＮＸから総保留数Ｎｘの値を読み出し、取得した保留数Ｎｘが１以上であるか否かを判定する（Ｓ５０１）。そして、総保留数Ｎｘが０であると判定した場合には（Ｓ５０１：ＮＯ）、そのまま本特図変動開始処理を終了する。一方、総保留数Ｎｘが１以上であると判定した場合には（Ｓ５０１：ＹＥＳ）、データ設定処理を実行する（Ｓ５０２）。ここで、データ設定処理について、図２５を参照しつつ説明する。図２５は、データ設定処理を示すフローチャートである。なお、本実施形態では、上記のように、第２始動口５５への入賞を契機として当たり当選となった場合の方が遊技者にとって有利となる確率が高いため（図１８参照）、第２抽選遊技に関する保留情報がある場合には当該第２抽選遊技に関する保留情報を優先的に実行エリアＲＣにシフトする優先消化を実行するようにしている。

【０２６３】

具体的には、このデータ設定処理では、まず、第２特別図柄保留数記憶エリアＮＢから保留数Ｎｂの値を読み出し、取得した保留数Ｎｂが１以上であるか否かを判定する（Ｓ６０１）。そして、保留数Ｎｂが１以上であると判定した場合には（Ｓ６０１：ＹＥＳ）、保留数Ｎｂを１減算すると共に総保留数Ｎｘを１減算する（Ｓ６０２）。次に、第２特別図柄保留球格納エリアＲＢにおける第１保留エリアＲＢ１に格納されたデータ（すなわち、保留情報）を実行エリアＲＣにシフトする（Ｓ６０３）。その後、第２特別図柄保留球格納エリアＲＢ内のデータ（すなわち、保留情報）をシフトする（Ｓ６０４）。具体的には、ステップ６０４の処理は、第１～第４保留エリアＲＢ１～ＲＢ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトする処理であり、第１保留エリアＲＢ１のデータをクリアすると共に、第２保留エリアＲＢ２→第１保留エリアＲＢ１、第３保留エリアＲＢ３→第２保留エリアＲＢ２、第４保留エリアＲＢ４→第３保留エリアＲＢ３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０２６４】

一方、保留数Ｎｂが１以上でないと判定した場合（Ｓ６０１：ＮＯ）、つまり保留数Ｎａのみが１以上である場合には、保留数Ｎａを１減算すると共に総保留数Ｎｘを１減算する（Ｓ６０５）。次に、第１特別図柄保留球格納エリアＲＡにおける第１保留エリアＲＡ１に格納されたデータ（すなわち、保留情報）を実行エリアＲＣにシフトする（Ｓ６０６）。その後、第１特別図柄保留球格納エリアＲＡ内のデータ（すなわち、保留情報）をシフトする（Ｓ６０７）。具体的には、この処理は、第１～第４保留エリアＲＡ１～ＲＡ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトする処理であり、第１保留エリアＲＡ１のデータをクリアすると共に、第２保留エリアＲＡ２→第１保留エリアＲＡ１、第３保留エリアＲＡ３→第２保留エリアＲＡ２、第４保留エリアＲＡ４→第３保留エリアＲＡ３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。

【０２６５】

ステップ６０４のシフト処理を実行した後、またはステップ６０７のシフト処理を実行した後は、第１～第４保留エリアＲＡ１～ＲＡ４のデータのシフトが行われたこと、または第１～第４保留エリアＲＢ１～ＲＢ４のデータのシフトが行われたことを音声ランプ制御装置９２に認識させるためのシフト時コマンドを出力対象として設定する（Ｓ６０８）。なお、ステップ６０８で設定されたシフト時コマンドは、サブ側の制御装置である音声

ランプ制御装置９２に、タイマ割込み処理（図２０）におけるポート出力処理（Ｓ２０８）によって送信される。

【０２６６】

特図変動開始処理（図２４）の説明に戻り、ステップ５０２のデータ設定処理を実行した後は、当否判定処理（特別情報判定処理）を実行する（Ｓ５０３）。当否判定処理では、まず当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。具体的には、主側ＲＡＭ１１４に設けられた高確率モードフラグ格納エリア１１４ｆに高確率モードフラグが格納されているか否かを判定することにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを判定する。そして、高確率モードであると判定した場合には、主側ＲＯＭ１１３の特別図柄当否テーブル記憶エリア１１３ａに記憶されている高確率モード用の特別図柄当否テーブル（図１７（ｂ））を参照して、実行エリアＲＣに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１に関する数値情報（当たり乱数カウンタ格納エリア２０１に格納されている数値情報）が高確率モード用の当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。また、低確率モードであると判定した場合には、主側ＲＯＭ１１３の特別図柄当否テーブル記憶エリア１１３ａに記憶されている低確率モード用の特別図柄当否テーブル（図１７（ａ））を参照して、実行エリアＲＣに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１に関する数値情報（当たり乱数カウンタ格納エリア２０１に格納されている数値情報）が低確率モード用の当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。なお、高確率モードフラグは、確変当たり結果に起因する開閉実行モードの終了に際して格納され（図３２、Ｓ１３０３）、その後に通常当たり結果に起因する開閉実行モードの終了に際して消去される（図３２、Ｓ１３０４）。

【０２６７】

次に、当否判定処理の結果が当たり当選結果であるか否かを判定する（Ｓ５０４）。当たり当選結果であると判定した場合には（Ｓ５０４：ＹＥＳ）、振分判定処理（特別情報判定処理）を実行する（Ｓ５０５）。振分判定処理では、実行エリアＲＣに格納された情報のうち、振分判定用の情報、すなわち当たり種別カウンタＣ２に関する数値情報（当たり種別カウンタ格納エリア２０２に格納されている数値情報）と、入賞始動口の情報とを把握する。そして、主側ＲＯＭ１１３の振分テーブル記憶エリア１１３ｂに記憶されている振分テーブルを参照して、上記把握した当たり種別カウンタＣ２に関する数値情報（当たり種別カウンタ格納エリア２０２に格納されている数値情報）がいずれの当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、第１始動口５４への入賞を契機とするものである場合には、第１結果表示部用の振分テーブル（図１８（ａ））を参照して１６Ｒ確変当たり結果、４Ｒ確変当たり結果、および１６Ｒ通常当たり結果のいずれの当たり結果に対応しているのかを特定する。また、第２始動口５５への入賞を契機とするものである場合には、第２結果表示部用の振分テーブル（図１８（ｂ））を参照して１６Ｒ確変当たり結果、または１６Ｒ通常当たり結果のいずれの当たり結果に対応しているのかを特定する。

【０２６８】

その後、当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（Ｓ５０６）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回においてメイン表示部７１に最終的に停止表示させる絵柄（点灯状態）の態様の情報を、主側ＲＯＭ１１３の停止結果テーブル記憶エリア１１３ｅに記憶されている当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ１１４に記憶する。この当たり結果用の停止結果テーブルには、メイン表示部７１に停止表示される絵柄の態様の情報が、当たり結果の種別毎に相違させて設定されている。

【０２６９】

次に、振分判定結果に対応したフラグ格納処理を実行する（Ｓ５０７）。具体的には、主側ＲＡＭ１１４の各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋのうちステップ５０５で特定した当たり結果と対応する格納エリアにフラグを格納する。

【０２７０】

一方、当たり当選結果ではないと判定した場合には（Ｓ５０４：ＮＯ）、外れ結果用の

停止結果設定処理を実行する（Ｓ５０８）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回においてメイン表示部７１に最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ１１３の停止結果テーブル記憶エリア１１３ｅに記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ１１４に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【０２７１】

上記ステップ５０７およびステップ５０８のいずれかの処理を実行した後は、変動表示時間（表示継続期間）の把握処理を実行する（Ｓ５０９）。この処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得し、今回の遊技回において図柄表示装置８０にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの当たり結果でもないが、実行エリアＲＣに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に関する数値情報（リーチ乱数カウンタ格納エリア２０３に格納されている数値情報）がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【０２７２】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ１１３の変動表示時間テーブル記憶エリア１１３ｄに記憶されているリーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した変動表示時間情報を取得すると共に、リーチの種類（ノーマルリーチまたはスーパーリーチ）を決定する。

【０２７３】

なお、本実施形態におけるノーマルリーチとは、変動表示時間が短いリーチであり、上段の図柄列Ｚ１と下段の図柄列Ｚ３にてリーチラインが形成された後、中断の図柄列Ｚ２がそのまま停止する（いわゆる、ビタ止まり）変動のことである（図柄列については図６参照）。スーパーリーチとは、ノーマルリーチより変動表示時間が長いリーチのことであって遊技者に当該遊技回で当たり結果が発生する期待度が高いことを示すリーチであり、例えば、ノーマルリーチの後に続けて表示される。本実施形態では、今回の遊技回が当たり結果である場合には、当たり結果でない場合よりもスーパーリーチを選択する確率が高くされている。

【０２７４】

一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ１１３の変動表示時間テーブル記憶エリア１１３ｄに記憶されているリーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した変動表示時間情報を取得する。

【０２７５】

なお、リーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間は、リーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して取得され得る変動表示時間と異なっている。また、本実施形態では、リーチ非発生時における変動表示時間は、総保留数Ｎｘが多いほど短くなるように設定されている。さらに、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合と比較して、短い変動表示時間が選択されるように変動表示時間が設定されている。但し、これに限定されることはなく、総保留数Ｎｘやサポートモードに応じて変動表示時間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における変動表示時間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種当たり結果の場合、外れリーチ時の場合およびリーチ非発生の外れ結果（完全外れ）の場合のそれぞれに対して個別に変動表示時間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた変動表示時間の振分が行われることとなる。

【０２７６】

次に、上記ステップ５０９にて取得した変動表示時間の情報を、特図特電タイマカウンタエリア１１４ｅの特図特電タイマカウンタにセットする（Ｓ５１０）。なお、上記のように、この特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新（減算）は、上記タイ

マ割込み処理（図２０）のタイマ更新処理（Ｓ２１１）にて実行される。また、遊技回用の演出として、メイン表示部７１における絵柄の変動表示と図柄表示装置８０における図柄の変動表示とが行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態（図柄表示装置８０では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態）で確定時間（最終停止時間）に亘って確定表示（最終停止表示）される。この場合に、ステップ５０９にて取得される変動表示時間は１遊技回分のトータル時間に対して確定時間を差し引いた時間となっている。この点、変動表示時間を確定の前時間（最終停止の前時間）と言い換えることもできる。

【０２７７】

続いて、変動用コマンドおよび種別コマンドを出力対象に設定する（Ｓ５１１）。なお、変動用コマンドには、変動表示時間の情報が含まれている。ここで、本実施形態では、上記のように、リーチ非発生用変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間は、リーチ発生用変動表示時間テーブルを参照して取得される変動表示時間と異なっており、ノーマルリーチで取得される変動表示時間は、スーパーリーチで取得される変動表示時間とも異なっている。このため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報、およびリーチの種類の情報が含まれていなかったとしても、サブ側の制御装置である音声ランプ制御装置９２では変動表示時間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報、およびリーチの種類の情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報、およびリーチの種類を直接示す情報が含まれていてもよい。

【０２７８】

また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。つまり、種別コマンドには、遊技結果の情報として、１６Ｒ確変当たり結果、４Ｒ確変当たり結果、１６Ｒ通常当たり結果の情報が含まれる。なお、ステップ５１１にて出力対象として設定された変動用コマンドおよび種別コマンドは、サブ側の制御装置である音声ランプ制御装置９２に、タイマ割込み処理（図２０）におけるポート出力処理（Ｓ２０８）によって送信される。

【０２７９】

次に、時短フラグ格納エリア１１４ｇに時短フラグが格納されているか否かを判定し（Ｓ５１２）、時短フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ５１２：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ１１４に設けられた時短回数カウンタエリア１１４ｈに格納された時短回数カウンタを１減算する（Ｓ５１３）。なお、時短回数カウンタは、１６Ｒ通常当たり結果に起因する開閉実行モードにおけるエンディング時間が経過した後に規定回数（本実施形態では１００）にセットされる（図３２、Ｓ１３０５）。

【０２８０】

時短回数カウンタを１減算した後、または時短フラグが格納されていないと判定した場合には（Ｓ５１２：ＮＯ）、メイン表示部７１における絵柄の変動表示を開始し（Ｓ５１４）、特図特電カウンタを１加算する（Ｓ５１５）。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「０」であるため、ステップ５１５の処理が実行された場合には特図特電カウンタの数値情報は「１」となる。その後、本特図変動開始処理を終了する。

【０２８１】

次に、特図特電制御処理におけるステップ３０８の特図変動中処理について、図２６を参照しつつ説明する。図２６は、特図変動中処理を示すフローチャートである。なお、特図変動中処理は、特図変動開始処理の後の処理であり、特図特電カウンタの数値情報は「１」となっている。

【０２８２】

まず、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられたゼロフラグに「１」がセットされているか否かを確認することにより、今回の遊技回用の演出における変動表示時間が経過したか否かを判定する（Ｓ７０１）。つまり、特図特電制御処理（図２１）ではステップ３０５にて、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」であるか否かを事前に確認し、「０

」である場合にはゼロフラグに「１」をセットするため、特図特電カウンタの数値情報が「１」である状況でゼロフラグに「１」がセットされている状況というのは、今回の遊技回用の演出における変動表示時間が経過したことを意味する。

【０２８３】

変動表示時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ７０１：ＮＯ）、メイン表示部７１は一定の発光パターンが一定の周期で繰り返されるため、メイン表示部７１の更新タイミング（発光パターンの更新タイミング）であるか否かを判定する（Ｓ７０２）。そして、更新タイミングではないと判定した場合には（Ｓ７０２：ＮＯ）、そのまま本特図変動中処理を終了する。一方、更新タイミングであると判定した場合には（Ｓ７０２：ＹＥＳ）、更新内容の読み出し処理を実行する（Ｓ７０３）。この更新内容は、主側ＲＯＭ１１３の更新用データテーブル記憶エリア１１３ｉから更新タイミングに対応した更新内容を読み出す。

【０２８４】

次に、ステップ７０３にて読み出した更新内容をメイン表示部７１の更新用にセットする更新処理を実行する（Ｓ７０４）。なお、メイン表示部７１の表示内容を実際に更新させるための処理は、タイマ割込み処理（図２０）における表示制御処理（Ｓ２１７）にて実行される。その後、本特図変動中処理を終了する。

【０２８５】

一方、変動表示時間が経過したと判定した場合には（Ｓ７０１：ＹＥＳ）、確定停止コマンド（最終停止表示コマンド）を出力対象に設定する（Ｓ７０５）。確定停止コマンドは、サブ側の制御装置である音声ランプ制御装置９２に対して今回の遊技回用の演出について確定表示を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。

【０２８６】

そして、停止結果の読み出し処理を実行する（Ｓ７０６）。当該読み出し処理では、今回の遊技回の開始に際して特図変動開始処理（図２４）のステップ５０６またはステップ５０８にて主側ＲＡＭ１１４に設定した停止表示させる絵柄の態様の情報を読み出す。その後、その読み出した絵柄の態様の情報をメイン表示部７１の更新用にセットする更新処理を実行する（Ｓ７０７）。

【０２８７】

続いて、主側ＲＯＭ１１３に予め記憶されている確定時間（例えば０．５ｓｅｃ）の情報を読み出し、その確定時間の情報を特図特電タイマカウンタにセットする（Ｓ７０８）。次に、特図特電カウンタを１加算する（Ｓ７０９）。この場合、特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「１」であるため、ステップ７０９の処理が実行された場合には特図特電カウンタの数値情報は「２」となる。その後、本特図変動中処理を終了する。

【０２８８】

次に、特図特電制御処理におけるステップ３０９の特図確定中処理について、図２７を参照しつつ説明する。図２７は、特図確定中処理を示すフローチャートである。なお、特図確定中処理は、特図変動中処理の後の処理であり、特図特電カウンタの数値情報は「２」となっている。

【０２８９】

まず、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられたゼロフラグに「１」がセットされているか否かを確認することにより、今回の遊技回用の演出における確定時間が経過したか否かを判定する（Ｓ８０１）。つまり、特図特電制御処理（図２１）ではステップ３０５にて、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」であるか否かを事前に確認し、「０」である場合にはゼロフラグに「１」をセットするため、特図特電カウンタの数値情報が「２」である状況でゼロフラグに「１」がセットされている状況というのは、今回の遊技回用の演出における確定時間が経過したことを意味する。確定時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ８０１：ＮＯ）、そのまま本特図確定中処理を終了する。

【０２９０】

確定時間が経過したと判定した場合には（Ｓ８０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ１１４における各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋに格納されたフラグを判定することにより、今回の遊技回の契機となった当否判定の結果が当たり結果（すなわち、開閉実行モードへの移行契機となる結果）であったか否かを判定する（Ｓ８０２）。なお、各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋには、特図変動開始処理（図２４）におけるステップ５０７のフラグ格納処理にて当たり結果に対応したフラグが格納されている。

【０２９１】

当たり結果であると判定をした場合には（Ｓ８０２：ＹＥＳ）、オープニングコマンドを出力対象に設定する（Ｓ８０３）。オープニングコマンドは、サブ側の制御装置である音声ランプ制御装置９２に対して開閉実行モード用の演出を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。なお、オープニングコマンドには開閉実行モードの契機となった当たり結果の種類（１６Ｒ確変当たり結果、４Ｒ確変当たり結果、１６Ｒ通常当たり結果）の情報も含まれる。

【０２９２】

次に、主側ＲＯＭ１１３に予め記憶されているオープニング時間（例えば４ｓｅｃ）の情報を読み出し、そのオープニング時間の情報を特図特電タイマカウンタにセットする（Ｓ８０４）。そして、特図特電カウンタを１加算する（Ｓ８０５）。この場合、特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「２」であるため、ステップ８０５の処理が実行された場合には特図特電カウンタの数値情報は「３」となる。その後、本特図確定中処理を終了する。

【０２９３】

一方、当たり結果でないと判定した場合（Ｓ８０２：ＮＯ）、すなわち今回の遊技回の契機となった当否判定の結果が外れ結果（すなわち、開閉実行モードへの移行契機とならない結果）であった場合には、時短回数カウンタの値が１以上であるか否かを判定する（Ｓ８０６）。そして、時短回数カウンタが０であると判定した場合には（Ｓ８０６：ＮＯ）、時短フラグ格納エリア１１４ｇに時短フラグが格納されていれば時短フラグを消去する（Ｓ８０７）。時短フラグを消去した後、または時短回数カウンタの値が１以上であると判定した場合には（Ｓ８０６：ＹＥＳ）、特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアする（Ｓ８０８）。その後、本特図確定中処理を終了する。

【０２９４】

次に、特図特電制御処理におけるステップ３１０の特電開始処理について、図２８を参照しつつ説明する。図２８は、特電開始処理を示すフローチャートである。なお、特電開始処理は、特図確定中処理の後の処理であり、特図特電カウンタの数値情報は「３」となっている。

【０２９５】

まず、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられたゼロフラグに「１」がセットされているか否かを確認することにより、今回の開閉実行モードにおけるオープニング時間が経過したか否かを判定する（Ｓ９０１）。つまり、特図特電制御処理（図２１）ではステップ３０５にて、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」であるか否かを事前に確認し、「０」である場合にはゼロフラグに「１」をセットするため、特図特電カウンタの数値情報が「３」である状況でゼロフラグに「１」がセットされている状況というのは、今回の開閉実行モードにおけるオープニング時間が経過したことを意味する。オープニング時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ９０１：ＮＯ）、そのまま本特電開始処理を終了する。

【０２９６】

一方、オープニング時間が経過したと判定した場合には（Ｓ９０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ１１４のその他各種カウンタエリア１１４ｍに設けられたラウンドカウンタに各種当たり結果に対応したラウンド数を設定するラウンド用の設定処理を行う（Ｓ９０２）。なお、ラウンドカウンタは、１回の開閉実行モードの範囲内で実行するラウンド遊技の回数を主側ＭＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、ラウンド数規定モードの開閉実

行モードにて１ラウンド消化するたびに「１」減算される。
【０２９７】
ここでステップ９０２のラウンド用の設定処理について、図２９を参照しつつ説明する。図２９は、ラウンド用の設定処理を示すフローチャートである。
【０２９８】
まず、主側ＲＡＭ１１４のその他各種カウンタエリア１１４ｍに設けられた入賞カウンタに、ラウンド遊技の１つの終了条件である上限個数として「１０」をセットする（Ｓ１００１）。なお、入賞カウンタは、大入賞口５６ａへの遊技球の入賞が発生するたびに「１」減算されるカウンタである。
【０２９９】
次に、主側ＲＡＭ１１４における各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋに格納されたフラグを判定することにより、特電開始処理への移行の契機となった遊技結果が１６Ｒ確変当たり結果であるか否かを判定する（Ｓ１００２）。そして、１６Ｒ確変当たり結果でないと判定した場合には（Ｓ１００２：ＮＯ）、１６Ｒ通常当たり結果であるか否かを判定する（Ｓ１００３）。
【０３００】
１６Ｒ確変当たり結果であると判定した場合（Ｓ１００２：ＹＥＳ）、および１６Ｒ通常当たり結果であると判定した場合には（Ｓ１００３：ＹＥＳ）、ラウンドカウンタに「１６」をセットした後（Ｓ１００４）、本ラウンド用の設定処理を終了する。一方、１６Ｒ通常当たり結果でないと判定した場合には（Ｓ１００３：ＮＯ）、各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋに格納されているフラグは４Ｒ確変当たり結果を示すものであるため、ラウンドカウンタに「４」をセットした後（Ｓ１００５）、本ラウンド用の設定処理を終了する。
【０３０１】
特電開始処理（図２８）の説明に戻り、ステップ９０２のラウンド用の設定処理を終了した後には、今回の開閉実行モードの契機となった当たり結果に応じた大入賞口５６ａを開放させる最初の継続時間の情報を読み出す（Ｓ９０３）。なお、本実施形態では、最初の開放継続時間は、全て長時間態様とされている。そして、その読み出した開放継続時間を特図特電タイマカウンタにセットする（Ｓ９０４）。
【０３０２】
次に、大入賞口５６ａを開放状態とするための開放設定処理を実行する（Ｓ９０５）。この開放設定処理では、主側ＭＰＵ１１２における大入賞口５６ａに係るレジスタに「１」をセットする。これにより、次回のタイマ割込み処理（図２０）におけるステップ２０８のポート出力処理にて、大入賞口５６ａを開放状態に切り換えるべく可変入賞駆動部５６ｄへの駆動信号の出力が開始される。
【０３０３】
続いて、特図特電カウンタを１加算する（Ｓ９０６）。この場合、特電開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「３」であるため、ステップ９０６の処理が実行された場合には特図特電カウンタの数値情報は「４」となる。その後、本特電開始処理を終了する。
【０３０４】
次に、特図特電制御処理におけるステップ３１１の特電開放中処理について、図３０を参照しつつ説明する。図３０は、特電開放中処理を示すフローチャートである。なお、特電開放中処理は、特電開始処理の後の処理であり、特図特電カウンタの数値情報は「４」となっている。
【０３０５】
まず、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられたゼロフラグに「１」がセットされているか否かを確認することにより、現状のラウンド遊技における開放継続時間が経過したか否かを判定する（Ｓ１１０１）。つまり、特図特電制御処理（図２１）ではステップ３０５にて、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」であるか否かを事前に確認し、「０

」である場合にはゼロフラグに「１」をセットするため、特図特電カウンタの数値情報が「４」である状況でゼロフラグに「１」がセットされている状況というのは、現状のラウンド遊技における開放継続時間が経過したことを意味する。

【０３０６】

開放継続時間が経過していると判定した場合には（Ｓ１１０１：ＹＥＳ）、ラウンドカウンタを１減算する（Ｓ１１０２）。続いて、主側ＲＯＭ１１３に予め記憶されている閉鎖時間（例えば１ｓｅｃ）の情報を読み出し、その閉鎖時間の情報を特図特電タイマカウンタにセットする閉鎖時間のセット処理を行う（Ｓ１１０３）。そして、大入賞口５６ａを閉鎖状態とするための閉鎖設定処理を実行する（Ｓ１１０４）。当該閉鎖設定処理では、主側ＭＰＵ１１２における大入賞口５６ａに係るレジスタに「０」をセットする。これにより、次回のタイマ割込み処理（図２０）におけるステップ２０８のポート出力処理にて、大入賞口５６ａを閉鎖状態に切り換えるべく可変入賞駆動部５６ｄへの駆動信号の出力が停止される。

【０３０７】

次に、特図特電カウンタを１加算する（Ｓ１１０５）。この場合、特電開放中処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「４」であるため、ステップ１１０５の処理が実行された場合における特図特電カウンタの数値情報は「５」となる。その後、本特電開放中処理を終了する。

【０３０８】

一方、開放継続時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ１１０１：ＮＯ）、入賞検知センサ５６ｃからの検知情報に基づいて大入賞口５６ａへの入賞があるか否かを判定し（Ｓ１１０６）、大入賞口５６ａへの入賞がないと判定した場合には（Ｓ１１０６：ＮＯ）、そのまま本特電開放中処理を終了する。一方、大入賞口５６ａへの入賞があると判定した場合には（Ｓ１１０６：ＹＥＳ）、入賞カウンタを１減算する（Ｓ１１０７）。その後、入賞カウンタが「０」であるか否かを判定し（Ｓ１１０８）、「０」であると判定した場合には（Ｓ１１０８：ＹＥＳ）、上記ステップ１１０２～ステップ１１０５の処理を実行した後に本特電開放中処理を終了する。これに対し、「０」ではない場合には（Ｓ１１０８：ＮＯ）、そのまま本特電開放中処理を終了する。

【０３０９】

次に、特図特電制御処理におけるステップ３１２の特電閉鎖中処理について、図３１を参照しつつ説明する。図３１は、特電閉鎖中処理を示すフローチャートである。なお、特電閉鎖中処理は、特電開放中処理の後の処理であり、特図特電カウンタの数値情報は「５」となっている。

【０３１０】

まず、ラウンドカウンタが「０」であるか否かを判定する（Ｓ１２０１）。ラウンドカウンタが「０」ではない場合には（Ｓ１２０１：ＮＯ）、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられたゼロフラグに「１」がセットされているか否かを確認することにより、閉鎖時間が経過したか否かを判定する（Ｓ１２０２）。つまり、特図特電制御処理（図２１）ではステップ３０５にて、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」であるか否かを事前に確認し、「０」である場合にはゼロフラグに「１」をセットするため、特図特電カウンタの数値情報が「５」である状況でゼロフラグに「１」がセットされている状況というのは、閉鎖時間が経過したことを意味する。閉鎖時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ１２０２：ＮＯ）、そのまま本特電閉鎖中処理を終了する。

【０３１１】

一方、閉鎖時間が経過していると判定した場合には（Ｓ１２０２：ＹＥＳ）、入賞カウンタに「１０」をセットする（Ｓ１２０３）。続いて、開放継続時間の読み出し処理を実行する（Ｓ１２０４）。具体的には、各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋに格納されたフラグを判定することで今回の開閉実行モードへの移行契機となった結果を特定すると共に、ラウンドカウンタの値を読み出し、これらに基づいて大入賞口５６ａを開放させる継続時間の情報を読み出す。本パチンコ機１０では、各当たり結果における全てのラウ

ンドで長時間態様に対応した開放継続時間となるように設定されている。そして、その読み出した開放継続時間の情報を特図特電タイマカウンタにセットする（Ｓ１２０５）。

【０３１２】

続いて、開放設定処理を実行する（Ｓ１２０６）。当該開放設定処理の処理内容は、特電開始処理（図２８）におけるステップ９０５の開放設定処理と同様である。次に、特図特電カウンタを１減算する（Ｓ１２０７）。この場合、特電閉鎖中処理が実行された場合における特図特電カウンタの数値情報は「５」であるため、ステップ１２０７の処理が実行された場合には特図特電カウンタの数値情報は「４」となる。その後、本特電閉鎖中処理を終了する。

【０３１３】

一方、ラウンドカウンタが「０」であると判定した場合には（Ｓ１２０１：ＹＥＳ）、エンディングコマンドを出力対象に設定する（Ｓ１２０８）。エンディングコマンドは、サブ側の制御装置である音声ランプ制御装置９２に対してエンディング用の演出を開始させるタイミングであることを認識させるためのコマンドである。なお、エンディングコマンドには開閉実行モードの契機となった当たり結果の種類の情報も含まれる。

【０３１４】

次に、主側ＲＯＭ１１３に予め記憶されているエンディング時間（例えば６ｓｅｃ）の情報を読み出し、そのエンディング時間の情報を特図特電タイマカウンタにセットする（Ｓ１２０９）。続いて、特図特電カウンタを１加算する（Ｓ１２１０）。この場合、特図閉鎖中処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「５」であるため、ステップ１２１０の処理が実行された場合には特図特電カウンタの数値情報は「６」となる。その後、本特電閉鎖中処理を終了する。

【０３１５】

次に、特図特電制御処理におけるステップ３１３の特電終了処理について、図３２を参照しつつ説明する。図３２は、特電終了処理を示すフローチャートである。なお、特電終了処理は、特電閉鎖中処理の後の処理であり、特図特電カウンタの数値情報は「６」となっている。

【０３１６】

まず、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられたゼロフラグに「１」がセットされているか否かを確認することにより、エンディング時間が経過したか否かを判定する（Ｓ１３０１）。つまり、特図特電制御処理（図２１）ではステップ３０５にて、特図特電タイマカウンタの数値情報が「０」であるか否かを事前に確認し、「０」である場合にはゼロフラグに「１」をセットするため、特図特電カウンタの数値情報が「６」である状況でゼロフラグに「１」がセットされている状況というのは、エンディング時間が経過したことを意味する。エンディング時間が経過していないと判定した場合には（Ｓ１３０１：ＮＯ）、そのまま本特電終了処理を終了する。

【０３１７】

一方、エンディング時間が経過していると判定した場合には（Ｓ１３０１：ＹＥＳ）、今回終了した開閉実行モードの移行の契機となった当たり結果の種類を主側ＲＡＭ１１４の各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋに格納されているフラグを参照し、確変当たり結果であるか否かを判定する（Ｓ１３０２）。そして、確変当たり結果である（１６Ｒ確変当たり結果、または４Ｒ確変当たり結果）であると判定した場合には（Ｓ１３０２：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ１１４の高確率モードフラグ格納エリア１１４ｆに高確率モードフラグが格納されていなければ高確率モードフラグを格納する（Ｓ１３０３）。一方、今回終了した開閉実行モードの移行の契機となった当たり結果が確変当たり結果でない（１６Ｒ通常当たり結果である）と判定した場合には（Ｓ１３０２：ＮＯ）、高確率モードフラグが格納されている場合には当該高確率モードフラグを消去した後（Ｓ１３０４）、主側ＲＡＭ１１４の時短フラグ格納エリア１１４ｇに時短フラグを格納する（時短フラグが既に格納されている場合にはそのまま維持する）と共に時短回数カウンタエリア１１４ｈにおける時短回数カウンタに「１００」をセットする（Ｓ１３０５）。なお、ステップ１３

０３またはステップ１３０５の処理では、当たり結果の種類に対応した情報を示すフラグも各種当たり結果フラグ格納エリア１１４ｋから消去する。ステップ１３０３またはステップ１３０５の処理を実行した後は、特図特電カウンタを「０」クリアし（Ｓ１３０６）、本特電終了処理を終了する。

【０３１８】

以上説明したように、本実施形態では、特図特電カウンタ、特図特電アドレステーブルおよび特図特電タイマカウンタを利用して特図特電制御処理を実行するようにしている。このため、遊技回用の演出および開閉実行モードから構成される一連の遊技の流れにおいていずれの状況であるのかを主側ＭＰＵ１１２にて特定する場合には特図特電カウンタを参照すればよく、従来のように複数のフラグを各処理タイミングの都度確認する必要がない。よって、処理構成の簡素化が図られる。

【０３１９】

また、ステップ３０７～ステップ３１３の各処理では、当該処理に対応した状況が終了する場合に、特図特電カウンタの数値情報をその後に続く状況に対応したものに更新する処理が実行される。これにより、ある状況が終了して次の状況への遷移を行わせるための専用の処理を別途設ける必要がなく、処理構成の簡素化が図られる。

【０３２０】

また、特図特電カウンタの初期値である「０」は、遊技回用の演出および開閉実行モードから構成される一連の遊技状況における最初の状況に対応している。これにより、主側ＲＡＭ１１４の初期化後等において特図特電カウンタの数値情報の設定を特別に行わなくても、上記一連の遊技状況における最初の状況となるようにすることができる。

【０３２１】

また、特図特電カウンタの更新に際しては、１減算、１加算および「０」クリアのいずれかを行えばよいため、更新に係る処理の簡素化も図られる。

【０３２２】

また、上記一連の遊技状況のいずれの状況であっても発生し得る保留情報を取得するための処理は、ステップ３０７～ステップ３１３の各処理とは別に設定されており、特図特電カウンタを参照して実行される各処理に含まれていない。これにより、特図特電カウンタの数値情報の設定を同時に発生する状況をもフォローするように行う必要はなく、当該数値情報を利用した処理構成の簡素化が図られる。

【０３２３】

また、ステップ３０７～ステップ３１３の各処理のうち、対応する状況の終了条件を判定するために期間の計測が行われる処理では、特図特電タイマカウンタという共通の期間計測手段を利用して期間の計測が行われる。これにより、主側ＲＡＭ１１４の記憶容量の削減が図られる。また、当該特図特電タイマカウンタを利用する各処理に対応した状況は同時に発生することがないため、特図特電タイマカウンタを共通して利用したとしても当該タイマカウンタが複数の状況において同時に参照されることはなく、特図特電タイマカウンタを利用する上での処理構成が複雑化することもない。

【０３２４】

また、特図特電タイマカウンタを更新する処理は、ステップ３０７～ステップ３１３とは別の処理として設定されたタイマ割込み処理（図２０）のステップ２１１におけるタイマ更新処理にて実行される。これにより、特図特電タイマカウンタを更新する処理がステップ３０７～ステップ３１３の各処理に対して個別に設定されている構成に比べ、処理構成の簡素化が図られる。

【０３２５】

また、特図特電タイマカウンタが「０」であるか否かの確認は、特図特電制御処理（図２１）におけるステップ３０５にて集約して行われ、ステップ３０８～ステップ３１３の各処理では、主側ＭＰＵ１１２のゼロフラグを確認することで各時間の経過を判定する。これにより、ステップ３０８～ステップ３１３の各処理にて、主側ＲＡＭ１１４の特図特電タイマカウンタから数値情報を読み出してその数値情報が「０」であるか否かの判定を

行う場合に比べて、処理構成の簡素化が図られる。

【０３２６】

ここで、特電特図カウンタは、特図特電制御処理以外の処理においても、遊技回用の演出および開閉実行モードから構成される一連の遊技におけるいずれの状況であるかを確認するために参照される。例えば、タイマ割込み処理（図２０）のステップ２１８にて実行されるデモ表示用処理においても特電特図カウンタが参照され、当該デモ表示用処理については後述する。

【０３２７】

次に、タイマ割込み処理（図２０）のステップ２１６にて実行される普図普電制御処理について図３３を参照しつつ説明する。図３３は、普図普電制御処理を示すフローチャートである。

【０３２８】

普図普電制御処理では、普通図柄始動ゲート５７への入賞が発生している場合に普通図柄の保留情報を取得するための処理を実行すると共に、普通図柄の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について電動役物６３の開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普通図柄用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、電動役物６３を開閉させる処理を実行する。

【０３２９】

具体的には、まず、普通図柄の保留情報の取得処理を実行する（Ｓ１４０１）。当該取得処理では、普通図柄始動ゲート５７を遊技球が通過したことを条件として、電動役物開放乱数カウンタＣ４の数値情報（すなわち、普通図柄の保留情報）を普通図柄保留球格納エリア１１４ｃに格納する処理を実行する。なお、当該普通図柄の保留情報の取得は保留の上限値（本実施形態では、４個）の範囲内で行われる。

【０３３０】

次に、主側ＲＡＭ１１４の普図普電カウンタエリア１１４ｉから普図普電カウンタの情報を読み出す処理を実行し（Ｓ１４０２）、主側ＲＯＭ１１３の普図普電アドレステーブル記憶エリア１１３ｈから普図普電アドレステーブルの情報を読み出す処理を実行する（Ｓ１４０３）。そして、普図普電アドレステーブルから普図普電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得する処理を実行する（Ｓ１４０４）。

【０３３１】

ステップ１４０２～ステップ１４０４の処理内容について説明すると、上記のように、普図普電制御処理には、普図用の演出に係る処理、電動役物６３の開閉に係る処理が含まれている。この場合に、普図用の演出に係る処理として、普図変動開始処理と、普図変動中処理と、普図確定中処理と、が設定されている。また、電動役物６３の開閉に係る処理として、普電開放中処理と、普電閉鎖中処理と、が設定されている。

【０３３２】

このような処理構成において、普図普電カウンタは、上記複数種類の処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＭＰＵ１１２にて把握するためのカウンタであり、普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応させて、上記複数種類の処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。

【０３３３】

普図普電アドレステーブルについて図３４を参照して説明すると、普図特電カウンタは「０」～「４」の数値情報を設定可能となっており、普図普電アドレステーブルには普図普電カウンタの各数値情報に１対１で対応させて開始アドレスの情報（「ＮＳＡ０」～「ＮＳＡ４」）が設定されている。この場合、開始アドレスＮＳＡ０は、普図変動開始処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＮＳＡ１は、普図変動中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＮＳＡ２は、普図確定中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＮＳＡ３は、普電開放中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスであり、開始アドレスＮＳＡ４は、普電閉鎖中処理を実行するためのプログラムの開始アドレスである。

【０３３４】
普図普電カウンタは、現状格納されている数値情報に対応した処理を終了した場合に当該数値情報を更新すべき条件が成立していることを契機として、その次の処理回における普図普電制御処理にて実行される処理に対応させて、１加算、１減算または「０」クリアされる。したがって、各処理回における普図普電制御処理では、普図普電カウンタにセットされている数値情報に応じた処理を実行すればよいこととなる。
【０３３５】
上記構成によれば、特図特電制御の場合と同様に、普図普電制御としていずれの処理を実行すべき状態であるかを、各種フラグの有無を確認しなくても主側ＭＰＵ１１２にて把握することが可能となる。よって、処理の簡素化が図られる。
【０３３６】
以下に、普図普電カウンタおよび普図普電アドレステーブルを利用して、普図変動開始処理、普図変動中処理、普図確定中処理、普電開放中処理および普電閉鎖中処理を実行するための処理構成を説明する。
【０３３７】
ステップ１４０４の処理を実行した後は、普通図柄のゼロフラグの設定処理を実行する（Ｓ１４０５）。普通図柄のゼロフラグの設定処理では、普図普電タイマカウンタエリア１１４ｊから普図普電タイマカウンタ（１６ビットのタイマカウンタＴＣ２）の数値情報を読み出し、普図普電タイマカウンタの数値情報が「０」である場合に、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられた普通図柄のゼロフラグに「１」をセットする処理を実行する。言い換えると、普図特電タイマカウンタの数値情報が「０」でない場合には、主側ＭＰＵ１１２のレジスタに設けられた普通図柄のゼロフラグに「０」をセットする（「１」を消去する）処理を実行する。普図特電タイマカウンタは、時間の経過に応じた普図特電カウンタの更新タイミングを主側ＭＰＵ１１２にて特定するために利用されるカウンタであり、上記タイマ割込み処理（図２０）におけるステップ２１１のタイマ更新処理にて数値情報の減算が実行される。
【０３３８】
次に、ステップ１４０４に取得した開始アドレスの示す処理にジャンプ（移行）する処理を実行する（Ｓ１４０６）。具体的には、取得した開始アドレスがＮＳＡ０である場合には普図変動開始処理（Ｓ１４０７）にジャンプし、取得した開始アドレスがＮＳＡ１である場合には普図変動中処理（Ｓ１４０８）にジャンプし、取得した開始アドレスがＮＳＡ２である場合には普図確定中処理（Ｓ１４０９）にジャンプし、取得した開始アドレスがＮＳＡ３である場合には普電開放中処理（Ｓ１４１０）にジャンプし、取得した開始アドレスがＮＳＡ４である場合には普電閉鎖中処理（Ｓ１４１１）にジャンプする。
【０３３９】
普図変動開始処理では（Ｓ１４０７）、普通図柄の保留情報が記憶されていることを条件に、その普通図柄の保留情報を利用して電動役物６３の開放判定を行うと共に、メイン表示部７１におけるその他表示部７１ｄにおいて絵柄の変動表示（点滅表示）を開始させる処理を実行する。この場合に、その他表示部７１ｄにて絵柄を変動表示させる変動表示時間の情報を普図普電タイマカウンタにセットすると共に、その他表示部７１ｄにおける絵柄の変動表示を開始させた場合に普図普電カウンタを「０」から「１」に更新する。
【０３４０】
普図変動中処理（Ｓ１４０８）では、その他表示部７１ｄにおける表示を更新させるための処理を実行する。この場合に、変動表示時間の経過を確認したことを条件として、確定時間の情報を普図普電タイマカウンタにセットすると共に、普図普電カウンタを「１」から「２」に更新する。
【０３４１】
普図確定中処理（Ｓ１４０９）では、今回の開放判定の結果を普通図柄の確定時間に亘ってその他表示部７１ｄに表示させるための処理を実行すると共に、開放判定の結果が当選結果である場合には電動役物６３を開放状態とするための処理、および今回の当選結果

を契機として電動役物６３を開放させる場合の開放回数の設定を行うための処理を実行する。この場合に、普通図柄の確定時間の経過を確認したこと、および開放判定の結果が当選結果であることを条件として、電動役物６３における今回の開放継続時間の情報を普図普電タイマカウンタにセットすると共に、電動役物６３を開放状態とし、さらに普図普電カウンタを「２」から「３」に更新する。一方、普通図柄の確定時間の経過を確認したものの開放判定の結果が当選結果ではない場合には、電動役物６３を開放状態とするための設定は行わずに、普図普電カウンタを「０」クリアする処理を実行する。

【０３４２】

普電開放中処理では（Ｓ１４１０）、電動役物６３の開放状態を維持すると共に閉鎖タイミングとなった場合に電動役物６３を閉鎖状態とするための処理を実行する。この場合に、電動役物６３の開放継続時間の経過を確認したことを条件として、電動役物６３における閉鎖継続時間の情報を普図普電タイマカウンタにセットすると共に、電動役物６３を閉鎖状態とし、さらに普図普電カウンタを「３」から「４」に更新する。

【０３４３】

普電閉鎖中処理では（Ｓ１４１１）、電動役物６３の閉鎖状態を維持すると共に電動役物６３を再度開放状態とする必要がある場合には当該電動役物６３を開放状態とするための処理を実行する。この場合に、電動役物６３の閉鎖継続時間の経過を確認したこと、および再度開放状態とする必要があることを確認したことを条件として、電動役物６３における今回の開放継続時間の情報を普図普電タイマカウンタにセットすると共に、電動役物６３を開放状態とし、さらに普図普電カウンタを「４」から「３」に更新する。一方、電動役物６３の閉鎖継続時間の経過を確認したものの、電動役物６３を再度開放させる必要がない場合には、電動役物６３を開放状態とするための設定は行わずに、普図普電カウンタを「０」クリアする処理を実行する。

【０３４４】

ステップ１４０７～ステップ１４１１のいずれかの処理を実行した場合には、本普図普電制御処理を終了する。

【０３４５】

以上のとおり、普図普電カウンタ、普図普電アドレステーブルおよび普図普電タイマカウンタを利用して普図普電制御処理を実行するようにしたことで、普図用の演出および電動役物６３の開閉から構成される一連の遊技の流れにおいていずれの状況であるのかを主側ＭＰＵ１１２にて特定する場合には普図普電カウンタを参照すればよく、従来のように複数のフラグを各処理タイミングの都度確認する必要がない。よって、処理構成の簡素化が図られる。

【０３４６】

また、普図普電カウンタの更新に際しては、１減算、１加算および「０」クリアのいずれかを行えばよいため、更新に係る処理の簡素化も図られる。また、特図特電制御処理の場合におけるゼロフラグと同様に、普通図柄のゼロフラグを利用しているため、処理構成の簡素化が図られる。

【０３４７】

次に、タイマ割込み処理（図２０）のステップ２１８にて実行されるデモ表示用処理について図３５を参照しつつ説明する。図３５は、デモ用表示処理を示すフローチャートである。

【０３４８】

まず、特図特電カウンタが「０」であるか否かを判定する（Ｓ１５０１）。特図特電カウンタが「０」である場合とは、遊技回用の演出が実行されておらず、さらに開閉実行モードでもない状況であることを意味する。

【０３４９】

ここで、従来のように遊技回用の演出が実行されている状況であることをフラグの有無により確認すると共に、開閉実行モード中であることをフラグの有無により確認する構成においては、先ず一方のフラグの情報を主側ＲＡＭ１１４から読み出してその情報の確認

を行うと共に、次に他方のフラグの情報を主側ＲＡＭ１１４から読み出してその情報の確認を行う必要がある。そうすると、主側ＲＡＭ１１４へのアドレス指定を少なくとも２回行い、さらにそれに対してデータ転送された場合のレジスタへのデータの設定処理を少なくとも２回行う必要が生じる。これに対して、特図特電カウンタを利用することで、主側ＲＡＭ１１４へのアドレス指定は１回で済み、さらにそれに対してデータ転送された場合のレジスタへのデータの設定処理も１回で済む。よって、処理の簡素化が図られる。

【０３５０】

特図特電カウンタが「０」ではないと判定した場合には（Ｓ１５０１：ＮＯ）、そのまま本デモ表示用処理を終了し、特図特電カウンタが「０」であると判定した場合には（Ｓ１５０１：ＹＥＳ）、デモ表示状態であるか否かを判定する（Ｓ１５０２）。

【０３５１】

デモ表示状態とは、図柄表示装置８０にてデモ表示（すなわち待機中表示）を既に行っている状態であることをいい、主側ＲＡＭ１１４のその他各種フラグ格納エリア１１４ｎにデモ表示フラグが格納されている状態のことである。また、デモ表示とは、前回の遊技回の停止結果を表示して確定時間が経過してから、または前回の開閉実行モードのエンディングが終了してから、予め定められたデモ表示待ち時間（例えば、０．１ｓｅｃ）が経過している場合に、図柄表示装置８０の上側表示領域Ｄｍに開始待ち演出の画像を表示させると共に、電飾部３３やスピーカ部３４にてそれに即した演出を行うことをいう。

【０３５２】

なお、図柄表示装置８０におけるデモ表示では、有効ライン上に表示されている図柄が所定の動作を行っている画像が表示されるが、これに限定されることはなく、例えば、図柄が所定の動作を行っている画像の表示の後にまたはそれに代えてメーカ名、機種名若しくは所定のキャラクタによる動画が表示される構成としてもよい。

【０３５３】

デモ表示状態であると判定した場合には（Ｓ１５０２：ＹＥＳ）、そのまま本デモ表示用処理を終了し、デモ表示状態ではないと判定した場合には（Ｓ１５０２：ＮＯ）、デモ表示待ち状態であるか否かを判定する（Ｓ１５０３）。デモ表示待ち状態とは、デモ表示待ち時間の計測を既に開始している状態であることをいい、主側ＲＡＭ１１４のその他各種フラグ格納エリア１１４ｎにデモ表示待ちフラグが格納されている状態のことである。

【０３５４】

デモ表示待ち状態ではないと判定した場合には（Ｓ１５０３：Ｎ０）、主側ＲＯＭ１１３に予め記憶されているデモ表示待ち時間の情報を読み出し、そのデモ表示待ち時間の情報を、特図特電タイマカウンタにセットする（Ｓ１５０４）。続いて、主側ＲＡＭ１１４のその他各種フラグ格納エリア１１４ｎにデモ表示待ちフラグを格納することによってデモ表示待ち状態に設定する（Ｓ１５０５）。その後、本デモ表示用処理を終了する。

【０３５５】

一方、デモ表示待ち状態であると判定した場合には（Ｓ１５０３：ＹＥＳ）、特図特電タイマカウンタが「０」であるか否かを判定する（Ｓ１５０６）。特図特電タイマカウンタが「０」でないと判定した場合には（Ｓ１５０６：ＮＯ）、そのまま本デモ表示用処理を終了する。

【０３５６】

特図特電タイマカウンタが「０」であると判定した場合には（Ｓ１５０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ１１４のその他各種フラグ格納エリア１１４ｎにデモ表示フラグを格納することによってデモ表示状態に設定する（Ｓ１５０７）。なお、ステップ１５０７の処理では、デモ表示待ちフラグを消去してデモ表示待ち状態を解除する。また、デモ表示状態は、遊技回用の演出が新たに開始されると、デモ表示フラグが消去されることによって解除される。次に、デモ開始コマンドを出力対象に設定する（Ｓ１５０８）。その後、本デモ表示用処理を終了する。

【０３５７】

＜演出および報知の実行制御＞

次に、音声側ＭＰＵ１５２および表示側ＭＰＵ１６２にて実行される各種出力装置を利用した演出および報知の実行制御について説明する。

【０３５８】

まず、音声側ＭＰＵ１５２にて実行されるタイマ割込み処理について図３６を参照しつつ説明する。なお、このタイマ割込み処理は、例えば、４ｍｓｅｃで繰り返し実行される。

【０３５９】

タイマ割込み処理では、まず、主側コマンド格納処理を実行すると共に（Ｓ１６０１）、表示側コマンド格納処理を実行する（Ｓ１６０２）。ステップ１６０１の主側コマンド格納処理は、主側ＭＰＵ１１２からコマンドを受信すると当該コマンドを音声側ＲＡＭ１５４のコマンド格納エリア１５４ａに格納するための処理であり、ステップ１６０２の表示側コマンド格納処理は、表示側ＭＰＵ１６２からコマンドを受信すると当該コマンドを音声側ＲＡＭ１５４のコマンド格納エリア１５４ａに格納するための処理である。このコマンド格納エリア１５４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。

【０３６０】

次に、主側ＭＰＵ１１２から受信したコマンドに対応した処理を行うための主側コマンド対応処理を実行すると共に（Ｓ１６０３）、表示側ＭＰＵ１６２から受信したコマンドに対応した処理を行うための表示側コマンド対応処理を実行する（Ｓ１６０４）。ステップ１６０３の主側コマンド対応処理およびステップ１６０４の表示側コマンド対応処理については具体的に後述する。続いて、第２枠ボタン対応処理を実行する（Ｓ１６０５）。この第２枠ボタン対応処理では、主側ＭＰＵ１１２からデモ開始コマンドを受信している（遊技回または開閉実行モード中でない）ことを条件とし、第２枠ボタン２７が遊技者によって操作された場合に、当該操作に対応した音量および光量を更新用にセットする。なお、第２枠ボタン２７が操作されたか否かは、第２枠ボタン２７の操作を監視する第２枠ボタン検知センサ２７ａからの信号によって判定される。

【０３６１】

続いて、音声側ＲＡＭ１５４の各種フラグ格納エリア１５４ｆに予告応答演出操作有効期間待機フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ１６０６）。そして、予告応答演出操作有効期間待機フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ１６０６：ＹＥＳ）、予告応答演出操作有効期間待機タイマカウンタが０であるか否かを判定し（Ｓ１６０７）、予告応答演出操作有効期間待機タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ１６０７：ＹＥＳ）、音声側ＲＡＭ１５４の予告応答演出操作有効期間タイマカウンタエリア１５４ｂに格納されている予告応答演出操作有効期間タイマカウンタに操作有効期間をセットし（Ｓ１６０８）、予告応答演出操作有効期間待機フラグを消去する（Ｓ１６０９）。

【０３６２】

なお、予告応答演出操作有効期間待機フラグは、後述する表示側コマンド対応処理（図４５）において格納され、予告応答演出操作有効期間待機タイマカウンタには、後述する表示側コマンド対応処理（図４５）において待機期間がセットされる。また、ステップ１６０８の操作有効期間のセット処理では、後述する主側コマンド対応処理（図３７）における演出パターンの種類および停止図柄の記憶処理（Ｓ１７０６）で記憶した演出パターンに基づいて対応する予告演出（会話演出やキャラクタ演出）の予告応答演出操作有効期間を音声側ＲＯＭ１５３の予告応答演出操作有効期間記憶エリア１５３ｂから読み出し、読み出した予告応答演出操作有効期間を予告応答演出操作有効期間タイマカウンタにセットする。但し、これに限定されるものではなく、各予告演出で共通の予告応答演出操作有効期間を予告応答演出操作有効期間タイマカウンタにセットするようにしてもよい。また、ステップ１６０８でセットされた予告応答演出操作有効期間タイマカウンタの数値の更

新（減算）は、後述するタイマ更新処理（Ｓ１６１６）にて実行される。

【０３６３】

ステップ１６０９の待機フラグ消去処理を実行した場合、ステップ１６０６で予告応答演出操作有効期間待機フラグが格納されていないと判定した場合（Ｓ１６０６：ＮＯ）、またはステップ１６０７で予告応答演出操作有効期間待機タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ１６０７：ＮＯ）、音声側ＲＡＭ１５４の各種フラグ格納エリア１５４ｆに演出ユニット操作有効期間待機フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ１６１０）。そして、演出ユニット操作有効期間待機フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ１６１０：ＹＥＳ）、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であるか否かを判定し（Ｓ１６１１）、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ１６１１：ＹＥＳ）、音声側ＲＡＭ１５４の演出ユニット操作有効期間タイマカウンタエリア１５４ｃに格納されている演出ユニット操作有効期間タイマカウンタに操作有効期間をセットし（Ｓ１６１２）、演出ユニット操作有効期間待機フラグを消去する（Ｓ１６１３）。

【０３６４】

なお、演出ユニット操作有効期間待機フラグは、後述する表示側コマンド対応処理（図４５）において格納され、演出ユニット操作有効期間待機タイマカウンタには、後述する表示側コマンド対応処理（図４５）において待機期間がセットされる。そして、ステップ１６１２のセット処理では、後述する主側コマンド対応処理（図３７）における演出パターンの種類および停止図柄の記憶処理（Ｓ１７０６）で記憶した演出パターンに基づいて対応する演出ユニット操作有効期間を音声側ＲＯＭ１５３の演出ユニット操作有効期間記憶エリア１５３ｃから読み出し、読み出した演出ユニット操作有効期間を演出ユニット操作有効期間タイマカウンタにセットする。但し、これに限定されるものではなく、各演出で共通の演出ユニット操作有効期間を演出ユニット操作有効期間タイマカウンタにセットするようにしてもよい。また、ステップ１６１２でセットされた演出ユニット操作有効期間タイマカウンタの数値の更新（減算）は、後述するタイマ更新処理（Ｓ１６１６）にて実行される。

【０３６５】

ステップ１６１３の待機フラグ消去処理を実行した場合、ステップ１６１０で演出ユニット操作有効期間待機フラグが格納されていないと判定した場合（Ｓ１６１０：ＮＯ）、またはステップ１６１１で演出ユニット操作有効期間待機タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ１６１１：ＮＯ）、電飾部３３を含む各種発光部の発光制御を行うための発光制御処理を実行すると共に（Ｓ１６１４）、スピーカ部３４の音声制御を行うための音声制御処理を実行する（Ｓ１６１５）。なお、発光制御処理および音声制御処理は、ステップ１６０５の第２枠ボタン対応処理、後述する主側コマンド対応処理（図３８）、または後述する表示側コマンド対応処理（図４５）で更新用に情報がセットされている場合には当該情報に基づいて実行される。また、発光制御処理および音声制御処理は、ステップ１６０９の処理またはステップ１６１３の処理を行った（予告応答演出操作有効期間が開始される、または演出ユニット操作有効期間が開始される）場合には、表示画面８０ａに表示される演出に対応する発光データおよび音声出力データを各種データテーブル記憶エリア１５３ａから読み出し、当該読み出したデータに基づいて実行される。これにより、表示画面８０ａに表示される演出に対応した発光制御および音声制御が実行される。続いて、音声側ＲＡＭ１５４に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（Ｓ１６１６）。

【０３６６】

次に、第１枠ボタン２６が操作されたか否かを判定する（Ｓ１６１７）。なお、第１枠ボタン２６が操作されたか否かは、第１枠ボタン２６の操作を監視する第１枠ボタン検知センサ２６ａからの信号によって判定される。そして、第１枠ボタン２６が操作されたと判定した場合には（Ｓ１６１７：ＹＥＳ）、第１枠ボタン対応処理を実行した後（Ｓ１６１８）、そのまま本タイマ割込み処理を終了する。この第１枠ボタン対応処理については

具体的に後述するが、音声側ＭＰＵ１５２は、操作された時点に応じた各種の処理を行い、所定期間中では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０において可動可能なものを可動させる処理を行う。一方、第１枠ボタン２６が操作されなかったと判定した場合には（Ｓ１６１７：ＮＯ）、そのまま本タイマ割込み処理を終了する。

【０３６７】

次に、音声側ＭＰＵ１５２のタイマ割込み処理におけるステップ１６０３の主側コマンド対応処理について図３７および図３８を参照しつつ説明する。図３７および図３８は、主側コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【０３６８】

まず、主側ＭＰＵ１１２から変動用コマンドおよび種別コマンドを受信しているか否かを判定し（Ｓ１７０１）、これらコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１７０１：ＹＥＳ）、遊技結果の記憶処理を実行する（Ｓ１７０２）。具体的には、変動用コマンドから今回の遊技回の開始に際して主側ＭＰＵ１１２にて決定された変動表示時間を特定すると共に、変動表示時間からリーチ発生の有無、およびリーチが発生する際にはノーマルリーチまたはスーパーリーチのいずれであるかを特定し、その特定した情報を音声側ＲＡＭ１５４に設けられた保持データエリア１５４ｅに書き込む処理を実行する。また、種別コマンドに含まれている情報から、今回の遊技回の開始に際して主側ＭＰＵ１１２にて決定された当否抽選および振分抽選の結果がいずれであるかの情報、すなわち今回の遊技回の遊技結果が当たり結果であるか否か、当たり結果（当否抽選に当選）である場合にはどの当たり結果であるかの情報を特定し、その特定した情報を音声側ＲＡＭ１５４に設けられた保持データエリア１５４ｅに書き込む処理を実行する。保持データエリア１５４ｅは、上記のように、遊技回中および開閉実行モード中の演出、並びに報知を実行するために一時的に利用されるデータであって、これら演出や報知が開始された後においても音声側ＭＰＵ１５２にて独自に利用可能とするためのデータを記憶保持しておくためのエリアである。

【０３６９】

次に、予告抽選処理を実行する（Ｓ１７０３）。予告抽選処理では、今回の遊技回において図柄表示装置８０にて予告表示を行わせるか否かを抽選により決定する。この予告表示としては、既に説明したとおり、図柄表示装置８０にて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、または一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列Ｚ１～Ｚ３上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様とするもの、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするもの、および図柄列Ｚ１～Ｚ３上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。当該予告表示は、リーチ表示が行われる場合およびリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示の行われる場合の方がリーチ表示の行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。また、予告抽選処理では、いずれかの当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易く、さらに出現率の低い予告表示が発生し易くなるように予告抽選を行う。

【０３７０】

次に、停止図柄決定処理を実行する（Ｓ１７０４）。停止図柄決定処理では、今回の遊技回の遊技結果が１６Ｒ確変当たり結果および４Ｒ確変当たり結果であれば、１つの有効ラインＬ１～Ｌ５上に同一図柄の組合せが成立する停止結果に対応した情報を今回の停止結果の情報として決定する。この場合、同一図柄の種類や有効ラインＬ１～Ｌ５は抽選等によってランダムに決定される。

【０３７１】

続いて、今回の遊技回の演出パターンを決定するための処理を実行する（Ｓ１７０５）。この処理では、今回受信している変動用コマンドおよび種別コマンドの内容から遊技回の変動表示時間の情報を特定し、当該変動表示時間の情報、上記ステップ１７０２にて特

定した遊技結果の情報、および上記ステップ１７０３における予告抽選処理の抽選結果の情報の組合せに対応した演出パターンを選択する。

【０３７２】

次に、上記ステップ１７０４にて決定した停止図柄の種類および上記ステップ１７０５にて選択した演出パターンの種類を音声側ＲＡＭ１５４の保持データエリア１５４ｅに書き込む処理を実行する（Ｓ１７０６）。なお、演出パターンには今回の遊技回の変動表示時間の情報が含まれているため、演出パターンの情報を保持データエリア１５４ｅに書き込むことにより、演出パターンの情報だけでなく変動表示時間の情報についても音声側ＭＰＵ１５２は再度読み出すことが可能となる。また、音声側ＭＰＵ１５２は、停止図柄の種類から今回の遊技回が当たり結果であるのか否かを再度把握可能となる。

【０３７３】

続いて、上記ステップ１７０４の処理結果に対応した停止結果コマンドおよび上記ステップ１７０５の処理結果に対応したパターンコマンドを表示側ＭＰＵ１６２に送信する（Ｓ１７０７）。このコマンドを受信したことによる表示側ＭＰＵ１６２の処理内容については後に説明する。

【０３７４】

次に、遊技回数の更新処理を実行する（Ｓ１７０８）。この更新処理では、音声側ＲＡＭ１５４の各種カウンタエリア１５４ｇに設けられた遊技回数カウンタにおいて計測している消化遊技回数が１加算されるように当該遊技回数カウンタを更新するための処理を実行する。消化遊技回数は、開閉実行モードの終了後において当該開閉実行モードに再度移行することなく消化された遊技回の回数のことである。音声側ＭＰＵ１５２では、当該消化遊技回数の情報を演出の内容の決定に際して利用することが可能であり、例えば消化遊技回数が所定回数以上であれば予告抽選処理にて所定の予告表示が選択され易くなるような処理を実行する。

【０３７５】

変動用コマンドおよび種別コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１７０１：ＮＯ）、または遊技回数の更新処理を実行した後は、確定停止（最終停止表示）コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ１７０９）。そして、確定停止コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１７０９：ＹＥＳ）、図柄停止コマンドを表示側ＭＰＵ１６２に送信する（Ｓ１７１０）。図柄停止コマンドは、今回の遊技回に対応した停止図柄を有効ラインＬ１～Ｌ５上に待機させてその状態を確定停止時間に亘って維持させることを表示側ＭＰＵ１６２に指示するためのコマンドである。

【０３７６】

確定停止コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１７０９：ＮＯ）、または図柄停止コマンドを送信する処理を実行した後は、図３８に示されるように、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ１８０１）。オープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１８０１：ＹＥＳ）、当たり回数の更新処理を実行する（Ｓ１８０２）。当該更新処理では、音声側ＲＡＭ１５４の各種カウンタエリア１５４ｇに設けられた当たり回数カウンタにおいて計測している当たり回数が１加算されるように当該当たり回数カウンタを更新するための処理を実行する。なお、本パチンコ機１０における当たり回数とは、高頻度サポートモードへ移行した後に低頻度サポートモードへの移行をしないで発生した当たり結果の回数（いわゆる連続当たり回数）である。音声側ＭＰＵ１５２では、当該当たり回数の情報を演出の内容の決定に際して利用することが可能であり、例えば当たり回数が所定回数以上であれば開閉実行モード中において所定の実写画像といったそれに対応した演出が実行されるようにする。

【０３７７】

次に、オープニング対応処理を実行する（Ｓ１８０３）。オープニング対応処理では、今回受信したオープニングコマンドに含まれている開閉実行モードの移行契機となった当たり結果の種類を特定し、その当たり結果の種類に対応した開閉実行モード中の演出内容を決定するための処理を実行する。例えば、今回の開閉実行モードの移行契機となった当

たり結果が１６Ｒ確変当たり結果であり、さらにその直前の遊技回において図柄表示装置８０にて同一の奇数図柄の組合せではなく、同一の偶数図柄の組合せを最終停止表示させている場合には、１６Ｒ確変当たり結果であることを遊技者に認識させるための内容が含まれる演出を今回の開閉実行モード中の演出として決定する。すなわち、遊技回の演出では、遊技価値が低い当たり結果を確定表示したが、その後の当たり演出において当該当たりが遊技価値が高い当たりであることを示す当たり昇格演出を開閉実行モード中の演出として決定する。

【０３７８】

ここで既に説明したとおり、音声側ＲＡＭ１５４の保持データエリア１５４ｅには遊技回用の演出に関して、遊技結果の情報と、図柄表示装置８０における遊技回の停止図柄の種類の情報とが記憶されており、遊技回の実行に続けて開閉実行モードとなる場合には保持データエリア１５４ｅに記憶されている上記遊技結果の情報と停止図柄の種類の情報とは開閉実行モードが終了する場合にクリアされる。したがって、オープニングコマンドに直前の遊技回における図柄表示装置８０の表示内容の情報が含まれていなかったとしても、上記のように開閉実行モード中において昇格内容を含む演出を実行することが可能となる。

【０３７９】

また、ステップ１８０３のオープニング対応処理では、ステップ１８０２にて更新した後の当たり回数を特定し、その特定した当たり回数に応じた演出を今回の開閉実行モード中の演出として設定する。

【０３８０】

次に、上記ステップ１８０３の処理結果に対応したオープニングコマンドを表示側ＭＰＵ１６２に送信する（Ｓ１８０４）。当該コマンドを受信したことによる表示側ＭＰＵ１６２の処理内容については後述する。

【０３８１】

オープニングコマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１８０１：ＮＯ）、またはオープニングコマンドを送信する処理を実行した後は、開放コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ１８０５）。開放コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１８０５：ＹＥＳ）、可変入賞装置５６の開放が新たに開始されたこと、すなわち１のラウンド遊技が新たに開始されたことを表示側ＭＰＵ１６２に認識させるために当該表示側ＭＰＵ１６２に開放コマンドを送信する（Ｓ１８０６）。当該開放コマンドを受信したことによる表示側ＭＰＵ１６２の処理内容については後述する。

【０３８２】

開放コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１８０５：ＮＯ）、または開放コマンドを送信する処理を実行した後は、閉鎖コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ１８０７）。閉鎖コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１８０７：ＹＥＳ）、可変入賞装置５６が閉鎖されたこと、すなわち１のラウンド遊技が終了されたことを表示側ＭＰＵ１６２に認識させるために当該表示側ＭＰＵ１６２に閉鎖コマンドを送信する（Ｓ１８０８）。当該コマンドを受信したことによる表示側ＭＰＵ１６２の処理内容については後述する。

【０３８３】

閉鎖コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１８０７：ＮＯ）、または閉鎖コマンドを送信する処理を実行した後は、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ１８０９）。エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１８０９：ＹＥＳ）、エンディング対応処理を実行する（Ｓ１８１０）。エンディング対応処理では、今回受信したエンディングコマンドに含まれている開閉実行モード後における当否抽選モードの内容を特定し、その当否抽選モードの種類に対応したエンディング演出の内容を決定するための処理を実行する。本実施形態では、開閉実行モード後には必ず高確率モードとなるため、当該高確率モードとなることを遊技者に認識させるための内容が含まれる演出を、今回のエンディング演出として決定する。

【０３８４】
続いて、上記ステップ１８１０の処理結果に対応したエンディングコマンドを表示側ＭＰＵ１６２に送信する（Ｓ１８１１）。当該コマンドを受信したことによる表示側ＭＰＵ１６２の処理内容については後述する。
【０３８５】
エンディングコマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１８０９：ＮＯ）、またはエンディングコマンドを送信する処理を実行した後は、報知コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ１８１２）。報知コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１８１２：ＹＥＳ）、何らかの異常やパチンコ機１０の状態変化といった報知を実行すべき事象がパチンコ機１０において発生していることを意味するため、その報知を行うために、各種データテーブル記憶エリア１５３ａから発光データの読み出し処理を実行すると共に（Ｓ１８１３）、音声出力データの読み出し処理を実行する（Ｓ１８１４）。これにより、タイマ割込み処理（図３６）の発光制御処理（Ｓ１６１４）では当該発光データに応じた発光が行われるように電飾部３３の発光制御を行い、タイマ割込み処理（図３６）の音声出力制御処理（Ｓ１６１５）では当該音声出力データに応じた音の出力が行われるようにスピーカ部３４の音声出力制御を行う。その後、今回受信した報知コマンドの内容に対応した報知コマンドを表示制御装置９３に送信する（Ｓ１８１５）。表示制御装置９３は、当該コマンドを受信した場合、その報知コマンドに対応した報知が行われるように図柄表示装置８０を表示制御する。
【０３８６】
報知コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１８１２：ＮＯ）、または報知コマンドを送信する処理を実行した後は、解除コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ１８１６）。なお、解除コマンドは、報知コマンドを送信する契機となった事象が解消された場合に主側ＭＰＵ１１２から送信される。このため、解除コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１８１６：ＹＥＳ）、パチンコ機１０において発生していた異常等の報知対象の事象が解除されたことを意味するため、既に行っている報知を解除するために、解除設定処理を実行する（Ｓ１８１７）。その後、今回受信した解除コマンドの内容に対応した解除コマンドを表示制御装置９３に送信する（Ｓ１８１８）。表示制御装置９３は、当該コマンドを受信した場合、その解除コマンドに対応した報知の実行を終了するように図柄表示装置８０を表示制御する。
【０３８７】
解除コマンドを受信していないと判定した場合（Ｓ１８１６：ＮＯ）、または解除コマンドを送信した後は、その他対応処理を実行した後に（Ｓ１８１９）、本主側コマンド対応処理を終了する。その他対応処理では、例えば、保留コマンドを受信している場合には当該保留コマンドを表示側ＭＰＵ１６２に送信し、シフト時コマンドを受信している場合には当該シフト時コマンドを表示側ＭＰＵ１６２に送信する。これにより、図柄表示装置８０における第１、第２保留図柄表示エリアＤｔ、Ｄｓおよび実行保留図柄表示エリアＤｕにおいて、主側ＲＡＭ１１４の特別図柄保留球格納エリア１１４ｂにおける保留情報が格納された保留エリアに対応する表示エリアに所定の保留図柄が表示される。また、デモ開始コマンドを受信しているか否かを判定し、デモ開始コマンドを受信している場合には、デモ開始コマンドを表示制御装置９３に送信する。これにより、図柄表示装置８０においてデモ表示が開始される。
【０３８８】
次に、表示側ＭＰＵ１６２にて実行されるＶ割込み処理について図３９を参照しつつ説明する。図３９は、表示側ＭＰＵ１６２にて実行されるＶ割込み処理を示すフローチャートであり、このＶ割込み処理は、予め定められた周期、具体的には２０ｍｓｅｃ周期で繰り返し起動される。
【０３８９】
なお、表示制御装置９３のＶＤＰ１６５は、図柄表示装置８０に１フレーム分の画像信号を出力する場合、表示画面８０ａの正面視左上の隅角部分にあるドットから画像信号の

出力を始め、当該ドットを一端に含む横ライン上に並ぶドットに対して順次画像信号を出力すると共に、各横ラインに対して上から順に左から右のドットへと画像信号を出力し、表示画面８０ａの正面視右下の隅角部分にあるドットに対して最後に画像信号を出力する。この場合、ＶＤＰ１６５は当該最後のドットに対して画像信号を出力したタイミングで、表示側ＭＰＵ１６２へＶ割込み信号を出力して１フレームの画像の更新が完了したことを表示側ＭＰＵ１６２に認識させる。このＶ割込み信号の出力周期は２０ｍｓｅｃとなっている。この点、Ｖ割込み処理は、Ｖ割込み信号の受信に同期して起動されると見なすこともできる。

【０３９０】

但し、Ｖ割込み信号を受信していなくても、前回のＶ割込み処理が起動されてから２０ｍｓｅｃが経過している場合には、新たにＶ割込み処理が起動される。また、上記のように、保留図柄表示用エリア１６７ａの各単位エリアＲＥ１～ＲＥ４、ＲＦ１～ＲＦ４、ＲＧにデータが設定されていない（ブランクを意味するデータが設定されている）場合、保留図柄表示用エリア１６７ａの各単位エリアＲＥ１～ＲＥ４、ＲＦ１～ＲＦ４、ＲＧに対応した表示画面８０ａの保留図柄表示エリアＤｓ、Ｄｔ、Ｄｕでは、何ら画像が表示されない、または図柄表示装置８０の表示画面８０ａにおける背景画像が表示される。

【０３９１】

Ｖ割込み処理では、まず、ワークＲＡＭ１６４のコマンド格納エリア１６４ａに格納されているコマンドの内容を解析する（Ｓ１９０１）。なお、コマンド格納エリア１６４ａには、音声ランプ制御装置９２からコマンドを受信した際に起動されるコマンド格納処理によってコマンドが順次格納される。このコマンド格納エリア１６４ａは、複数のコマンドを個別に記憶可能であって先に記憶したコマンドから読み出し可能なリングバッファとして構成されており、複数のコマンドを同時期に受信した場合であってもそれら各コマンドに対応した処理を良好に実行できるようになっている。

【０３９２】

続いて、ステップ１９０１の解析結果に基づき、新規コマンドを受信しているか否かを判定し（Ｓ１９０２）、新規コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ１９０２：ＹＥＳ）、コマンド対応処理を実行する（Ｓ１９０３）。

【０３９３】

ここで、Ｖ割込み処理におけるステップ１９０３のコマンド対応処理について図４０を参照しつつ説明する。図４０は、コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【０３９４】

コマンド対応処理では、まず、停止結果コマンドおよびパターンコマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２００１）。停止結果コマンドおよびパターンコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２００１：ＹＥＳ）、停止結果コマンドおよびパターンコマンドの組合せに対応したパターン用データテーブルをプログラムＲＯＭ１６３のデータテーブル記憶エリア１６３ｂから読み出してワークＲＡＭ１６４に書き込むパターン用のデータテーブル設定処理を実行した後に（Ｓ２００２）、本コマンド対応処理を終了する。

【０３９５】

パターン用データテーブルとは、今回の遊技回用の演出に対応した動画を図柄表示装置８０の表示画面８０ａに表示させる場合において、画像の各更新タイミングにおける１フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。つまり、パターン用データテーブルには、今回の遊技回用の演出における開始タイミングから終了タイミングまでの各フレーム（フレームの更新周期は２０ｍｓｅｃ）に対応した情報群が定められている。

【０３９６】

ここで、パターン用データテーブルについて、図４１を参照しながら具体的に説明する。なお、図４１は、スーパーリーチとなった後、表示画面８０ａに、遊技者に特定可動部３４１（特定ユニット３４０）を可動させるために第１枠ボタン２６の操作（押圧）を促

す表示（図５１参照）がされるパターン用データテーブルの一例を説明するための図である。

【０３９７】

図４１に示されるように、パターン用データテーブルには、対象となる遊技回の変動表示時間に対応したフレーム数分のポインタ情報が設定されており、各ポインタ情報に対応させて、タスクの内容の情報と、コマンド出力の有無の情報と、追加データの情報とが設定されている。

【０３９８】

タスクの内容の情報は、今回の遊技回に対応した動画表示を行うために設定されている情報であり、当該タスクの内容の情報を一切反映させないような情報が追加データとして設定されない限り、各フレームにおいてタスクの内容の情報に応じた画像が表示される。当該タスクの内容の情報には、対応する更新タイミングにおける１フレーム分の画像を表示させるためにＶＤＰ１６５に描画指示を行う上で必要なパラメータの情報等が設定されている。

【０３９９】

図４１に示すパターン用データテーブルについて、具体的には、「０」のポインタ情報に変動開始時のデータが設定されており、「２００」のポインタ情報に予告演出（例えば、会話演出やキャラクタ演出）開始時のデータが設定されており、「３００」のポインタ情報に予告演出終了時のデータが設定されており、「４００」のポインタ情報にノーマルリーチ開始時のデータが設定されており、「７００」のポインタ情報にスーパーリーチ開始時のデータが設定されており、「８５０」のポインタ情報に第１枠ボタン２６の操作に応じて各種演出ユニット３１０～３３０が可動する演出ユニット操作有効期間開始時のデータが設定されており、「９５０」のポインタ情報に演出ユニット操作有効期間終了時のデータが設定されており、「１０００」のポインタ情報に、変動終了時のデータが設定されている。これら各ポインタ情報は、演出の開始、演出の切り換わり、および演出の終了といった区切りタイミングに対応している。また、これら以外のポインタ情報には、区切りタイミング間の動画表示を可能とするためのデータが設定されている。

【０４００】

コマンド出力の有無の情報は、表示側ＭＰＵ１６２から音声側ＭＰＵ１５２へのコマンドの出力の有無、およびそのコマンドの種類を示す情報である。このように、表示側ＭＰＵ１６２から動画の内容に応じて所定のタイミングで音声側ＭＰＵ１５２にコマンドが出力されることにより、電飾部３３を含む各種発光部にて画像の内容に応じた光の演出が可能になると共に、スピーカ部３４にて画像の内容に応じた音声出力の演出の実行が可能になる。

【０４０１】

図４１に示すパターン用データテーブルについて具体的には、タスクの内容において変動開始時のデータが設定されている「０」のポインタ情報に対して、コマンドデータが設定されている。したがって、遊技回の変動開始時には、表示側ＭＰＵ１６２から音声側ＭＰＵ１５２へのコマンド送信に基づき、音声側ＭＰＵ１５２において発光制御および音声制御等が開始される（図３６、Ｓ１６１４、Ｓ１６１５）。また、タスクの内容において、予告演出開始時のデータ、ノーマルリーチ開始時のデータ、スーパーリーチ開始時のデータ、演出ユニット操作有効期間開始時のデータ、変動終了時のデータのそれぞれが設定されている各ポインタ情報よりも事前送信用のフレーム数（ポインタ数）分前のタイミングのポインタ情報、具体的には、「１９８」、「３９８」、「６９８」、「８４８」、「９４８」、「９９８」の各ポインタ情報に対して、コマンドデータが設定されている。したがって、遊技回の変動開始時以外の区切りタイミングについては、表示側ＭＰＵ１６２から音声側ＭＰＵ１５２へのコマンド送信が事前に行われ、これら区切りタイミングにおいて表示画面８０ａの表示内容と、発光制御および音声出力制御の内容とを完全に同期させることが可能となる。

【０４０２】

追加データの情報は、パターン用データテーブルの初期設定としてはブランクとして設定されており、報知コマンドを受信した場合、後述する予告応答演出コマンドを受信した場合、および後述する特定ユニット可動演出コマンドを受信した場合等に追加データへの書き込み処理が実行される。追加データへの書き込みが行われた場合には、当該追加データに書き込まれている情報がタスクの内容に元々設定されていた情報よりも優先される。

【０４０３】

コマンド対応処理（図４０）の説明に戻り、停止結果コマンドおよびパターンコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２００１：ＮＯ）、確定停止コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２００３）。確定停止コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２００３：ＹＥＳ）、確定停止用の設定処理を実行した後に（Ｓ２００４）、本コマンド対応処理を終了する。確定停止用の設定処理では、今回の遊技回に対応した停止図柄を、確定停止表示中の期間が経過するまで静止表示するためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ１６３のデータテーブル記憶エリア１６３ｂから読み出してワークＲＡＭ１６４に書き込む処理を実行する。

【０４０４】

確定停止コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２００３：ＮＯ）、オープニングコマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２００５）。オープニングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２００５：ＹＥＳ）、オープニングコマンドに対応したオープニング用のデータテーブルをプログラムＲＯＭ１６３から読み出してワークＲＡＭ１６４に書き込む設定処理を実行した後に（Ｓ２００６）、本コマンド対応処理を終了する。

【０４０５】

オープニング用のデータテーブルとは、今回の開閉実行モード用の演出に対応した動画を図柄表示装置８０の表示画面８０ａに表示させる場合において、画像の各更新タイミングにおける１フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。オープニング用のデータテーブルのデータ構成は、パターン用データテーブルと基本的に同一である。

【０４０６】

なお、オープニング用のデータテーブルでは、オープニング演出の開始時から、各ラウンド遊技中、およびラウンド遊技間のインターバル期間中の演出の内容が定められている。この場合、ラウンド遊技中のデータは対応するラウンド遊技が終了するまでループまたは最終の更新タイミングの画像が保持されるように設定されており、同様に、インターバル中のデータは対応するインターバルが終了するまでループまたは最終の更新タイミングの画像が保持されるように設定されている。そして、開放コマンドまたは閉鎖コマンドの受信に伴って、オープニング用のデータテーブルにおいて参照すべき情報の範囲が切り換えられる構成となっている。

【０４０７】

オープニングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２００５：ＮＯ）、開放コマンドおよび閉鎖コマンドのいずれかを受信しているか否かを判定する（Ｓ２００７）。いずれかのコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２００７：ＹＥＳ）、開閉時の設定処理を実行した後に（Ｓ２００８）、本コマンド対応処理を終了する。開閉時の設定処理では、受信したコマンドの内容に応じて、オープニング用のデータテーブルにおいて参照すべき情報の範囲を切り換える。

【０４０８】

開放コマンドおよび閉鎖コマンドを受信していないと判定をした場合には（Ｓ２００７：ＮＯ）、エンディングコマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２００９）。エンディングコマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２００９：ＹＥＳ）、エンディングコマンドに対応したエンディング用のデータテーブルをプログラムＲＯＭ１６３から読み出してワークＲＡＭ１６４に書き込む設定処理を実行した後に（Ｓ２０１０）、本コマンド対応処理を終了する。

【０４０９】
エンディング用のデータテーブルとは、今回のエンディング用の演出に対応した動画を図柄表示装置８０の表示画面８０ａに表示させる場合において、画像の各更新タイミングにおける１フレーム分の画像を表示させるのに必要な処理が定められた情報群である。エンディング用のデータテーブルのデータ構成は、パターン用データテーブルと基本的に同一である。
【０４１０】
エンディングコマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２００９：ＮＯ）、別対応処理（Ｓ２０１１）を実行した後、本コマンド対応処理を終了する。
【０４１１】
次に別対応処理について図４２を参照しつつ説明する。図４２は、別対応処理を示すフローチャートである。
【０４１２】
別対応処理では、まず、報知コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２１０１）。報知コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１０１：ＹＥＳ）、報知用データの設定処理を実行した後に（Ｓ２１０２）、本別対応処理を終了する。報知用データの設定処理では、現状設定されているデータテーブルの追加データとして、今回の報知コマンドに含まれている報知の内容に対応した報知データをワークＲＡＭ１６４に書き込む。これにより、次回の画像の更新に際して、当該報知データの内容が反映され、例えば報知対象事象の種類に対応した文字画像が遊技回用の演出画像や開閉実行モード用の演出画像に追加される。
【０４１３】
報知コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１０１：ＮＯ）、解除コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２１０３）。解除コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１０３：ＹＥＳ）、報知用データのクリア処理を実行した後に（Ｓ２１０４）、本別対応処理を終了する。報知用データのクリア処理では、現状、データテーブルの追加データに設定されている報知用データのうち、今回受信した解除コマンドにおいて報知の解除対象として設定されている報知対象事象の種類に対応した報知用データをクリアするための処理を実行する。これにより、次回の画像の更新に際して、当該解除対象となった種類の報知が解除される。
【０４１４】
解除コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１０３：ＮＯ）、予告応答演出コマンドを受信しているか否かを判定し（Ｓ２１０５）、予告応答演出コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１０５：ＹＥＳ）、予告応答演出データの設定処理を実行し（Ｓ２１０６）、本別対応処理を終了する。この予告応答演出データの設定処理では、現状設定されているデータテーブルの追加データ（図４１参照）として、今回の予告演出（操作演出）の内容に対応した応答演出データを書き込む。これにより、次回の画像更新タイミング以降において、予告演出に対する応答演出が開始される。例えば、予告演出として、２人（２つ）のキャラクタ図柄が表示されると共に一方のキャラクタ図柄から他方のキャラクタ図柄に向かって呼びかけている演出が表示され、他方のキャラクタ図柄の近傍に第１枠ボタン２６に対応する図柄が表示されているとする。この状態で予告応答演出コマンドを受信すると、他方のキャラクタ図柄から一方のキャラクタ図柄に対する応答演出（呼びかけに対応する演出）が表示される。
【０４１５】
なお、予告応答演出コマンドとは、後述する第１枠ボタン対応処理（図４６）において、予告応答演出操作有効期間中に第１枠ボタン２６が操作されると音声側ＭＰＵ１５２から送信されるコマンドである。また、遊技回のデータテーブルには、初めのタスクの内容として、予告応答演出コマンドを受信しなかった場合の内容のデータが設定されている。したがって、予告応答演出コマンドを受信しなかった場合には、そのままタスクの内容にしたがって表示制御が行われることにより、予告応答演出コマンドを受信しなかった場合

の演出が表示される。また、予告応答演出の内容は任意に変更可能であり、上記では会話演出を例に挙げて説明したが、例えば、予告応答演出コマンドを受信することによって新規なキャラクタ図柄や動画等が表示されるようにしてもよい。

【０４１６】

一方、予告応答演出コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１０５：ＮＯ）、特定ユニット可動演出コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２１０７）。特定ユニット可動演出コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２１０７：ＹＥＳ）、特定ユニット可動演出データの設定処理を実行した後に（Ｓ２１０８）、本別対応処理を終了する。特定ユニット可動演出データの設定処理では、特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動演出に対応した特定ユニット可動演出データを書き込む。これにより、次回の画像更新タイミング以降において、特定ユニット３４０の可動に対応する演出（表示）が開始される。

【０４１７】

なお、特定ユニット可動演出コマンドとは、後述する第１枠ボタン対応処理（図４６）において、演出ユニット操作有効期間中に第１枠ボタン２６が操作されると音声側ＭＰＵ１５２から送信される可能性のあるコマンドである。また、遊技回のデータテーブルには、初めのタスクの内容として、特定ユニット可動演出コマンドを受信しなかった（特定ユニット３４０が可動しない）場合の内容のデータが設定されている。したがって、特定ユニット可動演出コマンドを受信しなかった場合には、そのままタスクの内容にしたがって表示制御が行われることにより、特定ユニット可動演出コマンドを受信しなかった場合の演出が表示される。また、特定ユニット可動演出コマンドを受信した場合の内容は任意に変更可能であり、例えば、特定可動部３４１が表示画面８０ａの略中央部（第４位置）まで可動した際に遊技者が当該特定可動部３４１に注目し易くなる様な背景画像や、特定可動部３４１の外形に沿った輪郭等が表示される。

【０４１８】

特定ユニット可動演出コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２１０７：ＮＯ）、その他対応処理を実行した後に（Ｓ２１０９）、本別対応処理を終了する。その他対応処理では、例えば、保留コマンドを受信しているか否かを判定し、保留コマンドを受信していると判定した場合には、図柄表示装置８０における保留情報の表示を保留個数の増加に対応させて変更させる情報をワークＲＡＭ１６４に書き込む処理を実行する。なお、保留コマンドには、いずれの始動口５４、５５への入賞に対する保留情報かが含まれているため、表示画面８０ａには入賞した側の保留個数の表示が増加される。

【０４１９】

また、シフト時コマンドを受信しているか否かを判定し、シフト時コマンドを受信していると判定した場合には、シフト時の設定処理を行う。シフト時の設定処理では、保留図柄表示用エリア１６７ａの各単位エリアＲＥ１～ＲＥ４、ＲＦ１～ＲＦ４に設定されている保留図柄情報を下位エリア側、または実行単位エリアＲＧにシフトさせる情報をワークＲＡＭ１６４に書き込む。具体的には、シフト時コマンドには、いずれの保留図柄情報をシフトさせるかの情報が含まれているため、第１保留図柄表示用エリアＲＥの保留図柄情報をシフトさせる場合には、第１単位エリアＲＥ１→実行単位エリアＲＧに保留図柄情報をシフトさせる情報を書き込むと共に、第２単位エリアＲＥ２→第１単位エリアＲＥ１、第３単位エリアＲＥ３→第２単位エリアＲＥ２、第４単位エリアＲＥ４→第３単位エリアＲＥ３といった具体に各単位エリア内の保留図柄情報をシフトさせる情報を書き込む。同様に、第２保留図柄表示エリアＲＦをシフトさせる場合には、第１単位エリアＲＦ１→実行単位エリアＲＧに保留図柄情報をシフトさせる情報を書き込むと共に、第２単位エリアＲＦ２→第１単位エリアＲＦ１、第３単位エリアＲＦ３→第２単位エリアＲＦ２、第４単位エリアＲＦ４→第３単位エリアＲＦ３といった具体に各単位エリア内の保留図柄情報をシフトさせる情報を書き込む。これにより、下側表示領域Ｄｎの保留図柄が１つずつ番号の小さい保留図柄表示エリアにシフトされる。

【０４２０】

さらに、デモ開始コマンドを受信しているか否かを判定し、デモ開始コマンドを受信している場合には、デモ表示を行うためのデータテーブルをプログラムＲＯＭ１６３のデータテーブル記憶エリア１６３ｂから読み出してワークＲＡＭ１６４に書き込む処理を実行する。また、ステージ変更コマンドを受信しているか否かを判定し、ステージ変更コマンドを受信している場合には、図柄表示装置８０の表示態様に対応したデータテーブルをプログラムＲＯＭ１６３のデータテーブル記憶エリア１６３ｂから読み出してワークＲＡＭ１６４に書き込む処理を実行する。これにより、例えば、遊技回の変動表示がされていない場合には、背景ステージが別の背景ステージに変更されて表示される。なお、このステージ変更コマンドは、後述する第１枠ボタン対応処理（図４６）において、音声側ＭＰＵ１５２から送信される可能性のあるコマンドである。

【０４２１】

Ｖ割込み処理（図３９）の説明に戻り、新規コマンドがないと判定した場合（Ｓ１９０２：ＮＯ）、またはステップ１９０３のコマンド対応処理を実行した場合には、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ１９０４）。当該ポインタ更新処理では、データテーブルに設定されているポインタの情報を１フレーム分進めるように更新する。これにより、今回の更新タイミングに対応した１フレーム分の画像を表示させるために必要な処理を表示側ＭＰＵ１６２において把握することが可能となる。

【０４２２】

次に、タスク処理を実行する（Ｓ１９０５）。ここで、タスク処理について図４３を参照しつつ説明する。図４３は、表示側ＭＰＵ１６２にて実行されるタスク処理を示すフローチャートである。

【０４２３】

タスク処理では、まず、データテーブルにおいて今回のポインタの情報に対応したエリアに追加データが存在しているか否かを判定し（Ｓ２２０１）、追加データが存在していないと判定した場合には（Ｓ２２０１：ＮＯ）、今回のポインタのタスクデータをデータテーブルから読み出す（Ｓ２２０２）。そして、読み出したタスクデータに基づいて今回の更新タイミングに対応した１フレーム分の画像を表示させるためにＶＤＰ１６５に描画指示を行う上で必要なパラメータの演算を行うパラメータ導出処理を実行した後（Ｓ２２０３）、本タスク処理を終了する。

【０４２４】

一方、データテーブルにおいて今回のポインタの情報に対応したエリアに追加データが存在していると判定した場合には（Ｓ２２０１：ＹＥＳ）、その追加データがタスクデータの画像に対する付加データであるか否かを判定する（Ｓ２２０４）。付加データであると判定した場合には（Ｓ２２０４：ＹＥＳ）、今回のポインタのタスクデータおよび追加データをデータテーブルから読み出す（Ｓ２２０５）。そして、読み出したタスクデータおよび追加データに基づいて今回の更新タイミングに対応した１フレーム分の画像を表示させるために、ＶＤＰ１６５に描画指示を行う上で必要なパラメータの演算を行った後（Ｓ２２０６）、本タスク処理を終了する。なお、ステップ２２０５およびステップ２２０６の処理が実行される場合としては、報知の文字画像を付加する場合等が挙げられる。

【０４２５】

追加データが付加データでないと判定した場合には（Ｓ２２０４：ＮＯ）、今回のポインタの追加データをデータテーブルから読み出す（Ｓ２２０７）。そして、読み出した追加データに基づいて今回の更新タイミングに対応した１フレーム分の画像を表示させるために、ＶＤＰ１６５に描画指示を行う上で必要なパラメータの演算を行うパラメータ導出処理を実行した後（Ｓ２２０８）、本タスク処理を終了する。なお、ステップ２２０７およびステップ２２０８の処理が実行される場合としては、予告演出に対する応答演出を表示する場合や（図４２、Ｓ２１０６）、特定ユニット可動演出を表示する場合（図４２、Ｓ２１０８）等が挙げられる。

【０４２６】

Ｖ割込み処理（図３９）の説明に戻り、ステップ１９０５のタスク処理を実行した後は

、データテーブルにおいて今回のポインタの情報に対応したコマンド出力の有無のエリアにコマンドデータが存在しているか否かを判定することによってコマンド出力タイミングであるか否かを判定する（Ｓ１９０６、図４１参照）。コマンドデータが存在している場合にはコマンドの出力タイミングであると判定し（Ｓ１９０６：ＹＥＳ）、コマンド設定処理を実行する（Ｓ１９０７）。

【０４２７】

ここで、コマンド設定処理について図４４を参照しつつ説明する。図４４は、コマンド設定処理を示すフローチャートである。

【０４２８】

コマンド設定処理では、まず、予告応答演出操作有効期間開始タイミングであるか否かを判定する（Ｓ２３０１）。つまり、ポインタが「１９８」であるか否かを判定する（図４１参照）。そして、予告応答演出操作有効期間開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ２３０１：ＹＥＳ）、予告応答演出操作有効期間開始コマンドを音声側ＭＰＩ５２に送信した後（Ｓ２３０２）、本コマンド設定処理を終了する。

【０４２９】

一方、予告応答演出操作有効期間開始タイミングでないと判定した場合には（Ｓ２３０１：ＮＯ）、演出ユニット操作有効期間開始タイミングであるか否かを判定する（Ｓ２３０３）。つまり、ポインタが「９４８」であるか否かを判定する。演出ユニット操作有効期間開始タイミングであると判定した場合には（Ｓ２３０３：ＹＥＳ）、演出ユニット操作有効期間開始コマンドを音声側ＭＰＵ１５２に送信した後（Ｓ２３０４）、本コマンド設定処理を終了する。

【０４３０】

なお、ステップ２３０２における予告応答演出操作有効期間開始コマンド、およびステップ２３０４における演出ユニット操作有効期間開始コマンドには、当該コマンドの出力タイミングから何フレーム後に各演出を開始すべきであるかを示す情報が含まれている。これにより予告応答演出操作有効期間開始コマンド、および演出ユニット操作有効期間開始コマンドが実際の開始タイミングよりも前のタイミングで送信されるとしても、音声側ＭＰＵ１５２では、図柄表示装置８０における各演出の開始に同期させて、電飾部３３を含む発光部およびスピーカ部３４に対象となる演出を開始させることが可能となる。

【０４３１】

演出ユニット操作有効期間開始タイミングでないと判定した場合には（Ｓ２３０３：ＮＯ）、その他コマンド設定処理を実行した後（Ｓ２３０５）、本コマンド設定処理を終了する。その他コマンド設定処理では、遊技回の演出を開始すべきことを示すコマンド、ノーマルリーチを開始すべきことを示すコマンド、スーパーリーチを開始すべきことを示すコマンド、変動を終了すべきことを示すコマンド、開閉実行モードの演出を開始すべきことを示すコマンド、ラウンド遊技の演出を開始すべきことを示すコマンド、ラウンド遊技間のインターバルの演出を開始すべきことを示すコマンド、エンディングの演出を開始すべきことを示すコマンド、およびデモ表示を開始すべきことを示すコマンド等をそれぞれのタイミングに応じて音声側ＭＰＵ１５２に送信する。

【０４３２】

この場合、ノーマルリーチを開始すべきことを示すコマンド、スーパーリーチを開始すべきことを示すコマンド、開閉実行モードの演出を開始すべきことを示すコマンド、ラウンド遊技の演出を開始すべきことを示すコマンド、ラウンド遊技間のインターバルの演出を開始すべきことを示すコマンド、およびエンディングの演出を開始すべきことを示すコマンドには、その演出の種類の内容が含まれている。

【０４３３】

また、ノーマルリーチを開始すべきことを示すコマンド、スーパーリーチを開始すべきことを示すコマンド、変動を終了すべきことを示すコマンド、およびラウンド遊技の演出を開始すべきことを示すコマンドには、当該コマンドの出力タイミングから何フレーム後に対象となる演出を開始すべきであるかを示す情報が含まれている。これにより、各コマ

ンドが対象となる演出の開始タイミングよりも前のタイミングでこれらのコマンドが送信さるとしても、音声側ＭＰＵ１５２では、図柄表示装置８０における対象となる演出の開始に同期させて、電飾部３３を含む発光部およびスピーカ部３４に対象となる演出を開始させることが可能となる。

【０４３４】

Ｖ割込み処理（図３９）の説明に戻り、コマンド出力タイミングでないと判定した場合（Ｓ１９０６：ＮＯ）、またはステップ１９０７のコマンド設定処理を実行した場合には、描画リスト出力処理を実行した後（Ｓ１９０８）、本Ｖ割込み処理を終了する。描画リスト出力処理では、今回の処理回の更新タイミングに対応した１フレーム分の画像を表示させるための描画リストを作成し、その作成した描画リストをＶＤＰ１６５に送信する。この場合、当該描画リストでは、直前のタスク処理にて把握された画像が描画対象となり、さらに当該タスク処理にて更新したパラメータの情報が合わせて設定される。ＶＤＰ１６５では、この描画リストに従ってビデオＲＡＭ１６７のフレーム領域に描画データを作成し、フレーム領域に作成された描画データに従って図柄表示装置８０に信号出力を行う。これにより、図柄表示装置８０において１フレーム分の画像が表示されることになる。

【０４３５】

なお、本実施形態では、表示画面８０ａに「８５０」のポインタ情報に対応する画像が表示される場合（後述する演出ユニット操作有効期間である場合）、「ボタンを連打して特定可動部を落下させろ！！」という文字、第１枠ボタン２６を示す図柄、およびインジケータＭも表示される（図５１参照）。

【０４３６】

次に、音声側ＭＰＵ１５２のタイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６０４の表示側コマンド対応処理について図４５を参照しつつ説明する。図４５は、表示側コマンド対応処理を示すフローチャートである。

【０４３７】

表示側コマンド対応処理では、まず、予告応答演出操作有効期間開始コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２４０１）。そして、予告応答演出操作有効期間開始コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２４０１：ＹＥＳ）、音声側ＲＡＭ１５４の各種フラグ格納エリア１５４ｆに予告応答演出操作有効期間待機フラグを格納すると共に（Ｓ２４０２）、音声側ＲＡＭ１５４の各種カウンタエリア１５４ｇに格納されている予告応答演出操作有効期間待機タイマカウンタに待機期間をセットする処理を実行する（Ｓ２４０３）。つまり、上記のように、予告応答演出操作有効期間開始コマンドは表示側ＭＰＵ１６２において予告演出の表示を開始する前に送信されるが、当該予告応答演出操作有効期間開始コマンドには、当該コマンドの出力タイミング（受信タイミング）から何フレーム後に予告応答演出操作有効期間が開始されるのかを示す情報が含まれている。このため、予告応答演出操作有効期間開始コマンドを受信してから予告応答演出操作有効期間が実際に開始されるまでの待機期間をセットする。このようにステップ２４０３で待機期間をセットすることにより、タイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６０７で肯定判定されると、表示画面８０ａの表示内容に対応したタイミングでステップ１６１４の発光制御処理およびステップ１６１５の音声制御処理が実行される。なお、ステップ２４０３でセットされた予告応答演出操作有効期間待機タイマカウンタの数値の更新（減算）は、タイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６１６のタイマ更新処理にて実行される。

【０４３８】

ステップ２４０３の待機期間のセット処理を実行した場合、またはステップ２４０１で予告応答演出操作有効期間開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２４０１：ＮＯ）、演出ユニット操作有効期間開始コマンドを受信しているか否かを判定する（Ｓ２４０４）。そして、演出ユニット操作有効期間開始コマンドを受信していると判定した場合には（Ｓ２４０４：ＹＥＳ）、音声側ＲＡＭ１５４の各種フラグ格納エリア１５４ｆに演出ユニット操作有効期間待機フラグを格納すると共に（Ｓ２４０５）、音声側ＲＡ

Ｍ１５４の各種カウンタエリア１５４ｇに格納されている演出ユニット操作有効期間待機タイマカウンタに待機期間をセットする処理を実行する（Ｓ２４０６）。つまり、上記のように、演出ユニット操作有効期間開始コマンドは表示側ＭＰＵ１６２において第１枠ボタン２６を操作する指示の表示を開始する前に送信されるが、当該演出ユニット操作有効期間開始コマンドには、当該コマンドの出力タイミング（受信タイミング）から何フレーム後に演出ユニット操作有効期間が開始されるのかを示す情報が含まれている。このため、演出ユニット操作有効期間開始コマンドを受信してから演出ユニット操作有効期間が実際に開始されるまでの待機期間をセットする。このようにステップ２４０６で待機期間をセットすることにより、タイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６１１で肯定判定されると、表示画面８０ａの表示内容に対応したタイミングでステップ１６１４の発光制御処理およびステップ１６１５の音声制御処理が実行される。なお、ステップ２４０６でセットされた演出ユニット操作有効期間待機タイマカウンタの数値の更新（減算）は、タイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６１６のタイマ更新処理にて実行される。

【０４３９】

ステップ２４０６の待機期間のセット処理を実行した場合、またはステップ２４０４で演出ユニット操作有効期間開始コマンドを受信していないと判定した場合には（Ｓ２４０４：ＮＯ）、その他対応処理を実行した後（Ｓ２４０７）、本表示側コマンド対応処理を終了する。その他対応処理では、ノーマルリーチを開始すべきことを示すコマンド、スーパーリーチを開始すべきことを示すコマンド、変動を終了すべきことを示すコマンド、およびラウンド遊技の演出を開始すべきことを示すコマンド等を受信しているか否かを判定する。そして、これらのコマンドのいずれかを受信していると判定した場合には、受信したコマンドには、当該コマンドの出力タイミング（受信タイミング）から何フレーム後に対象となる演出を開始すべきであるかを示す情報が含まれているため、各種カウンタエリア１５４ｇに設けられている各種タイマカウンタに待機期間をセットする。

【０４４０】

つまり、本パチンコ機１０では、主側ＭＰＵ１１２を基準とした場合に音声側ＭＰＵ１５２は表示側ＭＰＵ１６２に対して通信の上流側に存在しているが、音声側ＭＰＵ１５２では表示側ＭＰＵ１６２から送信されるコマンドに基づいても演出の制御を実行する。このため、音声側ＭＰＵ１５２で実行される発光演出、音声演出、後述する第１～第３演出ユニット可動演出、および後述する特定ユニット可動演出と、表示側ＭＰＵ１６２で実行される表示演出との間にずれが発生し難くなり、各演出手段を利用した演出を好適に実行することができる。なお、各種タイマカウンタの数値の更新（減算）は、タイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６１６のタイマ更新処理にて実行される。

【０４４１】

次に、音声側ＭＰＵ１５２のタイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６１８の第１枠ボタン対応処理について図４６を参照しつつ説明する。図４６は、第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。

【０４４２】

第１枠ボタン対応処理では、まず、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた予告応答演出操作有効期間タイマカウンタの値を取得し、予告応答演出操作有効期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２５０１）。つまり、タイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６０８において、予告応答演出操作有効期間タイマカウンタに予告演出に応じた操作有効期間がセットされるため、予告応答演出操作有効期間タイマカウンタが０であるか否かを判定することにより、予告演出に対する第１枠ボタン２６の操作が有効である期間か否かを判定する。

【０４４３】

予告応答演出操作有効期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２５０１：ＮＯ）、予告演出に対する第１枠ボタン２６の操作が有効である期間であるため、表示側ＭＰＵ１６２に予告応答演出コマンドを送信する（Ｓ２５０２）。これにより、表示側

ＭＰＵ１６２では、別対応処理（図４２）におけるステップ２１０６の予告応答演出データの設定処理において、予告演出に対する応答演出のデータを設定する。次に、予告応答演出操作有効期間タイマカウンタを０クリアする（Ｓ２５０３）。これにより、予告応答演出操作有効期間タイマカウンタにセットした予告応答演出操作有効期間が経過していないとしても、表示画面８０ａに予告演出に対する応答演出が表示された後（予告応答演出コマンドが送信された後）は、ステップ２５０１にて肯定判定がされる。その後、本第１枠ボタン対応処理を終了する。

【０４４４】

一方、予告応答演出操作有効期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２５０１：ＹＥＳ）、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた演出ユニット操作有効期間タイマカウンタの値を取得し、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２５０４）。そして、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２５０４：ＮＯ）、つまり、表示画面８０ａに「ボタンを連打して特定可動部を落下させろ！！」という文字、第１枠ボタン２６を示す図柄、およびインジケータＭが表示されている場合には（図５１（ａ）参照）、特定ユニット３４０を可動させるか否かを決定する特定ユニット可動抽選処理を実行する（Ｓ２５０５）。なお、本実施形態では、上記のように、特定ユニット３４０（特定可動部３４１）は、可動することによって遊技回中に当該遊技回が当たりであることを遊技者に察知させる（報知する）ものである。ここで、特定ユニット可動抽選処理について図４７を参照しつつ説明する。図４７は、特定ユニット可動抽選処理を示すフローチャートである。

【０４４５】

特定ユニット可動抽選処理では、主側コマンド対応処理（図３７）におけるステップ１７０６で保持データエリア１５４ｅに記憶した情報から今回の遊技回が当たり結果か否かを判定し（Ｓ２６０１）、当たり結果でないと判定した場合には（Ｓ２６０１：ＮＯ）、そのまま本第１枠ボタン対応処理を終了する。つまり、今回の遊技回が当たり結果でない場合には、後述する特定ユニット可動処理が行われることはない。言い換えると、後述する特定ユニット可動処理が実行された場合（特定可動部３４１が可動（落下）した場合）には、遊技者は今回の遊技回が当たり結果であることを察知することができる。

【０４４６】

一方、今回の遊技回が当たり結果であると判定した場合には（Ｓ２６０１：ＹＥＳ）、第１枠ボタン対応処理（図４６）のステップ２５０４で取得した演出ユニット操作有効期間タイマカウンタの値が、タイマ割込み処理（図３６）におけるステップ１６１２でセットした操作有効期間の値の１／２以上であるか否かを判定する（Ｓ２６０２）。取得した値がセットした操作有効期間の値の１／２より小さいと判定した場合（Ｓ２６０２：ＮＯ）、取得した値がセットした操作有効期間の値の１／４以上であるか否かを判定する（Ｓ２６０３）。そして、取得した値がセットした操作有効期間の値の１／２以上であると判定した場合には（Ｓ２６０２：ＹＥＳ）、特定ユニット第１可動抽選処理を実行し（Ｓ２６０４）、取得した値がセットした操作有効期間の値の１／２より小さく、かつ１／４以上であると判定した場合には（Ｓ２６０３：ＹＥＳ）、特定ユニット第２可動抽選処理を実行し（Ｓ２６０５）、取得した値がセットした操作有効期間の値の１／４より小さいと判定した場合には（Ｓ２６０３：ＮＯ）、特定ユニット第３可動抽選処理を実行し（Ｓ２６０６）、本特定ユニット可動抽選処理を終了する。

【０４４７】

ステップ２６０４の特定ユニット第１可動抽選処理、ステップ２６０５の特定ユニット第２可動抽選処理、ステップ２６０６の特定ユニット第３可動抽選処理では、まず、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種カウンタエリア１５４ｇから特定ユニット可動抽選用カウンタの値を読み出す。ここで、特定ユニット可動抽選用カウンタは「０～９９」のカウンタ値を格納可能に構成されており、例えば２ｍｓｅｃ周期といった所定の周期で１加算される構成となっていると共に、最大値に達した後０に初期化される構成となっている。そして、音声側ＲＯＭ１５３の各種データテーブル記憶エリア１５３ａに記憶されている

特定ユニット可動抽選用テーブルを参照し、読み出した特定ユニット可動抽選用カウンタの値が当選しているか否かを判定する。

【０４４８】

さらに詳述すると、特定ユニット第１可動抽選処理では、１／５０で当選となる特定ユニット可動抽選用テーブルを参照し、特定ユニット第２可動抽選処理では、１／２５で当選となる特定ユニット可動抽選用テーブルを参照し、特定ユニット第３可動抽選処理では、１／１０で当選となる特定ユニット可動抽選用テーブルを参照する。つまり、遊技回が当たり結果である場合、操作有効期間の初めは当選し難く、操作有効期間が経過するにつれて当選し易くなっている。

【０４４９】

第１枠ボタン対応処理（図４６）の説明に戻り、特定ユニット可動抽選処理に当選したか否かを判定し（Ｓ２５０６）、当選したと判定した場合には（Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、特定駆動部３４２ｃに駆動信号を送信して特定ユニット３４０を可動させる特定ユニット可動処理を実行する（Ｓ２５０７）。これにより、特定可動部３４１が可動（落下）して当該特定可動部３４１の全体が表示画面８０ａ上に配置され（図５１（ｆ）参照）、遊技者は、今回の遊技回が当たり結果であることを察知する。

【０４５０】

次に、特定ユニット可動演出コマンドを表示側ＭＰＵ１６２に送信する（Ｓ２５０８）。これにより、表示側ＭＰＵ１６２では、別対応処理（図４２）のステップ２１０８において、特定ユニット可動データの設定処理を実行し、特定ユニット３４０が可動したことに対応する表示をする。具体的には、表示画面８０ａに表示されている「ボタンを連打して特定可動部を落下させろ！！」という文字、第１枠ボタン２６を示す図柄、およびインジケータＭが削除されると共に、遊技者が特定可動部３４１を注目し易くなるような背景画像や、特定可動部３４１の外形に沿った輪郭等が表示される。

【０４５１】

そして、特定ユニット操作有効期間タイマカウンタの値を０クリアする（Ｓ２５０９）。これにより、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタにセットした演出ユニット操作有効期間が実際に経過していないとしても、特定ユニット可動処理が実行された後は、ステップ２５０４にて肯定判定がされる。

【０４５２】

ステップ２５０９の特定ユニット操作有効期間タイマカウンタの値を０クリアした後、またはステップ２５０６で特定ユニット可動抽選処理に当選しなかったと判定した場合（Ｓ２５０６：ＮＯ）、演出ユニット可動処理を実行する（Ｓ２５１０）。ここで、演出ユニット可動処理について図４８を参照しつつ説明する。図４８は、演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。

【０４５３】

演出ユニット可動処理では、まず、音声側ＲＡＭ１５４の各種演出ユニット可動期間タイマカウンタエリア１５４ｄに格納されている第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得する（Ｓ２７０１）。次に、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２７０２）。そして、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２７０２：ＹＥＳ）、つまり第１演出ユニット３１０が非可動中である（可動していない）と判定した場合、第１駆動部３１２ｃに駆動信号を送信して第１演出ユニット３１０を可動させる第１演出ユニット可動処理を実行する（Ｓ２７０３）。

【０４５４】

次に、音声側ＲＯＭ１５３の各種演出ユニット可動期間記憶エリア１５３ｄから第１演出ユニット３１０の可動期間を取得し、当該可動期間を第１演出ユニット可動期間タイマカウンタへセットする処理を実行する（Ｓ２７０４）。これにより、第１演出ユニット３１０が可動している場合に遊技者によって第１枠ボタン２６が操作されると、ステップ２７０２にて否定判定がされる。

【０４５５】
ステップ２７０４の第１演出ユニット３１０の可動期間のセット処理を実行した場合、またはステップ２７０２で第１演出ユニット可動期間タイマカウンタの値が０でないと判定した場合には（Ｓ２７０２：ＮＯ）、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２７０５）。そして、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２７０５：ＹＥＳ）、つまり第２演出ユニット３２０が非可動中であると判定した場合、第２駆動部３２２ｃに駆動信号を送信して第２演出ユニット３２０を可動させる第２演出ユニット可動処理を実行する（Ｓ２７０６）。
【０４５６】
次に、音声側ＲＯＭ１５３の各種演出ユニット可動期間記憶エリア１５３ｄから第２演出ユニット３２０の可動期間を取得し、当該可動期間を第２演出ユニット可動期間タイマカウンタへセットする処理を実行する（Ｓ２７０７）。これにより、第２演出ユニット３２０が可動している場合に遊技者によって第１枠ボタン２６が操作されると、ステップ２７０５にて否定判定がされる。
【０４５７】
ステップ２７０７の第２演出ユニット３２０の可動期間のセット処理を実行した場合、またはステップ２７０５の第２演出ユニット可動期間タイマカウンタの値が０でないと判定した場合には（Ｓ２７０５：ＮＯ）、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２７０８）。そして、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２７０８：ＹＥＳ）、つまり第３演出ユニット３３０が非可動中であると判定した場合、第３駆動部３３２ｃに駆動信号を送信して第３演出ユニット３３０を可動させる第３演出ユニット可動処理を実行する（Ｓ２７０９）。
【０４５８】
次に、音声側ＲＯＭ１５３の各種演出ユニット可動期間記憶エリア１５３ｄから第３演出ユニット３３０の可動期間を取得し、当該可動期間を第３演出ユニット可動期間タイマカウンタへセットする処理を実行する（Ｓ２７１０）。これにより、第３演出ユニット３３０が可動している場合に遊技者によって第１枠ボタン２６が操作されると、ステップ２７０８にて否定判定がされる。ステップ２７１０のセット処理を実行した後、またはステップ２７０８で第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２７０８：ＮＯ）、そのまま本演出ユニット可動処理を終了する。
【０４５９】
このように、本演出ユニット可動処理では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０が可動中であるか否かをそれぞれ判定し、非可動中である（可動中でない）と判定した演出ユニットを個別に可動させるようにしている。
【０４６０】
第１枠ボタン対応処理（図４６）の説明に戻り、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ２５０４：ＹＥＳ）、通常対応処理を実行した後（Ｓ２５１１）、本第１枠ボタン対応処理を終了する。この通常対応処理では、主側ＭＰＵ１１２からデモ開始コマンドを受信している（遊技回および開閉実行モード中でない）こと、または、一単位の遊技回が処理されている場合には当該遊技回の変動表示が停止する所定期間前まで（例えば、リーチ表示がされる所定期間前まで）であることを条件とし、ステージ変更コマンドを表示側ＭＰＵ１６２に送信する。これにより、表示側ＭＰＵ１６２では、表示画面８０ａに表示される背景ステージを「海中ステージ」→「浜辺ステージ」→「街中ステージ」→「海中ステージ」の順に変更して表示する。
【０４６１】
以上が本実施形態における演出および報知の制御である。次に、遊技回において演出ユニット操作有効期間（第１枠ボタン操作有効期間）が設定される場合の特別図柄の表示態様、演出ユニット操作有効期間、および図柄表示装置８０の表示態様について、図４９を参照しつつ説明する。図４９は、特別図柄の表示態様、演出ユニット操作有効期間、および図柄表示装置８０の表示態様の関係を示すタイミングチャートである。なお、図柄表示

装置８０の表示態様におけるＴ２、Ｔ３、Ｔ４、Ｔ６は、操作有効期間における各時点に対応している。また、本実施形態では、演出ユニット操作有効期間は、上記のように、スーパーリーチに発展した後に設定される。

【０４６２】

まず、時点Ｔ１のタイミングにて、演出ユニット操作有効期間が設定される遊技回が開始されると、停止表示されていた各図柄列の通常変動が開始される。そして、上段の図柄列Ｚ１が停止表示され、続いて時点Ｔ２にて下段の図柄列Ｚ３が停止表示される（図６参照）。この際上記の有効ラインＬ１～Ｌ５のいずれかに同じ主図柄が停止表示されることによってリーチラインが形成されることでノーマルリーチとなる（図４９では、有効ラインＬ２上に３図柄が停止表示）。その後、所定期間、中段の図柄列Ｚ２がそのまま変動表示した後、時点Ｔ３においてスーパーリーチが開始される。スーパーリーチは、例えば、図７（ｊ）に示す貝図柄の表示が削除され、中段の図柄列Ｚ２が拡大表示された状態で変動表示する演出態様とされる。

【０４６３】

そして、時点Ｔ４において、演出ユニット操作有効期間となると、表示画面８０ａに「ボタンを連打して特定可動部を落下させろ！！」という文字、第１枠ボタン２６を示す図柄、および操作有効期間を示すインジケータＭ（以下では、これらをまとめてボタン操作指示という）が表示される。なお、インジケータＭは、本実施形態では、操作有効期間の減少に基づいて当該インジケータＭの表示色が変化するように構成されている（図５１参照）。具体的には、インジケータＭは、操作有効期間の残り期間が白色で表示され、残り期間が減少するとその部分が黒色に変化する（白色で表示された部分が減少する）ように表示される。そして、このインジケータＭが表示されている期間が演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でない期間（図４６、Ｓ２５０４：ＮＯ）となり、遊技者が第１枠ボタン２６を操作（押圧）すると、第１枠ボタン対応処理（図４６）のステップ２５０５以降の処理が順に実行される。この操作有効期間に遊技者が第１枠ボタン２６を操作したことによる第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の可動態様については具体的に後述する。

【０４６４】

その後、時点Ｔ５にて操作有効期間が終了すると、時点Ｔ６にて中段の図柄列Ｚ２が停止表示され、今回の遊技回における結果が明示される。具体的には、今回の遊技回が当たり結果である場合には、当たり結果に対応した図柄の組み合わせ（図４９では３の数字が付された主図柄）が停止表示され、今回の遊技回が外れ結果である場合には、外れ結果に対応した図柄の組み合わせ（図４９では４の数字が付された主図柄）が表示される。

【０４６５】

なお、上記第１枠ボタン対応処理（図４６）で説明したように、第１枠ボタン対応処理におけるステップ２５０６で特定ユニット可動抽選処理に当選したと判定した場合には（Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、ステップ２５０８にて特定ユニット可動演出コマンドが送信され、ステップ２５０９にて演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０クリアされる。そして、表示側ＭＰＵ１６２が実行する別対応処理（図４２）のステップ２１０８のデータ設定処理により、ボタン操作指示が表示されなくなる。つまり、時点Ｔ５は、タイマ割込み処理（図３６）のステップ１６１２で設定された操作有効期間が経過した時点となるか、または、第１枠ボタン対応処理（図４６）のステップ２５０６において肯定判定がされた場合の時点のいずれかとなる。

【０４６６】

続いて、演出ユニット操作有効期間中に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合の第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様について図５０および図５１を参照しつつ説明する。図５０は、演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタン２６の状態、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の状態を示す

タイミングチャートである。図５１は、図５０の各時点に対応する第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の可動態様を示す模式図であり、（ａ）は時点Ｔ４における第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様を示し、（ｂ）は時点Ｔ４１ｂにおける第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様を示し、（ｃ）は時点Ｔ４１ｄにおける第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様を示し、（ｄ）は時点Ｔ４１ｆにおける第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様を示し、（ｅ）は時点Ｔ４１ｈにおける第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様を示し、（ｆ）は時点Ｔ４１ｊにおける第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様を示している。なお、図５１の各図における点線は、第１位置に配置されている各可動部３１１～３３１、およ第３位置に配置されている特定可動部３４１を示している。

【０４６７】

時点Ｔ４にて操作有効期間が開始されると、表示画面８０ａに、上記のようにボタン操作指示が表示される（図５１ａ）。そして、遊技者が時点Ｔ４１ａにて第１枠ボタン２６を操作すると、時点Ｔ４１ａでは第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０はいずれも非可動中であるため（図４８、Ｓ２７０２：ＹＥＳ、Ｓ２７０５：ＹＥＳ、Ｓ２７０８：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、第１演出ユニット可動処理、第２演出ユニット可動処理、第３演出ユニット可動処理を実行する（図４８、Ｓ２７０３、Ｓ２７０６、Ｓ２７０９）。これにより、時点Ｔ４１ｂでは、時点Ｔ４１ａで第１枠ボタン２６が遊技者に操作されたことに伴い、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０がいずれも可動中（移動中、変位中）となる（図５１（ｂ））。

【０４６８】

次に、遊技者が時点Ｔ４１ｃにて第１枠ボタン２６を操作すると、時点Ｔ４１ｃでは第１演出ユニット３１０および第２演出ユニット３２０は非可動中であるが（図４８、Ｓ２７０２：ＹＥＳ、Ｓ２７０５：ＹＥＳ）、第３演出ユニット３３０は可動中であるため（図４８、Ｓ２７０８：ＮＯ）、音声側ＭＰＵ１５２は第１演出ユニット可動処理および第２演出ユニット可動処理を実行する（図４８、Ｓ２７０３、Ｓ２７０６）。これにより、時点Ｔ４１ｄでは、時点Ｔ４１ｃで第１枠ボタン２６が遊技者に操作されたことに伴い、第１演出ユニット３１０および第２演出ユニット３２０が可動中となる（図５１（ｃ））。

【０４６９】

続いて、遊技者が時点Ｔ４１ｅにて第１枠ボタン２６を操作すると、時点Ｔ４１ｅでは第１演出ユニット３１０および第３演出ユニット３３０は非可動中であるが（図４８、Ｓ２７０２：ＹＥＳ、Ｓ２７０８：ＹＥＳ）、第２演出ユニット３２０は可動中であるため（図４８、Ｓ２７０５：ＮＯ）、音声側ＭＰＵ１５２は第１演出ユニット可動処理および第３演出ユニット可動処理を実行する（図４８、Ｓ２７０３、Ｓ２７０９）。これにより、時点Ｔ４１ｆでは、時点Ｔ４１ｅで第１枠ボタン２６が遊技者に操作されたことに伴い、第１演出ユニット３１０および第３演出ユニット３３０が可動中となる（図５１（ｄ））。

【０４７０】
その後、遊技者が時点Ｔ４１ｇにて第１枠ボタン２６を操作すると、時点Ｔ４１ｇでは第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０は非可動中であるが（図４８、Ｓ２７０５：ＹＥＳ、Ｓ２７０８：ＹＥＳ）、第１演出ユニット３１０は可動中であるため（図４８、Ｓ２７０２：ＮＯ）、音声側ＭＰＵ１５２は第２演出ユニット可動処理および第３演出ユニット可動処理を実行する（図４８、Ｓ２７０６、Ｓ２７０９）。これにより、時点Ｔ４１ｈでは、時点Ｔ４１ｇで第１枠ボタン２６が遊技者に操作されたことに伴い、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０が可動中となる（図５１（ｅ））。
【０４７１】
そして、今回の遊技回が当たり結果である場合、遊技者が時点Ｔ４１ｉにて第１枠ボタン２６を操作した際に特定ユニット可動抽選処理に当選すると（図４６、Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は特定ユニット可動処理を実行する（図４６、Ｓ２５０７）。これにより、時点Ｔ４１ｊでは特定可動部３４１が可動中（落下した状態）となって遊技者に今回の遊技回が当たり結果であることを察知させる。
【０４７２】
すなわち、本パチンコ機１０では、表示画面８０ａにボタン操作指示が表示されると、特定可動部３４１が可動することを期待させながら遊技者に第１枠ボタン２６を操作させることによって遊技者を遊技に参加させる構成となっている。また、特定可動部３４１が落下する前には、遊技者が第１枠ボタン２６を操作することに伴って第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０を可動させることにより、遊技者の遊技への関心（期待感や興奮）を向上させる構成となっている。
【０４７３】
なお、本実施形態では、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１が第２位置まで可動すると共に、特定可動部３４１が第４位置まで同時に可動したとしてもこれらが衝突（接触）しない構成とされている（図１０参照）。このため、本実施形態では、特定ユニット可動処理を実行した場合であっても、演出ユニット可動処理を実行するようにしている（図４６、Ｓ２５１０）。したがって、時点Ｔ４１ｉでは第１演出ユニット３１０および第２演出ユニット３２０は非可動中であるが（図４８、Ｓ２７０２：ＹＥＳ、Ｓ２７０５：ＹＥＳ）、第３演出ユニット３３０は可動中であるため（図４８、Ｓ２７０８：ＮＯ）、音声側ＭＰＵ１５２は第１演出ユニット可動処理および第２演出ユニット可動処理も実行する（図４８、Ｓ２７０３、Ｓ２７０６）。これにより、時点Ｔ４１ｉでは、特定ユニット３４０と共に、第１演出ユニット３１０および第２演出ユニット３２０も可動状態となる。
【０４７４】
以上説明した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【０４７５】
まず、本実施形態では、可動期間の異なる第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０を備え、演出ユニット操作有効期間内に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際、非可動中である（可動していない）演出ユニットの可動処理を実行するようにしている（図４８）。このため、全ての演出ユニットを同時に可動させる場合（全ての演出ユニットが可動していない場合のみ演出ユニット可動処理を実行する場合）と比較して、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際に演出ユニットが可動する確率が高くなる。つまり、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際の演出ユニットの応答性を高くできる。したがって、遊技者は、第１枠ボタン２６を操作したことに対応して演出ユニットが可動することを体感しやすくなり、遊技者に積極的に第１枠ボタン２６を操作させることができ、遊技者の遊技に対する関心を向上できる。
【０４７６】
また、遊技回が当たり結果である場合において、遊技者が第１枠ボタン２６を操作しても特定ユニット３４０が可動しないことがあるようにしている（図４６：Ｓ２５０６）。

つまり、遊技者が第１枠ボタン２６を操作して特定ユニット３４０が可動しなかった場合でも当たり結果となることがあるようにしている。このため、特定ユニット３４０が可動しなかった場合でも、遊技者に遊技回の最後まで演出に注目させることができる。

【０４７７】

さらに、遊技回が当たり結果である場合においても、遊技者が第１枠ボタン２６を操作しない場合には、特定ユニット可動処理を行わないようにしている（図３６、Ｓ１６１７：ＮＯ）。このため、遊技者に、特定ユニット３４０が可動することを期待しつつ第１枠ボタン２６を操作するのか、第１枠ボタン２６を操作せずに最後まで演出を堪能するのかを選択させることができる。したがって、遊技の多様化を図ることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【０４７８】

（第１実施形態の変形例）

上記第１実施形態の変形例について説明する。上記第１実施形態において、表示画面８０ａに表示されるボタン操作指示のタイミングや機能を適宜変更するようにしてもよい。

【０４７９】

例えば、スーパーリーチの演出が表示された初期段階において、表示画面８０ａにボタン操作指示を表示し、特定ユニット３４０が可動した場合にはチャンスアップとなるようにしてもよい。この場合、第１枠ボタン対応処理（図４６）における特定ユニット可動抽選処理（図４７、Ｓ２５０６）では、遊技回が外れ結果であっても特定ユニット可動抽選処理に当選するようにすると共に、遊技回が外れ結果である場合には、当たり結果である場合よりも低確率で特定ユニット３４０が可動するようにすることが好ましい。

【０４８０】

このような構成では、特定ユニット３４０が可動しても必ず当たり結果となるわけではないが、当たり結果である場合の方が外れ結果である場合より特定ユニット３４０が可動する確率が高くされているため、遊技者に特定ユニット３４０が可動することを期待させながら第１枠ボタン２６を操作させることができ、遊技者の遊技に関する関心を向上できる。また、外れ結果であっても特定ユニット３４０が可動することがあるようにしているため、遊技の演出が単調になることを抑制でき、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【０４８１】

また、ノーマルリーチの演出が表示された後期段階において、表示画面８０ａにボタン操作指示を表示し、特定ユニット３４０が可動した場合にスーパーリーチに発展するようにしてもよい。

【０４８２】

なお、このように、表示画面８０ａに表示されるボタン操作指示のタイミングや機能は、下記の各実施形態においても同様に適宜変更可能である。

【０４８３】

さらに、上記第１実施形態において、第１枠ボタン対応処理（図４６）では、特定ユニット可動抽選処理に当選した場合（Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）を実行しないようにしてもよい。言い換えると、特定ユニット可動抽選処理に当選しなかった場合のみ（Ｓ２５０６：ＮＯ）、演出ユニット可動処理を実行するようにしてもよい。

【０４８４】

そして、上記第１実施形態において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が可動中である際、表示画面８０ａに所定の演出を表示したり、スピーカ部３４から所定の音声を出力したりしてもよい。

【０４８５】

また、上記第１実施形態において、特定ユニット可動抽選処理（図４７）におけるステップ２６０２およびステップ２６０３の比較値は適宜変更可能であり、例えば、ステップ２６０２では演出ユニット操作有効期間タイマカウンタの値が演出ユニット操作有効期間

タイマカウンタへセットした値の１／３以下であるか否かを判定するようにしてもよい。
【０４８６】
さらに、上記第１実施形態において、演出ユニット可動処理（図４８）では、複数の演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合、抽選等によって１回の演出ユニット可動処理において１つの演出ユニット可動処理のみを実行するようにしてもよい。また、全ての演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合、抽選等によって２つの演出ユニット可動処理のみを実行するようにしてもよい。これによれば、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際にいずれかの演出ユニットが可動する確率をさらに高くできる。なお、複数の演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合、１回の演出ユニット可動処理において１つの演出ユニット可動処理のみを実行する例については、下記第２実施形態で具体的に説明する。
【０４８７】
（第２実施形態）
本発明の第２実施形態について説明する。本実施形態は、第１実施形態に対して、音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）を変更し、演出ユニットを１つずつ可動させるようにしたものである。その他に関しては第１実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。
【０４８８】
本実施形態の音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）について図５２を参照しつつ説明する。図５２は、演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図４８で説明した演出ユニット可動処理と同様の処理であるが、上記図４８で説明した演出ユニット可動処理に対して、１回の演出ユニット可動処理において可動可能な演出ユニットが複数存在する場合に１つの演出ユニットのみを可動させるようにした処理である。
【０４８９】
具体的には、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得した後（Ｓ２７０１）、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ２７０２：ＹＥＳ）、第１演出ユニット可動処理を実行すると共に（Ｓ２７０３）、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第１演出ユニット３１０の可動期間をセットし（Ｓ２７０４）、そのまま本演出ユニット可動処理を終了する。つまり、ステップ２７０３の第１演出ユニット可動処理を実行した場合には、第２演出ユニット可動処理および第３演出ユニット可動処理を実行することなく、そのまま本演出ユニット可動処理を終了する。
【０４９０】
一方、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２７０２：ＮＯ）、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２７０５）。そして、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ２７０５：ＹＥＳ）、第２演出ユニット可動処理を実行すると共に（Ｓ２７０６）、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第２演出ユニット３２０の可動期間をセットし（Ｓ２７０７）、そのまま本演出ユニット可動処理を終了する。つまり、ステップ２７０５の第２演出ユニット可動処理を実行した場合には、第３演出ユニット可動処理を実行することなく、そのまま本演出ユニット可動処理を終了する。
【０４９１】
第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２７０５：ＮＯ）、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２７０８）。そして、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０である場合には（Ｓ２７０８：ＹＥＳ）、第３演出ユニット可動処理を実行すると共に（Ｓ２７０９）、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第３演出ユニット３３０の可動期間をセットし（Ｓ２７１０）、そのまま本演出ユニット可動処理を終了する。一方、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２７０８：ＮＯ）、そのまま本演

出ユニット可動処理を終了する。

【０４９２】

すなわち、本実施形態の演出ユニット可動処理では、第１演出ユニット可動処理を実行する場合には、第２演出ユニット可動処理および第３演出ユニット可動処理を行わず、第２演出ユニット可動処理を実行する場合には、第３演出ユニット可動処理を行わないようにしている。

【０４９３】

次に、演出ユニット操作有効期間中に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合の第１第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）の可動態様について図５３を参照しつつ説明する。図５３は、演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタン２６の状態、第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）の状態を示すタイミングチャートである。

【０４９４】

時点Ｔ４にて操作有効期間が開始されると、表示画面８０ａには、上記のようにボタン操作指示が表示される（図５１参照）。そして、遊技者が時点Ｔ４２ａにて第１枠ボタン２６を操作すると、時点Ｔ４２ａでは第１演出ユニット３１０が非可動中であるため（図５２、Ｓ２７０２：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、第１演出ユニット可動処理を実行し（図５２、Ｓ２７０３）、そのまま演出ユニット可動処理を終了する。つまり、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０は、可動中でなくても可動処理が実行されない。

【０４９５】

次に、遊技者が時点Ｔ４２ｂにて第１枠ボタン２６を操作すると、時点Ｔ４２ｂでは第１演出ユニット３１０は可動中であるが、第２演出ユニット３２０が非可動中であるため（図５２、Ｓ２７０５：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、第２演出ユニット可動処理を実行し（図５２、Ｓ２７０６）、そのまま演出ユニット可動処理を終了する。つまり、第３演出ユニット３３０は、可動中でなくても可動処理が実行されない。

【０４９６】

そして、遊技者が時点Ｔ４２ｃにて第１枠ボタン２６を操作すると、時点Ｔ４２ｃでは第１演出ユニット３１０および第２演出ユニット３２０が可動中であるが、第３演出ユニット３３０が非可動中であるため（図５３、Ｓ２７０８：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、第３演出ユニット可動処理を実行する（図５２、Ｓ２７０９）。

【０４９７】

以上説明した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０４９８】

すなわち、本実施形態では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際、第１演出ユニット可動処理を実行する場合には第２演出ユニット可動処理および第３演出ユニット可動処理を実行せず、第２演出ユニット可動処理を実行する場合には第３演出ユニット可動処理を実行せず、第３演出ユニット可動処理は第１演出ユニット可動処理および第２演出ユニット可動処理を実行しない場合のみ実行することがあるようにしている（図５２）。このため、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際にいずれかの演出ユニットが可動する確率が高くなり、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際の演出ユニットの応答性をさらに高くでき、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。

【０４９９】

（第２実施形態の変形例）

上記第２実施形態の変形例について説明する。上記第２実施形態において、演出ユニット可動処理（図５２）では、演出ユニットの１回の可動期間が長いものを優先して可動させるようにしてもよい。つまり、上記第２実施形態では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０の順に１回の可動期間が長くなるため、第

３演出ユニット３３０を優先して可動させるようにしてもよい。図５４は、第２実施形態の変形例における音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。

【０５００】

具体的には、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得した後（Ｓ２７０１）、まず、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定し（Ｓ２７０８）、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合に（Ｓ２７０８：ＮＯ）、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２７０５）。次に、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合に（Ｓ２７０５：ＮＯ）、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定し（Ｓ２７０２）、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２７０２：ＮＯ）、そのまま演出ユニット可動処理を終了する。そして、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２７０８：ＹＥＳ）、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２７０５：ＹＥＳ）、および第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ２７０２：ＹＥＳ）、上記図５２と同様に各演出ユニット可動処理を実行する。

【０５０１】

このように演出ユニット可動処理を行うことにより、可動期間の長い第３演出ユニット３３０の可動処理が最も優先的に実行され、１回の可動期間の最も短い第１演出ユニット３１０は第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０が可動中である場合に可動処理される。このため、上記第２実施形態より複数の演出ユニットが同時に可動する確率が高くなり、遊技者は、第１枠ボタン２６を操作したことによる演出ユニットの可動の組み合わせも十分に堪能することができる。また、複数の演出ユニットが同時に可動する確率が高くなることにより、遊技者に演出ユニットの迫力を十分に体感させることができ、表示画面８０ａにボタン操作指示が表示された際の遊技者の第１枠ボタン操作への関心を向上でき、遊技者の遊技への注目度をさらに向上できる。

【０５０２】

さらに、上記第２実施形態において、演出ユニット可動処理（図５２）では、特に図示しないが、ステップ２７０２の判定処理、ステップ２７０５の判定処理、ステップ２７０８の判定処理を行う順番を抽選等によって決定し、各種演出ユニット３１０～３３０の動き出しの順番をランダムにしてもよい。

【０５０３】

また、上記第２実施形態において、特に図示しないが、演出ユニット可動処理（図５２）では、全ての演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合、抽選等により、１つの演出ユニット可動処理、２つの演出ユニット可動処理、または３つの演出ユニット可動処理のいずれかを実行するようにしてもよい。

【０５０４】

さらに、上記第２実施形態において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０の可動期間を等しくしてもよい。このような構成としても、上記演出ユニット可動処理（図５２）を実行することにより、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際、いずれかの演出ユニットが可動する確率が高くなり、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際の応答性を高くできる。

【０５０５】

（第３実施形態）

本発明の第３実施形態について説明する。本実施形態は、第２実施形態に対して、音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）を変更し、同じ演出ユニットが連続して可動し難くなるようにしたものである。その他に関しては第２実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０５０６】

まず、本実施形態の音声側ＲＡＭ１５４の構成について図５５を参照しつつ説明する。図５５は、主に音声ランプ制御装置９２および表示制御装置９３の電気的構成を示す図である。

【０５０７】

図５５に示されるように、音声側ＲＡＭ１５４には、各種エリア１５４ａ～１５４ｇに加えて、各種演出ユニット可動フラグ格納エリア（可動履歴記憶手段）１５４ｈが設けられている。この各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈは、音声側ＭＰＵ１５２が後述する演出ユニット可動処理（図５６）において演出ユニット可動フラグを格納するエリアである。

【０５０８】

次に、音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）について図５６を参照しつつ説明する。図５６は、演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図５２で説明した演出ユニット可動処理と同様の処理であるが、上記図５２で説明した演出ユニット可動処理に対して、１回の演出ユニット可動処理において可動可能な演出ユニットが複数存在する場合、前回可動した演出ユニットと異なる演出ユニットを可動させるようにした処理である。

【０５０９】

具体的には、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得した後（Ｓ２７０１）、取得した第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるものが存在するか否かを判定し（Ｓ２７１１）、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるものが存在すると判定した場合（Ｓ２７１１：ＹＥＳ）、演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるものが１つのみであるのか否かを判定する（Ｓ２７１２）。つまり、非可動中である演出ユニットが複数存在するか否かを判定する。そして、演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるものが１つのみであると判定した場合（Ｓ２７１２：ＹＥＳ）、０である演出ユニット可動期間タイマカウンタと対応する演出ユニット可動処理を実行する（Ｓ２７１３）。例えば、ステップ２７１３では、ステップ２７１２において第１演出ユニット可動期間タイマカウンタのみが０であると判定したとすると、第１演出ユニット可動処理を実行する。

【０５１０】

一方、演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるものが複数存在すると判定した場合（Ｓ２７１２：ＮＯ）、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに格納されている演出ユニット可動フラグを取得する（Ｓ２７１４）。なお、演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈには、後述する演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈのフラグ更新処理（Ｓ２７１７）により、可動処理を行った演出ユニットに対応する演出ユニット可動フラグが格納される。

【０５１１】

次に、ステップ２７１４で取得した演出ユニット可動フラグに基づき、演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるものが複数存在するため、演出ユニット可動フラグに対応する演出ユニットと異なる演出ユニットの可動処理（非連続演出ユニット可動処理）を実行する（Ｓ２７１５）。例えば、ステップ２７１２において第１演出ユニット可動期間タイマカウンタおよび第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定し、ステップ２７１４において第１演出ユニット可動フラグを取得した場合、第２演出ユニット可動処理を実行する。また、ステップ２７１２において第２演出ユニット可動期間タイマカウンタおよび第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定し、ステップ２７１４において第１演出ユニット可動フラグを取得した場合、抽選等によって決定した一方の演出ユニット可動処理を実行する。

【０５１２】

ステップ２７１３の可動処理、またはステップ２７１５の可動処理を実行した後は、対応する演出ユニット可動期間タイマカウンタへの可動期間のセット処理を実行する（Ｓ２７１６）。つまり、可動処理を実行した演出ユニットの可動期間を対応する演出ユニット

可動期間タイマカウンタへセットする。

【０５１３】

そして、音声側ＲＡＭ１５４の各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈのフラグ更新処理を実行した後（Ｓ２７１７）、本演出ユニット可動処理を終了する。このフラグ更新処理では、各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに演出ユニット可動フラグが格納されている場合には当該演出ユニット可動フラグを消去すると共に、ステップ２７１３の可動処理、またはステップ２７１５の可動処理を実行した演出ユニットに対応する演出ユニット可動フラグを格納する。これにより、次の演出ユニット可動処理におけるステップ２７１５では、今回可動した演出ユニットと異なる演出ユニットが可動される。

【０５１４】

一方、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるものが存在しないと判定した場合（Ｓ２７１１：ＮＯ）、そのまま本第１～第３演出ユニット可動処理を終了する。

【０５１５】

なお、本実施形態における演出ユニット可動処理では、演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに格納された演出ユニット可動フラグは、第１枠ボタン対応処理（図４６）において特に消去されない。このため、演出ユニット操作有効期間の最後に格納された演出ユニット可動フラグは、遊技回を跨いで参照されることになる。つまり、ある遊技回で演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに第１演出ユニット可動フラグが格納された状態で当該遊技回が終了した場合、次の遊技回における最初の演出ユニット可動処理（図５６）では、ステップ２７１４において第１演出ユニット可動フラグが取得され、ステップ２７１５において第２演出ユニット可動処理または第３演出ユニット可動処理が実行される。また、ＲＡＭ消去等を行った後の最初の演出ユニット可動処理では、演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに演出ユニット可動フラグが格納されていないため、ステップ２７１５では抽選等によって決定した１つの演出ユニット可動処理が実行される。

【０５１６】

以上説明した本実施形態によれば以下の優れた効果を奏する。

【０５１７】

すなわち、本実施形態では、演出ユニットの可動処理を実行した後に対応する演出ユニット可動フラグを各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに格納し（図５６、Ｓ２７１７）、０である演出ユニット可動期間タイマカウンタが複数存在する場合には（非可動中である演出ユニットが複数存在する場合、図５６、Ｓ２７１２：ＮＯ）、各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに格納されている演出ユニット可動フラグに対応する演出ユニットと異なる演出ユニットの可動処理を実行するようにしている（図５６、Ｓ２７１５）。このため、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際、同じ演出ユニットのみが連続して可動し難くなり、遊技者に第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動を全て十分に堪能させることができる。このため、表示画面８０ａにボタン操作指示が表示された際の遊技者の第１枠ボタン操作への関心を向上でき、遊技者の遊技への注目度をさらに向上できる。また、同じ演出ユニットのみが連続して可動し難くすることにより、遊技者に特定の演出ユニットのみしか可動しないという違和感を与えることを抑制でき、遊技者に不快感を与えることを抑制できる。

【０５１８】

（第３実施形態の変形例）

上記第３実施形態の変形例について説明する。上記第３実施形態において、演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに２回分（前回および前々回）の演出ユニット可動フラグを格納するようにし、全ての演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（図５６、Ｓ２７１２：ＮＯ）、２回分の演出ユニット可動フラグに対応する演出ユニットと異なる演出ユニットを可動するようにしてもよい。つまり、前回および前々回に可動させた演出ユニットと異なる演出ユニットを可動させるようにしてもよい。

【０５１９】
（第４実施形態）
本発明の第４実施形態について説明する。本実施形態は、第３実施形態に対して、音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）を変更し、遊技回の遊技結果に基づいて演出ユニット可動処理を実行するようにしたものである。その他に関しては第１実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。
【０５２０】
本実施形態の音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）について図５７を参照しつつ説明する。図５７は、演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図５６で説明した演出ユニット可動処理と同様の処理であるが、上記図５７で説明した演出ユニット可動処理に対して、遊技回の遊技結果に基づいて可動する演出ユニットを選択するようにした処理である。なお、本実施形態では、音声側ＲＡＭ１５４に演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈは設けられていない。つまり、音声側ＲＡＭ１５４の構成は、上記図１４で説明した構成となっている。
【０５２１】
演出ユニット可動処理では、演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるものが複数存在すると判定した場合（Ｓ２７１２：ＮＯ）、主側コマンド対応処理（図３７）におけるステップ１７０６で保持データエリア１５４ｅに記憶した情報から今回の遊技回の遊技結果が当たり結果であるか否かを判定する（Ｓ２７１８）。そして、今回の遊技回が当たり結果であると判定した場合には（Ｓ２７１８：ＹＥＳ）、演出ユニット当たり可動処理を実行し（Ｓ２７１９）、今回の遊技回が当たり結果でないと判定した場合には（Ｓ２７１８：ＮＯ）、演出ユニット外れ可動処理を実行する（Ｓ２７２０）。
【０５２２】
演出ユニット当たり可動処理では、本実施形態では、ステップ２７１２において演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定されたものの中に、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが含まれているか否かを判定する。そして、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが含まれている場合には、第２演出ユニット可動処理がその他の演出ユニット可動処理より高確率で当選する抽選処理を実行し、当選した演出ユニット可動処理を実行する。例えば、抽選処理では、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタ、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタおよび第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合、つまり、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が全て非可動中である場合、第２演出ユニット可動処理が４／５の確率で実行され、第１演出ユニット可動処理および第２演出ユニット可動処理がそれぞれ１／１０の確率で実行される抽選を実行する。すなわち、本実施形態では、遊技回が当たり結果であると判定した場合、第２ユニット可動処理が実行され易くなっている。
【０５２３】
一方、今回の遊技回が当たり結果でないと判定した場合（Ｓ２７１８：ＮＯ）、演出ユニット外れ可動処理を実行する（Ｓ２７２０）。演出ユニット外れ可動処理では、抽選処理により、演出ユニット可動期間タイマカウンタが０である演出ユニットの可動処理を均等に実行する。
【０５２４】
そして、ステップ２７１９の演出ユニット当たり可動処理を実行した場合、ステップ２７２０の演出ユニット外れ可動処理を実行した場合、またはステップ２７１３の対応する演出ユニット可動処理を実行した場合には、ステップ２７１６の可動期間のセット処理を実行した後（Ｓ２７１６）、本演出ユニット対応処理を終了する。
【０５２５】
以上説明した本実施形態によれば以下の優れた効果を奏する。
【０５２６】
本実施形態では、遊技回が当たり結果であるか否かを判定し、当たり結果である場合、

第２演出ユニット可動処理を実行し易くなっている（Ｓ２７１９）。このため、遊技者は、第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、第２演出ユニット３２０が他の演出ユニットより多く可動しているか否かを確認することにより、遊技回が当たり結果であるか否かを推測できる。つまり、第１枠ボタン２６を操作（連打）することにより、特定ユニット３４０が可動する前においても遊技回が当たり結果であるか否かを推測するという遊技性を遊技者に付与することができ、遊技の多様化を図ることによって遊技者の遊技への注目度を向上できる。

【０５２７】

（第４実施形態の変形例）

本発明の第４実施形態の変形例について説明する。上記第４実施形態において、演出ユニット当たり可動処理（Ｓ２７１９）では、第１演出ユニット可動処理が実行され易くしてもよいし、第３演出ユニット可動処理が実行され易くしてもよい。つまり、演出ユニット当たり可動処理では、特定の演出ユニットが可動され易くなるのであればどの演出ユニットが可動され易くなっていてもよい。

【０５２８】

また、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが全て０であると判定した場合（Ｓ２７１２：ＮＯ）、演出ユニット当たり可動処理（Ｓ２７１９）および演出ユニット外れ可動処理（Ｓ２７２０）において、３つの演出ユニット可動処理が同時に実行されることがあるようにしてもよい。この場合、例えば、演出ユニット当たり可動処理（Ｓ２７１９）では、演出ユニット外れ可動処理（Ｓ２７２０）より３つの演出ユニット可動処理が同時に実行される確率が高くなる構成を採用することができる。

【０５２９】

同様に、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが全て０であると判定した場合（Ｓ２７１２：ＮＯ）、演出ユニット当たり可動処理（Ｓ２７１９）および演出ユニット外れ可動処理（Ｓ２７２０）において、２つの演出ユニット可動処理が同時に実行されることがあるようにしてもよい。また、２つの演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２７１２：ＮＯ）、２つの演出ユニット可動処理が同時に実行されることがあるようにしてもよい。この場合、例えば、演出ユニット当たり可動処理（Ｓ２７１９）では、演出ユニット外れ可動処理（Ｓ２７２０）より２つの演出ユニット可動処理が同時に実行される確率が高くなる構成を採用することができる。

【０５３０】

（第５実施形態）

本発明の第５実施形態について説明する。本実施形態は、第１実施形態に対して、音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）を変更し、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が非可動中である際に特定ユニット可動処理を実行するようにしたものである。その他に関しては第１実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０５３１】

まず、本実施形態における音声側ＲＡＭ１５４の構成について図５８を参照しつつ説明する。図５８は、主に音声ランプ制御装置９２および表示制御装置９３の電気的構成を示す図である。

【０５３２】

図５８に示されるように、音声側ＲＡＭ１５４には、各種エリア１５４ａ～１５４ｇに加えて、特定ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｉが設けられている。この特定ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｉは、音声側ＭＰＵ１５２が後述する第１枠ボタン対応処理（図６０）において特定ユニット待機フラグを格納するエリアである。

【０５３３】

次に、音声側ＭＰＵ１５２が実行するタイマ割込み処理について図５９を参照しつつ説明する。図５９は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図３６で説明したタイマ割込み処理と同様の処理であり、特定ユニットフラグ待

機フラグが格納されているか否かを判定する処理（Ｓ１６１９）を追加した処理である。
【０５３４】
具体的には、本タイマ割込み処理では、ステップ１６１６のタイマ更新処理を実行した後、音声側ＲＡＭ１５４の特定ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｉに特定ユニット待機フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ１６１９）。そして、特定ユニット待機フラグが格納されていないと判定した場合には（Ｓ１６１９：ＮＯ）、第１枠ボタン２６が操作されているか否かを判定し（Ｓ１６１７）、特定ユニット待機フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ１６１９：ＹＥＳ）、後述する第１枠ボタン対応処理（図６０）の第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得する処理を実行する（Ｓ２５１２）。なお、特定ユニット待機フラグは、後述する第１枠ボタン対応処理（図６０）において格納される。
【０５３５】
続いて、音声側ＭＰＵ１５２が実行する第１枠ボタン対応処理について図６０を参照しつつ説明する。図６０は、第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図４６で説明した第１枠ボタン対応処理と同様の処理であり、上記図４６で説明した第１枠ボタン対応処理に対して、特定ユニット可動抽選処理に当選したと判定した場合に第１演出ユニット可動期間タイマカウンタ、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタ、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する処理（Ｓ２５１３）を追加した処理である。
【０５３６】
具体的には、ステップ２５０６で特定ユニット可動抽選処理に当選していないと判定した場合には（Ｓ２５０６：ＮＯ）、上記第１実施形態で説明したステップ２５１０の演出ユニット可動処理を実行した後、本第１枠ボタン対応処理を終了する。一方、ステップ２５０６で特定ユニット可動抽選処理に当選していると判定した場合（Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、またはタイマ割込み処理（図５９）のステップ１６１９において特定ユニット待機フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ１６１９：ＹＥＳ）、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得し（Ｓ２５１２）、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが全て０であるか否かを判定する（Ｓ２５１３）。つまり、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が可動中であるか否かを判定する。
【０５３７】
そして、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２５１３：ＮＯ）、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた特定ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｉに特定ユニット待機フラグを格納し（Ｓ２５１４）、そのまま本第１枠ボタン対応処理を終了する。これにより、タイマ割込み処理（図５９）のステップ１６１９において肯定判定がされる。つまり、特定ユニット可動抽選処理に当選したと判定した場合（Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０のいずれかが可動中である場合には特定ユニット待機フラグが格納されることにより（Ｓ２５１４）、第１枠ボタン２６が操作されているか否かに関わらず、第１枠ボタン対応処理（図６０）におけるステップ２５１２以降の処理が実行される。言い換えると、特定ユニット待機フラグが格納された後は、第１枠ボタン２６が遊技者によって操作されたとしても、ステップ２５１０の演出ユニット可動処理は実行されない。なお、ステップ２５１４では、特定ユニット待機フラグがすでに格納されている場合には、当該特定ユニット待機フラグをそのまま維持する。
【０５３８】
一方、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２５１３：ＹＥＳ）、つまり、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０が全て非可動中であると判定した場合には、上記と同様のステップ２５０７、ステップ２５０８、ステップ２５０９の処理を実行した後、特定ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｉから特定ユニット待機フラグを消去し（Ｓ２５１５）、そのまま

本第１枠ボタン対応処理を終了する。なお、ステップ２５１５では、特定ユニット待機フラグが格納されていない場合、つまり特定ユニット可動抽選処理に当選したと判定した同じ処理内において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が非可動中であると判定した場合には（Ｓ２５１３：ＹＥＳ）、そのまま第１枠ボタン対応処理を終了する。

【０５３９】

次に、演出ユニット操作有効期間中に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合の第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様について図６１を参照しつつ説明する。図６１は、演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタン２６の状態、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の状態を示すタイミングチャートである。

【０５４０】

上記のように、操作有効期間が開始されると、表示画面８０ａには、ボタン操作指示が表示される（図５１参照）。そして、遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、特定ユニット可動抽選処理に当選しなかった場合には（図６０、Ｓ２５０６：ＮＯ）、演出ユニット可動処理が実行される（図６０、Ｓ２５１０）。そして、時点Ｔ４３ａにて遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際に音声側ＭＰＵ１５２が特定ユニット可動抽選処理に当選したと判定すると（図６０、Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０が可動中であるか否かを判定する（図６０、Ｓ２５１３）。図６１の例では、時点Ｔ４３ａでは、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が可動中であるため（図６０、Ｓ２５１３：ＮＯ）、特定ユニット可動処理は行われず、特定ユニット待機フラグが格納される（図６０、Ｓ２５１４）。そして、時点Ｔ４３ｂにて第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の全てが非可動となると（図６０、Ｓ２５１３：ＹＥＳ）、特定ユニット可動処理が実行されて特定ユニット３４０が可動する（図６０、Ｓ２５０７）。

【０５４１】

以上説明した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【０５４２】

まず、本実施形態では、特定ユニット可動抽選処理に当選した場合（図６０、Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が非可動中であると判定した際に（図６０、Ｓ２５１３：ＹＥＳ）特定ユニット可動処理を実行する（図６０、Ｓ２５０７）。このため、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０と、特定ユニット３４０とが同時に可動することがなくなり、遊技者が注目すべきユニットを明確に区別でき、遊技者が混乱してしまうことを抑制できる。

【０５４３】

また、特定ユニット可動抽選処理に当選した場合（図６０、Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が可動中である場合には特定ユニット待機フラグを格納し（図６０、Ｓ２５１４）、遊技者が第１枠ボタン２６を操作したとしても、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の全てが非可動となるまで待機する。つまり、例えば、第１演出ユニット３１０が非可動中であり、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０が可動状態である場合には、第１枠ボタン２６が操作されると、特定ユニット可動抽選処理に当選していない場合には、第１演出ユニット３１０が可動されるが、特定ユニット可動抽選処理に当選した場合には第１演出ユニット３１０が可動されないという演出上の相違点（法則くずれ）を生み出すことができる。このため、遊技者に、第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、可動すべきはずの演出ユニットが可動しない

という演出（状態）を探すという遊技性も付与でき、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【０５４４】

（第５実施形態の変形例）

上記第５実施形態の変形例について説明する。上記第５実施形態において、第１枠ボタン対応処理（図６０）では、ステップ２５１３において、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが全て０であるか否かを判定するのではなく、特定の２つの演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定するようにしてもよい。このような構成としても、遊技者に、第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、可動すべきはずの演出ユニットが可動しないという演出（状態）を探すという遊技性も付与でき、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【０５４５】

また、上記第５実施形態において、特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の大きさを変更してもよい。図６２は、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１が第２位置まで可動すると共に、特定可動部３４１が第４位置まで可動した際の状態を示す図である。

【０５４６】

図６２に示されるように、例えば、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１が第２位置まで可動すると共に、特定可動部３４１が第４位置まで同時に可動した場合、第２可動部３２１および第３可動部３３１と特定可動部３４１とが接触（衝突）するように、特定可動部３４１の直径等を適宜変更してもよい。言い換えると、上記第５実施形態のようにタイマ割込み込処理（図５９）および第１枠ボタン対応処理（図６０）を実行することにより、第１～第３可動部３１１～３３１と、特定可動部３４１とが同時に可動することがないため、図６２のような構成も採用できる。つまり、特定可動部３４１（特定ユニット３４０）の設計の自由度を向上でき、特定可動部３４１を遊技者にとって斬新な形状としたり、特定可動部３４１の大きさをより大きくできる。したがって、遊技者に特定ユニット３４０の迫力（爽快感）を印象付けることができ、遊技者の遊技への関心を向上できる。

【０５４７】

なお、図６２では、第１可動部３１１が第２位置まで可動すると共に、特定可動部３４１が第４位置まで可動したとしてもこれらが接触しない構成としているが、第１可動部３１１が第２位置まで可動すると共に特定可動部３４１が第４位置まで可動した際に互いに接触する構成としてもよい。また、第１可動部３１１、第２可動部３２１、第３可動部３３１が第２位置まで可動すると共に特定可動部３４１が第４位置まで同時に可動した場合、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１の１つ、または２つの組み合わせが特定可動部３４１と接触する構成としてもよい。さらに、特定可動部３４１と共に第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１の形状や大きさも適宜変更可能であり、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１を遊技者にとって斬新な形状することもできる。

【０５４８】

（第６実施形態）

本発明の第６実施形態について説明する。本実施形態は、第１実施形態に対して、所定のタイミングで特定ユニット可動処理を実行するようにし、当該タイミングの直前における演出ユニット可動処理を変更したものである。その他に関しては第１実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０５４９】

まず、本実施形態における音声側ＲＯＭ１５３および音声側ＲＡＭ１５４の構成について図６３を参照しつつ説明する。図６３は、主に音声ランプ制御装置９２および表示制御装置９３の電気的構成を示す図である。

【０５５０】

図６３に示されるように、音声側ＲＯＭ１５３には、各種エリア１５３ａ～１５３ｅに加えて、特定ユニット可動タイミング抽選用テーブル記憶エリア１５３ｆが設けられている。特定ユニット可動タイミング抽選用テーブル記憶エリア１５３ｆは、後述する特定ユニット事前処理（図６５）の際に参照される抽選用テーブルが記憶されているエリアである。

【０５５１】

音声側ＲＡＭ１５４には、各種エリア１５４ａ～１５４ｇに加えて、特定ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｊ、特定ユニット可動タイミングタイマカウンタエリア１５４ｋ、および通常処理期間タイマカウンタエリア１５４ｍが設けられている。特定ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｊは、後述する特定ユニット事前処理（図６５）において特定ユニット可動フラグが格納されるエリアである。特定ユニット可動タイミングタイマカウンタエリア１５４ｋは、後述する特定ユニット事前処理（図６５）において、演出ユニット操作有効期間が開始されてから特定ユニット３４０が可動されるまでの期間がセットされる特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが格納されているエリアである。通常処理期間タイマカウンタエリア１５４ｍは、後述する特定ユニット事前処理（図６５）において通常処理期間がセットされる通常処理期間タイマカウンタが格納されているエリアである。

【０５５２】

ここで、本実施形態の通常処理期間について説明する。本実施形態における通常処理期間とは、特定ユニット可動処理までの期間がセットされた際に設定される演出ユニット操作有効期間内の一期間であり、特定ユニット可動処理までの期間（演出ユニット操作有効期間の開始時点から特定タイミングまでの期間）から第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０のうちの１回の可動期間が最も長い可動期間を差し引いた期間のことである。つまり、本実施形態では、第３演出ユニット３３０の可動期間が最も長くされているため、特定ユニット可動処理までの期間から第３演出ユニット３３０の可動期間を差し引いた値となる（図６８参照）。また、以下では、特定ユニット可動処理までの期間がセットされた際、特定ユニット可動処理までの期間から通常処理期間を差し引いた期間を特別処理期間として説明する（図６８参照）。なお、特別処理期間は、特定ユニット可動処理までの期間から通常処理期間を差し引いた期間であるため、本実施形態では第３演出ユニット３３０の１回の可動期間と同じ期間となる。

【０５５３】

次に、音声側ＭＰＵ１５２が実行するタイマ割込み処理について図６４を参照しつつ説明する。図６４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図３６で説明したタイマ割込み処理と同様の処理であり、上記図３６で説明したタイマ割込み処理に対して、特定ユニット事前処理（Ｓ１６２０）を追加した処理である。

【０５５４】

具体的には、タイマ割込み処理では、ステップ１６１３において演出ユニット操作有効期間待機フラグを消去した後、特定ユニット事前処理を実行する（Ｓ１６２０）。つまり、表示画面８０ａのボタン操作指示が表示される場合に特定ユニット事前処理を実行する。ここで、特定ユニット事前処理について図６５を参照しつつ説明する。図６５は、特定ユニット事前処理を示すフローチャートである。

【０５５５】

特定ユニット事前処理では、まず、主側コマンド対応処理（図３７）におけるステップ１７０６で保持データエリア１５４ｅに記憶した情報から今回の遊技回の遊技結果が当たり結果であるか否かを判定する（Ｓ２８０１）。そして、当たり結果であると判定した場合には（Ｓ２８０１：ＹＥＳ）、特定ユニット可動抽選処理を実行する（Ｓ２８０２）。この特定ユニット可動抽選処理では、基本的には上記第１実施形態で説明した特定ユニット第１抽選処理等（図４７、Ｓ２６０４～Ｓ２６０６）と同様の処理を実行する。簡単に説明すると、まず、音声側ＲＡＭ１５４の各種カウンタエリア１５４ｇに格納されている

特定ユニット可動抽選用カウンタの値を取得する。そして、音声側ＲＯＭ１５３の各種データテーブル記憶エリア１５３ａに記憶されている特定ユニット可動抽選用テーブルを参照し、取得した特定ユニット可動抽選用カウンタの値が当選しているか否かを判定する。なお、本実施形態では、４／５で当選となるように、特定ユニット可動抽選用テーブルが設定されている。

【０５５６】

そして、特定ユニット可動抽選処理に当選したか否かを判定し（Ｓ２８０３）、当選したと判定した場合には（Ｓ２８０３：ＹＥＳ）、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた特定ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｊに特定ユニット可動フラグを格納する（Ｓ２８０４）。

【０５５７】

次に、特定ユニット可動タイミング抽選処理を行う（Ｓ２８０５）。つまり、特定ユニット３４０をいつ可動させるのかのタイミングを決定する抽選処理を行う。具体的には、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種カウンタエリア１５４ｇから特定ユニット可動タイミング抽選用カウンタの値を取得する。ここで、特定ユニット可動タイミング抽選用カウンタは「０～９９」のカウンタ値を格納可能に構成されており、例えば２ｍｓｅｃ周期といった所定の周期で１加算される構成となっていると共に、最大値に達した後０に初期化される構成となっている。そして、音声側ＲＯＭ１５３に設けられた特定ユニット可動タイミング抽選用テーブル記憶エリア１５３ｆに記憶されている特定ユニット可動タイミング抽選用テーブルを参照し、読み出した特定ユニット可動タイミング抽選用カウンタの値に基づいて特定ユニット可動タイミングを決定する。

【０５５８】

本実施形態では、演出ユニット操作有効期間が開始されてから当該操作有効期間の１／２の期間が経過した時点に１／４で当選し、当該操作有効期間の２／３の期間が経過した時点に１／４で当選し、当該操作有効期間の３／４の期間が経過した時点に１／２で当選するように、特定ユニット可動タイミング抽選用テーブルが設定されている。

【０５５９】

次に、音声側ＲＡＭ１５４の特定ユニット可動タイミングタイマカウンタエリア１５４ｋに格納されている特定ユニット可動タイミングタイマカウンタに、演出ユニット操作有効期間の開始時点からステップ２８０５で抽選された時点までの期間（特定ユニット可動処理までの期間）をセットする（Ｓ２８０６）。なお、ステップ２８０６でセットされた特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの数値の更新（減算）は、タイマ割込み処理（図６４）におけるステップ１６１６のタイマ更新処理にて実行される。

【０５６０】

続いて、通常処理期間演算処理を実行する（Ｓ２８０７）。なお、通常処理期間とは、上記のように、本実施形態では、特定ユニット可動処理までの期間から第３演出ユニット３３０の１回の可動期間を差し引いた値である。そして、音声側ＲＡＭ１５４の通常処理期間タイマカウンタエリア１５４ｍに格納されている通常処理期間タイマカウンタへ、ステップ２８０７で演算した通常処理期間をセットする（Ｓ２８０８）。なお、ステップ２８０８でセットされた通常処理期間タイマカウンタの数値の更新（減算）は、タイマ割込み処理（図６４）におけるステップ１６１６のタイマ更新処理にて実行される。

【０５６１】

ステップ２８０８のセット処理を実行した場合、ステップ２８０１で今回の遊技回が当たり結果でないと判定した場合（Ｓ２８０１：ＮＯ）、またはステップ２８０３で特定ユニット可動抽選処理に当選しなかったと判定した場合には（Ｓ２８０３：ＮＯ）、そのまま本特定ユニット事前処理を終了する。

【０５６２】

タイマ割込み処理（図６４）の説明に戻り、特定ユニット事前処理を実行した後は、上記で説明したステップ１６１３～１６１８の処理を実行した後、特定ユニット可動フラグが格納されているか否かを判定し（Ｓ１６２１）、特定ユニット可動フラグが格納されて

いると判定した場合には（Ｓ１６２１：ＹＥＳ）、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ１６２２）。そして、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ１６２２：ＹＥＳ）、特定ユニット可動フラグを消去した後（Ｓ１６２３）、本タイマ割込み処理を終了する。なお、ステップ１６２３で特定ユニット可動フラグが消去される場合とは、特定ユニット可動抽選処理に当選していたが（図６５、Ｓ２８０３：ＹＥＳ）、通常処理期間が経過した演出ユニット操作有効期間中に第１枠ボタン２６が遊技者によって操作されなかった場合である。

【０５６３】

一方、ステップ１６２１で特定ユニット可動フラグが格納されていないと判定した場合（Ｓ１６２１：ＮＯ）、または演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ１６２２：ＮＯ）、そのまま本タイマ割込み処理を終了する。

【０５６４】

続いて、音声側ＭＰＵ１５２が実行する第１枠ボタン対応処理について図６６を参照しつつ説明する。図６６は、第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図４６で説明した第１枠ボタン対応処理と同様の処理であり、上記図４６で説明した第１枠ボタン対応処理に対して、通常処理期間であるか否かを判定することによって演出ユニットの可動の仕方を変更するようにした処理である（Ｓ２５１０、Ｓ２５１７、Ｓ２５１９）。

【０５６５】

具体的には、ステップ２５０４で演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２５０４：ＮＯ）、つまり表示画面８０ａにボタン操作指示が表示されている場合、特定ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｊに特定ユニット可動フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ２５１６）。そして、特定ユニット可動フラグが格納されていると判定した場合（Ｓ２５１６：ＹＥＳ）、通常処理期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２５１７）。通常処理期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ２５１７：ＹＥＳ）、特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０であるか否かを判定し（Ｓ２５１８）、特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２５１８：ＮＯ）、演出ユニット特別可動処理を実行する（Ｓ２５１９）。

【０５６６】

なお、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でなく（Ｓ２５０４：ＮＯ）、特定ユニット可動フラグが格納されており（Ｓ２５１６：ＹＥＳ）、かつ通常処理期間タイマカウンタが０である（Ｓ２５１７：ＹＥＳ）状態とは、演出ユニット操作有効期間中であり（表示画面８０ａにボタン操作指示が表示されており）、今回の遊技回が当たり結果であって、通常処理期間が経過した後の状態のことである。そして、ステップ２５１８で特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０でないと判定した状態とは、演出ユニット操作有効期間における特別処理期間の状態であり、ステップ２５１８で特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０であると判定した状態とは、特定ユニット可動タイミングまでの期間が経過した後のことである（図６８参照）。

【０５６７】

ここで、演出ユニット特別可動処理について図６７を参照しつつ説明する。図６７は、演出ユニット特別可動処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図４８で説明した演出ユニット可動処理と同様の処理であり、上記図４８で説明した演出ユニット可動処理に対して、特定ユニット可動タイミングよりも前（同時）に第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０の可動が終了するように演出ユニット可動処理を実行する処理である。

【０５６８】

具体的には、演出ユニット特別可動処理では、まず、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得する（Ｓ２９０１）。次に、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定することにより、第１演出ユニット３１０が可動中であ

るか否かを判定する（Ｓ２９０２）。そして、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２９０２：ＹＥＳ）、音声側ＲＯＭ１５３の各種演出ユニット可動期間記憶エリア１５３ｄから第１演出ユニット３１０の可動期間を取得し、第１演出ユニット３１０の可動期間が、第１枠ボタン対応処理（図６６）におけるステップ２５１８で取得した特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値以下であるか否かを判定する（Ｓ２９０３）。つまり、第１演出ユニット３１０の可動処理を実行した場合、特定ユニット可動タイミングよりも前（同時）に第１演出ユニット３１０の可動が終了するか否かを判定する。

【０５６９】

そして、第１演出ユニット３１０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値以下であると判定した場合（Ｓ２９０３：ＹＥＳ）、上記図４８で説明した演出ユニット可動処理におけるステップ２７０３およびステップ２７０４の処理と同様に、第１演出ユニット可動処理を実行すると共に（Ｓ２９０４）、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタへの第１演出ユニット３１０の可動期間のセット処理を実行する（Ｓ２９０５）。

【０５７０】

ステップ２９０５の第１演出ユニット３１０の可動期間のセット処理を実行した場合、またはステップ２９０２で第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２９０２：ＮＯ）、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定することにより、第２演出ユニット３２０が可動中であるか否かを判定する（Ｓ２９０６）。そして、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２９０６：ＹＥＳ）、音声側ＲＯＭ１５３の各種演出ユニット可動期間記憶エリア１５３ｄから第２演出ユニット３２０の可動期間を取得し、第２演出ユニット３２０の可動期間が、第１枠ボタン対応処理（図６６）におけるステップ２５１８で取得した特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値以下であるか否かを判定する（Ｓ２９０７）。つまり、第２演出ユニット３２０の可動処理を実行した場合、特定ユニット可動タイミングよりも前（同時）に第２演出ユニット３２０の可動が終了するか否かを判定する。

【０５７１】

そして、第２演出ユニット３２０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値以下であると判定した場合（Ｓ２９０７：ＹＥＳ）、上記図４８で説明した演出ユニット可動処理におけるステップ２７０６およびステップ２７０７の処理と同様に、第２演出ユニット可動処理を実行すると共に（Ｓ２９０８）、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタへの第２演出ユニット３２０の可動期間のセット処理を実行する（Ｓ２９０９）。

【０５７２】

ステップ２９０９の第２演出ユニット３２０の可動期間のセット処理を実行した場合、またはステップ２９０６で第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２９０６：ＮＯ）、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であるか否かを判定することにより、第３演出ユニット３３０が可動中であるか否かを判定する（Ｓ２９１０）。そして、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２９１０：ＹＥＳ）、音声側ＲＯＭ１５３の各種演出ユニット可動期間記憶エリア１５３ｄから第３演出ユニット３３０の可動期間を取得し、第３演出ユニット３３０の可動期間が、第１枠ボタン対応処理（図６６）におけるステップ２５１８で取得した特定ユニット可動タイミングタイマカウンタ以下であるか否かを判定する（Ｓ２９１１）。つまり、第３演出ユニット３３０の可動処理を実行した場合、特定ユニット可動タイミングよりも前（同時）に第３演出ユニット３３０の可動が終了するか否かを判定する。

【０５７３】

そして、第３演出ユニット３３０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタ以下であると判定した場合（Ｓ２９１１：ＹＥＳ）、上記図４８で説明した演出ユニット可動処理におけるステップ２７０９およびステップ２７１０の処理と同様に、第３演

出ユニット可動処理を実行すると共に（Ｓ２９１２）、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタへの第３演出ユニット３３０の可動期間のセット処理を実行した後（Ｓ２９１３）、そのまま本演出ユニット特別可動処理を終了する。

【０５７４】

一方、ステップ２９０３で第１演出ユニット３１０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合（Ｓ２９０３：ＮＯ）、ステップ２９０７で第２演出ユニット３２０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合（Ｓ２９０７：ＮＯ）、ステップ２９１０で第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０ではないと判定した場合（Ｓ２９１０：ＮＯ）、またはステップ２９１１で第３演出ユニット３３０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合には（Ｓ２９１１：ＮＯ）、そのまま本演出ユニット特別可動処理を終了する。

【０５７５】

なお、ステップ２９０３で第１演出ユニット３１０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合（Ｓ２９０３：ＮＯ）、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０に関する処理を行わないのは、本実施形態では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０の順に可動期間が長くされているため、第１演出ユニット３１０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きい場合には、第２演出ユニットおよび第３演出ユニット３３０の可動期間が特定ユニット３４０の可動タイミングタイマカウンタの値より必ず大きくなるためである。同様に、ステップ２９０７で第２演出ユニット３２０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合（Ｓ２９０７：ＮＯ）、第３演出ユニット３３０に関する処理を行わないのは、第２演出ユニット３２０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きい場合には、第３演出ユニット３３０の可動期間が特定ユニット３４０の可動タイミングタイマカウンタの値より必ず大きくなるためである。

【０５７６】

第１枠ボタン対応処理（図６６）の説明に戻り、特定ユニット可動フラグが格納されていないと判定した場合（Ｓ２５１６：ＮＯ）、および通常処理期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２５１７：ＮＯ）、演出ユニット通常可動処理を実行した後（Ｓ２５１０）、そのまま本第１枠ボタン対応処理を終了する。なお、このステップ２５１０の演出ユニット通常可動処理では、上記図４８を参照して説明した演出ユニット可動処理と同様の処理が実行される。

【０５７７】

一方、ステップ２５１８で特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ２５１８：ＹＥＳ）、上記図４６で説明したステップ２５０７の特定ユニット可動処理、ステップ２５０８の特定ユニット可動演出コマンド送信処理、およびステップ２５０９の演出ユニット操作有効期間タイマカウンタ０クリア処理を実行する。そして、特定ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｊから特定ユニット可動フラグを消去した後（Ｓ２５２０）、本第１枠ボタン対応処理を終了する。なお、特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０となった後に第１枠ボタン２６が遊技者によって操作されなかった場合は、上記のように、タイマ割込み処理（図６４）におけるステップ１６２３で特定ユニット可動フラグが消去される。

【０５７８】

次に、演出ユニット操作有効期間中に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合の第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様について図６８を参照しつつ説明する。図６８は、演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタン２６の状態、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の状態を示すタイミングチャ

ートである。なお、図６８では、遊技回が当たり結果であり、かつ表示画面８０ａにボタン操作指示（図５１参照）が表示され、特定ユニット可動抽選処理に当選した例について説明する。

【０５７９】

まず、図６８では、タイマ割込み処理（図６４）のステップ１６１２でセットされた演出ユニット操作有効期間の最終時点が時点Ｔ４４ｅとされていると共に、特定ユニット事前処理（図６５）のステップ２８０６でセットされる特定ユニット可動処理までの期間の最終時点（特定ユニット可動タイミング）がＴ４４ｃとされている。この場合、通常処理期間は、時点Ｔ４４ｃまでの期間から第３演出ユニット３３０の可動期間を差し引いた時点Ｔ４４ａまでの期間となる。また、特別処理期間は、特定ユニット可動処理までの期間から通常処理期間を差し引いた期間である時点Ｔ４４ａから時点Ｔ４４ｃまでの期間となる。

【０５８０】

そして、時点Ｔ４４ａ以前では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、通常処理期間内であるため（図６６、Ｓ２５１７：ＮＯ）、特定ユニット可動フラグが格納されているか否かに関わらず、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動態様は、上記図５０と同様となる。つまり、遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、非可動中である演出ユニットの可動処理が実行される。

【０５８１】

これに対し、時点Ｔ４４ａ以降である特別処理期間内の時点Ｔ４４ｂで遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、図６７の例では、第１演出ユニット３１０の可動期間は特定ニット可動処理までの期間より短いが（図６７、Ｓ２９０３：ＹＥＳ）、第２演出ユニット３２０の可動期間および第３演出ユニット３３０の可動期間は特定ユニット可動処理までの期間より長い（図６７、Ｓ２９０７：ＮＯ）。このため、音声側ＭＰＵ１５２は、第１演出ユニット可動処理のみを実行する。つまり、特別処理期間内で遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、特別処理期間内に可動が終了する演出ユニットのみが可動される。

【０５８２】

そして、時点Ｔ４４ｃの特定ユニット可動処理までの期間が経過した後、時点Ｔ４４ｄで遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、特定ユニット可動処理までの期間が経過しているため（図６６、Ｓ２５１８：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、特定ユニット可動処理を実行することで特定ユニット３４０を可動させる。

【０５８３】

以上説明した本実施形態によれば以下の優れた効果を奏する。

【０５８４】

まず、特定ユニット可動タイミング（時点）を決定し、当該特定ユニット可動タイミングに第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が非可動中となるように、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０を制御している。このため、特定ユニット３４０（特定可動部３４１）が可動する際、特定ユニット３４０に対する遊技者の注目度を向上できる。つまり、遊技者が注目すべきユニットを明確にできる。

【０５８５】

また、特定ユニット可動タイミングに第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が非可動中となるようにしているため、上記第５実施形態の変形例で説明した第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が第２位置まで可動すると共に、特定ユニット３４０が第４位置まで同時に可動した際に接触する構成とすることもでき（図６２参照）、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０および特定ユニット３４０の形状の設計の自由度を向上できる。なお、このように上記第５実施形態の変形例を適用して第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０および特定ユニット３４０の形状の設計の自由度を向上できるのは、下記第７～第１０実施形態にお

いても同様である。

【０５８６】

さらに、本実施形態では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０は、特別処理期間中では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際、非可動中である演出ユニットが存在するとしても、特別終了期間内に可動が終了しない場合には当該演出ユニットに対する可動処理は実行されない。つまり、特別処理期間中では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作したにも関わらず演出ユニットの可動が開始されないという演出上の相違点（いわゆる法則くずれ）を生み出すことができる。このため、遊技者に、第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、可動すべきはずの各種演出ユニット３１０～３３０が可動しないことがあるという新規な演出を付与することができる。また、可動すべきはずの各種演出ユニット３１０～３３０が可動しないという演出に気付いた遊技者は、その後に第１枠ボタン２６を操作した際に特定ユニット３４０が可動することを自身のみが理解した状態で第１枠ボタン２６を操作することができるため、遊技者の各種演出ユニット３１０～３３０に対する注目度をさらに向上できる。

【０５８７】

（第６実施形態の変形例）

上記第６実施形態の変形例について説明する。上記第６実施形態では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際、音声側ＭＰＵ１５２は、特定ユニット可動タイミングであると判定すると（図６６、Ｓ２５１８：ＹＥＳ）特定ユニット可動処理を実行するようにしているが、遊技者が第１枠ボタン２６を操作しなくても特定ユニット可動タイミングであると判定した際に特定ユニット可動処理を行うようにしてもよい。このように特定ユニット可動処理を実行する場合には、図６９に示されるように、図６６で説明した第１枠ボタン対応処理に対して、ステップ２５１８の特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの判定処理、ステップ２５０７の特定ユニット可動処理、ステップ２５０８の特定ユニット可動演出コマンド送信処理、ステップ２５０９の演出ユニット操作有効期間タイマカウンタ０クリア処理、ステップ２５２０の特定ユニット可動フラグ消去処理を実行しないようにする。そして、図７０に示されるように、図６４で説明したタイマ割込み処理に対して、ステップ１６２０の特定ユニット事前処理を実行した後、上記図６６で説明したステップ２５１６の特定ユニット可動フラグ判定処理（Ｓ１６２１）、ステップ２５１８の特定ユニット可動タイミングタイマカウンタ判定処理（Ｓ１６２４）、ステップ２５０７の特定ユニット可動処理（Ｓ１６２５）、ステップ２５０８の特定ユニット可動演出コマンド送信処理（Ｓ１６２６）、ステップ２５０９の演出ユニット操作有効期間タイマカウンタ０クリア処理（Ｓ１６２７）、ステップ２５２０の特定ユニット可動フラグ消去処理（Ｓ１６２８）を適宜実行するようにすればよい。

【０５８８】

このような構成とした場合、特定ユニット可動タイミングで特定ユニット３４０が可動することになる。このため、演出ユニットの可動終了時点の直近で特定ユニット３４０が可動する確率が高くなり、遊技者にとってより迫力（爽快感）のある演出を提供できる。

【０５８９】

また、上記第６実施形態において、通常処理期間は適宜変更可能である。例えば、通常処理期間は、第３演出ユニット３３０の可動期間の２倍の期間であってもよいし、３倍の期間であってもよいし、第２演出ユニット３２０の可動期間であってもよい。

【０５９０】

さらに、上記第６実施形態において、ステップ２８０２の特定ユニット可動抽選処理、およびステップ２８０５の特定ユニット可動タイミング抽選処理にて参照するテーブルは適宜変更可能である。例えば、ステップ２８０５では、演出ユニット操作有効期間が終了する時点が特定ユニット可動タイミングとして決定されることがあるようにしてもよい。

【０５９１】

（第７実施形態）

本発明の第７実施形態について説明する。本実施形態は、上記第６実施形態に対して、

遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際に特定ユニット可動処理を実行するようにしたものである。その他に関しては第６実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０５９２】

上記第６実施形態では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際、音声側ＭＰＵ１５２は、特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０であると判定すると（図６６、Ｓ２５１８：ＹＥＳ）、特定ユニット可動処理（図６６、Ｓ２５０７）を実行する。つまり、上記第６実施形態では、特定ユニット可動フラグが格納されて特定ユニット可動タイミングタイマカウンタに特定ユニット可動処理までの期間がセットされた場合、演出ユニット操作有効期間が開始されてから所定期間経過すると（特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０となると）、それ以前の第１枠ボタン２６の操作状況に関わらず、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際に特定ユニット３４０が可動する。すなわち、演出ユニット操作有効期間が開始されてから所定期間経過が経過したと想定される状況で１度しか遊技者が第１枠ボタン２６を操作しなかったとしても、特定ユニット３４０が可動する。このため、遊技者に第１枠ボタン２６を操作させて第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０を可動させ、遊技者に第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動を堪能させつつ、特定ユニット３４０が可動するまでの期待感を向上させるという趣旨が薄れてしまう可能性がある。

【０５９３】

このため、本実施形態は、第１枠ボタン２６を操作することによって特定ユニット可動抽選処理を実行するようにしている。つまり、遊技回が当たり結果である場合、遊技者が第１枠ボタン２６を操作するほど特定ユニット３４０が可動する確率が高くなるようにしている。

【０５９４】

まず、本実施形態の音声側ＭＰＵ１５２が実行するタイマ割込み処理（図６４）におけるステップ１６２０の特定ユニット事前処理について図７１を参照しつつ説明する。図７１は、特定ユニット事前処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図６５で説明した特定ユニット事前処理と同様の処理であるが、上記図６５で説明した特定ユニット事前処理に対して、特定ユニット可動抽選処理（Ｓ２８０２）を実行しないようにした処理である。

【０５９５】

具体的には、特定ユニット事前処理では、ステップ２８０１で今回の遊技回の遊技結果が当たり結果であると判定した場合（Ｓ２８０１：ＹＥＳ）、特定ユニット可動抽選処理を行うことなく、ステップ２８０５の特定ユニット可動タイミング抽選処理を実行する。つまり、本実施形態の特定ユニット事前処理では、今回の遊技回の遊技結果が当たり結果であると判定した場合、必ず特定ユニット可動タイミング抽選処理を実行して特定ユニット可動タイミングを決定するが、特定ユニット事前処理では特定ユニット３４０を実際に可動させるか否かの抽選処理は実行せず、特定ユニット可動フラグは格納されない。

【０５９６】

次に、本実施形態の音声側ＭＰＵ１５２が実行する第１枠ボタン対応処理（Ｓ１６１８）について図７２を参照しつつ説明する。図７２は、第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図６６で説明した第１枠ボタン対応処理と同様の処理であり、上記図６６で説明した第１枠ボタン対応処理に対して、特定ユニット可動抽選処理（Ｓ２５０５）を追加した処理である。

【０５９７】

具体的には、ステップ２５０４で演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２５０４：ＮＯ）、特定ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｊに特定ユニット可動フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ２５１６）。なお、本実施形態では、特定ユニット可動フラグは、本第１枠ボタン対応処理中の後述する特定ユニットフラグ格納処理（Ｓ２５２１）によって格納される。

【０５９８】
特定ユニット可動フラグが格納されてないと判定した場合（Ｓ２５１６：ＮＯ）、特定ユニット可動抽選処理（Ｓ２５０５）を実行する。つまり、本実施形態では、特定ユニット３４０を可動させるか否かの抽選は、遊技者が第１枠ボタン２６を操作したことを契機として実行される。ここで、特定ユニット可動抽選処理について図７３を参照しつつ説明する。図７３は、特定ユニット可動抽選処理を示すフローチャートである。
【０５９９】
特定ユニット可動中処理では、まず、特定ユニット事前処理（図７１）におけるステップ２８０８でセットされた通常処理期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２６０７）。そして、通常処理期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２６０７：ＹＥＳ）、そのまま本特定ユニット可動抽選処理を終了する。なお、本実施形態で通常処理期間タイマカウンタが０である場合とは、特定ユニット事前処理（図７１）において、今回の遊技回が当たり結果でないと判定することで通常処理期間がセットされなかった場合（Ｓ２８０１：ＮＯ）、または今回の遊技回が当たり結果であると判定して通常処理期間がセットされたが、通常処理期間が経過した場合である。
【０６００】
一方、通常処理期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２６０７：ＮＯ）、つまり今回の遊技回が当たり結果であり、通常処理期間が経過してない場合には、ステップ２６０７で取得した通常処理期間タイマカウンタの値が、特定ユニット事前処理（図７１）でセットした通常処理期間の値の１／２以上であるか否かを判定する（Ｓ２６０８）。取得した値がセットした通常処理期間の値の１／２より小さいと判定した場合（Ｓ２６０８：ＮＯ）、取得した値がセットした通常処理期間の値の１／４以上であるか否かを判定する（Ｓ２６０９）。そして、取得した値がセットした通常処理期間の値の１／２以上であると判定した場合には（Ｓ２６０８：ＹＥＳ）、特定ユニット第１可動抽選処理を実行し（Ｓ２６０４）、取得した値がセットした通常処理期間の値の１／２より小さく、かつ１／４以上であると判定した場合には（Ｓ２６０９：ＹＥＳ）、特定ユニット第２可動抽選処理を実行し（Ｓ２６０５）、取得した値がセットした通常処理期間の値の１／４より小さいと判定した場合には（Ｓ２６０９：ＮＯ）、特定ユニット第３可動抽選処理を実行し（Ｓ２６０６）、本特定ユニット可動抽選処理を終了する。
【０６０１】
第１枠ボタン対応処理（図７２）の説明に戻り、ステップ２５０５の特定ユニット可動抽選処理を実行した後、特定ユニット可動抽選処理に当選したか否かを判定し（Ｓ２５０６）、特定ユニット可動抽選処理に当選したと判定した場合には（Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、特定ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｊに特定ユニット可動フラグを格納する。これにより、ステップ２５１６において肯定判定がされ、一旦特定ユニット可動フラグが格納された後は、ステップ２５０５の特定ユニット可動抽選処理が実行されなくなる。
【０６０２】
ステップ２５２１で特定ユニット可動フラグを格納した場合、または特定ユニット可動抽選処理に当選しなかったと判定した場合には（Ｓ２５０６：ＮＯ）、演出ユニット通常可動処理を実行した後（Ｓ２５１０）、本第１枠ボタン対応処理を終了する。
【０６０３】
一方、特定ユニット可動フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ２５１６：ＹＥＳ）、通常処理期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２５１７）。そして、通常処理期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２５１７：ＮＯ）、演出ユニット通常可動処理を実行し（Ｓ２５１０）、通常処理期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ２５１７：ＹＥＳ）、上記図６６で説明したように、特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値に基づき（Ｓ２５１８）、演出ユニット特別可動処理（Ｓ２５１９）、または特定ユニット可動処理（Ｓ２５０７）およびその後の処理（Ｓ２５０８、Ｓ２５０９、Ｓ２５２０）を実行し、本第１枠ボタン対応処理を終了する。

【０６０４】
なお、本実施形態のＭＰＵ１５２が実行するタイマ割込み処理については上記図６４と同様であり、特定ユニット可動抽選処理に当選していたが（図７２、Ｓ２５０６：ＹＥＳ）、通常処理期間が経過した演出ユニット操作有効期間中に第１枠ボタン２６が遊技者によって操作されなかった場合には、ステップ１６２３で特定ユニット可動フラグが消去される。
【０６０５】
以上説明した本実施形態によれば以下の優れた効果を奏する。
【０６０６】
本実施形態では、第１枠ボタン対応処理（図７２）において特定ユニット可動抽選処理（Ｓ２５０５）を実行している。つまり、遊技者が第１枠ボタン２６を操作したことを契機として特定ユニット可動抽選処理を実行している。このため、遊技回が当たり結果である場合には、遊技者が第１枠ボタン２６を操作するほど特定ユニット可動抽選処理が実行され、特定ユニット３４０が可動する確率が高くなる。したがって、遊技者に第１枠ボタン２６を積極的に操作させることができ、遊技者に、各種演出ユニット３１０～３３０の可動を堪能させつつ、特定ユニット３４０が可動するまでの期待感を付与することができる。
【０６０７】
また、遊技者が第１枠ボタン２６を操作したことを契機として特定ユニット可動抽選処理を実行するため、遊技者に、特定ユニット３４０が可動することを期待しつつ第１枠ボタン２６を操作するのか、第１枠ボタン２６を操作せずに最後まで演出を堪能するのかを選択させることができる。したがって、遊技の多様化を図ることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制できる。
【０６０８】
（第７実施形態の変形例）
上記第７実施形態の変形例について説明する。上記第７実施形態において、上記第６実施形態の変形例と同様に、タイマ割込み処理（図７０）において、特定ユニット可動フラグが格納されているか否かを判定し（Ｓ１６２１）、特定ユニット可動フラグが格納されている場合には（Ｓ１６２１）、その後のステップ１６２４～１６２８の処理を実行するようにしてもよい。このような構成としても、特定ユニット可動フラグは第１枠ボタン対応処理（図７２）で格納されるため、遊技者に第１枠ボタン２６を積極的に操作させることができる。
【０６０９】
また、上記第７実施形態において、特定ユニット可動抽選処理（図７３）におけるステップ２６０８およびステップ２６０９の比較値は適宜変更可能であり、例えば、ステップ２６０８では通常処理期間タイマカウンタの値が通常処理期間タイマカウンタへセットした値の１／３以下であるか否かを判定するようにしてもよい。
【０６１０】
（第８実施形態）
本発明の第８実施形態について説明する。本実施形態は、上記第６実施形態に対して特別処理期間内に第１枠ボタン２６が操作された際、特別処理期間内に可動が終了するように演出ユニットの可動期間を変更するものである。その他に関しては第６実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。
【０６１１】
まず、本実施形態の音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット特別可動処理について図７４および図７５を参照しつつ説明する。図７４および図７５は、演出ユニット特別可動処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図６７で説明した演出ユニット特別可動処理と同様の処理であり、演出ユニットの可動期間（基本可動期間）が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合に演出ユニット短縮可動処理（Ｓ２９１４、Ｓ２９１５、Ｓ２９１６）を実行するようにした処理であ

る。なお、この演出ユニット特別可動処理は、上記第１枠ボタン対応処理（図６６）のステップ２５１９で実行される処理である。

【０６１２】

具体的には、ステップ２９０３で第１演出ユニット３１０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値以下である判定した場合（Ｓ２９０３：ＹＥＳ）、第１演出ユニット通常可動処理を実行し（Ｓ２９０４）、第１演出ユニット３１０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合（Ｓ２９０３：ＮＯ）、第１演出ユニット短縮可動処理を実行する（Ｓ２９１４）。第１演出ユニット通常可動処理は上記第１演出ユニット可動処理と同様の処理である。一方、第１演出ユニット短縮可動処理は、第１演出ユニット３１０の１回の可動期間を第１演出ユニット通常可動処理より短くした可動処理であって、第１枠ボタン対応処理（図６６）におけるステップ２５１８で取得した特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値が１回の可動期間（短縮可動期間）とされた可動処理である。つまり、ステップ２９１４の第１演出ユニット短縮可動処理では、可動終了時点が特定ユニット可動処理の時点と一致するように、第１演出ユニット３１０を可動させる。本実施形態では、第１演出ユニット短縮可動処理では、第１可動部３１１の可動速度が第１演出ユニット通常可動処理より速くされることで１回の可動期間が短くされている。

【０６１３】

同様に、ステップ２９０７で第２演出ユニット３２０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値以下であると判定した場合（Ｓ２９０７：ＹＥＳ）、第２演出ユニット通常可動処理を実行し（Ｓ２９０８）、第２演出ユニット３２０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合（Ｓ２９０７：ＮＯ）、第２演出ユニット短縮可動処理を実行する（Ｓ２９１５）。また、ステップ２９１１で第３演出ユニット３３０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値以下であると判定した場合（Ｓ２９１１：ＹＥＳ）、第３演出ユニット通常可動処理を実行し（Ｓ２９１２）、第３演出ユニット３３０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値より大きいと判定した場合（Ｓ２９１１：ＮＯ）、第３演出ユニット短縮可動処理を実行する（Ｓ２９１６）。

【０６１４】

なお、ステップ２９０８の第２演出ユニット通常可動処理およびステップ２９１２の第３演出ユニット通常可動処理は、上記第２演出ユニット可動処理および第３演出ユニット可動処理と同様の処理である。また、ステップ２９１５の第２演出ユニット短縮可動処理およびステップ２９１６の第３演出ユニット短縮可動処理は、ステップ２９１４の第１演出ユニット短縮可動処理と同様の方法によって１回の可動期間が短くされている。

【０６１５】

但し、第１～第３演出ユニット短縮可動処理（Ｓ２９１４、Ｓ２９１５、Ｓ２９１６）における１回の可動期間を短くする方法については上記に限定されるものではなく、例えば、第１可動部３１１の可動距離を短くすることによって１回の可動期間を短くするようにしてもよい（後述の第１１実施形態参照）。つまり、第１可動部３１１は、第１位置から第２位置に達することなく第１位置に戻るようにすることによって１回の可動期間を短くするようにしてもよい。また、第１～第３演出ユニット短縮可動処理における１回の可動期間を短くする方法は、可動距離を短くするとともに可動速度を速くするものの組み合わせであってもよい。

【０６１６】

次に、演出ユニット操作有効期間中に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合の第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様について図７６を参照しつつ説明する。図７６は、演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタン２６の状態、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の状態を示すタイミングチャ

ートである。なお、図７６では、遊技回が当たり結果であり、かつ表示画面８０ａにボタン操作指示（図５１参照）が表示され、特定ユニット可動抽選処理に当選した例について説明する。

【０６１７】

まず、図７６では、上記第６実施形態の図６８と同様に、タイマ割込み処理（図６４）のステップ１６１２でセットされた演出ユニット操作有効期間の最終時点が時点Ｔ４５ｅとされていると共に、特定ユニット事前処理（図６５）のステップ２８０６でセットされる特定ユニット可動処理までの期間の最終時点（特定ユニット可動タイミング）がＴ４５ｃとされている。このため、時点Ｔ４５ｃまでの期間から第３演出ユニット３３０の可動期間を差し引いた時点Ｔ４５ａまでの期間が通常処理期間となり、時点Ｔ４５ａから時点Ｔ４５ｃまでの期間が特別処理期間となる。

【０６１８】

そして、時点Ｔ４５ａ以降である特別処理期間内の時点Ｔ４５ｂで遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、図７６の例では、第１演出ユニット３１０の可動期間は特定ユニット可動処理までの期間より短いが（図７４、Ｓ２９０３：ＹＥＳ）、第２演出ユニット３２０の可動期間および第３演出ユニット３３０の可動期間は特定ユニット可動処理までの期間より長い（図７４、Ｓ２９０７：ＮＯ、図７５、Ｓ２９１１：ＮＯ）。このため、音声側ＭＰＵ１５２は、第１演出ユニット通常可動処理（Ｓ２９０４）、第２演出ユニット短縮可動処理（Ｓ２９１５）、第３演出ユニット短縮可動処理（Ｓ２９１６）を実行する。つまり、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０は、特定ユニット可動タイミングタイマカウンタが０となる際（時点Ｔ４５ｃ）に可動が終了するように、短縮可動処理が実行される。

【０６１９】

その後、時点Ｔ４５ｃの特定ユニット可動処理までの期間が経過した後の時点Ｔ４５ｄで遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、特定ユニット可動処理までの期間が経過しているため（図６６、Ｓ２５１６：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、特定ユニット可動処理を実行することで特定ユニット３４０を可動させる。

【０６２０】

以上説明した本実施形態によれば以下の優れた効果を奏する。

【０６２１】

すなわち、本実施形態では、特別処理期間中において遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合、非可動中である演出ユニットが存在すると、特定ユニット可動処理までの期間より可動期間が短い場合には演出ユニット通常可動処理を実行し（Ｓ２９０４、Ｓ２９０８、Ｓ２９１２）、特定ユニット可動処理までの期間より可動期間が長い場合には短縮可動処理を実行する（Ｓ２９１４、Ｓ２９１５、Ｓ２９１６）。つまり、特別処理期間中では、特定ユニット可動処理までの期間より可動期間が長い演出ユニットは、可動態様（可動速度や可動距離等）が変化された可動処理が実行され、演出上の相違点（いわゆる法則くずれ）を生み出すことができる。このため、遊技者に、第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、各種演出ユニット３１０～３３０の可動態様が変化するという新規な演出を付与することができる。また、各種演出ユニット３１０～３３０の可動態様が変化したという演出に気付いた遊技者は、その後に第１枠ボタン２６を操作した際に特定ユニット３４０が可動することを自身のみが理解した状態で第１枠ボタン２６を操作することができるため、遊技者の各種演出ユニット３１０～３３０に対する注目度をさらに向上できる。

【０６２２】

なお、このような可動態様の変化は、第１枠ボタン２６を操作したにも関わらず演出ユニットが可動しないという上記第６実施形態の構成よりも遊技者にとって気付きにくい演出であるため、遊技者の各種演出ユニット３１０～３３０に対する注目度をさらに向上できる。

【０６２３】

（第８実施形態の変形例）
上記第８実施形態の変形例について説明する。上記第８実施形態において、上記第６実施形態の変形例と同様に、遊技者が第１枠ボタン２６を操作しなくても特定ユニット３４０を可動するタイミングであると判定した際に特定ユニット可動処理を行うようにしてもよい（図６９、図７０参照）。
【０６２４】
また、上記第８実施形態において、上記第７実施形態のように、第１枠ボタン対応処理（図７２）において特定ユニット可動抽選処理（Ｓ２５０５）を実行するようにしてもよい。
【０６２５】
（第９実施形態）
本発明の第９実施形態について説明する。本実施形態は、上記第６実施形態に対して特別処理期間内に第１枠ボタン２６が操作された際、特別処理期間の終了時点と、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動終了時点とを一致させるようにしたものである。その他に関しては第６実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。
【０６２６】
まず、本実施形態の音声側ＲＡＭ１５４の構成について説明する。図７７に示されるように、音声側ＲＡＭ１５４には、各種エリア１５４ａ～１５４ｇ、１５４ｊ、１５４ｋ、１５４ｍに加えて、各種演出ユニット待機タイマカウンタエリア１５４ｎおよび各種演出ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｐが設けられている。各種演出ユニット待機タイマカウンタエリア１５４ｎは、後述する演出ユニット特別可動処理（図７８および図７９）において、演出ユニットが可動されるまでの待機期間がセットされる各種演出ユニット待機タイマカウンタが格納されているエリアである。各種演出ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｐは、後述する演出ユニット特別可動処理（図７８および図７９）において、待機期間がセットされた演出ユニット待機タイマカウンタに対応する演出ユニット待機フラグが格納されるエリアである。
【０６２７】
ここで、本実施形態の通常処理期間について説明する。本実施形態では、通常処理期間は、特定ユニット可動処理までの期間から第３演出ユニット３３０の可動期間×１．５を差し引いた期間とされている（図８２参照）。また、特別処理期間は、演出ユニット操作有効期間から通常処理期間を差し引いた期間であり、第３演出ユニット３３０の可動期間×１．５の期間とされている。つまり、本実施形態では、上記第６実施形態より特別処理期間が長くされている。
【０６２８】
さらに、本実施形態における演出ユニットの待機期間とは、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した際、可動可能な状態であるが、第１枠ボタン２６が操作されてから可動し始めるまで待機する期間である。
【０６２９】
次に、本実施形態の音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット特別可動処理について図７８および図７９を参照しつつ説明する。図７８および図７９は、演出ユニット特別可動処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図６７で説明した演出ユニット特別可動処理と同様の処理であり、上記図６７で説明した演出ユニット特別可動処理に対して、遊技者が特別処理期間内に第１枠ボタン２６を操作した際、演出ユニットの可動期間が特定ユニット可動処理までの期間より短い場合に当該演出ユニットの可動処理を遅らせるようにした処理である。なお、この演出ユニット特別可動処理は、上記図６６で説明した第１枠ボタン対応処理におけるステップ２５１９の演出ユニット特別可動処理である。
【０６３０】
具体的には、ステップ２９０２で第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０である

と判定し（Ｓ２９０２：ＹＥＳ）、ステップ２９０３で第１演出ユニット３１０の可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタの値以下であると判定した場合（Ｓ２９０２：ＹＥＳ）、第１演出ユニット待機タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２９１７）。そして、第１演出ユニット待機タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２９１７：ＹＥＳ）、つまり、第１演出ユニット待機期間が設定されていないと判定した場合、第１演出ユニット待機期間演算処理を実行する（Ｓ２９１８）。この待機期間演算処理では、第１演出ユニット３１０の可動終了時点が特定ユニット可動処理までの時点と一致するように、待機期間（第１演出ユニット３１０の可動開始までの期間）を演算する。

【０６３１】

次に、音声側ＲＡＭ１５４の各種演出ユニット待機タイマカウンタエリア１５４ｎに格納されている第１演出ユニット待機タイマカウンタへステップ２９１８で演算した待機期間をセットする（Ｓ２９１９）。これにより、ステップ２９１９で待機期間がセットされた後は、ステップ２９１７において否定判定がされる。次に、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種演出ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｐに第１演出ユニット待機フラグを格納する（Ｓ２９２０）。

【０６３２】

ステップ２９２０のフラグ格納処理を実行した場合、ステップ２９０２で第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２９０２：ＮＯ）、またはステップ２９１７で第１演出ユニット待機タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２９１７：ＮＯ）、上記ステップ２９０６の判定処理を行い、ステップ２９０６で肯定判定した場合にステップ２９０７の判定処理を行う。そして、ステップ２９０７で第２演出ユニット可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタ以下であると判定した場合（Ｓ２９０７：ＹＥＳ）、第２演出ユニット待機タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２９２１）。第２演出ユニット待機タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２９２１：ＹＥＳ）、つまり、第２演出ユニット待機期間が設定されていないと判定した場合、図７９に示されるように、第２演出ユニット待機期間演算処理を実行する（Ｓ２９２２）。なお、この待機期間演算処理では、第２演出ユニット３２０の可動終了時点が特定ユニット可動処理までの時点と一致するように、待機期間（第２演出ユニット３２０の可動開始までの期間）を演算する。

【０６３３】

次に、音声側ＲＡＭ１５４の各種演出ユニット待機タイマカウンタエリア１５４ｎに格納されている第２演出ユニット待機タイマカウンタへステップ２９２２で演算した待機期間をセットする（Ｓ２９２３）。これにより、ステップ２９２３で待機期間がセットされた後は、ステップ２９２１において否定判定がされる。次に、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種演出ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｐに第２演出ユニット待機フラグを格納する（Ｓ２９２４）。

【０６３４】

ステップ２９２４のフラグ格納処理を実行した場合、ステップ２９０６で第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２９０６：ＮＯ）、またはステップ２９２１で第２演出ユニット待機タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ２９２１：ＮＯ）、上記ステップ２９１０の判定処理を行い、ステップ２９１０で肯定判定した場合にステップ２９１１の判定処理を行う。そして、ステップ２９１１で第３演出ユニット可動期間が特定ユニット可動タイミングタイマカウンタ以下であると判定した場合（Ｓ２９１１：ＹＥＳ）、第３演出ユニット待機タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ２９２５）。第３演出ユニット待機タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２９２５：ＹＥＳ）、つまり、第３演出ユニット待機期間が設定されていないと判定した場合、第３演出ユニット待機期間演算処理を実行する（Ｓ２９２６）。なお、この待機期間演算処理では、第３演出ユニット３３０の可動終了時点が特定ユニット可動処理までの時点と一致するように、待機期間（第３演出ユニット３３０の可動開始までの期間

）を演算する。
【０６３５】
次に、音声側ＲＡＭ１５４の各種演出ユニット待機タイマカウンタエリア１５４ｎに格納されている第３演出ユニット待機タイマカウンタへステップ２９２６で演算した待機期間をセットする（Ｓ２９２７）。これにより、ステップ２９２７で待機期間がセットされた後は、ステップ２９２５において否定判定がされる。次に、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種演出ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｐに第３演出ユニット待機フラグを格納した後（Ｓ２９２８）、本演出ユニット特別可動処理を終了する。
【０６３６】
なお、本実施形態では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０の順に可動期間が長くされている。このため、特別処理期間内において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が非可動である状態で第１枠ボタン２６が遊技者によって操作され、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０に対して待機期間が設定されると、当該待機期間は、第１演出ユニット３１０を可動させるまでの待機期間、第２演出ユニット３２０を可動させるまでの待機期間、第３演出ユニット３３０を可動させるまでの待機期間の順に長くなる。
【０６３７】
続いて、音声側ＭＰＵ１５２が実行するタイマ割込み処理について図８０を参照しつつ説明する。図８０は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図６４で説明したタイマ割込み処理と同様の処理であり、上記図６４で説明したタイマ割込み処理に対して、演出ユニット待機解除処理（Ｓ１６２９）を追加した処理である。
【０６３８】
具体的には、このタイマ割込み処理では、タイマ更新処理を実行した後（Ｓ１６１６）、演出ユニット待機解除処理を実行する（Ｓ１６２９）。ここで、演出ユニット待機解除処理について図８１を参照しつつ説明する。図８１は、演出ユニット待機解除処理を示すフローチャートである。
【０６３９】
演出ユニット待機解除処理では、まず、音声側ＲＡＭ１５４の各種演出ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｐに第１演出ユニット待機フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ３００１）。そして、第１演出ユニット待機フラグが格納されていると判定した場合（Ｓ３００１：ＹＥＳ）、第１演出ユニット待機タイマカウンタの値を取得し、当該第１演出ユニット待機タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ３００２）。第１演出ユニット待機タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ３００２：ＹＥＳ）、第１演出ユニット可動処理を実行する（Ｓ３００３）。つまり、特別処理期間中に第１枠ボタン２６が遊技者に操作され、第１演出ユニット３１０に対して設定された待機期間が経過したと判定すると第１演出ユニット可動処理を実行する。第１演出ユニット可動処理を実行した後は、第１演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第１演出ユニット３１０の可動期間をセットし（Ｓ３００４）、第１演出ユニット待機フラグを消去した後（Ｓ３００５）、本演出ユニット待機解除処理を終了する。つまり、本実施形態では、上記のように第１演出ユニット３１０を可動させるまでの待機期間は、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０を可動させるまでの待機期間より長くされているため、第１演出ユニット可動処理を実行する場合には、後述する第２演出ユニット可動処理（Ｓ３００８）、および第３演出ユニット可動処理（Ｓ３０１３）は既に実行されている。このため、第１演出ユニット可動処理を実行する場合には、後述する第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０に関する処理（Ｓ３００６～Ｓ３０１５）を実行することなく、演出ユニット待機解除処理を終了する。
【０６４０】
ステップ３００１で第１演出ユニット待機フラグが格納されていないと判定した場合（

Ｓ３００１：ＮＯ）、またはステップ３００２で第１演出ユニット待機タイマカウンタが０ではないと判定した場合には（Ｓ３００２：ＮＯ）、音声側ＲＡＭ１５４の各種演出ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｐに第２演出ユニット待機フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ３００６）。そして、第２演出ユニット待機フラグが格納されていると判定した場合（Ｓ３００６：ＹＥＳ）、第２演出ユニット待機タイマカウンタの値を取得し、当該第２演出ユニット待機タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ３００７）。第２演出ユニット待機タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ３００７：ＹＥＳ）、第２演出ユニット可動処理を実行する（Ｓ３００８）。つまり、特別処理期間中に第１枠ボタン２６が遊技者に操作され、第２演出ユニット３２０に対して設定された待機期間が経過したと判定すると第２演出ユニット可動処理を実行する。第２演出ユニット可動処理を実行した後は、第２演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第２演出ユニット３２０の可動期間をセットし（Ｓ３００９）、第２演出ユニット待機フラグを消去した後（Ｓ３０１０）、本演出ユニット待機解除処理を終了する。つまり、上記のように、第２演出ユニット３２０を可動させるまでの待機期間は、第３演出ユニット３３０を可動させるまでの待機期間より長くされているため、第２演出ユニット可動処理を実行する場合には、後述する第３演出ユニット可動処理は既に実行されている。このため、第２演出ユニット可動処理を実行する場合には、後述する第３演出ユニット３３０に関する処理（Ｓ３０１１～Ｓ３０１５）を行うことなく、演出ユニット待機解除処理を終了する。

【０６４１】

ステップ３００６で第２演出ユニット待機フラグが格納されていないと判定した場合（Ｓ３００６：ＮＯ）、またはステップ３００７で第２演出ユニット待機タイマカウンタが０ではないと判定した場合には（Ｓ３００７：ＮＯ）、音声側ＲＡＭ１５４の各種演出ユニット待機フラグ格納エリア１５４ｐに第３演出ユニット待機フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ３０１１）。そして、第３演出ユニット待機フラグが格納されていると判定した場合（Ｓ３０１１：ＹＥＳ）、第３演出ユニット待機タイマカウンタの値を取得し、当該第３演出ユニット待機タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ３０１２）。第３演出ユニット待機タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ３０１２：ＹＥＳ）、第３演出ユニット可動処理を実行する（Ｓ３０１３）。つまり、特別処理期間中に第１枠ボタン２６が遊技者に操作され、第３演出ユニット３３０に対して設定された待機期間が経過したと判定すると第３演出ユニット可動処理を実行する。第３演出ユニット可動処理を実行した後は、第３演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第３演出ユニット３３０の可動期間をセットし（Ｓ３０１４）、第３演出ユニット待機フラグを消去して（Ｓ３０１５）本演出ユニット待機解除処理を終了する。一方、ステップ３０１１で第３演出ユニット待機フラグが格納されていないと判定した場合（Ｓ３０１１：ＮＯ）、またはステップ３０１２で第３演出ユニット待機フラグが格納されていないと判定した場合には（Ｓ３０１２：ＮＯ）、そのまま本演出ユニット待機解除処理を終了する。

【０６４２】

このように、演出ユニット待機解除処理では、各種演出ユニット３１０～３３０に対する待機期間が設定された場合には、第１枠ボタン２６の操作の有無に関わらず、待機期間が経過した後に対応する演出ユニットの可動処理を実行する。

【０６４３】

次に、演出ユニット操作有効期間中に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合の第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様について図８２を参照しつつ説明する。図８２は、演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタン２６の状態、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の状態を示すタイミングチャートである。なお、図８２では、遊技回が当たり結果であり、かつ表示画面８０ａにボタン操作指示（図５１参照）が表示され、特定ユニット可動抽選処理に当選した例について説明する。

【０６４４】
まず、図８２では、上記第６実施形態の図６８と同様に、タイマ割込み処理（図８０）のステップ１６１２でセットされた演出ユニット操作有効期間の最終時点が時点Ｔ４６ｈとされていると共に、特定ユニット事前処理（図６５）のステップ２８０６でセットされる特定ユニット可動処理までの期間の最終時点（特定ユニット可動タイミング）がＴ４６ｆとされている。このため、時点Ｔ４６ｃまでの期間から第３演出ユニット３３０の可動期間×１．５を差し引いた時点Ｔ４６ａまでの期間が通常処理期間となり、時点Ｔ４６ａから時点Ｔ４６ｃまでの期間が特別処理期間となる。
【０６４５】
そして、時点Ｔ４６ａ以降である特別処理期間内の時点Ｔ４６ｂで遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、図８２の例では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０は、いずれも非可動中であり（図７８、Ｓ２９０２：ＹＥＳ、２９０６：ＹＥＳ、図７９、Ｓ２９１０：ＹＥＳ）、時点Ｔ４６ｂにおいて、第１演出ユニット３１０の可動期間、第２演出ユニット３２０の可動期間、および第３演出ユニット３３０の可動期間はいずれも特定ユニット可動処理までの期間より長い（図７８、Ｓ２９０３：ＹＥＳ、２９０７：ＹＥＳ、図８０、Ｓ２９１１：ＹＥＳ）。また、時点Ｔ４６ｂの第１枠ボタン２６の操作は、特別処理期間が開始されてから最初の操作となるため、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０に対して未だ待機期間は設定されていない（図７９、Ｓ２９１７：ＹＥＳ、Ｓ２９２１：ＹＥＳ、図８０、Ｓ２９２５：ＹＥＳ）。
【０６４６】
このため、音声側ＭＰＵ１５２は、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０に対して、可動終了時点が特定ユニット可動処理までの時点と一致するようにそれぞれ待機期間をセットする（図７８、Ｓ２９１９、図７９、Ｓ２９２３、Ｓ２９２７）。
【０６４７】
そして、音声側ＭＰＵ１５２は、時点Ｔ４６ｃで第３演出ユニット３３０に対する待機期間が経過すると第３演出ユニット可動処理を実行し（図８１、Ｓ３０１３）、時点Ｔ４６ｄで第２演出ユニット３２０に対する待機期間が経過すると第２演出ユニット可動処理を実行し（図８１、Ｓ３００８）、時点Ｔ４６ｅで第１演出ユニット３１０に対する待機期間が経過すると第１演出ユニット可動処理を実行し（図８１、Ｓ３００３）、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０は、いずれも時点Ｔ４６ｆが可動終了時点となる。その後、時点Ｔ４６ｆの特定ユニット可動処理までの期間が経過した後、時点Ｔ４６ｇで遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、特定ユニット可動処理までの期間が経過しているため（図６６、Ｓ２５１８：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、特定ユニット可動処理を実行することで特定ユニット３４０を可動させる。
【０６４８】
以上説明した第９実施形態によれば以下の優れた効果を奏する。
【０６４９】
すなわち、本実施形態では、特別処理期間中では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作すると、可動期間が特定ユニット可動処理までの期間より短い場合、対応する演出ユニットに待機期間が設定される（図７８、Ｓ２９１９、図７９、Ｓ２９２３、Ｓ２９２７）。つまり、第１枠ボタン２６の操作と同時に演出ユニットの可動が開始されないという演出上の相違点（いわゆる法則くずれ）を生み出すことができる。このため、遊技者は、第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、可動すべきはずの各種演出ユニット３１０～３３０が可動しないという演出が発生することも期待しながら第１枠ボタン２６を操作でき、遊技者の各種演出ユニット３１０～３３０に対する注目度を向上できる。
【０６５０】
さらに、本実施形態では、待機期間が設定された場合、待機期間が設定された各種演出ユニット３１０～３３０の可動終了時点が一致するようにしている。このため、第１枠ボ

タン２６の操作と同時に可動が開始されない（待機期間が設定された）という演出に気付いた、または気付きかけた（違和感を感じた）遊技者は、次に各種演出ユニット３１０～３３０の可動が同時に終了するという演出が発生することも期待しながら遊技に注目する。そして、待機期間が設定された演出ユニット３１０～３３０の可動が同時に終了した場合には、その後に特定ユニット３４０が可動することを自身のみが確信を持った状態で（優越感に浸りながら）第１枠ボタン２６を操作することができる。したがって、第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、遊技者の各種演出ユニット３１０～３３０に対する注目度をさらに向上できる。

【０６５１】

また、第１枠ボタン２６の操作と同時に可動が開始されないという演出に気付かなかった遊技者にとっても、各種演出ユニット３１０～３３０の可動が同時に終了したことに気付いた場合には、次に第１枠ボタン２６を操作した際に特定ユニット３４０が可動するかもしれないという期待感を抱きながら第１枠ボタン２６を操作できる。

【０６５２】

（第９実施形態の変形例）

上記第９実施形態の変形例について説明する。上記第９実施形態において、上記第６実施形態の変形例と同様に、遊技者が第１枠ボタン２６を操作しなくても特定ユニット３４０を可動するタイミングであると判定した際に特定ユニット可動処理を行うようにしてもよい（図６９、図７０参照）。また、上記第９実施形態において、上記第７実施形態のように、第１枠ボタン対応処理（図７２）において特定ユニット可動抽選処理（Ｓ２５０５）を実行するようにしてもよい。これらのような構成とした場合、演出ユニットに対して待機期間が設定された場合には、演出ユニットの可動が終了すると同時に特定ユニット３４０が可動するため、遊技者に特定ユニット３４０の迫力（爽快感）を印象付けることができると共に、演出ユニットの可動から特定ユニット３４０へのスムーズな可動の印象を与えることによって遊技への関心を向上できる。特に、上記図８２のように、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０に対してそれぞれ待機期間が設定された場合には、全ての演出ユニット３１０～３３０の可動が終了すると同時に特定ユニット３４０が可動するため、遊技者により迫力のある演出を提供することができる。

【０６５３】

さらに、上記第９実施形態において、特別処理期間を第３演出ユニット３３０の可動期間の２倍以上の期間とし、演出ユニットが通常処理期間から特別処理期間に渡って可動中となる場合には、第１枠ボタン２６の操作の有無に関わらず、対応する演出ユニット待機フラグを格納するようにしてもよい。例えば、図８２において、特別処理期間を第３演出ユニット３３０の可動期間の２倍以上の期間とすると共に遊技者が時点Ｔ４６ａの直前で第１枠ボタン２６を操作したとすると、第３演出ユニット３３０は通常処理期間から特別処理期間に渡って可動中となるため、第１枠ボタン２６の操作の有無に関わらず、第３演出ユニット待機フラグを格納すると共に第３演出ユニット３３０の可動終了時点が特定ユニット可動処理までの時点と一致するように待機期間をセットするようにしてもよい。このような構成とすることにより、第１枠ボタン２６を積極的に操作しているが、操作するタイミングが偶々悪かったために第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動が同時に終了するという演出が発生しなくなることを抑制でき、遊技者に積極的に第１枠ボタン２６を操作させることができる。

【０６５４】

また、上記第９実施形態に上記第８実施形態を組み合わせてもよい。つまり、例えば、図８２において、時点Ｔ４６ｂで遊技者に第１枠ボタン２６が操作されず、時点Ｔ４６ｄと時点Ｔ４６ｅとの間の時点で遊技者に第１枠ボタン２６が操作された場合、第１演出ユニット３１０は待機期間が経過した後に可動処理が実行されるが、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０は可動処理が実行されない（図７８、Ｓ２９０７：ＮＯ、図７９、Ｓ２９１１：ＮＯ）。このため、第２演出ユニット待機フラグおよび第３演出

ユニット待機フラグが格納されていない場合、上記第８実施形態のように、特別処理期間内に可動が終了するように（時点Ｔ４６ｆで第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０の可動が終了するように）、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０の短縮可動処理を実行するようにしてもよい。これによれば、全ての演出ユニット３１０～３３０の可動が終了すると同時に特定ユニット３４０が可動する確率が高くなり、遊技者が迫力（爽快感）のある演出を体感し易くできる。

【０６５５】

（第１０実施形態）

本発明の第１０実施形態について説明する。本実施形態は、上記第１実施形態に対して特定ユニット可動処理を実行するタイミングを変更したものである。その他に関しては第１実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０６５６】

まず、本実施形態の音声側ＲＡＭ１５４は、上記第２実施形態で説明した構成と同様の構成とされており（図５５参照）、各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈが設けられている。

【０６５７】

次に、音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理（Ｓ２５１０）について図８３を参照しつつ説明する。図８３は、演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図４８で説明した演出ユニット可動処理と同様の処理であり、上記図４８で説明した演出ユニット可動処理に対して、演出ユニット可動フラグを格納する処理（Ｓ２７２１～Ｓ２７２３）を追加した処理である。なお、この演出ユニット可動処理は、後述する第１枠ボタン対応処理（図８６）にて実行される。

【０６５８】

具体的には、図８３に示されるように、ステップ２７０４で第１演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第１演出ユニット３１０の可動期間をセットした後、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに第１演出ユニット可動フラグを格納する（Ｓ２７２１）。同様に、ステップ２７０７で第２演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第２演出ユニット３２０の可動期間をセットした後、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに第２演出ユニット可動フラグを格納する（Ｓ２７２２）。また、ステップ２７１０で第３演出ユニット可動期間タイマカウンタへ第３演出ユニット３３０の可動期間をセットした後、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈに第３演出ユニット可動フラグを格納する（Ｓ２７２３）。

【０６５９】

続いて、音声側ＭＰＵ１５２が実行するタイマ割込み処理について図８４を参照しつつ説明する。図８４は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図３６で説明したタイマ割込み処理と同様の処理であり、上記図３６で説明したタイマ割込み処理に対して、特定ユニット対応処理（Ｓ１６３０）を追加した処理である。具体的には、このタイマ割込み処理では、ステップ１６１６でタイマ更新処理を実行した後、特定ユニット対応処理（Ｓ１６３０）を実行する。

【０６６０】

次に、特定ユニット対応処理について、図８５を参照しつつ説明する。図８５は、特定ユニット対応処理を示すフローチャートである。

【０６６１】

特定ユニット対応処理では、まず、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ３１０１）。つまり、表示画面８０ａにボタン操作指示が表示されているか否かを判定する。そして、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ３１０１：ＮＯ）、主側コマンド対応処理（図３７）におけるステップ１７０６で保持データエリア１５４ｅに記憶した情報から今回の遊技回の遊技結果が当たり結果であるか否かを判定し（Ｓ３１０２）、当たり結果であると判定した場合（Ｓ

３１０２：ＹＥＳ）、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得する（Ｓ３１０３）。

【０６６２】

続いて、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが全て０であるか否かを判定する（Ｓ３１０４）。つまり、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が全て非可動中であるか否かを判定する。そして、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが全て０であると判定した場合（Ｓ３１０４：ＹＥＳ）、第１～第３演出ユニット可動フラグが全て格納されているか否かを判定する（Ｓ３１０５）。つまり、演出ユニット可動フラグは演出ユニット可動処理（図８３）において演出ユニットを可動した後に格納され、演出ユニット可動期間タイマカウンタが０となった後に削除されるため（後述のＳ３１０６、Ｓ３１０７）、当該演出ユニット可動フラグが格納されているか否かを判定することにより、演出ユニットが直前まで可動していたか否かを判定する。

【０６６３】

第１～第３演出ユニット可動フラグが全て格納されていないと判定した場合（Ｓ３１０５：ＮＯ）、またはステップ３１０４で第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの少なくとも１つが０でないと判定した場合には（Ｓ３１０４：ＮＯ）、対応する演出ユニット可動フラグが格納されている場合には対応する演出ユニットフラグを消去する（Ｓ３１０６）。例えば、ステップ３１０５で第１演出ユニット可動フラグのみが格納されていると判定した場合には、ステップ３１０６で第１演出ユニット可動フラグを消去する。また、ステップ３１０４で第１演出ユニット可動期間タイマカウンタのみが０である判定した場合には、ステップ３１０６では第１演出ユニット可動フラグが格納されていれば当該第１演出ユニット可動フラグを消去する。

【０６６４】

一方、第１～第３演出ユニット可動フラグが全て格納されていると判定した場合（Ｓ３１０５：ＹＥＳ）、つまり、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動が同時に終了した場合（第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１が同時にそれぞれの第１位置に達した場合）には、第１～第３演出ユニット可動フラグを消去し（Ｓ３１０７）、特定ユニット可動処理（Ｓ３１０８）、特定ユニット可動演出コマンド送信処理（Ｓ３１０９）、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタ０クリア処理（Ｓ３１１０）を実行して本特定ユニット対応処理を終了する。なお、ステップ３１０８の特定ユニット可動処理、ステップ３１０９の特定ユニット可動演出コマンド送信処理、ステップ３１１０の演出ユニット操作有効期間タイマカウンタ０クリア処理は、上記第１枠ボタン対応処理（図４６）で説明したステップ２５０７、ステップ２５０８、ステップ２５０９と同様の処理である。

【０６６５】

また、ステップ３１０１で演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ３１０１：ＹＥＳ）、または今回の遊技回の遊技結果が当たり結果でないと判定した場合には（Ｓ３１０２：ＮＯ）、そのまま本特定ユニット対応処理を終了する。

【０６６６】

続いて、音声側ＭＰＵ１５２が実行する第１枠ボタン対応処理について図８６を参照しつつ説明する。図８６は、第１枠ボタン対応処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図４６で説明した第１枠ボタン対応処理と同様の処理であり、上記図４６で説明した第１枠ボタン対応処理に対して、特定ユニット可動処理等（Ｓ２５０５～Ｓ２５０９）を実行しない処理である。

【０６６７】

すなわち、ステップ２５０４で演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でないと判定した場合（Ｓ２５０４：ＮＯ）、ステップ２５１０の演出ユニット可動処理を実行する。なお、特定ユニット可動処理等は、上記のように、特定ユニット対応処理（図８６）において実行される。

【０６６８】
次に、演出ユニット操作有効期間中に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合の第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）、および特定ユニット３４０（特定可動部３４１）の可動態様について図８７を参照しつつ説明する。図８７は、演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタン２６の状態、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０、および特定ユニット３４０の状態を示すタイミングチャートである。なお、図８７では、遊技回が当たり結果であり、かつ表示画面８０ａにボタン操作指示（図５１参照）が表示されている例について説明する。
【０６６９】
上記のように、操作有効期間が開始されると、表示画面８０ａには、ボタン操作指示が表示される（図５１参照）。そして、時点Ｔ４７ａ等では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が非可動中であり、第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが全て０となるが（図８５、Ｓ３１０４：ＮＯ）、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０は、時点Ｔ４７ａの直前まで非可動中である（可動していない）ため（図８５、Ｓ３１０５：ＮＯ）、音声側ＭＰＵ１５２は特定ユニット可動処理を実行しない。
【０６７０】
その状態において、遊技者が時点Ｔ４７ｂ等で第１枠ボタン２６を操作すると、音声側ＭＰＵ１５２は、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０が可動中であるか否かを判定し、非可動中である演出ユニットの可動処理を実行する（図８３）。そして、遊技者が第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動終了時点が時点Ｔ４７ｃで一致すると（図８５、Ｓ３１０４：ＹＥＳ、Ｓ３１０５：ＹＥＳ）、音声側ＭＰＵ１５２は、特定ユニット可動処理を実行し（図８５、Ｓ３１０８）、特定ユニット３４０を可動させる。
【０６７１】
以上説明した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【０６７２】
まず、本実施形態では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作する過程において、遊技結果が当たり結果である場合（図８５、Ｓ３１０２：ＹＥＳ）、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動終了時点が一致した（第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１が同時に第１位置に達する）際に（図８５、Ｓ３１０４：ＹＥＳ、Ｓ３１０５：ＹＥＳ）、特定ユニット３４０が可動するようにしている（図８５、Ｓ３１０８）。このため、遊技者が第１枠ボタン２６を操作しない限り特定ユニット３４０が可動することはなく、遊技者に第１枠ボタン２６を積極的に操作させることができる。
【０６７３】
また、遊技者は、偶発的に第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動終了時点が一致することを期待しながら第１枠ボタン２６を単純に操作（連打）することもできるし、意図的に第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動終了時点を一致させようと第１枠ボタン２６を操作するタイミングを変更することもできる。このため、遊技者に第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程においても異なる遊技性を付与でき、遊技者自身に第１枠ボタン２６の操作の仕方を選択させることができる。したがって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる。
【０６７４】
さらに、本実施形態では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動が終了すると同時に特定ユニット３４０が可動する。このため、遊技者に特定ユニット３４０の迫力（爽快感）を印象付けることができると共に、

各種演出ユニット３１０～３３０の可動から特定ユニット３４０の可動への切り替わりをスムーズに実行できる。

【０６７５】

（第１０実施形態の変形例）

上記第１０実施形態の変形例について説明する。上記第１０実施形態において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動が同時に終了した際に特定ユニット可動フラグ等を音声側ＲＡＭ１５４に格納するようにし、遊技者が次に第１枠ボタン２６を操作した際に特定ユニット３４０が可動するようにしてもよい。このような構成とした場合、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動が同時に終了したことに気付いた遊技者は、特定ユニット３４０が可動する演出が発生することを期待しながら次に第１枠ボタン２６を操作でき、遊技者の各種演出ユニット３１０～３３０に対する注目度を向上できる。

【０６７６】

また、上記第１０実施形態において、ステップ３１０４の判定処理では、演出ユニット可動期間タイマカウンタが所定値以下である場合に肯定判定をするようにしてもよい。つまり、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動が完全に同時に終了する場合に加えて、遊技者に違和感を与えない程度の微差を許容するようにしてもよい。すなわち、第１０実施形態における「同時」という記載は、完全一致する場合に加えて、遊技者に違和感を与えない程度のずれであれば許容可能という意味であると捉えてもよい。

【０６７７】

さらに、上記第１０実施形態において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の少なくとも１部の演出ユニット（例えば、第１演出ユニット３１０および第２演出ユニット３２０）の可動が同時に終了した際に特定ユニット３４０が可動するようにしてもよい。

【０６７８】

また、上記第１０実施形態おいて、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１が同時に第１位置に達する際に特定可動部３４１が可動するようにするのではなく、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３４１が同時に第２位置に達する際、これらと同時に特定可動部３４１が第４位置に達するようにしてもよい（図１０参照）。これによれば、特定可動部３４１が可動する際には、本実施形態の全ての可動部３１１、３２１、３３３、３４３が同時に可動することになるため、より迫力のある演出を遊技者に提供することができる。

【０６７９】

なお、このような構成とする場合は、例えば、第１可動部３１１、第２可動部３２１および第３可動部３３１の位置を検出する位置検出手段を備え、第１可動部３１１、第２可動部３２１、第３可動部３３１の可動位置に基づいて特定可動部３４１を制御するようにすればよい。

【０６８０】

また、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３４１が同時にそれぞれの第２位置に達するのではなく、それぞれの所定箇所に同時に達する際、特定可動部３４１が可動するようにしてもよい。なお、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１の少なくとも１部の可動部（例えば、第１可動部３１１および第２可動部３２１）がそれぞれの所定箇所に同時に達する際、特定ユニット３４０が可動するようにしてもよい。

【０６８１】

（第１１実施形態）

本発明の第１１実施形態について説明する。本実施形態は、上記第１実施形態に対して演出ユニット可動処理を変更したものである。その他に関しては第１実施形態と同様であるため、ここでは説明を省略する。

【０６８２】
まず、本実施形態の第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動態様について説明する。本実施形態の第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０は、基本的な構成は上記図９で説明した構成と同様であるが、それぞれ２つの可動態様を備えている。
【０６８３】
具体的には、第１可動部３１１は、図９を参照して説明すると、第１位置（図９（ａ））から第２位置（図９（ｃ））に達した後に第１位置に戻る第１可動態様と、第１位置（図９（ａ））から、第１位置と第２位置との間の第５位置（図９（ｂ））に達した後に第１位置に戻る第２可動態様とが設定されている。つまり、第２可動態様では、第１可動部３１１は、第１位置から可動し始め、第２位置に達することなく、第１位置に戻る。すなわち、第１演出ユニット３１０には、第１可動部３１１の可動距離が異なる第１可動態様と第２可動態様とが設定されている。
【０６８４】
なお、本実施形態では、第５位置は、第１位置と第２位置との中間位置とされている。また、本実施形態では、第１可動態様および第２可動態様において第１可動部３１１の可動速度は等しくされている。このため、第１可動態様の可動期間は、第２可動態様の可動期間より長くなる。
【０６８５】
同様に、特に図示しないが、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０においても、第１位置から第２位置に達した後に第１位置に戻る第１可動態様と、第１位置から、第１位置と第２位置との間の第５位置に達した後に第１位置に戻る第２可動態様とが設定されている。なお、第２演出ユニット３２０および第３演出ユニット３３０においても、それぞれの第１可動態様および第２可動態様において可動部３２１、３３１の可動速度は等しくされており、第１可動態様の可動期間は、第２可動態様の可動期間より長くされている。
【０６８６】
次に、本実施形態の音声側ＲＡＭ１５４の構成について図８８を参照しつつ説明する。図８８は、主に音声ランプ制御装置９２および表示制御装置９３の電気的構成を示す図である。図８８に示されるように、音声側ＲＯＭ１５３には、各種エリア１５３ａ～１５３ｅに加えて、規定操作回数抽選用テーブル記憶エリア１５３ｇが設けられている。規定操作回数抽選用テーブル記憶エリア１５３ｇは、後述するタイマ割込み処理において（図８９）、規定操作回数（所定回数）を決定する際に参照されるテーブルが記憶されているエリアである。
【０６８７】
音声側ＲＡＭ１５４には、各種エリア１５４ａ～１５４ｇに加えて、規定操作回数格納エリア１５４ｑ、操作回数カウンタエリアエリア（操作回数記憶手段）１５４ｒ、規定操作回数超フラグ格納エリア１５４ｓが設けられている。規定操作回数格納エリア１５４ｑは、後述するタイマ割込み処理（図８９）において、第１枠ボタン２６の規定操作回数がセットされるエリアである。操作回数カウンタエリア１５４ｒは、後述する規定操作回数対応処理（図９１）において、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した回数をカウントするカウンタが格納されているエリアである。規定操作回数超フラグ格納エリア１５４ｓは、後述する規定操作回数対応処理（図９１）において、操作回数カウンタの値が規定操作回数カウンタの値以上である場合に規定操作回数超フラグが格納されるエリアである。
【０６８８】
次に、本実施形態の音声側ＭＰＵ１５２が実行するタイマ割込み処理について図８９を参照しつつ説明する。図８９は、タイマ割込み処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図３６で説明したタイマ割込み処理と同様の処理であり、上記図３６で説明したタイマ割込み処理に対して、第１枠ボタン２６の規定操作回数を設定する処理（Ｓ１６３１、Ｓ１６３２）を追加した処理である。

【０６８９】
具体的には、ステップ１６１３で演出ユニット操作有効期間待機フラグを消去した後、規定操作回数抽選処理を実行する（Ｓ１６３１）。つまり、この規定操作回数抽選処理は、表示画面８０ａにボタン操作指示が表示される場合に実行される。規定操作回数抽選処理では、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた各種カウンタエリア１５４ｇから規定操作回数抽選用カウンタの値を読み出す。ここで、規定操作回数抽選用カウンタは「０～９９」のカウンタ値を格納可能に構成されており、例えば２ｍｓｅｃ周期といった所定の周期で１加算される構成となっていると共に、最大値に達した後０に初期化される構成となっている。そして、音声側ＲＯＭ１５３の規定操作回数抽選用テーブル記憶エリア１５３ｇに記憶されている規定操作回数抽選用テーブルを参照し、読み出した規定操作回数抽選用カウンタの値に基づいて規定操作回数を決定する。
【０６９０】
本実施形態では、規定操作回数は、１０回に１／４で当選し、１５回に１／４で当選し、２０回に１／２で当選するように、規定操作回数抽選用テーブル記憶エリア１５３ｇが設定されている。
【０６９１】
次に、音声側ＲＡＭ１５４に設けられた規定操作回数格納エリア１５４ｑにステップ１６３１で抽選された規定操作回数をセットし（Ｓ１６３２）、ステップ１６１４以降の処理を実行する。そして、ステップ１６１８の第１枠ボタン対応処理を実行した場合、またはステップ１６１７で第１枠ボタン２６が操作されていないと判定した場合には（Ｓ１６１７：ＮＯ）、演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であるか否かを判定する（Ｓ１６３３）。演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０であると判定した場合には（Ｓ１６３３：ＹＥＳ）、操作回数カウンタを０クリアし（Ｓ１６３４）、音声側ＲＡＭ１５４の規定操作回数超フラグ格納エリア１５４ｓに規定操作回数超フラグが格納されている場合には当該規定操作回数超フラグを消去する（Ｓ１６３５）。なお、規定操作回数超フラグは、後述する規定操作回数対応処理（図９１）によって格納される可能性のあるフラグである。ステップ１６３５の規定操作回数超フラグ消去処理、またはステップ１６３３で演出ユニット操作有効期間タイマカウンタが０でないと判定した場合には（Ｓ１６３３：ＮＯ）、そのまま本タイマ割込み処理を終了する。
【０６９２】
続いて、本実施形態の音声側ＭＰＵ１５２が実行する演出ユニット可動処理について図９０を参照しつつ説明する。図９０は、演出ユニット可動処理を示すフローチャートである。この処理は、基本的には上記図４８で説明した演出ユニット可動処理と同様の処理であり、上記図４８で説明した演出ユニット可動処理に対して規定操作回数対応処理（Ｓ２７２４）を追加した処理である。なお、この演出ユニット可動処理は、上記図４８で説明した第１枠ボタン対応処理のステップ２５１９で実行される処理である。
【０６９３】
演出ユニット可動処理では、まず、規定操作回数対応処理を実行する（Ｓ２７２４）。ここで、規定操作回数対応処理について図９１を参照しつつ説明する。図９１は、規定操作回数対応処理を示すフローチャートである。
【０６９４】
規定操作回数対応処理では、まず、音声側ＲＡＭ１５４の規定操作回数超フラグ格納エリア１５４ｓに規定操作回数超フラグが格納されているか否かを判定し（Ｓ３２０１）、規定操作回数超フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ３２０１：ＹＥＳ）、そのまま本規定操作回数対応処理を終了する。一方、規定操作回数超フラグが格納されていないと判定した場合には（Ｓ３２０１：ＮＯ）、音声側ＲＡＭ１５４の操作回数カウンタエリア１５４ｒに格納されている操作回数カウンタの値を取得し、取得した値に１加算する処理を実行する（Ｓ３２０２）。
【０６９５】
続いて、音声側ＲＡＭ１５４の規定操作回数格納エリア１５４ｑからタイマ割込み処理

（図８９）のステップ１６３２でセットされた規定操作回数を取得し、ステップ３２０２で１加算した操作回数カウンタの値が取得した規定操作回数以上であるか否かを判定する（Ｓ３２０３）。そして、操作回数カウンタの値が規定操作回数以上であると判定した場合には（Ｓ３２０３：ＹＥＳ）、規定操作回数超フラグ格納エリア１５４ｓに規定操作回数超フラグを格納し（Ｓ３２０４）、そのまま本規定操作回数対応処理を終了する。これにより、一旦規定操作回数超フラグが格納されると、ステップ３２０１で否定判定がされる。一方、操作回数カウンタの値が規定操作回数より小さいと判定した場合には（Ｓ３２０３：ＮＯ）、そのまま本規定操作回数対応処理を終了する。

【０６９６】

演出ユニット可動処理（図９０）の説明に戻り、ステップ２７２４の規定操作回数対応処理を実行した後は、ステップ２７０１で第１～第３演出ユニット可動期間タイマカウンタの値を取得する。そして、ステップ２７０２で第１演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２７０２：ＹＥＳ）、規定操作回数超フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ２７２５）。つまり、今回の演出ユニット可動処理は、規定操作回数を超えた後であるのか否かを判定する。

【０６９７】

規定操作回数超フラグが格納されていないと判定した場合には（Ｓ２７２５：ＮＯ）、第１演出ユニット第１可動処理を実行し（Ｓ２７０３ａ）、規定操作回数超フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ２７２５：ＹＥＳ）、第１演出ユニット第２可動処理を実行する（Ｓ２７０３ｂ）。

【０６９８】

ここで、第１演出ユニット第１可動処理とは、第１演出ユニット３１０を上記第１可動態様で可動させる処理であり、第１演出ユニット第２可動処理とは、第１演出ユニット３１０を上記第２可動態様で可動させる処理である。つまり、遊技者の第１枠ボタン２６の操作回数が規定操作回数以上となる前は、可動期間が長い第１可動態様で第１演出ユニット３１０を可動させ、遊技者の第１枠ボタン２６の操作回数が規定操作回数以上となった後は、可動期間が短い第２可動態様で第１演出ユニット３１０を可動させる。

【０６９９】

ステップ２７０３ａの第１演出ユニット第１可動処理を実行した場合、またはステップ２７０３ｂの第１演出ユニット第２可動処理を実行した場合には、上記ステップ２７０４の可動期間のセット処理を実行する。そして、ステップ２７０５で第２演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２７０５：ＹＥＳ）、ステップ２７２５と同様に、規定操作回数超フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ２７２６）。

【０７００】

規定操作回数超フラグが格納されていないと判定した場合には（Ｓ２７２６：ＮＯ）、第２演出ユニット第１可動処理を実行し（Ｓ２７０６ａ）、規定操作回数超フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ２７２６：ＹＥＳ）、第２演出ユニット第２可動処理を実行する（Ｓ２７０６ｂ）。なお、第２演出ユニット第１可動処理とは、第２演出ユニット３２０を第１可動態様で可動させる処理であり、第２演出ユニット第２可動処理とは、第２演出ユニット３２０を第２可動態様で可動させる処理である。つまり、遊技者の第１枠ボタン２６の操作回数が規定操作回数以上となる前は、可動期間が長い第１可動態様で第２演出ユニット３２０を可動させ、遊技者の第１枠ボタン２６の操作回数が規定操作回数以上となった後は、可動期間が短い第２可動態様で第２演出ユニット３２０を可動させる。

【０７０１】

ステップ２７０６ａの第２演出ユニット第１可動処理を実行した場合、またはステップ２７０６ｂの第２演出ユニット第２可動処理を実行した場合には、上記ステップ２７０７の可動期間のセット処理を実行する。そして、ステップ２７０８で第３演出ユニット可動期間タイマカウンタが０であると判定した場合（Ｓ２７０８：ＹＥＳ）、ステップ２７２５と同様に、規定操作回数超フラグが格納されているか否かを判定する（Ｓ２７２７）。

【０７０２】
規定操作回数超フラグが格納されていないと判定した場合には（Ｓ２７２７：ＮＯ）、第３演出ユニット第１可動処理を実行し（Ｓ２７０９ａ）、規定操作回数超フラグが格納されていると判定した場合には（Ｓ２７２７：ＹＥＳ）、第３演出ユニット第２可動処理を実行する（Ｓ２７０９ｂ）。なお、第３演出ユニット第１可動処理とは、第３演出ユニット３３０を第１可動態様で可動させる処理であり、第３演出ユニット第２可動処理とは、第３演出ユニット３３０を第２可動態様で可動させる処理である。つまり、遊技者の第１枠ボタン２６の操作回数が規定操作回数以上となる前は、可動期間が長い第１可動態様で第３演出ユニット３３０を可動させ、遊技者の第１枠ボタン２６の操作回数が規定操作回数以上となった後は、可動期間が短い第２可動態様で第３演出ユニット３３０を可動させる。

【０７０３】
次に、演出ユニット操作有効期間中に遊技者が第１枠ボタン２６を操作した場合の第１第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）の可動態様について図９２を参照しつつ説明する。図９２は、演出ユニット操作有効期間、第１枠ボタン２６の状態、第１演出ユニット３１０（第１可動部３１１）、第２演出ユニット３２０（第２可動部３２１）、第３演出ユニット３３０（第３可動部３３１）の状態を示すタイミングチャートである。

【０７０４】
操作有効期間が開始されると、表示画面８０ａには、上記のようにボタン操作指示が表示される（図５１参照）。そして、時点Ｔ４８ａより前の時点では、操作回数カウンタの値が規定操作回数カウンタの値より小さいため（図９０、２７２５：ＮＯ、Ｓ２７２６：ＮＯ、Ｓ２７２７：ＮＯ）、音声側ＭＰＵ１５２は、第１演出ユニット第１可動処理（図９０、Ｓ２７０３ａ）、第２演出ユニット第１可動処理（図９０、Ｓ２７０６ａ）、第３演出ユニット第１可動処理（図９０、Ｓ２７０９ａ）を適宜実行する。

【０７０５】
一方、時点Ｔ４８ａ以降では、操作回数カウンタの値が規定操作回数カウンタの値以上となるため（図９０、Ｓ２７２５：ＹＥＳ、Ｓ２７２６：ＹＥＳ、Ｓ２７２７：ＹＥＳ）、第１演出ユニット第２可動処理（Ｓ２７０３ｂ）、第２演出ユニット第２可動処理（Ｓ２７０６ｂ）、第３演出ユニット第２可動処理（Ｓ２７０９ｂ）を適宜実行する。つまり、時点Ｔ４８ａ以降では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の１回の可動期間が短くなる。

【０７０６】
以上説明した本実施形態によれば以下の優れた効果を奏する。

【０７０７】
本実施形態では、遊技者が第１枠ボタン２６を操作した回数をカウントし、操作回数が規定操作回数以上となった場合、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０を第２可動態様で可動処理している。つまり、遊技者が積極的に第１枠ボタン２６を操作した場合には、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動期間が短くなるようにしている。このため、第１枠ボタン２６を積極的に操作する遊技者に対して第１枠ボタン２６の操作に対する応答性をさらに向上でき、遊技への関心を向上できる。

【０７０８】
また、遊技者が第１枠ボタン２６を操作（連打）する過程において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動態様を異ならせることにより、遊技者が第１枠ボタン２６を操作することに早期に飽きてしまうことを抑制できる。

【０７０９】
（第１１実施形態の変形例）

上記第１１実施形態の変形例について説明する。上記第１１実施形態において、規定操作回数は、抽選によって決定せず、予め定められた回数とされていてもよい。

【０７１０】

また、上記第１１実施形態において、第１枠ボタン２６が操作された回数を用いて各種演出ユニット第２可動処理を実行するか否かを判定するのではなく、各種演出ユニットの可動回数をカウントし、各種演出ユニットの可動回数がそれぞれ規定可動回数以上である場合に各種演出ユニット第２可動処理を実行するようにしてもよい。このような構成とした場合、各種演出ユニットで規定可動回数に到達する時点が異なる。例えば、第１演出ユニット３１０および第２演出ユニット３２０は第２可動態様で可動し、第３演出ユニット３３０は第１可動態様で可動する場合が発生する。このため、各種演出ユニット３１０～３３０の可動態様の組み合わせを増加させることができ、遊技者に各種演出ユニット３１０～３３０の様々な組み合わせの可動態様を体感させることができる。

【０７１１】

さらに、上記第１１実施形態において、規定操作回数を用いて各種演出ユニット第２可動処理を実行するか否かを判定するのではなく、遊技者の第１枠ボタン２６を操作する間隔によって可動態様を変更するようにしてもよい。例えば、遊技者の第１枠ボタン２６を操作する間隔が所定期間以下である場合に各種演出ユニット第２可動処理を実行し、遊技者の第１枠ボタン２６を操作する間隔が所定期間より長い場合に各種演出ユニット第１可動処理を実行するようにしてもよい。このような構成とする場合には、例えば、第１枠ボタン２６が操作されてから次に第１枠ボタン２６が操作されるまでの期間（操作間隔）を計測（演算）する計測手段（演算手段）と、当該期間を記憶する操作間隔記憶手段とを備え、当該操作間隔記憶手段に記憶された期間と所定期間とを比較し、操作間隔記憶手段に記憶された期間が所定期間以上である場合に各種演出ユニット第１可動処理を実行し、操作間隔記憶手段に記憶された期間が所定期間未満である場合に各種演出ユニット第２可動処理を実行すればよい。

【０７１２】

また、上記第１１実施形態において、上記第８実施形態のように、各種演出ユニットの第１可動態様と第２可動態様とで可動距離を等しくし、第２可動態様の可動速度を第１可動態様の可動速度より速くすることにより、第２可動態様の可動期間が第１可動態様の可動期間より短くなるようにしてもよい。なお、第１可動態様と第２可動態様とで可動距離および可動速度を異ならせることにより、第２可動態様の可動期間が第１可動態様の可動期間より短くなるようにしてもよい。

【０７１３】

さらに、上記第１１実施形態において、上記第４実施形態のように、遊技回の遊技結果が当たり結果であるか否かを判定し、遊技結果が当たり結果である場合、遊技結果が外れ結果である場合より、規定操作回数が少なくなる確率が高くなるようにしてもよい。つまり、遊技結果が当たり結果である場合には、遊技結果が外れ結果である場合より、各種演出ユニット３１０～３３０が第２可動態様で可動され易くなるようにしてもよい。

【０７１４】

また、上記第１１実施形態において、演出ユニット可動処理をさらに細分化し、第２可動態様より可動期間が短い第３可動態様等を備える構成としてもよい。

【０７１５】

（他の実施形態）

上述した各実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。そして、以下の別形態の構成を上記各実施の形態における構成に対して、個別に適用してもよく、相互に組み合わせて適用してもよい。また、以下の別形態の構成は、適用対象として例示した実施の形態とは異なる実施の形態に対して適用してもよい。

【０７１６】

（ａ）その他適用例について

（１）上記各実施形態において、特電終了処理（図３２）のステップ１３０５にて時短

回数カウンタに「１００」をセットする例を説明したが、これに限定されることはなく、例えば、「５０」であってもよいし、「１２０」であってもよい。

【０７１７】

（２）上記各実施形態において、各遊技結果の内容は上記の構成に限定されず、例えば、大入賞口５６ａが長時間態様で１回または複数回開放され、その後大入賞口５６ａが短時間態様で１回または複数回開放されるいわゆるランクアップ（ＲＵ）当たりを備える構成としてもよい。また、当否抽選モードは低確率モードから高確率モードに移行するものの、サポートモードが低頻度サポートモードのままとなる当たり結果を備える構成としてもよい。例えば、４Ｒ確変当たりの場合には、サポートモードが低頻度サポートモードのままとなる構成としてもよい。

【０７１８】

（３）上記各実施形態において、低確率モードにおける当たり数値情報が高確率モードにおける当たり数値情報に含まれる構成としたが、これに限定されることはなく、低確率モードにおける当たり数値情報が高確率モードにおける当たり数値情報に含まれない構成としてもよい。

【０７１９】

（４）上記各実施形態において、第１始動口５４に関する振分抽選による当たり結果の種類と、第２始動口５５に関する振分抽選による当たり結果の種類とが完全に一致する構成としてもよい。このような構成とした場合、保留された順に抽選遊技が実行されるようにしてもよい。なお、上記各実施形態においても、保留された順に抽選遊技が実行されるようにしてもよい。

【０７２０】

（５）上記各実施形態において、可変入賞装置５６等への遊技球の入賞に対する遊技球の付与の構成は遊技球を直接払い出す構成に限定されることはなく、仮想遊技媒体を記憶する機能を有する構成においては、当該仮想遊技媒体を付与する構成としてもよい。

【０７２１】

（６）上記各実施形態において、第１、第２抽選遊技に関する保留図柄（保留予告）を図柄表示装置８０の下側表示領域Ｄｎに表示させる構成ではなく、図柄表示装置８０とは別に設けられた表示装置の表示画面に保留図柄が表示されるようにしてもよいし、可動式に設けられた装飾部材を所定の予告態様とすることで保留予告が行われる構成としてもよいし、ランプ（所定の発光部）を点灯させることで保留予告が行われる構成としてもよいし、スピーカ部３４からの音の出力によって保留予告が行われる構成としてもよく、上記各態様の全部または一部の組み合わせによって保留予告が行われる構成としてもよい。

【０７２２】

（７）上記各実施形態において、音声ランプ制御装置９２と表示制御装置９３とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置９２、９３が１つの制御装置として設けられていてもよい。また、音声ランプ制御装置９２または表示制御装置９３の機能が主制御装置９１に集約された構成としてもよく、音声ランプ制御装置９２および表示制御装置９３の両方の機能が主制御装置９１に集約された構成としてもよい。さらに、主制御装置９１から出力されるコマンドに基づいて音声ランプ制御装置９２が表示制御装置９３を制御する構成ではなく、主制御装置９１から出力されるコマンドに基づいて表示制御装置９３が音声ランプ制御装置９２を制御する構成としてもよい。

【０７２３】

（８）上記各実施形態において、音声ランプ制御装置９２が各種演出ユニット３１０～３３０および特定ユニット３４０の駆動を制御する構成ではなく、図９３に示されるように、表示制御装置９３が各種演出ユニット３１０～３３０および特定ユニット３４０の駆動を制御する構成としてもよい。このように、表示制御装置９３が各種演出ユニット３１０～３３０および特定ユニット３４０の駆動を制御する構成とすることにより、さらに、図柄表示装置８０に表示される表示演出と、第１～第３演出ユニット可動演出および特定ユニット可動演出との間にずれが発生することを抑制できる。また、表示制御装置９３が

各種演出ユニット３１０～３３０および特定ユニット３４０の駆動を制御する構成とすることにより、音声ランプ制御装置９２と表示制御装置９３とを接続する第１信号線群１７０および第２信号線群１８０に異常が発生したりノイズが印加された際、各種演出ユニット３１０～３３０および特定ユニット３４０が誤作動することを抑制できる。さらに、図９３において、第１枠ボタン検知センサ２６ａおよび第２枠ボタン検知センサ２７ａが表示制御装置９３に接続されていてもよい。また、主制御装置９１が各種演出ユニット３１０～３３０および特定ユニット３４０の駆動を制御する構成としてもよい。

【０７２４】

（９）上記各実施形態において、第１可動部３１１、第２可動部３２１、第３可動部３３１および特定可動部３４１は、それぞれ円形状ではなく、例えば、矩形状であってもよく、形状は適宜変更可能である。また、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１は、それぞれ第１位置に配置されている際、表示画面８０ａの一部を前方から覆うように配置されていなくてもよく、例えば、第１位置に配置されている際には遊技者から視認できないようにし、可動した際に初めて遊技者が視認できるようにしてもよい。同様に、特定可動部３４１は、第３位置に配置されている際、表示画面８０ａの一部を前方から覆うように配置されていなくてもよく、第３位置に配置されている際には遊技者から視認できないようにし、可動した際に初めて遊技者が視認できるようにしてもよい。反対に、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１がそれぞれ第１位置に配置されている際においても全体が表示画面８０ａ上に配置される構成としてもよいし、特定可動部３４１が第３位置に配置されている際においても全体が表示画面８０ａ上に配置される構成としてもよい。

【０７２５】

（１０）上記各実施形態において、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０および特定ユニット３４０は、各レール３１１ａ、３２１ａ、３３１ａ、３４１ａに沿って各可動部３１１、３２１、３３１、３４１が移動するだけではなく、各可動部３１１、３２１、３３１、３４１が回転しながら移動する構成としてもよい。また、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の他に、第１枠ボタン２６の操作に応じて、初期位置に配置されたまま（移動せず）回転したり、所定の発光をしたりする補助演出ユニットを備えるようにしてもよい。

【０７２６】

さらに、各レール３１１ａ、３２１ａ、３３１ａ、３４１ａは、直線状ではなく曲線状であってもよいし、直線部分と曲線部分とが組み合わさった形状とされていてもよい。つまり、各可動部３１１、３２１、３３１、３４１が直線状にのみ移動するのではなく、曲線状に移動する部分を有するようにしてもよい。例えば、第１レール３１１ａを直線部分と曲線部分とが組み合わさった形状とする場合、図９４に示されるように、一端部側（センターフレーム８１の背面側）の部分が直線部分とされ、他端部側（開口部８２内に位置する端部側）の部分が曲線部分となる形状とすることができる。この場合、正面視において開口部８２の左下角部に備えられる第１演出ユニット３１０の可動態様について説明すると、図９４および図９５（ａ）に示されるように、第１可動部３１１は初期位置としての第１位置に配置される。そして、第１駆動部３１１ｃが駆動状態となると、図９５（ｂ）に示されるように、第１可動部３１１は第１レール３１２ａの直線部分に沿って可動することによって直線部分と曲線部分との境界に達した後、そのまま曲線部分に沿って可動し、図９５（ｃ）に示されるように、限界可動位置としての第２位置に達する。そして、第２位置に達した第１可動部３１１は、図９５（ｂ）の状態となった後に図９５（ａ）の第１位置に戻る。つまり、第１駆動部３１１ｃは、第１可動部３４１を２段階駆動（直線部分の駆動、および曲線部分の駆動）する構成としてもよい。

【０７２７】

なお、ここでは、第１レール３１１ａを直線部分と曲線部分とが組み合わさった形状とした例について説明したが、第２レール３２１ａ、第３レール３３１ａ、および特定レール３４１ａを直線部分と曲線部分とが組み合わさった形状としてもよい。また、第１レー

ル３１１ａ、第２レール３２１ａ、第３レール３３１ａおよび特定レール３４１ａの一部を直線部分と曲線部分とが組み合わさった形状としてもよいし、全てを直線部分と曲線部分とが組み合わさった形状としてもよい。

【０７２８】

（１１）上記各実施形態において、第１可動部３１１、第２可動部３２１、第３可動部３３１および特定可動部３４１は、各レール３１２ａ、３２２ａ、３３２ａ、３４２ａに沿って可動するものではなく、例えば、アームによって支持され、当該アームが可動（伸縮）することによって可動するものであってもよい。

【０７２９】

（１２）さらに、上記各実施形態において、第１可動部３１１、第２可動部３２１、第３可動部３３１における第２位置のいずれかと、特定可動部３４１における第４位置とが同じ位置であってもよい。特に、上記第５実施形態および上記第１０実施形態では、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、第３演出ユニット３３０が可動していない際に特定ユニット３４０が可動するため、このような構成とすることにより、さらに特定可動部３４１の可動範囲を大きくでき、遊技者に爽快感を与える可動態様とできる。また、第１可動部３１１、第２可動部３２１、および第３可動部３３１の可動態様等を適宜制御することにより、第１可動部３１１、第２可動部、および第３可動部３３１における第２位置の少なくとも一部が同じ位置となるようにしてもよい。

【０７３０】

（１３）上記各実施形態において、第１可動部３１１、第２可動部３２１、第３可動部３３１は、発光部を有する構成とし、発光しながら各レール３１１ａ、３２１ａ、３３１ａ、３４１ａに沿って可動するようにしてもよい。この場合、発光色が白色→青色→緑色→赤色といったような順に変化するようにし、遊技結果や操作回数等に基づき、遊技回が当たり結果である場合には外れ結果である場合よりも、操作回数が少ない段階で赤色まで変化するようにしてもよい。

【０７３１】

（１４）上記各実施形態において、演出ユニットは３つではなく、２つであってもよいし、４つ以上であってもよい。また、上記第６～第９、第１１実施形態では、演出ユニットは１つのみであってもよい。

【０７３２】

（１５）上記第１～第９実施形態、第１１実施形態では、特定ユニット３４０が備えられていなくてもよい。この場合、これらの実施形態では、例えば、特定ユニット３４０を可動する代わりに、所定の動画演出等を表示画面８０ａに表示するようにしてもよい。

【０７３３】

（１６）上記各実施形態において、特定ユニット３４０は複数備えられていてもよい。この場合、特定ユニット３４０は複数に分割され、可動することによって１つの形状を構成するものであってもよい。例えば、上記図８において、第３可動部３３１および特定可動部３４１をそれぞれ半円で構成すると共に互いの直径が等しくなるようにし、これらが同時に回転しながら可動することにより、画面中央で１つの円を形成するようにしてもよい。このような構成とする場合、第３演出ユニット３３０は特定ユニットとなり、特定ユニット可動処理によって可動される。

【０７３４】

（１７）上記各実施形態において、遊技者が第１枠ボタン２６を押圧（操作）し続けた（いわゆる長押しをした）場合、音声側ＭＰＵ１５２は遊技者が第１枠ボタン２６を連続して操作している（連打している）と判定して各種処理を実行するようにしてもよい。この場合、ボタン操作指示では、「長押しでオート連打」等も表示し、遊技者に第１枠ボタン２６の長押し操作が有効であることを示唆することが好ましい。なお、長押しと判定される第１枠ボタン２６の押圧期間は、演出ユニット操作有効期間の残り期間によって変化するようにしてもよい。例えば、演出ユニット操作有効期間の残り期間が５秒以上である場合には第１枠ボタン２６が３秒間押圧されていた場合に長押しと判定し、演出ユニット

操作有効期間の残り期間が５秒より短い場合には第１枠ボタン２６が１秒間押圧されていた場合に長押しと判定するようにしてもよい。但し、演出ユニット操作有効期間の残り期間に関わらず、第１枠ボタン２６が一定の期間（例えば、２秒間）押圧されていた場合に長押しと判定するようにしてもよい。

【０７３５】

また、このように長押し操作を有効とする構成の場合、遊技状態を考慮して各種演出ユニット３１０～３３０および特定ユニット３４０を制御するようにしてもよい。例えば、上記第５実施形態において、特定ユニット３４０を可動させると判定した際、設定された演出ユニット有効期間のうち、図柄表示装置８０で表示される演出が最も盛り上がる部分（遊技者が最も期待する部分）と特定ユニット３４０を可動させるタイミングとが一致するように、各種演出ユニット３１０～３３０の可動を制御するようにしてもよい。また、上記第５実施形態以外の他の実施形態においても、図柄表示装置８０で表示される演出を考慮して各種演出ユニット３１０～３３０および特定ユニット３４０を可動させるようにしてもよい。

【０７３６】

（１８）上記各実施形態において、演出ユニット操作有効期間中である場合には、遊技者によって第２枠ボタン２７が操作されたと判定した場合、当該ボタン操作を第１枠ボタン操作と同様に処理するようにしてもよい。すなわち、遊技者によっては、第１枠ボタン２６を操作（連打）する際、勢い余って第２枠ボタン２７も操作してしまうことがある。このため、演出ユニット操作有効期間中においては、第２枠ボタン操作も第１枠ボタン操作と同様の処理を行うことにより、さらにいずれかの演出ユニットが可動状態となる確率が高くなり、遊技者に各種演出ユニット３１０～３４０の可動を十分に堪能させることができる。

【０７３７】

（１９）上記各実施形態において、インジケータＭ（演出ユニット操作有効期間）を図柄表示装置８０に表示される演出によって長さを変更するようにしてもよい。例えば、図柄表示装置８０に、当たり結果が発生し易いことを示唆する演出（いわゆる高信頼度演出）が表示される場合には、インジケータＭを長く表示するようにし、当たり結果が発生し難いと示唆する演出（いわゆる低信頼度演出）が表示される場合には、インジケータＭを短く表示するようにしてもよい。

【０７３８】

また、インジケータＭは、操作有効期間の減少に基づいて表示色が変化するように構成されているが（図５１参照）、表示色が変化する速度を部分毎に異ならせるようにしてもよい。例えば、インジケータＭは、操作有効期間の残り期間が白色で表示され、残り期間が減少するとその部分が黒色に変化する場合、白色で表示された部分の半分が黒色に変化するまでの期間を、残りの白色が黒色に変化するまでの期間より短くしてもよい。すなわち、インジケータＭは、最初は黒色となる部分の増加速度が速く、途中から黒色となる部分の増加速度が遅くなるようにしてもよい。この場合、特定ユニット可動抽選処理（図４７）におけるステップ２６０２およびステップ２６０３では、インジケータＭの残りの長さ（白色の部分の長さ）に基づいた判定をするようにしてもよい。また、このような構成とする場合においても、インジケータＭの長さを演出によって変更するようにしてもよい。

【０７３９】

これらのようにインジケータＭを構成することにより、遊技の多様化を図ることができ、遊技者が早期に飽きてしまうことを抑制できる。また、特定ユニット可動抽選処理（図４７）におけるステップ２６０２およびステップ２６０３では、インジケータＭの残りの長さに基づいた判定をすることにより、インジケータＭの長さを演出に基づいて変更したとしても、特別な処理を増加することなく共通の処理で対応することができる。

【０７４０】

（２０）上記各実施形態を適宜組み合わせた構成としてもよい。例えば、上記第６実施

形態を上記第２～第５実施形態に組み合わせ、特定ユニット３４０を可動するタイミング（時点）を決定し、当該タイミングにおいて第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０が可動中とならないように、第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０を制御するようにしてもよい。また、上記第７実施形態を第２～第５実施形態に組み合わせ、特定ユニット３４０を可動するか否かの抽選を行うようにしてもよい。さらに、上記第８実施形態を上記第２～第５実施形態に組み合わせ、特別処理期間内に可動が終了するように演出ユニットの可動態様を変更するようにしてもよいし、上記第９実施形態を上記第２～第５実施形態に組み合わせ、各種演出ユニットの可動終了時点と特定ユニット３４０を可動するタイミングとが一致するように、演出ユニットの可動開始時点を遅延させるようにしてもよい。

【０７４１】

また、上記第１０実施形態を第２～第５実施形態に組み合わせ、演出ユニット３１０～３３０の可動終了時点が一致した場合に特定ユニット３４０を可動させるようにしてもよい。

【０７４２】

さらに、上記第１１実施形態を第２～第１０実施形態に組み合わせ、遊技者の操作に応じて第１演出ユニット３１０、第２演出ユニット３２０、および第３演出ユニット３３０の可動態様を異ならせるようにしてもよい。特に、第１１実施形態を第８実施形態と組み合わせる場合には、第１可動態様である際に特定タイミングで可動が終了するようにする場合には、第１可動態様の可動期間より可動期間が短い第１特殊可動期間で各種演出ユニット３１０～３３０を適宜可動させ、第２可動態様である際に特定タイミングで可動が終了するようにする場合には第２可動態様の可動期間より可動期間が短い第２特殊可動期間で各種演出ユニット３１０～３３０を適宜可動させるようにすればよい。この場合、第１特殊可動期間または第２特殊可動期間とする場合には、上記第８実施形態のように、各種演出ユニット３１０～３３０の可動距離を短くしたり、可動速度を速くしたりする構成が採用される。

【０７４３】

なお、その他、各実施系形態を適宜組み合わたり、組み合わせたもの同士をさらに組み合わせることにより、遊技者の遊技への関心を向上できるようにしてもよい。

【０７４４】

（２１）上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、アレンジボール機、雀球等の遊技機にも本発明を適用できる。

【０７４５】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。

【０７４６】

なお、例えば、スロットマシンに本発明を適用する場合には、演出ユニット、特定ユニット、および演出用ボタン等を備え、リールの回転を開始した際、リールの回転の途中、または、リールが停止した後等に演出用ボタンを操作（連打）することにより、演出ユニットが可動すると共に、予め定められた条件が成立した際（例えば、当たりである際）に特定ユニットが可動するようにしてもよい。このように、本発明をスロットマシンに適用

する場合、上記各実施形態を適宜組み合わせることにより、上記各実施形態と同様の効果を得ることができる。

【０７４７】

（ｂ）上記各実施の形態から抽出される発明群について

以下、上述した各実施の形態から抽出される発明群の特徴について、必要に応じて効果等を示しつつ説明する。なお以下においては、理解の容易のため、上記各実施の形態において対応する構成を括弧書き等で適宜示すが、この括弧書き等で示した具体的構成に限定されるものではない。

【０７４８】

（１）特徴Ａ群

従来より、遊技者が操作可能なボタン（操作手段）と、遊技者のボタン操作に基づいて可動する複数の可動部とを備える遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－１２８５２２号公報参照）。このような遊技機では、遊技者にボタンを操作させることによって当該遊技者を遊技に参加させることができるため、遊技者の遊技への注目度を高めることができる。

【０７４９】

ところで、上記のようなボタンおよび可動部を有する遊技機において、遊技者がボタン操作をした場合に複数の可動部を同時に可動させると共に、所定期間内に遊技者がボタンを連続して操作した（連打した）場合には連続して可動部を可動させるものが知られている。

【０７５０】

しかしながら、ボタン操作に応じて複数の可動部を同時に可動させる遊技機では、１つの可動部が可動中であるとボタン操作が全体の可動部に対して無効となり、ボタン操作に対する可動部の応答性が低下してしまう。このため、このような遊技機では、遊技者のボタン操作への意欲が低下し易く、遊技者の遊技への注目度が低下する可能性がある。

【０７５１】

このような遊技機においては、遊技への注目度を良好に高めることが必要であり、特徴Ａ群は当該課題を解決するものである。

【０７５２】

特徴Ａ１．遊技者が操作可能な操作手段（第１枠ボタン２６）と、

前記操作手段の操作の有無を検出する操作検出手段（第１枠ボタン検知センサ２６ａ）と、

第１位置と前記第１位置と異なる第２位置との間を可動可能とされた通常可動部（第１～第３可動部３１１～３４１）を有する通常演出手段（第１～第３演出ユニット３１０～３３０）と、

前記操作検出手段の検出結果に基づき、前記通常演出手段を制御する通常演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における第１枠ボタン対応処理を実行する機能）と、

前記操作手段の有効期間を決定する有効期間決定手段（音声ランプ制御装置９２の有効期間を決定する機能）と、を備え、

前記通常演出手段は、複数備えられ、当該複数の通常演出手段におけるそれぞれの通常可動部が互いに異なる前記第１位置と前記第２位置との間を可動可能とされた遊技機において、

前記通常演出手段制御手段は、前記有効期間内に前記操作手段が操作されたと判定した場合、非可動中である前記通常演出手段が少なくとも１つ存在すると判定すると、非可動中である前記演出手段を可動させることを特徴とする遊技機。

【０７５３】

特徴Ａ１によれば、有効期間内に操作手段が操作された場合、非可動中である通常演出手段が少なくとも１つ存在すると判定すると、非可動中の通常演出手段を可動させる。このため、全ての通常演出手段を同時に可動させる場合と比較して、遊技者が操作手段を操

作した際の通常演出手段が可動する確率が高くなる。つまり、遊技者が操作手段を操作した際の通常演出手段の応答性（反応性）を高くできる。したがって、遊技者は、操作手段を操作したことに対応して通常演出手段が可動することを体感し易くなる。これにより、遊技者に積極的に操作手段を操作させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上できる。

【０７５４】

特徴Ａ２．前記通常演出手段制御手段は、非可動中である前記通常演出手段が複数存在すると判定した場合、非可動中である１つの前記通常演出手段のみを可動させることを特徴とする特徴Ａ１に記載の遊技機。

【０７５５】

特徴Ａ２によれば、１つずつ通常演出手段を可動させるため、遊技者が操作手段を操作した際に通常演出手段が可動する確率が高くなる。つまり、遊技者が操作手段を操作した際の通常演出手段の応答性をさらに高くできる。このため、さらに遊技者の遊技への注目度を向上でき、遊技者に操作手段を操作した際の通常演出手段（通常可動部）の演出（可動）を十分に堪能させることができる。

【０７５６】

特徴Ａ３．複数の前記通常演出手段は、非可動中である場合には前記通常可動部が前記第１位置に配置され、可動中となって前記通常可動部が前記第１位置から前記第２位置に達した後に前記第１位置に戻るまでの可動期間を基本可動期間とすると、少なくとも１つの前記通常演出手段の基本可動期間が他の通常演出手段の基本可動期間より長くされており、

前記通常演出手段制御手段は、非可動中である前記通常演出手段が複数存在すると判定した場合、非可動中である前記通常演出手段のうちの最も前記基本可動期間が長い通常演出手段を他の通常演出手段より優先的に可動させることを特徴とする特徴Ａ２に記載の遊技機。

【０７５７】

特徴Ａ３によれば、最も基本可動期間が長い通常演出手段を他の通常演出手段より優先的に可動させるため、遊技者が操作手段を連続して操作（連打）することによって複数の通常演出手段が同時に可動する確率が高くなる。このため、遊技者に操作手段を操作した際の通常可動部の演出（可動、組み合わせ）を十分に堪能させることができ、遊技者の操作手段に対する操作意欲を向上できる。

【０７５８】

特徴Ａ４．前記通常演出手段の可動履歴を記憶する可動履歴記憶手段（音声ランプ制御装置９２の各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈ）を有し、

前記通常演出手段制御手段は、非可動中である前記通常演出手段が複数存在すると判定した場合、前記可動履歴記憶手段に記憶された可動履歴に基づき、前回可動させた前記通常演出手段と異なる前記通常演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ａ２に記載の遊技機。

【０７５９】

特徴Ａ４によれば、同じ通常演出手段が連続して可動し難くなっている。このため、遊技者は、操作手段を操作することによって異なる通常演出手段の可動を十分に堪能することができる。したがって、遊技者の操作手段に対する操作意欲をさらに向上できる。

【０７６０】

特徴Ａ５．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２におけるＳ４０４、Ｓ４０９の処理を実行する機能）と、

当該取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報における当否情報群に対応しているか否かの付与判定を実行する付与判定手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２における特別情報判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の前記特別情報が前記当否情報群

に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典遊技（例えば、可変入賞装置５６を開閉制御する開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２における開閉実行モードを実行する機能）と、を有し、
前記通常演出手段制御手段は、前記付与判定手段にて前記特別情報が前記当否情報群に対応していると判定されたと判定した場合、特定の前記通常演出手段を可動させる確率が他の前記通常演出手段を可動させる確率より高くされていることを特徴とする特徴Ａ１ないしＡ４のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７６１】
特徴Ａ５によれば、特別情報が当否情報群に対応している場合（当たり結果である場合）には、特定の通常演出手段が可動し易くなっている。このため、遊技者は、操作手段を操作（連打）する過程において、特定の通常演出手段が他の通常演出手段より多く可動しているか否かを確認することにより、遊技回の結果を推測できる。つまり、操作手段を操作することによって遊技回の結果を推測するという新規な遊技性を遊技者に付与することができる。したがって、遊技の多様化を図ることによって遊技者の遊技への注目度を向上できる。
【０７６２】
なお、遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部とを備える構成においては、「情報取得手段」は、「予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する」構成に代えて、「前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する」構成としてもよい。
【０７６３】
特徴Ａ６．第３位置と前記第３位置と異なる第４位置との間を可動可能とされた特定可動部（特定可動部３４１）を有し、当該特定可動部が可動することによって前記特定可動部が可動しない場合より遊技者に有利な結果が付与され易い特定演出手段（特定ユニット３４０）と、
前記有効期間内であって、予め定められた第１条件が成立したと判定した場合、前記特定演出手段を制御する特定演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における特定可動処理を実行する機能）と、を有することを特徴とする特徴Ａ１ないしＡ５のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７６４】
特徴Ａ６のように、通常演出手段と異なる特定演出手段を備える遊技機に本発明を適用することもできる。なお、ここでの有効期間内に特定演出手段を制御するとは、有効期間内に特定演出手段の可動を開始し、有効期間が経過した後に特定演出手段の可動を終了させることも含むものである。
【０７６５】
特徴Ａ７．前記特定演出手段制御手段は、前記第１条件の１つとして、前記通常演出手段が可動していないと判定した場合に前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ａ６に記載の遊技機。
【０７６６】
特徴Ａ８．前記通常演出手段制御手段は、前記特定演出手段制御手段が前記特定演出手段を可動させると判定した場合、前記特定演出手段制御手段が前記特定演出手段を可動させると判定した以降に前記操作手段が操作されても前記通常演出手段を可動させないことを特徴とする特徴Ａ６またはＡ７に記載の遊技機。
【０７６７】
特徴Ａ７およびＡ８によれば、有効期間内において通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動し難くなり、遊技者が注目すべき演出手段を明確に区別できる。また、特徴Ａ８を備える構成では、特定演出手段制御手段が特定演出手段を可動させると判定した場合、遊技者が操作手段を操作した際に非可動中の通常演出手段が存在するとしても当該通常演出手段が可動されないという演出上の相違点（いわゆる法則くずれ）を生み出すことがで

きる。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、可動すべきはずの通常演出手段が可動しないという演出（状態）を探すという新規な遊技性も付与でき、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。

【０７６８】

特徴Ａ９．複数の前記通常演出手段における通常可動部および前記特定演出手段における特定可動部は、少なくとも１つの前記通常演出手段における通常可動部が前記第２位置まで可動すると共に、前記特定演出手段における特定可動部が前記第４位置まで可動した際に接触する形状とされていることを特徴とする特徴Ａ７またはＡ８に記載の遊技機。

【０７６９】

特徴Ａ９のように、特徴Ａ７またはＡ８の構成を備える場合には、通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動しないため、通常演出手段の通常可動部が第２位置まで可動すると共に、特定演出手段の特定可動部が第４位置まで可動した際に互いに接触する形状とすることもできる。このため、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部の設計の自由度を向上でき、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部を遊技者にとって斬新な形状や、迫力のある形状とすることができる。

【０７７０】

（２）特徴Ｂ群

従来より、遊技者が操作可能なボタン（操作手段）と、遊技者のボタン操作に基づいて可動する可動部とを備える遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－１２８５２２号公報参照）。このような遊技機では、遊技者にボタンを操作させることによって当該遊技者を遊技に参加させることができるため、遊技者の遊技への注目度を高めることができる。

【０７７１】

このような遊技機では、可動部の制御の仕方を工夫することによって遊技者の遊技への注目度を良好に高めることが必要であり、特徴Ｂ群は当該課題を解決するものである。

【０７７２】

特徴Ｂ１．遊技者が操作可能な操作手段（第１枠ボタン２６）と、

前記操作手段の操作の有無を検出する操作検出手段（第１枠ボタン検知センサ２６ａ）と、

第１位置と前記第１位置と異なる第２位置との間を可動可能とされた通常可動部（第１～第３可動部３１１～３４１）を有する通常演出手段（第１～第３演出ユニット３１０～３３０）と、

前記操作検出手段の検出結果に基づき、前記通常演出手段を制御する通常演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における第１枠ボタン対応処理を実行する機能）と、

前記操作手段の有効期間を決定する有効期間決定手段（音声ランプ制御装置９２の有効期間を決定する機能）と、を備える遊技機において、

予め定められた第１条件が成立したと判定した場合に前記有効期間内における特定タイミングを決定する特定タイミング決定手段（音声ランプ制御装置９２の特定タイミングを決定する機能（Ｓ２８０５の処理を実行する機能））を有し、

前記通常演出手段制御手段は、前記有効期間内に前記操作手段が操作されたと判定した場合であって前記特定タイミングが決定されたと判定した場合、予め定められた第２条件が成立したと判定すると、前記特定タイミングにて前記通常演出手段の可動が終了するように、前記通常演出手段を可動させることを特徴とする遊技機。

【０７７３】

特徴Ｂ１によれば、特定タイミングが決定された場合、通常演出手段は、第２条件が成立したと判定すると、特定タイミングにて通常演出手段の可動が終了するように当該通常演出手段を可動させる。このため、このような状況では特定タイミング以降に通常演出手段が可動しないため、特定タイミング以降に開始される別の演出に遊技者をスムーズに注目させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上できる。

【０７７４】
特徴Ｂ２．前記通常演出手段制御手段は、前記特定タイミングまでの残り期間に基づいて前記通常演出手段の制御を変化させることを特徴とする特徴Ｂ１に記載の遊技機。
【０７７５】
特徴Ｂ２によれば、特定タイミングまでの残り期間に基づいて通常演出手段の制御が変化する。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、通常演出手段の可動を注目することによって特定タイミングが決定されたか否かを確認するという新規な遊技性を付与することもでき、遊技者の遊技への注目度を向上できる。
【０７７６】
特徴Ｂ３．前記通常演出手段は、非可動中である場合には前記通常可動部が前記第１位置に配置されており、
前記通常演出手段制御手段は、可動中となって前記通常可動部が前記第１位置から前記第２位置に達した後に前記第１位置に戻るまでの可動期間を基本可動期間とすると、非可動中であり、かつ前記基本可動期間が、前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間以下である前記通常演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｂ２に記載の遊技機。
【０７７７】
特徴Ｂ３によれば、特定タイミング直前では、基本可動期間が特定タイミングまでの期間より短い通常演出手段のみが可動される。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、可動すべきはずの通常演出手段が可動しないという演出（状態）を探すことによって特定タイミングが決定されたか否かを推測するという新規な遊技性を付与することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。
【０７７８】
特徴Ｂ４．前記通常演出手段は、非可動中である場合には前記通常可動部が前記第１位置に配置されており、
前記通常演出手段制御手段は、可動中となって前記通常可動部が前記第１位置から前記第２位置に達した後に前記第１位置に戻るまでの可動期間を基本可動期間とすると、非可動中であり、前記基本可動期間が、前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間より長い前記通常演出手段が存在すると判定した場合、当該通常演出手段を前記基本可動期間より可動期間が短い短縮可動期間で可動させることを特徴とする特徴Ｂ２に記載の遊技機。
【０７７９】
特徴Ｂ４によれば、特定タイミング直前では、基本可動期間が特定タイミングまでの期間より長い通常演出手段は、短縮可動期間で可動される。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、通常演出手段の可動期間から特定タイミングが決定されたか否かを推測するという新規な遊技性を付与することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。
【０７８０】
特徴Ｂ５．前記通常演出手段制御手段は、前記通常可動部が前記第１位置から前記第２位置に達することなく前記第１位置に戻るように前記通常演出手段を可動させることにより、当該通常演出手段の可動期間を前記短縮可動期間とすることを特徴とする特徴Ｂ４に記載の遊技機。
【０７８１】
特徴Ｂ５によれば、可動距離を短くすることによって可動期間を短くするため、遊技者を通常可動部の可動の仕方（到達点）まで注目させることができ、遊技者の通常可動部への注目度を向上できる。
【０７８２】
特徴Ｂ６．前記通常演出手段制御手段は、前記通常演出手段を前記基本可動期間で可動させる場合より可動速度を速くして前記通常演出手段を可動させることにより、当該通常演出手段の可動期間を前記短縮可動期間とすることを特徴とする特徴Ｂ４に記載の遊技機

。
【０７８３】
特徴Ｂ６によれば、可動速度を速くすることによって可動期間を短くするため、遊技者を通常可動部の可動中の状態（速度）まで注目させることができ、遊技者の通常可動部への注目度を向上できる。
【０７８４】
特徴Ｂ７．前記通常演出手段は、非可動中である場合には前記通常可動部が前記第１位置に配置されており、
可動中となって前記通常可動部が前記第１位置から前記第２位置に達した後に前記第１位置に戻るまでの期間を基本可動期間とすると、前記特定タイミングから前記基本可動期間より前の時点までの所定期間を特別処理期間として決定する特別処理期間決定手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における特別処理期間を決定する機能）を有し、
前記通常演出手段制御手段は、前記特別処理期間内に前記操作手段が操作されたと判定した場合、前記基本可動期間が、前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間未満である前記通常演出手段の可動を遅延させ、遅延させた前記通常演出手段の可動終了時点と前記特定タイミングとを一致させることを特徴とする特徴Ｂ２に記載の遊技機。
【０７８５】
特徴Ｂ７によれば、特定タイミング直前では、通常演出手段の可動が遅延される。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、操作手段を操作してから遅れて通常演出手段が可動するか否かを探すことによって特定タイミングが決定されたか否かを推測するという新規な遊技性を付与することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。また、特徴Ｂ７では、通常演出手段の可動終了時点を特定タイミングと一致させるため、特定タイミング以降に開始される別の演出に遊技者をさらにスムーズに注目させることができる。
【０７８６】
特徴Ｂ８．第３位置と前記第３位置と異なる第４位置との間を可動可能とされた特定可動部（特定可動部３４１）を有し、前記特定可動部が可動することによって前記特定可動部が可動しない場合より遊技者に有利な結果が付与され易い特定演出手段（特定ユニット３４０）と、
前記有効期間内であって、予め定められた第３条件が成立したと判定した場合、前記特定演出手段を制御する特定演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における特定可動処理を実行する機能）と、を有し、
前記特定演出手段制御手段は、前記第３条件の１つとして前記通常演出手段の可動が前記特定タイミングにて終了するように制御されたと判定した場合、前記特定タイミング以降に前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｂ１ないしＢ７のいずれか１つに記載の遊技機。
【０７８７】
特徴Ｂ８によれば、特定タイミング以降に開始される別の演出として、遊技者にとって有利な結果が付与され易い特定演出手段が可動する。このため、特定タイミングまでに通常演出手段の可動が終了することにより、遊技者を特定演出手段にスムーズに注目させることができる。なお、ここでの有効期間内に特定演出手段を制御するとは、有効期間内に特定演出手段の可動を開始し、有効期間が経過した後に特定演出手段の可動を終了させることも含むものである。
【０７８８】
特徴Ｂ９．前記通常演出手段における通常可動部および前記特定演出手段における特定可動部は、前記通常演出手段における通常可動部が前記第２位置まで可動すると共に、前記特定演出手段における特定可動部が前記第４位置まで可動した際に接触する形状とされていることを特徴とする特徴Ｂ８に記載の遊技機。
【０７８９】

特徴Ｂ９のように、特徴Ｂ８の構成を備える場合には、通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動しないため、通常演出手段の通常可動部が第２位置まで可動すると共に、特定演出手段の特定可動部が第４位置まで可動した際に互いに接触する形状とすることもできる。このため、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部の設計の自由度を向上でき、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部を遊技者にとって斬新な形状や、迫力のある形状とすることができる。

【０７９０】

特徴Ｂ１０．前記特定演出手段制御手段は、前記有効期間内であって前記特定タイミング以降に前記操作手段が操作されたと判定した場合に前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｂ８またはＢ９に記載の遊技機。

【０７９１】

特徴Ｂ１０によれば、特徴Ｂ２等の構成を備える場合、特定タイミングが設定されているために通常演出手段の可動が変化したことに気付いた遊技者は、その後に特定演出手段が可動することを自身のみが理解した状態で操作手段を操作できる。このため、遊技者の通常演出手段への注目度をさらに向上できる。

【０７９２】

特徴Ｂ１１．前記特定演出手段制御手段は、前記特定タイミングに前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｂ８またはＢ９に記載の遊技機。

【０７９３】

特徴Ｂ１１によれば、特徴Ｂ２等の構成を備える場合、特定タイミングが設定されているために通常演出手段の可動が変化したことに気付いた遊技者は、その後に特定演出手段が可動することを自身のみが理解した状態で特定タイミングに達することを待つことができる。このため、遊技者の通常演出手段への注目度をさらに向上できる。

【０７９４】

特徴Ｂ１２．前記有効期間内であって前記特定タイミング以前に前記操作手段が操作された際に前記特定演出手段を可動させるか否かを決定する特定演出手段可動決定手段（音声ランプ制御装置９２の特定ユニット可動抽選処理を実行する機能）を有し、

前記通常演出手段制御手段は、前記第２条件の１つとして、前記特定演出手段可動決定手段にて前記特定演出手段を可動させると決定した際、前記特定タイミングにて前記通常演出手段の可動が終了するように前記通常演出手段を可動させ、

前記特定演出手段制御手段は、前記第３条件の１つとして、前記特定演出手段可動決定手段にて前記特定演出手段を可動させると判定した際に前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｂ８ないしＢ１１のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７９５】

特徴Ｂ１２によれば、遊技者によって操作手段が操作された際に特定演出手段を操作させるか否かを決定している。つまり、特定タイミングが決定されたとしても、遊技者が操作手段を操作しなかった場合には特定演出手段が可動することがない。このため、遊技者の操作手段を操作することへの関心が低下することを抑制できる。

【０７９６】

特徴Ｂ１３．前記通常演出手段は、複数備えられ、当該複数の通常演出手段におけるそれぞれの通常可動部が互いに異なる前記第１位置と前記第２位置との間を可動可能とされていることを特徴とする特徴Ｂ１ないしＢ１２のいずれか１つに記載の遊技機。

【０７９７】

特徴Ｂ１３のように、通常演出手段を複数備える構成とすることもできる。そして、複数の通常演出手段の可動終了時点が全て特定タイミングと一致した場合には、複数の通常演出手段の全ての可動が終了したと同時に別の演出が開始されることになり、遊技者にとって迫力（爽快感）のある演出を付与することができる。

【０７９８】

特徴Ｂ１４．前記通常演出手段は、少なくとも１つの前記通常演出手段の可動期間が他の可動期間より長くされていることを特徴とする特徴Ｂ１３に記載の遊技機。

【０７９９】
特徴Ｂ１４によれば、複数の通常演出手段のうちの少なくとも１つの通常演出手段の可動期間が他の可動期間より長くされているため、複数の通常演出手段の可動状態（組み合わせ）の多様化を図ることができ、遊技者が通常演出手段の可動を視ることに早期に飽きてしまうことを抑制できる。
【０８００】
（３）特徴Ｃ群
従来より、遊技者が操作可能なボタン（操作手段）と、遊技者のボタン操作に基づいて可動する複数の可動部とを備える遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－１２８５２２号公報参照）。このような遊技機では、遊技者にボタンを操作させることによって当該遊技者を遊技に参加させることができるため、遊技者の遊技への注目度を高めることができる。
【０８０１】
このような遊技機では、可動部の制御の仕方を工夫することによって遊技者の遊技への注目度を良好に高めることが必要であり、特徴Ｃ群は当該課題を解決するものである。
【０８０２】
特徴Ｃ１．遊技者が操作可能な操作手段（第１枠ボタン２６）と、
前記操作手段の操作の有無を検出する操作検出手段（第１枠ボタン検知センサ２６ａ）と、
第１位置と前記第１位置と異なる第２位置との間を可動可能とされた通常可動部（第１～第３可動部３１１～３４１）を有する通常演出手段（第１～第３演出ユニット３１０～３３０）と、
前記操作検出手段の検出結果に基づき、前記通常演出手段を制御する通常演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における第１枠ボタン対応処理を実行する機能）と、
前記操作手段の有効期間を決定する有効期間決定手段（音声ランプ制御装置９２の有効期間を決定する機能）と、
第３位置と前記第３位置と異なる第４位置との間を可動可能とされた特定可動部（特定可動部３４１）を有し、前記特定可動部が可動することによって前記特定可動部が可動しない場合より遊技者に有利な結果が付与され易い特定演出手段（特定ユニット３４０）と、
前記有効期間内であって、予め定められた第１条件が成立したと判定した場合、前記特定演出手段を制御する特定演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における特定可動処理を実行する機能）と、を備え、
前記通常演出手段は、複数備えられ、当該複数の通常演出手段におけるそれぞれの通常可動部が互いに異なる前記第１位置と前記第２位置との間を可動可能とされた遊技機において、
前記通常演出手段は、非可動中である場合には前記通常可動部が前記第１位置に配置され、可動中となって前記通常可動部が前記第１位置から前記第２位置に達した後に前記第１位置に戻るまでの可動期間を基本可動期間とすると、少なくとも１つの前記通常演出手段の基本可動期間が他の基本可動期間より長くされており、
前記特定演出手段制御手段は、前記第１条件の１つとして、前記有効期間内において、前記基本可動期間の異なる複数の前記通常演出手段の少なくとも一部の通常可動部が可動して同時にそれぞれの所定箇所に達すると判定した場合、前記特定演出手段を可動させることを特徴とする遊技機。
【０８０３】
特徴Ｃ１によれば、第１条件の１つとして、可動期間の異なる通常演出手段の少なくとも一部の通常可動部が可動して同時にそれぞれの所定箇所に達する場合、遊技者に有利な結果が付与され易い（当たり結果となり易い）特定演出手段が可動する。このため、遊技者に操作手段を積極的に操作させることができ、遊技者の遊技への関心を向上できる。

【０８０４】
また、このような構成では、遊技者は、偶発的に通常演出手段の少なくとも一部の通常可動部が所定箇所に同時に達することを期待しながら操作手段を操作することもできるし、意図的に通常演出手段の少なくとも一部の通常可動部が同時に所定箇所に達するように操作手段を操作するタイミングを変更することもできる。このため、遊技者に操作手段を操作する過程においても異なる遊技性を付与でき、遊技者自身に操作手段の操作の仕方を選択させることができる。したがって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことも抑制できる。
【０８０５】
なお、ここでの同時とは、通常演出手段の通常可動部が所定箇所に完全に同時に達する場合に加えて、遊技者にとって違和感のない程度の微差を含むものである。また、ここでの有効期間内に特定演出手段を制御するとは、有効期間内に特定演出手段の可動を開始し、有効期間が経過した後に特定演出手段の可動を終了させることも含むものである。
【０８０６】
特徴Ｃ２．前記特定演出手段制御手段は、複数の前記通常演出手段における通常可動部が同時にそれぞれの前記第１位置に達すると判定した場合、前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。
【０８０７】
特徴Ｃ２によれば、複数の通常演出手段における通常可動部が同時にそれぞれの第１位置に達する場合に特定演出手段が可動する。このため、遊技者に特定演出手段の可動をより印象付けることができると共に特定演出手段の可動をより迫力（爽快感）のあるものとすることができ、遊技者の特定演出手段が可動することに対する期待感を向上できる。
【０８０８】
特徴Ｃ３．前記通常演出手段における通常可動部および前記特定演出手段における特定可動部は、前記通常演出手段における通常可動部が前記第２位置まで可動すると共に、前記特定演出手段における特定可動部が前記第４位置まで可動した際に接触する形状とされていることを特徴とする特徴Ｃ２に記載の遊技機。
【０８０９】
特徴Ｃ３によれば、特徴Ｃ２の構成を備えており、通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動しないため、通常演出手段の通常可動部が第２位置まで可動すると共に、特定演出手段の特定可動部が第４位置まで可動した際に互いに接触する形状とすることもできる。このため、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部の設計の自由度を向上でき、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部を遊技者にとって斬新な形状や、迫力のある形状とすることができる。
【０８１０】
特徴Ｃ４．前記特定演出手段制御手段は、複数の前記通常演出手段の通常可動部が同時にそれぞれの前記第２位置に達すると判定した場合、前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｃ１に記載の遊技機。
【０８１１】
特徴Ｃ４によれば、複数の通常演出手段の通常可動部が同時にそれぞれの第２位置に達すると判定した場合に特定演出手段が可動する。このため、通常演出手段の通常可動部と特定演出手段の特定可動部とが同時に可動することによって生み出される迫力のある演出を遊技者に提供でき、遊技者の特定演出手段が可動することに対する期待感を向上できる。
【０８１２】
特徴Ｃ５．前記通常演出手段における通常可動部および前記特定演出手段における特定可動部は、前記通常演出手段における通常可動部が前記第２位置まで可動すると共に、前記特定演出手段における特定可動部が前記第４位置まで可動した際に接触しない形状とされていることを特徴とする特徴Ｃ４に記載の遊技機。
【０８１３】

特徴Ｃ５によれば、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部が可動した際に各可動部が互いに接触することを抑制でき、遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【０８１４】

特徴Ｃ６．前記通常演出手段制御手段は、前記特定演出手段制御手段が前記特定演出手段を可動させると判定した場合、前記特定演出手段制御手段が前記特定演出手段を可動させると判定した以降に前記操作手段が操作されても前記通常演出手段を可動させないことを特徴とする特徴Ｃ１ないしＣ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８１５】

特徴Ｃ６によれば、特徴Ｃ２等の構成を備える場合には、通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動し難くなり、遊技者が注目すべき演出手段を明確に区別できる。また、特徴Ｃ２およびＣ４等の構成を備える場合には、特定演出手段が可動された後に通常演出手段の可動が開始されるという演出上の違和感が発生することを抑制できる。

【０８１６】

特徴Ｃ７．前記通常演出手段制御手段は、前記有効期間内に前記操作手段が操作されたと判定した場合、非可動中である前記通常演出手段が少なくとも１つ存在すると判定すると、非可動中である前記演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｃ１ないしＣ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８１７】

特徴Ｃ７によれば、非可動中の通常演出手段を可動させるため、全ての通常演出手段を同時に可動させる場合と比較して、遊技者が操作手段を操作した際の通常演出手段が可動する確率が高くなる。つまり、遊技者が操作手段を操作した際の通常演出手段の応答性（反応性）を高くできる。したがって、遊技者は、操作手段を操作したことに対応して通常演出手段が可動することを体感し易くなる。これにより、遊技者に積極的に操作手段を操作させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上できる。

【０８１８】

特徴Ｃ８．複数の前記通常演出手段は、前記基本可動期間が互いに異なっており、

前記通常演出手段制御手段は、非可動中である前記通常演出手段が複数存在すると判定した場合、非可動中である１つの前記通常演出手段のみを可動させることを特徴とする特徴Ｃ７に記載の遊技機。

【０８１９】

特徴Ｃ８によれば、１つずつ通常演出手段を可動させるため、遊技者が操作手段を操作した際に通常演出手段が可動する確率が高くなる。つまり、遊技者が操作手段を操作した際の通常演出手段の応答性をさらに高くできる。このため、さらに遊技者の遊技への注目度を向上でき、遊技者に操作手段を操作した際の通常演出手段（通常可動部）の演出（可動）を十分に堪能させることができる。

【０８２０】

特徴Ｃ９．前記通常演出手段制御手段は、非可動中である前記通常演出手段が複数存在すると判定した場合、非可動中である前記通常演出手段のうちの最も前記基本可動期間が長い通常演出手段を他の通常演出手段より優先的に可動させることを特徴とする特徴Ｃ８に記載の遊技機。

【０８２１】

特徴Ｃ９によれば、最も基本可動期間が長い通常演出手段を他の通常演出手段より優先的に可動させるため、遊技者が操作手段を操作することによって複数の通常演出手段が同時に可動する確率が高くなる。このため、遊技者に操作手段を操作した際の通常可動部の演出（可動、組み合わせ）を十分に堪能させることができ、遊技者の操作手段に対する操作意欲を向上できる。

【０８２２】

（４）特徴Ｄ群

従来より、遊技者が操作可能なボタン（操作手段）と、遊技者のボタン操作に基づいて

可動する可動部とを備える遊技機が提案されている（例えば、特開２０１４－１２８５２２号公報参照）。このような遊技機では、遊技者にボタンを操作させることによって当該遊技者を遊技に参加させることができるため、遊技者の遊技への注目度を高めることができる。

【０８２３】

このような遊技機では、可動部の制御の仕方を工夫することによって遊技者の遊技への注目度を良好に高めることが必要であり、特徴Ｄ群は当該課題を解決するものである。

【０８２４】

特徴Ｄ１．遊技者が操作可能な操作手段（第１枠ボタン２６）と、

前記操作手段の操作の有無を検出する操作検出手段（第１枠ボタン検知センサ２６ａ）と、

第１位置と前記第１位置と異なる第２位置との間を可動可能とされた通常可動部（第１～第３可動部３１１～３４１）を有する通常演出手段（第１～第３演出ユニット３１０～３３０）と、

前記操作検出手段の検出結果に基づき、前記通常演出手段を制御する通常演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における第１枠ボタン対応処理を実行する機能）と、

前記操作手段の有効期間を決定する有効期間決定手段（音声ランプ制御装置９２の有効期間を決定する機能）と、を備える遊技機において、

前記通常演出手段は、非可動中である場合には前記通常可動部が前記第１位置に配置され、基本可動期間にて前記通常可動部が前記第１位置から前記第２位置に達した後に前記第１位置に戻る第１可動態様と、前記第１可動態様の基本可動期間より可動期間が短い短縮可動期間にて前記通常可動部が可動する第２可動態様とを有し、

前記通常演出手段制御手段は、前記有効期間内に前記操作手段が操作されたと判定した場合、遊技者の前記操作手段の操作状況に起因する予め定められた第１条件が成立していないと判定すると前記第１可動態様で前記通常演出手段を可動させ、前記第１条件が成立したと判定すると前記第２可動態様で前記通常演出手段を可動させることを特徴とする遊技機。

【０８２５】

特徴Ｄ１によれば、遊技者の操作状況によって通常演出手段の可動態様が異なるようにしている。このため、遊技者は、操作手段の操作状況を変更することによって通常演出手段の異なる可動態様を体感できる。したがって、遊技者が操作手段を操作することに早期に飽きてしまうことを抑制でき、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。

【０８２６】

特徴Ｄ２．前記第２可動態様は、前記通常可動部が前記第１位置から前記第２位置に達することなく前記第１位置に戻ることを特徴とする特徴Ｄ１に記載の遊技機。

【０８２７】

特徴Ｄ２によれば、可動距離を短くすることによって可動期間を短くするため、遊技者を通常可動部の可動の仕方（到達点）まで注目させることができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。

【０８２８】

特徴Ｄ３．前記第２可動態様は、前記通常可動部の可動速度が前記第１可動態様の可動速度より速くされていることを特徴とする特徴Ｄ１またはＤ２に記載の遊技機。

【０８２９】

特徴Ｄ３によれば、可動速度を速くすることによって可動期間を短くするため、遊技者を通常可動部の可動中の状態（速度）まで注目させることができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。

【０８３０】

特徴Ｄ４．前記有効期間内に前記操作手段が操作された回数を記憶する操作回数記憶手段（音声ランプ制御装置９２の操作回数カウンタエリア１５４ｒ）を有し、

前記通常演出手段制御手段は、前記第１条件の１つとして前記操作回数記憶手段に記憶された回数が所定回数より少ないと判定した場合に前記第１可動態様で前記通常演出手段を可動させ、前記操作回数記憶手段に記憶された回数が前記所定回数以上である判定した場合に前記第２可動態様で前記通常演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ１ないしＤ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８３１】

特徴Ｄ４によれば、遊技者が操作手段を操作した回数により、通常演出手段の可動態様が変化する。このため、遊技者が積極的に操作手段を操作した場合には、通常演出手段が第２可動態様で可動され易くなり、操作手段の操作に対する通常演出手段の応答性を向上できる。

【０８３２】

特徴Ｄ５．前記有効期間内において、前記操作手段が操作された操作間隔を記憶する操作間隔記憶手段を有し、

前記通常演出手段制御手段は、前記第１条件の１つとして前記操作間隔が所定間隔以上であると判定した場合に前記第１可動態様で前記通常演出手段を可動させ、前記操作間隔が前記所定間隔未満であると判定した場合に前記第２可動態様で前記通常演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ１ないしＤ３のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８３３】

特徴Ｄ５によれば、遊技者が操作手段を操作した操作間隔により、通常演出手段の可動態様が変化する。このため、遊技者は、遊技者自身によって通常演出手段の可動態様を選択でき、遊技者が操作手段を操作することに早期に飽きてしまうことを抑制できる。また、操作間隔によって可動態様が変化するため、遊技者は、例えば、通常演出手段の第１可動態様と第２可動態様との可動を交互に堪能することもできる。

【０８３４】

特徴Ｄ６．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２におけるＳ４０４、Ｓ４０９の処理を実行する機能）と、

当該取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報における当否情報群に対応しているか否かの付与判定を実行する付与判定手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２における特別情報判定処理を実行する機能）と、

前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の前記特別情報が前記当否情報群に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典遊技（例えば、可変入賞装置５６を開閉制御する開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２における開閉実行モードを実行する機能）と、を有し、

前記通常演出手段制御手段は、前記付与判定手段にて前記特別情報が前記当否情報群に対応していると判定されたと判定した場合、前記付与判定手段にて前記特別情報が前記当否情報群に対応していると判定されなかった場合より、前記第１条件が成立する確率が高くされていることを特徴とする特徴Ｄ１ないしＤ５のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８３５】

特徴Ｄ６によれば、特別情報が当否情報群に対応している場合（当たり結果である場合）には、第１条件が成立し易くなっている。つまり、通常演出手段が第２可動態様で可動され易くなっている。このため、遊技者は、操作手段を操作（連打）する過程において、通常演出手段がどの段階で第２可動態様となるかを確認することにより、遊技回の結果を推測できる。つまり、操作手段を操作することによって遊技回の結果を推測するという新規な遊技性を遊技者に付与することができ、遊技の多様化を図ることによって遊技者の遊技への注目度を向上できる。

【０８３６】

なお、遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部とを備える構成においては、「情報取得手段」は、「予め定められた取得条件が成立したこ

とに基づいて特別情報を取得する」構成に代えて、「前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する」構成としてもよい。

【０８３７】

特徴Ｄ７．前記通常演出手段は、複数備えられ、当該複数の通常演出手段におけるそれぞれの通常可動部が互いに異なる前記第１位置と前記第２位置との間を可動可能とされており、

前記通常演出手段制御手段は、前記有効期間内に前記操作手段が操作されたと判定した場合、非可動中である前記通常演出手段が少なくとも１つ存在すると判定すると、非可動中である前記演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ１ないし Ｄ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８３８】

特徴Ｄ７によれば、非可動中である通常演出手段が少なくとも１つ存在すると判定すると、非可動中の通常演出手段を可動させる。このため、全ての通常演出手段を同時に可動させる場合と比較して、遊技者が操作手段を操作した際の通常演出手段が可動する確率が高くなる。つまり、遊技者が操作手段を操作した際の通常演出手段の応答性（反応性）を高くできる。したがって、遊技者は、操作手段を操作したことに対応して通常演出手段が可動することを体感し易くなる。これにより、遊技者に積極的に操作手段を操作させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上できる。

【０８３９】

特徴Ｄ８．前記通常演出手段制御手段は、非可動中である前記通常演出手段が複数存在すると判定した場合、非可動中である１つの前記通常演出手段のみを可動させることを特徴とする特徴Ｄ７に記載の遊技機。

【０８４０】

特徴Ｄ８によれば、１つずつ通常演出手段を可動させるため、遊技者が操作手段を操作した際に通常演出手段が可動する確率が高くなる。つまり、遊技者が操作手段を操作した際の通常演出手段の応答性をさらに高くできる。このため、さらに遊技者の遊技への注目度を向上でき、遊技者に操作手段を操作した際の通常演出手段（通常可動部）の演出（可動）を十分に堪能させることができる。

【０８４１】

特徴Ｄ９．複数の前記通常演出手段における少なくとも１つの前記通常演出手段は、前記基本可動期間が他の通常演出手段の前記基本可動期間より長くされていると共に、前記短縮可動期間が他の通常演出手段の短縮可動期間より長くされており、

前記通常演出手段制御手段は、非可動中である前記通常演出手段が複数存在すると判定した場合、前記第１可動態様で可動させる場合には非可動中である前記通常演出手段のうちの最も前記基本可動期間が長い通常演出手段を他の通常演出手段より優先的に可動させ、前記第２可動態様で可動させる場合には非可動中である前記通常演出手段のうちの最も前記短縮可動期間が長い通常演出手段を他の通常演出手段より優先的に可動させることを特徴とする特徴Ｄ８に記載の遊技機。

【０８４２】

特徴Ｄ９によれば、基本可動期間または短縮可動期間が長い通常演出手段を他の通常演出手段より優先的に可動させるため、遊技者が操作手段を操作することによって複数の通常演出手段が同時に可動する確率が高くなる。このため、遊技者に操作手段を操作した際の通常可動部の演出（可動、組み合わせ）を十分に堪能させることができ、遊技者の操作手段に対する操作意欲を向上できる。

【０８４３】

特徴Ｄ１０．前記通常演出手段の可動履歴を記憶する可動履歴記憶手段（音声ランプ制御装置９２の各種演出ユニット可動フラグ格納エリア１５４ｈ）を有し、

前記通常演出手段制御手段は、非可動中である前記通常演出手段が複数存在すると判定した場合、前記可動履歴記憶手段に記憶された可動履歴に基づき、前回可動させた前記通常演出手段と異なる前記通常演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ８に記載の遊

技機。
【０８４４】
特徴Ｄ１０によれば、同じ通常演出手段が連続して可動し難くなっている。このため、遊技者は、操作手段を操作することによって異なる通常演出手段の可動を十分に堪能することができる。したがって、遊技者の操作手段に対する操作意欲をさらに向上できる。
【０８４５】
特徴Ｄ１１．予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２におけるＳ４０４、Ｓ４０９の処理を実行する機能）と、
当該取得情報記憶手段に記憶されている特別情報が付与情報における当否情報群に対応しているか否かの付与判定を実行する付与判定手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２における特別情報判定処理を実行する機能）と、
前記付与判定手段による付与判定の結果が、判定対象の前記特別情報が前記当否情報群に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて遊技者に特典遊技（例えば、可変入賞装置５６を開閉制御する開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主制御装置９１のＭＰＵ１１２における開閉実行モードを実行する機能）と、を有し、
前記通常演出手段制御手段は、前記付与判定手段にて前記特別情報が前記当否情報群に対応していると判定されたと判定した場合、特定の通常演出手段を可動させる確率が他の通常演出手段を可動させる確率より高くされていることを特徴とする特徴Ｄ７ないしＤ１０のいずれか１つに記載の遊技機。
【０８４６】
特徴Ｄ１１によれば、特別情報が当否情報群に対応している場合（当たり結果である場合）には、特定の通常演出手段が可動し易くなっている。このため、遊技者は、操作手段を操作（連打）する過程において、特定の通常演出手段が他の通常演出手段より多く可動しているか否かを確認することにより、遊技回の結果を推測できる。つまり、操作手段を操作することによって遊技回の結果を推測するという新規な遊技性を遊技者に付与することができ、遊技の多様化を図ることによって遊技者の遊技への注目度を向上できる。
【０８４７】
なお、遊技者による発射操作に基づいて、遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段と、前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部とを備える構成においては、「情報取得手段」は、「予め定められた取得条件が成立したことに基づいて特別情報を取得する」構成に代えて、「前記始動入球部に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する」構成としてもよい。
【０８４８】
特徴Ｄ１２．第３位置と前記第３位置と異なる第４位置との間を可動可能とされた特定可動部（特定可動部３４１）を有し、前記特定可動部が可動することによって前記特定可動部が可動しない場合より遊技者に有利な結果が付与され易い特定演出手段（特定ユニット３４０）と、
有効期間内であって、予め定められた第２条件が成立したと判定した場合、前記特定演出手段を制御する特定演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における特定可動処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴Ｄ１ないしＤ１１のいずれか１つに記載の遊技機。
【０８４９】
特徴Ｄ１２のように、通常演出手段と異なる特定演出手段を備える遊技機に本発明を適用することもできる。なお、ここでの有効期間内に特定演出手段を制御するとは、有効期間内に特定演出手段の可動を開始し、有効期間が経過した後に特定演出手段の可動を終了させることも含むものである。
【０８５０】
特徴Ｄ１３．前記特定演出手段制御手段は、前記第２条件の１つとして、複数の前記通常演出手段が可動していないと判定した場合に前記特定演出手段を可動させることを特徴

とする特徴Ｄ１１に記載の遊技機。
【０８５１】
特徴Ｄ１４．前記通常演出手段制御手段は、前記特定演出手段制御手段が前記特定演出手段を可動させると判定した場合、前記特定演出手段制御手段が前記特定演出手段を可動させると判定した以降に前記操作手段が操作されても前記通常演出手段を可動させないことを特徴とする特徴Ｄ１１またはＤ１２に記載の遊技機。
【０８５２】
特徴Ｄ１３およびＤ１４によれば、通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動することがなくなり、遊技者が注目すべき演出手段を明確に区別できる。また、特徴Ｄ１４を備える構成では、特定演出手段制御手段が特定演出手段を可動させると判定した場合、遊技者が操作手段を操作した際に非可動中の通常演出手段が存在するとしても当該通常演出手段が可動されないという演出上の相違点（いわゆる法則くずれ）を生み出すことができる。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、可動すべきはずの通常演出手段が可動しないという演出（状態）を探すという新規な遊技性も付与でき、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。
【０８５３】
特徴Ｄ１５．前記通常演出手段における通常可動部および前記特定演出手段における特定可動部は、前記通常演出手段における通常可動部が前記第２位置まで可動すると共に、前記特定演出手段における特定可動部がそれぞれ前記第４位置まで可動した際に接触する形状とされていることを特徴とする特徴Ｄ１３またはＤ１４に記載の遊技機。
【０８５４】
特徴Ｄ１５のように、特徴Ｄ１３またはＤ１４の構成を備える場合には、通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動しないため、通常演出手段の通常可動部が第２位置まで可動すると共に、特定演出手段の特定可動部が第４位置まで可動した際に互いに接触する形状とすることもできる。このため、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部の設計の自由度を向上でき、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部を遊技者にとって斬新な形状や、迫力のある形状とすることができる。
【０８５５】
特徴Ｄ１６．予め定められた第２条件が成立した場合に前記有効期間内における特定タイミングを決定する特定タイミング決定手段（音声ランプ制御装置９２の特定タイミングを決定する機能（Ｓ２８０５の処理を実行する機能））を有し、
前記通常演出手段制御手段は、前記有効期間内に前記操作手段が操作されたと判定した場合であって前記特定タイミングが決定されたと判定した場合、予め定められた第３条件が成立したと判定すると、前記特定タイミングにて前記通常演出手段の可動が終了するように、前記通常演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ１ないしＤ６のいずれか１つに記載の遊技機。
【０８５６】
特徴Ｄ１６によれば、特定タイミングが決定された場合、通常演出手段は、第３条件が成立したと判定すると、特定タイミングにて通常演出手段の可動が終了するように当該通常演出手段を可動させる。このため、このような状況では特定タイミング以降に通常演出手段が可動しないため、特定タイミング以降に開始される別の演出に遊技者をスムーズに注目させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上できる。
【０８５７】
また、特定タイミングが決定され、第３条件が成立すると、特定タイミング直前では、通常演出手段は、特定タイミングに可動が終了するように可動される。このため、このような状況では特定タイミング以降に通常演出手段が可動しないため、特定タイミング以降に開始される別の演出に遊技者をスムーズに注目させることができ、遊技者の遊技への注目度を向上できる。
【０８５８】
特徴Ｄ１７．前記通常演出手段制御手段は、前記特定タイミングまでの残り期間に基づ

いて前記通常演出手段の制御を変化させることを特徴とする特徴Ｄ１６に記載の遊技機。
【０８５９】
特徴Ｄ１７によれば、特定タイミングまでの残り期間に基づいて通常演出手段の制御が変化する。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、通常演出手段の可動を注目することによって特定タイミングが決定されたか否かを確認するという新規な遊技性を付与することもでき、遊技者の遊技への注目度を向上できる。
【０８６０】
特徴Ｄ１８．前記通常演出手段制御手段は、前記第１条件が成立していないと判定した場合は、前記基本可動期間が、前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間以下である前記通常演出手段を前記第１可動態様で可動させ、前記第１条件が成立したと判定した場合は、前記短縮可動期間が、前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間以下である前記通常演出手段を前記第２可動態様で可動させることを特徴とする特徴Ｄ１７に記載の遊技機。
【０８６１】
特徴Ｄ１８によれば、特定タイミング直前では、基本可動期間または短縮可動期間が特定タイミングまでの期間より短い通常演出手段のみが可動される。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、可動すべきはずの通常演出手段が可動しないという演出（状態）を探すことによって特定タイミングが決定されたか否かを推測するという新規な遊技性を付与することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。
【０８６２】
特徴Ｄ１９．前記通常演出手段制御手段は、前記第１条件が成立していないと判定した場合であって、非可動中であり、かつ前記基本可動期間が、前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間より長い通常演出手段が存在すると判定した場合、当該通常演出手段を前記基本可動期間より可動期間が短い第１特殊可動期間で可動させ、前記第１条件が成立したと判定した場合であって、非可動中であり、かつ前記短縮可動期間が前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間より長い通常演出手段が存在すると判定した場合、当該通常演出手段を前記短縮可動期間より可動期間が短い第２特殊可動期間で可動させることを特徴とする特徴Ｄ１７に記載の遊技機。
【０８６３】
特徴Ｄ１９によれば、特定タイミング直前では、基本可動期間または短縮可動期間が特定タイミングまでの期間より長い通常演出手段は、第１特殊可動期間または第２特殊可動期間で可動される。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、通常演出手段の可動期間から特定タイミングが決定されたか否かを推測するという新規な遊技性を付与することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。
【０８６４】
特徴Ｄ２０．前記通常演出手段制御手段は、前記通常可動部の可動距離を前記第１可動態様の可動距離より短くして前記通常演出手段を可動させることにより、前記通常演出手段の可動期間を前記第１特殊可動期間とすると共に、前記通常可動部の可動距離を前記第２可動態様の可動距離より短くして前記通常演出手段を可動させることにより、前記通常演出手段の可動期間を前記第２特殊可動期間とすることを特徴とする特徴Ｄ１９に記載の遊技機。
【０８６５】
特徴Ｄ２０によれば、可動距離を短くすることによって可動期間を短くするため、遊技者を通常可動部の可動の仕方（到達点）まで注目させることができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。
【０８６６】
特徴Ｄ２１．前記通常演出手段制御手段は、前記通常可動部の可動速度を前記第１可動態様の可動速度より速くして前記通常演出手段を可動させることにより、前記通常演出手段の可動期間を前記第１特殊可動期間とすると共に、前記通常可動部の可動速度を前記第２可動態様の可動速度より速くして前記通常演出手段を可動させることにより、前記通常

演出手段の可動期間を前記第２特殊可動期間とすることを特徴とする特徴Ｄ１９に記載の遊技機。

【０８６７】

特徴Ｄ２１によれば、可動速度を速くすることによって可動期間を短くするため、遊技者を通常可動部の可動中の状態（速度）まで注目させることができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。

【０８６８】

特徴Ｄ２２．前記特定タイミングから前記基本可動期間より前の時点までの所定期間を特別処理期間として決定する特別処理期間決定手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における特別処理期間を決定する機能）を有し、

前記通常演出手段制御手段は、前記特別処理期間内に前記操作手段が操作されたと判定した場合、前記第１条件が成立していないと判定した場合には、前記基本可動期間が、前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間未満である前記通常演出手段の可動を遅延させ、前記第１条件が成立したと判定した場合には、前記短縮可動期間が、前記操作手段が操作された時点から前記特定タイミングまでの期間未満である前記通常演出手段の可動を遅延させることにより、遅延させた前記通常演出手段の可動終了時点と前記特定タイミングとを一致させることを特徴とする特徴Ｄ１７に記載の遊技機。

【０８６９】

特徴Ｄ２２によれば、特定タイミング直前では、通常演出手段の可動が遅延される。このため、遊技者に、操作手段を操作する過程において、操作手段を操作してから遅れて通常演出手段が可動するか否かを探すことによって特定タイミングが決定されたか否かを推測するという新規な遊技性を付与することができ、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。また、特徴Ｄ２２では、通常演出手段の可動終了時点を特定タイミングと一致させるため、特定タイミング以降に開始される別の演出に遊技者をさらにスムーズに注目させることができる。

【０８７０】

特徴Ｄ２３．第３位置と前記第３位置と異なる第４位置との間を可動可能とされた特定可動部（特定可動部３４１）を有し、前記特定可動部が可動することによって前記特定可動部が可動しない場合より遊技者に有利な結果が付与され易い特定演出手段（特定ユニット３４０）と、

前記有効期間内であって、予め定められた第４条件が成立したと判定した場合、前記特定演出手段を制御する特定演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における特定可動処理を実行する機能）と、を有し、

前記特定演出手段制御手段は、前記特定タイミング以降に前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ１６ないしＤ２２のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８７１】

特徴Ｄ２３によれば、特定タイミング以降に開始される別の演出として、遊技者にとって有利な結果が付与され易い特定演出手段が可動する。このため、特定タイミングまでに通常演出手段の可動が終了することにより、遊技者を特定演出手段にスムーズに注目させることができる。なお、ここでの有効期間内に特定演出手段を制御するとは、有効期間内に特定演出手段の可動を開始し、有効期間が経過した後に特定演出手段の可動を終了させることも含むものである。

【０８７２】

特徴Ｄ２４．前記通常演出手段における通常可動部および前記特定演出手段における特定可動部は、前記通常演出手段における通常可動部が前記第２位置まで可動すると共に前記特定演出手段における特定可動部が前記第４位置まで可動した際に接触する形状とされていることを特徴とする特徴Ｄ２３に記載の遊技機。

【０８７３】

特徴Ｄ２４のように、特徴Ｄ２３の構成を備える場合には、有効期間内において通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動しないため、通常演出手段の通常可動部が第２位置

まで可動すると共に、特定演出手段の特定可動部が第４位置まで可動した際に互いに接触する形状とすることもできる。このため、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部の設計の自由度を向上でき、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部を遊技者にとって斬新な形状や、迫力のある形状とすることができる。

【０８７４】

特徴Ｄ２５．前記特定演出手段制御手段は、前記有効期間内であって前記特定タイミング以降に前記操作手段が操作されたと判定した場合に前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ２３またはＤ２４に記載の遊技機。

【０８７５】

特徴Ｄ２５によれば、特徴Ｄ１７等の構成を備える場合、特定タイミングが設定されているために通常演出手段の可動が変化したことに気付いた遊技者は、その後に特定演出手段が可動することを自身のみが理解した状態で操作手段を操作できる。このため、遊技者の通常演出手段への注目度をさらに向上できる。

【０８７６】

特徴Ｄ２６．前記特定演出手段制御手段は、前記特定タイミングに前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ２３またはＤ２４に記載の遊技機。

【０８７７】

特徴Ｄ２６によれば、特徴Ｄ１７等の構成を備える場合、特定タイミングが設定されているために通常演出手段の可動が変化したことに気付いた遊技者は、その後に特定演出手段が可動することを自身のみが理解した状態で特定タイミングに達することを待つことができる。このため、遊技者の通常演出手段への注目度をさらに向上できる。

【０８７８】

特徴Ｄ２７．前記有効期間内であって前記特定タイミング以前に前記操作手段が操作された際に前記特定演出手段を可動させるか否かを決定する特定演出手段可動決定手段（音声ランプ制御装置９２の特定ユニット可動抽選処理を実行する機能）を有し、

前記特定演出手段制御手段は、前記第４条件の１つとして、前記特定演出手段可動決定手段にて前記特定演出手段を可動させると判定した際に前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ２３ないしＤ２６のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８７９】

特徴Ｄ２７によれば、遊技者によって操作手段が操作された際に特定演出手段を操作させるか否かを決定している。つまり、特定タイミングが決定されたとしても、遊技者が操作手段を操作しなかった場合には特定演出手段が可動することがない。このため、遊技者の操作手段を操作することへの関心が低下することを抑制できる。

【０８８０】

特徴Ｄ２８．第３位置と前記第３位置と異なる第４位置との間を可動可能とされた特定可動部（特定可動部３４１）を有し、前記特定可動部が可動することによって前記特定可動部が可動しない場合より遊技者に有利な結果が付与され易い特定演出手段（特定ユニット３４０）と、

予め定められた第２条件が成立したと判定した場合、前記特定演出手段を制御する特定演出手段制御手段（音声ランプ制御装置９２のＭＰＵ１５２における特定可動処理を実行する機能）と、を有し、

前記通常演出手段は複数備えられ、少なくとも１つの前記通常演出手段は、前記基本可動期間が他の前記通常演出手段の前記基本可動期間より長くされていると共に、前記短縮可動期間が他の前記通常演出手段の前記短縮可動期間より長くされており、

前記特定演出手段制御手段は、前記第２条件の１つとして、前記有効期間内において、前記基本可動期間の異なる複数の前記通常演出手段の少なくとも一部の通常可動部が可動して同時にそれぞれの所定箇所に達すると判定した場合、前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ１ないしＤ６のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８８１】

特徴Ｄ２８によれば、第２条件の１つとして、複数の通常演出手段の一部の可動が同時

に終了した場合に遊技者に有利な結果が付与され易い（当たり結果となり易い）特定演出手段が可動する。このため、遊技者に操作手段を積極的に操作させることができ、遊技者の遊技への関心を向上できる。

【０８８２】

また、このような構成では、遊技者は、偶発的に通常演出手段の少なくとも一部の通常可動部が所定箇所に同時に達することを期待しながら操作手段を操作することもできるし、意図的に通常演出手段の少なくとも一部の通常可動部が同時に所定箇所に達するように操作手段を操作するタイミングを変更することもできる。このため、遊技者に操作手段を操作する過程においても異なる遊技性を付与でき、遊技者自身に操作手段の操作の仕方を選択させることができる。したがって、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことも抑制できる。

【０８８３】

なお、ここでの同時とは、通常演出手段の通常可動部が所定箇所に完全に同時に達する場合に加えて、遊技者にとって違和感のない程度の微差を含むものである。また、ここでの有効期間内に特定演出手段を制御するとは、有効期間内に特定演出手段の可動を開始し、有効期間が経過した後に特定演出手段の可動を終了させることも含むものである。

【０８８４】

特徴Ｄ２９．前記特定演出手段制御手段は、複数の前記通常演出手段における通常可動部が同時にそれぞれの前記第１位置に達すると判定した場合、前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ２８に記載の遊技機。

【０８８５】

特徴Ｄ２９によれば、複数の通常演出手段における通常可動部が同時にそれぞれの第１位置に達する場合に特定演出手段が可動する。このため、遊技者に特定演出手段の可動をより印象付けることができると共に特定演出手段の可動をより迫力（爽快感）のあるものとすることができ、遊技者の特定演出手段が可動することに対する期待感を向上できる。

【０８８６】

特徴Ｄ３０．前記通常演出手段における通常可動部および前記特定演出手段における特定可動部は、前記通常演出手段における通常可動部が前記第２位置まで可動すると共に、前記特定演出手段における特定可動部が前記第４位置まで可動した際に接触する形状とされていることを特徴とする特徴Ｄ２９に記載の遊技機。

【０８８７】

特徴Ｄ３０によれば、特徴Ｄ２９の構成を備えており、通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動しないため、通常演出手段の通常可動部が第２位置まで可動すると共に、特定演出手段の特定可動部が第４位置まで可動した際に互いに接触する形状とすることもできる。このため、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部の設計の自由度を向上でき、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部を遊技者にとって斬新な形状や、迫力のある形状とすることができる。

【０８８８】

特徴Ｄ３１．前記特定演出手段制御手段は、複数の前記通常演出手段の通常可動部が同時にそれぞれの前記第２位置に達すると判定した場合、前記特定演出手段を可動させることを特徴とする特徴Ｄ２８に記載の遊技機。

【０８８９】

特徴Ｄ３１によれば、複数の通常演出手段の通常可動部が同時にそれぞれの第２位置に達すると判定した場合に特定演出手段が可動する。このため、通常演出手段の通常可動部と特定演出手段の特定可動部とが同時に可動することによって生み出される迫力のある演出を遊技者に提供でき、遊技者の特定演出手段が可動することに対する期待感を向上できる。

【０８９０】

特徴Ｄ３２．前記通常演出手段における通常可動部および前記特定演出手段における特定可動部は、前記通常演出手段における通常可動部が前記第２位置まで可動すると共に、

前記特定演出手段における特定可動部が前記第４位置まで可動した際に接触しない形状とされていることを特徴とする特徴Ｄ３１に記載の遊技機。

【０８９１】

特徴Ｄ３２によれば、通常演出手段の通常可動部および特定演出手段の特定可動部が可動した際に各可動部が互いに接触することを抑制でき、遊技者に違和感を与えることを抑制できる。

【０８９２】

特徴Ｄ３３．前記通常演出手段制御手段は、前記特定演出手段制御手段が前記特定演出手段を可動させると判定した場合、前記特定演出手段制御手段が前記特定演出手段を可動させると判定した以降に前記操作手段が操作されても前記通常演出手段を可動させないことを特徴とする特徴Ｄ２８ないしＤ３２のいずれか１つに記載の遊技機。

【０８９３】

特徴Ｄ３３によれば、特徴Ｄ２９等の構成を備える場合には、通常演出手段と特定演出手段とが同時に可動し難くなり、遊技者が注目すべき演出手段を明確に区別できる。また、特徴Ｄ２９およびＤ３１等の構成を備える場合には、特定演出手段が可動された後に通常演出手段の可動が開始されるという演出上の違和感が発生することを抑制できる。

【０８９４】

さらに、以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【０８９５】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【０８９６】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して、または所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

＜その他＞

従来より、遊技者が操作可能なボタン（操作手段）と、遊技者のボタン操作に基づいて可動する複数の可動部とを備える遊技機が提案されている（例えば、特許文献１参照）。このような遊技機では、遊技者にボタンを操作させることによって当該遊技者を遊技に参加させることができるため、遊技者の遊技への注目度を高めることができる（例えば、特許文献１：特開２０１４－１２８５２２号公報）。

このような遊技機では、可動部の制御の仕方を工夫することによって遊技者の遊技への注目度を良好に高めることが望まれている。

本技術的思想は上記点に鑑みて、遊技への注目度を良好に高めることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

＜手段＞

上記目的を達成するため、技術的思想１の遊技機では、遊技者が操作可能な操作手段と、操作手段の操作の有無を検出する操作検出手段と、第１位置と第１位置と異なる第２位置との間を可動可能とされた通常可動部を有する通常演出手段と、操作検出手段の検出結果に基づき、通常演出手段を制御する通常演出手段制御手段と、操作手段の有効期間を決定する有効期間決定手段と、を備える遊技機において、通常演出手段は、非可動中である場合には通常可動部が第１位置に配置され、基本可動期間にて通常可動部が第１位置から第２位置に達した後に第１位置に戻る第１可動態様と、第１可動態様の基本可動期間より可動期間が短い短縮可動期間にて通常可動部が可動する第２可動態様とを有し、通常演出手段制御手段は、有効期間内に操作手段が操作されたと判定した場合、遊技者の操作手段の操作状況に起因する予め定められた第１条件が成立していないと判定すると第１可動態様で通常演出手段を可動させ、第１条件が成立したと判定すると第２可動態様で通常演出

手段を可動させることを特徴としている。

＜効果＞

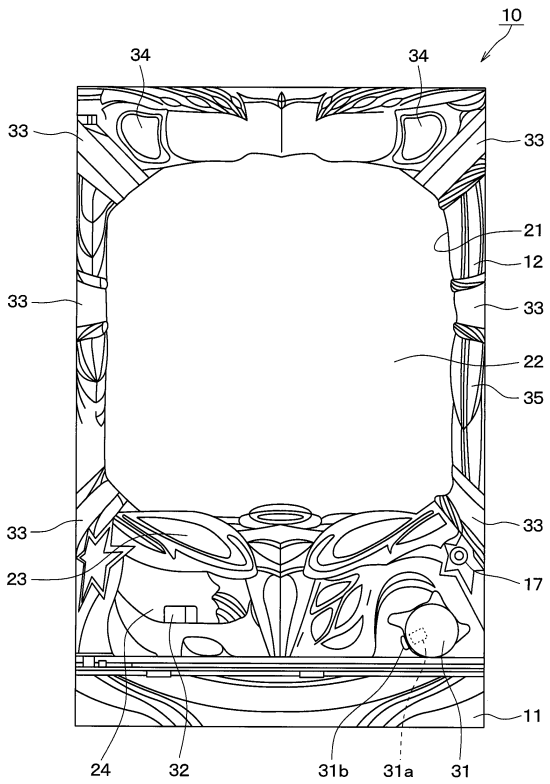
これによれば、遊技者の操作状況によって通常演出手段の可動態様が異なるようにしている。このため、遊技者は、操作手段の操作状況を変更することによって通常演出手段の異なる可動態様を体感できる。したがって、遊技者が操作手段を操作することに早期に飽きてしまうことを抑制でき、遊技者の遊技に対する注目度を向上できる。

【符号の説明】

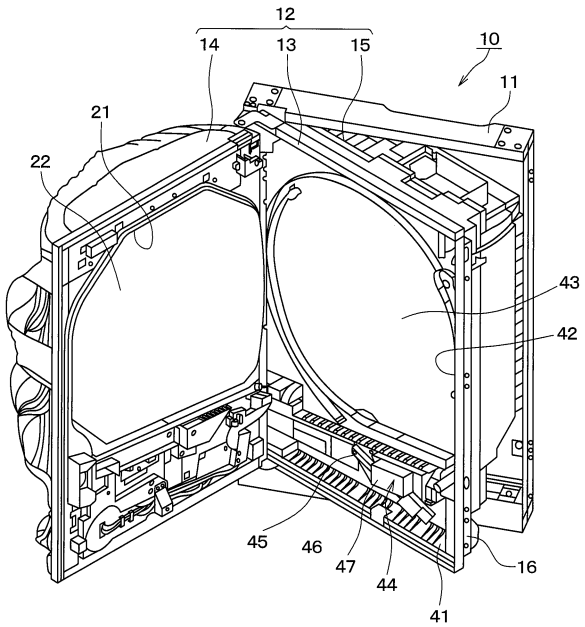
【０８９７】

１０…パチンコ機（遊技機）、５４…第１始動口、５５…第２始動口、８０…図柄表示装置、９１…主制御装置、９２…音声ランプ制御装置、９３…表示制御装置、１１２…ＭＰＵ（主側ＭＰＵ）、１１３…ＲＯＭ（主側ＲＯＭ）、１１４…ＲＡＭ（主側ＲＡＭ）、１５２…ＭＰＵ（音声側ＭＰＵ）、１５３…ＲＯＭ（音声側ＲＯＭ）、１５４…ＲＡＭ（音声側ＲＡＭ）、１５４ｃ…演出ユニット操作有効期間タイマカウンタエリア、１５４ｄ…各種演出ユニット可動期間タイマカウンタエリア、１６２…ＭＰＵ（表示側ＭＰＵ）、１６３…プログラムＲＯＭ、１６４…ワークＲＡＭ、１６５…ＶＤＰ、３１０…第１演出ユニット、３２０…第２演出ユニット、３３０…第３演出ユニット、３４０…特定ユニット。

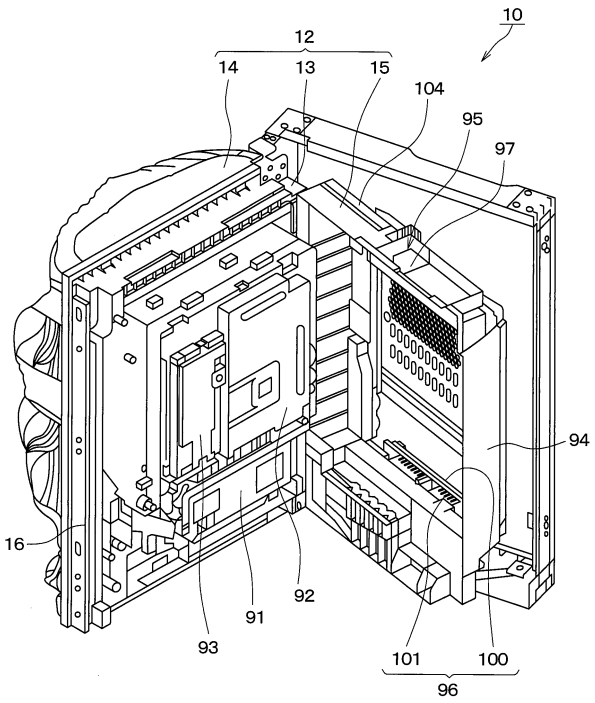
【図１】



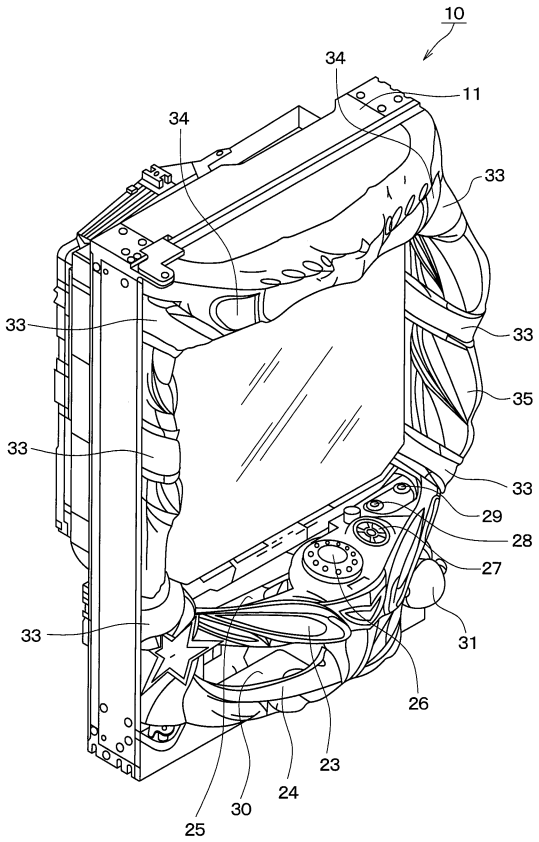
【図２】



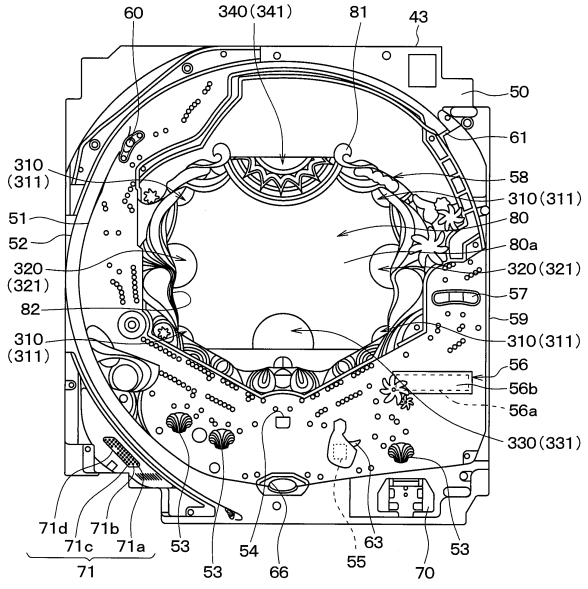
【図３】


10
12
14
13
15
104
95
97
94
16
92
91
93
101
100
96

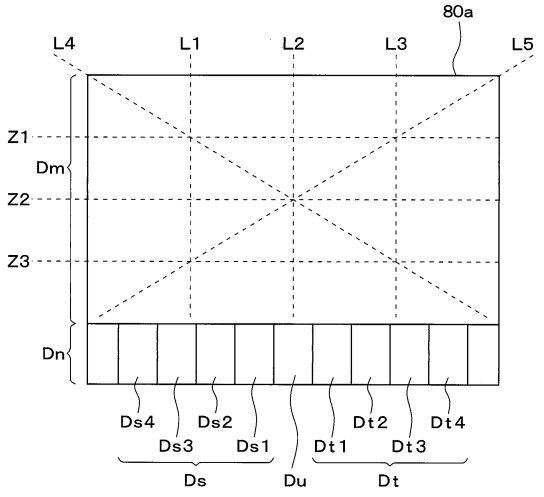
【図４】


10
34
11
34
33
33
33
35
33
33
29
28
27
31
33
26
23
24
30
25

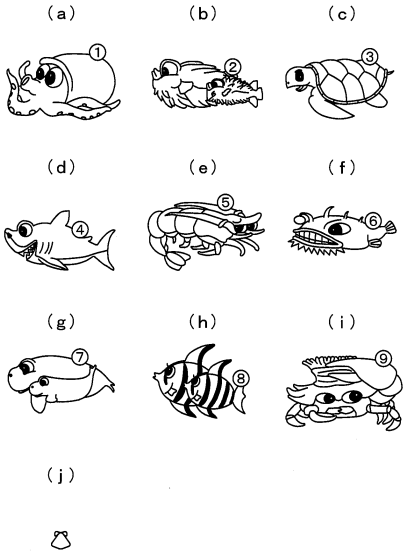
【図５】


60
340(341)
81
43
50
61
310
(311)
58
310(311)
51
80
52
80a
320
(321)
320(321)
57
82
59
310
(311)
310(311)
56
56b
56a
330(331)
71d
71b
71c
71a
71
53
53
54
66
63
55
70
53

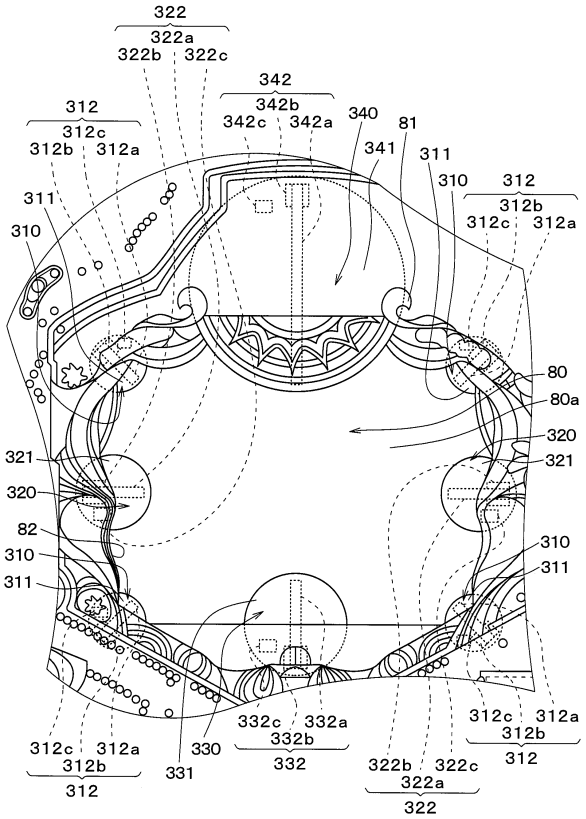
【図６】


80a
L4
L1
L2
L3
L5
Z1
Dm
Z2
Z3
Dn
Ds4
Ds3
Ds2
Ds1
Ds
Du
Dt1
Dt2
Dt3
Dt4
Dt

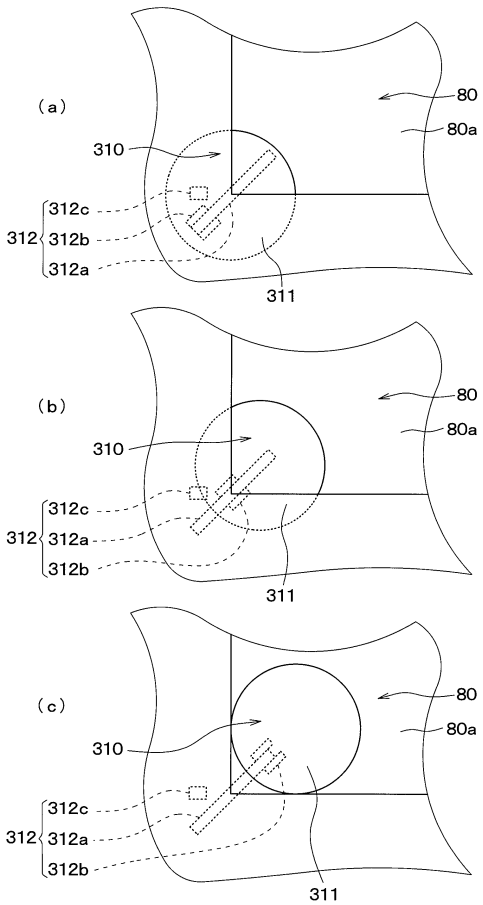
【図７】


(a)
(b)
(c)
(d)
(e)
(f)
(g)
(h)
(i)
(j)

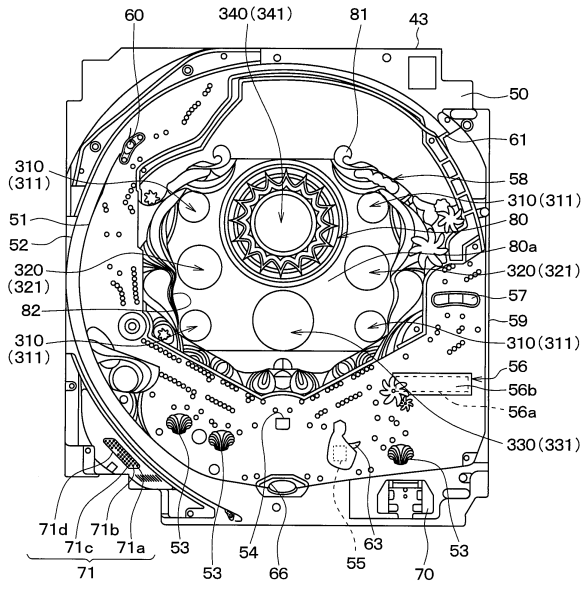
【図８】


322
322a
322b
322c
342
342b
342c
342a
340
81
341
311
310
312
312b
312c
312a
80
80a
320
321
82
331
330
332
332b
332a
332c

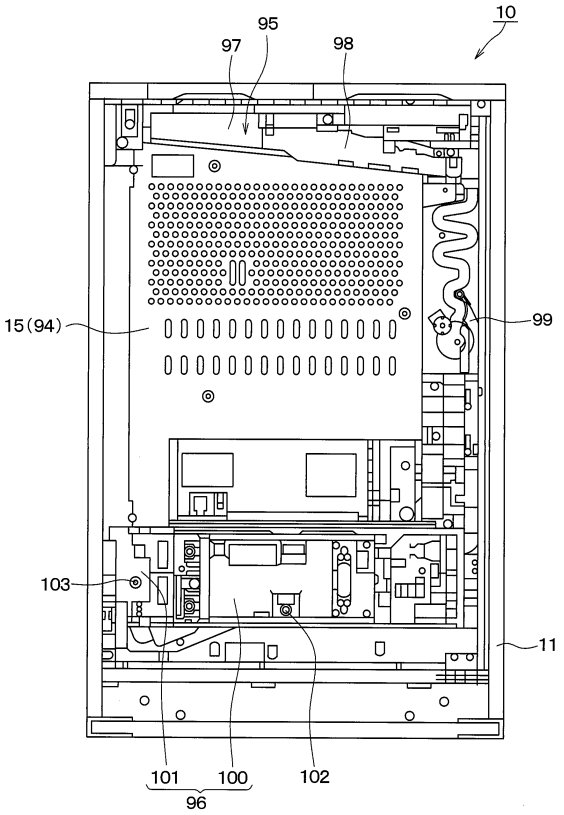
【図９】


(a)
(b)
(c)
80
80a
310
312
312c
312b
312a
311

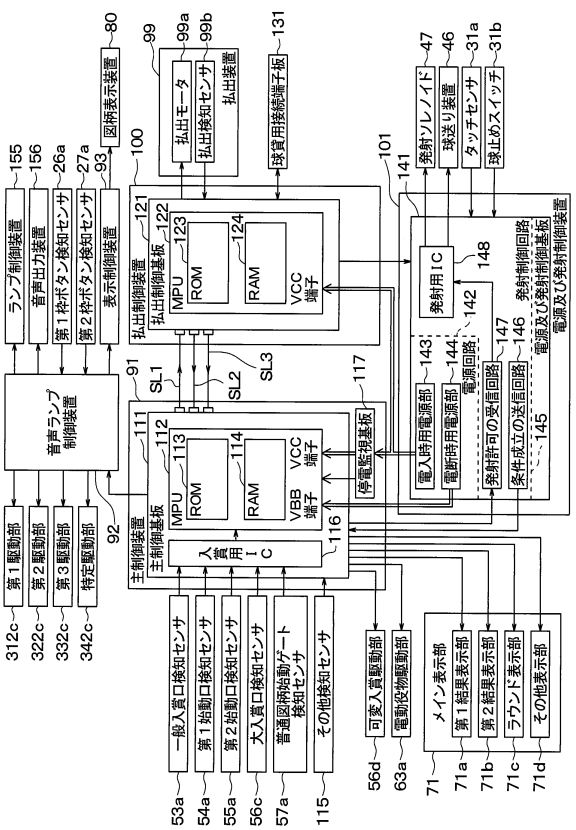
【図１０】


60
340(341)
81
43
50
61
58
310(311)
80
80a
320(321)
57
59
56
56b
56a
330(331)
51
52
82
71
71d
71b
71c
71a
53
54
66
55
63
70

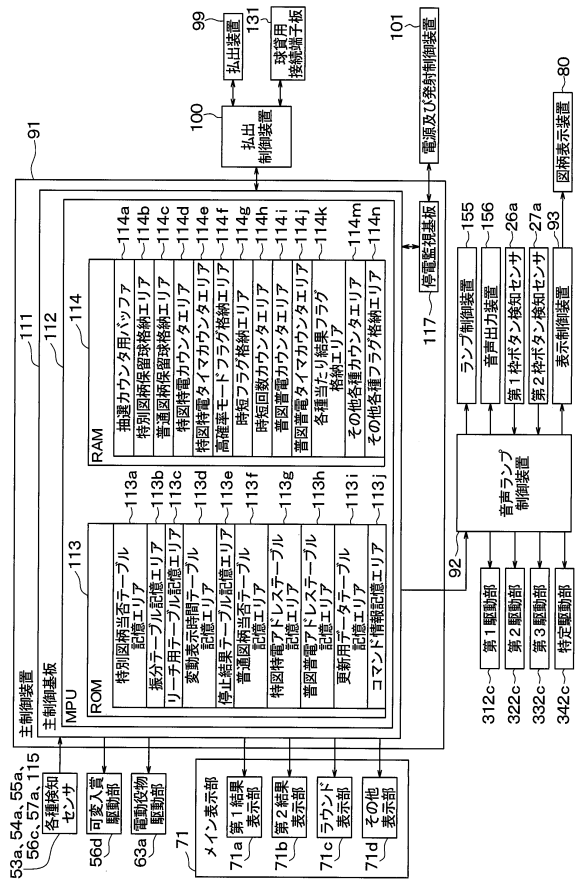
【図１１】



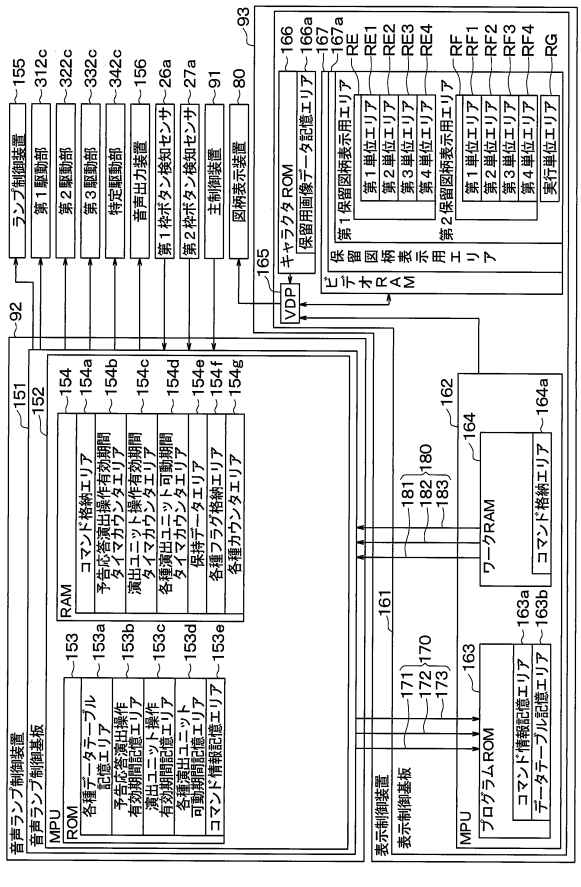
【図１２】



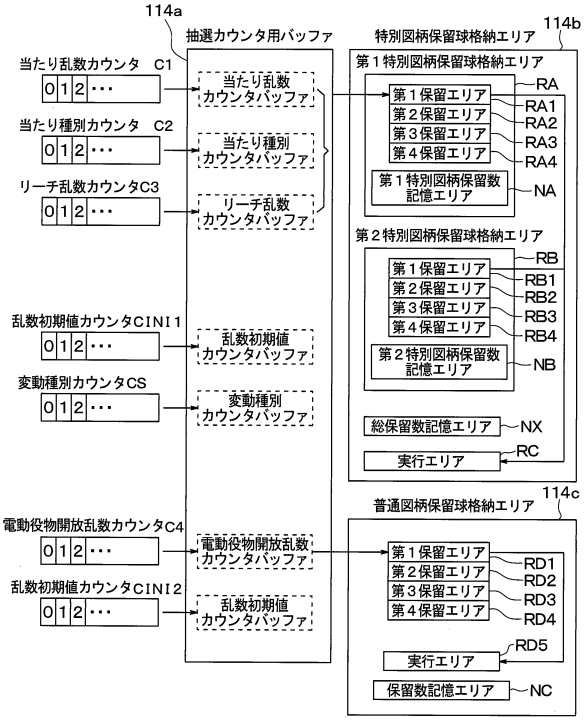
【図１３】



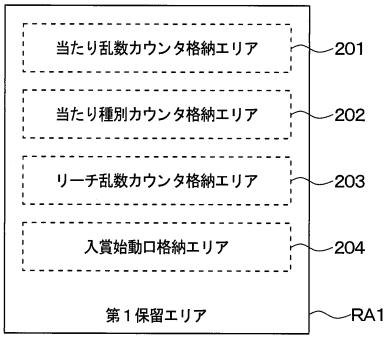
【図１４】



【図１５】



【図１６】



【図１７】

特別図柄当否テーブル記憶エリア

（ａ）低確率モード用の特別図柄当否テーブル

当たり乱数カウンタ C1	当否結果
7＆307	当たり当選
その他	外れ結果

（ｂ）高確率モード用の特別図柄当否テーブル

当たり乱数カウンタ C1	当否結果
7＆30＆67＆100＆131＆164＆195＆223＆241＆272＆307＆335＆362＆395＆423＆468＆493＆525＆557＆572＆598	当たり当選
その他	外れ結果

【図１８】

振分テーブル記憶エリア

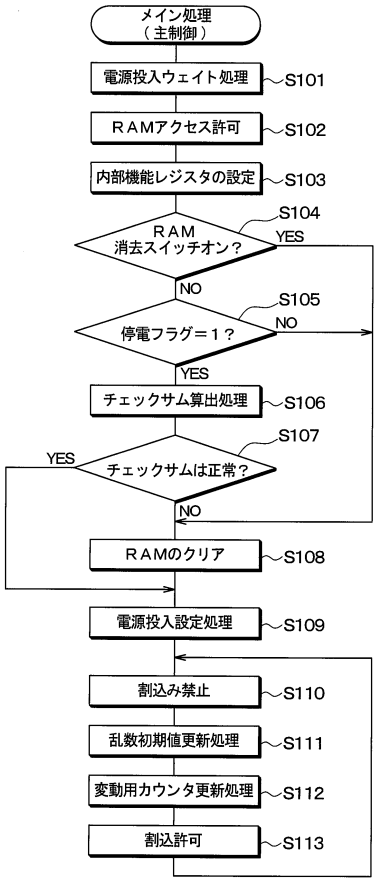
（ａ）第１結果表示部用の振分テーブル

当たり種別カウンタ C2	振分結果
0～9	16R確変当たり結果
10～23	4R確変当たり結果
24～29	16R通常当たり結果

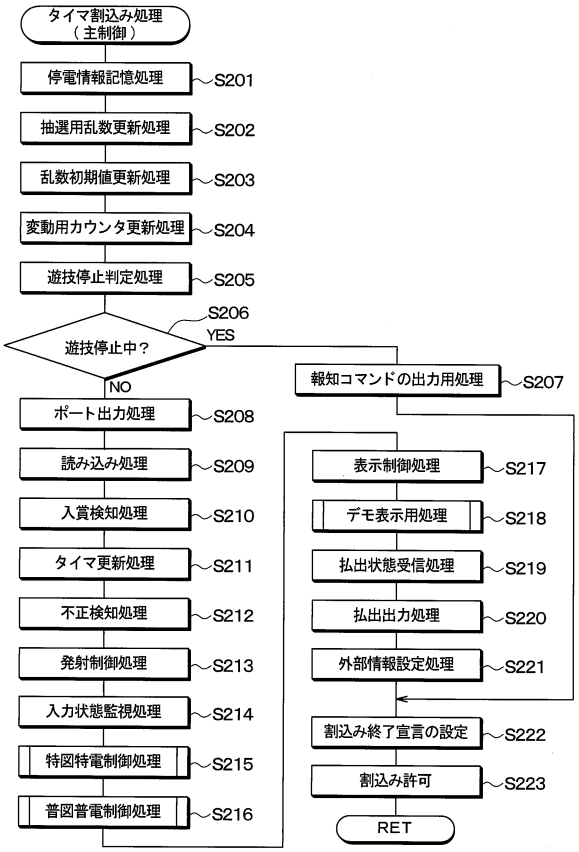
（ｂ）第２結果表示部用の振分テーブル

当たり種別カウンタ C2	振分結果
0～23	16R確変当たり結果
24～29	16R通常当たり結果

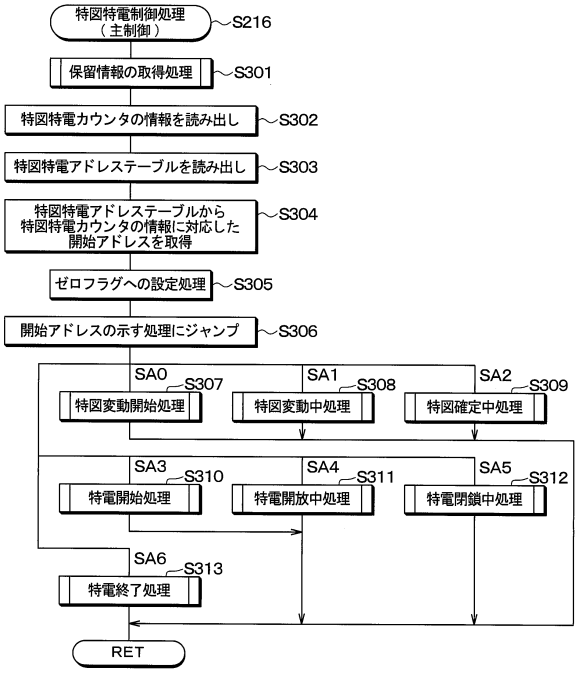
【図１９】



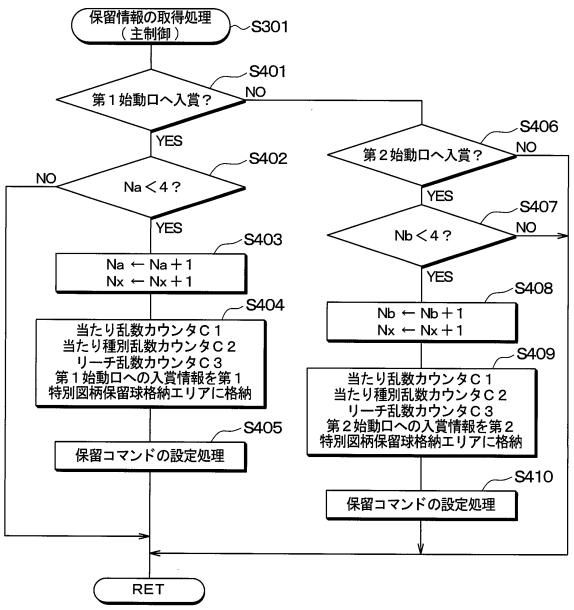
【図２０】



【図２１】



【図２２】

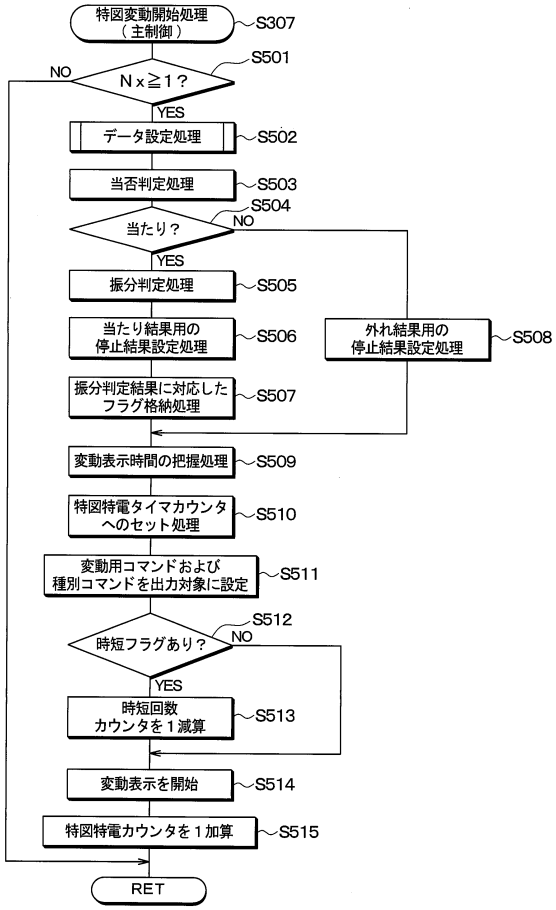


【図２３】

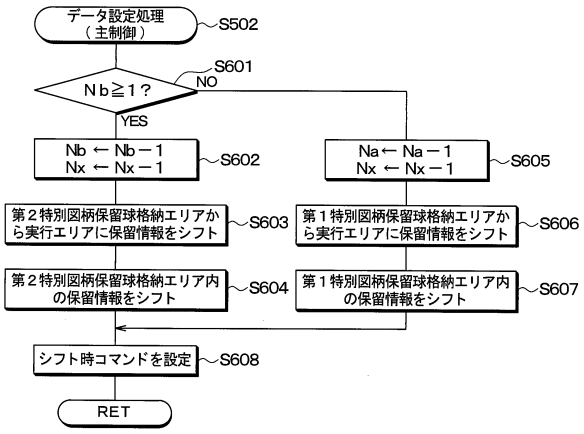
特図特電アドレステーブル

特図特電カウンタ	開始アドレス
0	SA0
1	SA1
2	SA2
3	SA3
4	SA4
5	SA5
6	SA6

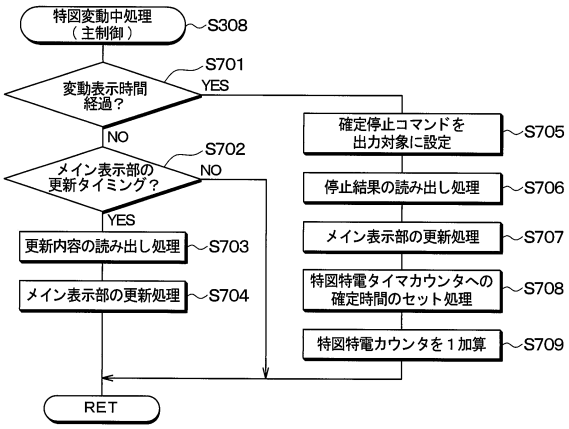
【図２４】



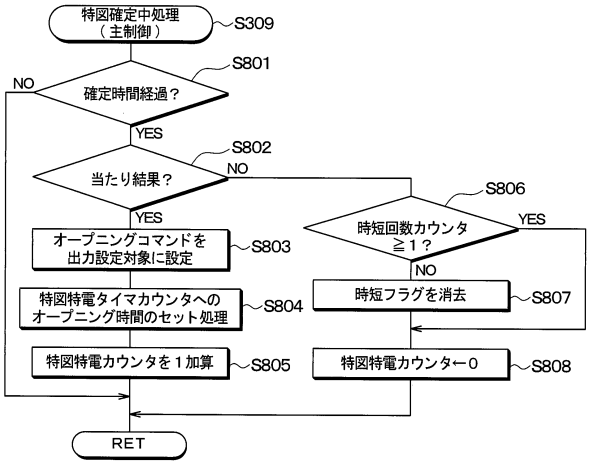
【図２５】



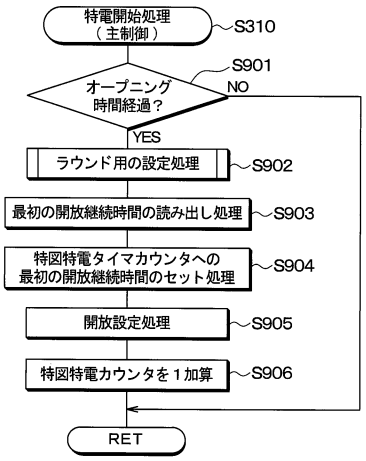
【図２６】



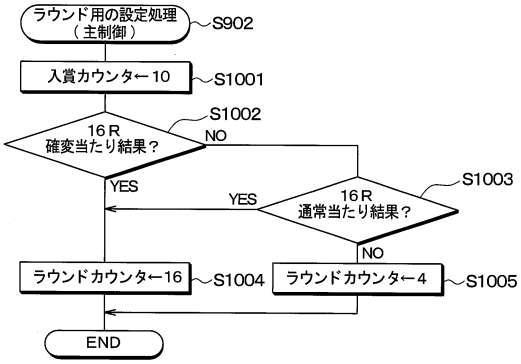
【図２７】



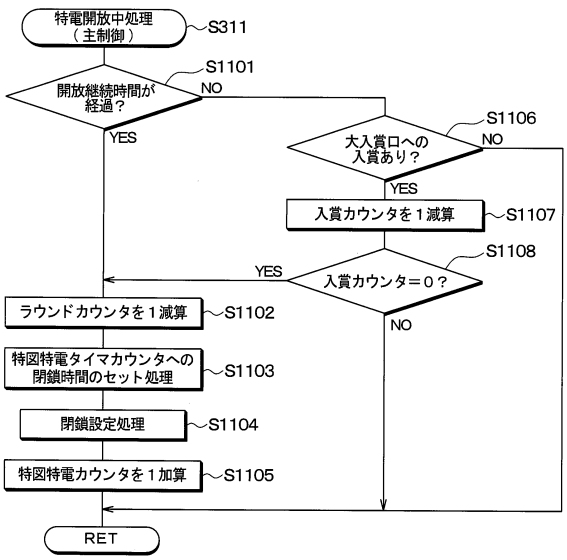
【図２８】



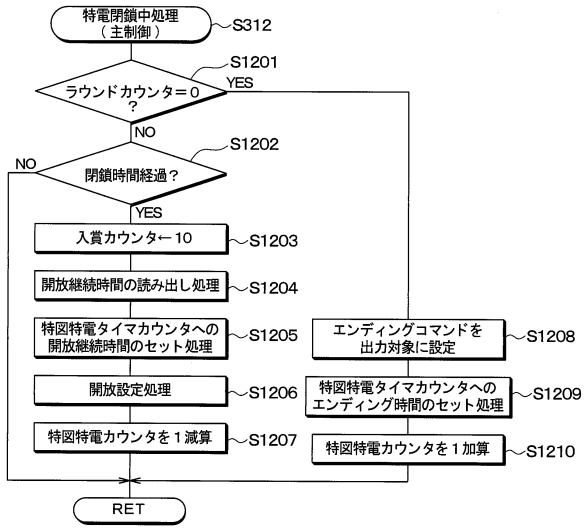
【図２９】



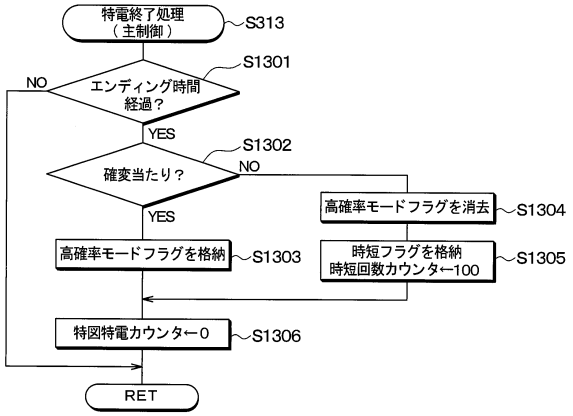
【図３０】



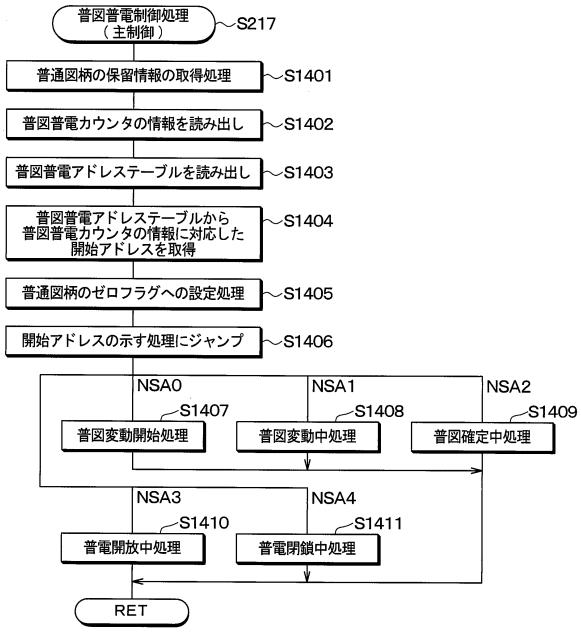
【図３１】



【図３２】



【図３３】

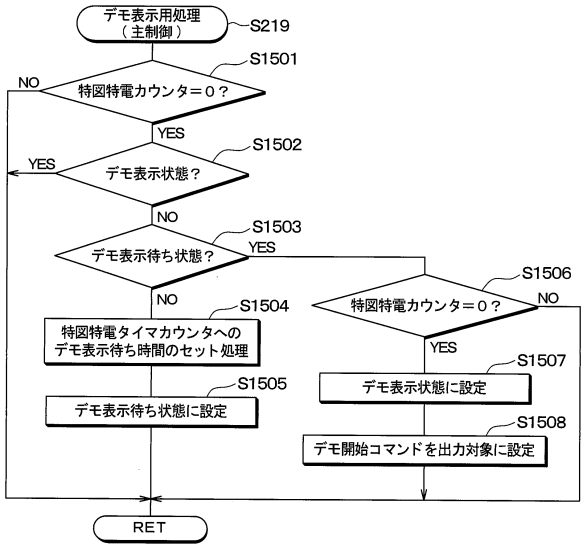


【図３４】

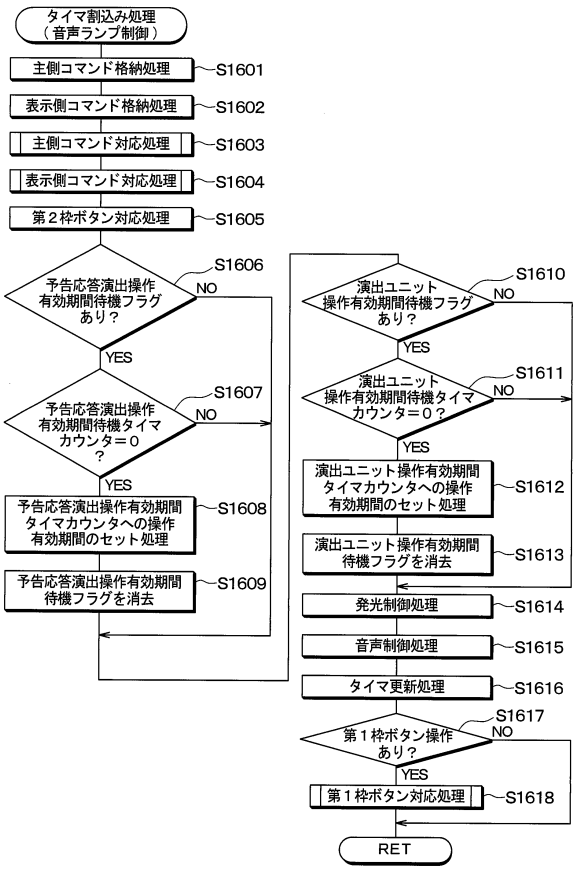
普図普電アドレステーブル

普図普電カウンタ	開始アドレス
0	NSA0
1	NSA1
2	NSA2
3	NSA3
4	NSA4

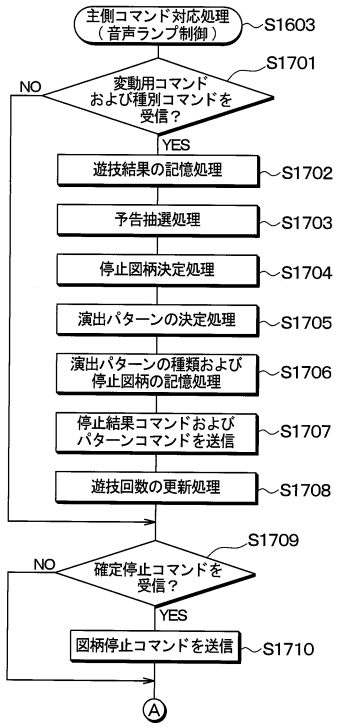
【図３５】



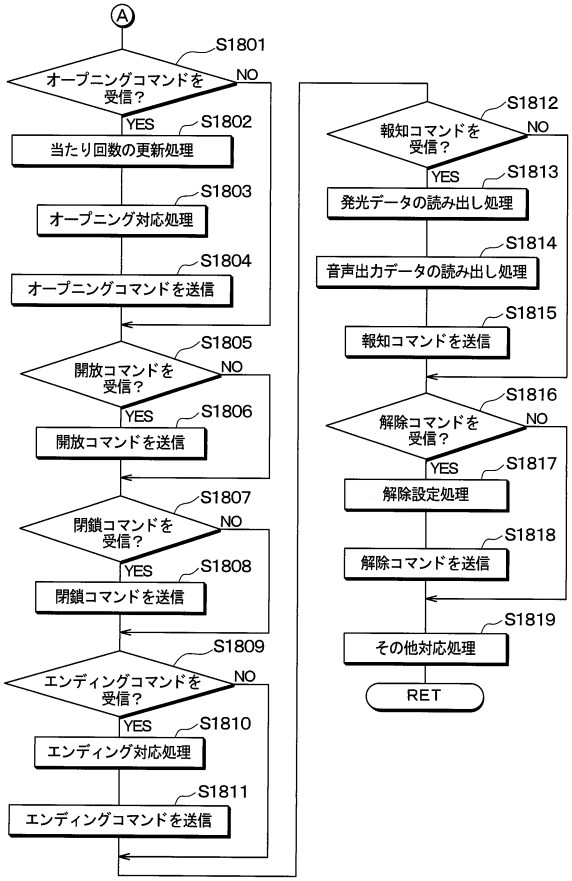
【図３６】



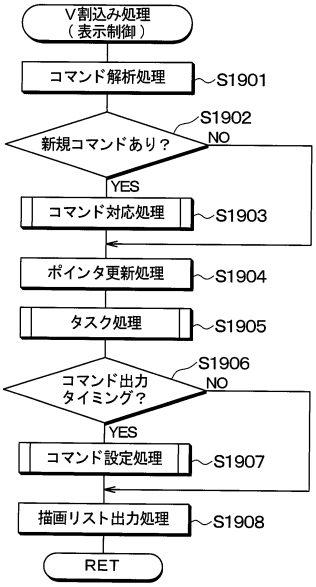
【図３７】



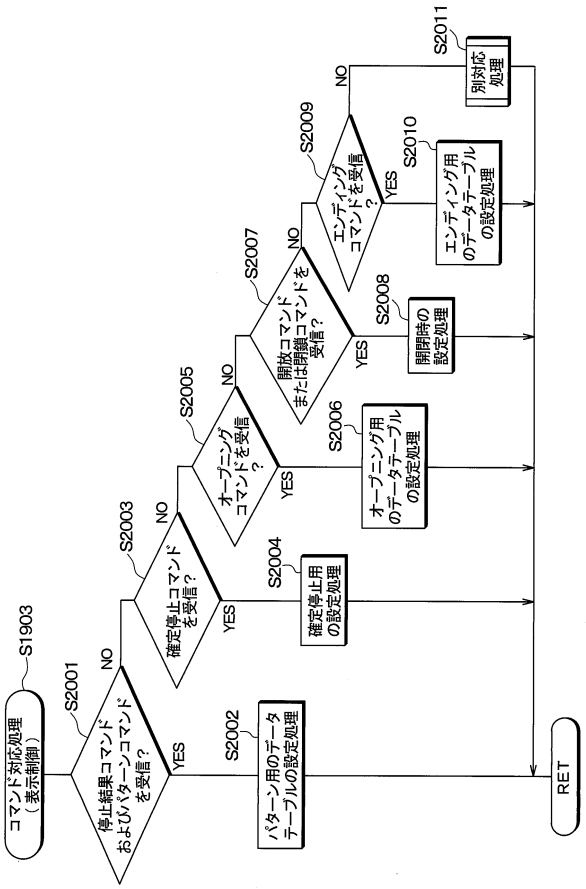
【図３８】



【図３９】



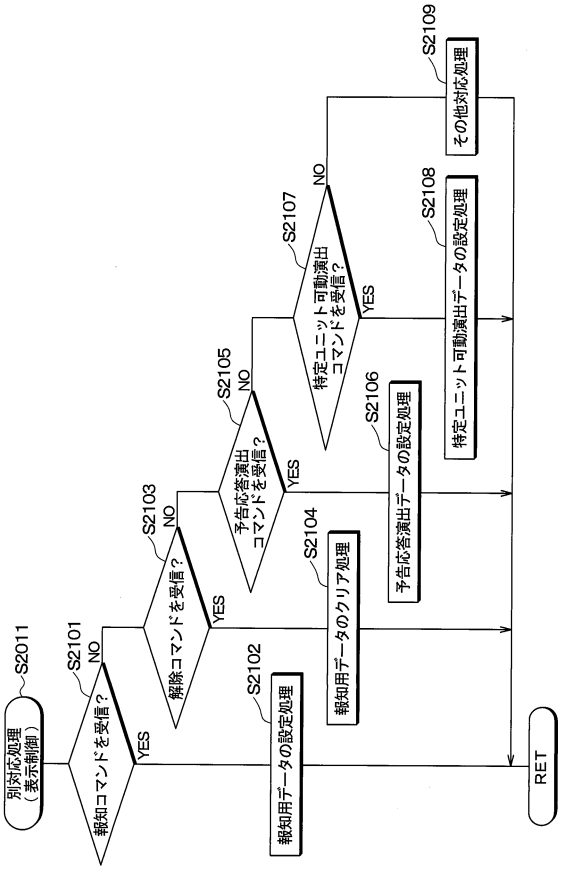
【図４０】



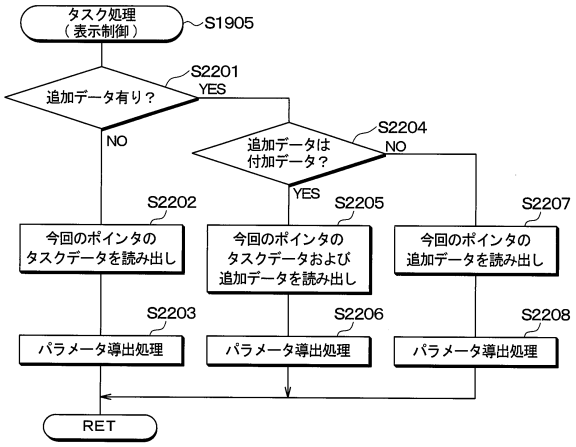
【図４１】

ポインタ	タスクの内容	コマンド出力の有無	追加データ
0	変動開始時のデータ	コマンドデータ	
1	更新データ		
2	更新データ		
⋮	⋮	⋮	⋮
198	更新データ	コマンドデータ	
⋮	⋮	⋮	⋮
200	予告演出開始時のデータ		
201	更新データ		
202	更新データ		
⋮	⋮	⋮	⋮
300	予告演出終了時のデータ		
301	更新データ		
302	更新データ		
⋮	⋮	⋮	⋮
398	更新データ	コマンドデータ	
⋮	⋮	⋮	⋮
400	ノーマルリーチ開始時のデータ		
401	更新データ		
402	更新データ		
⋮	⋮	⋮	⋮
698	更新データ	コマンドデータ	
⋮	⋮	⋮	⋮
700	スーパーリーチ開始時のデータ		
701	更新データ		
702	更新データ		
⋮	⋮	⋮	⋮
848	更新データ	コマンドデータ	
⋮	⋮	⋮	⋮
850	演出ユニット操作有効期間開始時のデータ		
851	更新データ		
852	更新データ		
⋮	⋮	⋮	⋮
948	更新データ	コマンドデータ	
⋮	⋮	⋮	⋮
950	演出ユニット操作有効期間終了時のデータ		
951	更新データ		
952	更新データ		
⋮	⋮	⋮	⋮
998	更新データ	コマンドデータ	
⋮	⋮	⋮	⋮
1000	変動終了時のデータ		
1001	更新データ		
1002	更新データ		
⋮	⋮	⋮	⋮

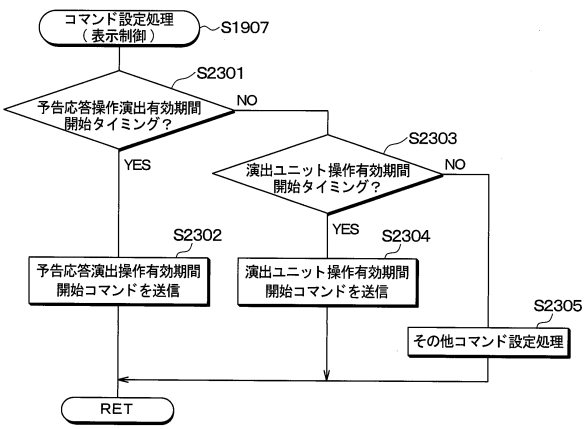
【図４２】



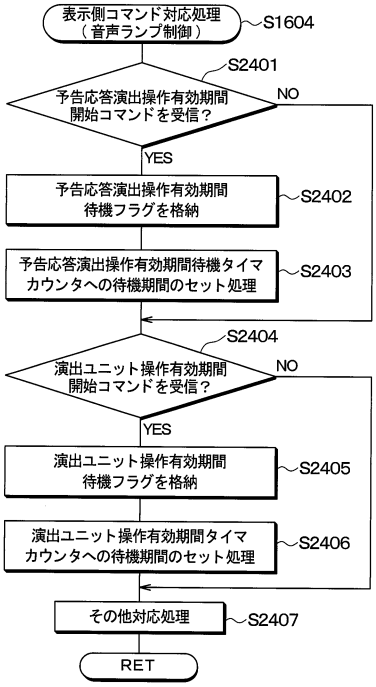
【図４３】



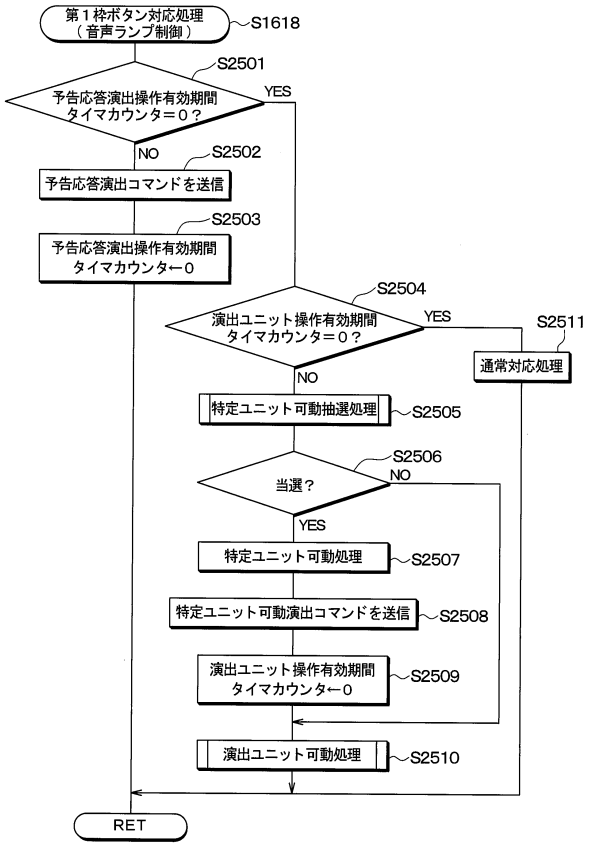
【図４４】



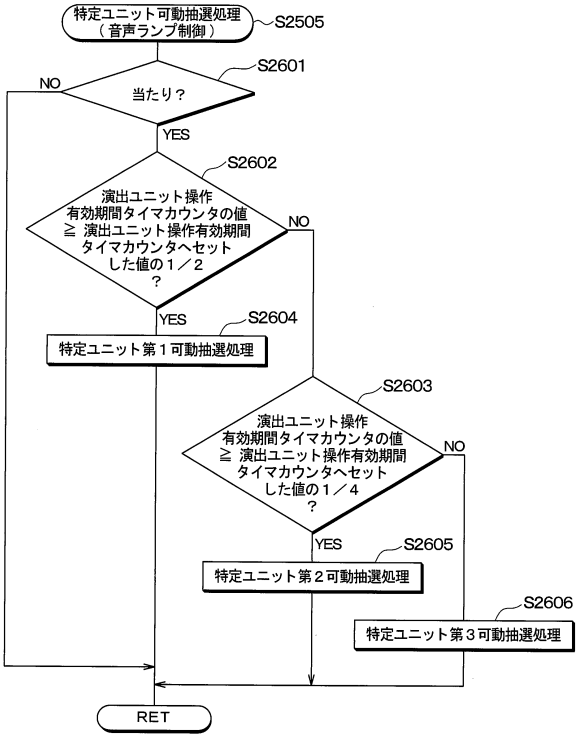
【図４５】



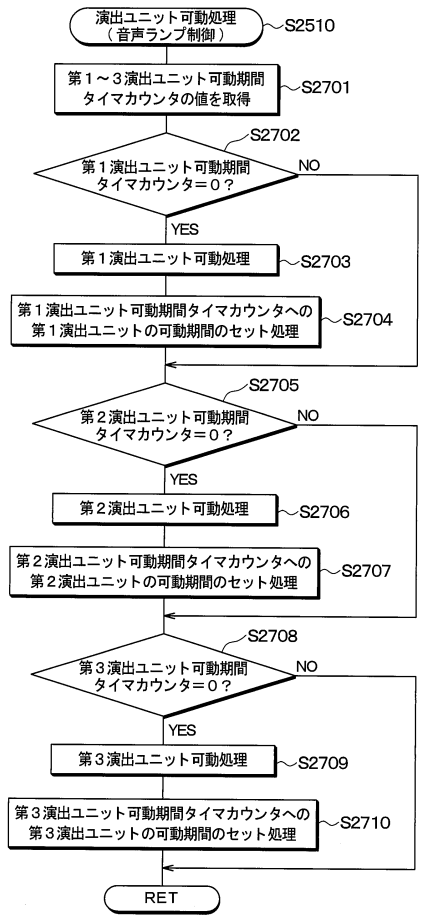
【図４６】



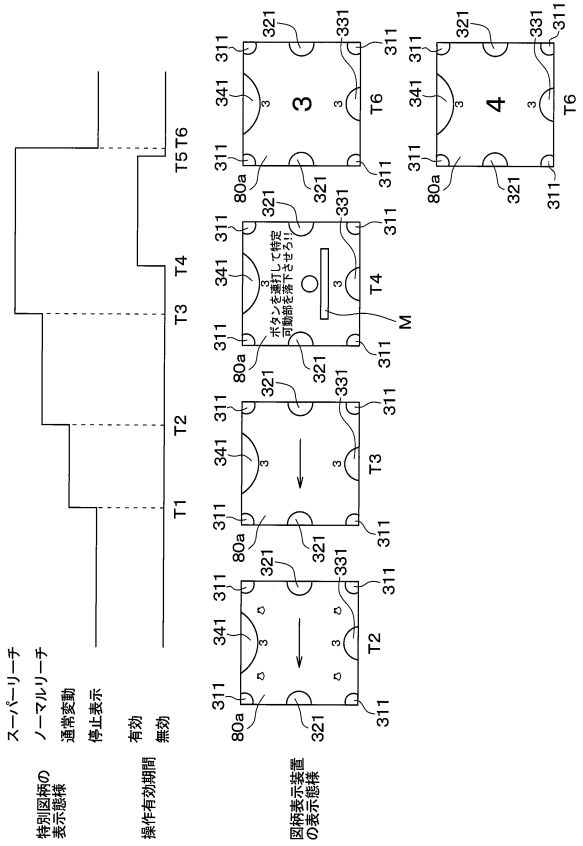
【図４７】



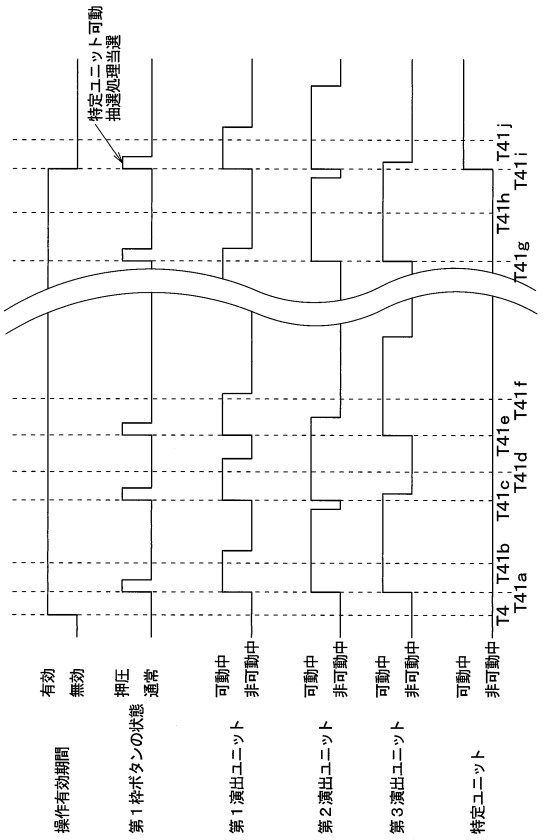
【図４８】



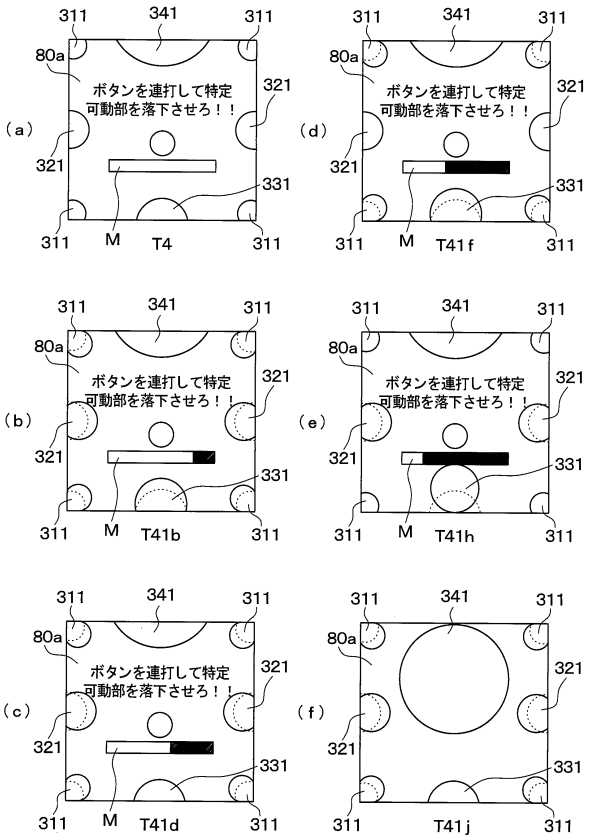
【図４９】



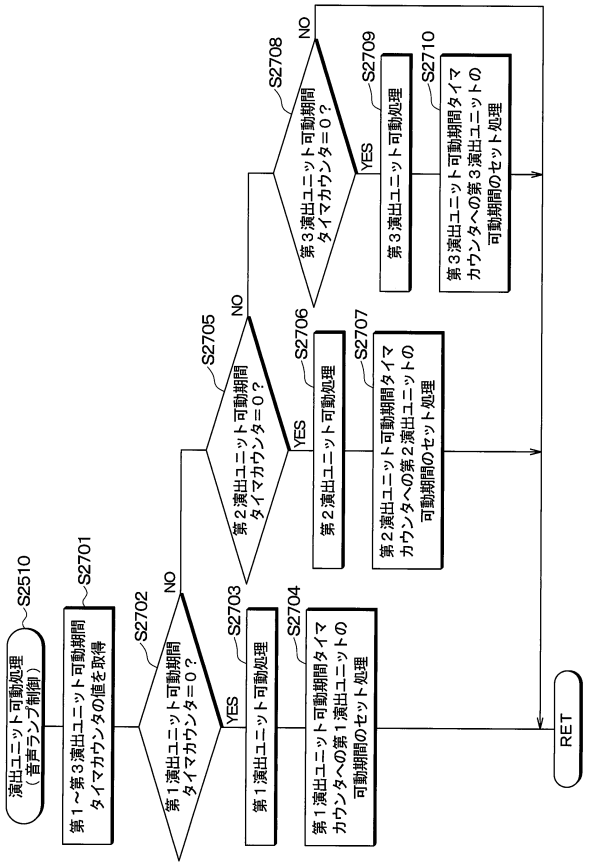
【図５０】



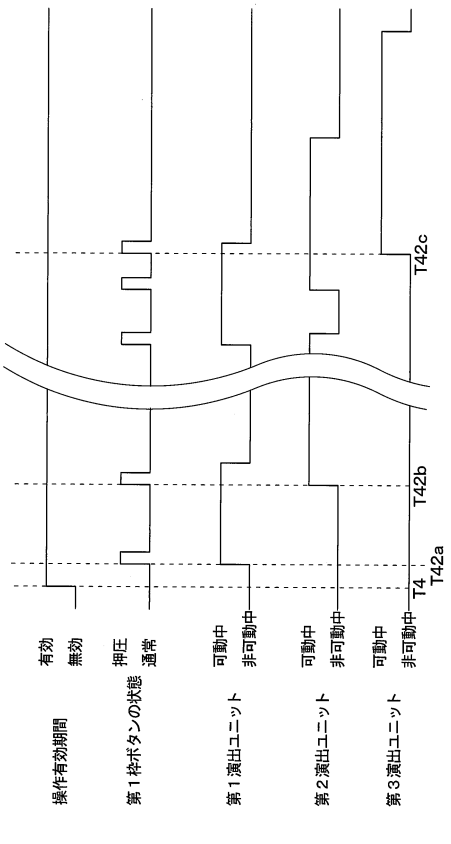
【図５１】



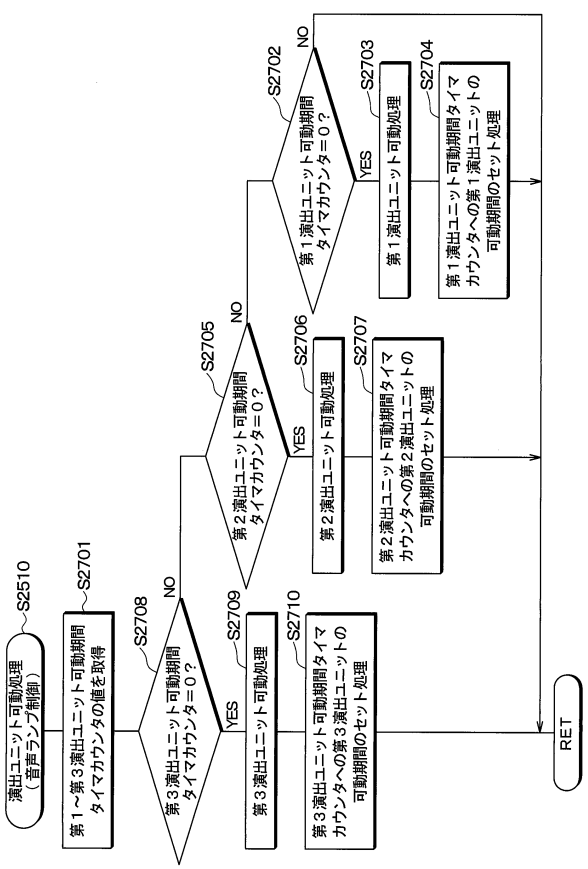
【図５２】



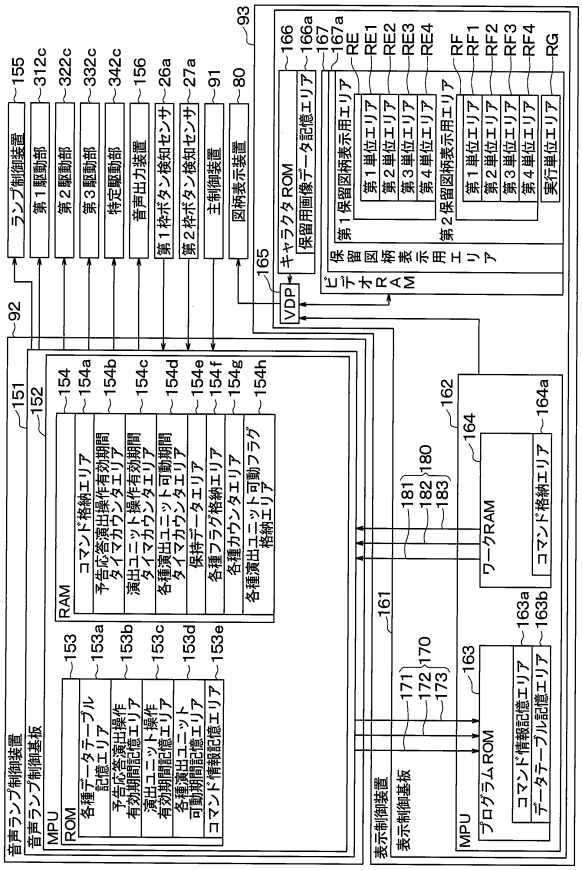
【図５３】



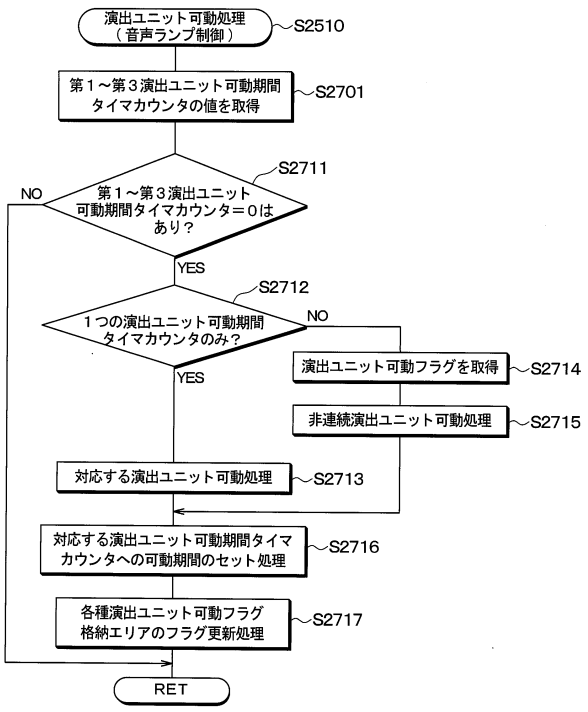
【図５４】



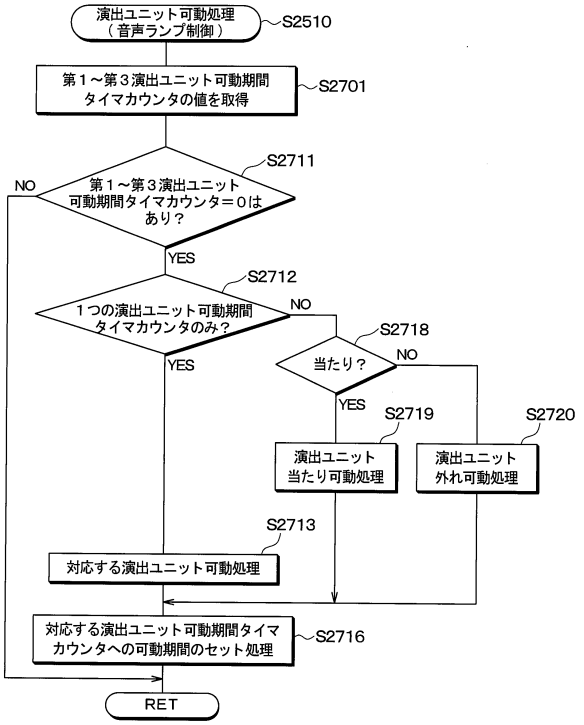
【図５５】



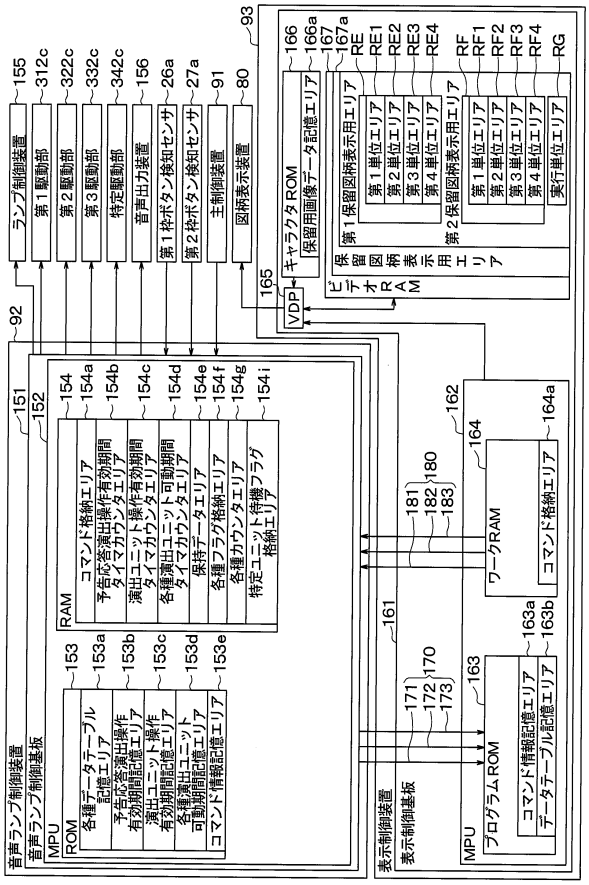
【図５６】



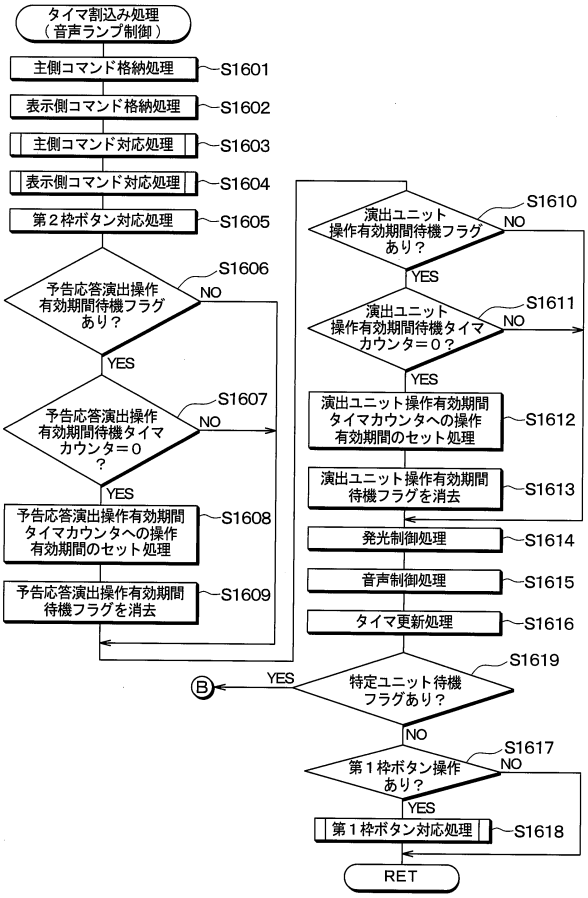
【図５７】



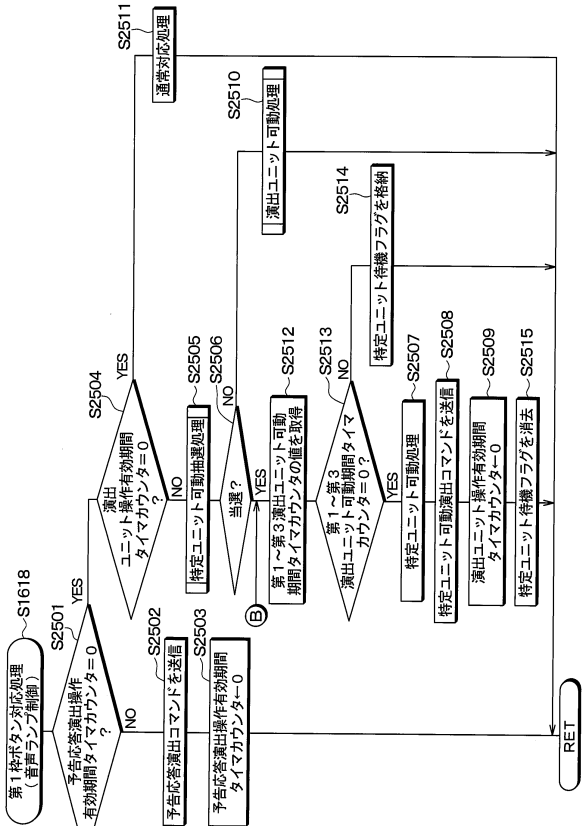
【図５８】



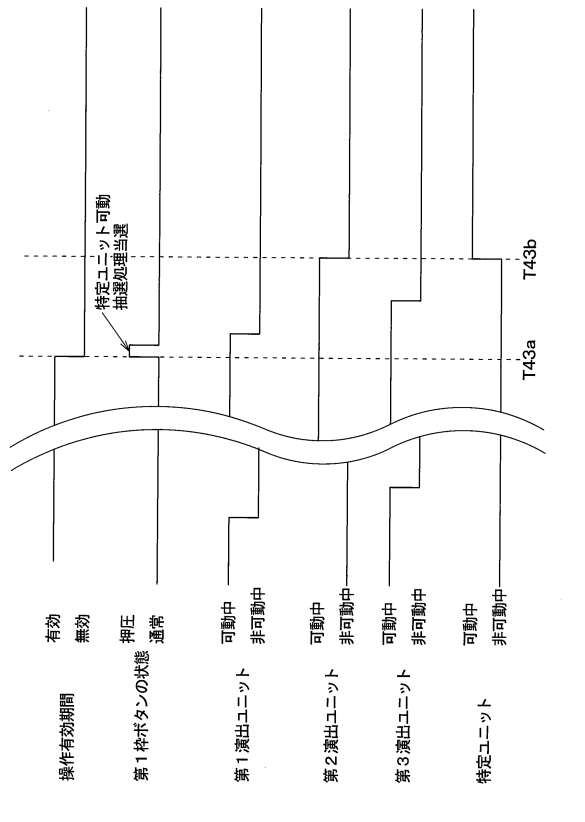
【図５９】



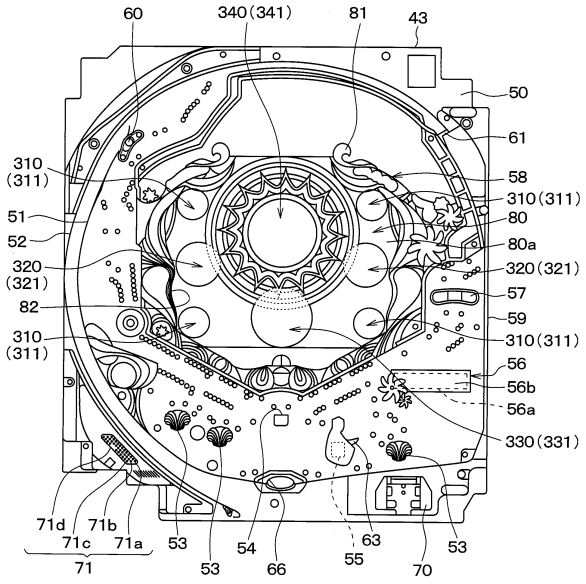
【図６０】



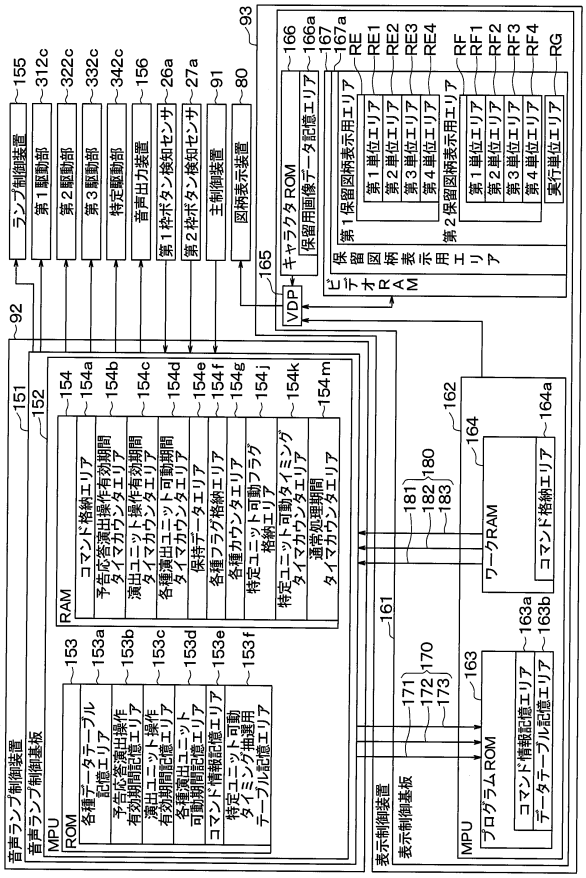
【図６１】



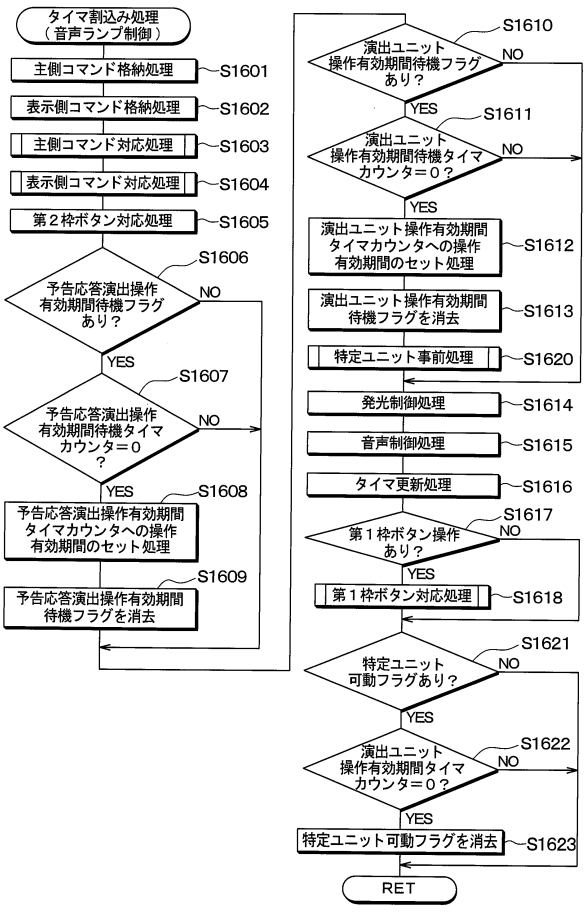
【図６２】



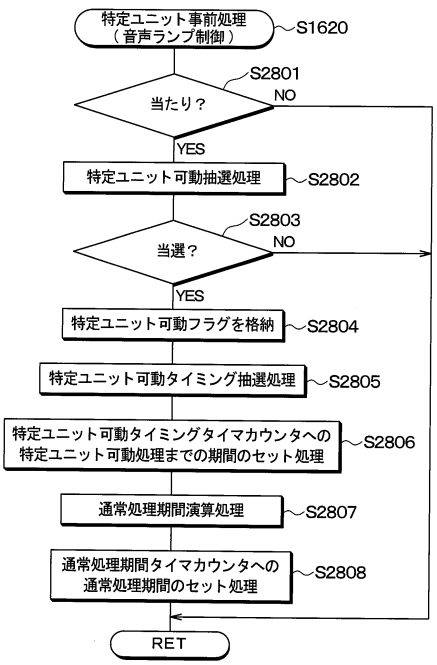
【図６３】



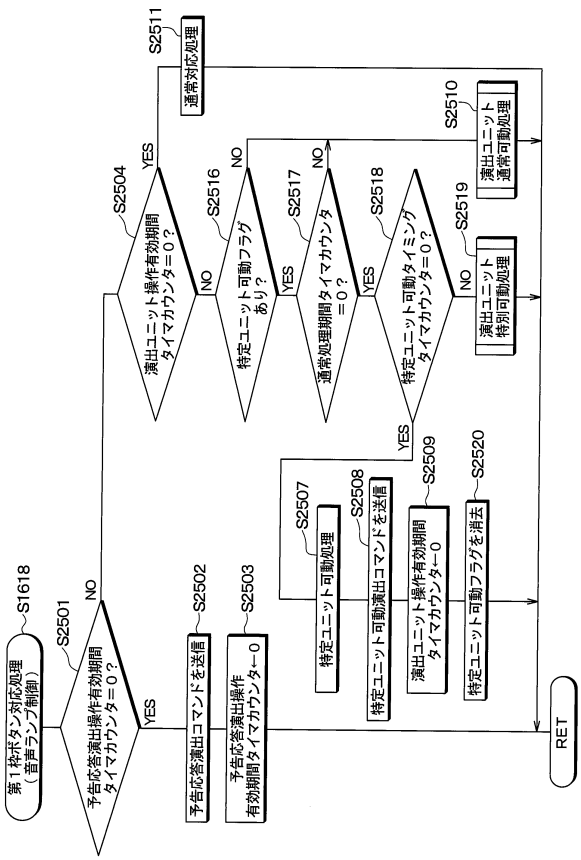
【図６４】



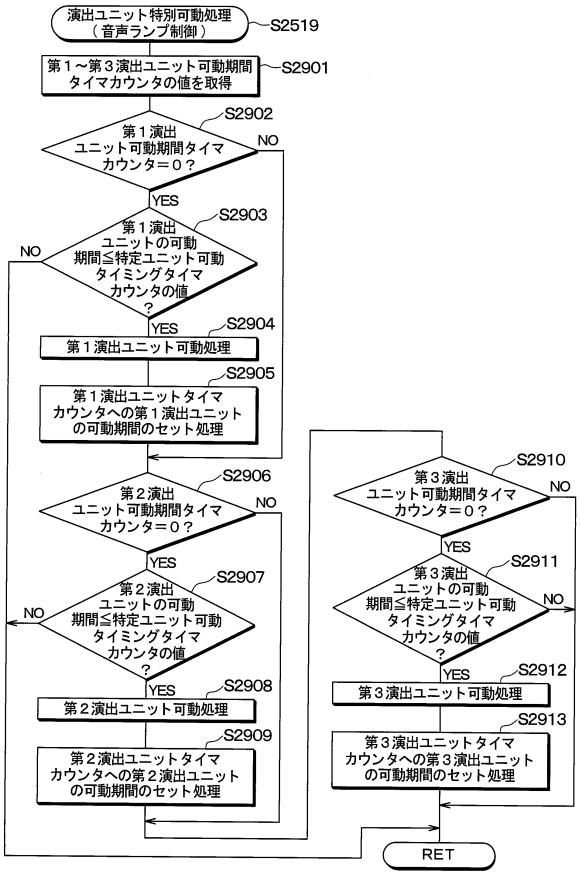
【図６５】



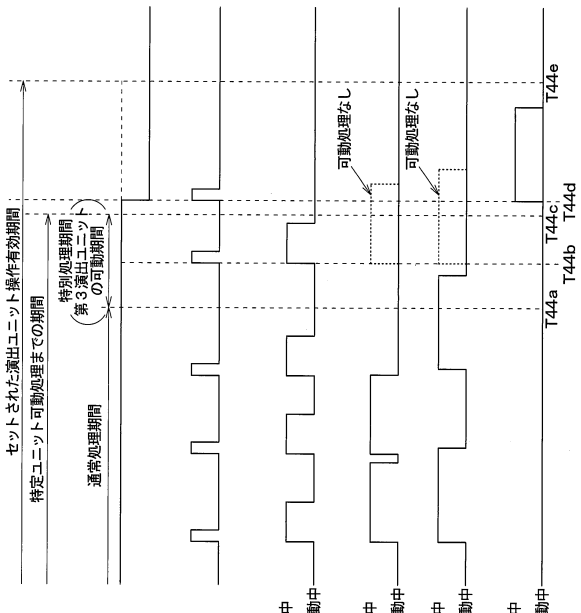
【図６６】



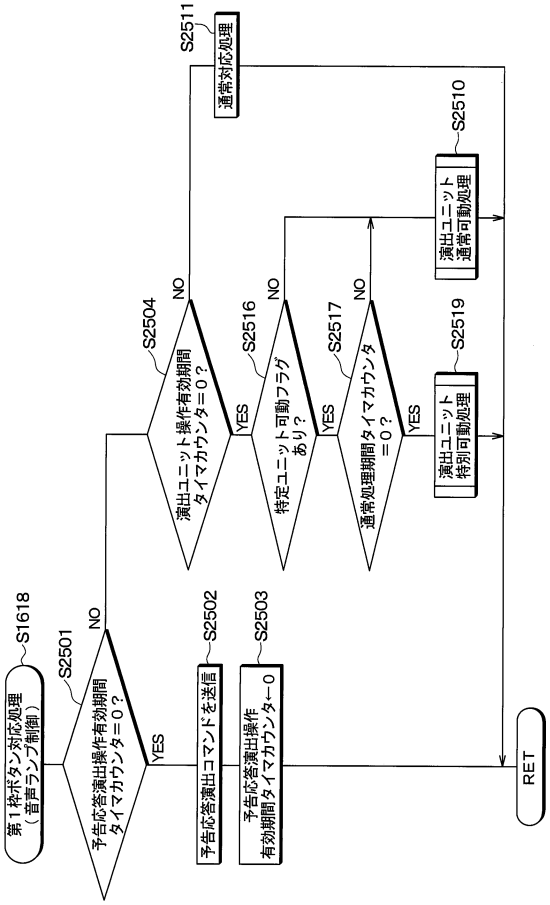
【図６７】



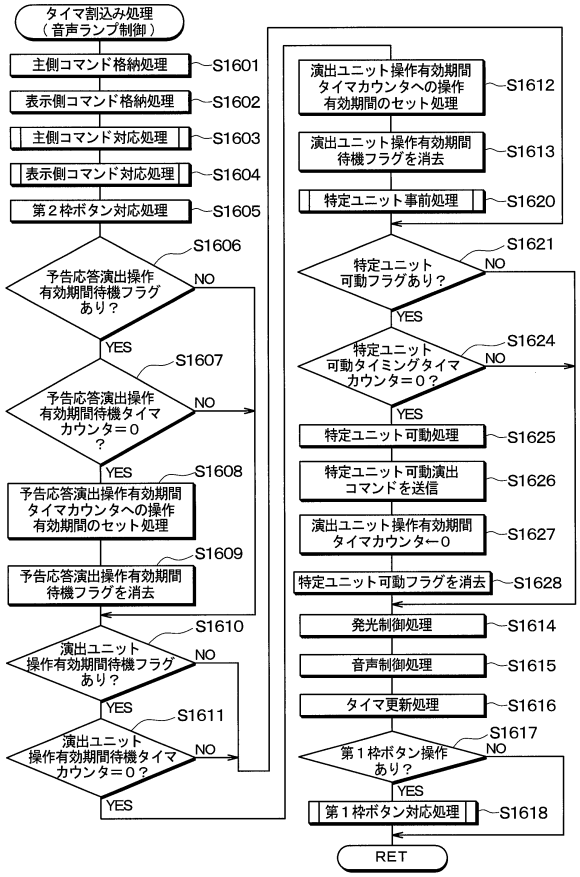
【図６８】



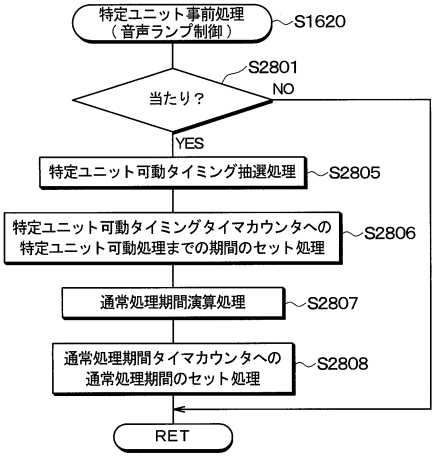
【図６９】



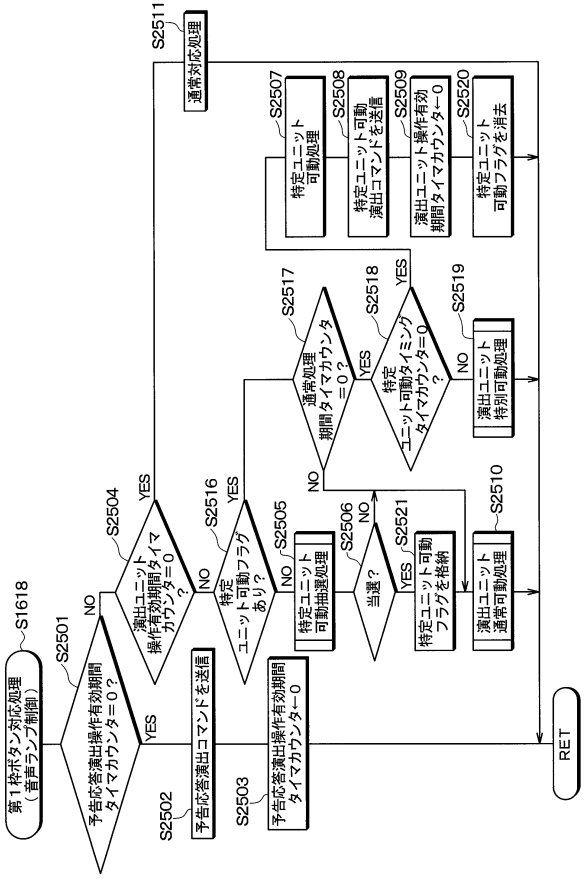
【図７０】



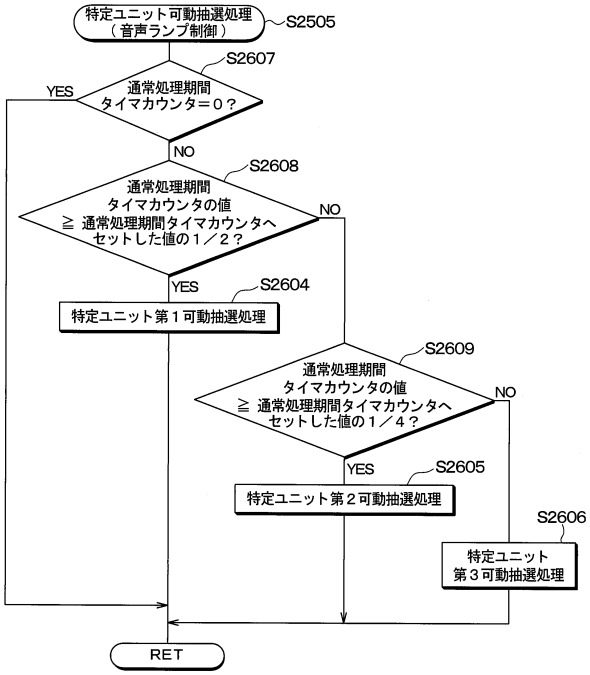
【図７１】



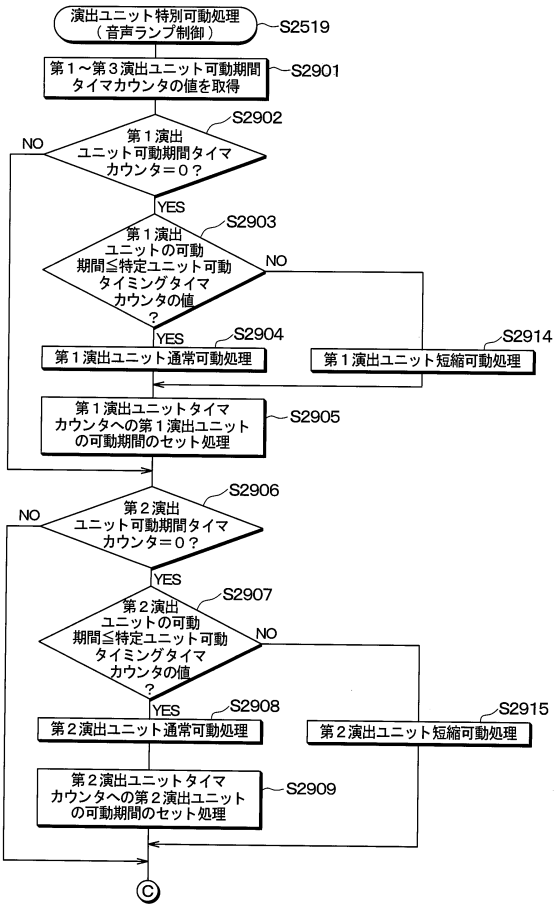
【図７２】



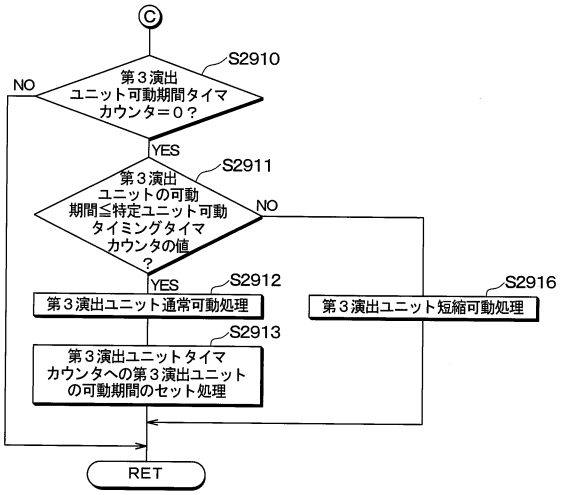
【図７３】



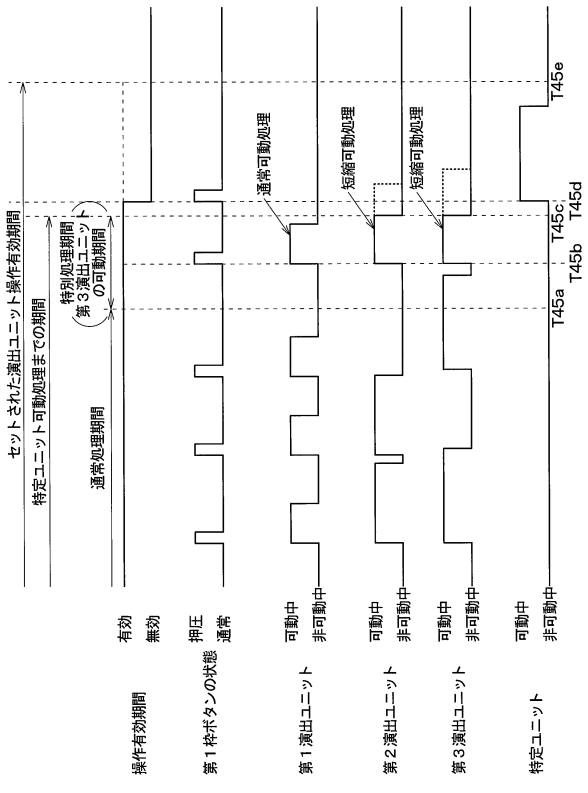
【図７４】



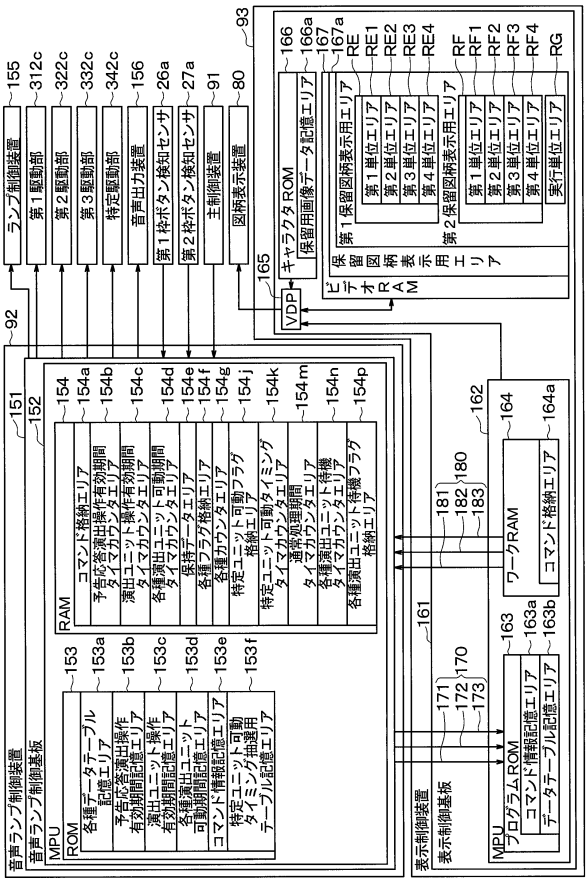
【図７５】



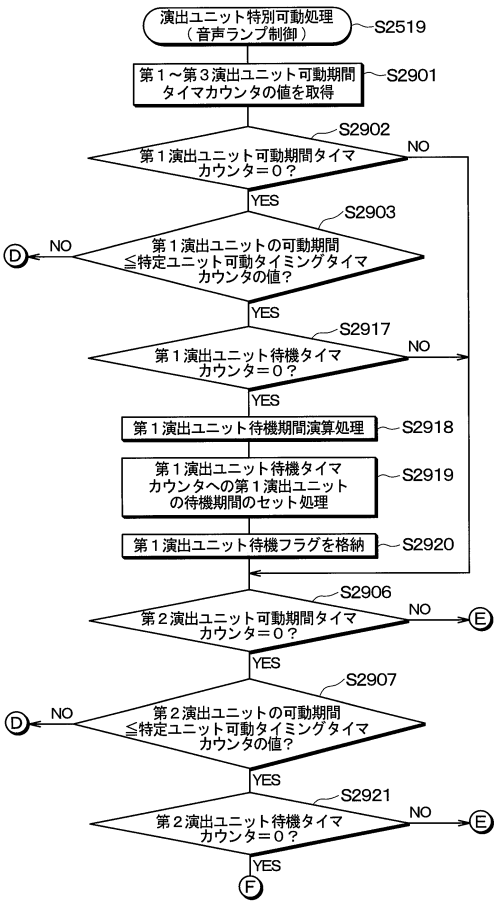
【図７６】



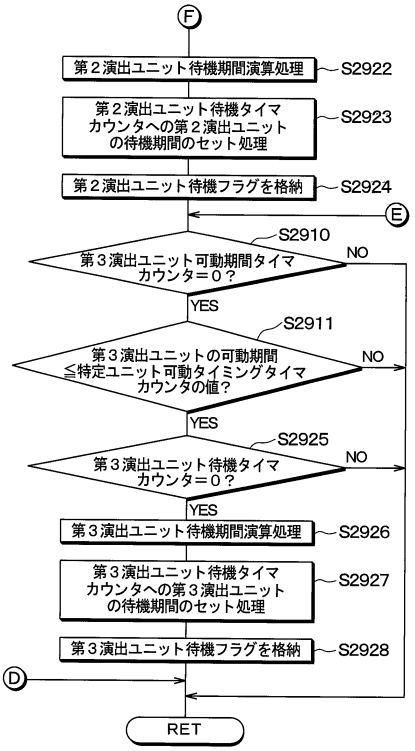
【図７７】



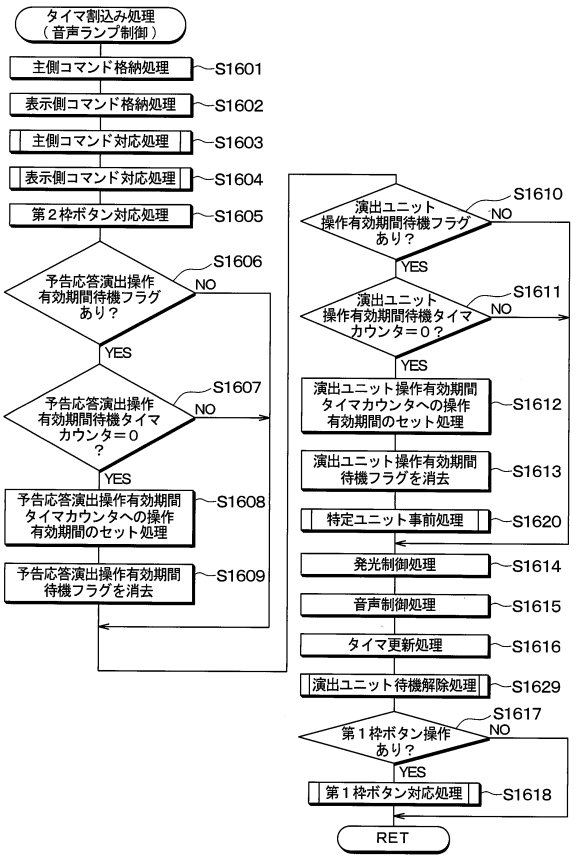
【図７８】



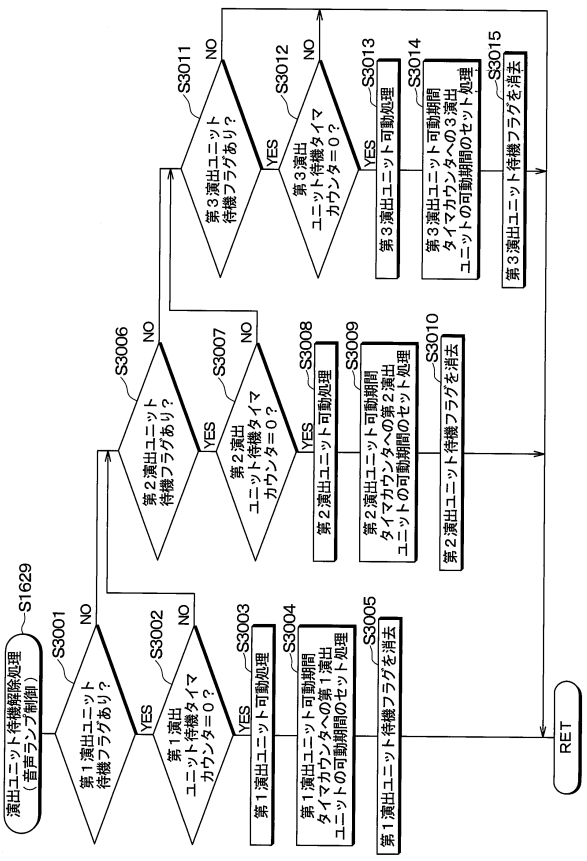
【図７９】



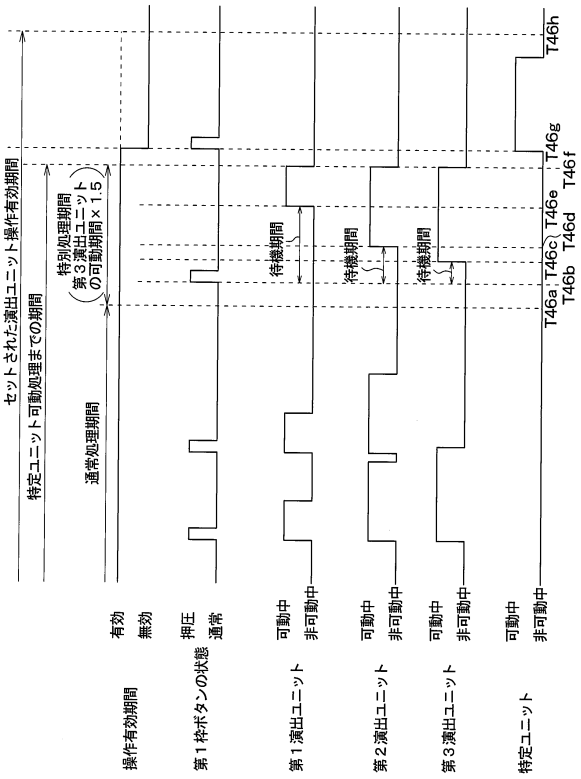
【図８０】



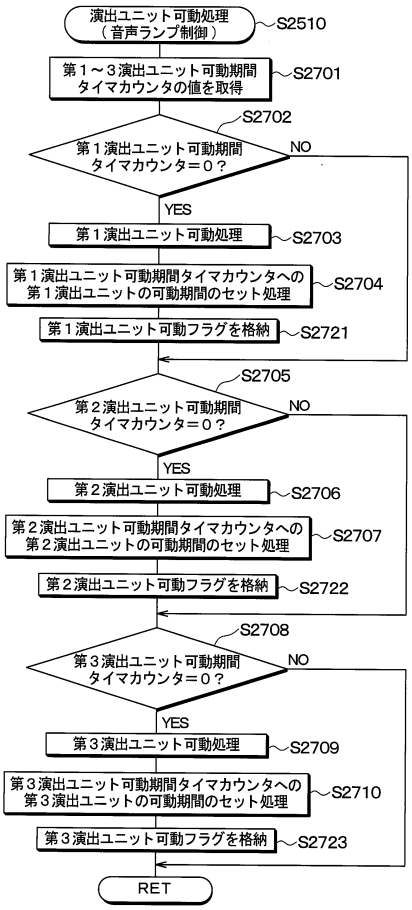
【図８１】



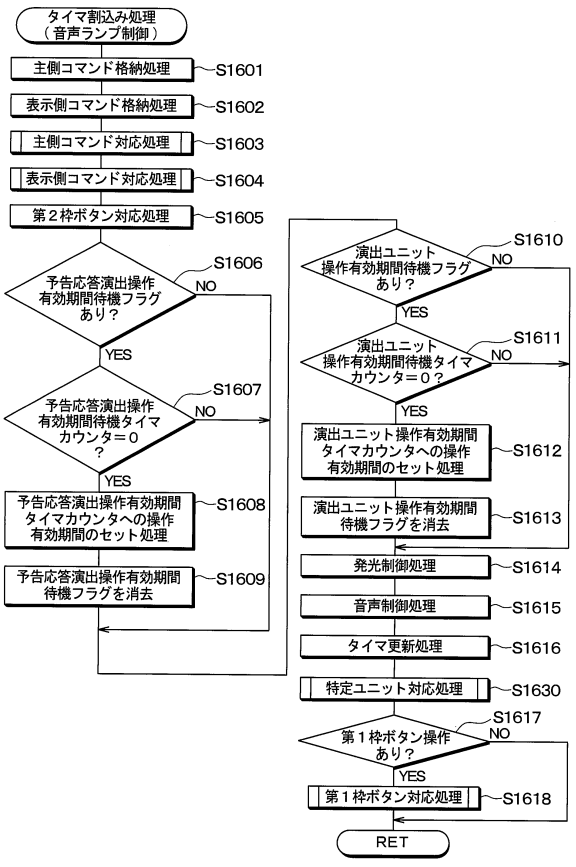
【図８２】



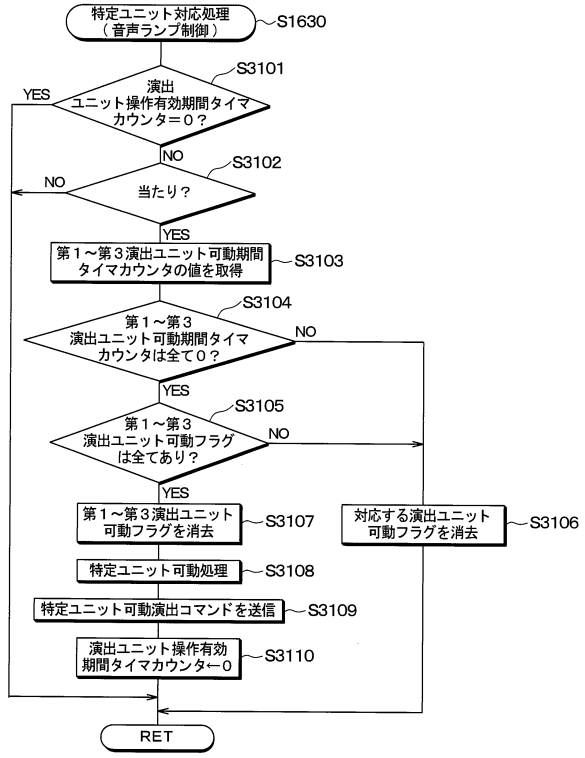
【図８３】



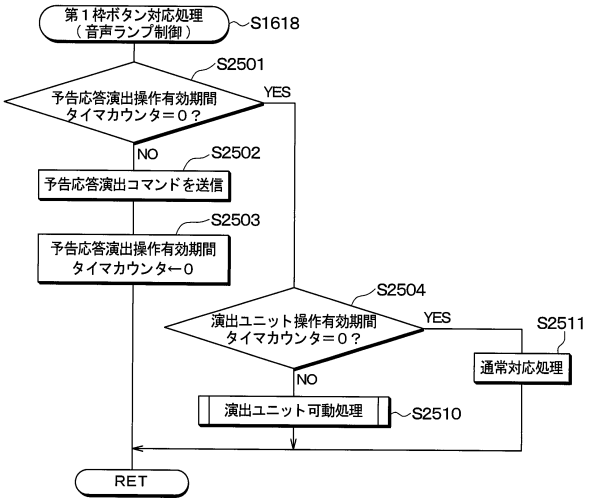
【図８４】



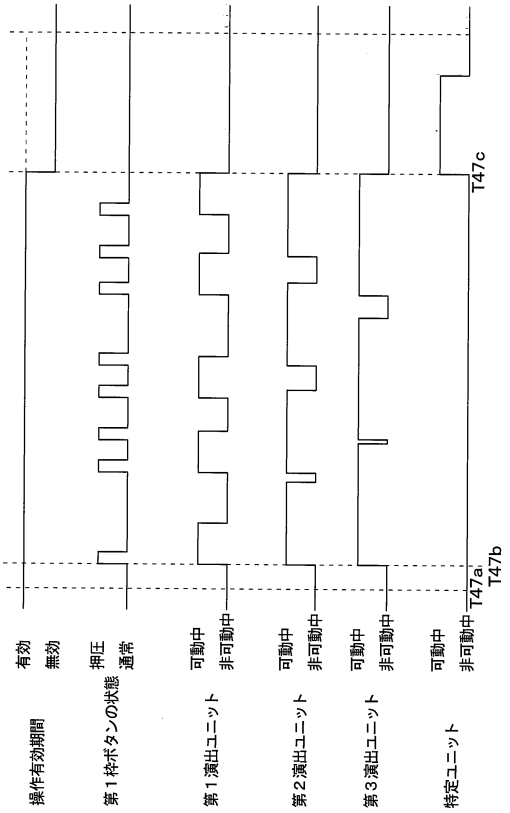
【図８５】



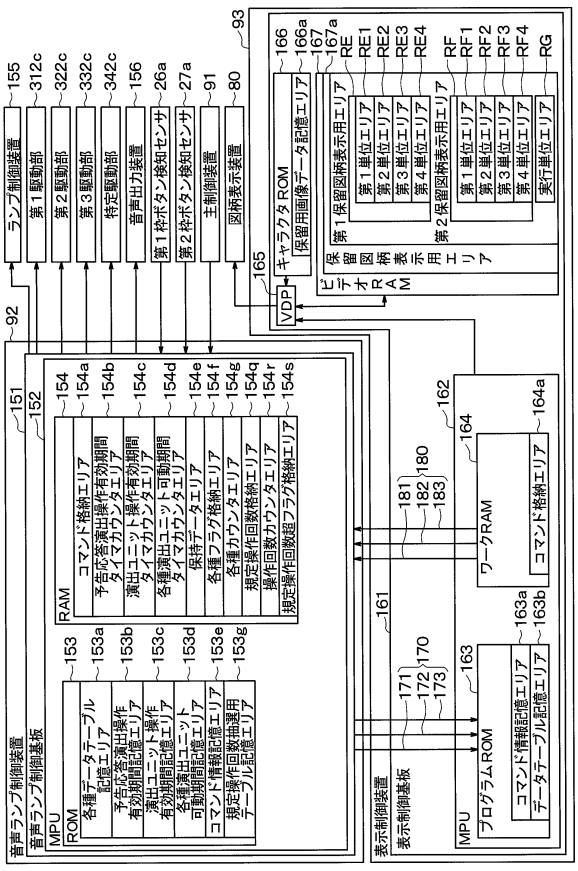
【図８６】



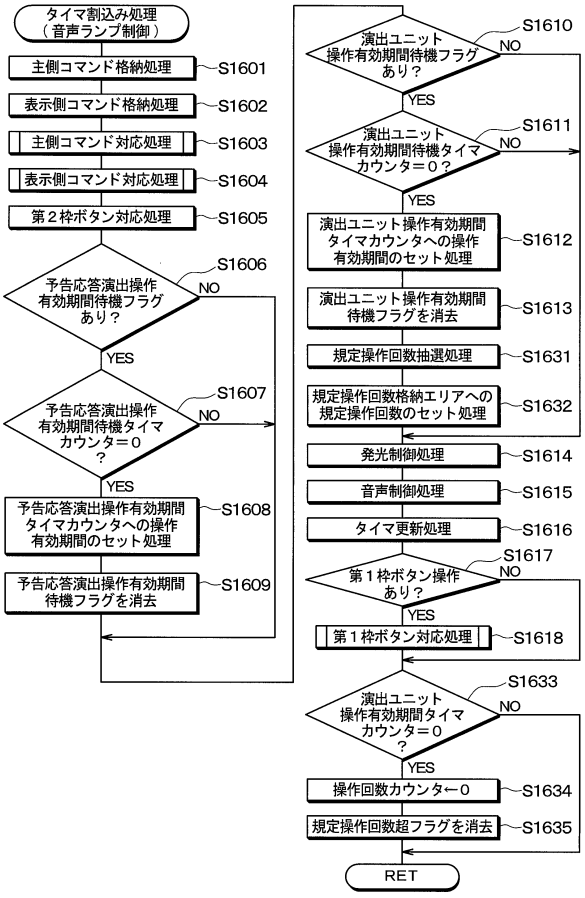
【図８７】



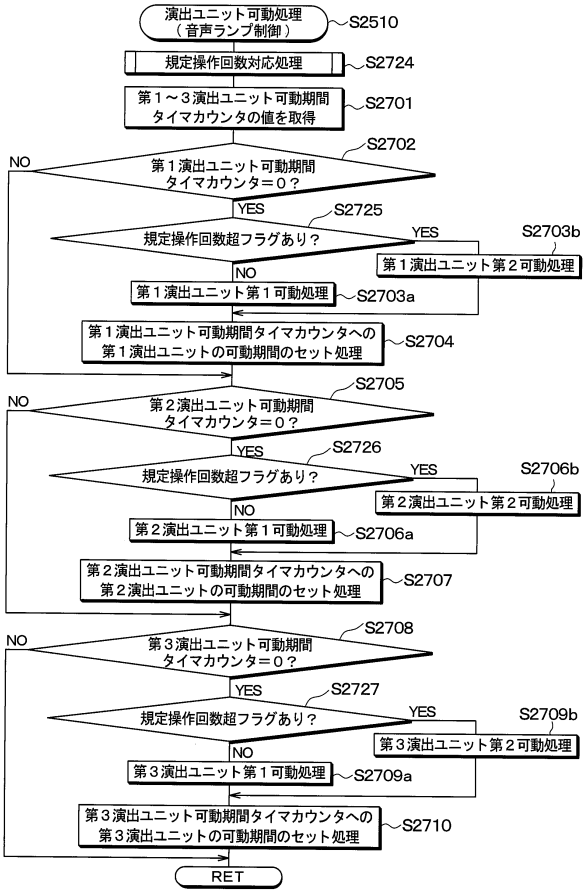
【図８８】



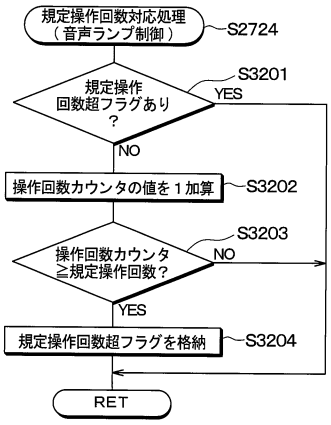
【図８９】



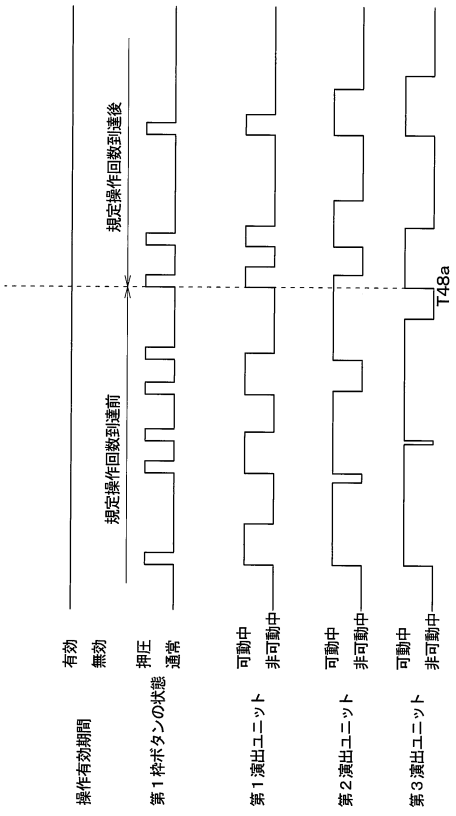
【図９０】



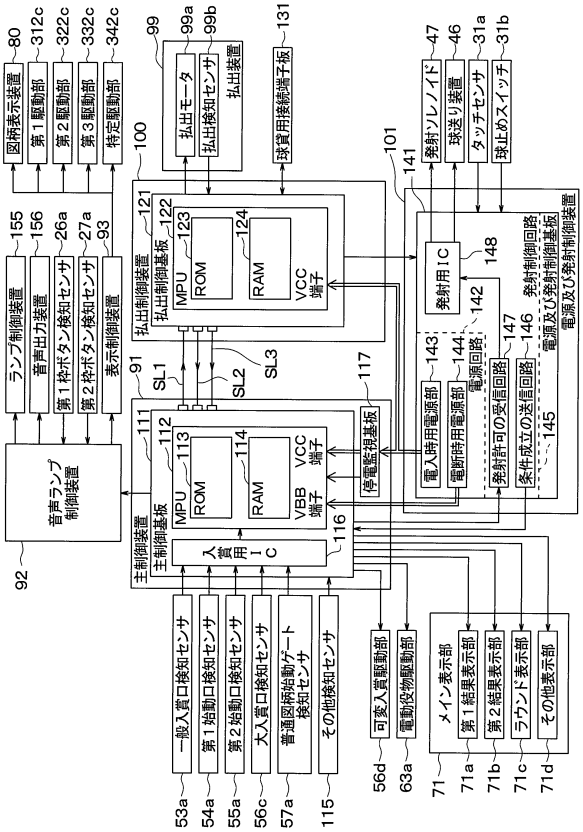
【図９１】



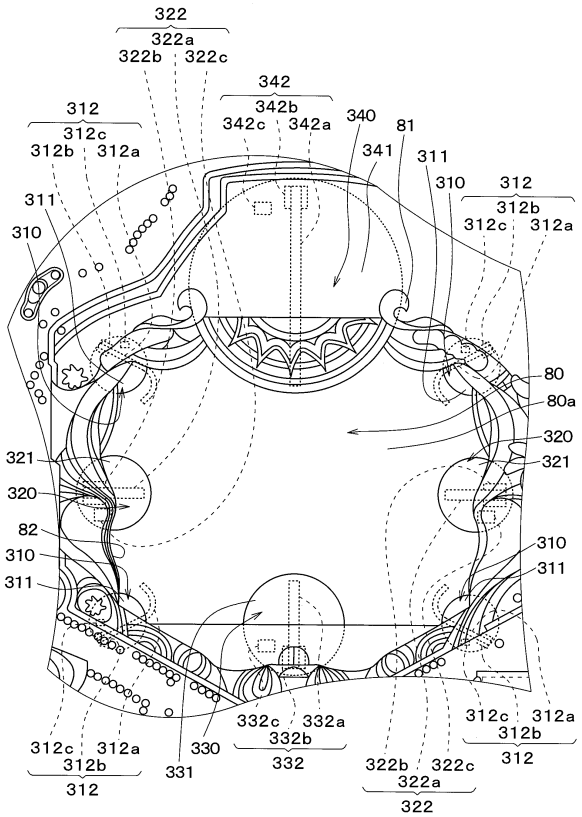
【図９２】



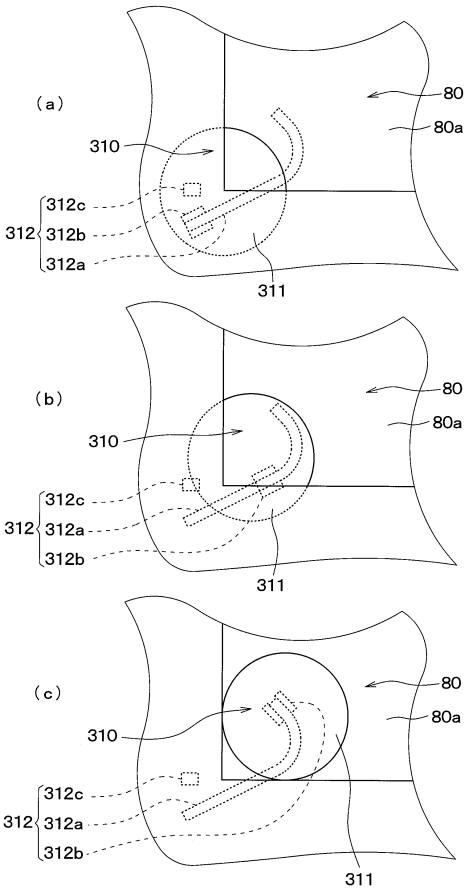
【図９３】



【図９４】


322
322a
322b
322c
342
342b
342c
342a
340
81
341
311
310
312
312b
312c
312a
312
312c
312b
312a
311
310
80
80a
320
321
321
320
82
310
311
310
311
312c
312a
312b
312
331
330
332c
332a
332b
332
322b
322c
322a
322
312c
312a
312b
312

【図９５】


(a)
80
80a
310
312c
312b
312a
312
311
(b)
80
80a
310
312c
312a
312b
312
311
(c)
80
80a
310
312c
312a
312b
312
311

フロントページの続き

(56)参考文献　特許第６６５１８０７（ＪＰ，Ｂ２）

(58)調査した分野(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２