

(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号  
特許第7647350号  
(P7647350)

(45)発行日 令和7年3月18日(2025.3.18)

(24)登録日 令和7年3月10日(2025.3.10)

(51)国際特許分類

F I

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

A 6 3 F 7/02 3 0 4 D

請求項の数 1 (全829頁)

(21)出願番号	特願2021-95009(P2021-95009)	(73)特許権者	000144522
(22)出願日	令和3年6月7日(2021.6.7)		株式会社三洋物産
(65)公開番号	特開2022-187154(P2022-187154 A)		愛知県名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
(43)公開日	令和4年12月19日(2022.12.19)	(74)代理人	100167302
審査請求日	令和6年5月10日(2024.5.10)		弁理士 種村 一幸
		(72)発明者	北田 昇平
			名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
			株式会社三洋物産内
		(72)発明者	三木 悠大
			名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
			株式会社三洋物産内
		(72)発明者	清水 学
			名古屋市千種区今池 3 丁目 9 番 2 1 号
			株式会社三洋物産内
			最終頁に続く

(54)【発明の名称】 遊技機

(57)【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技領域を前面側に有する遊技盤と、  
前記遊技盤の正面視において視認可能であり、前記遊技盤に対応して特定位置に設けられる所定の装飾手段と、  
遊技者による所定の遊技に基づいて取得条件が成立したことを契機として特別情報を取得し得る情報取得手段と、  
取得された前記特別情報が所定条件を満たすか否かを判定する判定手段と、  
第 1 の回転手段と、  
を備える遊技機であって、  
前記第 1 の回転手段は、  
少なくとも、前記遊技盤と交差する方向に設けられる回転軸部と、前記回転軸部を中心として回転可能な回転板部と、を備え、  
前記回転板部は、  
裏面側に位置する前記所定の装飾手段の一部である特定領域を前記遊技盤の正面視において視認可能な視認部を備え、  
遊技者による前記所定の遊技に基づいて所定の契機が成立した場合に、所定の停止状態から所定の回転状態に切り替わり得る構成であり、  
本遊技機は、  
前記遊技盤の正面視において、前記遊技領域を移動可能かつ所定態様で回転可能な第 2

の回転手段が、少なくとも前記回転板部の前記視認部を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部の前記視認部を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能に構成され、

前記所定の遊技の実行状態において、前記回転板部の前記視認部を通して前記所定の装飾手段の前記特定領域を視認可能な第 1 の状態と、

前記回転板部の裏面側に前記第 2 の回転手段が移動して前記第 2 の回転手段が前記第 2 位置に変位してくることによって、前記第 2 の回転手段の所定領域が前記回転板部の前記視認部を通して視認可能となり、前記所定の装飾手段の前記特定領域のうち当該第 2 の回転手段によって遮られた領域が視認不能となる第 2 の状態と、になり得るよう構成され、  
前記第 1 の回転手段は、予め定められた所定の位置で移動することなく回転可能に構成され、

10

前記第 2 の回転手段は、前記所定の位置において回転する前記第 1 の回転手段に対して近接または離間可能に構成され、

前記第 1 の状態は、前記第 2 の回転手段が前記所定の位置から離間している場合に実現可能であり、

前記第 2 の状態は、前記第 2 の回転手段が前記所定の位置に近接した場合に実現可能であるよう構成され、

前記第 2 の回転手段が前記回転板部の裏面側に向かって回転しながら移動する場合に、前記回転板部の裏面側への移動の途中で前記第 2 の回転手段の回転方向が変化し得るよう構成され、

20

複数の前記第 2 の回転手段がそれぞれ個別に前記回転板部の裏面側に移動可能に構成され、前記回転板部の裏面側に移動した複数の前記第 2 の回転手段がそれぞれ個別に前記第 2 の状態を実現可能に構成され、

前記第 1 の状態における前記回転板部が、第 1 の回転方向に回転する第 1 回転状態または前記第 1 の回転方向と異なる第 2 の回転方向に回転する第 2 回転状態を発生可能に構成され、

前記第 1 回転状態または前記第 2 回転状態のいずれの回転状態であっても、前記所定の装飾手段における前記特定位置の所定の情報を視認し得るよう構成されたことを特徴とする遊技機。

【発明の詳細な説明】

30

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ遊技機、スロットマシンなどの遊技機に関する。

【背景技術】

【0002】

昨今の遊技機においては、各種遊技における表示手段での表示演出の実行中に、可動部材を可動させている。例えば、可動部材は、特図遊技においてスーパーリーチやスペシャルリーチに発展することを告知するために駆動され、また特図遊技において通常当たりであることを告知した場合に、当該特図遊技や当該特図遊技の終了後に実行される大当たり遊技において駆動される。

40

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【文献】特開 2021-41229 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

しかしながら、可動部材を可動させる場合、作動方法などにおいて改善の余地がある。

【0005】

本発明の目的は、可動部材が可動される遊技機において、可動部材の制御をより好適に

50

行うことのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明に係る遊技機は、

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（314，315）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（41）と、

前記当否抽選手段（41）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（341）で実行する1の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（51）と、

10

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（341）での前記1の特定演出の表示中に動作する可動手段（37）の1の可動態様（可動態様A～D）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（51）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（51）は、所定の作動条件の成立（SP発展、SP非発展、SPSP発展、SPSP非発展、16R確変昇格、16R確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記1の可動態様（可動態様A～D）に対応して設定した特定情報（駆動データ1～5）に基づいて前記可動手段（37）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（37）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第1位置（待機位置、中間作動位置1）と、最も可動された位置である第2位置（作動位置）との間で可動制御され、

20

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第1位置（作動位置）又は前記第1位置の近傍（中間作動位置1）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（51）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ1に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（51）と、

前記判定手段（51）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第1位置又は前記第1位置の近傍に位置する前記可動手段（37）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（51）と、

30

を備えることを特徴とする。

【図面の簡単な説明】

【0007】

【図1】本発明の第1の実施形態に係る遊技機の構成の一例を示す斜視図。

【図2】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図3】図1に示す遊技機の構成の一例を示す展開図。

【図4】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図5】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図6】図1に示す遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

40

【図7】図1に示す遊技機のシステム構成の一例を示すブロック図。

【図8】図1に示す遊技機の主制御装置の記憶領域の一例を示すブロック図。

【図9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図10】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

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

【図12】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

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

【図14】主制御装置の性能情報表示装置の一例を模式的に示す図。

【図15】性能情報表示装置の性能表示モニタでの表示例を示す図。

50

【図 1 6】性能情報表示装置の設定値表示部での表示例を示す図。

【図 1 7】主制御装置で実行される主タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

【図 2 0】図 1 7 の主タイマ割込処理で実行されるスルーゲート処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

10

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

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

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

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

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

20

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

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

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

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

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

30

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

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

【図 3 5】図 2 1 のメイン処理で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 6】図 2 1 のメイン処理で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

40

【図 3 8】図 2 1 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 3 9】図 2 1 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 0】図 2 1 のメイン処理で実行される性能表示モニタの表示制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

50



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

【図 4 4】図 4 3 の操作検出処理で実行される操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 5】図 4 3 の操作検出処理で実行される操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 4 6】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

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

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

10

【図 4 9】図 4 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。

【図 5 0】図 4 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に実行される変動種別（演出パターン種別）を設定するために使用される変動種別テーブルの一例を示す図。

【図 5 1】図 5 1（A）は飾り図柄の色の一例を示す図、図 5 1（B）は図 4 7 のコマンド判定処理において変動パターンコマンドを受信した場合に使用される第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図。

20

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

【図 5 3】第 1 保留画像表示部における保留画像の変化の一例を示す図。

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

【図 5 5】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機に対する従来の演出実行順序を説明するための図。

【図 5 6】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の演出実行順序を説明するための図。

30

【図 5 7】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で大当たり種別を振り分ける場合に使用される振分テーブルの一例を示す図。

【図 5 8】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 5 9】コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 0】コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 6 1】本発明の第 2 の実施形態に係る遊技機の図柄表示部における画面例を示す図。

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

【図 6 3】保留連続演出処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

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

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

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

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

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

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

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

50

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

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

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

【図 7 4】停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

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

10

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

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

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

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

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

20

【図 8 3】図 8 2 に示す遊技機の羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 8 4】羽役物装置の要部を示す断面図。

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

【図 8 6】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 8 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

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

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

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

30

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

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

【図 9 3】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 4】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 5】小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

【図 9 7】図 8 8 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 9 8】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 9 9】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 0】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 1】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 2】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 3】遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 0 4】図 8 2 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャート。例を示すフローチャート。

【図 1 0 5】図 1 0 4 のコマンド判定処理で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

50

【図 1 0 6】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での演出パターン（第 2 時短遊技状態継続演出パターン及び第 3 時短遊技状態移行演出パターン）の一例を示す図。

【図 1 0 7】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 1 0 8】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 1 0 9】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 1 1 0】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

10

【図 1 1 1】図 1 0 4 のコマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 2】時短遊技回数と飾り図柄の停止表示組み合わせとの関係の一例を示す図。

【図 1 1 3】図 1 0 4 のコマンド判定処理で実行される時短回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 4】本発明の第 5 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 1 5】図 8 2 に示す遊技機の音声ランプ制御装置で実行されるコマンド判定処理での変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 6】第 2 時短遊技状態での演出パターン（第 1 演出パターン及び第 2 演出パターン）の一例を示す図。

20

【図 1 1 7】コマンド判定処理で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 1 8】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機での第 3 時短遊技状態移行時の時短遊技回数の設定例を示す図。

【図 1 1 9】本発明の第 6 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で実行されるメイン処理での遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 2 0】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 2 1】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

30

【図 1 2 2】本発明の第 7 の実施形態に係る遊技機の音声ランプ制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 2 3】第 2 時短遊技状態において実行される特図遊技での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 1 2 4】本発明の第 8 の実施形態に係る遊技機によるゲームフローを示す図。

【図 1 2 5】a 時短遊技状態において開始された第 1 特別遊技の終了タイミングの一例を示すタイミングチャート。

【図 1 2 6】遊技盤の一例を示す正面図。

【図 1 2 7】主制御装置の R A M に設けられる特図保留格納エリアの一例を示すブロック図。

40

【図 1 2 8】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 2 9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 3 0】図 1 8 の始動入賞処理で実行される第 1 特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャート。

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

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

【図 1 3 3】図 1 3 2 の普図遊技制御処理で実行される普図データ設定処理の手順の一例

50

を示すフローチャート。

【図 1 3 4】図 1 3 2 の普図遊技制御処理で実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

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

【図 1 3 7】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 1 特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 3 8】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 1 特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図 1 3 9】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 1 特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 0】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 2 特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 1】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 2 特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 2】図 1 3 6 の特図遊技制御処理で実行される第 2 特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

20

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

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

【図 1 4 6】図 2 1 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 4 7】図 2 1 のメイン処理で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャート。

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

30

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

【図 1 5 0】図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される時短遊技回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 5 1】図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される第 1 変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 5 2】図柄表示部での画面例を示す図。

【図 1 5 3】図柄表示部での画面例を示す図。

【図 1 5 4】図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される第 2 変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 1 5 5】図 1 5 5（A）は図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される第 1 タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャート、図 1 5 5（B）は図 1 4 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 4 3 2 で実行される第 2 タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 1 5 6】本発明の第 9 の実施形態に係る遊技機の主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 5 7】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 1 5 8】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

【図 1 5 9】本発明の第 1 0 の実施形態に係る遊技機の遊技盤の一例を示す正面図。

50

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

10

20

30

40

50

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

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

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

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

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

【図 1 9 4】羽役物装置の要部を示す断面図。

【図 1 9 5】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

10

【図 1 9 6】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 9 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 9 8】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 1 9 9】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

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

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

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

20

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

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

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

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

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

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

フローチャート。

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

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

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

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

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

10

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

【図 2 2 5】各種遊技状態での図柄表示部の画面例を示す図。

【図 2 2 6】R U S H 演出の一発告知演出の一例を示す図。

【図 2 2 7】R U S H 演出のバトル演出の一例を示す図。

【図 2 2 8】R U S H 演出のバトル演出の一例を示す図。

【図 2 2 9】リザルト演出及び分岐演出の一例を示す図。

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

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

20

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

【図 2 3 3】遊技盤に設けられる可動回転役物部材の作動例を示す正面図。

【図 2 3 4】可動回転役物部材の周辺を、一部を破断して示す側面図。

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

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

【図 2 3 7】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

【図 2 3 8】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

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

【図 2 4 0】主制御装置で使用されるテーブルの一例を示す図。

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

30

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

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

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

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

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

40

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

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

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

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

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

50

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

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

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

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

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

10

【図 2 5 7】検出パターンと操作状況との関係を示すテーブル。

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

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

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

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

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

20

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

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

【図 2 6 5】可動回転役物部材の可動タイミングを説明するための図。

【図 2 6 6】可動回転役物部材の可動態様を説明するための図。

【図 2 6 7】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

30

【図 2 6 8】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

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

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

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

【図 2 7 2】可動回転役物部材の駆動パターンを説明するための図。

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

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

【図 2 7 5】図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 6】図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理で実行されるボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャート。

40

【図 2 7 7】ボタン演出を説明するための図。

【図 2 7 8】図 2 4 3 の副タイマ割込処理で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 7 9】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 0】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 1】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

50



【図 2 8 2】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 3】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 4】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 5】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 6】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行される可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

10

【図 2 8 7】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 8】図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理で実行されるボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 8 9】図 2 4 3 の副タイマ割込処理で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャート。

【図 2 9 0】可動回転役物部材を駆動するための駆動データを説明するための図。

【発明を実施するための形態】

【0008】

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

20

【0009】

[第1の実施形態]

まず、図1～図55を参照しつつ、本発明の第1の実施形態に係る遊技機10について説明する。

【0010】

[遊技機10の概略構成]

ここで、図1は遊技機10の外観斜視図、図2及び図3は遊技機10の展開図、図4～図6は遊技機10の遊技盤31の正面図である。以下、本実施形態で使用する前後左右及び上下の表現は、図1～図3に示されている前後方向D1、上下方向D2、及び左右方向D3により定義されるものとする。

30

【0011】

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

【0012】

40

[前面枠11の構成]

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

【0013】

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

【0014】

操作ボタン20は、上皿23の前方に設けられている。操作ボタン20は、押下操作の

50

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

#### 【0015】

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

#### 【0016】

また、操作ボタン 20 などの遊技者による操作を受け付ける操作手段は、1 つでもよいが複数設けてもよい。前記操作手段としては、操作ボタン 20 の他に、例えば回転可能なハンドル、回動可能なレバー、前後や上下などに進退 (往復移動) 可能な押し込み部材、後述の図柄表示部 341 やサブ可動表示部 38 に設けられるタッチパネル、又はこれらの操作手段の 2 以上の組み合わせ (例えば回転と進退が可能な操作手段) などが挙げられ、これらの操作手段に操作ボタン 20 を設けたもの (例えばハンドルやレバーに操作ボタン 20 やタッチパネルを設けた操作手段) であってもよい。

#### 【0017】

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

#### 【0018】

複数の選択ボタン 21A は、例えば各種遊技設定を行う際に各種設定画面において選択肢 (項目) から所望とする項目を仮選択するために遊技者によって操作されるものであり、上選択ボタン 211、下選択ボタン 212、左選択ボタン 213 及び右選択ボタン 214 を含む。ここで、仮選択とは、決定ボタン 21B が操作されることによって仮選択された内容が確定される (RAM 512 に記憶される) 状態であることを意味する。これらの選択ボタン 211 ~ 214 のそれぞれは、図 7 に示すように音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える上選択操作スイッチ 211a、下選択操作スイッチ 211b、左選択操作スイッチ 211c、及び右選択操作スイッチ 211d を備える。これらのスイッチ 211a ~ 211d は、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I/F に接続されている。そのため、音声ランプ制御装置 5 では、各スイッチ 211a ~ 211d の入力信号に基づいて、各選択ボタン 211 ~ 214 に対する操作が行われたか否かを判断することが可能である。

#### 【0019】

また、本実施形態では、各選択ボタン 211 ~ 214 に対する操作が開始されたことが検出される場合に、各選択ボタン 211 ~ 214 に対する操作が行われたと判断される。もちろん、各選択ボタン 211 ~ 214 に対する操作が継続していること、又は操作が終了したことが検出される場合に、各選択ボタン 211 ~ 214 に対する操作が行われたと判断されるようにしてもよい。

#### 【0020】

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

#### 【 0 0 2 1 】

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

#### 【 0 0 2 2 】

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

#### 【 0 0 2 3 】

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

#### 【 0 0 2 4 】

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

#### 【 0 0 2 5 】

##### [ 内枠 1 2 の構成 ]

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

#### 【 0 0 2 6 】

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

#### 【 0 0 2 7 】

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

## 【 0 0 2 8 】

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

## 【 0 0 2 9 】

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

## 【 0 0 3 0 】

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

## 【 0 0 3 1 】

なお、高確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当たり確率が高く (図 9 (B) 参照)、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され易いモードであるのに対して、低確率モードは大当たり抽選の結果の大当たりとなる大当たり確率が低く (図 9 (A) 参照)、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態に移行され難いモードである。また、高頻度サポートモードは普図当たり抽選の結果の普図当たりとなる普図当たり確率が高く (図 1 2 (B) 参照)、後述の電動役物 3 1 5 b の作動頻度が高いために第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が許容され易いモードであるのに対して、低頻度サポートモードは普図当たり抽選の結果の普図当たりとなる普図当たり確率が低く (図 1 2 (A) 参照)、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が低いために第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が許容され難いモードである。

10

20

30

40

50

## 【 0 0 3 2 】

入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a、及びアウト玉センサ 3 1 8 a ( 図 7 参照 ) はメイン制御ユニット 3 3 1 に電氣的に接続されており、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a、及びアウト玉センサ 3 1 8 a の検出結果はメイン制御ユニット 3 3 1 に入力される。メイン制御ユニット 3 3 1 ( M P U 4 1 ) は、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a での検出結果に応じて払出制御装置 7 に遊技球の払い出しを行わせるコマンドを送信する。以下、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a により遊技球の入球が検出されることを入賞と称することがある。また、メイン制御ユニット 3 3 1 ( M P U 4 1 ) は、アウト玉センサ 3 1 8 a での検出結果に基づいてアウト玉数をカウントする。ここでカウントされるアウト玉数は、遊技球発射機構 3 2 によって遊技盤 3 1 に打ち出された発射遊技球数と一致する。

10

## 【 0 0 3 3 】

なお、入球センサ 3 1 3 a ~ 3 1 6 a , 3 1 7 L a , 3 1 7 R a、及びアウト玉センサ 3 1 8 a は、例えば電磁誘導型の近接センサであるが、他の検出手法により遊技球の入球を個別に検知することが可能な任意のセンサであってもよい。

## 【 0 0 3 4 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 には、遊技球の第 2 入賞口 3 1 5 への入球の制限の有無を切り換える電動役物 ( 電役 ) 3 1 5 b が設けられている。電動役物 3 1 5 b は、遊技盤 3 1 の背面側に設けられたソレノイドなどの駆動手段によって開閉される。そして、遊技盤 3 1 では、電動役物 3 1 5 b が開くことにより第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能となり、電動役物 3 1 5 b が閉じることにより第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。

20

## 【 0 0 3 5 】

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

30

## 【 0 0 3 6 】

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

## 【 0 0 3 7 】

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

40

## 【 0 0 3 8 】

また、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入賞すると、大当たり抽選が

50

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

#### 【0039】

図4に示すように、可変表示ユニット34は、遊技盤31の略中央部に形成されている開口31Aを通して視認可能に配置された液晶ディスプレイなどの図柄表示部341を有している。この図柄表示部341は、静止画又は動画を表示するものであり、図柄表示部341の表示内容は、サブ制御ユニット332によって制御される。具体的に、図柄表示部341では、第1入賞口314又は第2入賞口315への入球に応じてメイン制御ユニット331により行われる大当たり抽選での抽選結果に応じた飾り図柄の変動表示演出、及び変動表示演出に伴って実行される特図遊技演出のような種々の画像演出が行われる。また、図柄表示部341は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイなどを有するものであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ELディスプレイとを組み合わせたものであってもよく、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

#### 【0040】

例えば、図柄表示部341における飾り図柄の変動表示演出は、例えば「1」～「9」の数字が付された複数種類の飾り図柄が縦方向、横方向、斜め方向などに順にスクロールすることにより行われる。なお、飾り図柄の間には他の文字又は図柄などの副図柄が表示されてもよい。また、本実施形態では、副図柄はなく、飾り図柄の種類が「1」～「9」の9種類である。

#### 【0041】

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

#### 【0042】

図柄表示部341における飾り図柄の変動表示が終了すると、図柄表示部341では、1又は複数の有効ラインに飾り図柄が並んだ状態が表示されることになる。このとき、飾り図柄の停止状態が、メイン制御ユニット331による大当たり抽選での抽選結果を明示又は示唆することになる。例えば、抽選結果が「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」である場合には、同じ種別の飾り図柄が有効ラインに並んだ状態が表示され、大当たりであることが明示される。また、大当たり種別については、有効ラインにおける飾り図柄の組み合わせによって明示される場合もあるが、必ずしも明示される訳ではない。具体的には、例えば、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち1 6 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「7 7 7」の図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「7 7 7」以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め5 R 確変大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「3 3 3」などの図柄組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示されるか、「7 7 7」や「3 3 3」などの1 6 R 確変大当たり又は5 R 確変大当たりを示す図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ

10

20

30

40

50

状態が表示される。また、抽選結果が「5 R 通常大当たり」の場合には、飾り図柄のうち予め通常大当たりを示す図柄組み合わせとして設定された、例えば「2 2 2」や「4 4 4」などの確変大当たりを示す飾り図柄の組み合わせ以外の同じ飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態が表示される。また、抽選結果が「外れ」の場合には、異なる飾り図柄の組み合わせが有効ラインに並んだ状態（例えば「3 2 3」又は「7 2 3」など）が表示される。

#### 【0043】

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

#### 【0044】

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

#### 【0045】

サブ可動表示部38は、液晶ディスプレイなどの表示装置381を備え、図柄表示部341の正面側の左側領域に設けられている。このサブ可動表示部38では、表示制御装置6の入出力I/F62を介してMPU61に接続されており（図7参照）、音声ランプ制御装置5のMPU51から送信される表示変動パターンコマンドに基づいて、MPU61の制御によって特図遊技や大当たり遊技において図柄表示部341と共に、表示装置381において画像演出が実行される。

#### 【0046】

なお、表示装置381は、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機ELディスプレイなどであってもよく、液晶ディスプレイ又はプラズマディスプレイと、有機ELディスプレイとを組み合わせたものであってもよい。また、サブ可動表示部38は、表示装置381に加えて、遊技者のタッチ操作を受け付けるタッチパネルをさらに有するものであってもよい。

#### 【0047】

また、サブ可動表示部38は、図5に仮想線で示す待機位置（図4に示す位置）と、図5に実線で示す作動位置との間で左右方向D3に移動可能である。

#### 【0048】

ここで、図7に示すように、遊技機10は、サブ可動表示部38に駆動力を供給するモーター38a、及びサブ可動表示部38が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部38bを有する。モーター38aは、ステッピングモーター、DCモーターなどであり、復帰検出部38bは、光学式センサ、接点式センサなどである。サブ可動表示部38とモーター38aとは、不図示の駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して連結されており、モーター38aの回転方向に応じてサブ可動表示部38を待機位置（図4参照）から作動位置（図5の実線位置）に向けた右方向（作動方向）、又は作動位置（図5の実線位置）から待機位置（図4参照）に向けた左方向（復帰方向）に移動させる。例えば、サブ可動表示部38は、モーター38aが正方向に回転されることで待機位置（図4参照）から作動位置（図5の実線位置）に移動され、これとは逆に、モーター38aが逆方向に

10

20

30

40

50

回転されることで作動位置（図 5 の実線位置）から待機位置（図 4 参照）に移動される。

【 0 0 4 9 】

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

10

【 0 0 5 0 】

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

20

【 0 0 5 1 】

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

30

【 0 0 5 2 】

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

【 0 0 5 3 】

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

40

【 0 0 5 4 】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 は、第 1 特別図柄（第 1 特図）としての 7 セグメント表示装置を含み、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機として実行される大当たり遊技を実行するか否かの第 1 特別図柄抽選（第 1 特図抽選、大当たり抽選）での抽選結果を、7 セグメント表示装置における 7 つのセグメントの点消灯の組み合わせによって表示する。メイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）は、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機として 7 セグメント表示装置の 7 つのセグメントを点滅（第 1 特別図柄を変動表示）させ、変動表示時間の経

50



過後に各セグメントを点灯又は消灯（第１特別図柄を停止表示）させることによって大当たり抽選の結果を表示させる。なお、第１特別図柄（第１特図）の変動表示及び停止表示により大当たり抽選での抽選結果を表示することを「第１特別図柄遊技」又は「第１特図遊技」と称する。

【００５５】

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

【００５６】

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

【００５７】

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

【００５８】

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

【００５９】

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

10

20

30

40

50

うにすることも考えられる。例えば、本実施形態では、下方側に位置する４つのランプ３９１が開口３１Ａから露出しているため（図４参照）、これらのランプ３９１のうちのいずれのランプ３９１が点灯されるかによって大当たり期待度を示唆することが考えられる。また、下方側に位置する４つのランプ３９１に加えて、図柄表示部３４１に表示される画像によって大当たり期待度を示唆することも考えられる。

#### 【００６０】

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

#### 【００６１】

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

#### 【００６２】

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

#### 【００６３】

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

#### 【００６４】

また、可動役物部材３９の各ランプ３９１は、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に個別に接続されており、音声ランプ制御装置５によって、各ランプ３９１が個別に点

10

20

30

40

50

灯及び消灯され、また複数色に点灯可能である。

【 0 0 6 5 】

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

10

【 0 0 6 6 】

[ 裏パックユニット 1 3 ]

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

【 0 0 6 7 】

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

20

【 0 0 6 8 】

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

【 0 0 6 9 】

[ 遊技機 1 0 のシステム構成 ]

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

30

【 0 0 7 0 】

[ メイン制御ユニット 3 3 1 ]

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

【 0 0 7 1 】

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

40

【 0 0 7 2 】

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

50

に基づいてアウト玉数（発射玉数）をカウントする。さらに、入出力 I / F 4 2 には、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7、発射制御装置 8、及び電源制御装置 9 などが接続されている。

【 0 0 7 3 】

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

10

【 0 0 7 4 】

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

20

【 0 0 7 5 】

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

【 0 0 7 6 】

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

30

【 0 0 7 7 】

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

40

【 0 0 7 8 】

第 1 特図保留コマンド及び第 2 特図保留コマンドは、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球によって、後述の特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）に記

50

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

【 0 0 7 9 】

10

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

【 0 0 8 0 】

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

20

【 0 0 8 1 】

オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技のオープニングを開始する際に、後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 0 8 において設定される。なお、オープニング開始コマンドは、大当たり遊技開始コマンドによって大当たり遊技のオープニングが開始されることを音声ランプ制御装置 5 に通知することが可能であるため、省略することができる。

【 0 0 8 2 】

30

オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技のオープニングを終了する際に、後述の図 3 0 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 1 4 において設定される。

【 0 0 8 3 】

開閉実行モード開始コマンドは、大当たり遊技の開閉実行モードを開始することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、大当たり遊技の開閉実行モードを開始する際に、後述の図 3 0 の大当たり遊技制御処理におけるステップ S 2 2 1 6 において設定される。

【 0 0 8 4 】

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

40

【 0 0 8 5 】

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

50

において設定される。

【 0 0 8 6 】

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

【 0 0 8 7 】

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

10

【 0 0 8 8 】

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

【 0 0 8 9 】

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

【 0 0 9 0 】

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

20

【 0 0 9 1 】

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

【 0 0 9 2 】

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

30

【 0 0 9 3 】

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

【 0 0 9 4 】

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

40

【 0 0 9 5 】

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

【 0 0 9 6 】

R O M 4 1 1 は、制御プログラム及びパラメータ情報が予め記憶された不揮発性の記憶

50

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

#### 【0097】

ここで、図8を参照しつつ、遊技機10の主制御装置4のMPU 41が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、MPU 41は、RAM 412の抽選用カウンタ記憶エリア412a、特図保留格納エリア412b及び普図保留格納エリア412cに格納されるカウンタ情報を用いて、大当たり抽選結果及び特図の変動表示時間の設定や、普図当たり抽選結果及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

10

#### 【0098】

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

20

30

#### 【0099】

そして、各抽選用カウンタC1～C5，CIN1，CIN2，CS1，CS2は、MPU 41によって短時間間隔で前回値に1が加算され、予め設定された最大値に達した後に0に戻るループカウンタとして用いられる。各抽選用カウンタC1～C5，CIN1，CIN2，CS1，CS1には更新後の値が記録され、大当たり抽選結果、特図の変動表示時間、大当たり種別及び外れ種別の設定や、普図当たり抽選結果、普通図柄の変動表示時間及び普図当たり種別の設定などの際にMPU 41によって参照される。

#### 【0100】

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

40

#### 【0101】

そして、第1入賞口314に遊技球が入球した場合には、RAM 412に格納されている大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、リーチ乱数カウンタC3及び特図変動種別カウンタCS1に対応する情報が、大当たり抽選で用いられる特図当否情報として取得され、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリ

50

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

#### 【0102】

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

10

#### 【0103】

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

20

#### 【0104】

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

#### 【0105】

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

30

#### 【0106】

即ち、遊技機10では、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の最大保留数に対応する合計8つの記憶領域により、第1入賞口314及び第2入賞口315への入賞履歴としての特図当否情報をそれぞれ最大4つまで保留することが可能である。

#### 【0107】

なお、第1入賞口314及び第2入賞口315に共通して最大保留数が8つの保留用エリアが設けられていることも他の実施形態として考えられ、この場合でも合わせて最大8つまで入賞履歴としての特図当否情報を保留することが可能である。特図当否情報の記憶処理は、制御プログラムに従った処理を実行することによりMPU 41によって実行される。

40

#### 【0108】

特図実行エリアAEは、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄の変動表示が開始される際に、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1に格納された特図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。具体的

50



には、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1の特図当否情報が優先して特図実行エリアAEに移動され、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1に特図当否情報が存在せず第2特図保留数記憶エリアNABに記憶される第2特図保留数Mが0である場合に、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1の特図当否情報が特図実行エリアAEに移動される。即ち、遊技機10では、第2特図遊技が第1特図遊技に優先して実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態では、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することで、主として第2特図遊技が実行される。

#### 【0109】

なお、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nと第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mとの差が2以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリアAEに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1の特図当否情報が交互に特図実行エリアAEに移動されることも他の実施形態として考えられる。

#### 【0110】

そして、MPU41は、1回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリアAEに特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1が特図実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREA2に格納された特図当否情報は第1保留エリアREA1にシフトし、第3保留エリアREA3に格納された特図当否情報は第2保留エリアREA2にシフトし、第4保留エリアREA4に格納された特図当否情報は第3保留エリアREA3にシフトする。

#### 【0111】

同じく、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1が特図実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREB2に格納された特図当否情報は第1保留エリアREB1にシフトし、第3保留エリアREB3に格納された特図当否情報は第2保留エリアREB2にシフトし、第4保留エリアREB4に格納された特図当否情報は第3保留エリアREB3にシフトする。

#### 【0112】

大当たり乱数カウンタC1は、後述の図17の主タイム割込処理のステップS1003において、例えば0～637の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。また、大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタCIN1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタCIN1は、大当たり乱数カウンタC1と同様に更新されるループカウンタである。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREA2の第1～第4保留エリアREA1～REA4、REB1～REB4には、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタC1の値が格納される。

#### 【0113】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM411における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して2種類設定されている。ここで、図9(A)は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図9(B)は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

#### 【0114】

図9(A)及び図9(B)に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率(大当たり確率)が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モー

10

20

30

40

50

ド当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対応してそれぞれ6つの当否テーブルを含む。遊技設定値6、遊技設定値5、遊技設定値4、遊技設定値3、遊技設定値2及び遊技設定値1の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【0115】

遊技設定値1では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては206個(0～205)、高確率モード当否テーブルについては821個(0～820)である。つまり、遊技設定値1では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/318.1$ ( $206/65536$ )であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/79.9$ ( $820/65536$ )である。

10

【0116】

遊技設定値2では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては212個(0～211)、高確率モード当否テーブルについては845個(0～844)である。つまり、遊技設定値2では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/309.1$ ( $212/65536$ )であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/77.6$ ( $845/65536$ )である。

【0117】

遊技設定値3では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては218個(0～217)、高確率モード当否テーブルについては869個(0～868)である。つまり、遊技設定値3では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/300.6$ ( $218/65536$ )であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/75.4$ ( $869/65536$ )である。

20

【0118】

遊技設定値4では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては224個(0～223)、高確率モード当否テーブルについては893個(0～892)である。つまり、遊技設定値4では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/292.6$ ( $224/65536$ )であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/73.4$ ( $893/65536$ )である。

30

【0119】

遊技設定値5では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては230個(0～229)、高確率モード当否テーブルについては917個(0～916)である。つまり、遊技設定値5では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/284.9$ ( $230/65536$ )であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/71.5$ ( $917/65536$ )である。

【0120】

遊技設定値6では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては236個(0～235)、高確率モード当否テーブルについては941個(0～940)である。つまり、遊技設定値6では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/277.7$ ( $236/65536$ )であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/69.6$ ( $941/65536$ )である。

40

【0121】

なお、大当たり乱数カウンタC1の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【0122】

50

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

#### 【 0 1 2 3 】

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

10

#### 【 0 1 2 4 】

大当たり種別カウンタC2は、0～19の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで特図保留格納エリア412bに格納される。遊技機10では、ROM411における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの2種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタC2の値が設定されている。

20

#### 【 0 1 2 5 】

ここで、図9(C)は振分テーブルの一例を示す図である。図9(C)に示す例では、特図遊技の種別が第1入賞口314への入賞を契機とする第1特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、特図遊技の種別が第2入賞口315への入賞を契機とする第2特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は5～14の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。即ち、遊技機10では、第1特図遊技及び第2特図遊技における確変大当たりの確率が75%で同一に設定されているが、第1特別図柄遊技に比べて第2特別図柄遊技における16R確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物315bの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

30

#### 【 0 1 2 6 】

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

40

#### 【 0 1 2 7 】

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

#### 【 0 1 2 8 】

50

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

#### 【 0 1 2 9 】

なお、本実施形態では、入賞により第 1 特別図柄遊技を実行する契機となる第 1 入賞口 3 1 4、及び入賞により第 2 特別図柄遊技を実行する契機となる第 2 入賞口 3 1 5 ごとに個別の振分テーブルが設定されており、遊技球が第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 のいずれに入賞したかに応じて大当たり種別の振り分け確率が異なるが、第 1 特別図柄遊技と第 2 特別図柄遊技とで大当たり種別の振り分け確率が同一であることも考えられる。また、遊技機 1 0 は、ループ確変機に限らず、V - S T 機を含む S T 機や一種二種混合機などとして構成することも考えられる。

10

#### 【 0 1 3 0 】

そして、M P U 4 1 は、特図実行エリア A E に記憶されている大当たり乱数カウンタ C 1 及び大当たり種別カウンタ C 2 の値に基づいて、大当たり抽選での抽選結果が「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」、「5 R 通常大当たり」及び「外れ」のいずれであるかを判定する。

#### 【 0 1 3 1 】

20

ここで、大当たり抽選での抽選結果が 5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりの場合は、大当たり遊技において可変入賞口 3 1 6 が所定態様で開放されるラウンド遊技が 5 回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が 1 6 R 確変大当たりの場合は、大当たり遊技においてラウンド遊技が 1 6 回繰り返される開閉実行モードが実行される。なお、各ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 の開放態様としては、例えば可変入賞口 3 1 6 を 1 回開放することが考えられる。もちろん、一部又は全部のラウンド遊技において、可変入賞口 3 1 6 を複数回開放させることも考えられる。

#### 【 0 1 3 2 】

5 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ電動役物 3 1 5 b の開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、M P U 4 1 によって大当たり抽選での抽選結果が「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

30

#### 【 0 1 3 3 】

一方、5 R 通常大当たりの場合には、大当たり遊技の終了後に大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ電動役物 3 1 5 b の開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行する。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば 1 0 0 回などの予め設定された規定回数的大当たりの抽選での抽選結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に大当たりの抽選での抽選結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

40

#### 【 0 1 3 4 】

また、特図遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態への転落抽選を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、大当たり抽選での抽選結果が外れの場合には、確変遊技状態から大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機 1 0 が 5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり及び 5 R 通常大当たりの 3 種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば 2 ラウンド確変大当たり、2 ラウンド通常大当たり、1 6 R 通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

#### 【 0 1 3 5 】

また、リーチ乱数カウンタ C 3 は、後述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0

50

03において、例えば0～238の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREA2の第1～第4保留エリアREA1～REA4、REB1～REB4には、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタC3の値が格納される。

#### 【0136】

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

10

#### 【0137】

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

20

#### 【0138】

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

30

#### 【0139】

特図変動種別カウンタCS1は、例えば0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタCS1は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄(図柄表示部341における飾り図柄)の変動表示時間を示す特図変動パターン種別(特別図柄の変動表示時間)を決定するものである。このように、特図変動パターン種別が決定することで、音声ランプ制御装置5では、高速変動演出(基本演出、非リーチ演出)、ノーマルリーチ演出、スーパーリーチ演出、スペシャルリーチ演出などの大まかな特図遊技での変動種別(演出パターン)が、特図変動パターン種別(特別図柄の変動表示時間)に応じて決定される。特図変動種別カウンタCS1は、MPU41により後述する図21のメイン処理が1回実行されるごとにステップS1402において少なくとも1回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップS1414において繰り返し更新される。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREA2の第1～第4保留エリアREA1～REA4、REB1～REB4には、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタCS1の値が格納される。

40

#### 【0140】

そして、MPU41は、特図変動種別カウンタCS1と、大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル(図10(A)～図10(C)参照)とに基づいて特別図柄

50

の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、MPU41は、ROM411の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図10（A）参照）、確変大当たり変動テーブル（図10（B）参照）、又は外れ変動テーブル（図10（C）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

#### 【0141】

ここで、図10（A）、図10（B）及び図10（C）は、変動テーブルの一例を示す図である。図10（A）に示す通常大当たり変動テーブル、図10（B）に示す確変大当たり変動テーブル、図10（C）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU41は、大当たり抽選での抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は図10（A）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選結果が「5R確変大当たり」又は「16R確変大当たり」である場合は図10（B）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選結果が「外れ」である場合は図10（C）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

#### 【0142】

より具体的に、図10（A）及び図10（B）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。ここに、特図変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

#### 【0143】

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

10

20

30

40

50

に従って特図遊技演出が実行される。

【 0 1 4 4 】

例えば、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「 0 4 」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「 0 5 」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「 0 5 」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン 2 0 の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

10

【 0 1 4 5 】

なお、特図変動パターンの種別は、図 1 0 ( A )、図 1 0 ( B ) 及び図 1 0 ( C ) に示す例には限定されない。

【 0 1 4 6 】

例えば、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「 0 1 」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

【 0 1 4 7 】

同じく、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「 0 2 」に対応するスーパーリーチ演出パターンにおいて実行されるスーパーリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のスーパーリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスーパーリーチ演出が実行される。スーパーリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であり、ノーマルリーチ演出よりも大当たり抽選での抽選結果が大当たりである確率（期待度）が高く、スペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が低いことを遊技者に示唆する際に実行される。

20

【 0 1 4 8 】

さらに、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「 0 3 」に対応するスペシャルリーチ演出パターンにおいて実行されるスペシャルリーチ演出として、キャラクタ及びストーリーなどが異なる複数種類のスペシャルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのスペシャルリーチ演出が実行される。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出よりも変動時間が長いリーチ演出であって、例えばノーマルリーチ演出又はスーパーリーチ演出から発展する演出である。スペシャルリーチ演出は、ノーマルリーチ演出やスペシャルリーチ演出よりも大当たり当選している確率（期待度）が高いことを遊技者に示唆する際に実行される。

30

【 0 1 4 9 】

なお、特図変動パターンに対応する演出パターンには、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作状況が演出に反映される操作演出、例えば単発操作が演出に反映される単発操作演出、遊技者による操作ボタン 2 0 の連打操作が演出に反映される連打操作演出、遊技者による操作ボタン 2 0 の長押し操作が演出に反映される長押し操作演出などの遊技者参加型の操作演出が含まれることがある。

40

【 0 1 5 0 】

そして、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間及び大当たり抽選での抽選結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置 5 に入力する。具体的に、MPU 4 1 は、抽選結果が「 5 R 通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「 0 1 」～「 0 3 」の前に 5 R 通常大当たりである旨を示す「 A 」を付した特図変動パターンコマンド「 A 0 1 」～「 A 0 3 」のいずれかを出力する。また、MPU 4 1 は、抽選結果が「 5 R 確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「 0 1 」～「 0 3 」の前に 5 R 確変大当たりであ

50

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

#### 【0151】

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

#### 【0152】

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

#### 【0153】

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

#### 【0154】

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

#### 【0155】

普図変動保留数記憶エリアSNAは、普図当否情報が格納されている普図第1保留エリアSE1～普図第4保留エリアSE4の数を記憶する。即ち、普図変動保留数記憶エリア

10

20

30

40

50



S N A は、普図遊技を実行する権利の保留の数を記憶する記憶領域である。

【 0 1 5 6 】

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

10

【 0 1 5 7 】

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

20

【 0 1 5 8 】

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

30

【 0 1 5 9 】

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

40

【 0 1 6 0 】

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

50

## 【 0 1 6 1 】

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

## 【 0 1 6 2 】

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

10

## 【 0 1 6 3 】

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

20

## 【 0 1 6 4 】

ここで、短開放普図当たりの場合には、電動役物 3 1 5 b が短時間（例えば 0 . 1 秒）開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が短時間（例えば 0 . 1 秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が短いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難く、多くの場合、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球しない。

## 【 0 1 6 5 】

一方、長開放普図当たりの場合、電動役物 3 1 5 b が短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば 6 秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が長時間（例えば 6 秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が長いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易く、第 2 特図遊技を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留することが可能である。

30

## 【 0 1 6 6 】

図 1 2 ( C ) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 2 ( C ) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ~ 9 9 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 0 0 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が 1 : 1 に設定されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも 1 : 1 である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 個又は 2 個）に設定することも可能である。

40

## 【 0 1 6 7 】

図 1 2 ( D ) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 2 ( D ) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テ

50

ープルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 ~ 199 の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図 12（D）に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）に設定することも可能である。

【0168】

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

10

【0169】

普図変動種別カウンタ C S 2 は、例えば 0 ~ 99 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで、後述の図 21 のメイン処理が 1 回実行されるごとにステップ S 1402 において少なくとも 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップ S 1414 において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア 412c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 317L, 317R に遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタ C S 2 の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア 412c に格納された普図変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。

20

【0170】

普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタ C S 2 の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。

30

【0171】

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

40

【0172】

ここで、図 13 は、図 1 に示す遊技機の主制御装置 4 の MPU 41 における RAM 412 に設定される遊技情報格納エリア 412d の一例を示すブロック図である。遊技情報格納エリア 412d には、遊技履歴、出玉性能などに関する遊技情報が格納されている。本実施形態では、遊技情報格納エリア 412d には、遊技情報として、「アウト玉数」、「一般入賞口払出玉数」、「第 1 入賞口払出玉数」、「第 2 入賞口払出玉数」、「可変入賞口払出玉数」、「設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」

50

、「累積大当たり抽選回数」、「単位大当たり抽選回数」、「大当たり回数」、及び「連続外れ回数」が格納されている。これらの遊技情報のうち、「遊技設定値」、「ベース情報」、「連続役物比率情報」、「役物比率情報」、及び「単位大当たり抽選回数」が出玉性能に関する遊技情報（性能情報）に該当する。

【0173】

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

【0174】

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

【0175】

「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第1入賞口314への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第1入賞口払出玉数」は、通常遊技状態において入球センサ314aによって第1入賞口314への入賞が検出された場合に、後述の図21のメイン処理でのステップS1403の賞球コマンド設定処理において第1入賞口314への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0176】

「第2入賞口払出玉数」は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）において第2入賞口315への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「第2入賞口払出玉数」は、時短遊技状態において入球センサ315aによって第2入賞口315への入賞が検出された場合に、後述の図21のメイン処理でのステップS1403の賞球コマンド設定処理において第2入賞口315への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0177】

「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において可変入賞口316への入賞に対して払い出される遊技球の積算値である。この「可変入賞口払出玉数」は、大当たり遊技状態において入球センサ316aによって可変入賞口316への入賞が検出された場合に、後述の図21のメイン処理でのステップS1403の賞球コマンド設定処理において可変入賞口316への入賞に応じた賞球数の払い出しを払出制御装置7に行わせるための賞球コマンドを設定する際に、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

【0178】

「遊技設定値」は、大当たり抽選（当否判定）で用いる低確率モード当否テーブル（図9（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図9（B）参照）を選択するためのものである。換言すれば、「遊技設定値」は、低確率モード及び高確率モードでの大当たり確率を規定する。本実施形態では、後述のように6段階の設定値（大当たり確率の異なる6種類の低確率モード当否テーブル（図9（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図9（B）参照））が準備されている。「遊技設定値」は、後述の図35の遊技設定値変更処理において更新される。

【0179】

「ベース情報」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における

10

20

30

40

50

払戻率（出玉率）である「ベース」に関する情報であり、この「ベース」は通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第1入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である。「ベース」を数式で表すと、「ベース」＝ $100 \times (\text{「一般入賞口払出玉数」} + \text{「第1入賞口払出玉数」}) / \text{「アウト玉数」}$ である。「ベース情報」は、現状ベースBL、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2に関する情報を含む。ここで、前回6万玉ベースB1及び前々回6万玉ベースB2は、後述の図36の特定性能情報更新処理においてアウト玉数が60000玉に達するごとに更新される（ステップS2505及びS2506）。具体的には、直近のアウト玉数が60000玉に到達したときの「ベース」は前回6万玉ベースB1として、もう一つ前のアウト玉数が60000玉に到達したときの「ベース」は前々回6万玉ベースB2として、それぞれRAM412の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が60000玉に到達するまでは現状ベースBLとして演算され（ステップS1804）、現状ベースBLがRAM412の遊技情報格納エリアの「ベース情報」として保存される。また、アウト玉数のカウンタ値が60000玉に到達するまでは現状ベースBLとして演算される場合、「ベース情報」には、先に説明した「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」とは別に、ベース演算用の「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」が格納される。

#### 【0180】

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

#### 【0181】

「連続役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315及び可変入賞口316）への入賞による総払出玉数において、可変入賞口払出玉数が占める比率である「連続役物比率」に関する情報である。「連続役物比率」を数式で表すと、「連続役物比率」＝ $100 \times \text{「可変入賞口払出玉数」} / \text{「総払出玉数」}$ である。「連続役物比率情報」は、例えば後述の図36の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「連続役物比率情報」は、遊技機10が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積連続役物比率として記憶される。なお、「連続役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回））に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対する連続役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積連続役物比率と、一定数期間での連続役物比率との両方を含んでいてもよい。

#### 【0182】

「役物比率情報」は、賞球の払い出しがある全ての入賞口（一般入賞口313、第1入賞口314、第2入賞口315及び可変入賞口316）への入賞による総払出玉数において、第2入賞口払出玉数と可変入賞口払出玉数との合算払出玉数が占める比率である「役物比率」に関する情報である。「役物比率」を数式で表すと、「役物比率」＝ $100 \times (\text{「第2入賞口払出玉数」} + \text{「可変入賞口払出玉数」}) / \text{「総払出玉数」}$ である。「役物比率情報」は、例えば後述の図36の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「役物比率情報」は、遊技機10が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積役物比率として記憶される。なお、「役物比率情報」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば100回））に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば1000回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば6万玉）に達するまでの期間）に対する役物比率であってもよい。もちろん、「連続役物比率情報」は、累積役物比率と、一定数期間での役物比率との両方を含んでいてもよい。

#### 【0183】

「累積大当たり抽選回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機 10 の起動が開始されてから現在に至るまでに、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選を行った回数である。換言すれば、「累積大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機としてメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示が実行された累積変動表示回数でもある。「累積大当たり抽選回数」は、後述の図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 6 でメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において第 1 特図又は第 2 特図の変動表示を開始させるごとに 1 ずつ加算される。また、「累積大当たり抽選回数」は、遊技機 10 の主電源のオフによって R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされる。

10

#### 【0184】

「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における一定数のマイナス差玉当たりの、第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機として大当たり抽選を受けた回数（メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部の図柄変動表示が実行された回数）である。本実施形態では、一定数は「250玉」であり、差玉は「アウト玉数」から「一般入賞口払出玉数」及び「第 1 入賞口払出玉数」を差し引いた玉数である。つまり、「単位大当たり抽選回数」は、遊技ホールで 1000 円に対して 250 玉の貸玉を受ける場合、1000 円平均の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示回数（大当たり抽選を受けた回数）である。なお、「単位大当たり抽選回数」は、通常遊技状態における一定数の「アウト玉数」当たりの大当たり抽選を受けた回数であってもよい。「単位大当たり抽選回数」は、後述の図 3 6 の特定性能情報更新処理において更新される。本実施形態では、「単位大当たり抽選回数」は、遊技機 10 が遊技ホールに設置されてからの現在に至るまでの累積単位大当たり抽選回数として記憶される。なお、「単位大当たり抽選回数」は、一定期間（例えば一定数の大当たり回数（例えば 100 回）に対するもの、通常遊技状態での一定数の大当たり抽選（例えば 1000 回）が実行されるまでの期間、アウト玉数が一定数（例えば 6 万玉）に達するまでの期間）に対するものであってもよい。もちろん、「単位大当たり抽選回数」として、累積単位大当たり抽選回数と、一定数期間での単位大当たり抽選回数との両方を遊技情報として記憶してもよい。

20

#### 【0185】

「大当たり回数」は、遊技ホールの営業開始前に遊技機 10 の起動が開始されてから現在に至るまでに行った大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった回数である。「大当たり回数」は、例えば後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を開始させるごとに 1 ずつ加算される。また、「大当たり回数」は、遊技機 10 の主電源のオフによって R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされる。

30

#### 【0186】

「連続外れ回数」は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において大当たり抽選での抽選結果が連続して外れとなった回数であり、抽選結果が大当たりである場合に 0 回にクリアされる。「連続外れ回数」は、後述の図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 6 でメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において第 1 特図又は第 2 特図の変動表示を開始させる場合に、ステップ S 2 1 0 3 での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れであれば 1 ずつ加算され、当否判定の結果が大当たりである場合に 0 回にクリアされる。本実施形態では、「連続外れ回数」は、遊技機 10 の主電源のオフによって R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされる。もちろん、「連続外れ回数」は、遊技機 10 の主電源のオフによって遊技情報格納エリア 4 1 2 d からクリアされないようにしてもよい。

40

#### 【0187】

図 1 4 の説明に戻り、性能情報表示装置 4 A は、R A M 4 1 2 に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 d に遊技情報（性能情報）として格納される「ベース情報」及び「設定値」を表示するものである。性能情報表示装置 4 A は、性能表示モニタ 4 3、性能表示スイッチ 4 4、設定値表示部 4 5、設定値変更操作部 4 6 及び R O M 4 7 を備える。ここで、

50

図 1 5 は、性能情報表示装置 4 A の一例を模式的に示す図である。

【 0 1 8 8 】

図 1 5 に示すように、性能表示モニタ 4 3 は、遊技機 1 0 での「ベース情報」を表示するものであり、内枠 1 2 を展開した状態において、視認可能な位置に設けられている（図 3 参照）。性能表示モニタ 4 3 は、複数（本実施形態では 4 つ）の 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 により構成されており、4 ケタ 7 セグと称されるものである。なお、性能表示モニタ 4 3 は、主制御装置 4 に設けることが好ましいが、メイン制御ユニット 3 3 1 における主制御装置 4 以外の装置に設けられてもよく、メイン制御ユニット 3 3 1 以外の遊技の他の構成要素に設けられてもよい。また、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 及び / 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 を利用して「ベース情報」を表示させることも考えられる。

10

【 0 1 8 9 】

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

【 0 1 9 0 】

20

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

【 0 1 9 1 】

30

性能表示スイッチ 4 4 は、押下操作によって性能表示モニタ 4 3（4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4）の電源のオンオフを一括して切り替えるものであり、内枠 1 2 を展開した状態において操作容易な位置に設けられる（図 3 参照）。図示した例では、性能表示スイッチ 4 4 の上半部が押下されることで電源がオンにされ、下半部が押下されることで電源がオフにされる。性能表示スイッチ 4 4 に対して電源をオンにする操作が行われると、4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 に通電され、性能表示モニタ 4 3 でのベース情報の表示が可能にされる。一方、性能表示スイッチ 4 4 に対して電源をオフにする操作が行われると、4 つの 7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 への通電が遮断され、性能表示モニタ 4 3 でのベース情報が非表示にされる。なお、性能表示スイッチ 4 4 は、主制御装置 4 以外に設けられてもよい。

40

【 0 1 9 2 】

ここで、図 1 5（A）は、性能表示モニタ 4 3 での表示例である。図 1 5（A）に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオフである場合、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 が消灯状態であるため、ベース情報が非表示状態とされる。図 1 5（B）~図 1 5（D）に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオンにされると、性能表示スイッチ 4 4 がオフにされない限り、「ベース情報」として、現状ベース B L 前回 6 万玉ベース B 1 前々回 6 万玉ベース B 2 現状ベース B L に順にループして、各ベースが一定時間ごとに繰り返し表示される。図 1 5（B）に示す例では現状ベース B L が 2 8 % であることを示し、図 1 5（C）に示す例では前回 6 万玉ベース B 1 が 3 4 % であることを示し、図 1 5（D）に示す例では前々回 6 万玉ベース B 2 が 3 2 % であることを示している。一方、図 1 5（A

50

）に示すように、性能表示スイッチ 4 4 がオフされた場合、7 セグメント表示器 4 3 1 ~ 4 3 4 が消灯され、性能表示モニタ 4 3 でのベース情報が非表示とされる。

【 0 1 9 3 】

なお、性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラム、例えば現状ベース B L、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 を演算するプログラム、性能表示モニタ 4 3 に現状ベース B L、前回 6 万玉ベース B 1 及び前々回 6 万玉ベース B 2 を一定時間ごとに順に表示させるプログラムなどは、主制御装置 4 に M P U 4 1 の R O M 4 1 2 とは別に設けられる R O M 4 7 に格納される。これにより、M P U 4 1 の R O M 4 1 1 の負荷を軽減できる。但し、M P U 4 1 の R O M 4 1 1 に容量的な余裕がある場合には、R O M 4 1 1 に性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。また、主制御装置 4 にとは別に設けられる R O M などの記憶手段に性能表示モニタ 4 3 に「ベース情報」を表示させるのに必要なプログラムを格納してもよい。

10

【 0 1 9 4 】

また、性能表示モニタ 4 3 では、「ベース情報」に代えて、又は「ベース情報」に加えて、「連続役物比率情報」や「役物比率情報」などの遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された他の性能情報を表示させてもよい。

【 0 1 9 5 】

また、性能表示モニタ 4 3 は、7 セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機 E L ディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよい。

20

【 0 1 9 6 】

図 1 4 の説明に戻り、設定値表示部 4 5 は、大当たり抽選で参照する低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）及び高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照）を選択するための上述の遊技設定値を表示するものであり、7 セグメント表示器によって構成されている。なお、設定値表示部 4 5 は、7 セグメント表示器に限らず、ドットマトリクスディスプレイ、液晶ディスプレイや有機 E L ディスプレイなどの他の形態の表示器により構成されてもよく、性能表示モニタ 4 3 を利用して遊技設定値を表示するようにしてもよい。

【 0 1 9 7 】

設定値変更操作部 4 6 は、押下操作によって 7 セグメント表示器の電源のオンオフを切り替え、7 セグメント表示器の電源がオンである場合に回転操作されることによって設定値の変更を可能にする。設定値変更操作部 4 6 は、例えば押下操作によってオンオフされる接点式スイッチとしての機能と、回転操作（所定角度の回転）によって接点が切り替えられるロータリースwitchとしての機能とを有する。ここで、図 1 6 は、主制御装置 4 の設定値表示部 4 5 での表示例を示す図である。

30

【 0 1 9 8 】

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

40

【 0 1 9 9 】

図 1 6（B）に示すように、設定値表示部 4 5 が点灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する回転操作がなされると、設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更される。図示した例では、設定値表示部 4 5 が右回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が大きくなり、設定値表示部 4 5 が左回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が小さくなる。そして、設定値表示部 4 5 が回転されることで設定値表示部 4 5 に表示される数字が変更された場合、変更後の数字が設定値として R A M 4 1 2 の遊技情

50



報格納エリア 4 1 2 d に保存される。そのため、目的とする設定値に対応する数字を設定値表示部 4 5 に表示させた状態で設定値変更操作部 4 6 を押下して 7 セグメント表示器の電源がオフにされた場合、電源がオフされる直前に表示されていた数字が設定値として決定される。これにより、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された設定値に応じて選択される低確率モード当否テーブル（図 9（A）参照）又は高確率モード当否テーブル（図 9（B）参照）に基づいて大当たり抽選を行うことができる。

#### 【 0 2 0 0 】

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

#### 【 0 2 0 1 】

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

#### 【 0 2 0 2 】

一方、設定値表示部 4 5 は、消灯状態である場合に設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作がなされることで点灯状態とされ、遊技設定値に対応する数字が非表示にされる。そのため、遊技ホールの営業時間外において、遊技盤 3 1 を前面枠 1 1 に対して開放し、設定値変更操作部 4 6 に対する押下操作を行うことで、設定値表示部 4 5 が点灯状態とされることによって設定値表示部 4 5 に表示される数字に基づいて遊技設定値を確認することができ、さらに、設定値変更操作部 4 6 に対する回転操作によって遊技設定値を変更することができる。これにより、営業時間内での設定値の秘匿性を確保しつつ、簡易な作業によって営業時間外において設定値の変更が可能になる。

#### 【 0 2 0 3 】

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

#### 【 0 2 0 4 】

##### [ サブ制御ユニット 3 3 2 ]

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

#### 【 0 2 0 5 】

### [ 音声ランプ制御装置 5 ]

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

#### 【 0 2 0 6 】

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

10

#### 【 0 2 0 7 】

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

#### 【 0 2 0 8 】

20

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

30

#### 【 0 2 0 9 】

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

#### 【 0 2 1 0 】

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

40

#### 【 0 2 1 1 】

具体的に、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドが入力された場合に、特図変動パターンコマンドに基づいて特図変動パターンを決定し、その特図変動パターンに対応する

50

表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（図 47 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 7 参照）、図柄表示部 3 4 1 における図柄変動表示を開始させる。このとき、図柄表示部 3 4 1 では、特図変動パターンコマンドが外れを示す場合には外れに対応する飾り図柄の組み合わせが表示される。

#### 【0212】

##### [ 表示制御装置 6 ]

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

10

#### 【0213】

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

#### 【0214】

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

20

#### 【0215】

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

30

#### 【0216】

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

#### 【0217】

##### [ 払出制御装置 7 ]

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

40

#### 【0218】

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

#### 【0219】

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

#### 【0220】

50

払出装置 132 は、前述したように、タンク 131 から上皿 23 に向けて遊技球を払い出すものであり、遊技球の払出の有無を切り換える球止部材を駆動させるモーターなどの駆動部 132a と、払い出される遊技球を個別に検出する払出センサ 132b とを備える。払出制御装置 7 は、払出センサ 132b による検出結果に基づいて駆動部 132a を制御することにより任意の数の遊技球を払い出す。また、払出制御装置 7 には、状態復帰スイッチ 73 が設けられている。状態復帰スイッチ 73 は、例えば、払出装置 132 の球詰まりなどの払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。

#### 【0221】

球貸装置 100 は、遊技機 10 と併せて島設備に設置される。そして、球貸装置 100 は、遊技機 10 の前面枠 11 に設けられている不図示の球貸操作装置の操作に応じて、球貸装置 100 に挿入されているカードなどの記録媒体に記憶されている金額の範囲内で予め設定された金額に相当する数の遊技球を払い出して遊技者に貸し出すことが可能である。具体的には、球貸装置 100 から払出制御装置 7 に、所定数の遊技球を払い出す旨の制御信号が入力されることにより、MPU 71 により払出装置 132 が制御されて所定数の遊技球が払い出される。なお、記録媒体はカードに限らず、例えば IC チップを内蔵するコイン型、スティック型の記憶媒体であってもよい。また、球貸装置 100 は、現金の挿入によりその現金に応じた所定数の遊技球を貸し出すことが可能なものであってもよい。

#### 【0222】

##### [ 発射制御装置 8 ]

発射制御装置 8 は、遊技球発射機構 32 の駆動を制御する発射制御 IC 81 を備える。具体的に、発射制御 IC 81 は、発射ハンドル 22 が回転操作されている間、遊技球発射機構 32 の球送り装置 322 を駆動させることにより、上皿 23 に貯留されている遊技球を発射レーン 321 上に供給させる。そして、発射制御 IC 81 は、発射ハンドル 22 の操作量を検出し、その操作量に応じて遊技球発射機構 32 のソレノイド 323 を駆動させることにより、発射レーン 321 上の遊技球を遊技盤 31 に向けて発射させる。このとき、発射制御 IC 81 は、予め設定された周期（例えば 0.6 sec）で ON/OFF が切り替わるクロック信号を駆動信号として球送り装置 322 及びソレノイド 323 を駆動させる。これにより、遊技機 10 では、0.6 sec ごとに 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。

#### 【0223】

また、発射ハンドル 22 には、遊技者による回転操作量を検出するための可変抵抗が設けられており、発射ハンドル 22 の回転操作量に応じて電圧が発射制御 IC 81 に入力される。これにより、発射制御 IC 81 は、発射ハンドル 22 の回転操作量に応じて入力される電圧値に基づいて、発射ハンドル 22 の回転操作量が多いほど遊技球発射機構 32 からの遊技球の発射強度が強くなるようにソレノイド 323 への印加電圧を調整する。

#### 【0224】

さらに、発射ハンドル 22 には、遊技者が発射ハンドル 22 に触れていることを検出するためのタッチセンサ 21a、及び遊技者が任意に遊技球の発射を停止させるための操作を行う球止めスイッチ 21b が設けられている。発射制御 IC 81 は、タッチセンサ 21a 及び球止めスイッチ 21b を用いて、タッチセンサ 21a により遊技者が発射ハンドル 22 に触れていないことを検出した場合、又は球止めスイッチ 21b が遊技者によって操作されていることを検出した場合に、遊技球発射機構 32 による遊技球の発射を停止させる。これにより、例えば発射ハンドル 22 が回転操作された状態で固定され、遊技者が発射ハンドル 22 に触れていない状況における遊技が防止される。また、遊技者は、発射ハンドル 22 を回転操作したまま親指などで球止めスイッチ 21b を任意のタイミングで操作することにより、球技球の発射を停止させることができる。

#### 【0225】

##### [ 電源制御装置 9 ]

電源制御装置 9 は、種々のセンサ、駆動部などを駆動するための +12V 電圧、制御装

10

20

30

40

50

置で使用されるロジック用の + 5 V 電圧などを生成する。そして、電源制御装置 9 は、生成した + 12 V 又は + 5 V の電圧を、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、表示制御装置 6、払出制御装置 7、発射制御装置 8 などに供給する。

【 0 2 2 6 】

なお、電源制御装置 9 には、遊技機 10 の電源を ON / OFF するための電源スイッチ 90、遊技機 10 を初期状態に戻す際に操作される RAM 消去スイッチ 91 が設けられている。遊技機 10 は、RAM 消去スイッチ 91 が ON の状態で電源スイッチ 90 が操作されて電源が投入された場合に初期化される。

【 0 2 2 7 】

また、電源制御装置 9 には、電源設備から供給される電力により充電される充電手段としてコンデンサ及び二次電池が設けられている。これにより、遊技機 10 では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置に設けられた RAM の情報が、前記コンデンサから放電される電力によって所定期間保持される。また、遊技機 10 では、電源設備からの電力供給が遮断された場合でも、制御装置が、二次電池から放電される電力により所定期間の間は駆動可能である。

【 0 2 2 8 】

さらに、電源制御装置 9 は、電力供給が遮断されたと判断した場合に、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7 などに停電信号を入力する。例えば、電源制御装置 9 は、電源設備から供給される電力に基づいて予め設定された 24 V の直流電圧を出力する場合、その直流電圧が予め設定された 22 V 未満に達した場合に停電状態であると判断する。なお、主制御装置 4、音声ランプ制御装置 5、払出制御装置 7 などは、電源制御装置 9 から停電信号を受信すると、実行中の制御を中断して所定の NMI 割込処理を実行する。

【 0 2 2 9 】

[ 主制御装置 4 の処理 ]

次に、図 17 ~ 図 41 を参照しつつ、主制御装置 4 の MPU 41 によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機 10 において、MPU 41 は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的に起動される主タイマ割込処理、停電時に実行される NMI 割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、立ち上げ処理、NMI 割込処理などについては説明を省略し、主タイマ割込処理及びメイン処理について説明する。また、立ち上げ処理では、RAM 412 が正常に動作しているか否かが確認され、RAM 412 が正常に動作していることを条件に主タイマ割込処理の実行が許可される。

【 0 2 3 0 】

[ 主制御装置 4 の主タイマ割込処理 ]

ここで、図 17 は、主制御装置 4 の MPU 41 により実行される主タイマ割込処理の手順の一例を説明するためのフローチャートである。主タイマ割込処理は、例えば 2 msec ごとに実行される。以下、図 17 を参照しつつ、主タイマ割込処理を説明する。

【 0 2 3 1 】

< ステップ S1001 >

図 17 に示すように、ステップ S1001 では、MPU 41 は、主制御装置 4 に接続されているセンサなどの検出状態を判断するセンサ検出処理を実行する。例えば、入球センサ 313a ~ 316a、317La、317Ra、アウト玉センサ 318a などの検出状態を判断する。このとき、MPU 41 は、入球センサ 313a ~ 316a、317La、317Ra のいずれかへの遊技球の入球が検出された場合には、その情報を入賞検知情報として RAM 412 に保存する。また、MPU 41 は、アウト玉センサ 318a によってアウト玉が検出された場合には、RAM 412 の遊技情報格納エリア 412d に記憶されたアウト玉数に 1 加算して遊技情報格納エリア 412d のアウト玉数を更新する。

【 0 2 3 2 】

< ステップ S1002 >

10

20

30

40

50

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

【 0 2 3 3 】

< ステップ S 1 0 0 3 >

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

【 0 2 3 4 】

< ステップ S 1 0 0 4 及び S 1 0 0 5 >

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

【 0 2 3 5 】

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

【 0 2 3 6 】

< ステップ S 1 0 0 6 >

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

【 0 2 3 7 】

[ 始動入賞処理 ]

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

【 0 2 3 8 】

< ステップ S 1 1 0 1 >

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

【 0 2 3 9 】

< ステップ S 1 1 0 2 及び S 1 1 0 3 >

ステップ S 1 1 0 2 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N が最大保留数（本実施形態では 4）であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が最大保留数であれば（ステップ S 1 1 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 1 1 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第

10

20

30

40

50

1 特図保留数 N が最大保留数でなければ (ステップ S 1 1 0 2 : N o )、更新処理として、第 1 特図保留数 N に 1 を加算する処理を実行する (ステップ S 1 1 0 3 )。

【 0 2 4 0 】

<ステップ S 1 1 0 4 >

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

10

【 0 2 4 1 】

<ステップ S 1 1 0 5 >

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

【 0 2 4 2 】

<ステップ S 1 1 0 6 >

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったと判断すると (ステップ S 1 1 0 6 : Y e s )、処理をステップ S 1 1 0 7 に移行し、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞がなかったと判断すると (ステップ S 1 1 0 6 : N o )、当該始動入賞処理を終了する。

20

【 0 2 4 3 】

<ステップ S 1 1 0 7 及び S 1 1 0 8 >

ステップ S 1 1 0 7 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M が最大保留数 (本実施形態では 4 ) であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数であれば (ステップ S 1 1 0 7 : Y e s )、当該始動入賞処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数でなければ (ステップ S 1 1 0 7 : N o )、更新処理として、第 2 特図保留数 M に 1 を加算する処理を実行する (ステップ S 1 1 0 8 )。

30

【 0 2 4 4 】

<ステップ S 1 1 0 9 >

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

40

【 0 2 4 5 】

<ステップ S 1 1 1 0 >

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

50

、「第1特図保留コマンド」を「第2特図保留コマンド」と、「第1特図保留数N」を「第2特図保留数M」と読み替えればよい。

【0246】

[第1特図保留コマンド設定処理]

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

10

【0247】

<ステップS1201>

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

【0248】

<ステップS1202>

ステップS1202では、MPU41は、高確率モードであるか否かを判断し、高確率モードである場合（ステップS1202：Yes）、処理をステップS1203に移行する。一方、MPU41は、高確率モードでない場合（ステップS1202：No）、即ち低確率モードである場合、処理をステップS1204に移行する。例えば、MPU41は、高確率モードであるか否かを確変遊技状態フラグに基づいて判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であるか否か、即ち高確率モードであるか否かを示すフラグである。この確変遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合に図34のステップS2317でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合に図33のステップS2309でオフに設定される。

20

【0249】

<ステップS1203及びS1204>

ステップS1203では、MPU41は、後述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2410で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図9（B）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて、ステップS1201で読み出された大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。一方、ステップS1204では、MPU41は、後述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2410で遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図9（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて、ステップS1201で読み出された大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を実行する。

30

【0250】

なお、ステップS1203及びS1204では、後述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2410で遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定が実行されるが、ステップS1203又はS1204において、後述の図35の遊技設定値変更処理におけるステップS2408で保存される遊技設定値を読み出した上で、その遊技設定値に応じた高確率モード当否テーブル又は低確率モード当否テーブルを逐一選択して当否判定を行ってもよい。

40

【0251】

<ステップS1205>

ステップS1205では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、大当たり乱数

50



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

【 0 2 5 2 】

< ステップ S 1 2 0 6 >

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

【 0 2 5 3 】

< ステップ S 1 2 0 7 >

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

【 0 2 5 4 】

< ステップ S 1 2 0 8 及び S 1 2 0 9 >

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

【 0 2 5 5 】

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

【 0 2 5 6 】

[ スルーゲート処理 ]

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

【 0 2 5 7 】

< ステップ S 1 3 0 1 >

図 2 0 に示すように、スルーゲート処理では、M P U 4 1 は、まず左側のスルーゲート 3 1 7 L を遊技球が通過したか否かを判断する (ステップ S 1 3 0 1 )。スルーゲート 3

10

20

30

40

50

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

【0258】

<ステップS1302>

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

10

【0259】

<ステップS1303>

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

20

【0260】

<ステップS1304及びS1305>

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

30

【0261】

[主制御装置4のメイン処理]

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

40

【0262】

<ステップS1401>

図21に示すように、ステップS1401では、MPU41は、図17の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット332や周辺制御ユニット140などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、RAM412において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物

50

閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第1特図保留コマンド、第2特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置5にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップS1403の賞球コマンド設定処理においてRAM412に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置7に対して送信する。

【0263】

<ステップS1402>

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

【0264】

<ステップS1403>

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

【0265】

<ステップS1404>

ステップS1404では、MPU41は、普図遊技の進行を制御する普図遊技制御処理を実行する。なお、普図遊技制御処理の詳細は、図22～図24を参照して後述する。

【0266】

<ステップS1405>

ステップS1405では、MPU41は、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の進行を制御する普図当たり遊技制御処理を実行する。なお、普図当たり遊技制御処理の詳細は、図25を参照して後述する。

【0267】

<ステップS1406>

ステップS1406では、MPU41は、特図遊技の進行を制御する特図遊技制御処理を実行する。なお、特図遊技制御処理の詳細については図26～図28を参照して後述するが、特図遊技制御処理では、特別図柄の変動表示を開始する場合に、図柄表示部341における図柄変動表示に必要な特図変動パターンコマンドが設定される。このとき、MPU41は、図17の主タイマ割込処理のステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3、並びに本処理のス

10

20

30

40

50

テップ S 1 4 0 2 及び S 1 4 1 4 で更新される特図変動種別カウンタ C S 1 の各値に基づいて、大当たり抽選の抽選結果及び変動表示時間を示す特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定する。

【 0 2 6 8 】

< ステップ S 1 4 0 7 >

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

【 0 2 6 9 】

< ステップ S 1 4 0 8 >

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

【 0 2 7 0 】

< ステップ S 1 4 0 9 >

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

【 0 2 7 1 】

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

【 0 2 7 2 】

< ステップ S 1 4 1 0 >

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

【 0 2 7 3 】

< ステップ S 1 4 1 1 >

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

【 0 2 7 4 】

< ステップ S 1 4 1 2 >

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

【 0 2 7 5 】

10

20

30

40

50

## &lt;ステップ S 1 4 1 3&gt;

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

## 【 0 2 7 6 】

## &lt;ステップ S 1 4 1 4&gt;

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

## 【 0 2 7 7 】

## [ 普図遊技制御処理 ]

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

## 【 0 2 7 8 】

## &lt;ステップ S 1 5 0 1&gt;

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

## 【 0 2 7 9 】

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

## 【 0 2 8 0 】

## &lt;ステップ S 1 5 0 2&gt;

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

## 【 0 2 8 1 】

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

## 【 0 2 8 2 】

## &lt;ステップ S 1 5 0 3&gt;

電動役物開放中フラグがオフである場合（ステップ S 1 5 0 2 : N o）、即ち普図当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 5 0 3）。大当たり遊技

10

20

30

40

50

中フラグは、後述の図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 2 でオフに設定される。

【 0 2 8 3 】

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

【 0 2 8 4 】

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

【 0 2 8 5 】

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

【 0 2 8 6 】

< ステップ S 1 5 0 4 >

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

【 0 2 8 7 】

< ステップ S 1 5 0 5 >

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

【 0 2 8 8 】

< ステップ S 1 5 0 6 >

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

【 0 2 8 9 】

< ステップ S 1 5 0 7 >

10

20

30

40

50

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

【 0 2 9 0 】

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

10

【 0 2 9 1 】

< ステップ S 1 5 0 8 >

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

【 0 2 9 2 】

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

20

【 0 2 9 3 】

< ステップ S 1 5 0 9 ~ S 1 5 1 1 >

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

30

【 0 2 9 4 】

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

40

【 0 2 9 5 】

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

50

## 【 0 2 9 6 】

## [ 普図データ設定処理 ]

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

## 【 0 2 9 7 】

## &lt; ステップ S 1 6 0 1 ~ S 1 6 0 3 &gt;

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

## 【 0 2 9 8 】

## [ 普図変動開始処理 ]

ここで、図 2 4 は、図 2 2 のステップ S 1 5 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 2 4 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

## 【 0 2 9 9 】

## &lt; ステップ S 1 7 0 1 &gt;

図 2 4 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 1 7 0 1 ）。高頻度サポートモードフラグは、後述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 1 3 でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図 3 3 のステップ S 2 3 0 7 で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 2 6 でオフに設定される。

## 【 0 3 0 0 】

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

## 【 0 3 0 1 】

## &lt; ステップ S 1 7 0 2 及び S 1 7 0 3 &gt;

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



## 【 0 3 0 2 】

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

## 【 0 3 0 3 】

< ステップ S 1 7 0 4 及び S 1 7 0 5 >

10

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

## 【 0 3 0 4 】

< ステップ S 1 7 0 6 及び S 1 7 0 7 >

20

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

## 【 0 3 0 5 】

< ステップ S 1 7 0 8 及び S 1 7 0 9 >

30

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 1 7 0 5 ）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 1 7 0 7 ）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップ S 1 7 0 6 : N o ）、M P U 4 1 は、普図遊技におけるメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

40

## 【 0 3 0 6 】

そして、M P U 4 1 は、ステップ S 1 7 0 8 で設定される普図変動パターンに加え、ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置 5 に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップ S 1 7 0 9 ）、処理をステップ S 1 7 1 0 に移行する。

## 【 0 3 0 7 】

なお、普図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（

50

図 2 1 参照) のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【 0 3 0 8 】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくとも普図変動パターンを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置 5 に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置 5 に通知するようにしてもよい。

10

【 0 3 0 9 】

< ステップ S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1 >

ステップ S 1 7 1 0 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する(ステップ S 1 7 1 0)。そして、M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し(ステップ S 1 7 1 1)、当該普図変動開始処理を終了する。

【 0 3 1 0 】

20

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

【 0 3 1 1 】

[ 普図当たり遊技制御処理 ]

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

30

【 0 3 1 2 】

< ステップ S 1 8 0 1 >

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

【 0 3 1 3 】

40

M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合(ステップ S 1 8 0 1 : Y e s)、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合(ステップ S 1 8 0 1 : N o)、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 1 8 1 3 に移行する。

【 0 3 1 4 】

< ステップ S 1 8 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合(ステップ S 1 8 0 1 : Y e s)、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップ S 1 8 0

50

2)。大当たり遊技中フラグは、後述の図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2206でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS2252でオフに設定される。

【0315】

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

10

【0316】

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

【0317】

<ステップS1803>

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

20

【0318】

<ステップS1804及びS1805>

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS1803：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、MPU41は、長開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である6秒に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする（ステップS1804）。開放時間カウンタは、電動役物315bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS1815において参照される。そして、MPU41は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS1805）、処理をステップS1809に移行する。

30

【0319】

<ステップS1806>

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

40

50

## 【 0 3 2 0 】

< ステップ S 1 8 0 7 及び S 1 8 0 8 >

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

## 【 0 3 2 1 】

< ステップ S 1 8 0 9 ~ S 1 8 1 1 >

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

## 【 0 3 2 2 】

なお、電動役物開放コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などに対して電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

## 【 0 3 2 3 】

< ステップ S 1 8 1 2 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物 3 1 5 b を開放させる処理などを実行した場合（ステップ S 1 8 0 3 ~ S 1 8 1 1 ）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップ S 1 8 0 3 及びステップ S 1 8 0 6 が共に N o ）、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップ S 1 8 1 2 ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

## 【 0 3 2 4 】

< ステップ S 1 8 1 3 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : N o ）、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 1 1 において電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 3 ）。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : Y e s ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 1 8 1 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : N o ）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

## 【 0 3 2 5 】

< ステップ S 1 8 1 4 及び S 1 8 1 5 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3 : Y e s ）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 4 又は S 1 8 0 7 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 1 8 1 4 ）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 5 ）。即ち、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミ

10

20

30

40

50

ングであるか否かを判断する。MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS1815：Yes）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングである場合、処理をステップS1816に移行する。一方、MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS1815：No）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【0326】

<ステップS1816～S1818>

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

10

【0327】

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

20

【0328】

[ 特図遊技制御処理 ]

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

【0329】

30

<ステップS1901>

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

【0330】

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

40

【0331】

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

【0332】

<ステップS1902>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS1901：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（第1特図遊技又は第2特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1902）。特図変動表示中フラグは、後述の図2

50

8の特図変動開始処理において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS2107でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される場合にステップS1909でオフに設定される。

【0333】

M P U 4 1は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1902：Y e s）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップS1906に移行する。一方、M P U 4 1は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1902：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップS1903に移行する。

【0334】

<ステップS1903>

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1902：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1は、特図保留格納エリア412bの第1特図保留数記憶エリアN A Aに記憶されている第1特図保留数N、及び第2特図保留数記憶エリアN A Bに記憶されている第2特図保留数Mの両方が0であるか否かを判断する（ステップS1903）。

【0335】

M P U 4 1は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mの両方が0である場合（ステップS1903：Y e s）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS1903：N o）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップS1904に移行する。

【0336】

<ステップS1904>

第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は（ステップS1903：N o）、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、M P U 4 1は、特図保留格納エリア412bに記憶されている特図当否情報のデータ（特図データ）に関する特図データ設定処理を実行し（ステップS1904）、処理をステップS1905に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図27を参照して後述する。

【0337】

<ステップS1905>

ステップS1905では、M P U 4 1は、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示を開始（第1特図遊技又は第2特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図28を参照して後述する。

【0338】

<ステップS1906>

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1902：Y e s）、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1は、第1特別図柄又は第2特図遊技の変動表示の開始から、後述の図28の特図変動開始処理でのステップS2104の特図変動パターン設定処理で設定される第1特別図柄又は第2特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップS1906）。即ち、M P U 4 1は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【0339】

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップS1906：Y e s）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技

10

20

30

40

50

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

【 0 3 4 0 】

<ステップ S 1 9 0 7 ~ S 1 9 0 9 >

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

10

【 0 3 4 1 】

[ 特図データ設定処理 ]

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

20

【 0 3 4 2 】

<ステップ S 2 0 0 1 >

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

30

【 0 3 4 3 】

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

40

【 0 3 4 4 】

<ステップ S 2 0 0 2 ~ S 2 0 0 4 >

第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 2 0 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N を 1 減算し（ステップ S 2 0 0 2 ）、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 から特図実行エリア A E に特図当否情報を移動させる（ステップ S 2 0 0 3 ）。続いて、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 の特図当否情報を 1 つずつシフトさせる（ステップ S 2 0 0 4 ）。具体的に、ステップ S 2 0 0 4 では、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 の特図当否情報を第 1 保留エリア R E A 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E

50

A 3の特図当否情報を第2保留エリアR E A 2に移動させ、第4保留エリアR E A 4の特図当否情報を第3保留エリアR E A 3に移動させる。M P U 4 1は、ステップS 2 0 0 4の処理が終了した場合、処理をステップS 2 0 0 8に移行する。

【 0 3 4 5 】

<ステップS 2 0 0 5 ~ S 2 0 0 7 >

第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS 2 0 0 1 : N o)、M P U 4 1は、第2特図保留格納エリアR E Bの第2特図保留数記憶エリアN A Bに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し(ステップS 2 0 0 5)、第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1から特図実行エリアA Eに特図当否情報を移動させる(ステップS 2 0 0 6)。続いて、M P U 4 1は、第2特図保留格納エリアR E Bの第2保留エリアR E B 2 ~ 第4保留エリアR E B 4の特図当否情報を1つつシフトさせる(ステップS 2 0 0 7)。具体的に、ステップS 2 0 0 7では、第2保留エリアR E B 2の特図当否情報を第1保留エリアR E B 1に移動させ、第3保留エリアR E B 3の特図当否情報を第2保留エリアR E B 2に移動させ、第4保留エリアR E B 4の特図当否情報を第3保留エリアR E B 3に移動させる。M P U 4 1は、ステップS 2 0 0 7の処理が終了した場合、処理をステップS 2 0 0 8に移行する。

10

【 0 3 4 6 】

<ステップS 2 0 0 8 >

ステップS 2 0 0 8では、M P U 4 1は、第1特図保留格納エリアR E Aの第1保留エリアR E A 1 ~ 第4保留エリアR E A 4、又は第2特図保留格納エリアR E Bの第1保留エリアR E B 1 ~ 第4保留エリアR E B 4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをR A M 4 1 2に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、M P U 4 1により実行される次のメイン処理(図2 1参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

20

【 0 3 4 7 】

[ 特図変動開始処理 ]

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

30

【 0 3 4 8 】

<ステップS 2 1 0 1 >

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

40

【 0 3 4 9 】

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

【 0 3 5 0 】

50



## &lt;ステップS 2 1 0 2 及びS 2 1 0 3 &gt;

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

## 【0 3 5 1】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS 2 1 0 1：No）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、MPU 4 1は、後述の図3 5の遊技設定値変更処理でのステップS 2 4 1 0において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図9（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS 2 1 0 3）。

10

## 【0 3 5 2】

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

## 【0 3 5 3】

## &lt;ステップS 2 1 0 4 &gt;

20

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

## 【0 3 5 4】

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

30

## 【0 3 5 5】

## &lt;ステップS 2 1 0 5 &gt;

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

40

## 【0 3 5 6】

なお、前述したように、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に5 R通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A 0 1」～「A 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。また、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「5 R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に5 R確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B 0 1」～「B 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。さらに、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「1 6 R確変大当たり」で

50

ある場合、特図変動パターン「01」～「03」に16R確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C01」～「C03」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「01」～「08」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D08」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【0357】

<ステップS2106>

ステップS2106では、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップS2107に移行する。

【0358】

なお、MPU41は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、RAM412に設定される遊技情報格納エリア412dに保存された「累積大当たり抽選回数」に1加算する。さらに、MPU41は、ステップS2103での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア412dに保存された「連続外れ回数」に1加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を0回にクリアする。

【0359】

<ステップS2107>

ステップS2107では、MPU41は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップS2108に移行する。特図変動表示中フラグは、図26の特図遊技制御処理におけるステップS1902において、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【0360】

<ステップS2108>

ステップS2108では、MPU41は、特別図柄が変動停止（特図遊技が終了）されたことを示す特図変動停止フラグをオフに設定し、処理をステップS2109に移行する。特図変動停止フラグは、図26の特図遊技制御処理におけるステップS1908においてメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363が停止表示される場合にオンに設定され、後述の図29の大当たり遊技制御処理のステップS2202において大当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【0361】

<ステップS2109>

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

【0362】

MPU41は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS2109：Yes）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップS2110に移行する。一方、MPU41は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップS2109：No）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

【0363】

<ステップS2110>

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

【 0 3 6 4 】

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

10

【 0 3 6 5 】

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

【 0 3 6 6 】

[ 大当たり遊技制御処理 ]

ここで、図 2 9 ~ 図 3 2 は、図 2 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口 3 1 6 に設けられる開閉扉 3 1 9 の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 2 9 ~ 図 3 2 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

20

【 0 3 6 7 】

< ステップ S 2 2 0 1 >

図 2 9 に示すように、ステップ S 2 2 0 1 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 0 6 においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 5 2 においてオフに設定される。

30

【 0 3 6 8 】

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

【 0 3 6 9 】

< ステップ S 2 2 0 2 >

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

40

【 0 3 7 0 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 0 2 : Y e s ）、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステップ S 2 2 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフである場合

50

(ステップS 2 2 0 2 : N o )、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 0 3 7 1 】

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

10

【 0 3 7 2 】

<ステップS 2 2 0 3 >

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

20

【 0 3 7 3 】

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

【 0 3 7 4 】

<ステップS 2 2 0 4 >

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS 2 2 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップS 2 2 0 4 ）、処理をステップS 2 2 0 5 に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）のステップS 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた大当たり遊技演出を実行することができる。

30

【 0 3 7 5 】

<ステップS 2 2 0 5 >

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

40

【 0 3 7 6 】

<ステップS 2 2 0 6 >

ステップS 2 2 0 6 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップS 2 2 0 7 に移行する。大当たり遊技

50

中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップS 2 2 0 1の他、図22の普図遊技制御処理のステップS 1 5 0 3及び図26の特図遊技制御処理のステップS 1 9 0 1において参照される。

【0377】

<ステップS 2 2 0 7>

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

10

【0378】

<ステップS 2 2 0 8>

ステップS 2 2 0 8では、MPU 4 1は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップS 2 2 0 9に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理（図21参照）でのステップS 1 4 0 1の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいてオープニング演出を開始させることができる。

【0379】

20

<ステップS 2 2 0 9>

ステップS 2 2 0 9では、MPU 4 1は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップS 2 2 1 0に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図30のステップS 2 2 1 3において参照される。

【0380】

<ステップS 2 2 1 0>

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

30

【0381】

<ステップS 2 2 1 1>

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

【0382】

MPU 4 1は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップS 2 2 1 1：Yes）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図30のステップS 2 2 1 2に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 1 1：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップS 2 2 2 2に移行する。

40

【0383】

<ステップS 2 2 1 2及びS 2 2 1 3>

オープニング中フラグがオンである場合（ステップS 2 2 1 1：Yes）、即ちオープニングの実行中である場合、図30に示すように、MPU 4 1は、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から1減算し（ステップS 2 2 1 2）、減算後のオープニング時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS 2 2 1 3）。即ち、MPU 4 1は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

【0384】

MPU 4 1は、減算後のオープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS 2

50

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

【 0 3 8 5 】

<ステップ S 2 2 1 4 及び S 2 2 1 5 >

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

【 0 3 8 6 】

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

【 0 3 8 7 】

<ステップ S 2 2 1 6 >

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

【 0 3 8 8 】

<ステップ S 2 2 1 7 >

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

【 0 3 8 9 】

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

【 0 3 9 0 】

<ステップ S 2 2 1 8 及び S 2 2 1 9 >

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

【 0 3 9 1 】

<ステップ S 2 2 2 0 及び S 2 2 2 1 >

ステップ S 2 2 2 0 では、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウ  
50

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

【0 3 9 2】

<ステップS 2 2 2 2>

図2 9に戻り、オープニング中フラグがオフである場合（ステップS 2 2 1 1：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、MPU 4 1は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 2 2 2 2）。即ち、MPU 4 1は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

10

【0 3 9 3】

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

【0 3 9 4】

<ステップS 2 2 2 3及びS 2 2 2 4>

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

20

【0 3 9 5】

MPU 4 1は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0である場合（ステップS 2 2 2 4：Yes）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉3 1 9の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングである場合、処理をステップS 2 2 2 8に移行する。一方、MPU 4 1は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 2 2 2 4：No）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉3 1 9の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、処理をステップS 2 2 2 5に移行する。

30

【0 3 9 6】

<ステップS 2 2 2 5>

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 2 2 2 4：No）、即ち規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（開閉扉3 1 9の復帰により可変入賞口を閉鎖）するタイミングでない場合、MPU 4 1は、可変入賞口3 1 6に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップS 2 2 2 5）。可変入賞口3 1 6に対する遊技球の入球があったか否かは、図1 7の主タイマ割込処理でのステップS 1 0 0 1のセンサ検出処理において、入球センサ3 1 6 aへの遊技球の入球が検出された場合にRAM 4 1 2に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

40

【0 3 9 7】

MPU 4 1は、可変入賞口3 1 6に対する遊技球の入球があった場合（ステップS 2 2 2 5：Yes）、処理をステップS 2 2 2 6に移行し、可変入賞口3 1 6に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップS 2 2 2 5：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【0 3 9 8】

<ステップS 2 2 2 6及びS 2 2 2 7>

可変入賞口3 1 6に対する遊技球の入球があった場合（ステップS 2 2 2 5：Yes）、MPU 4 1は、当該ラウンド遊技での可変入賞口3 1 6への遊技球の入球数を示す入球

50

数カウンタの値に1加算する(ステップS2226)。そして、MPU41は、加算後の入球数カウンタの値が10に達したか否か(ステップS2227)、即ち可変入賞口316への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了(開閉扉319の復帰により可変入賞口を閉鎖)するタイミングであるか否かを判断する。

【0399】

MPU41は、加算後の入球数カウンタの値が10に達している場合(ステップS2227: Yes)、即ち可変入賞口316への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了(開閉扉319の復帰により可変入賞口を閉鎖)するタイミングである場合、処理をステップS2228に移行する。一方、MPU41は、加算後の入球数カウンタの値が10に達していない場合(ステップS2227: No)、即ち可変入賞口316への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了(開閉扉319の復帰により可変入賞口を閉鎖)するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

10

【0400】

<ステップS2228>

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が0である場合(ステップS2224: Yes)、又は入球数カウンタの値が10に達した場合(ステップS2227: Yes)、MPU41は、開閉扉319を復帰することによって可変入賞口を閉鎖し(ステップS2228)、処理をステップS2229に移行する。即ち、MPU41は、規定時間の経過により、又は可変入賞口316への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了するタイミングである場合、可変入賞口316を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

20

【0401】

<ステップS2229~S2231>

ステップS2229では、MPU41は、ラウンド遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技終了コマンドを設定する。ラウンド遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5では、ラウンド遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて実行されるラウンド遊技演出を終了させることができる。

【0402】

そして、MPU41は、当該ラウンド遊技での可変入賞口316への遊技球の入球数を示す入球数カウンタをクリアする共に(ステップS2230)、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し(ステップS2230)、処理をステップS2232に移行する。

30

【0403】

<ステップS2232>

ステップS2232では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示すラウンド数カウンタが0であるか否か(ステップS2232)、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである(未実行のラウンド遊技がある)か否かを判断する。

【0404】

MPU41は、ラウンド数カウンタが0である場合(ステップS2232: Yes)、即ち開閉実行モードを終了するタイミングである場合、処理をステップS2241に移行する。一方、MPU41は、ラウンド数カウンタが0でない場合(ステップS2232: No)、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、処理をステップS2233に移行する。

40

【0405】

<ステップS2233>

ラウンド数カウンタが0でない場合(ステップS2232: No)、即ち未実行のラウンド遊技がある場合、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するインターバル開始コマンドを設定し(ステップS2233)、処理をステップS2234に移行する。インターバル開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)でのステップS1401の外部出力処理

50



において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいてインターバル演出を開始させることができる。

【 0 4 0 6 】

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

【 0 4 0 7 】

< ステップ S 2 2 3 4 及び S 2 2 3 5 >

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

【 0 4 0 8 】

< ステップ S 2 2 3 6 >

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

【 0 4 0 9 】

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

【 0 4 1 0 】

< ステップ S 2 2 3 7 及び S 2 2 3 8 >

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

【 0 4 1 1 】

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

【 0 4 1 2 】

< ステップ S 2 2 3 9 及び S 2 2 4 0 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 3 8 : Y e s ）  
、即ちインターバルを終了してラウンド遊技を開始するタイミングである場合、M P U

10

20

30

40

50

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

【 0 4 1 3 】

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

10

【 0 4 1 4 】

< ステップ S 2 2 4 1 >

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

20

【 0 4 1 5 】

< ステップ S 2 2 4 2 >

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

30

【 0 4 1 6 】

< ステップ S 2 2 4 3 及び S 2 2 4 4 >

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

40

【 0 4 1 7 】

< ステップ S 2 2 4 5 >

図 2 9 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 3 6 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 2 4 5 ）。

【 0 4 1 8 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 4 5 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 3 2 のステップ S 2 2 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 4 5 : N o ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 2 2 5 0 に移行する。

50

## 【 0 4 1 9 】

< ステップ S 2 2 4 6 及び S 2 2 4 7 >

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 2 2 4 5 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、図 3 2 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示すエンディング時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 2 2 4 6 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 2 4 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、エンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングであるか否かを判断する。

## 【 0 4 2 0 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 2 2 4 7 : Y e s ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 2 2 4 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 2 2 4 7 : N o ）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

## 【 0 4 2 1 】

< ステップ S 2 2 4 8 及び S 2 2 4 9 >

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

## 【 0 4 2 2 】

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

## 【 0 4 2 3 】

< ステップ S 2 2 5 0 >

図 2 9 に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 2 2 4 5 : N o ）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップ S 2 2 5 0 ）、処理をステップ S 2 2 5 1 に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される大当たり遊技演出を終了させることができる。

## 【 0 4 2 4 】

< ステップ S 2 2 5 1 及び S 2 2 5 2 >

ステップ S 2 2 5 1 では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、後述の図 3 4 の遊技状態移行処理のステップ S 2 3 1 2 において参照される。

## 【 0 4 2 5 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 2 2 5 2 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

## 【 0 4 2 6 】

[ 遊技状態移行処理 ]

ここで、図 3 3 及び図 3 4 は、図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 8 で実行される

10

20

30

40

50

遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図 3 3 及び図 3 4 を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【 0 4 2 7 】

< ステップ S 2 3 0 1 >

図 3 3 に示すように、ステップ S 2 3 0 1 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技開始フラグは、図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 5 においてオンに設定され、大当たり遊技が終了される場合にステップ S 2 2 5 2 においてオフに設定される。

10

【 0 4 2 8 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 0 1 : Y e s ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 2 3 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 0 1 : N o ）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理を図 3 4 のステップ S 2 3 1 2 に移行する。

【 0 4 2 9 】

< ステップ S 2 3 0 2 及び S 2 3 0 3 >

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

20

【 0 4 3 0 】

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

30

【 0 4 3 1 】

< ステップ S 2 3 0 4 >

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

【 0 4 3 2 】

< ステップ S 2 3 0 5 及び S 2 3 0 6 >

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

40

【 0 4 3 3 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 0 5 : Y e s ）、即ち通常遊技状態である場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 2 3 0 6 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオ

50

フである場合（ステップ S 2 3 0 5 : N o ）、即ち通常遊技状態でなく高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、処理をステップ S 2 3 0 7 に移行する。

【 0 4 3 4 】

< ステップ S 2 3 0 7 >

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

【 0 4 3 5 】

< ステップ S 2 3 0 8 及び S 2 3 0 9 >

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

【 0 4 3 6 】

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

【 0 4 3 7 】

< ステップ S 2 3 1 0 及び S 2 3 1 1 >

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

【 0 4 3 8 】

< ステップ S 2 3 1 2 >

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

【 0 4 3 9 】

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

【 0 4 4 0 】

< ステップ S 2 3 1 3 及び S 2 3 1 4 >

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

10

20

30

40

50

## 【 0 4 4 1 】

## &lt; ステップ S 2 3 1 5 &gt;

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

## 【 0 4 4 2 】

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

10

## 【 0 4 4 3 】

## &lt; ステップ S 2 3 1 6 &gt;

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

20

## 【 0 4 4 4 】

## &lt; ステップ S 2 3 1 7 &gt;

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

30

## 【 0 4 4 5 】

## &lt; ステップ S 2 3 1 8 &gt;

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

## 【 0 4 4 6 】

## &lt; ステップ S 2 3 1 9 &gt;

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

40

## 【 0 4 4 7 】

## &lt; ステップ S 2 3 2 0 及び S 2 3 2 1 &gt;

ステップ S 2 3 2 0 では、M P U 4 1 は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタをセットする。具体的には、M P U 4 1 は、時短遊技状態で実行可能な特図回数の上限値（本実施形態では 1 0 0 回）を時短回数カウンタにセットする。時短回数カウンタは、時短遊技状態において特図遊技を開始するたびに図 2 8 の特図

50

変動開始処理でのステップ S 2 1 1 0 において 1 ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理のステップ S 2 3 2 3 において参照される。

【 0 4 4 8 】

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

【 0 4 4 9 】

< ステップ S 2 3 2 2 >

大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 2 3 1 2 : N o ）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 2 3 2 2 ）。 10

【 0 4 5 0 】

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

【 0 4 5 1 】

< ステップ S 2 3 2 3 >

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 2 3 2 2 : Y e s ）、即ち時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態において実行可能な残りの特図回数を示す時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 3 2 3 ）。即ち、M P U 4 1 は、規定回数の特図遊技の実行により時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。 20

【 0 4 5 2 】

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

【 0 4 5 3 】

< ステップ S 2 3 2 4 ~ S 2 3 2 6 >

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

【 0 4 5 4 】

[ 遊技設定値変更処理 ]

ここで、図 3 5 は、図 2 1 のメイン処理のステップ S 1 4 0 9 で実行される遊技設定値変更処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部 4 6 に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。以下、図 3 5 を参照しつつ、設定値変更処理を説明する。 40

【 0 4 5 5 】

< ステップ S 2 4 0 1 >

図 3 5 に示すように、ステップ S 2 4 0 1 では、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 に遊技設定値が表示されていることを示す遊技設定値表示中フラグがオンであるか否かを判断する。遊技設定値表示中フラグは、設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えら 50

れることによって設定値表示部 4 5 に遊技設定値が表示される場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップ S 2 4 0 5 においてオンに設定され、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられることによって設定値表示部 4 5 に遊技設定値が非表示とされる場合に、当該遊技設定値変更処理での後述のステップ S 2 4 1 2 においてオフに設定される。

【 0 4 5 6 】

M P U 4 1 は、遊技設定値表示中フラグがオンである場合（ステップ S 2 4 0 1 : Y e s ）、即ち設定値表示部 4 5 に遊技設定値が表示されている場合、処理をステップ S 2 4 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップ S 2 4 0 1 : N o ）、即ち設定値表示部 4 5 に遊技設定値が表示されていない場合、

10

【 0 4 5 7 】

< ステップ S 2 4 0 2 >

遊技設定値表示中フラグがオフである場合（ステップ S 2 4 0 1 : N o ）、即ち設定値表示部 4 5 に遊技設定値が表示されていない場合、M P U 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオフからオンに切り替えられたか否か（ステップ S 2 4 0 2 ）、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 の電源をオンにする操作がなされたか否かを判断する。

【 0 4 5 8 】

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

20

【 0 4 5 9 】

< ステップ S 2 4 0 3 ~ S 2 4 0 5 >

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

30

【 0 4 6 0 】

< ステップ S 2 4 0 6 >

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

40

【 0 4 6 1 】

< ステップ S 2 4 0 7 及び S 2 4 0 8 >

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

【 0 4 6 2 】

50



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

【0463】

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

【0464】

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

【0465】

<ステップ S 2 4 0 9>

設定値変更操作部 4 6 が所定角度回転されていない場合（ステップ S 2 4 0 6 : No）、MPU 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられたか否か（ステップ S 2 4 0 9）、即ち設定値変更操作部 4 6 に対して設定値表示部 4 5 の電源をオフにする操作がなされたか否かを判断する。MPU 4 1 は、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられた場合（ステップ S 2 4 0 9 : Yes）、処理をステップ S 2 4 1 0 に移行し、設定値表示部 4 5 の電源がオンからオフに切り替えられていない場合（ステップ S 2 4 0 9 : No）、当該設定値変更処理を終了する。

【0466】

<ステップ S 2 4 1 0 ~ S 2 4 1 2>

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

【0467】

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

【0468】

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

【0469】

[ 特定性能情報更新処理 ]

10

20

30

40

50

ここで、図36は、図21のメイン処理でのステップS1410で実行される特定性能情報更新処理の手順の一例を示すフローチャートである。特定性能情報更新処理では、ベース情報などの特定性能情報が更新される。また、図37は、図36の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報の一例を示す図である。以下、図36及び図37を参照しつつ特定性能情報更新処理を説明する。

【0470】

<ステップS2501～S2503>

図36に示すように、ステップS2501では、MPU41は、RAM412の遊技情報格納エリア412dから現状ベース演算用の各種払出玉数、例えば通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）における「一般入賞口払出玉数」及び「第1入賞口払出玉数」を読み出し、さらにRAM412の遊技情報格納エリア412dから現状ベース演算用の通常遊技状態における「アウト玉数」を読み出す（ステップS2502）。そして、MPU41は、現状ベース演算用の通常遊技状態における「一般入賞口払出玉数」、「第1入賞口払出玉数」及び「アウト玉数」に基づいて、通常遊技状態における「アウト玉数」に対する「一般入賞口払出玉数」と「第1入賞口払出玉数」との合算払出玉数の比率である「現状ベースBL」を演算し、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存される「現状ベースBL」を更新し（ステップS2503）、処理をステップS2504に移行する。

【0471】

<ステップS2504>

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

【0472】

<ステップS2505～S2508>

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

【0473】

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

【0474】

<ステップS2509>

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

【0475】

10

20

30

40

50

## 〔性能表示モニタの表示制御処理〕

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

## 【 0 4 7 6 】

## &lt;ステップ S 2 6 0 1 &gt;

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

10

## 【 0 4 7 7 】

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

## 【 0 4 7 8 】

## &lt;ステップ S 2 6 0 2 &gt;

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

20

## 【 0 4 7 9 】

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

30

## 【 0 4 8 0 】

## &lt;ステップ S 2 6 0 3 &gt;

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

40

## 【 0 4 8 1 】

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

## 【 0 4 8 2 】

## &lt;ステップ S 2 6 0 4 &gt;

50

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

【 0 4 8 3 】

< ステップ S 2 6 0 5 ~ S 2 6 0 7 >

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

【 0 4 8 4 】

< ステップ S 2 6 0 8 及び S 2 6 0 9 >

B L 表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 2 6 0 1 : Y e s ）、即ち性能表示モニタ 4 3 において現状ベース B L が表示されている場合、図 3 9 に示すように、M P U 4 1 は、図 3 8 のステップ S 2 6 0 7 でセットされる性能表示モニタ 4 3 における現状ベース B L の残り表示時間を示す B L 表示時間カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 2 6 0 8 ）、減算後の B L 表示時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 2 6 0 9 ）。即ち、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 における表示を現状ベース B L から前回 6 万玉ベース B 1 に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【 0 4 8 5 】

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

【 0 4 8 6 】

< ステップ S 2 6 1 0 ~ S 2 6 1 3 >

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

29%であることを示す「8」、「1」、「2」、「9」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431～434に表示される。そして、MPU41は、性能表示モニタ43において前回6万玉ベースB1が表示されていることを示すB1表示中フラグをオンに設定する(ステップS2612)。さらに、MPU41は、前回6万玉ベースB1を性能表示モニタ43に一定時間表示させるために、性能表示モニタ43における前回6万玉ベースB1の残り表示時間を示すB1表示時間カウンタをセットし(ステップS2613)、当該表示制御処理を終了する。

【0487】

<ステップS2614>

減算後のBL表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS2609:No)、即ち性能表示モニタ43における表示を現状ベースBLから前回6万玉ベースB1に切り替えるタイミングでない場合、MPU41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する(ステップS2614)。MPU41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2614:Yes)、処理をステップS2615に移行し、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられていない場合(ステップS2614:No)、当該表示制御処理を終了する。

10

【0488】

なお、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2614:Yes)、性能表示モニタ43では、7セグメント表示器431～434への通電が遮断されることで現状ベースBLを示すアルファベット及び数字が消灯される。

20

【0489】

<ステップS2615及びS2616>

性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2614:Yes)、MPU41は、性能表示モニタ43において現状ベースBLが表示されていることを示すBL表示中フラグをオフに設定する(ステップS2615)。さらに、MPU41は、性能表示モニタ43における現状ベースBLの残り表示時間を示すBL表示時間カウンタの値を0にクリアし(ステップS2616)、当該表示制御処理を終了する。

【0490】

<ステップS2617及びS2618>

図38に戻り、B1表示中フラグがオンに設定されている場合(ステップS2602:Yes)、即ち性能表示モニタ43において前回6万玉ベースB1が表示されている場合、図40に示すように、MPU41は、図39のステップS2613でセットされる性能表示モニタ43における前回6万玉ベースB1の残り表示時間を示すB1表示時間カウンタの値を1減算し(ステップS2617)、減算後のB1表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS2618)。即ち、MPU41は、性能表示モニタ43における表示を前回6万玉ベースB1から前々回6万玉ベースB2に切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

30

【0491】

MPU41は、減算後のB1表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS2618:Yes)、即ち性能表示モニタ43における表示を前回6万玉ベースB1から前々回6万玉ベースB2に切り替えるタイミングである場合、処理をステップS2619に移行する。一方、MPU41は、減算後のB1表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS2618:No)、即ち性能表示モニタ43における表示を前回6万玉ベースB1から前々回6万玉ベースB2に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップS2623に移行する。

40

【0492】

<ステップS2619～S2622>

減算後のB1表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS2618:Yes)、即ち性能表示モニタ43における表示を前回6万玉ベースB1から前々回6万玉ベースB2に切り替えるタイミングである場合、MPU41は、性能表示モニタ43において前回

50

6万玉ベースB1が表示されていることを示すB1表示中フラグをオフに設定し(ステップS2619)、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報に含まれる前々回6万玉ベースB2を性能表示モニタ43に表示させる(ステップS2620)。例えば、RAM412の遊技情報格納エリア412dに保存されたベース情報が図37(A)に示す例である場合には前々回6万玉ベースB2が32%であることを示す「8.」、「2」、「3」、「2」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431~434に表示され、ベース情報が図37(B)に示す例である場合には前々回6万玉ベースB2が33%であることを示す「8.」、「2」、「3」、「3」が性能表示モニタ43を構成する4つの7セグメント表示器431~434に表示される。そして、MPU41は、性能表示モニタ43において前々回6万玉ベースB2が表示されていることを示すB2表示中フラグをオンに設定する(ステップS2621)。さらに、MPU41は、前々回6万玉ベースB2を性能表示モニタ43に一定時間表示させるために、性能表示モニタ43における前々回6万玉ベースB2の残り表示時間を示すB2表示時間カウンタをセットし(ステップS2622)、当該表示制御処理を終了する。

【0493】

<ステップS2623>

減算後のB1表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS2618:No)、即ち性能表示モニタ43における表示を前回6万玉ベースB1から前々回6万玉ベースB2に切り替えるタイミングでない場合、MPU41は、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられたか否かを判断する(ステップS2623)。性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2623:Yes)、処理をステップS2624に移行し、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられていない場合(ステップS2623:No)、当該表示制御処理を終了する。

【0494】

なお、性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2623:Yes)、性能表示モニタ43では、7セグメント表示器431~434への通電が遮断されることで前回6万玉ベースB1を示すアルファベット及び数字が消灯される。

【0495】

<ステップS2624及びS2625>

性能表示スイッチ44がオンからオフに切り替えられた場合(ステップS2623:Yes)、MPU41は、性能表示モニタ43において前回6万玉ベースB1が表示されていることを示すB1表示中フラグをオフに設定すると共に(ステップS2624)、B1表示時間カウンタの値を0にクリアし(ステップS2625)、当該表示制御処理を終了する。

【0496】

<ステップS2626及びS2627>

図38に戻り、B2表示中フラグがオンに設定されている場合(ステップS2603:Yes)、即ち性能表示モニタ43において前々回6万玉ベースB2が表示されている場合、図41に示すように、MPU41は、図40のステップS2622でセットされる性能表示モニタ43における前々回6万玉ベースB2の残り表示時間を示すB2表示時間カウンタの値を1減算し(ステップS2626)、減算後のB2表示時間カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS2627)。即ち、MPU41は、性能表示モニタ43における表示を前々回6万玉ベースB2から現状ベースBLに切り替えるタイミングであるか否かを判断する。

【0497】

MPU41は、減算後のB2表示時間カウンタの値が0である場合(ステップS2627:Yes)、即ち性能表示モニタ43における表示を前々回6万玉ベースB2から現状ベースBLに切り替えるタイミングである場合、処理をステップS2628に移行する。一方、MPU41は、減算後のB2表示時間カウンタの値が0でない場合(ステップS2627:No)、即ち性能表示モニタ43における表示を前々回6万玉ベースB2から現

10

20

30

40

50

状ベース B L に切り替えるタイミングでない場合、処理をステップ S 2 6 3 2 に移行する。

【 0 4 9 8 】

< ステップ S 2 6 2 8 ~ S 2 6 3 1 >

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

【 0 4 9 9 】

< ステップ S 2 6 3 2 >

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

【 0 5 0 0 】

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

【 0 5 0 1 】

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

【 0 5 0 2 】

< ステップ S 2 6 3 3 及び S 2 6 3 4 >

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

【 0 5 0 3 】

[ 音声ランプ制御装置 5 の処理 ]

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

【 0 5 0 4 】

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

#### 【 0 5 0 5 】

##### [ 音声ランプ制御装置 5 の副タイマ割込処理 ]

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

10

#### 【 0 5 0 6 】

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

#### 【 0 5 0 7 】

##### [ カウンタ更新処理 ]

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

20

30

#### 【 0 5 0 8 】

##### [ 操作検出処理 ]

次に、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 2 で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図 4 3 は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

#### 【 0 5 0 9 】

図 4 3 に示すように、操作検出処理では、M P U 4 1 は、操作ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 1）、操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 2）、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 3）、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 4）、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 5）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 6）を実行する。

40

#### 【 0 5 1 0 】

##### [ 操作ボタン操作検出処理 ]

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップ S 2 8 0 1）では、操作ボタン 2 0 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機 1 0 では、M P U 4 1 によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では 1 m s e c 間隔）で操作ボタン 2 0 の操作の有無が判断されることになる。ここで、図 4 4 は、操作ボタ

50



ン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 4 4 を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

【 0 5 1 1 】

< ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 >

図 4 4 に示すように、操作ボタン操作検出処理では、M P U 4 1 は、第 2 検出フラグの設定を第 1 検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップ S 2 9 0 1）。次いで、M P U 4 1 は、第 3 検出フラグの設定を第 2 検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップ S 2 9 0 2）。その後、M P U 4 1 は、操作スイッチ 2 0 a により検出される操作ボタン 2 0 の操作状態を第 3 検出フラグに設定（上書き）し（ステップ S 2 9 0 3）、当該操作検出処理を終了する。

10

【 0 5 1 2 】

このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップ S 2 9 0 1 ~ S 2 9 0 3 の処理が実行されることにより、操作ボタン 2 0 の操作履歴として 1 m s e c 間隔の直近の 3 回分の操作状態が第 1 検出フラグ ~ 第 3 検出フラグとして R A M 5 1 2 に記憶される。具体的に、第 3 検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第 2 検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第 1 検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

【 0 5 1 3 】

[ 操作検出パターン判定処理 ]

図 4 3 の説明に戻り、操作検出処理でのステップ S 2 8 0 2 の操作検出パターン判定処理では、第 1 操作検出フラグ、第 2 操作検出フラグ及び第 3 操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン 2 0 の操作履歴から操作ボタン 2 0 に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグからなり、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン 2 0 の操作状態を判定できる。例えば、第 1 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続されていると判定できる（図 4 6（A）参照）。また、第 2 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が開始されたと判定できる（図 4 6（A）参照）。また、第 3 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が終了したと判定できる（図 4 6（A）参照）。そして、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作がなされていないと判定できる（図 4 6（A）参照）。ここで、図 4 5 は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図 4 6（A）は、操作ボタン 2 0 に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図 4 5 及び図 4 6（A）を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

20

30

【 0 5 1 4 】

< ステップ S 3 0 0 1 >

図 6 0 に示すように、操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、3 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 1 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 1）。ここで、M P U 4 1 は、第 1 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 2 に移行し、第 1 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 5 に移行する。

40

【 0 5 1 5 】

< ステップ S 3 0 0 2 >

第 1 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 0 0 2）。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 3 0 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 0 0 3 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 3 0 0 2 : N o）、処理をステップ S 3 0 0 8 に移行する。

50

## 【 0 5 1 6 】

## &lt; ステップ S 3 0 0 3 &gt;

第 2 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 3 0 0 2 : Y e s )、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する ( ステップ S 3 0 0 3 )。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 3 0 0 3 : Y e s )、処理をステップ S 3 0 0 4 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合 ( ステップ S 3 0 0 3 : N o )、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

## 【 0 5 1 7 】

## &lt; ステップ S 3 0 0 4 &gt;

第 3 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 3 0 0 3 : Y e s )、M P U 4 1 は、第 1 操作パターンフラグをオン、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し ( ステップ S 3 0 0 4 )、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 1 操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する ( 図 4 6 ( A ) 参照 )。そして、第 1 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第 1 操作パターンフラグがオンに設定されている場合、M P U 4 1 は、操作ボタン操作継続コマンドを R A M 4 1 2 に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン 2 0 に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

## 【 0 5 1 8 】

## &lt; ステップ S 3 0 0 5 &gt;

第 1 操作検出フラグがオフである場合 ( ステップ S 3 0 0 1 : N o )、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する ( ステップ S 3 0 0 5 )。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 3 0 0 5 : Y e s )、処理をステップ S 3 0 0 6 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合 ( ステップ S 3 0 0 5 : N o )、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

## 【 0 5 1 9 】

## &lt; ステップ S 3 0 0 6 &gt;

第 2 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 3 0 0 5 : Y e s )、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する ( ステップ S 3 0 0 6 )。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 3 0 0 6 : Y e s )、処理をステップ S 3 0 0 7 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合 ( ステップ S 3 0 0 6 : N o )、処理をステップ S 3 0 1 0 に移行する。

## 【 0 5 2 0 】

## &lt; ステップ S 3 0 0 7 &gt;

第 3 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 3 0 0 6 : Y e s )、M P U 4 1 は、第 2 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する ( ステップ S 3 0 0 7 )。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 2 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し ( 図 4 6 ( A ) 参照 )、当該操作検出パターン判定処理を終了する

10

20

30

40

50

。そして、第2操作パターンフラグは、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン20の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第2操作パターンフラグを用いて、操作ボタン20が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン20の3回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン20の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン20の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

#### 【0521】

##### <ステップS3008>

第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS3002：No）、MPU41は、直近の操作ボタン20の操作状態を示す第3操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3008）。ここで、MPU41は、第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS3008：Yes）、処理をステップS3010に移行し、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS3008：No）、処理をステップS3009に移行する。

#### 【0522】

##### <ステップS3009>

第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS3008：No）、MPU41は、第3操作パターンフラグをオン、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定し（ステップS3009）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第3操作パターンフラグをオンに設定し、第1操作パターンフラグ及び第2操作パターンフラグをオフに設定する（図46（A）参照）。そして、第3操作パターンフラグは、操作ボタン20が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン20の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

#### 【0523】

##### <ステップS3010>

第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS3003：No）、第2操作検出フラグがオフである場合（ステップS3005：No）、第3操作検出フラグがオフである場合（ステップS3006：No）、又は第3操作検出フラグがオンである場合（ステップS3008：Yes）、MPU41は、第1操作パターンフラグ、第2操作パターンフラグ及び第3操作パターンフラグをオフに設定し（ステップS3010）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU41は、操作ボタン20の3回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第1～第3操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図46（A）参照）。なお、MPU41は、第1～第3操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン20が非操作状態であると判定する。

#### 【0524】

##### [ 選択ボタン操作検出処理 ]

図43の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップS2803）では、MPU41は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

#### 【0525】

##### <上選択ボタン操作処理>

上選択ボタン操作処理では、MPU41は、上選択ボタン211の操作状態を検出し、過去3回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図44の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 2 6 】

## &lt; 下選択ボタン操作処理 &gt;

下選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図 4 4 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図 4 4 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 2 7 】

## &lt; 左選択ボタン操作処理 &gt;

左選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作処理は、図 4 4 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択ボタン操作処理は、図 4 4 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 2 8 】

## &lt; 右選択ボタン操作処理 &gt;

右選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図 4 4 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択ボタン操作処理は、図 4 4 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 2 9 】

## [ 選択操作検出パターン判定処理 ]

図 4 3 の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 4 ）では、M P U 4 1 は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

## 【 0 5 3 0 】

## &lt; 上選択操作検出パターン判定処理 &gt;

上選択操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、第 1 上選択操作検出フラグ、第 2 上選択操作検出フラグ及び第 3 上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン 2 1 1 の操作履歴から上選択ボタン 2 1 1 に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 3 1 】

ここで、図 4 6 ( B ) に示すように、上選択操作検出パターン判定処理において M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 1 上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 上選択操作パターンフラグ及び第 3 上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン 2 1 1 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

## 【 0 5 3 2 】

また、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 2 上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 上選択操作パターンフラグ及び第 3 上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン 2 1 1 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン 2 1 1 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 3 3 】

さらに、MPU 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 上選択操作パターンフラグ及び第 2 上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン 2 1 1 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン 2 1 1 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

## 【 0 5 3 4 】

また、MPU 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン 2 1 1 が非操作状態であると判定する。

## 【 0 5 3 5 】

## &lt; 下選択操作検出パターン判定処理 &gt;

下選択操作検出パターン判定処理では、MPU 4 1 は、第 1 下選択操作検出フラグ、第 2 下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン 2 1 2 の操作履歴から下選択ボタン 2 1 2 に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 3 6 】

ここで、図 4 6 ( C ) に示すように、下選択操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 下選択操作パターンフラグ及び第 3 下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン 2 1 2 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

## 【 0 5 3 7 】

また、MPU 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 下選択操作パターンフラグ及び第 3 下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン 2 1 2 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン 2 1 2 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

## 【 0 5 3 8 】

さらに、MPU 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 下選択操作パターンフラグ及び第 2 下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン 2 1 2 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン 2 1 2 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

## 【 0 5 3 9 】

また、MPU 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン 2 1 2 が非操作状態であると判定する。

## 【 0 5 4 0 】

## &lt; 左選択操作検出パターン判定処理 &gt;

左選択操作検出パターン判定処理では、MPU 4 1 は、第 1 左選択操作検出フラグ、第 2 左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン 2 1 3 の操作履歴から左選択ボタン 2 1 3 に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 4 1 】

ここで、図 4 6 ( D ) に示すように、左選択操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 左選択操作パターンフラグ及び第 3 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 2 1 3 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

## 【 0 5 4 2 】

また、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 左選択操作パターンフラグ及び第 3 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 2 1 3 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン 2 1 3 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

## 【 0 5 4 3 】

さらに、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 左選択操作パターンフラグ及び第 2 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 2 1 3 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン 2 1 3 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

## 【 0 5 4 4 】

また、MPU 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン 2 1 3 が非操作状態であると判定する。

## 【 0 5 4 5 】

## &lt; 右選択操作検出パターン判定処理 &gt;

右選択操作検出パターン判定処理では、MPU 4 1 は、第 1 右選択操作検出フラグ、第 2 右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン 2 1 4 の操作履歴から右選択ボタン 2 1 4 に対する操作状態を判定するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

## 【 0 5 4 6 】

ここで、図 4 6 ( E ) に示すように、右選択操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 右

10

20

30

40

50

選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 0 5 4 7 】

また、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

10

【 0 5 4 8 】

さらに、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 2 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 0 5 4 9 】

また、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ~ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態であると判定する。

20

【 0 5 5 0 】

[ 決定ボタン操作検出処理 ]

図 4 3 の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 2 8 0 5 ）では、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図 4 4 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図 5 7 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えればよい。

30

【 0 5 5 1 】

[ 決定操作検出パターン判定処理 ]

決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 2 8 0 6 ）では、MPU 4 1 は、第 1 決定操作検出フラグ、第 2 決定操作検出フラグ及び第 3 決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン 2 1 B の操作履歴から決定ボタン 2 1 B に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図 4 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えればよい。

40

【 0 5 5 2 】

ここで、図 4 6 ( F ) に示すように、決定操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 0 5 5 3 】

また、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 決定操作パターンフラグをオンに設

50

定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【 0 5 5 4 】

さらに、M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「 O N 」、「 O F F 」、「 O F F 」の操作パターンが発生した場合に、第 3 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 2 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

10

【 0 5 5 5 】

また、M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「 O F F 」、「 O F F 」、「 O F F 」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、M P U 4 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン 2 1 B が非操作状態であると判定する。

【 0 5 5 6 】

[ コマンド判定処理 ]

次に、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 4 7 及び図 4 8 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

20

【 0 5 5 7 】

< ステップ S 3 1 0 1 >

図 4 7 に示すように、コマンド判定処理では、まず M P U 5 1 は、主制御装置 4 からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 1 ）。ここで、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 1 0 1 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 5 5 8 】

なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップ S 3 1 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

30

【 0 5 5 9 】

< ステップ S 3 1 0 2 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 0 2 ）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

40

【 0 5 6 0 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 1 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 1 0 3 に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 1 0 2 : N o ）、処理をステップ S 3 1 0 7 に移行する。

【 0 5 6 1 】

< ステップ S 3 1 0 3 及び S 3 1 0 4 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 1 0 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別（演出パターン）設定処理（ステップ S 3 1 0 3 ）及び停止図柄組み合わせ設定

50



処理（ステップ S 3 1 0 4）を実行する。以下、変動種別（演出パターン）設定処理及び停止図柄組み合わせ設定処理の詳細を説明する。

【 0 5 6 2 】

〔 変動種別（演出パターン）設定処理 〕

変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7、可動役物部材 3 9、サブ可動表示部 3 8）に実行させる特図遊技演出が設定される。具体的には、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図 4 9 参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間が設定され、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図 5 0 参照）に基づいて演出パターン種別を設定する。

10

【 0 5 6 3 】

ここで、図 4 9 は、変動種別（演出パターン）を決定する際に M P U 5 1 によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

【 0 5 6 4 】

図 4 9 に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「0 1」である特図変動パターンコマンド「A 0 1」には、変動表示時間「3 0 s」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 2」である特図変動パターンコマンド「B 0 2」には、変動表示時間「6 0 s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 3」である特図変動パターンコマンド「C 0 3」には変動表示時間「9 0 s」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「0 4」である特図変動パターンコマンド「D 0 4」には、変動表示時間「7 s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「0 5」である特図変動パターンコマンド「D 0 5」には、変動表示時間「1 0 s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

20

【 0 5 6 5 】

また、図 5 0（A）～図 5 0（C）は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図 5 0（A）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図 5 0（B）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図 5 0（C）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

30

【 0 5 6 6 】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が 5 種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は 6 種類以上であってよい。また、図 5 0 では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

40

【 0 5 6 7 】

図 5 0（A）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン X 1」～「演出パターン X 5」が定められている。そして、M P U 5 1 は、変動種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン X 1～演出パターン X 3 は、例えば飾り図柄が高速変動

50

する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

【 0 5 6 8 】

また、図 5 0 ( B ) に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Y 1」～「演出パターン Y 5」が定められている。そして、MPU 5 1 は、変動種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン Y 1～演出パターン Y 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

10

【 0 5 6 9 】

さらに、図 5 0 ( C ) に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン Z 1」～「演出パターン Z 5」が定められている。そして、MPU 5 1 は、変動種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターン Z 1～演出パターン Z 3 は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターンを含んでいてもよい。

20

30

【 0 5 7 0 】

[ 停止図柄組み合わせ設定処理 ]

停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で変動表示される複数の飾り図柄（例えば 3 つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、MPU 5 1 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、第 1 停止図柄選択テーブル（図 5 1 ( B ) 参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。

【 0 5 7 1 】

ここで、図 5 1 ( A ) は、飾り図柄種別と飾り図柄の色との関係を示す図である。図 5 1 ( A ) に示すように、本実施形態では、飾り図柄として数字の「 1 」～「 9 」が設定されており、これらの数字のうち、「 3 」及び「 7 」が赤色であり、「 1 」、「 5 」及び「 9 」が緑色であり、「 2 」、「 4 」、「 6 」及び「 8 」が赤色である。そして、本実施形態では、図柄表示部 3 4 1 に設定される 1 又は複数の有効ライン上に停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が報知される。例えば、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には有効ライン上に同じ数字の飾り図柄がゾロ目で停止表示され、大当たり抽選の結果が外れである場合には有効ライン上に飾り図柄がゾロ目以外で停止表示される。

40

【 0 5 7 2 】

また、飾り図柄の種別（数字、色）に遊技者の有利さに差を設けることも考えられる。例えば偶数よりも奇数のほうが遊技者に有利であり、奇数の中でも赤色の「 3 」及び「 7 」のほうが、緑色の「 1 」、「 5 」及び「 9 」よりも遊技者に有利に設定することが考え

50

られる。この場合、例えば大当たり抽選の結果が大当たりである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって大当たり種別を明示又は示唆してもよい。例えば、停止図柄組み合わせが「７７７」である場合に１６Ｒ確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが「３３３」である場合に確変大当たりであることを明示し、停止図柄組み合わせが偶数のゾロ目である場合に５Ｒ通常大当たりであることを示唆するようにしてもよい。また、大当たり抽選の結果が外れである場合、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって、当該特図遊技の後に実行される特図遊技の特定の保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するようにしてもよい。例えば、特定の保留に対する特図遊技が実行されるまでの特図遊技において同色のバラケ目を、いわゆるチャンス目として停止表示させ、バラケ目（チャンス目）の色によって大当たり期待度を、いわゆる先読み演出として明示又は示唆するようにしてもよい。具体的には、特定の保留に対する特図遊技の大当たり期待度を、赤色のバラケ目（チャンス目）が最も高く、緑色のバラケ目（チャンス目）が次に高く、青色のバラケ目が最も低く設定し、特定の保留に対する特図遊技の変動パターンや当否情報に応じた色のバラケ目（チャンス目）が停止表示されるようにしてもよい。

10

#### 【０５７３】

本実施形態では、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、第１停止図柄、第２停止図柄及び最終停止図柄からなる。第１停止図柄は、図柄表示部３４１において最初に停止表示される飾り図柄であり、第２停止図柄は、２番目に停止表示される飾り図柄であり、最終停止図柄は、最後に停止表示される図柄である。

20

#### 【０５７４】

ここで、図５１（Ｂ）は、第１停止図柄選択テーブルの一例を示す図である。図５１（Ｂ）に示すように、第１停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部３４１において最初に停止表示させる飾り図柄（第１停止図柄）が定められている。なお、図５１（Ｂ）は、飾り図柄が「１」～「９」であり、「３３３」が確変大当たり（５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれか）であることを示す図柄組み合わせ、「７７７」が１６Ｒ確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「３３３」及び「７７７」以外のゾロ目が５Ｒ通常大当たり、５Ｒ確変大当たり及び１６Ｒ確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

#### 【０５７５】

抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」には、第１停止図柄として「３」及び「７」の振り分けはなく、「３」及び「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ通常大当たり」の場合、５Ｒ確変大当たり又は１６Ｒ確変大当たり（確変大当たり）であることを示す「３３３」又は「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

30

#### 【０５７６】

また、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」には、第１停止図柄として「７」の振り分けはなく、「７」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、５Ｒ確変大当たりであることを示す「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ通常大当たりを示唆する「３３３」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「５Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」を除く「３」以外の飾り図柄が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において５Ｒ確変大当たりであることを明示する５Ｒ確変昇格演出を実行させる。

40

#### 【０５７７】

さらに、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図

50

柄決定される。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、１６Ｒ確変大当たりであることを示す「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が５Ｒ確変大当たり又は５Ｒ通常大当たりを示唆する「７７７」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。そして、抽選結果が「１６Ｒ確変大当たり」である場合に、第１停止図柄として「７」が決定された場合、ＭＰＵ５１は大当たり遊技において１６Ｒ確変大当たりであることを明示する１６Ｒ確変昇格演出を実行させる。

#### 【０５７８】

そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が大当たりである場合に第１停止図柄を決定すると、第２停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第１停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部３４１の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

#### 【０５７９】

一方、抽選結果が「外れ」には、「１」～「９」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「１」～「９」の飾り図柄から予め定められた確率で第１停止図柄決定される。そして、ＭＰＵ５１は、抽選結果が「外れ」である場合に第１停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル（図９（Ｄ）参照）に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第１停止図柄に基づいて第２停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第２停止図柄が第１停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第１停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第２停止図柄が第１停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第１停止図柄及び第２停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置６において決定してもよく、第１停止図柄のみを音声ランプ制御装置５において決定し、第２停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置６において決定してもよい。

#### 【０５８０】

##### <ステップＳ３１０５>

図４７のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップＳ３１０５では、ＭＰＵ５１は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図４２の副タイマ割込処理でのステップＳ２７０１のカウンタ更新処理で１ずつ減算され、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、ＭＰＵ５１は、変動表示カウンタが０になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

#### 【０５８１】

##### <ステップＳ３１０６>

ステップＳ３１０６では、ＭＰＵ５１は、当該コマンド判定処理のステップＳ３１０３で設定された演出パターン種別、及びステップＳ３１０４で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置６に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置６のＲＯＭ６１１には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置６では、ＭＰＵ５１が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部３４１における変動表示及び演出表示を実行する。

#### 【０５８２】

具体的に、図柄表示部 341 では、表示制御装置 6 の MPU 61 は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば 3 つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部 341、スピーカ 26、電飾部 27 などで実行される。

【0583】

また、MPU 51 は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

【0584】

<ステップ S3107>

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S3102：No）、MPU 51 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップ S3107）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア REA の第 1 保留エリア REA1 ~ 第 4 保留エリア REA4、又は第 2 特図保留格納エリア REB の第 1 保留エリア REB1 ~ 第 4 保留エリア REB4（図 8 参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

【0585】

MPU 51 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S3107：Yes）、処理をステップ S3108 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップ S3107：No）、処理をステップ S3110 に移行する。

【0586】

<ステップ S3108 及び S3109>

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S3107：Yes）、MPU 51 は、特図データ設定処理（ステップ S3108）及び特図データ画像表示処理（ステップ S3109）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

【0587】

ここで、ステップ S3108 で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置 5 の RAM 512 に設定される特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）をシフト（更新）する処理である。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置 4 の RAM 412 に設定される特図保留格納エリア 412b（図 8 参照）に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア 412b と同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、特図保留格納エリア 412b の第 1 特図保留格納エリア REA、第 2 特図保留格納エリア REB、及び特図実行エリア AE（図 8 参照）のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第 1 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 412b における第 1 特図保留格納エリア REA の第 1 ~ 第 4 保留エリア REA1 ~ REA4（図 8 参照）に対応する第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）、第 1 特図保留数記憶エリア（図 8 参照）に対応する第 1 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第 2 特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア 412b における第 2 特図保留格納エリア REB の第 1 ~ 第 4 保留エリア REB1 ~ REB4（図 8 参照）に対応する第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域、第 2 特図保留数記憶エリア（図 8 参照）に対応する第 2 特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

【0588】

一方、ステップ S3109 で実行される特図データ画像表示処理は、ステップ S3108 においてシフト（更新）された RAM 512 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図柄表示部 341 に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）（図 52 及び図 53 参照）をシフトする処理である。

10

20

30

40

50

## 【 0 5 8 9 】

ここで、図 5 2 は、特図シフトコマンドの受信前後での図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図 5 2 ( A 1 ) 及び図 5 2 ( A 2 ) は特図シフトコマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図 5 2 ( B 1 ) は図 5 2 ( A 1 ) に示す特図データ画像の表示状態において第 1 特図遊技に対する特図シフトコマンドを受信した後の特図データ画像の例であり、図 5 2 ( B 2 ) は図 5 2 ( A 2 ) に示す特図データ画像の表示状態において第 2 特図遊技に対する特図シフトコマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

## 【 0 5 9 0 】

図 5 2 ( A 1 ) 及び図 5 2 ( A 2 ) に示すように、特図データ画像は、図柄表示部 3 4 1 に設定される特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 に表示される。特図データ画像表示部 7 5 , 7 6 , 7 7 は、R A M 5 1 2 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域 ( 図示略 ) の特図実行エリア対応領域 ( 図示略 ) 、第 1 特図保留格納エリア対応領域、及び第 2 特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域 7 5 、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 を含む。

10

## 【 0 5 9 1 】

当該特図変動画像表示領域 7 5 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E ( 図 8 参照 ) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域 ( 図示略 ) に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域 7 5 には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。

20

## 【 0 5 9 2 】

なお、図 5 2 ( A 1 ) 及び図 5 2 ( A 2 ) に示す例では、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されており、当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像 ( クロスハッチングを施した丸部分 ) が表示されている状態を示している。

30

## 【 0 5 9 3 】

第 1 特図保留画像表示領域 7 6 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A ( 図 8 参照 ) に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域 ( 図示略 ) に格納された特図データに基づいて、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留画像を表示する領域である。この第 1 特図保留画像表示領域 7 6 は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) に対応して、第 1 特図第 1 保留画像表示領域 7 6 1 、第 1 特図第 2 保留画像表示領域 7 6 2 、第 1 特図第 3 保留画像表示領域 7 6 3 、及び第 1 特図第 4 保留画像表示領域 7 6 4 を含む。そして、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 には、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) のいずれかに特図データが格納されている場合に第 1 特図保留画像が表示される一方、第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) のいずれにも特図データが格納されていない場合に第 1 特図保留画像が表示されない。即ち、第 1 特図保留画像は、第 1 特図遊技に対する保留がある場合には、第 1 特図保留数 N に対応する数だけ表示され、第 1 特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第 1 特図保留画像の表示数に基づいて、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が明示される。

40

## 【 0 5 9 4 】

なお、図 5 2 ( A 1 ) に示す例では、第 1 特図第 1 ~ 第 3 保留画像表示領域 7 6 1 ~ 7 6 3 に第 1 特図保留画像が表示され、第 1 特図第 4 保留画像表示領域 7 6 4 には第 1 特図保留画像が表示されていない。つまり、図 5 2 ( A 1 ) に示す例では、第 1 特図第 1 ~ 第

50

4 保留エリア対応領域（図示略）のうちの第 1 特図第 1 ～ 第 3 保留エリア対応領域に特図データが格納され、第 1 特図第 4 保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が 3 個であることを示している。

【 0 5 9 5 】

第 2 特図保留画像表示領域 7 7 は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B（図 8 参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留画像を表示する領域である。この第 2 特図保留画像表示領域 7 7 は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図第 1 ～ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第 2 特図第 1 保留画像表示領域 7 7 1、第 2 特図第 2 保留画像表示領域 7 7 2、第 2 特図第 3 保留画像表示領域 7 7 3、及び第 2 特図第 4 保留画像表示領域 7 7 4 を含む。そして、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 には、第 2 特図第 1 ～ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第 2 特図保留画像が表示される一方、第 2 特図第 1 ～ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第 2 特図保留画像が表示されない。即ち、第 2 特図保留画像は、第 2 特図遊技に対する保留がある場合には、第 2 特図保留数 M に対応する数だけ表示され、第 2 特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第 2 特図保留画像の表示数に基づいて、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が明示される。

【 0 5 9 6 】

なお、図 5 2（A 2）に示す例では、第 2 特図第 1 ～ 第 2 保留画像表示領域 7 7 1 ～ 7 7 2 に第 2 特図保留画像が表示され、第 2 特図第 3 ～ 第 4 保留画像表示領域 7 7 3 ～ 7 7 4 には第 2 特図保留画像が表示されていない。つまり、図 5 2（A 2）に示す例では、第 2 特図第 1 ～ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）のうちの第 2 特図第 1 ～ 第 2 保留エリア対応領域に特図データが格納され、第 2 特図第 3 ～ 第 4 保留エリア対応領域には特図データが格納されておらず、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 2 個であることを示している。

【 0 5 9 7 】

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第 1 特図に対するものである場合、即ち第 1 特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第 1 特図保留画像表示領域 7 6 に第 1 特図保留画像を表示する。例えば、図 5 2（A 1）に示す第 1 特図に対する第 1 特図保留数 N が 3 個で第 2 特図に対する第 2 特図保留数 M が 0 個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第 1 特図遊技が開始される場合、図 5 2（B 1）に示すように、当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像が表示されると共に、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 の第 1 特図第 1 ～ 第 2 保留画像表示領域 7 6 1 ～ 7 6 2 に第 1 特図保留画像を表示する。即ち、図 5 2（A 1）及び図 5 2（B 1）に示すように、新たな第 1 特図遊技が開始されることによって、当該第 1 特図遊技の開始前に第 1 特図保留画像表示領域 7 6 の第 1 特図第 1 保留画像表示領域 7 6 1 に表示されていた第 1 特図保留画像が当該特図変動画像表示領域 7 5 に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第 1 特図遊技の開始前に第 1 特図保留画像表示領域 7 6 の第 1 特図第 2 ～ 第 3 保留画像表示領域 7 6 2 ～ 7 6 3 に表示されていた第 1 特図保留画像のそれぞれが第 1 特図保留画像表示領域 7 6 の第 1 特図第 1 ～ 第 2 保留画像表示領域 7 6 1 ～ 7 6 2 にシフトされる。

【 0 5 9 8 】

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第 2 特図に対するものである場合、即ち第 2 特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表

10

20

30

40

50

示領域 75 に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第 2 特図保留画像表示領域 77 に第 2 特図保留画像を表示する。例えば、図 52（A2）に示す第 2 特図に対する第 1 特図保留数 N が 1 個で第 2 特図に対する第 2 特図保留数 M が 2 個である状態において、特図遊技が終了することによって新たな第 2 特図遊技が開始される場合、図 52（B2）に示すように、当該特図変動画像表示領域 75 に当該特図遊技画像が表示されると共に、第 2 特図保留画像表示領域 77 の第 2 特図第 1 保留画像表示領域 771 に第 2 特図保留画像を表示する。即ち、図 52（A2）及び図 52（B2）に示すように、新たな第 2 特図遊技が開始されることによって、当該第 2 特図遊技の開始前に第 2 特図保留画像表示領域 77 の第 2 特図第 1 保留画像表示領域 771 に表示されていた第 2 特図保留画像が当該特図変動画像表示領域 75 に当該特図遊技画像としてシフトされ、当該第 2 特図遊技の開始前に第 2 特図保留画像表示領域 77 の第 2 特図第 2 保留画像表示領域 772 に表示されていた第 2 特図保留画像が第 2 特図保留画像表示領域 77 の第 2 特図第 1 保留画像表示領域 771 にシフトされる。

#### 【0599】

なお、特図データ画像表示部 75，76，77 における特図データ画像は、当該特図遊技の開始から当該特図遊技の終了まで継続表示してもよいが、当該特図遊技の実行中の一部期間において非表示状態としてもよい。例えば、当該特図遊技においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行される場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されている間、これらの演出の視認を阻害しないように特図データ画像を非表示としてもよい。この場合、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の終了前や終了後から特図データ画像を再表示してもよく、そのまま非表示状態を継続してもよい。また、特図データ画像が非表示とされる場合、特図データ画像が非表示とされる間、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N や第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M を明示する数字などの画像を表示することも考えられる。

#### 【0600】

特図データ画像表示部 75，76，77 における特図データ画像は、その表示態様によって、当該特図遊技や保留された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆するものであってもよい。例えば、特図データ画像として大当たり期待度に対応させた複数の表示態様（色、形状、柄、エフェクト、これらの 2 以上の組み合わせなどの形態）を設定し、大当たり抽選の結果に基づいて複数の表示態様から特図データ画像に対する所定の表示態様を設定するようにしてもよい。そして、特図データ画像の表示態様に基づいて大当たり期待度を明示又は示唆する場合、特図データ画像に対する特図遊技が終了するまでの間で特図データ画像の表示態様を変化（いわゆる保留変化）させるようにしてもよい。この場合、特図データ画像の表示態様の变化は、例えば大当たり期待度が同等又は高くなる（昇格する）ように実行され、大当たり期待度が低くなる（降格する）変化は実行されない。もちろん、大当たり期待度が低くなる特図データ画像の表示態様の变化（降格変化）が実行される場合に、大当たり期待度が逆に高くなるようにすることも考えられる。また、特図データ画像の表示態様を変化させるタイミングは、特に制限はなく、当該特図遊技の開始時（特図データ画像がシフトするタイミング）、当該特図遊技の開始から一定期間経過後（例えば当該特図遊技の開始からリーチ演出が開始されるまで、リーチ演出の実行中、より大当たり期待度が高いリーチ演出への発展前後）などが考えられる。

#### 【0601】

また、図 52 に示す例では、特図データ画像表示部 75，76，77 として、当該特図変動画像表示領域 75、第 1 特図保留画像表示領域 76 及び第 2 特図保留画像表示領域 77 の 3 種類が設定されているが、遊技状態に応じて特図データ画像表示部 75，76，77 の表示内容を変化させることも考えられる。例えば、通常遊技状態では、第 2 特図保留画像表示領域 77 を表示せず、当該特図変動画像表示領域 75 と第 1 特図保留画像表示領域 76 とを表示し、確変遊技状態及び時短遊技状態では、第 1 特図保留画像表示領域 76



を表示せず、当該特図変動画像表示領域 7 5 と第 2 特図保留画像表示領域 7 7 とを表示することも考えられる。

【 0 6 0 2 】

< ステップ S 3 1 1 0 >

図 4 7 の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 3 1 0 7 : N o ） 、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 1 0 ） 。第 1 特図保留コマンドは、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が増加することを示す情報と、増加後の第 1 特図保留数 N に関する情報と、増加する第 1 保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

10

【 0 6 0 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合（ステップ S 3 1 1 0 : Y e s ） 、処理をステップ S 3 1 1 1 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 3 1 1 0 : N o ） 、処理をステップ S 3 1 1 3 に移行する。

【 0 6 0 4 】

< ステップ S 3 1 1 1 及び S 3 1 1 2 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合（ステップ S 3 1 1 0 : Y e s ） 、 M P U 5 1 は、第 1 特図保留情報更新処理（ステップ S 3 1 1 1 ）及び第 1 特図保留画像表示処理（ステップ S 3 1 1 2 ）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【 0 6 0 5 】

ここで、ステップ S 3 1 1 1 で実行される第 1 特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第 1 特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 （図 8 参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 に対応して設定される第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 （図 8 参照）に特図当否情報が格納された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に対応して設定される第 1 特図第 2 保留エリア対応領域（図示略）に特図データが格納される。また、第 1 特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第 1 特図保留数 N に 1 加算される。

30

【 0 6 0 6 】

一方、ステップ S 3 1 1 2 で実行される第 1 特図保留画像表示処理は、ステップ S 3 1 1 2 において第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された特図データに基づいて、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 に第 1 特図保留画像を追加する処理が実行される。

【 0 6 0 7 】

40

ここで、図 5 3 は、第 1 特図保留コマンド又は第 2 特図保留コマンドの受信前後での図柄表示部 3 4 1 に表示される特図データ画像の例を示す図である。具体的には、図 5 3 （ A ）は第 1 特図保留コマンド又は第 2 特図保留コマンドを受信する前の特図データ画像の例を示す図であり、図 5 3 （ B ）は図 5 3 （ A ）に示す特図データ画像の表示状態において第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

【 0 6 0 8 】

図 5 3 （ A ）では、当該特図変動画像が表示され、第 1 特図保留画像が 1 つ、第 2 特図保留画像が 2 つ表示された状態を示している。つまり、図 5 3 （ A ）に示す例では、当該特図遊技が実行中であり、第 1 特図遊技に対する第 1 特図保留数 N が 1 個、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 2 個であることを示している。

50

## 【 0 6 0 9 】

そして、図 5 3 ( A ) に示す特図データの表示状態において第 1 特図保留コマンドを受信した場合に実行される第 1 特図保留画像表示処理では、即ち第 1 特図遊技に対する保留が増加して 2 個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図第 2 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) に格納された特図データに基づいて、図 5 3 ( B ) に示すように、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 の第 1 特図第 2 保留画像表示領域 7 6 2 に第 1 特図保留画像を表示する。

## 【 0 6 1 0 】

## &lt; ステップ S 3 1 1 3 &gt;

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合 ( ステップ S 3 1 1 0 : N o ) 、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドであるか否かを判断する ( ステップ S 3 1 1 3 ) 。第 2 特図保留コマンドは、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が増加することを示す情報と、増加後の第 2 特図保留数 M に関する情報と、増加する第 2 保留に対する特図変動パターン ( 特図変動表示時間 ) 及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

## 【 0 6 1 1 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 ( ステップ S 3 1 1 3 : Y e s ) 、処理をステップ S 3 1 1 4 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合 ( ステップ S 3 1 1 3 : N o ) 、処理をステップ S 3 1 1 6 に移行する。

## 【 0 6 1 2 】

## &lt; ステップ S 3 1 1 4 及び S 3 1 1 5 &gt;

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 ( ステップ S 3 1 1 3 : Y e s ) 、 M P U 5 1 は、第 2 特図保留情報更新処理 ( ステップ S 3 1 1 4 ) 及び第 2 特図保留画像表示処理 ( ステップ S 3 1 1 5 ) を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 0 6 1 3 】

ここで、ステップ S 3 1 1 4 で実行される第 2 特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域 ( 図示略 ) に特図当否情報のデータ ( 特図データ ) を追加 ( 更新 ) する処理である。具体的には、第 2 特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 ( 図 8 参照 ) のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 に対応して設定される第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 3 保留エリア R E B 3 ( 図 8 参照 ) に特図当否情報が格納された場合には、第 3 保留エリア R E B 3 に対応して設定される第 1 特図第 3 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) に特図データが格納される。また、第 2 特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留数記憶エリア対応領域 ( 図示略 ) に記憶される第 2 特図保留数 M に 1 加算される。

## 【 0 6 1 4 】

一方、ステップ S 3 1 1 5 で実行される第 2 特図保留画像表示処理は、ステップ S 3 1 1 4 において第 2 特図保留格納エリア対応領域 ( 図示略 ) に追加 ( 更新 ) された特図データに基づいて、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に第 2 特図保留画像を追加する処理が実行される。

## 【 0 6 1 5 】

ここで、図 5 3 ( C ) は図 5 3 ( A ) に示す特図データ画像の表示状態において第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留コマンドを受信した後の特図データ画像の例である。

## 【 0 6 1 6 】

図 5 3 ( A ) に示す特図データの表示状態において第 2 特図保留コマンドを受信した場合に実行される第 2 特図保留画像表示処理では、即ち第 2 特図遊技に対する保留が増加し

10

20

30

40

50

て3個となる場合、特図保留格納エリア対応領域における第2特図保留格納エリア対応領域の第2特図第3保留エリア対応領域(図示略)に格納された特図データに基づいて、図53(C)に示すように、第2特図保留画像表示領域77の第2特図第3保留画像表示領域773に第2特図保留画像を表示する。

【0617】

<ステップS3116>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合(ステップS3113:No)、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する(ステップS3116)。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図29の大当たり遊技制御処理でのステップS2204において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

10

【0618】

MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合(ステップS3116:Yes)、処理をステップS3117に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合(ステップS3116:No)、処理をステップS3119に移行する。

【0619】

<ステップS3117及びS3118>

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合(ステップS3116:Yes)、MPU51は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に(ステップS3117)、大当たり遊技中フラグをオンに設定し(ステップS3118)、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【0620】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出(ラウンド遊技演出及びインターバル演出)及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。

【0621】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3201において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

30

【0622】

<ステップS3119>

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合(ステップS3116:No)、MPU51は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する(ステップS3119)。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図29の大当たり遊技制御処理でのステップS2208においてオープニングを開始する場合に設定される。

【0623】

MPU51は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合(ステップS3119:Yes)、処理をステップS3120に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合(ステップS3119:No)、処理をステップS3121に移行する。

40

【0624】

<ステップS3120>

オープニング開始コマンドを受信した場合(ステップS3119:Yes)、MPU52は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し(ステップS3120)、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3202において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

50

## 【 0 6 2 5 】

## &lt; ステップ S 3 1 2 1 &gt;

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 1 9 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 1）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 4 においてオープニングを終了する場合に設定される。

## 【 0 6 2 6 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 2 2 に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 1 : N o）、処理を図 4 8 のステップ S 3 1 2 3 に移行する。

10

## 【 0 6 2 7 】

## &lt; ステップ S 3 1 2 2 &gt;

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 2）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 0 5 において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

20

## 【 0 6 2 8 】

## &lt; ステップ S 3 1 2 3 &gt;

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 1 : N o）、図 4 8 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 3）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 1 7 において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

## 【 0 6 2 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップ S 3 1 2 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 1 2 4 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 3 : N o）、処理をステップ S 3 1 2 6 に移行する。

30

## 【 0 6 3 0 】

## &lt; ステップ S 3 1 2 4 及び S 3 1 2 5 &gt;

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 3 1 2 3 : Y e s）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 3 1 2 4）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を R A M 5 1 2 にセットし（ステップ S 3 1 2 5）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 0 8 において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

40

## 【 0 6 3 1 】

## &lt; ステップ S 3 1 2 6 &gt;

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 3 1 2 3 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 1 2 6）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 2 9 においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

50

## 【 0 6 3 2 】

MPU51は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップS3126：Yes）、処理をステップS3127に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS3126：No）、処理をステップS3128に移行する。

## 【 0 6 3 3 】

## &lt;ステップS3127&gt;

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップS3126：Yes）、MPU51は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3127）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3211においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

10

## 【 0 6 3 4 】

## &lt;ステップS3128&gt;

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップS3126：No）、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップS3128）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図31の大当たり遊技制御処理でのステップS2233においてインターバルを開始させる場合に設定される。

20

## 【 0 6 3 5 】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップS3128：Yes）、処理をステップS3129に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS3128：No）、処理をステップS3130に移行する。

## 【 0 6 3 6 】

## &lt;ステップS3129&gt;

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップS3128：Yes）、MPU51は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップS3129）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図54の大当たり遊技演出制御処理でのステップS3214においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

30

## 【 0 6 3 7 】

## &lt;ステップS3130&gt;

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップS3128：No）、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS3130）。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置4のMPU41によって実行される図32の大当たり遊技制御処理でのステップS2239においてインターバルを終了させる場合に設定される。

40

## 【 0 6 3 8 】

ここで、MPU51は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS3130：Yes）、処理をステップS3131に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合（ステップS3130：No）、処理をステップS3132に移行する。

## 【 0 6 3 9 】

## &lt;ステップS3131&gt;

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合（ステップS3130：Yes）、MPU51は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し（ステップS3131）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図54の

50

大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 3 2 1 7 においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

【 0 6 4 0 】

< ステップ S 3 1 3 2 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 0 : N o )、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 3 2 )。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 4 2 においてエンディングを開始させる場合に設定される。

10

【 0 6 4 1 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 2 : Y e s )、処理をステップ S 3 1 3 3 に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 2 : N o )、処理をステップ S 3 1 3 4 に移行する。

【 0 6 4 2 】

< ステップ S 3 1 3 3 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 2 : Y e s )、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し (ステップ S 3 1 3 3 )、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 0 においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

20

【 0 6 4 3 】

< ステップ S 3 1 3 4 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 2 : N o )、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 3 4 )。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 3 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 4 8 においてエンディングを終了させる場合に設定される。

30

【 0 6 4 4 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 4 : Y e s )、処理をステップ S 3 1 3 5 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 4 : N o )、処理をステップ S 3 1 3 6 に移行する。

【 0 6 4 5 】

< ステップ S 3 1 3 5 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合 (ステップ S 3 1 3 4 : Y e s )、M P U 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し (ステップ S 3 1 3 5 )、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図 5 4 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 3 2 2 3 においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

40

【 0 6 4 6 】

< ステップ S 3 1 3 6 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合 (ステップ S 3 1 3 4 : N o )、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 1 3 6 )。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 2 2 5 0 において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

【 0 6 4 7 】

50

ここで、MPU51は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップS3136：Yes）、処理をステップS3137に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3136：No）、処理をステップS3139に移行する。

【0648】

<ステップS3137>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップS3136：Yes）、MPU51は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップS3137）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0649】

<ステップS3138>

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップS3136：No）、MPU51は、主制御装置4から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップS3138）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0650】

[大当たり遊技演出制御処理]

次に、図42の副タイマ割込処理のステップS2705で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図47のコマンド判定処理でのステップS3117の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が行われる。ここで、図54は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図54を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

【0651】

<ステップS3201>

図54に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まずMPU51は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3201）。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図47のコマンド判定処理でのステップS3118において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、大当たり遊技の実行中であることを判断する。

【0652】

MPU51は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3201：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップS3202に移行する。一方、MPU51は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3201：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0653】

<ステップS3202>

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3201：Yes）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、MPU51は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3202）。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図47のコマンド判定処理でのステップS3120において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【0654】

MPU51は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS3202：Yes）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS3203に移行する。一方、MPU51は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS3202：No）、即ちオープニング演出を開始する

10

20

30

40

50

タイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 0 5 に移行する。

【 0 6 5 5 】

< ステップ S 3 2 0 3 及び S 3 2 0 4 >

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 2 : Y e s ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されるオープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 3 2 0 3 ）。そして、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 0 4 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 5 6 】

< ステップ S 3 2 0 5 >

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 2 : N o ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 5 ）。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 2 において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 0 6 5 7 】

M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 0 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 5 : N o ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 0 8 に移行する。

【 0 6 5 8 】

< ステップ S 3 2 0 6 及び S 3 2 0 7 >

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 3 2 0 6 ）。そして、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 0 7 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 5 9 】

< ステップ S 3 2 0 8 >

オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 5 : N o ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 8 ）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 4 において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 0 6 6 0 】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 8 : N o ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 1 1 に移行する。

【 0 6 6 1 】

< ステップ S 3 2 0 9 及び S 3 2 1 0 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、図 4 7 の

10

20

30

40

50



コマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 3 2 0 9）。そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 0）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 6 2 】

<ステップ S 3 2 1 1 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 0 8 : N o）、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 1 1）。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 7 において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

10

【 0 6 6 3 】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : Y e s）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 1 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : N o）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 1 4 に移行する。

【 0 6 6 4 】

20

<ステップ S 3 2 1 2 及び S 3 2 1 3 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : Y e s）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 3 2 1 2）。そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 3）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 6 5 】

<ステップ S 3 2 1 4 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 1 : N o）、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 2 1 4）。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図 4 8 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 2 9 において、インターバル開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

30

【 0 6 6 6 】

M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 4 : Y e s）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 1 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 4 : N o）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 3 2 1 7 に移行する。

40

【 0 6 6 7 】

<ステップ S 3 2 1 5 及び S 3 2 1 6 >

インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 2 1 4 : Y e s）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 3 2 1 5）。そして、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3 2 1 6）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 0 6 6 8 】

50

## &lt;ステップS 3 2 1 7&gt;

インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 2 1 4：No）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、MPU 5 1は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 2 1 7）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図48のコマンド判定処理でのステップS 3 1 3 1において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU 5 1は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

## 【0669】

MPU 5 1は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 2 1 7：Yes）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS 3 2 1 8に移行する。一方、MPU 5 1は、インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 2 1 7：No）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップS 3 2 2 0に移行する。

10

## 【0670】

## &lt;ステップS 3 2 1 8及びS 3 2 1 9&gt;

インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 2 1 7：Yes）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、MPU 5 1は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップS 3 2 1 8）。そして、MPU 5 1は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップS 3 2 1 9）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

20

## 【0671】

## &lt;ステップS 3 2 2 0&gt;

インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 2 1 7：No）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、MPU 5 1は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 2 2 0）。エンディング演出開始フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を開始させるフラグであり、図48のコマンド判定処理でのステップS 3 1 3 3において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU 5 1は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

30

## 【0672】

MPU 5 1は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 2 2 0：Yes）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS 3 2 2 1に移行する。一方、MPU 5 1は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 2 2 0：No）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS 3 2 2 3に移行する。

## 【0673】

## &lt;ステップS 3 2 2 1及びS 3 2 2 2&gt;

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 2 2 0：Yes）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、MPU 5 1は、図47のコマンド判定処理でのステップS 3 1 1 7の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップS 3 2 2 1）。そして、MPU 5 1は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップS 3 2 2 2）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

40

## 【0674】

## &lt;ステップS 3 2 2 3&gt;

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 2 2 0：No）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、MPU 5 1は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 2 2 3）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであ

50

り、図48のコマンド判定処理でのステップS3135において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【0675】

MPU51は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3223：Yes）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS3224に移行する。一方、MPU51は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS3223：No）、即ちエンディング演出を終了するタイミングでない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0676】

<ステップS3224及びS3225>

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS3223：Yes）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、エンディング演出を終了させる処理を実行する（ステップS3224）。そして、MPU51は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し（ステップS3225）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【0677】

[他の実施形態]

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

【0678】

[第2の実施形態]

遊技機としては、前述のように、第1入賞口への遊技球の入球を契機とする第1特図による遊技（第1特図遊技）を実行する権利を保留するものがある。このような遊技機では、所定の保留（例えば大当たり抽選結果が大当たりである保留や変動表示時間が長い保留）が発生することを契機として、前記所定の保留に対する大当たり抽選結果が大当たりであることに対する期待度（大当たり期待度）を明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出（保留連続演出）が、前記所定の保留の発生時点での所定数の保留に対する所定数の第1特図遊技に連続して実行されるものがある。

【0679】

また、遊技機としては、前述のように、電動チューリップなどの電動役物が開放することにより遊技球が入球可能な第2入賞口を備え、当該第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特図による遊技（第2特図遊技）が、第1入賞口への遊技球の入球に対する第1特図遊技よりも優先して実行されるものがある。ここで、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して実行されるのは、第2特図遊技のほうが第1特図遊技に比べて遊技者に大きな利益（例えば確変確率が高い、平均ラウンド遊技数が多い）が与えられることがあり、一方で、第1特図遊技では第2特図遊技にはない不利益（例えば通常遊技状態への転落）が発生し得るからである。

【0680】

このような遊技機では、第2特図遊技において大当たり図柄が停止する場合やリーチが発生する場合に特典（例えば第2特図遊技の終了後の確変大当たり遊技の実行）が付与されることを明示又は示唆する演出（第2特図特殊演出）が実行されるものがある。

【0681】

しかしながら、第2特図遊技が第1特図遊技よりも優先して実行され、第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行される遊技機では、図55（A）に示すように保留連続演出が複数の第1特図遊技（特1当該変動＋特1保留1＋特1保留2）に連続して実行されることが予定されている場合に、図55（B）に示すように、特1当該変動の実行中に第

10

20

30

40

50

2入賞口への遊技球の入球が発生した場合、図55(C)に示すように保留連続演出が実行されている当該変動(特1当該変動)の終了後に第2特図遊技が実行され、当該第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されることで、保留連続演出が途中で途切れてしまう。

【0682】

そして、図55(D)に示すように、第2特図遊技の終了後に第1特図遊技が実行される場合に、予定されていた第1特図遊技に対する保留連続演出を行わないとすると(パターン1)、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している場合、保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚え、遊技の興趣が低下することが懸念される。特に、第2特図遊技(第2特図特殊演出)の実行回数が少ない場合には、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高くなるため、第2特図遊技(第2特図特殊演出)の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚える可能性が高くなる。

10

【0683】

また、図55(E)に示すように、第2特図遊技の終了後に第1特図遊技が実行される場合に、保留連続演出を再開すると(パターン2)、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念している場合、保留連続演出が実行されることに対して違和感を覚え、遊技の興趣が低下することが懸念される。特に、第2特図遊技(第2特図特殊演出)の実行回数が多い場合には、保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなるため、第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念している可能性が高くなり、第2特図遊技(第2特図特殊演出)の終了後に保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚える可能性が高くなる。

20

【0684】

これに対して、本実施形態に係る遊技機では、電動役物による第2入賞口の開放態様として、第1時間である第1開放(第2入賞口に遊技球が入球し難い短開放)と、電動役物による第2入賞口の開放時間が第1時間よりも長い第2時間である第2開放(第2入賞口に遊技球が入球し易い長開放)と、が設定されている。

【0685】

そして、本実施形態に係る遊技機では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に(例えば特1当該変動+特1保留1+特1保留2(図55(A)参照))、第2入賞口の短開放によって第2入賞口に遊技球が入球すると、図56(A)に示すように、当該変動としての第1特図遊技の終了後に実行される第2特図遊技において、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出が継続して実行される。即ち、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合には、第2入賞口の短開放によって第2入賞口に遊技球が入球した場合であっても、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技では、第2特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのため、遊技者が、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留されている次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口の短開放時の第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

40

【0686】

特に、第2入賞口の短開放時には、第2入賞口の長開放時に比べて第2入賞口に遊技球が入球し難く(入球個数が少なく)、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いために、第2入賞口が短開放である場合の

50

第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

【0687】

また、第2入賞口に遊技球が入球し難い短開放では、第2入賞口への遊技球の入球数が少ないことが想定されるため、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されたとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第2特図遊技において保留連続演出を有効に活用することができる。

10

【0688】

なお、本実施形態では、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出を再開するが、第1特図遊技において保留連続演出を再開しなくてもよい。

【0689】

ところで、保留連続演出は、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する演出として実行されることがある。例えば、所定の保留連続演出が所定回数（例えば4回）の特図遊技に連続して実行される場合に、所定回数目の特図遊技に対する大当たり抽選結果が大当たりであることが明示されることがある。一方、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合、保留連続演出が所定回数以上の特図遊技において実行される可能性がある。そのため、第2入賞口が短開放である場合の第2入賞口への遊技球の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される場合に、当該保留連続演出が所定の保留連続演出に該当する場合には、所定回数を超えて所定の保留連続演出が実行されてしまう。即ち、所定の保留連続演出が複数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に第2特図遊技において所定の保留連続演出が継続して実行されると、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう可能性がある。

20

30

【0690】

これに対して、本実施形態では、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう状況になる場合、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達しない処理が実行される。例えば、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達する前の特図遊技、又は所定回数に到達した特図遊技において、所定の保留連続演出を実行せず、所定の保留連続演出以外の保留連続演出に変更して実行される。

【0691】

このように、本実施形態では、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまう状況になる場合、所定の保留連続演出が実行される特図遊技の連続回数が所定回数に到達しないように保留連続演出の種別が変更して実行されることで、所定の保留連続演出によって明示される大当たり抽選の結果（大当たりであること）と、実際の大当たり抽選の結果との間に矛盾が生じてしまうことが防止される。

40

【0692】

また、本実施形態では、保留連続演出が複数の第1特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に（例えば特1当該変動+特1保留1+特1保留2（図55（A）参照））、第2入賞口の長開放によって第2入賞口に遊技球が入球すると、図56（B）に示すように、第1特図遊技（特1当該変動）の終了後に実行される第2特図遊技におい

50

て第2特図特殊演出されるが、この第2特図特殊演出の実行時に当該第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。例えば、第2特図特殊演出が画像として表示される画像表示手段において、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出の種別がキャプチャ画像などとして表示される。もちろん、第2特図特殊演出の実行時に当該第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことの明示又は示唆は、画像表示手段への保留連続演出のキャプチャ画像の表示に限らず、後述するように他の方法であってもよい。

#### 【0693】

このように、本実施形態では、第2特図特殊演出の実行時に当該第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることで、当該第2特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念することが防止されると共に、第2特図特殊演出の終了後に保留連続演出が再開されることを遊技者が把握することができる。そのため、当該第2特図特殊演出の終了後に保留連続演出が再開される場合であっても、当該第2特図特殊演出の終了後に保留連続演出が実行されることに対して違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

#### 【0694】

特に、長開放普図当たり遊技において第2入賞口が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口が短開放される場合に比べて、遊技者が第2入賞口に遊技球が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第2入賞口が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口が短開放される場合に比べて、第2入賞口に遊技球が入球し易い（入球個数が多い）ために第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技回数が多い（第2特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第2特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第2特図特殊演出が開始）されてから第2特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第1特図遊技が実行される場合に比べて、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第2特図特殊演出の実行中に当該第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

#### 【0695】

以下、本実施形態について、図57～図81を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

#### 【0696】

##### [遊技機10のシステム構成]

次に、図57を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機10のシステム構成について、前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

#### 【0697】

##### [振分テーブル]

前述の第1の実施形態の遊技機10は、いわゆるループ確変機として構成されていたが、本実施形態の遊技機10はST機として構成されている。そのため、本実施形態に係る遊技機10は、大当たり抽選の結果が大当たりであり場合に大当たり種別を振り分けるために主制御装置4で使用される振分テーブルが異なる。ここで、図57は、本実施形態に係る遊技機10の主制御装置4で使用される振分テーブルの一例を示す図である。

#### 【0698】

図 5 7 に示す例では、特図遊技の種別が第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機とする第 1 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ~ 1 4 の 5 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 1 5 ~ 1 9 の 5 個である。一方、特図遊技の種別が第 2 入賞口 3 1 5 への入賞を契機とする第 2 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ~ 1 9 の 1 0 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数はない。即ち、遊技機 1 0 では、第 1 特図遊技における確変大当たりの確率が 7 5 % であるのに対して、第 2 特図遊技における確変大当たりの確率が 1 0 0 % である。そのため、長開放普図当たりにより第 2 入賞口 3 1 5 が長開放された場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球に対する第 2 特図遊技では、大当たり抽選結果が大当たりである場合には、1 0 0 % 確変大当たりとなる。つまり、長開放普図当たりに対する第 2 特図遊技に対する保留が開放される後述の保留チャージ開放中（図 6 1 ( B ) 及び図 6 1 ( C ) 参照）に大当たりが報知される場合には確変大当たりとなる。

10

#### 【 0 6 9 9 】

そして、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれにおいても、大当たり抽選の結果が確変大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。本実施形態では、前述の第 1 の実施形態とは異なり、確変遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（S T 回数）に上限値（本実施形態では 1 0 0 回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に通常遊技状態に移行する。なお、

20

#### 【 0 7 0 0 】

また、大当たり抽選の結果が通常大当たりである場合には、大当たり遊技の終了後に時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）に移行する。本実施形態では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技の回数（時短回数）に上限値（本実施形態では 1 0 0 回）が設定されており、この上限値の特図遊技回数内で大当たり抽選の結果が大当たりとならない場合には、上限値の特図遊技の実行後に通常遊技状態に移行する。なお、時短遊技状態での特図遊技回数は、1 0 0 回に限らず、他の回数であってもよい。

#### 【 0 7 0 1 】

なお、確変遊技状態から通常遊技状態への移行は、上限値の特図遊技が実行される場合に限らず、例えば状態移行抽選（転落抽選）に当選した場合に実行されるようにしてもよい。

30

#### 【 0 7 0 2 】

##### [ 音声ランプ制御装置 5 の処理 ]

本実施形態では、音声ランプ制御装置 5 によって、前述の第 1 の実施形態と同様に副タイマ割込処理などが実行されるが、本実施形態のコマンド判定処理は、前述の第 1 の実施形態とは手順が一部異なる。以下においては、図 5 8 ~ 図 6 0 を参照しつつ、本実施形態のコマンド判定処理について、前述の第 1 の実施形態におけるコマンド判定処理との相違点を中心に説明する。

#### 【 0 7 0 3 】

##### [ コマンド判定処理 ]

本実施形態のコマンド判定処理では、受信したコマンドの種別に応じて、図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行させる演出を制御する処理が実行される。

#### 【 0 7 0 4 】

ここで、図 5 8 ~ 図 6 0 は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

#### 【 0 7 0 5 】

##### < ステップ S 3 3 0 1 >

図 5 8 に示すように、コマンド判定処理では、まず M P U 5 1 は、コマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 1）。M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ス

50

テップ S 3 3 0 1 : Y e s )、処理をステップ S 3 3 0 2 に移行し、コマンドを受信していない場合 (ステップ S 3 3 0 1 : N o )、当該コマンド判定処理を終了する。

【 0 7 0 6 】

< ステップ S 3 3 0 2 >

コマンドを受信した場合 (ステップ S 3 3 0 1 : Y e s )、M P U 5 1 は、受信したコマンドが、普図変動パターンコマンドであるか否かを判断する (ステップ S 3 3 0 2 )。M P U 5 1 は、普図変動パターンコマンドを受信した場合 (ステップ S 3 3 0 2 : Y e s )、処理をステップ S 3 3 0 3 に移行し、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合 (ステップ S 3 3 0 2 : N o )、処理をステップ S 3 3 0 7 に移行する。

【 0 7 0 7 】

なお、普図変動パターンコマンドは、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間及び普図当たり抽選での抽選結果、サポートモードの種別 (高頻度サポートモード、低頻度サポートモード) に関する情報を含む。

【 0 7 0 8 】

< ステップ S 3 3 0 3 >

普図変動パターンコマンドを受信した場合 (ステップ S 3 3 0 2 : Y e s )、M P U 5 1 は、受信した普図変動パターンコマンドに含まれるサポートモードの種別 (高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別) に関する情報に基づいて、高頻度サポートモードであるか否かを判断する (ステップ S 3 3 0 3 )。

【 0 7 0 9 】

M P U 5 1 は、高頻度サポートモードである場合 (ステップ S 3 3 0 3 : Y e s )、当該コマンド判定処理を終了する。なお、M P U 5 1 は、高頻度サポートモードである場合 (ステップ S 3 3 0 3 : Y e s )、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定してから、当該コマンド判定処理を終了してもよい。

【 0 7 1 0 】

一方、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードでない場合 (ステップ S 3 3 0 3 : N o )、即ち低頻度サポートモードである場合、処理をステップ S 3 3 0 4 に移行する。なお、M P U 5 1 は、低頻度サポートモードである場合 (ステップ S 3 3 0 3 : N o )、高頻度サポートモードフラグがオンに設定されている場合には、高頻度サポートモードフラグをオフに設定してから、当該コマンド判定処理を終了してもよい。

【 0 7 1 1 】

< ステップ S 3 3 0 4 >

高頻度サポートモードでない場合 (ステップ S 3 3 0 3 : N o )、即ち低頻度サポートモードである場合、M P U 5 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 3 0 4 )。大当たり遊技中フラグは、図 2 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 2 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 2 2 5 2 でオフに設定される。

【 0 7 1 2 】

M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 3 0 4 : Y e s )、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 3 0 4 : N o )、即ち大当たり遊技の実行中でない処理をステップ S 3 3 0 5 に移行する。

【 0 7 1 3 】

< ステップ S 3 3 0 5 >

大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 3 0 4 : N o )、M P U 5 1 は、受信した普図変動パターンコマンドに含まれる普図当たり抽選の結果に関する情報に基づいて、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりであるか否かを判断する (ステップ S 3 3 0 5 )。

10

20

30

40

50



## 【 0 7 1 4 】

MPU51は、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合（ステップS3305：Yes）、処理をステップS3306に移行する。一方、MPU51は、今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりでない場合（ステップS3305：No）、即ち普図当たり抽選の結果が短開放当たり又は外れである場合、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 0 7 1 5 】

## &lt;ステップS3306&gt;

今回開始される普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合（ステップS3305：Yes）、MPU51は、長開放フラグをオンに設定し（S3306）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、長開放フラグは、大当たり遊技中でも、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）でもない通常遊技状態（低頻度サポートモード）における当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が、電動役物315bの長開放により第2入賞口315への遊技球99の入球を許容する長開放普図遊技が実行される長開放当たりであることを示すフラグである。この長開放フラグは、後述のステップS3308において、通常遊技状態での普図当たり遊技における第2入賞口315の開放態様が長開放であるか否かを判断する場合に参照される。

10

## 【 0 7 1 6 】

## &lt;ステップS3307&gt;

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップS3302：No）、MPU51は、受信したコマンドが、電動役物315bの開放により第2入賞口315への遊技球99の入球が許容されること（普図当たり遊技が開始されること）を示す電動役物開放コマンドであるか否かを判断する（ステップS3307）。

20

## 【 0 7 1 7 】

MPU51は、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドである場合（ステップS3307：Yes）、処理をステップS3308に移行し、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップS3307：No）、処理を図59のステップS3312に移行する。

## 【 0 7 1 8 】

## &lt;ステップS3308&gt;

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドである場合（ステップS3307：Yes）、MPU51は、普図当たり抽選での抽選結果が長開放当たりであることを示す長開放フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3308）。

30

## 【 0 7 1 9 】

MPU51は、長開放フラグがオンに設定されている場合（ステップS3308：Yes）、即ち普図当たり抽選での抽選結果が長開放当たりである場合、処理をステップS3309に移行する。一方、MPU51は、長開放フラグがオフに設定されている場合（ステップS3308：No）、即ち普図当たり抽選での抽選結果が短開放当たりである場合、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 0 7 2 0 】

## &lt;ステップS3309及びS3310&gt;

長開放フラグがオンに設定されている場合（ステップS3308：Yes）、MPU51は、長開放フラグをオフに設定し（ステップS3309）、電動役物長開放中演出を開始するための処理を実行し（ステップS3310）、処理をステップS3311に移行する。

40

## 【 0 7 2 1 】

電動役物長開放中演出は、電動役物315bが長開放されていることを、図柄表示部341などにおいて遊技者に明示する演出である。ここで、図61（A）は、電動役物長開放中演出実行中の図柄表示部341における画面例を示す図である。図61（A）の例では、電動役物長開放中演出の実行中に、図柄表示部341において、第2入賞口315が

50

長開放されていることを示す「保留チャージチャンス中」の文字画像と、第2入賞口315に向けて遊技球99を打ち出すことを遊技者に促す「下のチューリップに玉を入れてね」の文字画像とが表示されている。もちろん、電動役物長開放中演出は、図61(A)の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、電動役物長開放中演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部341での演出に代えて又は加えて、スピーカ26による音声演出を実行するものであってもよい。

#### 【0722】

なお、電動役物長開放中演出開始処理は、長開放フラグがオンに設定されている場合に実行されるが、前述のように、長開放フラグは、大当たり遊技状態や、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）ではオンに設定されない。つまり、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第2入賞口315が長開放される場合に実行され、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第2入賞口315が短開放される場合、大当たり遊技状態、高頻度サポートモードである確変遊技状態や時短遊技状態では実行されない。もちろん、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）において第2入賞口315が短開放される場合の他、確変遊技状態や時短遊技状態において実行してもよい。

#### 【0723】

<ステップS3311>

図58の説明に戻り、ステップS3311では、MPU51は、電動役物315bが長開放されていることを示す電動役物長開放中フラグをオンに設定し、当該コマンド判定処理を終了する。なお、電動役物長開放中フラグは、第2入賞口315に遊技球99が入球した場合に、当該入球が第1入賞口314及び第2入賞口315のいずれに対するものかを判断するために、後述の図59のステップS3319において参照される。

#### 【0724】

<ステップS3312>

受信したコマンドが普図変動パターンコマンドでない場合（ステップS3307：No）、MPU51は、図59に示すように、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップS3312）。特図シフトコマンドは、前述のように、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第1特図保留数N又は第2特図保留数Mが減少する場合に、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4（図8参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたことを示すコマンドである。

#### 【0725】

MPU51は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップS3312：Yes）、処理をステップS3313に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップS3312：No）、処理をステップS3317に移行する。

#### 【0726】

<ステップS3313及びS3314>

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップS3312：Yes）、MPU51は、特図データ設定処理（ステップS3313）及び特図データ画像表示処理（ステップS3314）を実行し、処理をステップS3315に移行する。なお、本実施形態の特図データ設定処理（ステップS3313）及び特図データ画像表示処理（ステップS3314）は、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理での特図データ設定処理（ステップS3108）及び特図データ画像表示処理（ステップS3109）と同様に実行される。

#### 【0727】

<ステップS3315及びS3316>

ステップS3315では、MPU51は、長開放入賞カウンタの値が0であるか否かを判断する。なお、長開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技の回数を示すものである。

【0728】

MPU51は、長開放入賞カウンタの値が0である場合（ステップS3315：Yes）、即ち第2入賞口315が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技がない場合、処理をステップS3317に移行する。一方、MPU51は、長開放入賞カウンタの値が0でない場合（ステップS3315：No）、即ち第2入賞口315が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技がある場合、長開放入賞カウンタの値から1減算し（ステップS3316）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

【0729】

<ステップS3317及びS3318>

長開放入賞カウンタの値が0である場合（ステップS3315：Yes）、即ち第2入賞口315が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技がない場合、MPU51は、短開放入賞カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3317）。なお、短開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技の回数を示すものである。

20

【0730】

MPU51は、短開放入賞カウンタの値が0である場合（ステップS3317：Yes）、即ち第2入賞口315が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技がない場合、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、短開放入賞カウンタの値が0でない場合（ステップS3317：No）、即ち第2入賞口315が短開放されている間（短開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技がある場合、短開放入賞カウンタの値から1減算し（ステップS3318）、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【0731】

<ステップS3319>

受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップS3312：No）、MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3319）。第1特図保留コマンドは、前述のように、第1特図に対する第1特図保留数Nが増加することを示す情報と、増加後の保留数Nに関する情報と、増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報と、を含む。

【0732】

MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS3319：Yes）、処理をステップS3320に移行し、受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS3319：No）、処理をステップS3323に移行する。

40

【0733】

<ステップS3320～S3322>

受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS3319：Yes）、MPU51は、第1特図保留情報更新処理（ステップS3320）及び第1特図保留画像表示処理（ステップS3321）を実行する。なお、本実施形態での第1特図保留情報更新処理（ステップS3320）及び第1特図保留画像表示処理（ステップS3321）

50

は、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理での第1特図保留情報更新処理（ステップS3111）及び第1特図保留画像表示処理（ステップS3112）と同様に実行される。

【0734】

さらに、MPU51は、保留連続演出設定処理を実行し（ステップS3322）、当該コマンド判定処理を終了する。

【0735】

ここで、保留連続演出設定処理は、第1特図保留における所定の保留に対して、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する同一、同種又は同系統などの演出を、所定の保留が当該変動となる第1特図遊技までの所定数の第1特図遊技において、又は所定の保留よりも先に実行される所定数の保留に対する第2特図遊技において、連続して実行する保留連続演出を設定する処理である。なお、保留連続演出設定処理の詳細は、図62～図65を参照して後に説明する。

10

【0736】

また、本実施形態では、所定数の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行される場合の各第1特図遊技において実行される演出が、所定の保留よりも先に実行される1つの保留に対する1回の第1特図遊技において実行される場合については、正確には「連続演出」には該当しないが、便宜上、保留連続演出に含めるものとする。

【0737】

<ステップS3323>

20

受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS3319：No）、MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップS3323）。第2特図保留コマンドは、前述のように、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが増加することを示す情報と、増加後の保留数Mに関する情報と、増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報と、を含む。

【0738】

MPU51は、受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3323：Yes）、処理をステップS3324に移行し、受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合（ステップS3323：No）、処理を図60のステップS3330に移行する。

30

【0739】

<ステップS3324及びS3325>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドである場合（ステップS3323：Yes）、MPU51は、第2特図保留情報更新処理（ステップS3324）及び第2特図保留画像表示処理（ステップS3325）を実行し、処理をS3326に移行する。なお、本実施形態での第2特図保留情報更新処理（ステップS3324）及び第2特図保留画像表示処理（ステップS3325）は、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理での第2特図保留情報更新処理（ステップS3114）及び第2特図保留画像表示処理（ステップS3115）と同様に実行される。

40

【0740】

<ステップS3326>

ステップS3326では、MPU51は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。電動役物長開放中フラグは、第2入賞口315が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されていることを示すフラグである。そのため、MPU51は、第2特図保留コマンドを受信した場合に電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合には、第2入賞口315への遊技球99の入球が、第2入賞口315の長開放（長開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものであると判断できる。一方、MPU51は、第2特図保留コマンドを受信した場合に電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合には、第2入賞口315への遊技球99の入球が、第2入賞口315の長開放（長開

50

放普図当たり遊技の実行)を契機とするものでない、即ち第2入賞口315の短開放(短開放普図当たり遊技の実行)を契機とするものであると判断できる。

【0741】

M P U 5 1は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3326:Yes)、処理をステップS3327に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3326:No)、処理をステップS3329に移行する。

【0742】

<ステップS3327>

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3326:Yes)、M P U 5 1は、長開放入賞カウンタの値に1加算し(ステップS3327)、処理をステップS3328に移行する。このように、長開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が長開放(長開放普図当たり遊技が実行)されているときに、第2特図遊技に対する保留数Mが上限数に達していない状態で第2入賞口315に遊技球99が入球された場合に1加算される。一方、長開放入賞カウンタの値は、前述のように、第2入賞口315が長開放されている場合の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として第2特図遊技が実行される場合に1減算される(ステップS3316)。つまり、長開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が長開放されている間(長開放普図当たり遊技の実行中)の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技の回数を示すものである。

【0743】

<ステップS3328>

ステップS3328では、M P U 5 1は、第2特図遊技において第2特図特殊演出を実行させるための第2特図特殊演出設定処理を実行する。

【0744】

ここで、第2特図特殊演出は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されていることを条件として実行される。一方、電動役物長開放中フラグは、前述のように、大当たり遊技状態や、確変遊技状態及び時短遊技状態(高頻度サポートモード)ではオンに設定されず、通常遊技状態(低確率モードかつ低頻度サポートモード)における普図当たり抽選の結果が長開放当たりである場合にオンに設定される。つまり、第2特図特殊演出は、通常遊技状態(低確率モードかつ低頻度サポートモード)での普図当たり抽選の結果が長開放当たりであることに基づいて実行される長開放普図当たり遊技において、第2入賞口315に遊技球99が契機として実行される。

【0745】

もちろん、電動役物長開放中演出は、通常遊技状態(低確率モードかつ低頻度サポートモード)での第2入賞口315の短開放中、確変遊技状態や時短遊技状態での第2入賞口315の開放中に、第2入賞口315に遊技球99が入球することに基づいて実行されるようにしてもよい。

【0746】

ここで、図61(B)及び図61(C)は、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例を示す図である。具体的には、図61(B)は第2特図特殊演出実行後に保留連続演出が実行されない場合の、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例であり、図61(C)は第2特図特殊演出実行前に保留連続演出が実行され、第2特図特殊演出実行後に保留連続演出が実行される場合(図56(B)参照)の、第2特図特殊演出実行中の図柄表示部341における画面例である。

【0747】

図61(B)及び図61(C)の例では、第2特図特殊演出の実行中に、図柄表示部341において、「保留チャージ開放中」の文字画像と「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入!」の文字画像とが表示される。

【0748】

10

20

30

40

50

「保留チャージ開放中」の文字画像は、通常遊技状態での長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放されたときに遊技球99が第2入賞口315に入球したことを契機として当該変動表示が実行されていることを遊技者に明示するものである。この「保留チャージ開放中」の文字画像は、図柄表示部341における前述の当該特図変動画像表示領域75及び第2特図保留画像表示領域77の上方に隣接する、飾り図柄の変動表示を阻害しない領域に表示される。これにより、飾り図柄の変動表示を阻害することなく、当該特図変動画像表示領域75及び第2特図保留画像表示領域77に表示された特図データ画像（当該特図遊技画像及び第2特図保留画像）に対応する第2特図遊技が、長開放時での第2入賞口315への遊技球99の入球に対する第2特図遊技であることを遊技者に明示又は示唆することが可能になる。

10

#### 【0749】

「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入！」の文字画像は、当該特図遊技において飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件とし、当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりであることを遊技者に明示するものである。この「保留チャージ開放中に大当たりすると確変突入！」の文字画像は、図柄表示部341における上部隣接する、飾り図柄の変動表示を阻害しない領域に表示される。

#### 【0750】

ここで、本実施形態では、前述のように、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選では、抽選結果が大当たりである場合に通常大当たりの振り分けはなく、必ず確変大当たりとなる（図57参照）。そのため、本実施形態では、通常遊技状態における長開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図特殊演出として、大当たり遊技での抽選結果が大当たりである場合に大当たり種別が確変大当たりであることを、飾り図柄の変動表示を阻害することなく明示することが可能になる。

20

#### 【0751】

また、図61（B）及び図61（C）に示す例では、第2特図特殊演出の実行時に、図柄表示部341において、当該特図変動画像表示領域75及び第2特図保留画像表示領域77に特図データ画像（当該特図遊技画像及び第2特図保留画像）が表示される。特図データ画像のうちの当該特図変動画像表示領域75に表示される当該特図遊技画像は第2特図遊技に対する変動表示であることを示すものであり、特図データ画像のうちの第2特図保留画像表示領域77に表示される第2特図保留画像は第2特図遊技を実行する権利の保留であることを示すものである。当該特図変動画像表示領域75及び第2特図保留画像表示領域77に表示される特図データ画像は、第2特図特殊演出が実行されない場合の特図データ画像と異なる態様で表示することが考えられる。即ち、長開放時に第2入賞口315に遊技球99が入球した場合の特図データ画像は、短開放時に第2入賞口315に遊技球99が入球した場合の特図データ画像と異なる態様で表示することが考えられる。この場合、第2特図特殊演出が実行されることだけでなく、特図データ画像の表示態様によっても、長開放時での第2入賞口315への遊技球99の入球に対する当該変動表示及び保留であることを遊技者に明示することが可能になるため、短開放時での第2入賞口315への遊技球99の入球に対する当該変動表示及び保留との区別化が容易となる。

30

40

#### 【0752】

また、図61（C）に示す第2特図特殊演出は、図61（B）に示す第2特図特殊演出とは異なり、図柄表示部341における飾り図柄の変動表示を阻害しない左下部領域（飾り図柄の変動表示領域に隣接した領域）にキャプチャ画像78が表示される。

#### 【0753】

キャプチャ画像78は、後述するが第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において図柄表示部341において実行されていた保留連続演出の演出画面であり、本実施形態では、当該演出画面の態様を維持しつつ当該演出画面を縮小した画像（サイズを変化させた画像）として表示される。このキャプチャ画像78は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されており、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技に

50

において保留連続演出が実行される場合に表示される（図５６（Ｂ）参照）。即ち、キャプチャ画像７８は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを、第２特図特殊演出実行中に明示又は示唆する。

【０７５４】

このように、本実施形態では、キャプチャ画像７８によって、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆されるため、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０７５５】

特に、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、遊技者が第２入賞口３１５に遊技球９９が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し易い（入球個数が多い）ために第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技回数が多い（第２特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第２特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第２特図特殊演出が開始）されてから第２特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第１特図遊技が実行される場合に比べて、第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第２特図特殊演出の実行中に当該第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【０７５６】

また、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において図柄表示部３４１において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像であることで、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別が明示又は示唆され、第２特図特殊演出の終了後の第１特図遊技において実行される保留連続演出の種別が明示又は示唆される。例えば、本実施形態では、詳細は後述するが、保留連続演出の種別として、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出、及びゾーン演出（モード演出）の４種類が設定されているが（図６４及び図６５参照）、図６１（Ｃ）に示すキャプチャ画像７８では、第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出として、飾り図柄がチャンス目である「１１３」（図６５参照）で停止表示されるチャンス目演出が実行されていたことが明示又は示唆される。これにより、遊技者は、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できるだけでなく、保留連続演出の種別まで把握することができる。そのため、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開されることに対して遊技者が違和感を覚えることがより一層低減され、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行され

ていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

【0757】

また、本実施形態では、キャプチャ画像78が図柄表示部341における左下部領域に縮小表示されるが、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像を表示することが好ましい。例えば、当該キャプチャ画像を、前回の特図遊技でのステージ演出（背景演出）が、今回の特図遊技において変更される、いわゆるステージチェンジ演出のように表示してもよい。このように、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像が表示されることで、第2特図遊技における第2特図特殊演出の実行から、第1特図遊技における保留連続演出の実行を違和感なくスムーズに行うことができる。

10

【0758】

なお、本実施形態では、キャプチャ画像78が縮小画像として図柄表示部341における左下部領域に縮小表示されていたが、他の領域、例えば左下部領域以外の飾り図柄が変動表示される領域外に表示してもよい。このように、キャプチャ画像78が縮小画像として飾り図柄が変動表示される領域外に表示されることで、キャプチャ画像78の表示により飾り図柄の変動表示の視認が阻害されることが防止される。

【0759】

また、キャプチャ画像78は、飾り図柄の変動表示の視認が阻害されない限りは、縮小画像として表示することなく、そのままの態様で表示してもよい。例えば、後述のように、保留連続演出が、特定の完全外れ目（同色図柄）や所定の完全外れ目（チャンス目）の停止表示により実行される場合には、特定の完全外れ目（同色図柄）や所定の完全外れ目（チャンス目）を飾り図柄の背面側に表示することで、キャプチャ画像78を縮小することなく、そのままの形態で表示しても、飾り図柄の変動表示の視認が阻害されることが防止される。そして、キャプチャ画像78を縮小することなく、そのままの形態で表示する場合、キャプチャ画像78のサイズが大きく設定されるため、キャプチャ画像78が表示されていることを遊技者に容易に把握させることが可能になる。

20

【0760】

また、キャプチャ画像78は、第1特図連続演出の画像よりも濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像として、例えば飾り図柄よりも濃度を下げた低い画像として、好ましくはキャプチャ画像78よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像78の背面側を視認可能な濃度の画像として、第2特図遊技において図柄表示部341に表示されるようにしてもよい。即ち、キャプチャ画像78は、縮小画像として表示される場合と同様に、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像を変化させたものとして図柄表示部341に表示してもよい。このように、キャプチャ画像78が第1特図連続演出の画像よりも濃度を下げた画像として表示されることで、即ち第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像を変化させたものとして表示されることで、図柄表示部341での飾り図柄の変動表示領域の制約を受けることなく、キャプチャ画像78を表示することが可能になる。これにより、第2特図遊技において図柄表示部341に変動表示される飾り図柄の変動領域外に限らず、図柄表示部341に変動表示される飾り図柄とキャプチャ画像78とを重ねて表示することが可能になる。そして、図柄表示部341に変動表示される飾り図柄とキャプチャ画像78とを重ねて表示することで、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像78を容易に視認させることが可能になる。

30

40

【0761】

また、キャプチャ画像78を、当該キャプチャ画像78よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像78の背面側を視認可能な濃度の画像として、第2特図遊技において図柄表示部341に表示することで、飾り図柄の前面側又は背面側にキャプチャ画像78を表示しても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これに

50



より、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像 7 8 を容易に視認させることが可能になる。

【 0 7 6 2 】

また、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示領域の制約を受けることなくキャプチャ画像 7 8 の表示が可能になることで、キャプチャ画像 7 8 の縮小率を高く設定しても飾り図柄の変動表示を視認することが可能になり、またキャプチャ画像 7 8 を縮小することなくそのまま表示する場合であっても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、キャプチャ画像 7 8 が第 1 特図連続演出の画像よりも濃度を下げた画像として表示される場合であっても、キャプチャ画像 7 8 のサイズを大きく設定できることで、キャプチャ画像 7 8 の視認性を十分に確保することが可能になる。

10

【 0 7 6 3 】

キャプチャ画像 7 8 を、当該キャプチャ画像 7 8 よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像 7 8 の背面側を視認可能な濃度の画像として、第 2 特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に表示する場合、キャプチャ画像 7 8 の輪郭のみを表示することも可能である。例えば、第 1 特図連続演出がチャンス目演出や同色図柄演出のように停止表示される飾り図柄の組み合わせによって表示される場合（図 6 5 参照）、キャプチャ画像 7 8 を飾り図柄の種別を認識可能な輪郭のみ（数字の輪郭のみ）を表示するようにしてもよい。このように、キャプチャ画像 7 8 を飾り図柄の種別を認識可能な輪郭として表示される場合、飾り図柄の前面側又は背面側にキャプチャ画像 7 8 を表示しても、飾り図柄の変動表示を視認することが可能になる。これにより、遊技者が飾り図柄の変動表示を注視する場合であっても、遊技者にキャプチャ画像 7 8 を容易に視認させることが可能になる。

20

【 0 7 6 4 】

また、キャプチャ画像 7 8 は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆できるものであればよく、保留連続演出におけるキャプチャタイミングには特に制限はない。例えば、保留連続演出におけるキャプチャタイミングは、保留連続演出の開始時（飾り図柄の変動開始時）、実行中（飾り図柄の変動表示中）、終了時（飾り図柄の変動停止時）のいずれであってもよい。

【 0 7 6 5 】

30

また、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、キャプチャ画像 7 8 の表示に限らず、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、他の方法であってもよい。例えば、当該明示又は示唆は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることを文字画像、アイコン画像、キャラクタ画像、これらの 2 以上の組み合わせた画像など、キャプチャ画像 7 8 とは異なる特定画像として表示してもよい。即ち、当該明示又は示唆は、第 1 特図遊技において実行されていた保留連続演出の演出画像とは異なる画像に変化させた画像として表示してもよい。このように、当該明示又は示唆が、第 1 特図遊技において実行されていた保留連続演出の演出画像とは異なる画像に変化させた画像として表示されることで、図柄表示部 3 4 1 での飾り図柄の変動表示の視認を阻害することなく、図柄表示部 3 4 1 における多様な位置に表示することが可能になる。

40

【 0 7 6 6 】

また、特定画像は、その種別を保留連続演出の種別と対応させておいてもよい。このように、特定画像の種別を保留連続演出の種別と対応させておくことで、第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたことだけでなく、表示された特定画像の種別によって、第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別を把握することが可能になる。

【 0 7 6 7 】

50

また、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆を特定画像の表示により実行する場合においても、特定画像を、飾り図柄よりも濃度を下げた低い画像として、好ましくはキャプチャ画像78よりも下層レイヤーの画像を視認可能な濃度、又はキャプチャ画像78の背面側を視認可能な濃度の画像として、また輪郭のみの画像として表示してもよく、さらに、これらの表示態様で特定画像を表示する場合にも、特定画像は、第2特図遊技において変動表示される飾り図柄に重ねて飾り図柄の前面又は背面に表示してもよく、飾り図柄の変動領域外に表示してもよい。

【0768】

また、キャプチャ画像78や特定画像は、第2特図遊技の実行中の全期間において表示してもよいが、第2特図遊技の実行中の一部の期間、例えば第2特図遊技の開始から一定期間のみ、第2特図遊技の終了前の一定期間のみ、第2特図遊技の開始から一定期間と第2特図遊技の終了前の一定期間との双方において表示してもよく、キャプチャ画像78や特定画像の表示期間については特に限定はない。また、キャプチャ画像78や特定画像は、第2特図遊技が複数回連続して実行される場合に全ての第2特図遊技において表示する必要はなく、例えば複数回実行される第2特図遊技のうちの最初に実行される第2特図遊技のみ、最後に実行される第2特図遊技のみ、最初と最後に実行される第2特図遊技の双方において表示してもよく、キャプチャ画像78や特定画像が表示される第2特図遊技の回数と、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の回数とが異なってもよい。

【0769】

また、第2特図特殊演出は、図61(B)及び図61(C)の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、第2特図特殊演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部341での演出に代えて又は加えて、スピーカ26により所定の音声演出を実行するものであってもよい。

【0770】

また、第2特図特殊演出は、所定の条件が満たされる場合に遊技者に特典が付与されることを明示又は示唆する演出であればよく、必ずしも飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件として当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりである演出である必要はない。所定の条件としては、例えば飾り図柄がリーチとなること、特定の演出が実行されることなどが挙げられる。換言すれば、本発明は、第2入賞口315への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別が、必ず確変大当たりとなる遊技機以外に対しても適用できる。例えば、本発明は、前述の第1の実施形態に係る遊技機のようなループ確変機その他、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果として確変大当たり以外の当たりを含む、例えばV-ST機などのST機、1種2種混合機に対しても適用可能である。

【0771】

<ステップS3329>

図59の説明に戻り、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3326：No）、即ち第2入賞口315への遊技球99の入球が、短開放（短開放普図当たり遊技の実行）を契機とするものである場合、短開放入賞カウンタの値に1加算し（ステップS3329）、当該コマンド判定処理を終了する。このように、短開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が短開放（短開放普図当たり遊技が実行）されているときに、第2特図遊技に対する保留数Mが上限数に達していない状態で第2入賞口315に遊技球99が入球された場合に1加算される。一方、短開放入賞カウンタの値は、詳細は後述するが、4回以上の特図遊技において保留連続演出としてのチャンス目演出が連続して実行されることによる不都合（大当たり抽選の結果が外れである場合に大当たり確定演出が実行されること）の発生を回避するために、短開放時の第2入賞口315への遊技球99の入球によって保留連続演出が実行される特図遊技の回数が増加される場合に、特図遊技において実行する変動種別（演出パターン）を設定するための変動種別（演出パターン）において利用される（図71のステップS3655及び図72のステップS3664

10

20

30

40

50

参照)。

【0772】

<ステップS3330>

受信したコマンドが第2特図保留コマンドでない場合(ステップS3323:No)、MPU51は、図60に示すように、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドであるかを判断する。電動役物閉鎖コマンドは、電動役物315bが閉鎖されたことを示すコマンドであり、電動役物315bが閉鎖される場合に、主制御装置4によって実行される図25の普図当たり遊技制御処理のステップS1817において設定される。

【0773】

MPU51は、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドである場合(ステップS3330:Yes)、処理をステップS3331に移行し、受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドでない場合(ステップS3330:No)、処理をステップS3335に移行する。

10

【0774】

<ステップS3331>

受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドである場合(ステップS3330:Yes)、MPU51は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されているかを判断する(ステップS3331)。長開放普図当たり遊技の実行により電動役物315bが長開放されていることを示す電動役物長開放中フラグであり、電動役物開放コマンドを受信した場合に当該コマンド判定処理のステップS3311においてオンに設定される。

20

【0775】

MPU51は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3331:Yes)、処理をステップS3332に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3331:No)、処理をステップS3334に移行する。

【0776】

<ステップS3332及びS3333>

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合(ステップS3331:Yes)、MPU51は、長開放普図当たり遊技の実行により電動役物315bが長開放されていることを遊技者に明示又は示唆する電動役物長開放演出(図61(A)参照)を終了する処理を実行すると共に(ステップS3332)、電動役物長開放中フラグをオフに設定し(ステップS3333)、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【0777】

<ステップS3334>

電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合(ステップS3331:No)、MPU51は、短開放閉鎖フラグをオンに設定し(ステップS3334)、当該コマンド判定処理を終了する。短開放閉鎖フラグは、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物315bが閉鎖されたことを示すフラグである。この短開放閉鎖フラグは、電動役物315bの短開放によって第2入賞口315に遊技球99が入球されることによって、図71の変動種別(演出パターン)設定処理のステップS3652において、4回以上の特図遊技に連続してチャンス目演出が実行されるかを判断するために利用される。

40

【0778】

<ステップS3335>

受信したコマンドが電動役物閉鎖コマンドでない場合(ステップS3330:No)、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるかを判断する。MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合(ステップS3335:Yes)、処理をステップS3336に移行する。一方、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS3335:No)、その他のコマンドに基づく処理を実行し(ステップS3340)、当該コマンド判定処理を終了

50

する。

【 0 7 7 9 】

< ステップ S 3 3 3 5 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 3 3 5 : Y e s）、M P U 5 1 は、当該特図遊技において実行する変動種別（演出パターン）を設定する変動種別（演出パターン）設定処理を実行し（ステップ S 3 3 3 6）、処理をステップ S 3 3 3 7 に移行する。なお、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図 6 7 ~ 図 7 2 を参照して後述する。

【 0 7 8 0 】

< ステップ S 3 3 3 7 >

ステップ S 3 3 3 7 では、M P U 5 1 は、当該特図遊技における飾り図柄の停止表示組み合わせを設定する停止図柄組み合わせ設定処理を実行し、処理をステップ S 3 3 3 8 に移行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、図 7 3 及び図 7 4 を参照して後述する。

【 0 7 8 1 】

< ステップ S 3 3 3 8 >

ステップ S 3 3 3 8 では、M P U 5 1 は、変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定し、処理をステップ S 3 3 3 9 に移行する。変動表示時間は、変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 4 2 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、M P U 5 1 は、変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【 0 7 8 2 】

< ステップ S 3 3 3 9 >

ステップ S 3 3 3 9 では、M P U 5 1 は、図柄表示部 3 4 1 における変動種別（演出パターン種別）、及び飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、ステップ S 3 3 3 6 で設定された変動種別（演出パターン種別）、及びステップ S 3 3 3 7 で設定された飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像及び飾り図柄の変動画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する変動種別（演出パターン）及び飾り図柄の停止図柄組み合わせに応じて図柄表示部 3 4 1 における演出表示及び変動表示を実行する。

【 0 7 8 3 】

具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の M P U 6 1 は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば 3 つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動を順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7 などで実行される。

【 0 7 8 4 】

[ 保留連続演出設定処理 ]

次に、図 5 9 のコマンド判定処理のステップ S 3 3 2 2 で実行される保留連続演出設定処理の手順の一例を、図 6 2 ~ 図 6 5 を参照しつつ説明する。保留連続演出設定処理は、保留連続演出を開始することが可能な状況において、保留連続演出の種別を設定する処理である。ここで、図 6 2 及び図 6 3 は、保留連続演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 0 7 8 5 】

10

20

30

40

50

## &lt;ステップS 3 4 0 1&gt;

保留連続演出設定処理では、ステップS 3 4 0 1において、MPU 5 1が、まず大当たり遊技中フラグであるか否か、即ち第1特図遊技が実行可能な状態であるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、コマンド判定処理において、大当たり遊技開始コマンドを受信したと判断される場合にオンに設定され(図47のステップS 3 1 1 8)、大当たり遊技終了コマンドを受信したと判断される場合にオフに設定される(図48のステップS 3 1 3 7)。

## 【0786】

MPU 5 1は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 4 0 1: Yes)、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU 5 1は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 4 0 1: No)、処理をステップS 3 4 0 2に移行する。

10

## 【0787】

## &lt;ステップS 3 4 0 2&gt;

大当たり遊技中でない場合(ステップS 3 4 0 1: No)、MPU 5 1は、高頻度サポートモードであることを示す高頻度サポートモードフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 4 0 2)。即ち、本ステップS 3 4 0 2では、MPU 5 1は、高頻度サポートモードであるか否かを判断する。

## 【0788】

なお、高頻度サポートモードフラグは、遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図34のステップS 2 3 1 3でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図33のステップS 2 3 0 7で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図34のステップS 2 3 2 6でオフに設定される。

20

## 【0789】

ここで、本ステップS 3 4 0 2において高頻度サポートモードであるか否かを判断するのは、保留連続演出が、低頻度サポートモードである通常遊技状態において実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において実行されないように設定するためである。もちろん、保留連続演出を高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態の一方又は双方において実行するようにしてもよい。

30

## 【0790】

MPU 5 1は、高頻度サポートモードフラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 4 0 2: Yes)、即ち高頻度サポートモードである場合、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU 5 1は、高頻度サポートモードフラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 4 0 2: No)、即ち高頻度サポートモードではなく低頻度サポートモードである場合、処理をステップS 3 4 0 3に移行する。

## 【0791】

## &lt;ステップS 3 4 0 3&gt;

頻度サポートモードフラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 4 0 2: No)、即ち高頻度サポートモードではなく低頻度サポートモードである場合、MPU 5 1は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 3 4 0 3)。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が開始される第1特図遊技の次に連続して実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、後述の図68の変動種別(演出パターン)設定処理のステップS 3 6 1 1においてオンに設定される。

40

## 【0792】

MPU 5 1は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 4 0 3: Yes)、保留連続演出が実行されているために保留連続演出を設定する必要がないため、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、MPU 5 1は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合(ステップS 3 4 0 3: No)、処理をステップS 3

50

4 0 4 に移行する。

【 0 7 9 3 】

< ステップ S 3 4 0 4 >

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o ）、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 4 ）。第 2 特図特殊演出実行フラグは、第 2 特図特殊演出が開始されていることを示すフラグであり、第 2 特図特殊演出が開始される第 2 特図遊技の次に連続して実行される第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出が実行されることが予定される場合に、後述の図 7 0 の図 6 8 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 3 6 3 6 ににおいてオンに設定される。

10

【 0 7 9 4 】

M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s ）、第 2 特図特殊演出が実行されているために保留連続演出を設定する必要がないため、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o ）、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。

【 0 7 9 5 】

< ステップ S 3 4 0 5 >

第 2 特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o ）、M P U 5 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球により第 1 特図遊技を実行する権利の保留が増加する場合に増加後の第 1 特図保留数 N が 2 以上であるか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球時に少なくとも 1 つの第 1 特図遊技に対する保留があることを条件の 1 つとして、保留連続演出を設定する。

20

【 0 7 9 6 】

M P U 5 1 は、増加後の第 1 特図保留数 N が 2 以上である場合（ステップ S 3 4 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。つまり、保留連続演出は、第 1 特図保留数 N が 1 ~ 3 である状態での第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機として開始され得る。

【 0 7 9 7 】

一方、M P U 5 1 は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球による増加後の第 1 特図保留数 N が 2 以上でない場合（ステップ S 3 4 0 5 : N o ）、当該保留連続演出設定処理を終了する。つまり、保留連続演出は、保留数 N が 0 である状態での第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機としては開始されない。

30

【 0 7 9 8 】

< ステップ S 3 4 0 6 >

増加後の第 1 特図保留数 N が 2 以上である場合（ステップ S 3 4 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 1 特図保留コマンドに含まれる増加する保留に対する変動パターン（変動表示時間及び大当たり抽選の結果）に関する情報に基づいて、保留された第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上であるか否かを判断する。即ち、M P U 5 1 は、保留連続演出が開始される契機となり得る保留が、リーチを伴う演出が実行されるべき第 1 特図遊技であるか否かを判断する。

40

【 0 7 9 9 】

M P U 5 1 は、増加した保留に対応する第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上である場合（ステップ S 3 4 0 6 : Y e s ）、即ち増加した保留に対応する第 1 特図遊技が、リーチを伴う演出が実行されるべきものである場合、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

【 0 8 0 0 】

一方、M P U 5 1 は、増加した保留に対応する第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上でない場合（ステップ S 3 4 0 6 : N o ）、即ち増加した保留に対応する第 1 特図遊技がリーチを伴わない完全外れの演出が実行されるべきものである場合、処理をステップ S

50

3 4 1 0 に移行する。

【 0 8 0 1 】

< ステップ S 3 4 0 7 ~ S 3 4 0 9 >

増加した保留に対応する第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上である場合 ( ステップ S 3 4 0 6 : Y e s )、即ち増加した保留に対応する第 1 特図遊技が、リーチを伴う演出が実行されるべきものである場合、M P U 5 1 は、第 1 特図保留コマンドに含まれる増加する保留に対する変動パターン ( 変動表示時間及び大当たり抽選の結果 ) に関する情報に基づいて、増加した保留に対応する第 1 特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する ( ステップ S 3 4 0 7 )。

【 0 8 0 2 】

増加した保留に対応する第 1 特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりである場合 ( ステップ S 3 4 0 7 : Y e s )、M P U 5 1 は、第 1 特図保留数 N に応じて、後述の大当たり演出用の保留連続演出パターン種別設定テーブル ( 図 6 4 参照 ) に基づく保留連続演出設定処理を実行し ( ステップ S 3 4 0 8 )、処理を図 6 3 のステップ S 3 4 1 1 に移行する。

【 0 8 0 3 】

一方、増加した保留に対応する第 1 特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりでない場合 ( ステップ S 3 4 0 7 : N o )、即ち外れリーチ演出が実行されるべきものである場合、M P U 5 1 は、第 1 特図保留数 N に応じて、後述の外れリーチ用の保留連続演出パターン種別設定テーブル ( 図 6 4 参照 ) に基づく保留連続演出設定処理を実行し ( ステップ S 3 4 0 9 )、処理を図 6 3 のステップ S 3 4 1 1 に移行する。

【 0 8 0 4 】

< ステップ S 3 4 1 0 >

増加した保留に対応する第 1 特図遊技の変動表示時間が 3 0 秒以上でない場合 ( ステップ S 3 4 0 6 : N o )、即ち増加した保留に対応する第 1 特図遊技がリーチを伴わない完全外れの演出が実行されるべきものである場合、M P U 5 1 は、第 1 特図保留数 N に応じて、後述の完全外れリーチ用の保留連続演出パターン種別設定テーブル ( 図 6 4 参照 ) に基づく保留連続演出設定処理を実行し ( ステップ S 3 4 1 0 )、処理を図 6 3 のステップ S 3 4 1 1 に移行する。

【 0 8 0 5 】

ここで、図 6 4 ( A ) ~ 図 6 4 ( C ) は、保留連続演出パターン種別設定テーブルの一例を示す図である。具体的には、図 6 4 ( A ) は、増加後の第 1 特図保留数 N が 4 である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルであり、図 6 4 ( B ) は、増加後の第 1 特図保留数 N が 3 である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルであり、図 6 4 ( C ) は、増加後の第 1 特図保留数 N が 2 である場合に使用される保留連続演出パターン種別設定テーブルである。

【 0 8 0 6 】

図 6 4 ( A ) ~ 図 6 4 ( C ) に示すように、保留連続演出パターンの種別としては、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出 ( モード演出 ) の 4 種類が設定されている。なお、図 6 4 ( A ) ~ 図 6 4 ( C ) において、「同色図柄 3 回」は、同色図柄演出が 3 回の第 1 特図遊技に連続して実行されることを意味し、「同色図柄 2 回」は、同色図柄演出が 2 回の第 1 特図遊技に連続して実行されることを意味し、「同色図柄 1 回」は、同色図柄演出が 1 回の第 1 特図遊技においてのみ実行されることを意味している。同様に、「チャンス目 X 回」 ( X は 1 ~ 4 の整数 )、「ミニキャラ演出 X 回」 ( X は 1 ~ 3 の整数 ) 及び「ゾーン演出 X 回」 ( X は 1 ~ 3 の整数 ) は、チャンス目演出、ミニキャラ演出又はゾーン演出が X 回の第 1 特図遊技において実行されることを意味している。つまり、「 X 回」は、単一種の保留連続演出が所定回数の第 1 特図遊技において連続して実行されることを意味する。もちろん、保留連続演出は、単一種の保留連続演出が所定回数の第 1 特図遊技において連続して実行される場合に限らず、演出とし実行可能な組み合わせであれば、1 回の第 1 特図遊技において複数種の保留連続演出 ( 例えばミニキャラ演出とゾーン演出 ) が同時に実行されてもよい。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 0 7 】

そして、保留連続演出としては、第 1 特図保留数 N を問わず、同色図柄演出などの他の保留連続演出に比べて、チャンス目演出が最も設定され易く設定されている。一方、ゾーン演出（モード演出）は、保留連続演出の中で最も設定され難く設定されている。

## 【 0 8 0 8 】

また、図 6 4 ( A ) ~ 図 6 4 ( C ) において、「 - 」は、保留連続演出が設定されないことを意味している。保留連続演出が設定されない「 - 」は、第 1 特図保留数 N を問わず、乱数の振り分けの大部分を占めている。そのため、保留連続演出が実行される頻度（確率）は、保留連続演出が実行されない頻度（確率）に比べて低い。さらに、保留連続演出が設定されない「 - 」は、第 1 特図保留数 N が少ないほど、乱数の振り分けが多く設定されている。つまり、第 1 特図保留数 N が少ないほど、保留連続演出が実行される頻度（確率）は高く、第 1 特図保留数 N が多いほど、保留連続演出が実行される頻度（確率）は低い。

10

## 【 0 8 0 9 】

ここで、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）は、保留連続演出が開始される契機となった保留に対する第 1 特図遊技での大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出である。例えば、チャンス目演出が 4 回の第 1 特図遊技に連続して実行される「チャンス目 4 回」は、第 1 特図保留数 N が 4 であるときに、大当たり抽選の結果が大当たりである場合のみに設定され得るものであり（図 6 4 ( A ) 参照）、大当たり抽選の結果が外れ（外れリーチや完全外れ）である場合には設定されることがないため、「チャンス目 4 回」は大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出である。一方、「チャンス目 4 回」以外の保留連続演出は、全て大当たり期待度を示唆する演出である。即ち、「チャンス目 4 回」以外の保留連続演出である同色図柄演出、ミニキャラ演出及びゾーン演出（モード演出）は、4 回又は 4 回を超えて実行されても、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出とはならない。

20

## 【 0 8 1 0 】

このように、保留連続演出が開始される契機となった保留に対する第 1 特図遊技での大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出であることで、保留連続演出が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、保留連続演出が表示された場合には、大当たり抽選の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

## 【 0 8 1 1 】

また、大当たりを明示する「チャンス目 4 回」を除いて、保留連続演出の大当たり期待度は、保留連続演出が実行される第 1 特図遊技の回数が同じである場合、例えばミニキャラ演出が最も低く設定され、同色図柄演出とチャンス目演出とが同程度（同一又は略同一）に設定され、ゾーン演出（モード演出）が最も高く設定される。

## 【 0 8 1 2 】

ところで、本実施形態では、保留連続演出が複数の第 1 特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に短開放普図当たり遊技の実行により第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球に基づいて実行される第 2 特図遊技では、第 2 特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行される。この場合、保留連続演出が実行される第 1 特図遊技の回数と、保留連続演出が実行される第 2 特図遊技の回数とを合算すると、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が 4 回以上となることがある。

40

## 【 0 8 1 3 】

ここで、保留連続演出としてチャンス目演出が実行されている場合、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が 4 回以上となると、前述のように、保留連続演出が大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出となる。そのため、所定の保留連続演出としてのチャンス目演出が開始されてから 4 回目以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれていない場合、チャンス目演出を継続

50



して4回以上連続して実行すると、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる。

【0814】

そこで、本実施形態では、保留連続演出としてチャンス目演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となる場合、チャンス目演出が4回の特図遊技において連続して実行される前に、保留連続演出をチャンス目演出以外の演出、例えば4回又は4回を超えて実行されても、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する大当たり確定演出とはならない同色図柄演出に変更する。これにより、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じることが防止される。

10

【0815】

なお、前述のように、保留連続演出としてチャンス目演出以外の演出は、4回以上の第1特図遊技に連続して実行されても、大当たり確定演出とはならず、大当たり期待度を示唆する演出として実行される。そのため、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が4回以上となる場合であっても、保留連続演出としてチャンス目演出以外の演出が実行されている場合には保留連続演出の種別の変更を行うことなく、同種の保留連続演出が継続して実行される。もちろん、所定回数（例えば4回）以上の特図遊技において連続して実行しても不都合が発生しない種別の保留連続演出であっても、予定されている回数の特図遊技が実行される前に、保留連続演出の種別を変更してもよい。

【0816】

ここで、変更前の所定の保留連続演出であるチャンス目演出と、変更後の特定の保留連続演出である同色図柄演出との大当たり期待度は、同一又は略同一に設定される。例えば、チャンス目演出と同色図柄演出との大当たり期待度の差は、 $-5\%$ 以上 $+5\%$ 以下に設定され、チャンス目演出と同色図柄演出との大当たり期待度の差は、 $-2.5\%$ 以上 $+2.5\%$ 以下に設定される。即ち、本実施形態では、変更前の所定の保留連続演出と、変更後の特定の保留連続演出との大当たり期待度が、同一又は略同一に設定される。

20

【0817】

このように、変更前の所定の保留連続演出と、変更後の特定の保留連続演出との大当たり期待度が、同一又は略同一に設定されることで、保留連続演出の種別が変更される場合、例えばチャンス目演出から同色図柄演出に変更される場合、変更後の保留連続演出の大当たり期待度が大きく低下することもないため、大当たり期待度に保留連続演出の変更により大当たり期待度の低下に起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興趣の低下が防止される。

30

【0818】

ここで、前述のように、所定の保留連続演出であるチャンス目演出の選択率は、特定の保留連続演出である同色図柄演出の選択率よりも高く設定されている。即ち、本実施形態では、変更前の所定の保留連続演出の選択率が、変更後の特定の保留連続演出の選択率よりも高く設定される。このように、変更前の所定の保留連続演出の選択率が、変更後の特定の保留連続演出の選択率よりも高く設定されることで、不都合が発生する確率が高い所定の保留連続演出（例えばチャンス目演出）が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

40

【0819】

また、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じること防止するために保留連続演出の種別の変更を行う場合に限らず、保留連続演出の種別の変更を行う場合、保留連続演出を開始する契機となった第1特図遊技の保留に対する変動表示時間が長い場合、即ち当該保留に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合、変更前の所定の保留連続演出の種別に比べて、変更後の特定の保留連続演出の種別のほうが、大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。例えば、変更前の所定の保留連続演出が大当たり期待度の最も低いミニキャラ演出である場合、変更後の特定の保留連

50

続演出として、大当たり期待度がミニキャラ演出よりも高いチャンス目演出、同色図柄演出又はゾーン演出（モード演出）を設定してもよく、変更前の所定の保留連続演出がチャンス目演出又は同色図柄演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、チャンス目演出及び同色図柄演出よりも大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）を設定してもよい。この場合、変更後の特定の保留連続演出と変更前の所定の保留連続演出との大当たり期待度の差は、例えば 10 % 以上に設定され、好ましくは 25 % 以上に設定される。

#### 【 0 8 2 0 】

このように、変更後の特定の保留連続演出のほうが変更前の所定の保留連続演出よりも大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行うことで、保留連続演出の種別が変更されることによって遊技者に示唆される大当たり期待度が向上される。これにより、遊技者は、所定の保留連続演出が表示された場合に、特定の保留連続演出の種別が変更されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定の保留連続演出から特定の保留連続演出に保留連続演出の種別が変更された場合には、変更後の特定の保留連続演出が実行される特図遊技において、大当たり抽選の結果が大当たりであることに大きな期待を抱きつつ特図遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

#### 【 0 8 2 1 】

ここで、本実施形態では、最も大当たり期待度が高いゾーン演出（モード演出）が、保留連続演出のうちで最も選択率が低い。即ち、本実施形態では、所定の保留連続演出であるチャンス目演出や同色図柄演出から、特定の保留連続演出であるゾーン演出（モード演出）に保留連続演出の種別が変更される場合のように、保留連続演出の種別が、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出に変更される場合、変更前の大当たり期待度の低い所定の保留連続演出の選択率が高く、変更後の大当たり期待度の高い特定の保留連続演出の選択率を高く設定することが考えられる。

20

#### 【 0 8 2 2 】

変更前の大当たり期待度の低い所定の保留連続演出の選択率が高く、変更後の大当たり期待度の高い特定の保留連続演出の選択率が高く設定されることで、変更前の所定の保留連続演出の選択率が高く設定されることによって、変更前の所定の保留連続演出が実行される頻度が多くなるため、保留連続演出が大当たり期待度の高い特定の保留連続演出に変更されることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、変更後の特定の保留連続演出の選択率が低く設定されることによって、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出が実行される頻度が低くなるため、大当たり期待度が高い特定の保留連続演出に変更された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

30

#### 【 0 8 2 3 】

保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであればよく、例えば大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技から、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる特図遊技（例えば所定の保留連続演出の開始から 4 回目に実行される特図遊技）までの間であればよい。即ち、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであれば、第 1 特図遊技及び第 2 特図遊技のいずれであってもよい。

40

#### 【 0 8 2 4 】

ここで、保留連続演出の種別の変更タイミングが第 1 特図遊技である場合、保留連続演出を連続して実行することで、第 2 特図遊技の終了後に再開される第 1 特図遊技において不都合が生じる場合に、その不都合の発生が回避される。

#### 【 0 8 2 5 】

また、第 2 特図遊技の終了後に再開される第 1 特図遊技において保留連続演出の種別が

50

変更されることで、変更前の保留連続演出を継続して実行することで不都合が生じる場合に、変更前の保留連続演出が連続して表示される特図遊技の回数を最大限に多く確保される。このように、変更前の保留連続演出が連続して表示される特図遊技の回数が最大限に確保されることで、変更前の保留連続演出を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は変更前の保留連続演出を最大限に楽しむことができる。

【 0 8 2 6 】

一方、保留連続演出の種別の変更タイミングが第 2 特図遊技である場合、変更前の所定の保留連続演出が連続して実行することで不都合が生じる場合に、不都合が第 2 特図遊技において生じる場合の不都合の発生が回避され、また第 2 特図遊技の終了後に再開される第 1 特図遊技において不都合が生じる場合であっても、第 1 特図遊技が再開される前に事前に不都合の発生が回避される。

10

【 0 8 2 7 】

また、保留連続演出の種別の変更タイミングが大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって表示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技である場合、所定の保留連続演出を連続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

【 0 8 2 8 】

一方、保留連続演出の種別の変更タイミングが大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって表示される内容との間に不整合が生じる特図遊技である場合、所定の保留連続演出が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができる。そのため、所定の保留連続演出が特定の保留連続演出に変更されることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

20

【 0 8 2 9 】

もちろん、チャンス目演出以外の保留連続演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数（例えば 4 回）以上となる場合においても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。即ち、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合であっても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。このように、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合に保留連続演出の種別が変更されることで、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行される場合に遊技者が退屈感を覚えることが防止されるため、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行されることに起因する遊技の興味の低下が防止される。

30

【 0 8 3 0 】

また、変更前の保留連続演出の種別と、変更後の保留連続演出の種別との組み合わせに限定はないが、大当たり抽選の結果と保留連続演出との間に不整合が生じない範囲で決定すればよく、例えば、保留連続演出として同色図柄演出が設定されている場合に、保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数以上（例えば 4 回以上）となる場合、保留連続演出を同色図柄演出以外の演出、例えばチャンス目演出に変更してもよい。

【 0 8 3 1 】

また、保留連続演出の変更は、1 回に限らず、複数回行ってもよい。

40

【 0 8 3 2 】

ここで、同色図柄演出は、停止表示される全ての飾り図柄の色が同じ色であり、飾り図柄の組み合わせが、大当たりの図柄組み合わせ（例えば全ての飾り図柄が同一のであるゾロ目）及び外れリーチ（例えば左右図柄が同一で中図柄のみが異なる図柄組み合わせ）目以外の特定の完全外れ目が停止表示される演出である。

【 0 8 3 3 】

例えば、前述の図 5 1 ( A ) に示すように、「 3 」及び「 7 」の飾り図柄が赤色に、「 3 」及び「 7 」以外の奇数の飾り図柄である「 1 」、「 5 」及び「 9 」の飾り図柄が緑色に、偶数の飾り図柄である「 2 」、「 4 」、「 6 」及び「 8 」の飾り図柄が青色に設定される場合、完全外れ目の同色図柄の組み合わせとしては多数挙げられるが、同色図柄演出

50

において停止表示される特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせは、特徴的な図柄組み合わせであることが好ましい。例えば、図 6 5 に示すように、同色図柄演出において停止表示される特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせとしては、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは異なる図柄組み合わせが考えられる。このように、同色図柄演出において停止表示される同色図柄の組み合わせとしての特定の完全外れ目が特徴的な組み合わせであることで、同色図柄演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。また、同色図柄演出においては、特定の完全外れ目としての同色図柄の組み合わせが停止表示される際に、スピーカ 2 6 から同色図柄演出の実行時に固有の特定の特殊音を出力するようにしてもよい。これによっても、同色図柄演出が実行されたことを遊技者が容易に把握することができる。

10

#### 【 0 8 3 4 】

チャンス目演出は、停止表示される飾り図柄が同色ではない所定の完全外れ目であるチャンス目が停止表示される演出である。チャンス目演出において停止表示される所定の完全外れ目（チャンス目）は、同色図柄演出の場合と同様の理由から、特徴的な図柄組み合わせであることが好ましい。例えば、図 6 5 に示すように、チャンス目演出において停止表示される所定の完全外れ目（チャンス目）としては、全ての飾り図柄が奇数であって、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは異なる図柄組み合わせが考えられる。また、チャンス目演出においても、チャンス目演出が実行されたことを遊技者が容易に把握できるように、所定の完全外れ目（チャンス目）が停止表示される際に、スピーカ 2 6 からチャンス目演出の実行時に固有の所定の特殊音を出力するようにしてもよい。

20

#### 【 0 8 3 5 】

ミニキャラ演出は、ミニキャラ（ミニキャラクタ）が図柄表示部 3 4 1 に表示される演出である。ミニキャラは、例えば当該遊技機 1 0 の演出において登場するキャラクタなどを小型化して表現したもの、前記キャラクタを 2 頭身化するなどして頭部を大きくして表現したものである。ミニキャラ演出では、ミニキャラの表示態様に特に制限はないが、保留連続演出以外の演出においてミニキャラ演出が実行される場合、他のミニキャラ演出と区別可能な態様で表示されることが好ましい。保留連続演出のミニキャラ演出としては、例えば図柄表示部 3 4 1 の左右や上下に、又は斜めにミニキャラが横切る演出が挙げられる他、第 1 特図遊技の第 1 保留に対して保留表示画像が表示される場合には、当該保留表示画像の近辺にミニキャラを表示させることで、ミニキャラ演出が第 1 特図遊技に対する第 1 保留に関連する演出であることを示唆するようにしてもよい。

30

#### 【 0 8 3 6 】

ゾーン演出（モード演出）は、リーチ演出や大当たり期待度が高い演出が実行されることを、飾り図柄の背景演出として、ゾーン演出（モード演出）において実行される特殊な背景演出（例えば「ゾーン」（「モード」）などの文字画像を含む背景演出）を実行することで示唆する演出である。

#### 【 0 8 3 7 】

ここで、本実施形態では、保留連続演出が同色図柄演出及びチャンス目演出を含む。同色図柄演出及びチャンス目演出は、飾り図柄（例えば数字）が、同色図柄としての特定の完全外れ目や、チャンス目としての所定の外れ目で停止表示される演出であり、停止表示される飾り図柄の組み合わせによって保留連続演出が実行されていることを遊技者が容易に把握することができるため、保留連続演出が実行された場合に保留連続演出が連続して実行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

#### 【 0 8 3 8 】

また、特定の完全外れ目や所定の完全外れ目を停止表示させることによって保留連続演出が実行される場合に、前述のように、第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたことをキャプチャ画像 7 8 の表示によって明示又は示唆する場合、第 2 特図遊技における飾り図柄の変動の視認を阻害することなく、キャプチャ

50

画像 7 8 を多様な態様で表示することが可能になる。例えば、キャプチャ画像 7 8 として、第 1 特図遊技での保留連続演出の画像をそのままの形態で表示することができ、また第 1 特図遊技での保留連続演出の画像を縮小した画像、濃度を低下させた画像、輪郭の画像などとして表示することが可能になる。これにより、第 2 特図特殊演出の実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたことの明示又は示唆を多様な演出によって実行できるため、遊技に対する遊技者の興味を向上させることができ、遊技の興趣が向上される。

#### 【 0 8 3 9 】

##### < ステップ S 3 4 1 1 >

保留連続演出設定処理の手順の説明に戻り、ステップ S 3 4 0 8 ~ S 3 4 1 0 のいずれかの設定処理を終了した場合、図 6 3 に示すように、M P U 5 1 は、当該設定処理において保留連続演出を実行することの設定がなされたか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 1）。M P U 5 1 は、保留連続演出を実行することの設定がなされた場合（ステップ S 3 4 1 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 1 2 に移行し、保留連続演出を実行することの設定がなされない場合（ステップ S 3 4 1 1 : N o）、当該保留連続演出設定処理を終了する。

10

#### 【 0 8 4 0 】

##### < ステップ S 3 4 1 2 >

保留連続演出を実行することの設定がなされた場合（ステップ S 3 4 1 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、保留連続演出を実行することの設定がなされたことを示す保留連続演出設定フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 2）、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。保留連続演出設定フラグは、図 6 7 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 3 6 0 2 において、保留連続演出を開始させる最初の特図遊技であるか否かを判断するために参照される。

20

#### 【 0 8 4 1 】

##### < ステップ S 3 4 1 3 >

ステップ S 3 4 1 3 では、M P U 5 1 は、保留連続演出を実行する残りの第 1 特図遊技の回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをセットする。例えば、M P U 5 1 は、保留連続演出として「チャンス目 X 回」（X は 1 ~ 4 の正整数）が設定されている場合、保留連続演出実行回数カウンタの値として「X」をセットする。

30

#### 【 0 8 4 2 】

##### < ステップ S 3 4 1 4 及び S 3 4 1 5 >

保留連続演出実行回数カウンタをセットした場合、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 4）。M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合（ステップ S 3 4 1 4 : Y e s）、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 5）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていない場合（ステップ S 3 4 1 4 : N o）、処理をステップ S 3 4 1 6 に移行する。

40

#### 【 0 8 4 3 】

##### < ステップ S 3 4 1 6 及び S 3 4 1 7 >

保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていない場合（ステップ S 3 4 1 4 : N o）、M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 1 6）。M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されている場合（ステップ S 3 4 1 6 : Y e s）、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 7）、当該保留連続演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていない場合（ステップ S 3 4 1 6 : N o）、即ち保留連続演出としてミニキャラ演出又はゾーン演出（モード演出）が設定されている場合、当該保留連続演出設定処理を終了する。

50

## 【 0 8 4 4 】

## [ 第 2 特図特殊演出設定処理 ]

次に、図 5 9 のコマンド判定処理のステップ S 3 2 2 8 で実行される第 2 特図特殊演出設定処理の手順の一例を、図 6 6 を参照しつつ説明する。第 2 特図特殊演出設定処理は、低頻度サポートモードである通常遊技状態における長開放普図遊技において電動役物 3 1 5 b が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合に実行される第 2 特図遊技において、第 2 特図特殊演出を開始することを可能にするための処理である。ここで、図 6 6 は、第 2 特図特殊演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 8 4 5 】

## &lt; ステップ S 4 2 0 1 &gt;

図 6 6 に示すように、第 2 特図特殊演出設定処理では、ステップ S 3 5 0 1 において、M P U 5 1 が、まず第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。第 2 特図特殊演出設定フラグは、第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出を開始することを可能にするためフラグであり、後述のステップ S 3 5 0 3 においてオンに設定される。また、第 2 特図特殊演出設定フラグは、後述の図 7 0 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 3 6 3 5 において、第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

## 【 0 8 4 6 】

M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、当該第 2 特図特殊演出設定処理を終了し、第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。

## 【 0 8 4 7 】

## &lt; ステップ S 3 5 0 2 及び S 3 5 0 3 &gt;

第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 2 ）。第 2 特図特殊演出実行フラグは、第 2 特図特殊演出が開始されることを示すフラグであり、次の第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出が実行される場合に、後述の図 7 0 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 3 6 3 6 においてオンに設定される。

## 【 0 8 4 8 】

M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s ）、当該第 2 特図特殊演出設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、第 2 特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o ）、第 2 特図特殊演出設定フラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 0 3 ）、当該第 2 特図特殊演出設定処理を終了する。このように、第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されることにより、後述の図 7 0 の変動種別（演出パターン）設定処理でのステップ S 3 6 4 2 において、通常遊技状態での長開放普図遊技において電動役物 3 1 5 b が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合に実行される第 2 特図遊技に対して、第 2 特図特殊演出を設定することが可能になる。

## 【 0 8 4 9 】

## [ 変動種別（演出パターン）設定処理 ]

次に、図 6 0 のコマンド判定処理のステップ S 3 3 3 6 で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を、図 6 7 ~ 図 7 2 を参照しつつ説明する。変動種別（演出パターン）設定処理は、変動パターンコマンドを受信した場合に実行される第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技に対する変動種別（演出パターン）を設定する処理である。ここで、図 6 7 ~ 図 7 2 は、変動種別（演出パターン）の手順の一例を示すフローチャートである。

## 【 0 8 5 0 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 1 &gt;

10

20

30

40

50

図 6 7 に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理では、ステップ S 3 6 0 1 において、M P U 5 1 が、まず第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断する。ここで、本実施形態では、前述のように、第 2 特図遊技に対する保留がある場合、第 1 特図遊技よりも優先して第 2 特図遊技が実行される。即ち、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 であるか否かを判断することで、第 2 特図遊技を実行するか、第 1 特図を実行するかを判断する。そして、M P U 5 1 は、第 2 特図遊技に対す第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 0 2 に移行し、第 1 特図遊技に対する演出を設定する処理を実行する。一方、M P U 5 1 は、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 でない場合（ステップ S 3 6 0 1 : N o）、処理を図 7 0 のステップ S 3 6 3 5 に移行し、第 2 特図遊技に対する演出を設定する処理を実行する。

10

【 0 8 5 1 】

&lt; ステップ S 3 6 0 2 &gt;

第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が 0 である場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、保留連続演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 2）。保留連続演出設定フラグは、保留連続演出を実行することの設定がなされたことを示すフラグであり、第 1 特図保留コマンドを受信した場合に実行される図 6 3 の保留連続演出設定処理において保留連続演出を実行することの設定がなされた場合に、ステップ S 3 4 1 2 においてオンに設定される。

【 0 8 5 2 】

20

そして、M P U 5 1 は、保留連続演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s）、即ち第 1 特図遊技において最初の保留連続演出が実行される場合、処理を図 6 8 のステップ S 3 6 0 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、保留連続演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o）、即ち第 1 特図遊技において最初の保留連続演出が実行されない場合、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。

【 0 8 5 3 】

&lt; ステップ S 3 6 0 3 &gt;

保留連続演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o）、即ち第 1 特図遊技において最初の保留連続演出が実行されない場合、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が開始される第 1 特図遊技の次に連続して実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、図 6 8 の当該変動（演出パターン）種別設定処理での後述のステップ S 3 6 1 1 においてオンに設定される。

30

【 0 8 5 4 】

そして、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s）、即ち当該変動として実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合、処理を図 6 9 のステップ S 3 6 2 0 に移行する。一方、M P U 5 1 は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o）、即ち第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されない場合、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行する。

40

【 0 8 5 5 】

&lt; ステップ S 3 6 0 4 &gt;

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3 : N o）、即ち第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合、通常演出の設定、即ち前述の第 1 の実施形態と同様な変動種別（演出パターン種別）の設定を行い、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 0 8 5 6 】

&lt; ステップ S 3 6 0 5 ~ S 3 6 0 8 &gt;

50

保留連続演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）  
、即ち第 1 特図遊技において最初の保留連続演出が実行される場合、図 6 8 に示すように  
、M P U 5 1 は、保留連続演出設定フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 5 ）、当該  
特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する保留連続演出として、図 6 2 のステップ  
S 3 4 0 8 ~ S 3 4 1 0 のいずれかにおいて設定された保留連続演出を設定する（ステッ  
プ S 3 6 0 6 ）。そして、M P U 5 1 は、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続  
演出実行回数カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 6 0 7 ）、減算後の保留連続演出  
実行回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 8 ）。即ち、M P  
U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最  
後の第 1 特図遊技であるか否かを判断する。

10

【 0 8 5 7 】

そして、M P U 5 1 は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 である場合（  
ステップ S 3 6 0 8 : Y e s ）、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保  
留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技である場合、処理をステップ S 3 6 1 4 に移  
行する。一方、M P U 5 1 は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 でない場  
合（ステップ S 3 6 0 8 : N o ）、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、  
保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技でない場合、処理をステップ S 3 6 0 9 に  
移行する。

【 0 8 5 8 】

&lt; ステップ S 3 6 0 9 及び S 3 6 1 0 &gt;

20

減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 0 8 : N  
o ）、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技が、保留連続演出が実行される最  
後の第 1 特図遊技でない場合、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊  
技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 9  
）。即ち、M P U 5 1 は、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されるか、保留さ  
れた第 1 特図遊技が実行されるかを判断する。

【 0 8 5 9 】

そして、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり  
抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 6 0 9 : Y e s ）、即ち当該特図遊技の  
終了後に大当たり遊技が実行される場合、当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技を  
、保留連続演出が実行される最後の第 1 特図遊技とするために、保留連続演出の残りの実  
行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアし（ステップ S 3 6 1 0 ）、処理を  
ステップ S 3 6 1 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第  
1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 6 0 9 : N  
o ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第 1 特図遊技が実行される場合、処理をス  
テップ S 3 6 1 1 に移行する。

30

【 0 8 6 0 】

&lt; ステップ S 3 6 1 1 &gt;

当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりで  
ない場合（ステップ S 3 6 0 9 : N o ）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第 1 特  
図遊技が実行される場合、M P U 5 1 は、保留連続演出が開始されていることを示す保留  
連続演出実行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 1 1 ）、処理をステップ S 3 6 1 2  
に移行する。

40

【 0 8 6 1 】

&lt; ステップ S 3 6 1 2 及び S 3 6 1 3 &gt;

保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオンに設定した場  
合、M P U 5 1 は、チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステッ  
プ S 3 6 1 2 ）。チャンス目フラグは、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されて  
いることを示すフラグであり、第 1 特図保留コマンドを受信した場合に実行される図 6 3  
の保留連続演出設定処理のステップ S 3 4 1 5 において保留連続演出としてチャンス目演

50



出が設定される場合にオンに設定される。

【0862】

そして、MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3612：Yes）、保留連続演出として実行されたチャンス目演出の第1特図遊技の回数を示すチャンス目回数カウンタの値に1加算し（ステップS3613）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【0863】

ここで、本実施形態では、連続して実行されるチャンス目演出の第1特図遊技の回数の上限値は、保留連続演出を実行する契機となった第1特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりである場合に4回であり、外れである場合に3回である（図64参照）。そのため、チャンス目回数カウンタの値を参照することで、保留連続演出を実行する契機となった第1特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果と、保留連続演出としてチャンス目演出が実行される第1特図遊技の回数に不整合が生じることが防止される。

【0864】

一方、MPU51は、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3612：No）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【0865】

<ステップS3614～S3616>

当該特図遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技である場合（ステップS3608、又はステップS3610）、即ち保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値が0である場合、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3614）。

【0866】

MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3614：Yes）、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップS3615）、当該特図遊技において保留連続演出として実行するチャンス目演出が最後のチャンス目演出であることを示す最終チャンス目フラグをオンに設定し（ステップS3616）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。最終チャンス目フラグは、後述の図73の停止図柄組み合わせ設定処理におけるステップS3702において、停止図柄組み合わせとしてチャンス目を設定するか否かを判断するために参照される。

【0867】

一方、MPU51は、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3614：No）、処理をステップS3617に移行する。

【0868】

<ステップS3617～S3619>

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3614：No）、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3617）。同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップS3617：Yes）、MPU51は、同色図柄フラグをオフに設定すると共に（ステップS3618）、当該特図遊技において保留連続演出として実行する同色図柄演出が最後の同色図柄演出であることを示す最終同色図柄フラグをオンに設定し（ステップS3619）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。最終同色図柄フラグは、後述の図73の停止図柄組み合わせ設定処理におけるステップS3706において、停止図柄組み合わせとして同色図柄を設定するか否かを判断するために参照される。

【0869】

一方、MPU51は、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップS3617：No）、即ち当該特図遊技において実行される最後の保留連続演出が、チャンス目演出及び同色図柄演出ではない場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 0 8 7 0 】

## &lt; ステップ S 3 6 2 0 &gt;

保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、即ち当該特図遊技として実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行される場合、図 6 9 に示すように、M P U 5 1 は、当該特図遊技用の保留連続演出を設定し（ステップ S 3 6 2 0 ）、処理をステップ S 3 6 2 1 に移行する。

## 【 0 8 7 1 】

当該特図遊技用の保留連続演出としては、図 6 2 の保留連続演出設定処理のステップ S 3 4 0 8 ~ S 3 4 1 0 のいずれかにおいて設定された保留連続演出が設定される。但し、後述のように、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであるにも関わらず、大当たり確定演出として実行される 4 回目のチャンス目演出が設定され得る場合には、大当たり抽選の結果と保留連続演出とに不整合が生じることを防止するために、当該特図遊技用において実行される保留連続演出を、チャンス目演出から同色図柄演出に変更する処理が実行される（図 7 2 のステップ S 3 6 6 2 ）。

## 【 0 8 7 2 】

## &lt; ステップ S 3 6 2 1 &gt;

当該特図遊技用の保留連続演出を設定した場合（ステップ S 3 6 2 0 ）、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断し（ステップ S 3 6 2 1 ）、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 2 2 に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 1 : N o ）、処理をステップ S 3 6 2 5 に移行する。

## 【 0 8 7 3 】

## &lt; ステップ S 3 6 2 2 ~ S 3 6 2 4 &gt;

保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、保留連続演出としてチャンス目演出が実行された第 1 特図遊技の回数を示すチャンス目回数カウンタの値に 1 加算し（ステップ S 3 6 2 2 ）、加算後のチャンス目回数カウンタの値が 4 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 3 ）。即ち、M P U 5 1 は、当該特図遊技が、保留連続演出として 4 回目のチャンス目演出が実行される第 1 特図遊技であるか否かを判断する。

## 【 0 8 7 4 】

加算後のチャンス目回数カウンタの値が 4 である場合（ステップ S 3 6 2 3 : Y e s ）、チャンス目仮停止フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 2 4 ）、処理をステップ S 3 6 2 8 に移行する。一方、加算後のチャンス目回数カウンタの値が 4 でない場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、処理をステップ S 3 6 2 5 に移行する。

## 【 0 8 7 5 】

ここで、前述のように、チャンス目回数カウンタの値（保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行される第 1 特図遊技の回数）の上限値は、保留連続演出としてのチャンス目演出が実行される契機となった第 1 特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりである場合に 4 回である。一方、第 1 特図遊技に対する保留の上限値は 4 であり、保留連続演出が連続して実行される第 1 特図遊技の数も 4 である。そして、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、全ての飾り図柄が同一であるゾロ目で停止表示され、チャンス目で停止表示させることはできない。そこで、本実施形態では、チャンス目を 4 回の第 1 特図遊技において連続して実行させるために、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する 4 回目の第 1 特図遊技において、例えばリーチ演出が実行される前の高速変動遊技においてチャンス目を仮停止表示させ、その後、リーチ演出を経由してゾロ目で停止表示させる。このように、本実施形態では、保留連続演出が実行される契機となった第 1 特図遊技に対する保留の大当たり抽選の結果が大当たりであり、保留連続演

10

20

30

40

50

出としてのチャンス目演出が4回の第1特図遊技において連続して実行される場合、4回目の第1特図遊技において、飾り図柄がゾロ目で停止表示される前にチャンス目を仮停止表示される。そのため、本ステップS3624では、飾り図柄がゾロ目で停止表示される前にチャンス目を仮停止表示させるためにチャンス目仮停止フラグがオンに設定される。このチャンス目仮停止フラグは、保留連続演出としてのチャンス目演出が4回の第1特図遊技において連続して実行される場合の4回目の第1特図遊技に対する飾り図柄の停止表示組み合わせを設定する際に、図74のステップS3709において参照される。

【0876】

<ステップS3625>

チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3621：No）、又は加算後のチャンス目回数カウンタの値が4でない場合（ステップS3623：No）、MPU51は、当該特図遊技である第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS3625）。即ち、MPU51は、前述の図68のステップS3609と同様に、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されるか、保留された第1特図遊技が実行されるかを判断する。

10

【0877】

そして、MPU51は、当該特図遊技として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3625：Yes）、即ち当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、処理をステップS3628に移行する。一方、MPU51は、当該特図遊技として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3625：No）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第1特図遊技が実行される場合、処理をステップS3626に移行する。

20

【0878】

<ステップS3626及びS3627>

当該特図遊技として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3625：No）、即ち当該特図遊技の終了後に保留された第1特図遊技が実行される場合、MPU51は、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタの値から1減算する（ステップS3626）。そして、MPU51は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0であるか否か、即ち当該特図遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技であるか否かを判断する（ステップS3627）。

30

【0879】

そして、MPU51は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0である場合（ステップS3627：Yes）、即ち当該特図遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技である場合、処理をステップS3629に移行する。一方、MPU51は、減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3627：No）、即ち当該特図遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技でない場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【0880】

<ステップS3628>

当該特図遊技として実行される第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3625：Yes）、即ち当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、MPU51は、当該特図遊技として実行される第1特図遊技を、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技とするために、保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアし（ステップS3628）、処理をステップS3629に移行する。

40

【0881】

<ステップS3629>

減算後の保留連続演出実行回数カウンタの値が0である場合（ステップS3627：Y

50

e s)、又は保留連続演出の残りの実行回数を示す保留連続演出実行回数カウンタをクリアした場合(ステップS3628)、即ち当該特図遊技として実行される第1特図遊技が、保留連続演出が実行される最後の第1特図遊技である場合、MPU51は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグをオフに設定し(ステップS3629)、処理をステップS3630に移行する。

【0882】

<ステップS3630>

ステップS3630では、MPU51は、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合(ステップS3630:Yes)、処理をステップS3631に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合(ステップS3630:No)、処理をステップS3633に移行する。

10

【0883】

<ステップS3631及びS3632>

チャンス目フラグがオンに設定されている場合(ステップS3630:Yes)、MPU51は、チャンス目フラグをオフに設定すると共に(ステップS3631)、チャンス目回数カウンタをクリアにし(ステップS3632)、当該変動種別(演出パターン)設定処理を終了する。

【0884】

<ステップS3633及びS3634>

20

チャンス目フラグがオフに設定されている場合(ステップS3630:No)、MPU51は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3633)。MPU51は、同色図柄フラグがオンに設定されている場合(ステップS3633:Yes)、同色図柄フラグをオフに設定し(ステップS3634)、当該変動種別(演出パターン)設定処理を終了する。

【0885】

一方、MPU51は、同色図柄フラグがオフに設定されている場合(ステップS3633:No)、即ち保留連続演出がチャンス目演出及び同色図柄演出ではなく、ミニキャラ演出又はゾーン演出(モード演出)である場合、当該変動種別(演出パターン)設定処理を終了する。

30

【0886】

<ステップS3635>

図67のステップS3601において第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0でないと判断された場合(ステップS3601:No)、即ち第2特図遊技に対する保留がある場合、図70に示すように、MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3635)。第2特図特殊演出設定フラグは、当該特図遊技として実行される第2特図において第2特図特殊演出(図61(B)及び図61(C)参照)を開始させるためのフラグである。この第2特図特殊演出設定フラグは、長開放普図遊技において第2入賞口315が長開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球されたことを契機として送信される第2特図保留コマンドを受信した場合に、図66の第2特図特殊演出設定処理のステップS3503においてオンに設定される。

40

【0887】

MPU51は、第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合(ステップS3635:Yes)、処理をステップS3636に移行し、第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合(ステップS3635:No)、処理をステップS3641に移行する。

【0888】

<ステップS3636及びS3637>

50

第2特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS3635：Yes）、MPU51は、第2特図特殊演出が開始されていることを示す第2特図特殊演出実行フラグがオンに設定すると共に（ステップS3636）、第2特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップS3637）、処理をステップS3638に移行する。

【0889】

<ステップS3638>

ステップS3638では、MPU51は、第2入賞口315が長開放（長開放普図当たり遊技が実行）されていることを示す電動役物長開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU51は、電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3638：Yes）、処理をステップS3639に移行し、電動役物長開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3638：No）、処理をステップS3642に移行する。

10

【0890】

<ステップS3639及びS3640>

電動役物長開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3638：Yes）、MPU51は、電動役物長開放演出（図87（A）参照）を終了させる処理を実行する共に（ステップS3639）、電動役物長開放中フラグをオフに設定し（ステップS3640）、処理をステップS3642に移行する。即ち、電動役物長開放演出（図87（A）参照）は、第2特図特殊演出（図61（A）参照）の開始、及び電動役物315bの鎖のいずれかの条件が満たされる場合に終了される。つまり、第2特図特殊演出は、電動役物長開放演出よりも優先して実行される。

20

【0891】

<ステップS3641>

ステップS3635において第2特図特殊演出設定フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップS3635：No）、MPU51は、第2特図特殊演出が開始される場合にステップS3636においてオンに設定される第2特図特殊演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3641）。

【0892】

そして、MPU51は、第2特図特殊演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3641：Yes）、処理をステップS3642に移行し、第2特図特殊演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3641：No）、処理を図71のステップS3652に移行する。

30

【0893】

<ステップS3642及びS3643>

ステップS3642では、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対して第2特図遊技演出を設定する。そして、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3643）。保留連続演出実行フラグは、保留連続演出が開始されていることを示すフラグであり、保留連続演出が実行された第1特図遊技の次に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されることが予定される場合に、前述の図68のステップS3611においてオンに設定される。即ち、本ステップS3643では、第2特図特殊演出が実行される全ての第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が再開されるか否かを判断する。

40

【0894】

そして、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3643：Yes）、処理をステップS3644に移行し、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3643：No）、処理をステップS3645に移行する。

【0895】

<ステップS3644>

保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3643：Yes）

50

、MPU51は、第2特図遊技演出において図柄表示部341に、第2特図特殊演出が実行される全ての第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が再開されることを明示又は示唆するキャプチャ画像78（図61（C）参照）を表示させるために、音声ランプ制御装置5から表示制御装置6に送信される表示変動パターンコマンドに、キャプチャ画像表示情報を設定し（ステップS3644）、処理をステップS3645に移行する。これにより、第2特図遊技演出において図柄表示部341にキャプチャ画像78が表示される（図61（C）参照）。

【0896】

なお、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3643：No）、即ち第2特図特殊演出が実行される全ての第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が実行されない場合、ステップS3644の処理がスキップされる。そのため、第2特図特殊演出が実行される全ての第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が実行されない場合には、第2特図遊技演出において図柄表示部341にキャプチャ画像78が表示されない（図61（B）参照）。

【0897】

ここで、キャプチャ画像は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において図柄表示部341において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像として表示される。このキャプチャ画像78は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されており、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行される場合に表示される（図61（B）参照）。即ち、キャプチャ画像78は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを、第2特図特殊演出実行中に明示又は示唆する。

【0898】

このように、本実施形態では、キャプチャ画像78によって、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆されるため、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。これにより、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【0899】

特に、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、遊技者が第2入賞口315に遊技球99が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2入賞口315に遊技球99が入球し易い（入球個数が多い）ために第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技回数が多い（第2特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第2特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第2特図特殊演出が開始）されてから第2特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第1特図遊技が実行される場合に比べて、第2特図特殊演出が実行される第2特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第2入賞口315が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第2入賞口315が短開放される場合に比べて、第2特図遊技の実行前に保留連続演

出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第2特図特殊演出の実行中に当該第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

【0900】

また、キャプチャ画像78が第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において図柄表示部341において実行されていた保留連続演出の画面を縮小した画像として表示されることで、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において実行されていた保留連続演出の種別が明示又は示唆され、第2特図特殊演出の終了後の第1特図遊技において実行される保留連続演出の種別が明示又は示唆される。例えば、本実施形態では、保留連続演出の種別として、同色図柄演出、チャンス目演出、ミニキャラ演出、及びゾーン演出（モード演出）の4種類が設定されているが（図64参照）、図61（C）に示すキャプチャ画像78では、第2特図特殊演出の実行前の第1特図遊技において保留連続演出として、飾り図柄がチャンス目である「113」（図65参照）で停止表示されるチャンス目演出が実行されていたことが明示又は示唆される。これにより、遊技者は、第2特図特殊演出実行前の第1特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できるだけでなく、保留連続演出の種別まで把握することができる。そのため、第2特図特殊演出実行後の第1特図遊技において保留連続演出が再開されることに對して遊技者が違和感を覚えることがより一層低減され、第2特図特殊演出の終了後に、当該第2特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

【0901】

また、本実施形態では、キャプチャ画像78が図柄表示部341における左下部領域に縮小表示されるが、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像が表示されるようにしてもよい。例えば、当該キャプチャ画像を、前回の特図遊技でのステージ演出（背景演出）が、今回の特図遊技において変更される、いわゆるステージチェンジ演出のように表示してもよい。このように、第2特図特殊演出の終了時及び第2特図特殊演出の終了後に実行される保留連続演出の開始時の一方又は双方の一定期間において、図柄表示部341の全体にキャプチャ画像が表示されることで、第2特図遊技における第2特図特殊演出の実行から、第1特図遊技における保留連続演出の実行を違和感なくスムーズに行うことができる。

【0902】

<ステップS3645>

保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3643：No）、又は保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合に（ステップS3643：Yes）、MPU51は、表示変動パターンコマンドにキャプチャ画像表示情報を設定した場合（ステップS3644）、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS3645）。即ち、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技の実行後に大当たり遊技が実行されるか否かを判断する。

【0903】

そして、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3645：Yes）、即ち当該第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、処理をステップS3646に移行する。一方、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3645：No）、即ち当該第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行されない場合、処理をステップS3649に移行する。

【0904】

<ステップS3646>

当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりで

10

20

30

40

50

ある場合（ステップS3645：Yes）、MPU51は、長開放入賞カウンタをクリアし（ステップS3646）、処理をステップS3647に移行する。ここで、長開放入賞カウンタの値は、第2入賞口315が長開放されている間（長開放普図当たり遊技の実行中）の第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図遊技のうち、未実行の第2特図遊技の回数を示すものである。即ち、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、未実行の第2特図遊技の回数を0設定する。

【0905】

<ステップS3647及びS3648>

ステップS3647では、MPU51は、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3647）。そして、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3647：Yes）、保留連続演出実行フラグをオフに設定し（ステップS3648）、処理をステップS3651に移行し、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS3648：No）、処理をステップS3651に移行する。

【0906】

<ステップS3649及びS3650>

当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3645：No）、MPU51は、長開放入賞カウンタの値から1減算し（ステップS3649）、減算後の長開放入賞カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3650）。MPU51は、減算後の長開放入賞カウンタの値が0である場合（ステップS3650：Yes）、処理をステップS3651に移行し、減算後の長開放入賞カウンタの値が0でない場合（ステップS3650：No）、当該演出設定処理を終了する。

【0907】

ここで、減算後の長開放入賞カウンタの値が0である場合に（ステップS3650：Yes）、即ち当該特図遊技としての第2特図遊技が、第2特図特殊演出が実行される最後の第2特図遊技である場合に、ステップS3647及びS3648の処理が実行されることなく、処理がステップS3651に移行されることで、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合には保留連続演出実行フラグがオフに設定されない。これにより、第2特図特殊演出が実行される最後の第2特図遊技の次に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が再開される。

【0908】

なお、本実施形態では、第2特図特殊演出が実行される最後の第2特図遊技の次に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が再開されるが、減算後の長開放入賞カウンタの値が0である場合に（ステップS3650：Yes）、処理をステップS3647に移行することで、第2特図特殊演出が実行される最後の第2特図遊技の次に実行される第1特図遊技において、保留連続演出が再開しないようにしてもよい。

【0909】

<ステップS3651>

ステップS3651では、MPU51は、第2特図特殊演出が開始されていることを示す特殊演出実行フラグをオフに設定し、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。これにより、当該特図遊技として実行される第2特図遊技において実行される第2特図特殊演出が最後の第2特図特殊演出として実行される。

【0910】

<ステップS3652及びS3653>

ステップS3641において第2特図特殊演出実行フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップS3641：No）、MPU51は、図71に示すように、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物315bが閉鎖されたことを示す短開放閉鎖フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3652）。即ち

10

20

30

40

50



、MPU51は、短開放普図当たり遊技の終了により第2入賞口315への遊技球99の入球が制限され、第2入賞口315への遊技球99の入球数が増加しない状態となったか否かを判断する。

【0911】

そして、MPU51は、短開放閉鎖フラグがオンに設定されている場合（ステップS3652：Yes）、短開放閉鎖フラグをオフに設定し（ステップS3653）、処理をステップS3654に移行する。一方、MPU51は、短開放閉鎖フラグがオフに設定されている場合（ステップS3652：No）、処理を図72のステップS3658に移行する。

【0912】

<ステップS3654>

短開放閉鎖フラグがオンに設定されている場合に（ステップS3652：Yes）、短開放閉鎖フラグをオフに設定した場合（ステップS3653）、MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3654）。チャンス目フラグは、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すフラグである。即ち、MPU51は、短開放普図当たり遊技において短開放されていた電動役物315bが閉鎖された時点で、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されているか否かを判断することで、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技において保留連続演出としてチャンス目演出が実行されるか否かを判断する。

【0913】

そして、MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3654：Yes）、処理をステップS3655に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3654：No）、処理を図72のステップS3658に移行する。

【0914】

<ステップS3655及びS3656>

チャンス目フラグがオンに設定されている場合（ステップS3654：Yes）、MPU51は、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算し（ステップS3655）、加算値が4以上であるか否かを判断する（ステップS3656）。

【0915】

ここで、チャンス目回数カウンタの値は保留連続演出としてチャンス目演出が実行された第1特図遊技の回数であり、保留連続演出回数カウンタの値は保留連続演出が実行される残りの第1特図遊技の回数である。そのため、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値との合算値は、初期設定された保留連続演出が実行される第1特図遊技の回数である。また、短開放入賞カウンタの値は、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図遊技の回数であり、かつ保留連続演出が実行される第2特図遊技の回数である。従って、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算値は、保留連続演出としてのチャンス目演出が連続して実行される最大の特図遊技（第1特図遊技、第2特図遊技）の回数である。

【0916】

一方、前述のように、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して4回以上の特図遊技において実行される場合、大当たりであることを明示する大当たり確定演出となる。そのため、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合に、短開放普図当たり遊技での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として第2特図遊技が実行される場合には、チャンス目演出が実行される各特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得る。

10

20

30

40

50

## 【0917】

そこで、保留連続演出としてチャンス目演出が設定されている場合に、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値と、を加算値が4以上であるか否かを判断することで、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得るかを事前に判断することが可能になる。

## 【0918】

そして、MPU51は、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が4以上である場合（ステップS3656：Yes）、処理をステップS3657に移行し、前記加算値が4以上でない場合（ステップS3656：No）、処理を図72のステップS3658に移行する。

10

## 【0919】

<ステップS3657>

チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が4以上である場合（ステップS3656：Yes）、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する（ステップS3657）。換言すれば、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれているか否かを判断する。

20

## 【0920】

そして、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップS3657：Yes）、処理を図72のステップS3660に移行する。一方、MPU51は、当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップS3657：No）、当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれている場合、処理を図72のステップS3658に移行する。

## 【0921】

<ステップS3658及びS3659>

短開放閉鎖フラグがオフに設定されている場合（ステップS3652：No）、チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップS3654：No）、チャンス目回数カウンタの値と、保留連続演出回数カウンタの値と、短開放入賞カウンタの値との加算値が4以上でない場合（ステップS3656：No）、又は当該特図遊技として実行される第2特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果の中に大当たりが含まれている場合（ステップS3657：No）、図72に示すように、MPU51は、ステップS3658の処理を実行する。即ち、MPU51は、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して4回以上の特図遊技において実行されることことの不都合が発生しない場合、ステップS3658において、保留連続演出が開始されていることを示す保留連続演出実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU51は、当該変動として実行される第2特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定するか否かを判断する。

40

## 【0922】

そして、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3658：Yes）、当該特図遊技として実行される第2特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定し（ステップS3659）、前述の図69のステップS3625～ステップS3634の処理を実行する。

## 【0923】

一方、MPU51は、保留連続演出実行フラグがオフに設定されている場合（ステップ

50

S 3 6 5 8 : N o )、即ち当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定しない場合、処理を前述の図 6 7 のステップ S 3 6 0 4 に移行して、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する演出として、通常演出を設定（前述の第 1 の実施形態と同様に演出を設定）し、当該変動種別（演出パターン）設定を終了する。

#### 【 0 9 2 4 】

このように、保留連続演出実行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 8 : Y e s ）、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する演出として保留連続演出を設定することで（ステップ S 3 6 5 9 ）、当該特図遊技としての第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第 1 特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第 2 入賞口 3 1 5 の短開放によって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合であっても、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放である場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球による第 2 特図遊技では、第 2 特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのために、遊技者が、当該変動としての第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第 1 特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第 2 入賞口 3 1 5 の短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

#### 【 0 9 2 5 】

特に、第 2 入賞口 3 1 5 の短開放時には、第 2 入賞口 3 1 5 の長開放時に比べて第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し難く（入球個数が少なく）、第 2 特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いため、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放である場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球による第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

#### 【 0 9 2 6 】

また、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球し難い短開放では、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数が少ないことが想定されるため、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放である場合の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球による第 2 特図遊技において保留連続演出が継続して実行したとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第 2 特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して、遊技者が違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第 2 特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることで、第 2 特図遊技において保留連続演出を有効に活用することができる。

#### 【 0 9 2 7 】

< ステップ S 3 6 6 0 及び S 3 6 6 1 >

当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技を含め、以降に実行される全ての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合（図 7 1 のステップ S 3 6 5 7 : Y e s ）、即ち保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じる得る場合、M P U 5 1 は、チャンス目フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 6 6 0 ）、チャンス目回数カウンタの値をクリアすることで（ステップ S 3 6 6 1 ）、チャンス目演出が継続して実行されることを制限する。

#### 【 0 9 2 8 】

< ステップ S 3 6 6 2 及び S 3 6 6 3 >

チャンス目演出が継続して実行されることを制限するための処理を実行した場合（ステップ S 3 6 6 0 及び S 3 6 6 1 ）、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出として同色図柄演出を設定すると共に（ステップ S 3 6 6 2 ）、保留連続演出として同色図柄が設定されていることを示す同色図柄をオンに設定（ス

10

20

30

40

50

テップ S 3 6 6 3 ) し、処理をステップ S 3 6 6 4 に移行する。即ち、M P U 5 1 は、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更する。

【 0 9 2 9 】

ここで、チャンス目演出は、前述のように 4 回以上の特図遊技において連続して実行される場合に大当たり確定演出となる。そのため、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更すると、4 回以上の特図遊技において連続してチャンス目演出が実行されることが回避される。これにより、保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることを防止することができる。一方、同色図柄演出は、前述のように、大当たり期待度を示唆する演出であり、4 回以上の特図遊技において連続して実行される場合であっても、大当たり確定演出とはならない。そのため、当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出がチャンス目演出から同色図柄演出に変更されることで、4 回以上の特図遊技において連続して同色図柄演出が実行される場合であっても、保留連続演出によって大当たり抽選の結果が大当たりであることが明示されることがないため、保留連続演出と大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることはない。

【 0 9 3 0 】

なお、本実施形態では、保留連続演出がチャンス目演出から同色図柄演出に変更される場合、保留連続演出が複数の特図遊技に連続して実行されるが、チャンス目演出が同色図柄演出に変更されるまでの間で、チャンス目及び同色図柄ではない完全外れ目の画像などが表示される特図遊技を実行することで、保留連続演出が途切れるようにしてもよい。この場合、保留連続演出が 4 回以上の特図遊技において連続して実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが防止される。また、保留連続演出が途切れることで、保留連続演出としてのチャンス目演出の終了後に、新たな保留連続演出としての同色図柄演出が開始された錯覚を遊技者に与えることができる。これにより、チャンス目演出からの同色図柄演出への変更を違和感なくスムーズに実行することができ、また、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われなかったように偽装できる。そして、チャンス目演出から同色図柄演出への切り替えが行われなかったように偽装することで、チャンス目演出が連続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。ところで、チャンス目演出が 4 回以上の特図遊技において連続して実行される場合の不都合を回避するためにチャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われた場合には、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果は外れである。そのため、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われると、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果は外れであることが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、チャンス目演出から同色図柄演出への変更が行われなかったように偽装することで、変更後の同色図柄演出が実行される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであることを遊技者に悟られることが防止される。

【 0 9 3 1 】

< ステップ S 3 6 6 4 >

当該特図遊技として実行される第 2 特図遊技に対する保留連続演出をチャンス目演出から同色図柄演出に変更した場合、M P U 5 1 は、保留連続演出実行回数カウンタの値に短開放入賞カウンタの値を加算する ( ステップ S 3 6 6 4 ) 。

【 0 9 3 2 】

ここで、保留連続演出実行回数カウンタの値は、保留連続演出が実行される残りの特図遊技の回数を示すものである。また、短開放入賞カウンタの値は、第 2 入賞口 3 1 5 が短開放 ( 短開放普図当たり遊技が実行 ) されているときに、第 2 特図遊技に対する保留数 M が上限数に達していない状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数である。そのため、M P U 5 1 は、保留連続演出実行回数カウンタの値に短開放入賞カウンタの値を加算することで、保留連続演出が実行される残りの特図遊技の回数を示す保留連続演出実行

10

20

30

40

50

回数カウンタの値を、第2特図遊技において実行される保留連続演出の回数を含めた値に再セットする。

【0933】

<ステップS3665及びS3666>

保留連続演出実行回数カウンタの値を再セットした場合(ステップS3664)、MPU51は、短開放入賞カウンタの値をクリアすると共に(ステップS3665)、短開放閉鎖フラグをオフに設定し(ステップS3666)、前述の図69のステップS3625~S3634の処理を実行し、当該演出種別設定処理を終了する。

【0934】

[停止図柄組み合わせ設定処理]

次に、図60のコマンド判定処理のステップS3337で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を、図73及び図74を参照しつつ説明する。停止図柄組み合わせ設定処理は、第1特図遊技又は第2特図遊技において変動表示される飾り図柄が停止表示される場合の図柄組み合わせを設定する処理である。ここで、図73及び図74は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【0935】

<ステップS3701>

図73に示すように、停止図柄組み合わせ設定処理では、ステップS3701において、MPU51が、まず保留連続演出としてチャンス目演出が設定されていることを示すチャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU51は、停止図柄組み合わせとしてチャンス目(図65参照)を設定するか否かを判断する。

【0936】

そして、MPU51は、チャンス目フラグがオンに設定されている場合(ステップS3701:Yes)、処理をステップS3704に移行し、チャンス目フラグがオフに設定されている場合(ステップS3701:No)、処理をステップS3702に移行する。

【0937】

<ステップS3702及びS3703>

チャンス目フラグがオフに設定されている場合(ステップS3701:No)、MPU51は、当該特図遊技において保留連続演出として実行するチャンス目演出が最後のチャンス目演出であることを示す最終チャンス目フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3702)。

【0938】

そして、MPU51は、最終チャンス目フラグがオンに設定されている場合(ステップS3702:Yes)、最終チャンス目フラグをオフに設定し(ステップS3703)、処理をステップS3704に移行する。一方、MPU51は、最終チャンス目フラグがオフに設定されている場合(ステップS3702:No)、処理をステップS3705に移行する。

【0939】

<ステップS3704>

チャンス目フラグがオンに設定されている場合(ステップS3701:Yes)、又はオンに設定されていた最終チャンス目フラグをオフに設定した場合(ステップS3703)、MPU51は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目(図65参照)を設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【0940】

なお、当該特図遊技において停止表示させるチャンス目の種別は、例えばチャンス目種別カウンタと個別のチャンス目とを対応させてたチャンス目種別選択テーブルを設定しておき、停止図柄組み合わせの設定時のチャンス目種別カウンタの値に基づいて、チャンス目種別選択テーブルからチャンス目を設定することが考えられる。

【0941】

<ステップS3705>

10

20

30

40

50

チャンス目フラグ及び最終チャンス目フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2 : N o ）、M P U 5 1 は、保留連続演出として同色図柄演出が設定されていることを示す同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 5 ）。即ち、M P U 5 1 は、停止図柄組み合わせとして同色図柄（図 6 5 参照）を設定するか否かを判断する。

【 0 9 4 2 】

そして、M P U 5 1 は、同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行し、同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。

【 0 9 4 3 】

< ステップ S 3 7 0 6 及び S 3 7 0 7 >

同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 5 : N o ）、M P U 5 1 は、当該特図遊技において保留連続演出として実行する同色図柄演出が最後の同色図柄演出であることを示す最終同色図柄フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 6 ）。

【 0 9 4 4 】

そして、M P U 5 1 は、最終同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 6 : Y e s ）、最終同色図柄フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 0 7 ）、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、最終同色図柄フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 6 : Y e s ）、処理を図 7 4 のステップ S 3 7 0 9 10

【 0 9 4 5 】

< ステップ S 3 7 0 8 >

同色図柄フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 5 : Y e s ）、又はオンに設定されていた最終同色図柄フラグをオフに設定した場合（ステップ S 3 7 0 7 ）、M P U 5 1 は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとして同色図柄（図 6 5 参照）を設定し（ステップ S 3 7 0 8 ）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【 0 9 4 6 】

なお、当該変動において停止表示させる同色図柄の種別は、例えば同色図柄種別カウンタと個別の同色図柄とを対応させてた同色図柄種別選択テーブルを設定しておき、停止図柄組み合わせの設定時の同色図柄種別カウンタの値に基づいて、同色図柄種別選択テーブルから同色図柄を設定することが考えられる。

【 0 9 4 7 】

< ステップ S 3 7 0 9 >

停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目及び同色図柄を設定しない場合、図 7 4 に示すように、M P U 5 1 は、チャンス目仮停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 9 ）。チャンス目仮停止フラグは、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであり、当該特図遊技において保留連続演出として 4 回目のチャンス目演出が実行される場合に、飾り図柄が停止表示される前（例えばリーチ前の飾り図柄の高速変動時）に、チャンス目を仮停止表示させるためのフラグである。

【 0 9 4 8 】

そして、M P U 5 1 は、チャンス目仮停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 9 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 1 0 に移行し、チャンス目仮停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 9 : N o ）、処理をステップ S 3 7 1 3 に移行する。

【 0 9 4 9 】

< ステップ S 3 7 1 0 ~ S 3 7 1 2 >

チャンス目仮停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 9 : Y e s ）、M P U 5 1 は、仮停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目を設定すると共に（ステップ S 3 7 1 0 ）、停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてゾロ目を設定

10

20

30

40

50

する（ステップS 3 7 1 1）。そして、M P U 5 1は、チャンス目仮停止フラグをオフに設定し（ステップS 3 7 1 2）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【0 9 5 0】

仮停止表示させるチャンス目は、前述のステップS 3 7 0 4と同様にして設定することができる。停止表示させるゾロ目は、前述の第1の実施形態における図47のコマンド判定処理のステップS 3 1 0 4と同様にして設定することができる。

【0 9 5 1】

<ステップS 3 7 1 3>

停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目及び同色図柄を設定せず、仮停止表示させる飾り図柄の組み合わせとしてチャンス目を設定しない場合、M P U 5 1は、停止表示させる飾り図柄の組み合わせを通常設定（前述の第1の実施形態と同様に飾り図柄の組み合わせを設定）し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【0 9 5 2】

以上に説明したように、本実施形態では、電動役物3 1 5 bによる第2入賞口3 1 5の開放態様として、第2入賞口3 1 5に遊技球9 9が入球し難い短開放と、電動役物3 1 5 bによる第2入賞口3 1 5の開放時間が短開放よりも長く第2入賞口3 1 5に遊技球9 9が入球し易い長開放と、が設定されている。また、本実施形態では、第1保留に対する第1特図遊技よりも、第2保留に対する第2特図のほうが優先して実行される。

【0 9 5 3】

そして、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口3 1 5の短開放によって第2入賞口3 1 5に遊技球9 9が入球すると、当該変動としての第1特図遊技の終了後に実行される第2特図遊技において、第1特図遊技において実行されていた保留連続演出が継続して実行される。即ち、本実施形態では、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合には、第2入賞口3 1 5の短開放によって第2入賞口3 1 5に遊技球9 9が入球した場合であっても、第2入賞口3 1 5が短開放である場合の第2入賞口3 1 5への遊技球9 9の入球による第2特図遊技では、第2特図特殊演出が実行されずに、保留連続演出が継続して実行される。そのために、遊技者が、当該変動としての第1特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第2入賞口3 1 5の短開放時の第2入賞口3 1 5への遊技球9 9の入球を契機として実行される第2特図遊技の終了後に保留連続演出が実行されないことに対して違和感を覚えることはない。これにより、第2特図遊技の終了後に実行される第1特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【0 9 5 4】

特に、第2入賞口3 1 5の短開放時には、第2入賞口3 1 5の長開放時に比べて第2入賞口3 1 5に遊技球9 9が入球し難く（入球個数が少なく）、第2特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が記憶している可能性が高いため、第2入賞口3 1 5が短開放である場合の第2入賞口3 1 5への遊技球9 9の入球による第2特図遊技において第2特図特殊演出が実行されずに保留連続演出が継続して実行されることの効果は高い。

【0 9 5 5】

また、第2入賞口3 1 5に遊技球9 9が入球し難い短開放では、第2入賞口3 1 5への遊技球9 9の入球数が少ないことが想定されるため、第2入賞口3 1 5が短開放である場合の第2入賞口3 1 5への遊技球9 9の入球による第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行したとしても、保留連続演出の連続実行回数が大きく増加することもないため、第2特図遊技において保留連続演出が継続して実行されることに対して、遊技者が違和感を覚える可能性が低い。それどころか、第2特図遊技において保留連続演出が継続し

て実行されることで、第２特図遊技において保留連続演出を有効に活用することができる。

【０９５６】

また、本実施形態では、４回以上の特図遊技において連続して実行される場合に大当たり確定演出となるチャンス目演出が、４回以上の特図遊技において連続して実行されると判断される場合、チャンス目演出が開始された第１特図遊技から４回目以降の特図遊技に対する大当たり抽選の結果が全て外れである場合、チャンス目演出が実行される特図遊技の回数が４回となる前に、保留連続演出がチャンス目演出から、４回以上の特図遊技において連続して実行される場合であっても大当たり確定演出とはならない同色図柄演出に変更される。これにより、４回以上の特図遊技において連続してチャンス目演出が実行されることが回避されることで保留連続演出としてチャンス目演出が連続して実行されることによって明示される結果と、大当たり抽選の結果との間に不整合が生じることを防止することができる。

10

【０９５７】

また、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口３１５の長開放によって第２入賞口３１５に遊技球９９が入球すると、当該変動としての第１特図遊技の終了後に実行される第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されると共に、第１特図遊技において実行されていた保留連続演出のキャプチャ画像７８が表示される。つまり、キャプチャ画像７８によって、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることが明示又は示唆される。これにより、第２特図特殊演出実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が著しく低減されると共に、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることを把握できる。そのため、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が再開される場合であっても、第２特図特殊演出実行後の第１特図遊技において保留連続演出が実行されることに対して遊技者が違和感を覚えることが著しく低減される。その結果、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【０９５８】

特に、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、遊技者が第２入賞口３１５に遊技球９９が入球されるか否かに長時間夢中になる。そのため、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性が高くなる。また、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２入賞口３１５に遊技球９９が入球し易い（入球個数が多い）ために第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技回数が多い（第２特図特殊演出の実行時間が長い）。そのため、第２特図特殊演出の実行前の保留連続演出が終了（第２特図特殊演出が開始）されてから第２特図特殊演出の終了により保留連続演出が再開されるまでの時間が長くなる上に、第１特図遊技が実行される場合に比べて、第２特図特殊演出が実行される第２特図遊技の大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かに対する遊技者の着目度が高い。このように、長開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が長開放される場合には、短開放普図当たり遊技において第２入賞口３１５が短開放される場合に比べて、第２特図遊技の実行前に保留連続演出が実行されていたことを遊技者が失念する可能性がより高くなるため、第２特図特殊演出の実行中に当該第２特図特殊演出の実行前の第１特図遊技において保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆されることの効果は高い。

30

40

【０９５９】

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

50



## 【 0 9 6 0 】

## [ 第 3 の実施形態 ]

前述の第 2 の実施形態では、電動役物による第 2 入賞口の開放態様として、第 1 時間である第 1 開放（短開放）と、電動役物による第 2 入賞口の開放時間が第 1 時間よりも長い第 2 時間である第 2 開放（長開放）と、が設定される遊技機において、保留連続演出が所定数の第 1 特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に第 2 入賞口に遊技球が入球した場合、短開放である場合の第 2 入賞口への遊技球の入球による第 2 特図遊技においては保留連続演出が継続して実行され、一方、長開放である場合の第 2 入賞口への遊技球の入球による第 2 特図遊技においては、第 2 特図特殊演出が実行されると共に、第 2 特図特殊演出の実行時に第 2 特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。

10

## 【 0 9 6 1 】

しかしながら、遊技機における電動役物による第 2 入賞口の開放態様としては、短開放と長開放とが設定される以外に種々の開放態様がある。例えば、第 2 入賞口の開放態様としては、第 2 入賞口の開放時間が一種類である開放態様、1 回の普図当たりに対して第 2 入賞口が複数回開放される開放態様、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで第 2 入賞口の開放時間が異なる開放態様などがあり、必ずしも第 2 入賞口の開放態様として短開放と長開放とが設定されるとは限らない。

## 【 0 9 6 2 】

また、遊技機では、第 2 入賞口の開放態様として、前述の第 2 の実施形態の長開放のように、第 2 入賞口に遊技球が入球し易い態様が含まれることが一般的である。一方、遊技中であっても、遊技盤の遊技領域を遊技球が流下しない状況になることがある。例えば、リーチ演出が実行されている場合や第 1 特図に対する保留が上限に達している場合などに遊技者が遊技球の打ち出しを中断している場合の他、遊技球の打ち出し不良などにより遊技盤の遊技領域に遊技球が到達しない場合には、遊技盤の遊技領域を遊技球が流下しない状況になる。そのため、遊技球が入球し易い態様で第 2 入賞口が開放されている場合であっても、遊技者による遊技球の打ち出しの遅れより、又は遊技球の打ち出し不良などにより、第 2 入賞口への遊技球の入球数が少なくなることがある。例えば、第 2 特図遊技に対する保留が上限数に到達可能なように第 2 入賞口が開放される場合であっても、第 2 特図遊技の保留が上限数に到達せずに、第 2 入賞口への遊技球の入球数が、短開放時の第 2 入賞口への入球数と同程度の 2 個以下の少数となることもある得る。

20

30

## 【 0 9 6 3 】

ここで、前述の第 2 の実施形態では、第 2 入賞口の開放態様が長開放である場合には、第 2 入賞口への入球数を問わず、第 2 入賞口の開放態様が長開放であることに対応して、第 2 入賞口への遊技球の入球によって第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出が実行される。一方、前述のように、第 2 入賞口の開放態様が長開放であっても、第 2 特図遊技の保留が上限数に到達せずに、第 2 入賞口への遊技球の入球数が、短開放時の第 2 入賞口への入球数と同程度の 2 個以下の少数となることもある得る。そのため、第 2 入賞口の開放態様が短開放であるにも関わらずに、第 2 入賞口の開放態様が長開放される場合の演出が実行されるのと同様な状況となる。即ち、実質的に、第 2 入賞口の開放態様と演出との間に不整合が発生する。

40

## 【 0 9 6 4 】

これに対して、本実施形態では、当該特図遊技としての第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第 1 特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に（例えば特 1 当該変動 + 特 1 保留 1 + 特 1 保留 2（図 5 5（A）参照））、電動役物の開放態様と問わず、第 2 入賞口の開放によって第 2 入賞口に遊技球が入球した場合、第 2 入賞口への入球数が 0 を超える所定数以下（例えば 1 個又は 2 個）である場合と、第 2 入賞口への入球数が所定数を超える（3 個以上）場合とで、第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技における演出が異なる。具体的には、図 7 5（A）に示すように、第 2 入賞口への入球数が 0 を超える所

50

定数以下（例えば１個又は２個）である場合には、前述の第２の実施形態の第２入賞口の短開放時と同様に、第２特図遊技において保留連続演出が継続して実行される。一方、図７５（Ｂ）に示すように、第２入賞口への入球数が所定数を超える（３個以上）場合には、前述の第２の実施形態の第２入賞口の長開放時と同様に、第２特図遊技において第２特図特殊演出が実行されると共に、第２特図特殊演出の実行時に第２特図特殊演出の実行前に保留連続演出が実行されていたことが明示又は示唆される。

【０９６５】

このように、本実施形態では、保留連続演出が所定数の第１特図遊技に連続して実行されることが予定されている場合に、第２入賞口の開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合、第２入賞口への入球数が０を超える所定数以下である場合と、第２入賞口への入球数が所定数を超える場合とで、第２特図遊技において実行される演出が異なることで、電動役物による第２入賞口の開放態様として、第２入賞口に遊技球が入球し難い短開放と、第２入賞口に遊技球が入球し易い長開放とが設定される遊技機以外においても、即ち、第２入賞口の開閉態様を問わず、第２特図遊技の終了後に実行される第１特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止されると共に、第２特図特殊演出の終了後に、当該第２特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【０９６６】

また、本実施形態では、当該変動としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、第２入賞口の開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合、第２入賞口への入球数が０を超える所定数以下である場合と、第２入賞口への入球数が所定数を超える場合とで、第２特図遊技において実行される演出が異なることで、遊技球が入球し易い開閉態様で第２入賞口が開放される場合に第２入賞口への遊技球の入球数が少ない場合にも対応が可能になる。

【０９６７】

以下、本実施形態について、図７６～図８１を参照して前述の第２の実施形態との相違点を中心に説明する。

【０９６８】

本実施形態は、当該特図遊技としての第１特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、保留された次の第１特図遊技に連続して保留連続演出が実行されることが予定されている場合に、開放態様と問わず、第２入賞口の開放によって第２入賞口に遊技球が入球した場合、第２入賞口への入球数が０を超える所定数以下（例えば１個又は２個）である場合と、第２入賞口への入球数が所定数を超える（３個以上）場合とで、第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技における演出が異なるように設定される点で、前述の第２の実施形態とは異なる。そのため、本実施形態は、コマンド判定処理、第２特図特殊演出設定処理及び演出種別設定処理での処理の手順の一部が、前述の第２の実施形態とは異なる。

【０９６９】

[ コマンド判定処理 ]

本実施形態のコマンド判定処理は、第２特図保留コマンド及び電動役物閉鎖コマンドを受信した場合の処理が前述の第２の実施形態とは異なる。

【０９７０】

ここで、図７６及び図７７は、コマンド判定処理における前述の第２の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

【０９７１】

< ステップＳ３８０１ >

図７６に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、第２特図保留コマンドを受信した場合に（ステップＳ３３２３：Ｙｅｓ）、前述の第２の実施形態と同様に第２特図保留情報更新処理（ステップＳ３３２４）及び第２特図保留画像表示処理（ステップＳ３

10

20

30

40

50

325) を実行した場合、MPU51は、電役開放入賞カウンタの値に1を加算し(ステップS3801)、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、本実施形態のコマンド判定処理では、前述の第2の実施形態のように短開放である場合と長開放である場合とを区別して第2入賞口315への入球数をカウントするのではなく、短開放である場合と長開放である場合とを区別することなく第2入賞口315への入球数を、電役開放入賞カウンタにおいてカウントする。また、本実施形態では、前述の第2の実施形態とは異なり、第2特図保留コマンドを受信した場合であっても第2特図特殊演出設定処理が実行されず、電動役物閉鎖コマンドを受信することを条件として(ステップS3330: Yes)、後述の図77のステップS3802において実行される。

【0972】

なお、電役開放入賞カウンタは、後述の図78の第2特図特殊演出設定処理のステップS3901において、第2特図特殊演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【0973】

<ステップS3802>

図77に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU51は、電動役物閉鎖コマンドを受信した場合(ステップS3330: Yes)、短開放である場合と長開放である場合とを区別することなく、電動役物が閉鎖された場合に、第2特図特殊演出設定処理を実行する(ステップS3802)。即ち、本実施形態では、前述の第2の実施形態において第2特図保留コマンドを受信した場合に実行されていた第2特図特殊演出設定処理が、電動役物閉鎖コマンドを受信した場合に設定される。

【0974】

[第2特図特殊演出設定処理]

本実施形態の第2特図特殊演出設定処理は、電動役物315bが閉鎖されるまでの第2入賞口315への入球数に基づいて第2特図特殊演出を実行するか否かが判断される点で、短開放であるか長開放かであるかによって第2特図特殊演出を実行するか否かが判断される前述の第2の実施形態とは異なる。

【0975】

ここで、図78は、本実施形態の第2特図特殊演出設定処理における前述の第2の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

【0976】

<ステップS3901~S3903>

図78に示すように、電動役物315bが閉鎖されるときに、第2特図特殊演出設定フラグ及び第2特図特殊演出実行フラグのいずれもオフに設定されている場合(ステップS3501及びS3502共にNo)、MPU51は、第2入賞口315への遊技球99の入球数を示す電役開放入賞カウンタの値が3以上であるか否かを判断する(ステップS3901)。

【0977】

電役開放入賞カウンタの値が3以上である場合(ステップS3901: Yes)、第2特図特殊演出を開始させるために第2特図特殊演出設定フラグをオンに設定し(ステップS3902)、当該第2特図特殊演出設定処理を終了する。

【0978】

電役開放入賞カウンタの値が3以上でない場合(ステップS3901: No)、即ち電役開放入賞カウンタの値が2以下である場合、第2特図特殊演出が開始されないことを示す第2特図特殊演出非設定フラグをオンに設定し(ステップS3903)、当該第2特図特殊演出設定処理を終了する。

【0979】

なお、本実施形態では、電役開放入賞カウンタの値が3以上である場合に第2特図特殊演出が実行されるが、電役開放入賞カウンタの値が4以上である場合、電役開放入賞カウンタの値が2以上である場合などに第2特図特殊演出が実行されるようにしてもよい。

【0980】

10

20

30

40

50

## 〔変動種別（演出パターン）設定処理〕

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理は、電動役物 3 1 5 b の開閉形態を問わず、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数が 3 個以上である場合に、当該特図遊技としての第 2 特図遊技に対して第 2 特図特殊演出が設定される点で、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球数とは無関係に、電動役物 3 1 5 b が長開放される場合に当該特図としての第 2 特図遊技に対して第 2 特図特殊演出が設定される前述の第 2 の実施形態とは異なる。

## 【0981】

ここで、図 7 9 ～ 図 8 1 は、本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理における前述の第 2 の実施形態との相違点を説明するためのフローチャートである。

10

## 【0982】

<ステップ S 4 0 0 1 ～ S 4 0 0 3 >

図 7 9 に示すように、当該特図遊技としての第 2 特図遊技に対して第 2 特図特殊演出が設定された場合に、当該特図としての第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 6 4 5 : Yes）、MPU 5 1 は、電役開放入賞カウンタの値をクリアする（ステップ S 4 0 0 1）。一方、MPU 5 1 は、当該特図遊技としての第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップ S 3 6 4 5 : No）、電役開放入賞カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 4 0 0 2）、減算後の電役開放入賞カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 3）。

## 【0983】

20

即ち、本実施形態では、前述の第 2 の実施形態の短開放入賞カウンタ及び長開放入賞カウンタに代えて、短開放及び長開放に共通の電役開放入賞カウンタが設けられている。そのため、本実施形態では、前述の第 2 の実施形態での長開放入賞カウンタに関する処理に代えて、電役開放入賞カウンタに関するステップ S 4 0 0 1 ～ S 4 0 0 3 の処理が実行される。

## 【0984】

<ステップ S 4 0 0 4 >

ステップ S 3 6 4 1 において第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されていると判断される場合（ステップ S 3 6 4 1 : No）、MPU 5 1 は、処理を図 8 0 のステップ S 4 0 0 4 に移行し、第 2 特図特殊演出が開始されないことを示す第 2 特図特殊演出非設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU 5 1 は、当該特図遊技としての第 2 特図遊技が、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が 2 個以下である場合の最初に実行される第 2 特図遊技であるか否かを判断する。

30

## 【0985】

そして、MPU 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 0 0 4 : Yes）、即ち当該特図遊技としての第 2 特図遊技が、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が 2 個以下である場合の最初に実行される第 2 特図遊技である場合、第 2 特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップ S 4 0 0 5）、処理をステップ S 3 6 5 4 に移行する。

## 【0986】

40

一方、MPU 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 0 0 4 : No）、即ち当該特図遊技としての第 2 特図遊技が、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球が 2 個以下である場合の最初に実行される第 2 特図遊技でない場合、処理を図 8 1 のステップ S 3 6 5 8 に移行し、以下、前述の第 2 の実施形態と同様の処理を実行する。

## 【0987】

<ステップ S 4 0 0 5 ～ステップ S 4 0 0 8 >

第 2 特図特殊演出が開始されないことを示す第 2 特図特殊演出非設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 0 0 4 : Yes）、MPU 5 1 は、第 2 特図特殊演出設定フラグをオフに設定し（ステップ S 4 0 0 5）、処理をステップ S 3 6 5 4 に移行する

50

ことで、以下、前述の第 2 の実施形態と同様の処理を実行する。

【0988】

但し、本実施形態では、前述のように、前述の第 2 の実施形態の短開放入賞カウンタ及び長開放入賞カウンタに代えて、短開放及び長開放に共通の電役開放入賞カウンタが設けられている。そのため、本実施形態では、前述の第 2 の実施形態での長開放入賞カウンタに関する処理に代えて、電役開放入賞カウンタに関するステップ S 4 0 0 6 の処理、及び図 8 1 のステップ S 4 0 0 7 及び S 4 0 0 8 の処理が実行される。

【0989】

以上のように、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 への入球数が 0 を超える所定数以下（例えば 1 個又は 2 個）である場合には、前述の第 2 の実施形態の第 2 入賞口 3 1 5 の短開放時と同様に、第 2 特図遊技において保留連続演出が継続して実行される。一方、第 2 入賞口 3 1 5 への入球数が所定数を超える（3 個以上）場合には、前述の第 2 の実施形態の第 2 入賞口 3 1 5 の長開放時と同様に、第 2 特図遊技において第 2 特図特殊演出が実行される。そのため、電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 の開放態様として、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難い短開放と、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易い長開放とが設定される遊技機以外においても、即ち、第 2 入賞口 3 1 5 の開閉態様を問わず、第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止されると共に、第 2 特図特殊演出の終了後に、当該第 2 特図特殊演出の実行前に実行されていた保留連続演出が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【0990】

また、本実施形態では、当該特図遊技としての第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されているときに、第 2 入賞口 3 1 5 の開放によって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球した場合、第 2 入賞口 3 1 5 への入球数が 0 を超える所定数以下である場合と、第 2 入賞口 3 1 5 への入球数が所定数を超える場合とで、第 2 特図遊技において実行される演出が異なることで、遊技球が入球し易い開閉態様で第 2 入賞口 3 1 5 が開放される場合に第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球数が少ない場合にも対応が可能になる。

【0991】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 及び第 2 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【0992】

また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、種々の変更が可能である。例えば、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、キャプチャ画像 7 8 として図柄表示部 3 4 1 の左下部領域に、第 1 特図遊技において実行されていた保留連続演出の画像の縮小画像が表示されていたが、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、キャプチャ画像 7 8 は他の方法による表示であってもよい。例えば、キャプチャ画像 7 8 は、図柄表示部 3 4 1 の全体に背景演出として飾り図柄の背面側に表示してもよく、飾り図柄の前面側において飾り図柄を視認可能な濃度（透明度）で表示してもよく、飾り図柄の前面側又は背面側において輪郭だけ表示してもよい。

【0993】

また、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、キャプチャ画像 7 8 の表示に限らず、飾り図柄の変動表示が視認可能な方法であれば、他の方法であってもよい。例えば、当該明示又は示唆は、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることをアイコン画像、キャラクタ画像、これらの 2 以上の組み合わせた画像など、キャプチャ画像 7 8 とは異なる特定画像として表示してもよい。

【0994】

また、キャプチャ画像 7 8 は、第 2 特図遊技の実行中の全期間において表示してもよい

が、第 2 特図遊技の実行中の一部の期間、例えば第 2 特図遊技の開始から一定期間のみ、第 2 特図遊技の終了前の一定期間のみ、第 2 特図遊技の開始から一定期間と第 2 特図遊技の終了前の一定期間との双方において表示してもよく、キャプチャ画像 78 の表示期間については特に限定はない。また、キャプチャ画像 78 は、第 2 特図遊技が複数回連続して実行される場合に全ての第 2 特図遊技において表示する必要はなく、例えば複数回実行される第 2 特図遊技のうちの最初に実行される第 2 特図遊技のみ、最後に実行される第 2 特図遊技のみ、最初と最後に実行される第 2 特図遊技において表示してもよく、キャプチャ画像 78 が表示される第 2 特図遊技の回数と、第 2 特図特殊演出が実行される第 2 特図遊技の回数とが異なってもよい。

【0995】

また、キャプチャ画像などの第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆は、飾り図柄が変動表示される図柄表示部 341 以外の表示手段において表示してもよい。例えば、当該明示又は示唆は、当該遊技機 10 に設定される遊技設定値である設定値以外の遊技設定値である非設定値を表示する 7 セグメント表示部 39 に表示してもよく、また飾り図柄の変動表示や画像演出が実行される図柄表示部 341 以外のサブ液晶表示部などの画像演出が実行される表示手段が設けられる場合、このサブ液晶表示部など表示手段に表示してもよい。このように、第 2 特図特殊演出実行前の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されていたこと、及び第 2 特図特殊演出実行後の第 1 特図遊技において保留連続演出が実行されることの明示又は示唆が、画像演出が実行される図柄表示部 341 とは別のサブ液晶表示部などの他の表示手段されることで、図柄表示部 341 における飾り図柄の変動表示や画像演出の表示を阻害することなく、他の表示手段において当該明示又は示唆を表示することができる。これにより、変動表示や画像演出と、当該明示又は示唆との両方を、互いの視認を阻害することなく確実かつ適切に表示することができる。

【0996】

また、第 2 特図特殊演出は、図 61 (B) 及び図 61 (C) の例には限定されず他の態様でもよい。例えば、第 2 特図特殊演出は、文字画像に代えて又は加えて、キャラクタ画像などの他の画像の表示するものであってもよく、図柄表示部 341 での演出に代えて又は加えて、スピーカ 26 により所定の音声演出を実行するものであってもよい。

【0997】

また、第 2 特図特殊演出は、所定の条件が満たされる場合に遊技者に特典が付与されることを明示又は示唆する演出であればよく、必ずしも飾り図柄が大当たり図柄（例えばゾロ目）で停止表示されることを条件とし、当該条件が満たされる場合の大当たり種別が確変大当たりである演出である必要はない。所定の条件としては、例えば飾り図柄がリーチとなること、特定の演出が実行されることなどが挙げられる。換言すれば、本発明は、第 2 入賞口 315 への遊技球 99 の入球を契機とする大当たり抽選結果が大当たりである場合の大当たり種別が、必ず確変大当たりとなる遊技機以外に対しても適用できる。例えば、本発明は、前述の第 1 の実施形態に係る遊技機のようなループ確変機その他、第 2 入賞口 315 への遊技球 99 の入球を契機とする大当たり抽選の結果として確変大当たり以外の当たりを含む、例えば V-ST 機などの ST 機、1 種 2 種混合機に対しても適用可能である。

【0998】

また、前述の第 2 及び第 3 の実施形態では、低頻度サポートモードである通常遊技状態において保留連続演出及び第 2 特図特殊演出が実行され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において保留連続演出及び第 2 特図特殊演出が実行されないように設定されていたが、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態のうちの両方又は一方において、保留連続演出及び第 2 特図特殊演出が実行されるようにしてもよい。

【0999】

また、前述の第2及び第3の実施形態では、所定回の第1特図遊技に連続して保留連続演出が実行される場合、チャンス目演出が4回以上の特図遊技において連続して実行されることの不整合の発生を回避する例外を除いて、各回の第1特図遊技において単一種の保留連続演出が実行されるが、各回の第1特図遊技において異なる保留連続演出が実行されてもよく、演出とし実行可能な組み合わせであれば、1回の第1特図遊技において複数種の保留連続演出（例えばミニキャラ演出とゾーン演出）が同時に実行されてもよい。

【1000】

また、前述の第2及び第3の実施形態では、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と所定の保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであればよく、例えば大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる得ることが判明した段階で実行されている特図遊技の次に実行される特図遊技から、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じる特図遊技（例えば所定の保留連続演出の開始から4回目に実行される特図遊技）までの間であればよい。即ち、保留連続演出の種別の変更タイミングは、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合が生じないタイミングであれば、第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれであってもよい。

【1001】

もちろん、チャンス目演出以外の保留連続演出が実行されている場合に保留連続演出が実行される特図遊技の回数が所定回数（例えば4回）以上となる場合においても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。即ち、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合であっても、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。このように、単一種の保留連続演出が所定回数以上連続して実行されても不都合が生じない場合に保留連続演出の種別が変更されることで、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行される場合に遊技者が退屈感を覚えることが防止されるため、単一種の保留連続演出が多くの特図遊技において連続して実行されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【1002】

また、大当たり抽選の結果と保留連続演出によって明示される内容との間に不整合を生じること防止するために保留連続演出の種別の変更を行う場合に限らず、保留連続演出の種別の変更を行う場合、保留連続演出を開始する契機となった第1特図遊技の保留に対する変動表示時間が長い場合、即ち当該保留に対する大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるか、大当たり期待度が高いリーチ演出が実行される場合、変更前の所定の保留連続演出の種別に比べて、変更後の特定の保留連続演出の種別のほうが、大当たり期待度が高くなるように、保留連続演出の種別の変更を行ってもよい。例えば、変更前の所定の保留連続演出が大当たり期待度の最も低いミニキャラ演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、大当たり期待度がミニキャラ演出よりも高いチャンス目演出、同色図柄演出又はゾーン演出（モード演出）を設定してもよく、変更前の所定の保留連続演出がチャンス目演出又は同色図柄演出である場合、変更後の特定の保留連続演出として、チャンス目演出及び同色図柄演出よりも大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）を設定してもよい。この場合、変更後の特定の保留連続演出と変更前の所定の保留連続演出との大当たり期待度の差は、例えば10%以上に設定され、好ましくは25%以上に設定される。

【1003】

また、保留連続演出の変更は、1回に限らず、複数回行ってもよい。

【1004】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【1005】

[その他の変形例]

前述の各実施形態及び変形例において、遊技機10が備える外枠14は、一般に木製であるが、ABS樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく

10

20

30

40

50

、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機 10 が備える内枠 12 は、ABS 樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機 10 が備える前面枠 11 は、ABS 樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、内枠 12 が前面枠 11 に対して開閉可能であり、裏パックユニット 13 が内枠 12 に対して開閉可能であるが、遊技機 10 は、1 つのシリンダ錠などの施錠手段によって、内枠 12 を前面枠 11 に対して開放不能に施錠し、裏パックユニット 13 を内枠 12 に対して開放不能に施錠してもよく、内枠 12 を前面枠 11 に対して開放不能とする施錠手段と、裏パックユニット 13 を内枠 12 に対して開放不能とする施錠手段とを個別に設けてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、内枠 12 の正面視の左端部が前面枠 11 に回動可能に支持されることにより、内枠 12 が前面枠 11 に対して開閉可能な構成を採用したが、内枠 12 の正面視の右端部が前面枠 11 に回動可能に支持されることにより、内枠 12 が前面枠 11 に対して開閉可能な構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、裏パックユニット 13 の正面視の左端部が内枠 12 に回動可能に支持されることにより、裏パックユニット 13 が内枠 12 に対して開閉可能な構成を採用したが、裏パックユニット 13 の正面視の右端部が内枠 12 に回動可能に支持されることにより、裏パックユニット 13 が内枠 12 に対して開閉可能な構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技機 10 が備える遊技盤 31 は、ABS 樹脂、ポリカーボネート樹脂、アクリル樹脂などの樹脂製であってもよく、また、鉄鋼（炭素鋼）、鋳鉄、鋳鋼、ステンレス鋼、アルミニウム合金、銅合金、合金鋼などの金属製であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、遊技機 10 が上皿 23 及び下皿 24 を備える構成を採用したが、下皿 24 が省略され、上皿 23 のみを備える構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、正面視の右側に発射ハンドル 22 が設けられる構成を採用したが、正面視の左側などの他の部位に発射ハンドル 22 が設けられる構成を採用してもよい。また、発射ハンドル 22 が正面視の右側と左側の両方に設ける構成など複数の発射ハンドル 22 を設ける構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、遊技者が発射ハンドル 22 に触れているか否か（遊技者の手が発射ハンドル 22 に接触しているか否か）を検出可能なタッチセンサ 21a が発射ハンドル 22 に設けられる構成を採用したが、発射ハンドル 22 としてはタッチセンサ 21a が省略された構成を採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技球を発射可能な発射手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、バネなどの弾性力を利用して遊技球を発射させる構成、圧縮気体が噴出する際の風圧を利用して遊技球を発射させる構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、発射ハンドル 22 が右回りに所定量回転操作された状態において、例えば 0.6 sec ごとに 1 個の遊技球（1 分間に 100 個の遊技球）が発射されるように構成されているが、1 分間に 100 個未満（例えば 60 個）の遊技球が発射される構成であってもよく、また、1 分間に 100 個以上（例えば 200 個）の遊技球が発射される構成であってもよい。また、発射ハンドル 22 が左回りに所定量回転操作された状態において、遊技球が発射される構成であってもよい。また、レバーを弾くことによって遊技球を 1 個ずつ発射させる構成としてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、音声を出力可能な手段としてスピーカ 26 を備える構成を採用したが、スピーカ 26 に加えて又はスピーカ 26 に代えてイヤホンジャックを備える構成を採用してもよい。この構成によれば、遊技球は、自身が持参したイヤホンやヘッドホンに当該イヤホンジャックに接続することによって、周囲の遊技機 10 の音声に邪魔されず、自身が遊技中の遊技機 10 の音声を十分に楽しむことが可能になる。また、前述の各実施形態及び変形例において、第 1 入賞口 314 又は第 2 入賞口 315 に遊技球が入球したことに基づいて変動表示を開始する第 1 特別図

10

20

30

40

50



柄又は第２特別図柄を表示可能な手段として７セグメント表示装置を備える構成を採用したが、第１特別図柄及び／又は第２特別図柄を表示可能な手段として他の構成を採用でき、例えば、複数のＬＥＤランプが列状やマトリックス状に配置された構成、液晶表示装置や有機ＥＬ表示装置などの表示装置を備える構成、ハロゲンランプを備える構成などを採用してもよい。また、前述の第２及び第３の実施形態では、所定の示唆情報が飾り図柄が変動表示される図柄表示部３４１に表示されるキャプチャ画像７８などであったが、所定の示唆情報は図柄表示部３４１以外の表示手段において表示されるものであってもよい。この場合、表示手段として所定の示唆情報を表示するための専用の表示手段を設定することも考えられるが、遊技機１０に既に設けられている表示手段を利用することが考えられる。即ち、所定の示唆情報は、例えば当該遊技機１０に設定される遊技設定値である設定値以外の遊技設定値である非設定値を表示する７セグメント表示部３９や、メイン表示部３６（普通図柄表示部３６１、第１特別図柄表示部３６２、第２特別図柄表示部３６３、第１特図保留数表示部３６４及び第２特図保留数表示部３６５）などに表示してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、スルーゲート３１７Ｌ、３１７Ｒを遊技球が通過したことに基づいて変動表示を開始する普通図柄を表示可能な手段として２つのＬＥＤランプを備える構成を採用したが、普通図柄を表示可能な手段として他の構成を採用でき、例えば、３つ以上のＬＥＤランプが列状やマトリックス状に配置された構成、７セグメント表示装置、液晶表示装置や有機ＥＬ表示装置などの表示装置を備える構成、ハロゲンランプを備える構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄を表示可能な図柄表示部３４１などの表示手段としては、種々の構成を採用することができ、例えば、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＬＥＤ表示装置、プラズマ表示装置、ドラム回転式表示装置、導光板、三次元ホログラム表示装置、これらの２以上を組み合わせた構成などを採用してもよい。また、前述の第２及び第３の実施形態では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に図柄表示部３４１に表示されるキャプチャ画像７８を表示し続ける事によって所定の示唆情報を継続して表示していたが、表示する示唆情報はキャプチャ画像７８に限らず他の情報であってもよい。例えば連続的にチャンス目演出が表示されていた第１特図遊技や第２特図遊技が実行される直前の第１特図遊技において表示されていたものであればよく、第１特図遊技の画面全体や、その画面で表示されていた画像を文字で説明したものでもよい。またその場合は、連続的に表示されていた演出に係わず、その時点の連続的に表示された演出の種類、大当たり回数、大当たり終了後からの変動回数、保留球数、発射球数等であってもよく、また、それらのうち複数の組合せでもよく、それらのうちの１種類でもよい。また、前述の第２及び第３の実施形態では、保留連続演出として、チャンス目演出等の停止図柄の組合せを用いていたが、これに限らず遊技者がその演出の連続性を視認可能なものであればよい。例えば、変動中の図柄の背面側に表示される表示物が複数回の第１特図遊技において連続的に表示されるものであってもよく、例えば特定のキャラクタ、連続的に表示されていることを示唆する文字、背景の画像の一部に表示される表示体、または背景そのものであってもよい。また、変更される演出も同様で、連続していた演出が変更されたとき遊技者が視認可能であればよく、例えば特定のキャラクタが表示される演出に変更されてもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄としては、数字に限らず、種々の文字、図形、記号、絵柄、これらの２以上の組み合わせなどを採用することができる。例えば、飾り図柄としては、アルファベット、ギリシャ文字、平仮名、カタカナ、漢字、各種キャラクタ、これらの２以上の組み合わせなどを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、飾り図柄がスクロールする図柄列の数は３つに限らず、例えば２つ以下であってもよく、４つ以上であってもよい。そして、飾り図柄の図柄列が１つである構成を採用した場合には、例えば、特定の飾り図柄（例えば「７」）が停止した場合に大当たり当選となる構成を採用してもよい。また、飾り図柄の列が２つ又は４つ以上である構成を採用した場合には、例えば特定のライン（有効ライン）に同一の飾り図柄が停止した場合に大当たり当選となる構成を採用してもよい。また、前述の第２及び第３の実施形態では、保留連続演出として、大当たり期待度の高いゾーン演出（モード演出）が設定されていたが、保留連続

10

20

30

40

50

演出として、ゾーン演出（モード演出）以外の背景演出を含んでいてもよい。即ち、保留連続演出として、複数の背景演出を設定してもよく、この場合、複数の背景演出の大当たり期待度を異なるものに設定することが考えられる。そして、保留連続演出として、大当たり期待度が異なる複数の背景演出を設定する場合、保留連続演出として大当たり期待度が低い低期待度背景演出が実行される場合、低期待度背景演出から、より大当たり期待度が高い高期待度背景演出に変更することも考えられる。もちろん、複数の背景演出として大当たり期待度が同程度のもの、例えば大当たり期待度が低い低期待度背景演出を複数設定し、低期待度背景演出相互で背景演出を変更してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、可変入賞口 3 1 6 などの大入賞口を開閉する開閉扉 3 1 9 などの特別電動役物としては、種々の構成を採用でき、例えば板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって大入賞口を開放可能な構成や、遊技盤 3 1 の前後方向にスライド可能な板状部材によって大入賞口を開閉する構成、羽物部材が左右方向（時計回り方向及び反時計回り方向）に回転することによって大入賞口を開閉する構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例では、いわゆるループ確変機について説明したが、例えば V - S T 機などの大当たり遊技での V 入賞を条件に当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態などの遊技者に有利な遊技状態に移行する遊技機では、可変入賞口 3 1 6 などの大入賞口には V 入賞口が設けられる。V 入賞口は、大入賞口の開放時に常時入賞可能なものであってもよいが、特定の条件が満たされる場合に開放される構成を採用してもよい。特定の条件としては、例えば特定のラウンド遊技（例えば 1 ラウンド目のラウンド遊技、最終ラウンド遊技）の実行が挙げられる。また、V 入賞口を特定の条件が満たされる場合に開放される構成とする場合、V 入賞口に当該 V 入賞口を開閉可能な可動部材を設け、当該可動部材の動作制御を行うことによって V 入賞口が開閉される構成を採用することができる。また、V 入賞口が特定の条件が満たされる場合に開放される場合、当該 V 入賞口への遊技球の入球や、一定時間経過後によって V 入賞口を閉鎖する構成を採用してもよい。その他、変更される演出（保留連続演出）としては、第 1 特図遊技に用いられる飾り図柄の種類であってもよく、第 1 特図遊技の背景の色調であってもよく、第 1 特図遊技の背景の一部であってもよく、第 1 特図遊技の背景全体であってもよい。また、変更されるタイミングは第 1 特図遊技の変動の開始時であってもよく、変動の途中であってもよく、変動において特定の事象（例えばリーチ成立、スーパーリーチ発展、スペシャルリーチ発展）が発生したタイミングでもよく、図柄の停止時でもよい。例えば、特定の事象が発生する前の背景の一部又は全体の演出（特定演出画像）が、特定の事象（例えばリーチ成立、スーパーリーチ発展、スペシャルリーチ発展）が発生したタイミングの異なる種別の背景（所定演出画像）に変更される場合であってもよい。また、大入賞口は、複数設けてもよく、例えば V 入賞口を備える大入賞口と、V 入賞口を備えない大入賞口を別々に設ける構成であってもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、遊技球の第 2 入賞口 3 1 5 などの始動入賞口への入球の制限の有無を切り換える電動役物 3 1 5 b などの普通電動役物としては、種々の構成を採用でき、例えば、一对の可動弁（羽物部材）が左右に開放可能なチューリップ型普通電動役物（いわゆる電チュー）や、板状部材の下方に略水平方向に延びる回転軸が設けられ、当該回転軸を中心として当該板状部材が前方側に回転することによって始動入賞口を開閉する構成、遊技盤 3 1 の前後方向にスライド可能な板状部材によって始動入賞口を開閉する構成、羽物部材が左右方向（時計回り方向及び反時計回り方向）に回転することによって始動入賞口を開閉する構成などを採用してもよい。また、前述の各実施形態及び変形例において、各入賞口（一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6 など）に設定されている賞球数は例示であり、各入賞口に設定される賞球数を適宜変更することによって、スペックの異なる複数種類の遊技機 1 0 を実現することが可能である。

【 1 0 0 6 】

[ 第 4 の実施形態 ]

前述の第 1 の実施形態では、1 種遊技機である、いわゆるループ確変機について説明し

10

20

30

40

50

た。ところで、遊技機としては、ループ確変機の他に、１種２種混合機などがある。１種２種混合機では、１種大当たり遊技と２種大当たり遊技との２種類の大当たり遊技が実行され得る。１種大当たり遊技は、例えば大当たり抽選結果が大当たりである場合に当該大当たり抽選結果が大当たりであることを明示する特図遊技の終了後に実行される。また、１種大当たり遊技の終了後は、利益状態として第２入賞口への遊技球の入球が容易化される時短遊技状態に移行される。一方、２種大当たり遊技は、時短遊技状態での第２入賞口への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選結果が小当たりである場合に、当該小当たりに基づく小当たり遊技において所定の入賞口に遊技球が入球されることを条件に実行される。

【１００７】

また、各種仕様の遊技機では、大当たり抽選の結果が外れであることを条件に時短遊技状態に移行させることも考えられる。例えば、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合の外れの種別が、時短図柄が停止表示される時短図柄停止外れであること、又は低確率モードにおいて所定回数（例えば大当たり確率分母の２．５倍～３倍）の大当たり抽選において抽選結果が連続して外れとなること（いわゆる天井）などが考えられる。

【１００８】

そして、遊技機では、遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。即ち、時短図柄停止外れである場合に時短遊技の条件成立となって時短遊技状態に移行させる構成を採用する場合、遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる新たな遊技性を付与することが重要である。

【１００９】

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、第１契機又は第２契機としての「遊技の条件成立」を備え、また所定状態実行手段が実行する所定状態としての「利益状態」を備え、また状態実行手段が実行可能な第１状態としての「低利益状態」と第２状態としての「高利益状態」とを備え、特定状態としての「高利益条件の成立状態」を備える。

【１０１０】

第１契機及び第２契機は、それらの契機が異なるタイミングで遊技の条件成立となるものであればよい。第１契機及び第２契機としては、例えば所定の抽選で所定の結果となること、所定の領域に遊技球が進入すること、所定の領域に遊技球が進入することで検出器によってそれを検出して抽選が行われること、所定の抽選が行われる契機が成立すること、所定の遊技状態が成立すること、所定の遊技状態の成立により特定の遊技状態が発生すること、特定の遊技状態が終了すること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１０１１】

所定状態は、予め定められた期間において利益を付与する利益状態、又は付与する可能性が高い利益状態であればよい。所定状態としては、例えば所定回数の時短遊技状態、所定回数の確変遊技状態、所定期間の時短遊技状態、所定期間の確変遊技状態、所定期間の特定の大当たり状態、所定期間の小当たり状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１０１２】

第１状態及び第２状態は、所定の事象が遊技者に有利な態様で制御される状態と、この状態よりも前記所定の事象が遊技者により有利な態様で制御される状態との少なくとも高低２つの利益状態に制御され、相対的に遊技者への利益に差が生じるものであればよい。第１状態及び第２状態としては、例えば所定の可動物に所定の動作をさせること、所定の可動物に所定の動作させる確率を向上させること、所定の可動物に所定の動作させる確率を１００％とすること、所定の可動物に所定の動作させる抽選を所定の確率で実行するもの、所定の可動物に所定の動作をさせる時間を向上させること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【１０１３】

また、本遊技機では、所定状態において第２契機が成立する場合に特定値が決定される。特定値は、当該特定値によって実行期間を決定し得る数値であればよい。特定値としては、例えば所定の遊技状態を実行する回数、それを実行させるも基となる参照値や特定の

10

20

30

40

50

時間データや特定の乱数値、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【1014】

特定状態は、所定の利益を付与する場合に高利益で利益を付与することが判別可能な高利益条件の成立状態であればよい。高利益条件としては、所定の回数が閾値を超えていることまたは下回ること、所定の時間が閾値を超えていることまたは下回ること、所定の判定結果となること、所定の情報が記憶されることなどが挙げられる。また、高利益条件が成立しているか否かを判別するための方法は実現可能であればソフトウェアによる判別やハード回路による判別やその組み合わせなど、どのような方法でも構わない。

【1015】

実行期間は、特定値に基づいて期間が決定されるものであればよい。実行期間としては、例えば特図遊技の回数、遊技の実行期間、各種入賞口への遊技球の入賞回数、スルーゲートの遊技球の通過回数、可変入賞口の開放回数、各種変動図柄の変動時間、各種変動図柄の停止結果の表示時間、各種変動図柄の停止結果としての利益の付与時間、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【1016】

ここで、本実施形態に係る遊技機は、電動役物のサポートにより入賞可能な第2入賞口への遊技球の入球を契機とする大当たり抽選の結果として、大当たり、小当たり及び外れを含む。また、本実施形態に係る遊技機では、時短遊技状態として、電動役物の開放時間が短い低利益状態としての短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）と電動役物の開放時間が長い高利益状態としての長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）とを含む。

20

【1017】

短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）は、通常遊技状態（非時短遊技状態）での1種大当たり遊技の終了後に第2時短遊技の条件成立となって移行され、その利益状態として第2入賞口の開放時間が第2入賞口への遊技球の入球が困難な短時間（例えば0.6秒）に設定されている。このように、短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）では、第2入賞口への遊技球の入球が困難であることで第2特図大当たり抽選を受け難いために小当たり遊技が実行され難いだけでなく、小当たり遊技において2種大当たり遊技を実行させる契機を提供するV入賞口に遊技球が入球困難又は入球不能とされている低利益状態である。その結果、短開放時短遊技状態では、2種大当たり遊技が実行され難いか、実質的に実行されない。

30

【1018】

一方、長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）は、短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）において後述の所定の条件が成立する場合に移行され、第2入賞口の開放時間が第2入賞口への遊技球の入球が容易な長時間（例えば3秒）に設定されている。このように、長開放時短遊技状態では、第2入賞口への遊技球の入球が容易であることで、第2特図大当たり抽選を受け易くために小当たり遊技が実行され易いだけでなく、小当たり遊技において2種大当たり遊技を実行させる契機を提供するV入賞口に遊技球が入球可能とされている。そのため、長開放時短遊技状態は、2種大当たり遊技が実行され易く、短開放時短遊技状態に比べて遊技者に有利な高利益状態である。

【1019】

また、本実施形態では、第2入賞口への遊技球の入球を契機とする第2特図大当たり抽選結果として、前述のように大当たり、小当たり及び外れが含まれるが、外れとして、当該第2特図遊技の終了後に長時短遊技状態に移行させることが可能な時短図柄が停止表示される時短図柄停止外れが設定されている。この時短図柄停止外れが設定された場合に、時短遊技の条件成立となって時短遊技状態に移行する可能性がある。

40

【1020】

ここで、本実施形態では、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）から高利益状態である長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）に移行される前述の所定の条件は、第1に、短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであること、第2に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技状態の時短遊

50

技回数（特定値）が、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数（所定の未実行値）よりも多いこと（特定条件の成立）である。この場合に高利益条件の成立状態となって高利益状態である長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）に移行される。例えば、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技状態の時短遊技回数が50回である場合、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が49回以下であれば高利益条件の成立状態となって高利益状態である長時短遊技状態（第2状態）に移行されるのに対して、当該短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が50回以上であれば高利益条件の成立状態とはならず長時短遊技状態に移行されずに引き続き低利益状態として短時短遊技状態（第2時短遊技状態）に滞在する。

#### 【1021】

このように、本実施形態に係る遊技機では、小当たり遊技を経由した2種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である時短遊技状態（本実施形態では長開放時短遊技状態である第3時短遊技状態）に移行するためには、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する低利益状態としての時短遊技状態（本実施形態では短開放時短遊技状態である第2時短遊技状態）への移行が条件となり、さらに、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであり、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が、当該時短遊技状態（第2時短遊技状態）での残りの時短遊技回数よりも多い場合に高利益状態の条件成立となって移行される。つまり、本実施形態に係る遊技機は、2種大当たり遊技を実行させることが可能な高利益状態である長開放時短遊技状態へ移行するための条件が従来の1種2種混合機よりも厳しく設定され、さらに、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）を利用した新規な遊技性が付与される。その結果、本実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての短開放時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また時短図柄が停止表示された場合に2種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である長開放時短遊技状態に移行されるか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができる。これにより、1種2種混合機において、遊技への注目度や興味を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

#### 【1022】

また、本実施形態に係る遊技機では、低利益状態としての短開放時短遊技状態（第2時短遊技状態）から高利益状態である長開放時短遊技状態（第3時短遊技状態）に移行される条件が、低利益状態としての短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであり、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が、当該短開放時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い高利益状態の条件成立となっていることである。このように、低利益状態としての短開放時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであり、当該時短図柄停止外れに対して設定される特定値としての時短遊技回数の上限値（規定回数）が、当該短開放時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多いことである場合に、高利益状態の条件成立となって低利益状態としての短開放時短遊技状態から高利益状態である長開放時短遊技状態に移行される場合、低利益状態としての短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるほど（短開放時短遊技状態での特図遊技の実行回数が多くなるほど）、高利益状態である長開放時短遊技状態に移行され易いという遊技性が付与される。これにより、低利益状態としての短開放時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるにつれて（第2時短遊技での特図遊技の実行回数が多くなるにつれて）、時短図柄が停止表示されることへの期待や高利益状態である長開放時短遊技状態に移行されるか否かに注目がより一層高められるため、遊技への注目度や興味をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

#### 【1023】

以下、本実施形態について、図82～図113を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第1の

10

20

30

40

50

実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【 1 0 2 4 】

[ 遊技機 1 0 の構成 ]

まず、図 8 2 ~ 図 8 4 を参照しつつ、遊技機 1 0 の構成について説明する。ここで、図 8 2 は本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図であり、図 8 3 及び図 8 4 は、図 8 2 に示す遊技盤 3 1 に設けられる羽役物装置 8 3 の要部を示す断面図である。

【 1 0 2 5 】

図 8 2 に示すように、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態と同様に、2つのスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R が設けられている。スルーゲート 3 1 7 L は、遊技盤 3 1 の左側領域に設けられ、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球が通過可能である。この左側のスルーゲート 3 1 7 L は、入球センサ 3 1 7 L a ( 図 7 参照 ) を有し、入球センサ 3 1 7 L a によってスルーゲート 3 1 7 L への遊技球の通過の有無が判断される。スルーゲート 3 1 7 R は、遊技盤 3 1 の右側領域に設けられ、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が通過可能である。この右側のスルーゲート 3 1 7 R は、入球センサ 3 1 7 R a ( 図 7 参照 ) を有し、入球センサ 3 1 7 R a によってスルーゲート 3 1 7 R への遊技球の通過の有無が判断される。

【 1 0 2 6 】

このように、遊技盤 3 1 の左側領域及び右側領域にスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R が設けられることで、遊技盤 3 1 の左側領域、及び遊技盤 3 1 の右側領域のいずれに遊技球を打ち出す場合であっても、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R を遊技球が通過することに基づいて普図抽選の遊技の条件成立となって普図当たり抽選が実行される。そして、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合には、普図当たり遊技が実行され、この普図当たり遊技において電動役物 3 1 5 b が開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球可能とされる。即ち、本実施形態では、高頻度サポートモードである時短遊技状態だけでなく、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球 9 9 を打ち出すことで、低頻度サポートモードである通常遊技状態においても第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させることが可能である。

【 1 0 2 7 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく 1 種 2 種混合機として構成されており、遊技盤 3 1 の右側領域に設けられた羽役物装置 8 3 を備える。羽役物装置 8 3 は、第 2 特図遊技における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において作動されるものであり、小当たり遊技での後述の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球による 2 種大当たり遊技の実行の契機を与えるものである。

【 1 0 2 8 】

羽役物装置 8 3 は、可変入賞口 3 1 6 の上方かつ図柄表示部 3 4 1 の右側に設けられている。図 8 3 に示すように、羽役物装置 8 3 は、遊技球 9 9 を羽役物装置 8 3 の内部に導入する導入口 8 3 1、及びこの導入口 8 3 1 を閉鎖する閉鎖位置 ( 図 8 3 の実線の位置 ) と導入口 8 3 1 を開放する開放位置 ( 図 8 3 の一点鎖線の位置 ) との間で、ソレノイド ( 不図示 ) 等の駆動手段によって回動される可動羽部 8 3 2 を有する。可動羽部 8 3 2 が待機位置にあることで可動羽部 8 3 2 によって導入口 8 3 1 が閉鎖された状態では、遊技球 9 9 が羽役物装置 8 3 の内部に導入されることはない。一方、図 8 4 ( A ) 及び図 8 4 ( B ) に示すように、可動羽部 8 3 2 が開放位置にあることで導入口 8 3 1 が開放された状態では、可動羽部 8 3 2 によって遊技球 9 9 の受け取りが可能である。可動羽部 8 3 2 によって受け取られた遊技球 9 9 は、導入口 8 3 1 を介して羽役物装置 8 3 の内部に導入され得る。可動羽部 8 3 2 は、第 2 入賞口 3 1 5 の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たり ( 図 8 7 ( A ) 及び図 8 7 ( B ) 参照 ) である場合に開放位置に作動され、導入口 8 3 1 を所定時間、例えば羽役物装置 8 3 に 1 ~ 3 個の遊技球 9 9 が入球する時間 ( 1 . 8 秒以下 ) だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口 8 3 1 の開放時間は、

10

20

30

40

50

適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

【 1 0 2 9 】

羽役物装置 8 3 の内部には、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 及び V 入賞口開閉部 8 3 5 が設けられている。V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 には、それぞれ入球センサ（不図示）が設けられており、これらの入球センサによって V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 に遊技球が入賞したことが検知される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、V 入賞口 8 3 3 を閉鎖状態とする閉鎖位置（図 8 4（A）参照）と V 入賞口 8 3 3 を開放する開放位置（図 8 4（B）参照）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、通常は V 入賞口 8 3 3 を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、V 入賞口 8 3 3 が開放される。

10

【 1 0 3 0 】

ここで、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動される所定のタイミングは、後述のように抽選結果が小当たりとなった大当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定される。具体的には、前記所定のタイミングは、後述の短開放時短遊技状態（第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が小当たりである場合には（図 8 7（A）参照）、当該小当たりによって実行される第 1 小当たり遊技のオープニング（第 1 オープニング）に設定される（図 9 1（A）及び図 9 1（C）参照）。第 1 小当たり遊技の第 1 オープニングは、可動羽部 8 3 2 が作動されることによって導入口 8 3 1 が開放される可動羽部作動遊技の実行前に実行される。そのため、第 1 小当たり遊技における V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動される所定のタイミングが第 1 オープニングに設定される場合、V 入賞口 8 3 3 には遊技球 9 9 が入球されない。従って、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される第 1 小当たり遊技では、V 入賞口 8 3 3 には遊技球 9 9 が入球されず、短開放時短遊技状態（第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態）では、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて後述の 2 種大当たり遊技が実行されることはない。

20

【 1 0 3 1 】

一方、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動される所定のタイミングは、後述の長開放時短遊技状態（第 3 時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が小当たりである場合には（図 8 7（B）参照）、当該小当たりによって実行される第 2 小当たり遊技の可動羽部作動遊技に設定される（図 9 1（B）及び図 9 1（C）参照）。可動羽部作動遊技では、可動羽部 8 3 2 が作動されることによって導入口 8 3 1 が開放され、導入口 8 3 1 を介して羽役物装置 8 3 の内部に遊技球 9 9 が入球可能である。そのため、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動される所定のタイミングが可動羽部作動遊技に設定される場合、羽役物装置 8 3 の内部に入球した遊技球 9 9 が V 入賞口 8 3 3 に入球可能となる。従って、長開放時短遊技状態（第 3 時短遊技状態）における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される第 2 小当たり遊技では、V 入賞口 8 3 3 には遊技球 9 9 が入球可能であり、第 3 時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて後述の 2 種大当たり遊技が実行され得る。

30

【 1 0 3 2 】

[ 遊技機 1 0 のシステム構成 ]

次に、図 8 5 ~ 図 8 7 を参照しつつ、本実施形態の遊技機 1 0 の主制御装置 4 において使用される各種テーブル等について説明する。

40

【 1 0 3 3 】

[ 普図当たり当否テーブル等 ]

ここで、図 8 5 は普図当たり当否テーブル等の一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 8 5（A）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図 8 5（B）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設

50

定されている。

【 1 0 3 4 】

図 8 5 ( A ) に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 8 5 ( A ) に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）は、普図当たり抽選における普図当たり確率が 1 / 3 0 0 に設定されており、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され難い低利益状態である。

【 1 0 3 5 】

図 8 5 ( B ) に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 8 5 ( B ) に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 2 9 9 の場合に普図当たり設定されている。つまり、時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、普図当たり抽選における普図当たり確率が 2 9 9 / 3 0 0 に設定され、通常遊技状態（低頻度サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され易い高利益状態である。

【 1 0 3 6 】

このように、低頻度サポートモードである遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され難いため、第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることにより遊技者が特段の利益を得る可能性が低い。

【 1 0 3 7 】

なお、本実施形態では、後述のように時短遊技状態として、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態が設定されているが、第 1 ~ 第 3 時短遊技状態のいずれにおいても、普図当たり確率が同一に設定されている。もちろん、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での普図当たり確率、及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での普図当たり確率は、図 8 5 ( A ) 及び図 8 5 ( B ) に示される例には限定されず、適宜変更可能である。また、短遊技状態普図当たり当否テーブルを参照する遊技状態として、特図確率変動状態である場合や、時短遊技状態である場合に参照しても良い。

【 1 0 3 8 】

ここで、図 8 5 ( C ) は、遊技状態の種別と、普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の開放態様（開放時間）との関係の一例を示す図である。

【 1 0 3 9 】

図 8 5 ( C ) に示すように、普図当たり抽選結果が普図当たりである場合には、前述のように普図当たり遊技において電動役物 3 1 5 b が開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球可能とされるが、普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の開放形態（開放時間）は普図当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定されている。

【 1 0 4 0 】

具体的には、低頻度サポートモードである通常遊技状態、通常遊技状態での時短図柄停止外れを契機として移行する第 1 時短遊技状態（図 9 6 参照）、及び 1 種大当たりを契機として移行する第 2 時短遊技状態（図 9 6 参照）では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が遊技球 9 9 の発射間隔と同一である 0 . 6 秒（短開放）に設定されている。この短開放では、遊技球 9 9 を連続して打ち出した場合の入球期待数が 1 球以下に設定されており、例えば 3 回 ~ 5 回の普図当たりに対して第 2 入賞口 3 1 5 に 1 球程度の遊技球 9 9 が入球される。

【 1 0 4 1 】

一方、第 2 時短遊技状態の場合に移行し得る第 3 時短遊技状態（図 9 6 参照）は、電動

10

20

30

40

50



役物 3 1 5 b の開放時間が遊技球 9 9 の発射間隔の 5 倍である 3 秒（長開放）に設定されている高利益状態である。この長開放では、遊技球 9 9 を連続して打ち出した場合の入球期待数が 1 個以上に設定されており、例えば 1 回の普図当たりに対して第 2 入賞口 3 1 5 に 1 球～3 球程度の遊技球 9 9 が入球される。

【 1 0 4 2 】

また、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への遊技球 9 9 の入球時の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）であったとしても、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が各種時短遊技状態である場合には変動時間や電動役物 3 1 5 b の開放時間は時短遊技状態の条件で決定される。また、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への遊技球 9 9 の入球時の遊技状態が各種時短遊技状態であったとしても、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には変動時間や電動役物 3 1 5 b の開放時間は通常遊技状態の条件で決定される。

10

【 1 0 4 3 】

例えば時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の普通図柄の変動中にスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R へ遊技球 9 9 が入球して保留が 1 球発生した場合、既に変動中の普通図柄が停止した時の遊技状態が未だ時短遊技状態（高頻度サポートモード）中である場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の普通図柄が停止するまでの間に遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

20

【 1 0 4 4 】

また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の普通図柄の変動中にスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R へ遊技球 9 9 が入球して保留が 1 球発生した場合、変動中の普通図柄が停止した時の遊技状態が未だ通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は低利益状態である通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の普通図柄が停止するまでの間に遊技状態が時短遊技状態（高頻度サポートモード）に切り替わっていた高利益条件の成立状態である場合には、保留されていた遊技球に対応する普通図柄の変動は高利益状態である時短遊技状態（高頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

30

【 1 0 4 5 】

なお、通常遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態における普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の開放時間は、図 8 5（C）に示す例には限定されず、適宜変更可能である。

【 1 0 4 6 】

また、図 8 5（C）に示す例では、各遊技状態に対して、普図当たり遊技として電動役物 3 1 5 b の開放時間が 1 種類だけ設定されているが、通常遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態及び第 3 時短遊技状態うちの少なくとも 1 つの遊技状態に対して、普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の開放時間を複数種設定してもよい。

40

【 1 0 4 7 】

[ 第 1 特図大当たり当否テーブル ]

第 1 特図大当たり当否テーブルは、第 1 入賞口 3 1 4 へ遊技球 9 9 が入球した場合に特図抽選の遊技の条件成立となって実行される第 1 特図大当たり抽選に使用される。ここで、図 8 6（A）は、第 1 特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【 1 0 4 8 】

図 8 6（A）に示すように、第 1 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対応した 6 つの大当たり当否テーブルを含む。各大当たり当否テーブルでは、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）に応じて、大当たり及び外れのいずれかが選択される。また、第 1 特図大当たり当否テーブル

50

では、遊技設定値 6、遊技設定値 5、遊技設定値 4、遊技設定値 3、遊技設定値 2 及び遊技設定値 1 の順に（遊技設定値の値が大きい順に）、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【 1 0 4 9 】

遊技設定値 1 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ～ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ～ 2 0 5 の 2 0 6 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約  $1 / 3 1 8 . 1$ （ $2 0 6 / 6 5 5 3 6$ ）に設定されている。

【 1 0 5 0 】

遊技設定値 2 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ～ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ～ 2 1 1 の 2 0 2 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約  $1 / 3 0 9 . 1$ （ $2 1 2 / 6 5 5 3 6$ ）に設定されている。

【 1 0 5 1 】

遊技設定値 3 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ～ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ～ 2 1 7 の 2 1 8 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約  $1 / 3 0 0 . 6$ （ $2 1 8 / 6 5 5 3 6$ ）に設定されている。

【 1 0 5 2 】

遊技設定値 4 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ～ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ～ 2 2 3 の 2 2 4 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約  $1 / 2 9 2 . 6$ （ $2 2 4 / 6 5 5 3 6$ ）に設定されている。

【 1 0 5 3 】

遊技設定値 5 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ～ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ～ 2 2 9 の 2 3 0 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約  $1 / 2 8 4 . 9$ （ $2 3 0 / 6 5 5 3 6$ ）に設定されている。

【 1 0 5 4 】

遊技設定値 6 の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、0 ～ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ～ 2 3 5 の 2 3 6 個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約  $1 / 2 7 7 . 7$ （ $2 3 6 / 6 5 5 3 6$ ）に設定されている。

【 1 0 5 5 】

そして、遊技設定値に応じて選択される大当たり当否テーブルに基づいて第 1 特図大当たり抽選を行った場合、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりとなるものである場合に大当たり遊技が実行される。

【 1 0 5 6 】

なお、本実施形態の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数値が連続した値であったが、大当たり乱数値は連続した値でなく一部又は全部が離散した値であってもよい。

【 1 0 5 7 】

また、第 1 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値に応じて 6 つ設けられているが、第 1 特図大当たり当否テーブルは少なくとも 1 つあればよく、遊技設定値は 6 段階に限定されない。

【 1 0 5 8 】

[ 第 1 特図 1 種大当たり種別振分テーブル ]

第 1 特図 1 種大当たり種別振分テーブルは、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第 1 特図 1 種大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図 8 6（B）は、第 1 特図 1 種大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 5 9 】

図 8 6 ( B ) に示すように、第 1 特図 1 種大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタ C 2 の値 ( 乱数値 ) のうち、0 ~ 1 8 の 1 9 個の乱数値が 2 R 短開放時短大当たりであり、1 9 の 1 個の乱数値が 1 6 R 短開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第 1 特図 1 種大当たりとして、2 R 短開放時短大当たり及び 1 6 R 短開放時短大当たりの 2 種類が設定されており、2 R 短開放時短大当たりの振り分け率が 9 5 % に設定され、1 6 R 短開放時短大当たりの振り分け率が 5 % に設定されている。

## 【 1 0 6 0 】

ここで、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が 2 R 短開放時短大当たりである場合には大当たり遊技の条件成立となり、大当たり当選に対する利益状態として可変入賞口 3 1 6 が開放されるラウンド遊技が 2 回繰り返される開閉実行モードが実行され、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が 1 6 R 短開放時短大当たりである場合には大当たり遊技の条件成立となり、大当たり当選に対する利益状態として可変入賞口 3 1 6 が開放されるラウンド遊技が 1 6 回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、2 R 短開放時短大当たり及び 1 6 R 短開放時短大当たりのいずれにおいても、これら的大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、利益状態として高頻度サポートモードの 1 つである第 2 時短遊技状態に移行される。また、いずれの大当たり中も普通図柄の変動表示時間や確定表示時間又は電動役物 3 1 5 b の開放時間などの実行期間は低頻度サポートモードで制御される。この第 2 時短遊技状態は、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R を遊技球 9 9 が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高いため電動役物 3 1 5 b が開放される頻度が高いが ( 図 8 5 ( B ) 参照 )、電動役物 3 1 5 b が開放される時間が短いため ( 0 . 6 秒 )、第 2 入賞口 3 1 5 への多くの遊技球 9 9 の入球が期待できない短開放時短遊技状態である ( 図 8 5 ( C ) 参照 )。

## 【 1 0 6 1 】

また、第 1 特図 1 種大当たりに基づく大当たり遊技の終了後に移行される第 2 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值 ( 規定回数 ) は、例えば 2 R 短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球 ( 出玉期待値又は差玉期待値 ) によって実行可能な回数に設定される。これにより、遊技者は持ち玉を大きく減らすことなく、2 R 短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得した遊技球程度で、第 2 時短遊技状態での規定回数の時短遊技を実行することが可能になるため、第 2 時短遊技状態への移行によって遊技者に大きな不利益を与えることを防止しつつ、小当たり遊技状態を経由して 2 種大当たり遊技状態への移行が可能な後述の第 3 時短遊技状態に移行するチャンスを付与することが可能になる。

## 【 1 0 6 2 】

なお、各ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入賞数の上限が 1 0 個に設定され、可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入賞による賞球数が 1 0 個に設定されている場合、2 R 短開放時短大当たり遊技での出玉期待値が 2 0 0 個となる。そのため、本実施形態では、第 2 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值 ( 規定回数 ) が、1 5 0 個 ~ 2 0 0 個程度の遊技球の打ち出しによって実行可能な回数である 1 0 0 回に設定されている。

## 【 1 0 6 3 】

このように、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大当たり当選に対して付与される利益状態として所定数のラウンド遊技が実行される 1 種大当たり遊技が実行されると共に、当該 1 種大当たり遊技の終了後に第 2 時短遊技状態が発生する。

## 【 1 0 6 4 】

## [ 第 1 特図変動テーブル ]

第 1 特図変動テーブルは、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第 1 特図大当たり抽選に対して実行される第 1 特図遊技における第 1 特図の特図変動パターン ( 変動表示時間 ) を設定するために使用される。ここで、図 8 6 ( C ) は、第 1 特図変動テーブルの一例を示す図である。

10

20

30

40

50

## 【 1 0 6 5 】

図 8 6 ( C ) に示すように、第 1 特図変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この第 1 特図変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値 ( 乱数値 ) に応じて特図変動パターン「 0 1 」～「 0 3 」のいずれかが選択される。具体的には、第 1 特図変動テーブルでは、0 ～ 1 9 9 の 2 0 0 個の特図変動種別カウンタ C S 1 の値のうち、0 ～ 9 の 1 0 個の乱数値には変動表示時間が 3 0 秒である特図変動パターン「 0 1 」が対応し、1 0 ～ 1 1 9 の 1 1 0 個の乱数値には変動表示時間が 6 0 秒である特図変動パターン「 0 2 」が対応し、1 2 0 ～ 1 9 9 の 8 0 個の乱数値には変動表示時間が 9 0 秒である特図変動パターン「 0 3 」が対応している。

10

## 【 1 0 6 6 】

ここで、特図変動パターン「 0 1 」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別 ( 演出パターン種別 ) として特図変動表示時間が 3 0 s であるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「 0 2 」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別 ( 演出パターン種別 ) として特図変動表示時間が 6 0 s であるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「 0 3 」が選択された場合、音声ランプ制御装置 5 では変動種別 ( 演出パターン種別 ) として特図変動表示時間が最も長い 9 0 s であるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

20

## 【 1 0 6 7 】

## [ 第 1 特図外れ種別振分テーブル ]

第 1 特図外れ種別振分テーブルは、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図 8 6 ( D ) は、第 1 特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

30

## 【 1 0 6 8 】

図 8 6 ( D ) に示すように、第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、リーチ乱数カウンタ C 3 の値 ( 乱数値 ) に応じて外れ種別が規定されている。具体的には、第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、0 ～ 2 3 8 の 2 3 9 個のリーチ乱数カウンタ C 3 の値のうち、0 ～ 8 の 9 個の乱数値が前後外れリーチであり、9 ～ 3 8 の 3 0 個の乱数値が前後外れ以外リーチであり、3 9 ～ 2 3 7 の 1 9 9 個の乱数値が完全外れであり、2 3 8 の 1 個の乱数値が時短図柄停止外れである。

## 【 1 0 6 9 】

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

40

## 【 1 0 7 0 】

そして、前後外れリーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリー

50

チ図柄の前後に１つだけずれて停止する外れであり、前後外れ以外リーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する外れである。また、完全外れ及び時短図柄停止外れは、飾り図柄によるリーチが発生しない外れ（非リーチ外れ）である。また、時短図柄停止外れは、非リーチ図柄組み合わせのうちの特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）（図１１２参照）が停止表示される外れであり、当該特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）が停止表示された後は、後述の第１時短遊技状態に移行される。この第１時短遊技状態は、高頻度サポートモードの１つであるが、電動役物３１５ｂの開放時間が短い短開放時短遊技状態である（図８５（Ｂ）及び図８５（Ｃ）参照）。なお、完全外れは、非リーチ図柄組み合わせのうちの特定の図柄組み合わせ（時短図柄組み合わせ）以外の図柄組み合わせが停止表示される外れである。

10

#### 【１０７１】

##### [ 第１特図外れ変動テーブル ]

第１特図外れ変動テーブルは、第１特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第１特図大当たり抽選に対して実行される第１特図遊技における第１特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図８６（Ｅ）は、第１特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

#### 【１０７２】

図８６（Ｅ）に示すように、第１特図外れ変動テーブルでは、外れ種別及び特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて第１特図の特図変動パターン（変動表示時間）が規定されている。この第１特図外れ変動テーブルは、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブル、完全外れ用第１特図外れ変動テーブル、及び時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルを含む。

20

#### 【１０７３】

外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０１」～「０３」のいずれかが選択される。具体的には、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第１特図外れ変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～９９の１００個の乱数値には特図変動表示時間が３０秒である特図変動パターン「０１」が対応し、１００～１４９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が６０秒である特図変動パターン「０２」が対応し、１５０～１９９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が９０秒である特図変動パターン「０３」が対応している。

30

#### 【１０７４】

完全外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０４」及び「０５」のいずれかが選択される。具体的には、完全外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～１４９の１５０個の乱数値には特図変動表示時間が７秒である特図変動パターン「０４」が対応し、１５０～１９９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」が対応している。

#### 【１０７５】

40

時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「０４」～「０７」のいずれかが選択される。具体的には、時短図柄停止外れ用第１特図外れ変動テーブルでは、０～１９９の２００個の特図変動種別カウンタＣＳ１の値のうち、０～９９の１００個の乱数値には特図変動表示時間が７秒である特図変動パターン「０４」が対応し、１００～１４９の５０個の乱数値には特図変動表示時間が１０秒である特図変動パターン「０５」が対応し、１５０～１７９の３０個の乱数値には特図変動表示時間が１５秒である特図変動パターン「０６」が対応し、１８０～１９９の２０個の乱数値には特図変動表示時間が２０秒である特図変動パターン「０５」が対応している。即ち、時短図柄停止外れでは、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易い。

50

## 【 1 0 7 6 】

ここで、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである第 1 特図遊技の終了後には、通常遊技状態から第 1 時短遊技状態に移行する（図 9 6 参照）。そして、時短図柄停止外れ用第 1 特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値（乱数値）に応じて設定される特図変動パターン（特図変動表示時間）に対応して、短開放時短遊技状態である第 1 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）が規定されている。具体的には、時短図柄停止外れ用第 1 特図外れ変動テーブルでは、第 1 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）は、特図変動パターン「0 4」に対しては 5 回が対応し、特図変動パターン「0 5」に対しては 1 0 回が対応し、特図変動パターン「0 6」に対しては 2 0 回が対応し、特図変動パターン「0 7」に対しては 3 0 回が対応している。そして、前述のように時短図柄停止外れでは特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易いため、第 1 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）としては、時短遊技回数が少ないものほど選択され易い。また、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果としての外れとして、時短図柄停止外れを含むことで、低頻度サポートモードである通常遊技状態から、高頻度サポートモードである第 1 時短遊技状態（短開放時短遊技状態）に移行することが可能になる。このように、通常遊技状態から高頻度サポートモードである第 1 時短遊技状態（短開放時短遊技状態）に移行することが可能であることで、遊技の進行が単調になりがちな通常遊技状態における単調さを低減することが可能になるため、遊技の興趣の低下が防止される。

10

## 【 1 0 7 7 】

このように、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される第 1 特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである第 1 特図遊技の終了後には第 1 時短遊技状態が発生する。

20

## 【 1 0 7 8 】

なお、本実施形態では、第 1 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）が時短図柄停止外れ用第 1 特図外れ変動テーブルによって規定されているが、当該上限値（規定回数）は、時短図柄停止外れ用第 1 特図外れ変動テーブルとは別に設けられる振り分けテーブルによって設定されるようにしてもよい。また、本実施形態では、時短図柄停止外れでの特図変動パターン（特図変動表示時間）の種別と時短遊技回数の規定回数とが対応しているが、特図変動パターン（特図変動表示時間）とは無関係に時短遊技回数の規定回数を設定してもよい。また、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果としての外れとして、時短図柄停止外れを除外してもよい。

30

## 【 1 0 7 9 】

## [ 短開放第 2 特図大当たり当否テーブル ]

短開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、電動役物 3 1 5 b が短開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される第 2 特図大当たり抽選に使用される。即ち、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、通常遊技状態、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態における普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりであることに基づいて第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される第 2 特図大当たり抽選に使用される。ここで、図 8 7 ( A ) は、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

40

## 【 1 0 8 0 】

図 8 7 ( A ) に示すように、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対して共通して設定されている。短開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、第 2 特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、短開放での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置 8 3（図 8 3 及び図 8 4 参照）が作動される小当たりを含む。具体的には、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当

50

たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ～ 2 0 5 が大当たりに対応し、2 0 6 ～ 5 8 9 8 0 が小当たりに対応し、5 8 9 8 1 ～ 6 5 5 3 5 が外れに対応している。即ち、電動役物 3 1 5 b が短開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される第 2 特図大当たり抽選では、大当たり確率が約  $1 / 3 1 8 . 1$  に設定され、小当たり確率が約  $1 / 1 . 1 5$  に設定され、外れ確率が約  $1 / 1 0$  に設定されている。

#### 【 1 0 8 1 】

##### [ 長開放第 2 特図大当たり当否テーブル ]

長開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、電動役物 3 1 5 b が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される第 2 特図大当たり抽選に使用される。即ち、長開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、第 3 時短遊技状態における普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりであることに基づいて第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される第 2 特図大当たり抽選に使用される。ここで、図 8 7 ( B ) は、長開放第 2 特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

#### 【 1 0 8 2 】

図 8 7 ( B ) に示すように、長開放第 2 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値 1 から 6 に対して共通して設定されている。長開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、第 2 特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、長開放での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選では、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置 8 3（図 8 3 及び図 8 4 参照）が作動される小当たりを含む。具体的には、長開放第 2 特図大当たり当否テーブルでは、0 ～ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタ C 1 の値（乱数値）のうち、0 ～ 2 0 5 が大当たりに対応し、2 0 6 ～ 6 5 5 2 9 が小当たりに対応し、6 5 5 3 0 ～ 6 5 5 3 5 が外れに対応している。即ち、電動役物 3 1 5 b が長開放されることによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入球することを契機として実行される第 2 特図大当たり抽選では、大当たり確率が約  $1 / 3 1 8 . 1$  に設定され、小当たり確率が約  $1 / 1 . 0 0 3$  に設定され、外れ確率が約  $1 / 3 1 8 . 1$  に設定されており、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルに比べて、外れ確率が低く設定され、その分、小当たり確率が高く設定されている。

#### 【 1 0 8 3 】

なお、本実施形態では、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルが、6 つの遊技設定値に対して共通した 1 つ設けられていたが、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルのうち的一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルと長開放第 2 特図大当たり当否テーブルとを共通化して 1 つの第 2 特図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。

#### 【 1 0 8 4 】

##### [ 第 2 特図当たり変動テーブル ]

第 2 特図当たり変動テーブルは、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合に、当該第 2 特図大当たり抽選に対して実行される第 2 特図遊技における第 2 特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図 8 7 ( C ) は、第 2 特図当たり変動テーブルの一例を示す図である。

#### 【 1 0 8 5 】

図 8 7 ( C ) に示すように、第 2 特図当たり変動テーブルは、当たり種別（大当たり及び小当たり）に応じて設けられており、大当たり用第 2 特図当たり変動テーブルと、小当たり用第 2 特図当たり変動テーブルとを含む。

#### 【 1 0 8 6 】

大当たり用第2特図当たり変動テーブルは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この大当たり用第2特図当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「01」又は「06」のいずれかが選択される。具体的には、大当たり用第2特図当たり変動テーブルでは、0～199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0～99の100個の乱数値には特図変動表示時間が30秒である特図変動パターン「01」が対応し、100～199の100個の乱数値には特図変動表示時間が15秒である特図変動パターン「06」が対応している。

【1087】

小当たり用第2特図当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）とは無関係に特図変動パターン「05」が選択される。具体的には、小当たり用第2特図当たり変動テーブルでは、0～199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値の全てが、特図変動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」が対応している。

【1088】

なお、本実施形態の第2特図当たり変動テーブルでは、第2特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合の第2特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）が1種類設定されていたが、当該特図変動パターン（特図変動表示時間）を複数種類設定してもよい。

【1089】

[第2特図外れ変動テーブル]

第2特図外れ変動テーブルは、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第2特図大当たり抽選に対して実行される第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図87（D）は、第2特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

【1090】

図87（D）に示すように、第2特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて特図変動パターン（特図変動表示時間）が対応付けられており、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「04」～「07」のいずれかが選択される。具体的には、第2特図外れ変動テーブルでは、0～238の239個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0～166の167個の乱数値には特図変動表示時間が7秒である特図変動パターン「04」が対応し、167～202の36個の乱数値には特図変動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」が対応し、203～226の24個の乱数値には特図変動表示時間が15秒である特図変動パターン「06」が対応し、227～238の12個の乱数値には特図変動表示時間が20秒である特図変動パターン「07」が対応している。

【1091】

なお、本実施形態の第2特図外れ変動テーブルでは、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合の第2特図の特図変動パターン（特図変動表示時間）が4種類設定されていたが、当該特図変動パターン（特図変動表示時間）を4種類以外、例えば1種類に設定してもよい。

【1092】

[時短遊技回数振分テーブル]

時短遊技回数振分テーブルは、後述のように第2時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第2特図大当たり抽選に対して実行される第2特図遊技の終了後に第3時短遊技状態に移行するか否かを決定するために利用され、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）を設定するために使用される。ここで、図87（E）は、時短遊技回数振分テーブルの一例を示す図である。

【1093】

10

20

30

40

50



図 8 7 ( E ) に示すように、時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値 ( 乱数値 ) に応じて時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) が対応付けられており、特図変動種別カウンタ C S 1 の値 ( 乱数値 ) に応じて、10 回、30 回、50 回及び 100 回のいずれかが選択される。そして、時短遊技回数振分テーブルでは、当該時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) を設定するために、特図変動パターン ( 特図変動表示時間 ) を設定する特図変動種別カウンタ C S 1 が利用され、当該時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) が特図変動パターン ( 特図変動表示時間 ) の種別と対応付けられている。

#### 【 1 0 9 4 】

具体的には、時短遊技回数振分テーブルでは、0 ~ 2 3 8 の 2 3 9 個の特図変動種別カウンタ C S 1 の値のうち、0 ~ 1 6 6 の 1 6 7 個の乱数値には特図変動表示時間が 7 秒である特図変動パターン「04」に対して時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) として 10 回が対応し、1 6 7 ~ 2 0 2 の 3 6 個の乱数値には特図変動表示時間が 10 秒である特図変動パターン「05」に対して時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) として 30 回が対応し、2 0 3 ~ 2 2 6 の 2 4 個の乱数値には特図変動表示時間が 15 秒である特図変動パターン「06」に対して時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) として 50 回が対応し、2 2 7 ~ 2 3 8 の 1 2 個の乱数値には特図変動表示時間が 20 秒である特図変動パターン「07」に対して時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) として 100 回が対応している。つまり、時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) は、10 回が約 70 %、30 回が約 15 %、50 回が約 10 %、100 回が約 5 % に設定されており、規定回数が多いほど選択され難いように設定されている。

#### 【 1 0 9 5 】

なお、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) が特図変動パターン ( 特図変動表示時間 ) の種別に対応して設定されていたが、時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) が特図変動パターン ( 特図変動表示時間 ) の種別と対応していなくてもよい。また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、第 2 特図大当たり抽選の結果が外れの場合に必ず時短図柄停止外れとなっていたが、第 2 特図大当たり抽選の結果が外れの場合の一部が時短図柄停止外れとなるようにしてもよい。

#### 【 1 0 9 6 】

また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値 ( 乱数値 ) に応じて時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) が 4 種類設定されていたが、当該時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) を 4 種類以外、例えば 1 種類に設定してもよい。

#### 【 1 0 9 7 】

また、本実施形態の時短遊技回数振分テーブルでは、特図変動種別カウンタ C S 1 の値 ( 乱数値 ) に応じて時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) が対応付けられており、変動種別カウンタを利用して時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) が設定されるが、時短遊技回数を振り分けるための振分カウンタを設定し、この振分カウンタを用いて時短遊技回数の上限値 ( 規定回数 ) を設定するようにしてもよい。

#### 【 1 0 9 8 】

#### [ 第 3 時短遊技状態大当たり種別振分テーブル ]

第 3 時短遊技状態大当たり種別振分テーブルは、第 3 時短遊技状態での大当たりの種別を振り分けるために使用される。第 3 時短遊技状態での大当たりとしては、第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合の 1 種大当たりと、第 2 特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球することにより発生する 2 種大当たりとが含まれ、第 3 時短遊技状態では、1 種大当たり及び 2 種大当たりの ( ラウンド数の ) 種別の振り分けに、共通の第 3 時短遊技状態大当たり種別振分テーブルが使用される。ここで、図 8 7 ( F ) は、第 3 時短遊技状態大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

#### 【 1 0 9 9 】

図 8 7 ( F ) に示すように、第 3 時短遊技状態大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 1 9 の 20 個の大当たり種別カウンタ C 2 の値 ( 乱数値 ) のうち、0 ~ 4 の 5 個の乱数値が 1

10

20

30

40

50

6 R 長開放時短大当たりであり、5 ~ 19 の15個の乱数値が5 R 長開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第3時短遊技状態での大当たりとして、1種大当たり及び2種大当たりともに、16 R 長開放時短大当たり及び5 R 長開放時短大当たりの2種類が設定されており、16 R 長開放時短大当たりの振り分け率が25%に設定され、5 R 長開放時短大当たりの振り分け率が75%に設定されている。

【1100】

ここで、大当たり種別が16 R 長開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行され、大当たり種別が5 R 長開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、16 R 長開放時短大当たり及び5 R 長開放時短大当たりのいずれにおいても、これらの大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高頻度サポートモードの1つである第3時短遊技状態に復帰する。この第3時短遊技状態は、スルーゲート317L, 317Rを遊技球99が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高いために電動役物315bが開放される頻度が高く(図85(B)参照)、電動役物315bが開放される時間が長いために(3秒)、第2入賞口315への多くの遊技球99の入球が期待できる長開放時短遊技状態である(図85(C)参照)。

10

【1101】

このように、第3時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される第2特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、所定数のラウンド遊技が実行される1種大当たり遊技が実行されると共に、当該1種大当たり遊技の終了後に第3時短遊技状態が発生する。

20

【1102】

なお、第3時短遊技状態での大当たり種別振分テーブルとして、1種大当たりと2種大当たりとで共通の振分テーブルが使用されているが、1種大当たりと2種大当たりとで異なるの振分テーブルを使用してもよい。

【1103】

[第2特図1種大当たり種別振分テーブル]

第2特図1種大当たり種別振分テーブルは、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での第2特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に第2特図1種大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図87(G)は、第2特図1種大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

30

【1104】

図87(G)に示すように、第2特図1種大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 19 の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)のうち、0 ~ 18 の19個の乱数値が2 R 短開放時短大当たりであり、19の1個の乱数値が16 R 短開放時短大当たりである。即ち、本実施形態では、第2特図1種大当たりとして、2 R 短開放時短大当たり及び16 R 短開放時短大当たりの2種類が設定されており、2 R 短開放時短大当たりの振り分け率が95%に設定され、16 R 短開放時短大当たりの振り分け率が5%に設定されている。

40

【1105】

ここで、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での第2特図大当たり抽選での抽選結果が2 R 短開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が2回繰り返される開閉実行モードが実行され、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での第2特図大当たり抽選での抽選結果が16 R 短開放時短大当たりである場合には、大当たり遊技において、可変入賞口316が開放されるラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。そして、2 R 短開放時短大当たり及び16 R 短開放時短大当たりのいずれにおいても、これらの大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高頻度サポートモードの1つである第2時短遊技状態に移行される。この第2時短遊技状態は、スルーゲート317L, 317Rを遊技球99

50

が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりとなる確率が高いために電動役物 3 1 5 b が開放される頻度が高いが（図 8 5（B）参照）、電動役物 3 1 5 b が開放される時間が短いために（0.6 秒）、第 2 入賞口 3 1 5 への多くの遊技球 9 9 の入球が期待できない短開放時短遊技状態である（図 8 5（C）参照）。

#### 【1106】

このように、第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機として実行される第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、大当たり当選に対する利益状態として、所定数のラウンド遊技が実行される 1 種大当たり遊技が実行されると共に、当該 1 種大当たり遊技の終了後に第 2 時短遊技状態が発生する。

10

#### 【1107】

##### [主制御装置 4 の処理]

次に、図 8 8 ~ 図 1 0 3 を参照しつつ、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される処理について、第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、主タイマ割込処理については前述の第 1 の実施形態と同様であるが、メイン処理の一部の処理が前述の第 1 の実施形態のメイン処理（図 2 1 参照）とは異なる。ここで、図 8 8 は、本実施形態の主制御装置 4 のメイン処理の手順の一例を示すフローチャートである。

#### 【1108】

##### [主制御装置 4 のメイン処理]

図 8 8 に示すように、本実施形態の主制御装置 4 のメイン処理は、普図遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 4）、特図遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 6）及び遊技状態移行処理（ステップ S 1 4 0 8）の一部の処理が前述の第 1 の実施形態と異なり、小当たり遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 7 - 1）が実行される点で第 1 の実施形態とは異なる。以下、普図遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 4）及び特図遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 6）における前述の第 1 の実施形態と異なる手順（ステップ）について説明し、小当たり遊技制御処理（ステップ S 1 4 0 7 - 1）及び遊技状態移行処理（ステップ S 1 4 0 8）の全手順について説明する。

20

#### 【1109】

##### [普図遊技制御処理]

本実施形態の図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 4 で実行される普図遊技制御処理は、普図変動開始処理が前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、図 8 9 を参照しつつ、本実施形態の普図変動開始処理を説明する。

30

#### 【1110】

##### [普図変動開始処理]

本実施形態の普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のフラグが設定される。

#### 【1111】

##### <ステップ S 3 3 0 1>

図 8 9 に示すように、本実施形態の普図変動開始処理では、まず M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。つまり、普通図柄の変動開始時に低頻度サポートモードである通常遊技状態であるか高頻度サポートモードである時短遊技状態であるかを判断し、普通図柄の変動開始時のサポートモードに基づいて普図当たりの当否判定を行う。

40

#### 【1112】

なお、通常遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に、図 9 8 のステップ S 3 6 2 9、図 9 9 のステップ S 3 6 4 9、図 1 0 0 のステップ S 3 6 6 7 又は図 1 0 2 のステップ S 3 7 0 1 においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図 9 7 のステップ S

50

3 6 0 8、S 3 6 1 2 又は S 3 6 1 6 においてオフに設定される。

【 1 1 1 3 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : N o ）、即ち第 1 ～ 第 3 時短遊技状態のいずれかである場合、処理をステップ S 3 3 0 5 に移行する。

【 1 1 1 4 】

< ステップ S 3 3 0 2 ～ S 3 3 0 4 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : Y e s ）、即ち低頻度サポートモードである場合、M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル（図 8 5（A）参照）に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い（ステップ S 3 3 0 2 ）、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 3 ）。

【 1 1 1 5 】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への遊技球 9 9 の入球により取得され、普図保留格納エリア 4 1 2 c（図 1 1 参照）に特定値として格納される普図当たり乱数カウンタ C 4 に基づいて判断される。

【 1 1 1 6 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップ S 3 3 0 3 : Y e s ）、短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 3 3 0 4 ）、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放当たりであることを示すフラグであり、前述の第 1 の実施形態の図 2 5 の普図当たり遊技制御処理でのステップ S 1 8 0 6 において、電動役物 3 1 5 b の開放時間として短開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。

【 1 1 1 7 】

一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップ S 3 3 0 3 : N o ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。

【 1 1 1 8 】

< ステップ S 3 3 0 5 及び S 3 3 0 6 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 1 : N o ）、即ち高頻度サポートモードである第 1 ～ 第 3 時短遊技状態のいずれかである場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル（図 8 5（B）参照）に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い（ステップ S 3 3 0 5 ）、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 6 ）。

【 1 1 1 9 】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、前述のステップ S 3 3 0 2 と同様に、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R への遊技球 9 9 の入球により取得され、普図保留格納エリア 4 1 2 c（図 1 1 参照）に特定値として格納される普図当たり乱数カウンタ C 4 の値に基づいて判断される。

【 1 1 2 0 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップ S 3 3 0 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 3 0 7 に移行し、当否判定の結果が普図当たりでない場合（ステップ S 3 3 0 6 : N o ）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。

【 1 1 2 1 】

< ステップ S 3 3 0 7 及び S 3 3 0 8 >

時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合（ステップ S 3 3 0 6 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第

10

20

30

40

50

3 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 3 0 7）。即ち、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態が第 3 時短遊技状態であるか否かを判断する。

【 1 1 2 2 】

なお、第 3 時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合に図 9 9 のステップ S 3 6 4 4、図 1 0 1 のステップ S 3 6 9 4 又は図 1 0 3 のステップ S 3 7 2 3 においてオンに設定される一方、第 3 時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図 1 0 0 のステップ S 3 6 5 7、S 3 6 6 1 又は S 3 6 6 8 においてオフに設定される。

【 1 1 2 3 】

M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 7 : Y e s）、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップ S 3 3 0 8）、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放当たりであることを示すフラグであり、前述の第 1 の実施形態の図 2 5 の普図当たり遊技制御処理でのステップ S 1 8 0 3 において、電動役物 3 1 5 b の開放時間として長開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。

【 1 1 2 4 】

一方、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 3 0 7 : N o）、即ち第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態である場合、前述のステップ S 3 3 0 4 に移行して短開放普図当たりフラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 3 0 9 に移行する。

【 1 1 2 5 】

< ステップ S 3 3 0 9 及び S 3 3 1 0 >

普図当たり抽選での結果が外れである場合（ステップ S 3 3 0 3 又は S 3 3 0 6 : N o）、短開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップ S 3 3 0 4）又は長開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップ S 3 3 0 8）、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 3 3 0 9）。そして、M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 3 1 0）、当該普図変動開始処理を終了する。

【 1 1 2 6 】

普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する場合の普通図柄の変動表示時間や確定表示時間又は電動役物 3 1 5 b の開放時間などの実行期間は、前述の第 1 の実施形態で説明したように、各入賞口 3 1 4、3 1 5 への遊技球 9 9 の入球により取得され、普図保留格納エリア 4 1 2 c（図 1 1 参照）に格納される特定値としての普図当たり乱数カウンタ C 4 や普図変動種別カウンタ C S 2 や各種時短遊技状態フラグに基づいて設定される。なお、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する場合の普通図柄の変動表示時間は、普通図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態即ち各種時短遊技状態フラグを参照して決定される。

【 1 1 2 7 】

[ 特図遊技制御処理 ]

本実施形態の図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 で実行される特図遊技制御処理は、特図変動開始処理が前述の第 1 の実施形態とは異なる。ここで、図 9 0 は、特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 9 0 を参照しつつ、本実施形態の特図変動開始処理を説明する。

【 1 1 2 8 】

[ 特図変動開始処理 ]

本実施形態の特図変動開始処理では、第 1 特図遊技における第 1 特別図柄表示部 3 6 2 の第 1 特別図柄、又は第 2 特図遊技における第 2 特別図柄表示部 3 6 3 の第 2 特別図柄の

10

20

30

40

50

変動表示及び停止表示が制御される。

【 1 1 2 9 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 9 0 に示すように、ステップ S 3 4 0 1 では、M P U 4 1 は、開始すべき特図遊技が第 1 特図遊技である否かを判断する。開始すべき特図遊技が第 1 特図遊技である否かは、例えば前述の第 1 の実施形態の図 2 7 の特図データ設定処理でのステップ S 2 0 0 3 又は S 2 0 0 6 において、R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E ( 図 8 参照 ) に移動された当否情報に基づいて判断される。

【 1 1 3 0 】

M P U 4 1 は、開始すべき特図遊技が第 1 特図遊技である場合 ( ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ) 、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、開始すべき特図遊技が第 1 特図遊技でない場合 ( ステップ S 3 4 0 1 : N o ) 、即ち開始すべき特図遊技が第 2 特図遊技である場合、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

10

【 1 1 3 1 】

< ステップ S 3 4 0 2 >

開始すべき特図遊技が第 1 特図遊技である場合 ( ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ) 、M P U 4 1 は、第 1 特図大当たり当否テーブル ( 図 8 6 ( A ) 参照 ) 、及び特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報 ( 数値情報 ) として含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値に基づいて当否判定を行い ( ステップ S 3 4 0 2 ) 、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。なお、当該ステップ S 3 4 0 2 での当否判定の結果は、R A M 4 1 3 に記憶される。

20

【 1 1 3 2 】

< ステップ S 3 4 0 3 ~ S 3 4 0 5 >

開始すべき特図遊技が第 1 特図遊技でない場合 ( ステップ S 3 4 0 1 : N o ) 、即ち開始すべき特図遊技が第 2 特図遊技である場合、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する ( ステップ S 3 4 0 3 ) 。即ち、M P U 4 1 は、第 2 特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 3 時短遊技状態であるか否かを判断する。

【 1 1 3 3 】

なお、第 3 時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合に図 9 9 のステップ S 3 6 4 4 又は図 1 0 1 のステップ S 3 6 9 4 においてオンに設定される一方、第 3 時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図 1 0 0 のステップ S 3 6 5 7 、S 3 6 6 1 又は S 3 6 6 8 においてオフに設定される。

30

【 1 1 3 4 】

M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオンである場合 ( ステップ S 3 4 0 3 : Y e s ) 、即ち第 2 特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 3 時短遊技状態である場合、長開放第 2 特図大当たり当否テーブル ( 図 8 7 ( B ) 参照 ) 及び特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報 ( 数値情報 ) として含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値に基づいて当否判定を行い ( ステップ S 3 4 0 4 ) 、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。なお、当該ステップ S 3 4 0 4 での当否判定の結果は、R A M 4 1 3 に記憶される。

40

【 1 1 3 5 】

一方、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオフである場合 ( ステップ S 3 4 0 3 : N o ) 、即ち第 2 特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態である場合、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル ( 図 8 7 ( A ) 参照 ) 及び特図保留格納エリア 4 1 2 b の特図実行エリア A E に格納された当否情報 ( 数値情報 ) として含まれる大当たり乱数カウンタ C 1 のカウンタ値に基づいて当否判定を行い ( ステップ S 3 4 0 5 ) 、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。なお、当該ステップ S 3 4 0 5 での当否判定の結果は、R A M 4 1 3 に記憶される。

50

## 【 1 1 3 6 】

## &lt; ステップ S 3 4 0 6 &gt;

M P U 4 1 は、ステップ S 3 4 0 2、S 3 4 0 4 又は S 3 4 0 5 において当否判定を行った場合、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 6）。即ち、M P U 4 1 は、特図遊技を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態であるか第 1 ～ 第 3 時短遊技状態のいずれかであるか否かを判断する。

## 【 1 1 3 7 】

なお、通常遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に図 9 8 のステップ S 3 6 2 9、図 9 9 のステップ S 3 6 5 0、図 1 0 0 のステップ S 3 6 6 7 又は図 1 0 2 のステップ S 3 7 0 1 においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図 9 7 のステップ S 3 6 0 8、S 3 6 1 2 又は S 3 6 1 6 においてオフに設定される。

10

## 【 1 1 3 8 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 6 : Y e s）、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 6 : N o）、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が第 1 ～ 第 3 時短遊技状態のいずれかである場合、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

## 【 1 1 3 9 】

## &lt; ステップ S 3 4 0 7 &gt;

通常遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 6 : N o）、即ち特図遊技を開始する場合の遊技状態が第 1 ～ 第 3 時短遊技状態のいずれかである場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態（第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態又は第 3 時短遊技状態）での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 4 0 7）、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。

20

## 【 1 1 4 0 】

時短回数カウンタは、通常遊技状態や各種大当たり遊技状態から、第 1 ～ 第 3 時短遊技状態のいずれかに移行される場合に図 9 7 のステップ S 3 6 0 5、図 1 0 1 のステップ S 3 6 7 2、S 3 6 7 9、S 3 6 8 6、S 3 6 9 3 において、第 2 時短遊技状態から第 3 遊技状態に移行される場合に図 1 0 1 のステップ S 3 6 4 3 においてセットされる一方、第 1 ～ 第 3 時短遊技状態のいずれかにおいて特図遊技を開始する場合に、当該特図変動開始処理の当該ステップ S 3 4 0 7 において 1 ずつ減算される。

30

## 【 1 1 4 1 】

## &lt; ステップ S 3 4 0 8 &gt;

ステップ S 3 4 0 8 では、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 2 時短遊技状態であるか否かを判断する。

## 【 1 1 4 2 】

なお、第 2 時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行される場合に、図 1 0 1 のステップ S 3 6 7 3、S 3 6 8 0、S 3 6 8 7、又は図 1 0 2 のステップ S 3 7 1 1 においてオンに設定される一方、第 2 時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に、図 9 9 のステップ S 3 6 3 6、S 3 6 4 0、S 3 6 4 7 又は S 3 6 5 1 においてオフに設定される。

40

## 【 1 1 4 3 】

M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 4 0 8 : Y e s）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 2 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 4 0 8 : N o）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第 2 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 4 1 3 に移行する。

## 【 1 1 4 4 】

50

## &lt;ステップS3409&gt;

第2時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3408：Yes）、即ち特図遊技を開始させる場合の遊技状態が第2時短遊技状態である場合、MPU41は、ステップS3402又はステップS3405における当否判定の結果に基づいて、当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップS3409）。

## 【1145】

MPU41は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップS3409：Yes）、処理をステップS3410に移行し、当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップS3409：No）、処理をステップS3413に移行する。

10

## 【1146】

## &lt;ステップS3410及びS3411&gt;

当該特図遊技に対する大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れである場合（ステップS3409：Yes）、MPU41は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図86（E）および図87（E）参照）から時短回数カウンタの値（当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を減算し（ステップS3410）、このときの減算値が0を超えるか否かを判断する（ステップS3411）。即ち、MPU41は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多いか否かを判断する。MPU41は、前記減算値が0を超える場合（S3411：Yes）、処理をS3412に移行し、前記減算値が0以下である場合（S3411：No）、処理をS3413に移行する。

20

## 【1147】

つまり、本実施形態では、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図86（E）および図87（E）参照）から時短回数カウンタの値（当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を減算した減算値が0よりも大きい場合に第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行され、前記減算値が0よりも小さい場合には第3時短遊技状態に移行されず、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持される。

## 【1148】

なお、本実施形態では、前記減算値が0を超える場合に、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されるが、前記減算値が0を超える場合だけでなく前記減算値が0である場合にも遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されるようにしてもよい。つまり、前記減算値が0以上である場合に、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されるようにしてもよい。

30

## 【1149】

また、本実施形態では、前記減算値が0以下である場合に当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持されるが、前記減算値が0以下である場合に当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数を変更してもよい。例えば、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算したものに變更してもよいし、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数に變更してもよい（置き換えてもよい）。

40

## 【1150】

また、本実施形態では、第2時短遊技状態において開始される特図遊技が第1特図遊技及び第2特図遊技のいずれである場合にも、その大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、前記減算値が0を超えることを条件に当該特図遊技の終了後に第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されるが、第2時短遊技状態において開始される特図遊技が第2特図遊技である場合のみ、当該特図遊技の終了後に第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行され得るようにしてもよい。つまり、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合であっても、その大当たり抽選が第1特図遊技に対するものである場合

50



には、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されないようにしてもよい。また、第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合の種別から、時短図柄停止外れを省略してもよく、その場合には、第2時短遊技状態において開始される特図遊技が第1特図遊技である場合には、当該第1特図遊技の終了後に第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることはない。

【1151】

第1特図遊技における第1特別図柄表示部362の第1特別図柄、又は第2特図遊技における第2特別図柄表示部363の第2特別図柄の変動表示時間や確定表示時間又は可変入賞口316の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は、前述の第1の実施形態で説明したように、第1入賞口314、第2入賞口315への遊技球99の入球により取得され、特図保留格納エリア412bに格納される特定値としての大当たり乱数カウンタC1のカウンタ値や大当たり種別カウンタC2の値や各種時短遊技状態フラグに基づいて設定される。なお、第1特別図柄表示部362の第1特別図柄、第2特別図柄表示部363の第2特別図柄の変動表示を開始する場合の各特別図柄の変動表示時間は、各特別図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態即ち各種時短遊技状態フラグを参照して決定される。各入賞口314、315への遊技球99の入球時の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）であったとしても、各特別図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が各種時短遊技状態である場合には特別図柄の変動時間や可変入賞口316の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は時短遊技状態の条件で決定される。また、各入賞口314、315への遊技球99の入球時の遊技状態が各種時短遊技状態であったとしても、各特別図柄の変動表示を開始する場合の遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には特別図柄の変動時間や可変入賞口316の開放期間（ラウンド数）などの実行期間は通常遊技状態の条件で決定される。

【1152】

例えば時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の特別図柄の変動中に各入賞口314、315へ遊技球99が入球して対応する保留が1球発生した場合、既に変動中の特別図柄が停止した時の遊技状態が未だ時短遊技状態（高頻度サポートモード）中である場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は時短遊技状態（高頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の特別図柄が停止するまでの間に遊技状態が通常遊技状態（低頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

【1153】

また、通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の特別図柄の変動中に各入賞口314、315へ遊技球99が入球して保留が1球発生した場合、変動中の特別図柄が停止した時の遊技状態が未だ通常遊技状態（低頻度サポートモード）である場合には、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は通常遊技状態（低頻度サポートモード）中の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。しかし、変動中の特別図柄が停止するまでの間に遊技状態が時短遊技状態（高頻度サポートモード）に切り替わっていた場合には高利益条件の成立状態となり、保留されていた遊技球に対応する特別図柄の変動は高利益条件の成立状態となって時短遊技状態（高頻度サポートモード）の条件で各種抽選が行われて変動が開始される。

【1154】

また、本実施形態では、第2時短遊技状態での大当たり抽選での結果が時短図柄停止外れであるたびに、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）との関係で前記減算値が演算されるが、当該第2時短遊技状態において当該時短図柄停止外れよりも以前に、その時の前記減算値が0以下となる時短図柄停止外れの大当たり抽選結果が1以上存在する場合、その1以上の時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）を加算した値から、時短回数カウンタの値を減算した値が0を

10

20

30

40

50

超えるか否かに基づいて第3時短遊技状態に移行するか否かを判断するようにしてもよい。即ち、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）を当該第2時短遊技状態における先の時短図柄停止外れに対して設定された時短遊技回数の上限值（規定回数）に加算した値から、時短回数カウンタの値を減算した値が0を超えるか否かに基づいて第3時短遊技状態に移行するか否かを判断するようにしてもよい。つまり、当該大当たり抽選における時短図柄停止外れ結果のみでなくそれ以前の大当たり抽選の結果を含めて高利益条件の成立状態を判断しても良い。この場合、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなる回数が多いほど前記減算値が0を超えて第3時短遊技状態に移行される可能性が高まるため、第2時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることに対する遊技者の注目をより高めることができ、遊技の興趣がより向上される。

10

【1155】

<ステップS3412>

前記減算値が0を超える場合（S3411：Yes）、MPU41は、遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行させるための第3時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップS3412）。この第3時短遊技状態移行フラグは、後述の図99の遊技状態移行処理でのステップS3641において、遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行させる否かを判断するために参照される。

【1156】

20

<ステップS3413>

ステップS3413では、MPU41は、ステップS3402、S3404又はS3405における当否判定の結果に基づいて、当該特図遊技の特図変動パターンに対応するメイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。具体的に、MPU41は、ステップS3402での当否判定の結果が大当たりである場合には第1特図1種大当たり変動テーブル（図86（C）参照）に基づいて、ステップS3402での当否判定の結果が外れである場合には外れ種別に応じた第1特図外れ変動テーブル（図86（E）参照）に基づいて、第1特別図柄表示部362の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。また、MPU41は、ステップS3404又はステップS3405での当否判定の結果が大当たり又は小当たりである場合には当たり種別に応じた第2特図当たり変動テーブル（図87（C）参照）に基づいて、ステップS3404又はステップS3405での当否判定の結果が外れである場合には第2特図外れ変動テーブル（図87（D）参照）に基づいて、第2特別図柄表示部363の特図変動パターン（特図変動表示時間）を特図変動表示時間カウンタに設定する。

30

【1157】

<ステップS3414>

ステップS3414では、MPU41は、ステップS3402、S3404又はS3405での当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS3413で設定された特図変動パターン（特図変動表示時間）とを含む特図変動パターンコマンドをRAM412に設定する。これにより、MPU41により実行される次のメイン処理（図88参照）での外部出力処理のステップS1401では、特図変動パターンコマンドが音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて特図遊技演出を実行することができる。

40

【1158】

なお、MPU41は、抽選結果が「2R短開放時短大当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」又は「06」に2R短開放時短大当たりである旨を示す「A」を付した「A01」～「A03」及び「A06」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「16R短開放時短大

50

当たり」である場合、特図変動パターン「01」～「03」又は「06」に16R短開放時短大当たりである旨を示す「B」を付した「B01」～「B03」及び「B06」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。さらに、MPU41は、抽選結果が「小当たり」である場合、特図変動パターン「05」に小当たりである旨を示す「C」を付した「C05」を特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「01」～「07」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D07」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、抽選結果が「外れ」である場合、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ及び時短図柄停止外れのいずれであるかの情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

10

【1159】

&lt;ステップS3415及びS3416&gt;

ステップS3405では、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362での第1特図又は第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示を開始させ、さらに特別図柄（第1特図又は第2特図）が変動表示中（特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS3416）、当該変動開始処理を終了する。

【1160】

なお、特図変動表示中フラグは、前述の第1の実施形態の図26の特図遊技制御処理におけるステップS1902において、メイン表示部36の特別図柄表示部362,363において特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であるか否かを判断するために参照される。

20

【1161】

[小当たり遊技制御処理]

本実施形態の図88のメイン処理でのステップS1407-1で実行される小当たり遊技制御処理では、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基づいて実行される小当たり遊技において、羽役物装置83の作動を制御する処理が実行される。なお、本実施形態の小当たり遊技は、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での第2特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第1小当たり遊技と、第3時短遊技状態での第2特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第2小当たり遊技と、を含む。ここで、図91は、小当たり遊技の進行の一例を示すタイムチャートである。

30

【1162】

図91(A)及び図91(B)に示すように、小当たり遊技（第1小当たり遊技又は第2小当たり遊技）は、羽役物装置83の導入口831が閉鎖された状態が維持されるオープニング（第1オープニング又は第2オープニング）、及び羽役物装置83の可動羽部832が作動されることで導入口831が開放される可動羽部作動遊技を含む。そして、第1小当たり遊技の第1オープニングの時間（例えば3秒～10秒）は、第2小当たり遊技の第2オープニングの時間（例えば2秒～9秒）よりも長く設定されている。また、第1小当たり遊技の第1オープニングの時間と、第2小当たり遊技の第2オープニングの時間との差（例えば1秒～3秒）は、後述のV入賞口開閉部835の作動時間（例えば0.1秒～1秒）よりも大きく設定されている。

40

【1163】

また、図91(C)に示すように、小当たり遊技では、V入賞口開閉部835の作動タイミング及び作動時間（開放時間）が、第2特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、V入賞口開閉部835の作動タイミング及び作動時間（開放時間）のうちの一方又は双方は、第2特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に基づいて設定するようにしてもよく、必ずしも時短遊技状態の種別を問わず同一に設定する必要はない。例えば、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態での第2特図大当たり抽選に基づいて実行される第1小当たり遊技でのV入賞口開閉部8

50

３５の作動タイミング及び作動時間（開放時間）のうちの一方又は双方を、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される第２小当たり遊技とは異なるものとして設定することが考えられる。

【１１６４】

なお、小当たり遊技では、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部８３２の作動時間）が、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部８３２の作動時間）は、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に応じて異なるものとして設定することができる。例えば、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される第１小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間を、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される第２小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間よりも短く設定することが考えられる。

10

【１１６５】

また、本実施形態では、小当たり遊技での可動羽部作動遊技が、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球したか否かに関係なく固定時間（一定時間）として実行されるが、可動羽部作動遊技は、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球した場合に前記固定時間が経過する前に終了するようにしてもよい。

【１１６６】

また、本実施形態の小当たり遊技では、エンディングが設定されていないが、可動羽部作動遊技の終了後にエンディングが実行されるようにしてもよい。この場合、エンディングにおいて、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されたか否かを図柄表示部３４１などにおいて報知することも考えられる。

20

【１１６７】

また、図９１（Ａ）及び図９１（Ｃ）に示すように、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第１小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングが第１オープニングに設定されている。第１オープニングでは、前述のように羽役物装置８３の導入口８３１が閉鎖された状態が維持されるため、羽役物装置８３の内部に遊技球９９が導入されることはない。そのため、第１小当たり遊技では、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されることはなく、２種大当たり遊技が発生されることもない。その結果、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態では、大当たり抽選での抽選結果が小当たりとなることで第１小当たり遊技が実行される場合であっても、２種大当たり遊技が実行されることはない。

30

【１１６８】

一方、図９１（Ｂ）及び図９１（Ｃ）に示すように、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に実行される第２小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングが可動羽部作動遊技に設定されている。可動羽部作動遊技は、前述のように可動羽部８３２が作動されることで導入口８３１が開放されるため、羽役物装置８３の内部に遊技球９９が導入され得る。そのため、第２小当たり遊技では、Ｖ入賞口８３３に遊技球９９が入球されることで、２種大当たり遊技が発生され得る。その結果、第３時短遊技状態では、大当たり抽選での抽選結果が小当たりとなることで第２小当たり遊技が実行されることに基いて、２種大当たり遊技が実行され得る。つまり、第１～第３時短遊技状態のいずれにおいても大当たり抽選での抽選結果として小当たりが含まれるが、２種大当たり遊技を発生させることが可能なのは第３時短遊技状態のみである。これにより、詳細は後述するが、１種大当たり遊技の終了後に移行される第２時短遊技状態を経由して、２種大当たり遊技を発生させることが可能な第３時短遊技状態に移行されるという新規な遊技性が付与されるため、遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

40

【１１６９】

なお、本実施形態の第１小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングが第１オープニングに設定されることによってＶ入賞口８３３に遊技球９

50

9が入球されないようになされていたが、V入賞口開閉部835の作動タイミングの一部又は全部が可動羽部作動遊技に設定されてもよい。具体的には、第1小当たり遊技において、羽役物装置83のV入賞口開閉部835の作動タイミングを第1オープニングから可動羽部作動遊技に跨るように設定することで、V入賞口833への遊技球99の入球を不能又は困難としてもよい。また、第1小当たり遊技において、羽役物装置83のV入賞口開閉部835の作動タイミングの全部を可動羽部作動遊技に設定する共に、V入賞口開閉部835の作動時間（例えば0.02秒～0.1秒）を短く設定することでV入賞口833への遊技球99の入球を不能又は困難としてもよい。ここで、第1小当たり遊技においてV入賞口833への遊技球99の入球を不能とする場合に効果は前述の通りであるが、その一方で、第1小当たり遊技においてV入賞口833への遊技球99の入球を不能とする場合には小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味が低下することが懸念される。これに対して、第1小当たり遊技においてV入賞口833への遊技球99の入球を困難とする場合には、第1小当たり遊技においてV入賞口833へ遊技球99が入球する可能性があるため、小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味の低下が抑制される。

10

#### 【1170】

次に、本実施形態の小当たり遊技制御処理の具体的な処理手順を説明する。ここで、図92～図95は小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

#### 【1171】

##### <ステップS3501>

図92に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、MPU41は、まず第1特図又は第2特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3501）。即ち、MPU41は、第1特図又は第2特図が停止表示されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図26の特図遊技制御処理でのステップS1908において第1特図又は第2特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

20

#### 【1172】

MPU41は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップS3501：Yes）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS3502に移行する。一方、MPU41は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップS3501：No）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図93のステップS3510に移行する。

30

#### 【1173】

##### <ステップS3502>

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップS3501：Yes）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、MPU41は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップS3502）。大当たり抽選での抽選結果が小当たりであるか否かは、図90の特図変動開始処理でのステップS3402、S3404又はS3405において当否判定を行った場合にRAM413に記憶される大当たり抽選での抽選結果に基づいて判断される。

40

#### 【1174】

MPU41は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合（ステップS3502：Yes）、処理をステップS3503に移行し、大当たり抽選での抽選結果が小当たりでない場合（ステップS3502：No）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

#### 【1175】

##### <ステップS3503及びS3504>

当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合（ステップS3502：Yes）、MPU41は、V入賞口開閉部作動待機フラグをオンに設定する（ステップS3503）。V入賞口開閉部作動待機フラグは、羽役物装置83のV入賞口開閉部835が未作動であり、V入賞口開閉部835の作動の待機中であることを示すフラグ

50

である。このV入賞口開閉部作動待機フラグは、V入賞口開閉部835が未作動であるか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図93のステップS3510において参照される。そして、MPU41は、V入賞口開閉部835の作動を開始するまでの残り時間を示すV入賞口開閉部作動待機時間カウンタをセットし(ステップS3504)、処理をステップS3505に移行する。

【1176】

なお、V入賞口開閉部作動待機時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図93のステップS3511において1ずつ減算され、V入賞口開閉部835の作動を開始するタイミングであるか否かを判断するために当該小当たり遊技制御処理での図93のステップS3512において参照される。

10

【1177】

<ステップS3505>

ステップS3505では、MPU41は、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3505)。ここで、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態では第1小当たり遊技が実行され(図93(A)参照)、第3時短遊技状態では第2小当たり遊技が実行される(図93(B)参照)。即ち、MPU41は、当該小当たりに対して、小当たり遊技が第1小当たり遊技を開始するか、第2小当たり遊技を開始するかを判断する。

【1178】

20

なお、第3時短遊技状態フラグは、後述の遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第3時短遊技状態に移行される場合に図99のステップS3644、図101のステップS3694、図103のステップS3719又はS3723においてオンに設定される一方、第3時短遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図100のステップS3657、S3661又はS3668においてオフに設定される。

【1179】

MPU41は、第3時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3505: Yes)、即ち第3時短遊技状態であるために第2小当たり遊技を開始する場合、処理をステップS3506に移行する。一方、MPU41は、第3時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3505: No)、即ち第1時短遊技状態又は第2時短遊技状態であるために第1小当たり遊技を開始する場合、処理をステップS3508に移行する。

30

【1180】

<ステップS3506及びS3507>

第3時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3505: Yes)、即ち第3時短遊技状態であるために第2小当たり遊技を開始する場合、MPU41は、第2小当たり遊技の第2オープニング(図93(B)参照)が実行されていることを示す第2オープニングフラグをオンに設定すると共に(ステップS3506)、第2オープニング時間の残り時間(第2小当たり遊技の可動羽部作動遊技(図93(B)参照)を開始するまでの時間)を示す第2オープニング時間カウンタをセットし(ステップS3507)、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

40

【1181】

なお、第2オープニングフラグは、第2小当たり遊技の第2オープニングが実行されているか否かを判断するために図94のステップS3526において参照される。また、第2オープニング時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図94のステップS3527において1ずつ減算され、第2オープニングを終了(第2小当たり遊技の可動羽部作動遊技を開始)するタイミングであるか否かを判断するために図94のステップS3528において参照される。

【1182】

<ステップS3508及びS3509>

50

第 3 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 5 : N o ）、即ち第 1 時短遊技状態又は第 2 時短遊技状態であるために第 1 小当たり遊技を開始する場合、M P U 4 1 は、第 1 小当たり遊技の第 1 オープニング（図 9 3（A）参照）が実行されていることを示す第 1 オープニングフラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 5 0 8 ）、第 1 オープニング時間の残り時間（第 1 小当たり遊技の可動羽部作動遊技（図 9 3（A）参照）を開始するまでの時間）を示す第 1 オープニング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 5 0 9 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 1 8 3 】

なお、第 1 オープニングフラグは、第 1 小当たり遊技の第 1 オープニングが実行されているか否かを判断するために図 9 4 のステップ S 3 5 2 2 において参照される。また、第 1 オープニング時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理を実行するごとに図 9 4 のステップ S 3 5 2 3 において 1 ずつ減算され、第 1 オープニングを終了（第 1 小当たり遊技の可動羽部作動遊技を開始）するタイミングであるか否かを判断するために図 9 4 のステップ S 3 5 2 4 において参照される。

【 1 1 8 4 】

<ステップ S 3 5 1 0 >

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、図 9 3 に示すように、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 が未作動であり、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動の待機中であることを示す V 入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 0 ）。M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 0 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行し、V 入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 0 : N o ）、処理をステップ S 3 5 1 7 に移行する。

【 1 1 8 5 】

<ステップ S 3 5 1 1 及び S 3 5 1 2 >

V 入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 0 : Y e s ）、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始するまでの残り時間を示す V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタから 1 減算し（ステップ S 3 5 1 1 ）、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 2 ）。即ち、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 1 8 6 】

M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s ）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するするタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 1 2 : N o ）、即ち V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始（V 入賞口 8 3 3 を開放）するタイミングでない場合、図 9 4 のステップ S 3 5 2 2 に移行する。

【 1 1 8 7 】

<ステップ S 3 5 1 3 ~ S 3 5 1 6 >

減算後の V 入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 2 : Y e s ）、即ち羽役物装置 8 3 の V 入賞口開閉部 8 3 5 の作動を開始して V 入賞口 8 3 3 を開放するタイミングである場合、M P U 4 1 は、V 入賞口開閉部 8 3 5 を作動し（ステップ S 3 5 1 3 ）、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動されていることを示す V 入賞口開閉部作動フラグをオンに設定する（ステップ S 3 5 1 4 ）。

【 1 1 8 8 】

なお、V 入賞口開閉部作動フラグは、当該小当たり遊技制御処理の後述のステップ S 3 5 1 7 において、V 入賞口開閉部 8 3 5 が作動しているか否かを判断するために参照され

10

20

30

40

50

る。

【 1 1 8 9 】

そして、MPU 4 1 は、V入賞口開閉部 8 3 5 の残りの作動時間を示すV入賞口開閉部作動時間カウンタを設定すると共に（ステップ S 3 5 1 5 ）、V入賞口開閉部作動待機フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 1 6 ）、処理を図 9 4 のステップ S 3 5 2 2 に移行する。

【 1 1 9 0 】

なお、V入賞口開閉部作動時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理が実行されるごとに当該小当たり遊技制御処理での後述のステップ S 3 5 1 8 において1ずつ減算され、V入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V入賞口 8 3 3 を閉鎖）するタイミングであるか否かを判断するために当該小当たり遊技制御処理での後述のステップ S 3 5 1 9 において参照される。

10

【 1 1 9 1 】

<ステップ S 3 5 1 7 >

V入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 0 : N o ）、MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 のV入賞口開閉部 8 3 5 が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 7 ）。MPU 4 1 は、V入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 7 : Y e s ）、処理をステップ S 2 0 1 8 に移行し、V入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 7 : N o ）、処理を図 9 4 のステップ S 3 5 2 2 に移行する。

20

【 1 1 9 2 】

<ステップ S 3 5 1 8 及び S 3 5 1 9 >

V入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 7 : Y e s ）、MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 のV入賞口開閉部 8 3 5 の残りの作動時間を示すV入賞口開閉部作動時間カウンタから1減算し（ステップ S 3 5 1 8 ）、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 9 ）。即ち、MPU 4 1 は、羽役物装置 8 3 のV入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V入賞口 8 3 3 を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

【 1 1 9 3 】

30

MPU 4 1 は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0である場合（ステップ S 3 5 1 9 : Y e s ）、即ち羽役物装置 8 3 のV入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V入賞口 8 3 3 を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 2 0 に移行する。一方、MPU 4 1 は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0でない場合（ステップ S 3 5 1 9 : N o ）、即ち羽役物装置 8 3 のV入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V入賞口 8 3 3 を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理を図 9 4 のステップ S 3 5 2 2 に移行する。

【 1 1 9 4 】

<ステップ S 3 5 2 0 及び S 3 5 2 1 >

減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0である場合（ステップ S 3 5 1 9 : Y e s ）、即ち羽役物装置 8 3 のV入賞口開閉部 8 3 5 を復帰（V入賞口 8 3 3 を閉鎖）させるタイミングである場合、MPU 4 1 は、V入賞口開閉部 8 3 5 を復帰させると共に（ステップ S 3 5 2 0 ）、V入賞口開閉部 8 3 5 が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 2 1 ）、処理を図 9 4 のステップ S 3 5 2 2 に移行する。

40

【 1 1 9 5 】

<ステップ S 3 5 2 2 >

図 9 4 に示すように、ステップ S 3 5 2 2 では、MPU 4 1 は、第 1 小当たり遊技の第 1 オープニング（図 9 1 （ A ）参照）が実行されていることを示す第 1 オープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。なお、第 1 オープニングフラグは、第 1 小

50



当たり遊技の第 1 オープニングが開始される場合に、当該小当たり遊技制御処理での図 9 2 のステップ S 3 5 0 9 においてオンに設定される。

【 1 1 9 6 】

M P U 4 1 は、第 1 オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 2 2 : Y e s ）、即ち第 1 小当たり遊技の第 1 オープニングが実行されている場合、処理をステップ S 3 5 2 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 2 2 : N o ）、即ち第 1 小当たり遊技の第 1 オープニングが実行されていない場合、処理をステップ S 3 5 2 6 に移行する。

【 1 1 9 7 】

< ステップ S 3 5 2 3 ~ S 3 5 2 5 >

第 1 オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 2 2 : Y e s ）、即ち第 1 小当たり遊技の第 1 オープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、第 1 オープニング時間の残り時間（第 1 小当たり遊技の可動羽部作動遊技（図 9 1（A）参照）を開始するまでの時間）を示す第 1 オープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 5 2 3 ）、減算後の第 1 オープニング時間カウンタが 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 2 4 ）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 小当たり遊技において、第 1 オープニングを終了して可動羽部作動遊技（図 9 1（A）参照）を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 1 1 9 8 】

M P U 4 1 は、減算後の第 1 オープニング時間カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 5 2 5 : Y e s ）、即ち第 1 小当たり遊技において、第 1 オープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、第 1 オープニングが実行されていることを示す第 1 オープニングフラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 2 5 ）、処理をステップ S 3 5 3 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の第 1 オープニング時間カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 5 2 4 : N o ）、即ち第 1 小当たり遊技において、第 1 オープニングを終了するタイミングでも可動羽部作動遊技を開始するタイミングでもない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 1 9 9 】

< ステップ S 3 5 2 6 >

第 1 小当たり遊技の第 1 オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 2 2 : N o ）、M P U 4 1 は、第 2 小当たり遊技の第 2 オープニング（図 9 1（B）参照）が実行されていることを示す第 2 オープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。なお、第 2 オープニングフラグは、第 2 小当たり遊技の第 2 オープニング（図 9 1（B）参照）が開始される場合に、当該小当たり遊技制御処理での図 9 2 のステップ S 3 5 0 7 においてオンに設定される。

【 1 2 0 0 】

M P U 4 1 は、第 2 オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 2 6 : Y e s ）、即ち第 2 小当たり遊技の第 2 オープニングが実行されている場合、処理をステップ S 3 5 2 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 2 6 : N o ）、即ち第 2 小当たり遊技の第 2 オープニングが実行されていない場合、処理を図 9 5 のステップ S 3 5 3 3 に移行する。

【 1 2 0 1 】

< ステップ S 3 5 2 7 ~ S 3 5 2 9 >

第 2 オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 2 6 : Y e s ）、即ち第 2 小当たり遊技の第 2 オープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、第 2 オープニング時間の残り時間（第 2 小当たり遊技の可動羽部作動遊技（図 9 1（B）参照）を開始するまでの時間）を示す第 2 オープニング時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 5 2 7 ）、減算後の第 2 オープニング時間カウンタが 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 2 8 ）。即ち、M P U 4 1 は、第 2 小当たり遊技において、第 2 オープニングを終了して可動羽部作動遊技（図 9 1（B）参照）を開始するタイミングであるか

10

20

30

40

50

否かを判断する。

【1202】

M P U 4 1 は、減算後の第2オープニング時間カウンタが0である場合（ステップS 3 5 2 8 : Y e s）、即ち第2小当たり遊技において、第2オープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、第2オープニングが実行されていることを示す第2オープニングフラグをオフに設定し（ステップS 3 5 2 9）、処理をステップS 3 5 3 0に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の第2オープニング時間カウンタが0でない場合（ステップS 3 5 2 9 : N o）、即ち第2小当たり遊技において、第2オープニングを終了するタイミングでも可動羽部作動遊技を開始するタイミングでもない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

10

【1203】

<ステップS 3 5 3 0>

第1小当たり遊技の第1オープニングフラグ又は第2小当たり遊技の第2オープニングフラグをオフにした場合（ステップS 3 5 2 5 又はS 3 5 2 9）、即ち第1小当たり遊技又は第2小当たり遊技においてオープニングを終了して可動羽部作動遊技を開始するタイミングである場合、M P U 4 1 は、羽役物装置83の可動羽部832を作動させることで可動羽部作動遊技を開始させ（ステップS 3 5 3 0）、処理をステップS 3 5 3 1に移行する。

【1204】

なお、可動羽部作動遊技では、羽役物装置83の可動羽部832を作動させることで、羽役物装置83の導入口831が開放され、羽役物装置83の内部への遊技球99の入球が可能となる。

20

【1205】

<ステップS 3 5 3 1 及びS 3 5 3 2>

ステップS 3 5 3 1では、M P U 4 1 は、可動羽部832が作動されていること（可動羽部作動遊技が実行されていること）を示す可動羽部作動フラグをオンに設定する（ステップS 3 5 3 1）。そして、M P U 4 1 は、可動羽部832の残りの作動時間（可動羽部作動遊技の残り時間）を示す可動羽部作動時間カウンタをセットし（ステップS 3 5 3 2）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【1206】

なお、可動羽部作動フラグは、可動羽部832が作動（可動羽部作動遊技が実行）されているか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図95のステップS 3 5 3 3において参照される。また、可動羽部作動時間カウンタは、当該小当たり遊技制御処理が実行されるたびに当該小当たり遊技制御処理での図95のステップS 3 5 3 4において1ずつ減算され、可動羽部832を復帰（可動羽部作動遊技を終了）するタイミングであるか否かを判断するために、当該小当たり遊技制御処理での図95のステップS 3 5 3 5において参照される。

30

【1207】

<ステップS 3 5 3 3>

第2オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 5 2 2 : N o）、即ち第1オープニングも第2オープニングが実行されていない場合、図95に示すように、M P U 4 1 は、可動羽部832が作動（可動羽部作動遊技が実行）されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 5 3 3）。M P U 4 1 は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 5 3 3 : Y e s）、即ち可動羽部作動遊技が実行されている場合、処理をステップS 3 5 3 4に移行する。一方、M P U 4 1 は、可動羽部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 5 3 3 : N o）、即ち可動羽部作動遊技が実行されていない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

40

【1208】

<ステップS 3 5 3 4 及びS 3 5 3 5>

50

可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 3 3 : Y e s ）、即ち可動羽部作動遊技が実行されている場合、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 の残りの作動時間（可動羽部作動遊技の残り時間）を示す可動羽部作動時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 5 3 4 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 3 5 ）。即ち、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで可動羽部作動遊技（小当たり遊技）を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【 1 2 0 9 】

M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 3 3 : Y e s ）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当たり遊技））を終了させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 3 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 3 3 : N o ）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当たり遊技））を終了させるタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 1 2 1 0 】

< ステップ S 3 5 3 6 及び S 3 5 3 7 >

減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 3 3 : Y e s ）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させるタイミング（可動羽部作動遊技（小当たり遊技））を終了させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させることで可動羽部作動遊技（小当たり遊技）を終了する（ステップ S 3 5 3 6 ）。そして、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていること（可動羽部作動遊技が実行されていること）を示す可動羽部作動フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 3 6 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 1 2 1 1 】

[ 遊技状態移行処理 ]

本実施形態の図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 8 で実行される遊技状態移行処理では、各種遊技状態を移行させる処理が実行される。ここで、図 9 6 は、本実施形態での遊技状態の移行例（ゲームフロー）を示す図である。

【 1 2 1 2 】

30

図 9 6 に示すように、本実施形態では、遊技状態として、通常遊技状態、第 1 時短遊技状態、第 2 時短遊技状態、第 3 時短遊技状態、1 種大当たり遊技状態、2 種大当たり遊技状態、及び小当たり遊技状態を含む。

【 1 2 1 3 】

通常遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の短時間作動が低頻度で実行され（図 8 5 ( A ) 及び図 8 5 ( C ) 参照）、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 1 特図大当たり抽選が第 1 特図大当たり当否テーブル（図 8 6 ( A ) 参照）に基づいて実行され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする第 2 特図大当たり抽選が短開放第 2 特図大当たり当否テーブル（図 8 7 ( A ) 参照）に基づいて実行される遊技状態である。

【 1 2 1 4 】

40

通常遊技状態へは、第 1 ~ 第 3 時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行することなく、規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合に移行する。また、通常遊技状態へは、当該通常遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球 9 9 が入球されなかった場合（V 非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

【 1 2 1 5 】

一方、通常遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に 1 種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを

50

報知した場合（時短図柄停止）に第１時短遊技状態に移行する。なお、通常遊技状態からは、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態、及び２種大当たり遊技状態には移行しない。

【１２１６】

第１時短遊技状態は、電動役物３１５ｂの短時間作動が高頻度で実行されることで第２入賞口３１５が高頻度で開放され（図８５（Ｂ）及び図８５（Ｃ）参照）、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選が第１特図大当たり当否テーブル（図８６（Ａ）参照）に基づいて実行され、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選が短開放第２特図大当たり当否テーブル（図８７（Ａ）参照）に基づいて実行される遊技状態である。

【１２１７】

第１時短遊技状態へは、通常遊技状態において、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知した場合（時短図柄停止）に移行する。また、第１時短遊技状態へは、当該第１時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されなかった場合（Ｖ非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

【１２１８】

一方、第１時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に１種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行し、大当たり遊技状態に移行することなく規定回数の大当たり抽選に対する抽選結果を報知（規定回数の特図遊技を実行）した場合に通常遊技状態に移行する。なお、第１時短遊技状態からは、第２時短遊技状態、第３時短遊技状態、及び２種大当たり遊技状態には移行しない。

【１２１９】

なお、第１時短遊技状態は、省略してもよく、時短遊技状態としては、第２時短遊技状態と第３時短遊技状態の少なくとも２種類を設定すればよい。なお、第１時短遊技状態を省略する場合、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする大当たり抽選に用いられる第１特図外れ振分テーブル（図８６（Ｄ）参照）における外れ種別から時短図柄停止外れが省略される。

【１２２０】

第２時短遊技状態は、第２時短遊技状態と同様に、電動役物３１５ｂの短時間作動が高頻度で実行されることで第２入賞口３１５が高頻度で開放され（図８５（Ｂ）及び図８５（Ｃ）参照）、第１入賞口３１４への遊技球９９の入球を契機とする第１特図大当たり抽選が第１特図大当たり当否テーブル（図８６（Ａ）参照）に基づいて実行され、第２入賞口３１５への遊技球９９の入球を契機とする第２特図大当たり抽選が短開放第２特図大当たり当否テーブル（図８７（Ａ）参照）に基づいて実行される遊技状態である。

【１２２１】

利益状態である第２短遊技状態へは、通常遊技状態又は第１時短遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて１種大当たり遊技に移行された場合に１種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する。また、第２短遊技状態へは、当該第２時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置８３のＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されなかった場合（Ｖ非入賞）に、当該小当たり遊技状態から復帰する。

【１２２２】

一方、第２時短遊技状態からは、詳細は後述するが、大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであることを報知した場合に第３時短遊技状態に移行する。また、第２時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に１種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行する。また、第２時短遊技状態からは、大当たり遊技状態及

10

20

30

40

50

び第3時短遊技状態のいずれにも移行することなく規定回数的大当たり抽選に対する抽選結果を報知(規定回数の特図遊技を実行)した場合、通常遊技状態に移行する。なお、第2時短遊技状態からは、第1時短遊技状態、及び2種大当たり遊技状態には移行しない。

【1223】

第3時短遊技状態は、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態とは異なり、電動役物315bの長時間作動が高頻度で実行されることで第2入賞口315が高頻度で開放され(図85(B)及び図85(C)参照)、第1入賞口314への遊技球99の入球を契機とする第1特図大当たり抽選が第1特図大当たり当否テーブル(図86(A)参照)に基づいて実行され、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図大当たり抽選が短開放第2特図大当たり当否テーブル(図87(B)参照)に基づいて実行される遊技状態である。第3時短遊技状態は、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態に比べて電動役物315bが長時間作動されるために第2入賞口315に遊技球99が入球され易いため、電動役物315bの作動時間が短い第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な時短遊技状態である。

【1224】

第3短遊技状態へは、第2時短遊技状態における第2特図大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであることを報知した場合に移行する。また、第3短遊技状態へは、当該第3時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりであることに基づいて小当たり遊技状態に移行された場合、当該小当たり遊技状態において羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球されなかった場合(V非入賞)に当該小当たり遊技状態から復帰する。ここで、所定の条件は、第2時短遊技状態における第2特図大当たり抽選の結果である時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数(図87(E)参照)が、第2時短遊技状態における残りの時短遊技回数を超えることである(図90の特図変動開始処理でのステップS3409~S3412参照)。

【1225】

一方、第3時短遊技状態からは、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知した場合に1種大当たり遊技状態に移行し、大当たり抽選の結果が小当たりであることを報知した場合に小当たり遊技状態に移行する。また、第3時短遊技状態からは、1種大当たり遊技状態、及び小当たり遊技状態を経由しての2種大当たり遊技状態のいずれにも移行することなく規定回数的大当たり抽選に対する抽選結果を報知(規定回数の特図遊技を実行)した場合、通常遊技状態に移行する。なお、第3時短遊技状態からは、第1時短遊技状態、第2時短遊技状態、及び2種大当たり遊技状態には移行しない。

【1226】

次に、本実施形態の遊技状態移行処理の具体的な処理手順を説明する。ここで、図97~図103は遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1227】

<ステップS3601>

図97に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、MPU41は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3601)。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に図98のステップS3629、図99のステップS3650、図100のステップS3667又は図102のステップS3701においてオンに設定される一方、通常遊技状態から他の遊技状態に移行される場合に図97のステップS3608、S3612又はS3616においてオフに設定される。

【1228】

MPU41は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3601: Yes)、即ち通常遊技状態である場合、処理をステップS3602に移行する。一方、MPU41は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3601: No)、即ち通常遊技状態以外の遊技状態である場合、処理を図98のステップS3617に移行する。

## 【 1 2 2 9 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 2 &gt;

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 1 : Y e s ）、即ち通常遊技状態である場合、M P U 4 1 は、変動表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって通常遊技状態から他の遊技状態（1 種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は第 1 時短遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

## 【 1 2 3 0 】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）が停止表示される場合に、図 2 6 の前述の第 1 の実施形態の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 8 においてオンに設定される。

## 【 1 2 3 1 】

M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 2 3 2 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 3 &gt;

特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）、即ち通常遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 0 3 ）。

## 【 1 2 3 3 】

M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 4 に移行し、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 0 9 に移行する。

## 【 1 2 3 4 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 4 ~ S 3 6 0 8 &gt;

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3 6 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から第 1 時短遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 0 4 ）。そして、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）（図 8 6 （ E ）参照）を時短回数カウンタにセットし（ステップ S 3 6 0 5 ）、第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 0 6 ）。さらに、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態移行コマンドを設定すると共に（ステップ S 3 6 0 7 ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 0 8 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 2 3 5 】

第 1 時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が通常遊技状態から第 1 時短遊技状態に移行することを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであり、図 8 8 のメイン処理の外部出力処理でのステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 1 時短遊技状態移行コマンドに基づいて、特図遊技において第 1 時短遊技状態に対応する演出を実行することができる。

## 【 1 2 3 6 】

## &lt; ステップ S 3 6 0 9 &gt;

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停

10

20

30

40

50

止外れでない場合（ステップS3603：No）、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が1種大当たりであるか否かを判断する（ステップS3609）。MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりである場合（ステップS3609：Yes）、処理をステップS3610に移行し、当該大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合（ステップS3609：No）、処理をステップS3613に移行する。

【1237】

<ステップS3610～S3612>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりである場合（ステップS3609：Yes）、MPU41は、遊技状態を通常遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行する（ステップS3610）。そして、MPU41は、通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す通常1種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3611）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3612）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【1238】

<ステップS3613>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合（ステップS3609：No）、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップS3613）。MPU41は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップS3613：Yes）、処理をステップS3614に移行する。一方、MPU41は、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップS3613：No）、即ち当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ（リーチ外れ又は完全外れ）である場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【1239】

<ステップS3614～S3616>

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップS3613：Yes）、MPU41は、遊技状態を通常遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップS3614）。そして、MPU41は、通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す通常小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3615）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3616）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【1240】

<ステップS3617>

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3601：No）、即ち通常遊技状態以外の遊技状態である場合、図98に示すように、MPU41は、第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否か、即ち第1時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップS3617）。

【1241】

なお、第1時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、遊技状態が通常遊技状態から第1時短遊技状態に移行される場合に図97のステップS3606においてオンに設定される。

40

【1242】

MPU41は、第1時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3617：Yes）、即ち第1時短遊技状態である場合、処理をステップS3618に移行する。一方、MPU41は、第1時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3617：No）、即ち第1時短遊技状態でない場合、処理を図99のステップS3631に移行する。

【1243】

50

## &lt;ステップS 3 6 1 8&gt;

第1時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 6 1 7：Y e s）、即ち第1時短遊技状態である場合、M P U 4 1は、変動表示された特別図柄（第1特図又は第2特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって第1時短遊技状態から他の遊技状態（1種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態又は通常遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

## 【1 2 4 4】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第1特図又は第2特図）が停止表示される場合に、図26の前述の第1の実施形態の特図遊技制御処理でのステップS 1 9 0 8においてオンに設定される。

## 【1 2 4 5】

M P U 4 1は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 6 1 8：Y e s）、第1時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップS 3 6 1 9に移行する。一方、M P U 4 1は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合、即ち第1時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1 2 4 6】

## &lt;ステップS 3 6 1 9&gt;

特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 6 1 8：Y e s）、第1時短遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、M P U 4 1は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりであるか否かを判断する（ステップS 3 6 1 9）。

## 【1 2 4 7】

M P U 4 1は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりである場合（ステップS 3 6 1 9：Y e s）、処理をステップS 3 6 2 0に移行し、当該大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合（ステップS 3 6 1 9：N o）、処理をステップS 3 6 2 3に移行する。

## 【1 2 4 8】

## &lt;ステップS 3 6 2 0～S 3 6 2 2&gt;

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりである場合（ステップS 3 6 1 9：Y e s）、M P U 4 1は、遊技状態を第1時短遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行する（ステップS 3 6 2 0）。そして、M P U 4 1は、第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す第1時短1種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS 3 6 2 1）、第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS 3 6 2 2）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1 2 4 9】

## &lt;ステップS 3 6 2 3&gt;

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりでない場合（ステップS 3 6 1 9：N o）、M P U 4 1は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップS 3 6 2 3）。M P U 4 1は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップS 3 6 2 3：Y e s）、処理をステップS 3 6 2 4に移行し、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップS 3 6 2 3：N o）、処理をステップS 3 6 2 7に移行する。

## 【1 2 5 0】

## &lt;ステップS 3 6 2 4～S 3 6 2 6&gt;

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりで

10

20

30

40

50



ある場合（ステップ S 3 6 2 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 1 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 2 4 ）。そして、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第 1 時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 2 5 ）、第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 6 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 2 5 1 】

< ステップ S 3 6 2 7 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 6 2 3 : N o ）、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態に対する時短回数カウンタに基づいて第 1 時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。

10

【 1 2 5 2 】

なお、第 1 時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、通常遊技状態から第 1 時短遊技状態に移行された場合に図 9 7 のステップ S 3 6 0 5 においてセットされ、図 9 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 4 0 7 において特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が開始される毎に減算される。

【 1 2 5 3 】

M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 2 7 : Y e s ）、即ち第 1 時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、処理をステップ S 3 6 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当該時短回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 2 7 : N o ）、即ち第 1 時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【 1 2 5 4 】

< ステップ S 3 6 2 8 ~ S 3 6 3 0 >

第 1 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 2 7 : Y e s ）、即ち第 1 時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、M P U 4 1 は、遊技状態を第 1 時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 2 8 ）。そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 2 9 ）、第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 0 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【 1 2 5 5 】

< ステップ S 3 6 3 1 >

第 1 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 7 : N o ）、即ち第 1 時短遊技状態でない場合、図 9 9 に示すように、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 1 ）。

40

【 1 2 5 6 】

なお、第 2 時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、遊技状態が 1 種大当たり遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行される場合に、後述の図 1 0 1 のステップ S 3 6 7 3 においてオンに設定される。

【 1 2 5 7 】

M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 1 : Y e s ）、即ち第 2 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 6 3 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 1 : N o ）、即ち第 2 時短遊技状態でない場合、処理を図 1 0 0 のステップ S 3 6 5 2 に移行する。

50

## 【 1 2 5 8 】

## &lt; ステップ S 3 6 3 2 &gt;

第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 1 : Y e s ）  
、即ち第 2 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、変動表示された特別図柄（第 1 特図  
又は第 2 特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグ  
がオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示さ  
れた（特図遊技が終了した）ことによって第 2 時短遊技状態から他の遊技状態（1 種大当  
たり遊技状態、小当たり遊技状態、第 3 時短遊技状態又は通常遊技状態）に移行可能なタ  
イミングであるか否かを判断する。

## 【 1 2 5 9 】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）  
が停止表示される場合に、図 2 6 の前述の第 1 の実施形態の特図遊技制御処理でのステッ  
プ S 1 9 0 8 においてオンに設定される。

## 【 1 2 6 0 】

M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6  
0 2 : Y e s ）  
、即ち第 2 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合  
、処理をステップ S 3 6 3 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグ  
がオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : N o ）  
、即ち第 2 遊技状態から他の  
遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 2 6 1 】

## &lt; ステップ S 3 6 3 3 &gt;

特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 0 2 : Y e s ）  
、即ち第 2 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は  
、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当  
りであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 3 ）。

## 【 1 2 6 2 】

M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結  
果が 1 種大当たりである場合（ステップ S 3 6 3 3 : Y e s ）  
、処理をステップ S 3 6 3  
4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が 1 種大当たりでない場合  
（ステップ S 3 6 3 3 : N o ）  
、処理をステップ S 3 6 3 7 に移行する。

## 【 1 2 6 3 】

## &lt; ステップ S 3 6 3 4 ~ S 3 6 3 6 &gt;

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当  
りである場合（ステップ S 3 6 3 3 : Y e s ）  
、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技  
状態から 1 種大当たり遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 3 4 ）  
。そして、M P U 4 1  
は、第 2 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示す第 2 時短  
1 種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 3 5 ）  
、第 2 時短遊  
技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 6 ）  
、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 2 6 4 】

## &lt; ステップ S 3 6 3 7 &gt;

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当  
りでない場合（ステップ S 3 6 3 3 : N o ）  
、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が  
小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 7 ）。

## 【 1 2 6 5 】

M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結  
果が小当たりである場合（ステップ S 3 6 3 7 : Y e s ）  
、処理をステップ S 3 6 3 8 に  
移行し、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 6 3 7 : N o ）  
、処理をステップ S 3 6 4 1 に移行する。

## 【 1 2 6 6 】

<ステップ S 3 6 3 8 ~ S 3 6 4 0 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 6 3 7 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 3 8 ）。そして、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第 2 時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 3 9 ）、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 4 0 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 2 6 7 】

<ステップ S 3 6 4 1 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 6 3 7 : N o ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させる第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 4 1 ）。即ち、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【 1 2 6 8 】

第 3 時短遊技状態移行フラグは、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数（図 8 7（E）参照）から、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値を減算した減算値が 0 よりも大きい場合（当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い場合）、図 9 0 の変動開始処理でのステップ S 3 4 1 2 においてオンに設定される。

【 1 2 6 9 】

M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : Y e s ）、即ち遊技状態を第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させる場合、処理をステップ S 3 6 4 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : N o ）、即ち遊技状態を第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させない場合、処理をステップ S 3 6 4 8 に移行する。

【 1 2 7 0 】

<ステップ S 3 6 4 2 及び S 3 6 4 3 >

第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行すると共に（ステップ S 3 6 4 2 ）、第 3 時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップ S 3 6 4 3 ）、処理をステップ S 3 6 4 4 に移行する。

【 1 2 7 1 】

ここで、時短回数カウンタの値は、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、図 8 7（E）に示すように、M P U 4 1 は、時短回数カウンタの値は、時短遊技回数として 1 0 回が選択される場合には「1 0」にセットされ、時短遊技回数として 3 0 回が選択される場合には「3 0」にセットされ、時短遊技回数として 5 0 回が選択される場合には「5 0」にセットされ、時短遊技回数として 1 0 0 回が選択される場合には「1 0 0」にセットされる。つまり、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合の時短遊技回数は、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に更新される。

【 1 2 7 2 】

ここで、第 3 時短遊技状態は、前述のように、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態に比べて電動役物 3 1 5 b が長時間作動されるために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球 9 9 が入

10

20

30

40

50

球され易いため、電動役物 3 1 5 b の作動時間が短い第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態よりも遊技者に有利な時短遊技状態である。また、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技では、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球が不能であるのに対して、第 3 時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球が可能である。そのため、第 3 時短遊技状態は、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技とは異なり、小当たり遊技における羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球に基づく 2 種大当たり遊技が実行され得る点で、第 1 時短遊技状態及び第 2 時短遊技よりも遊技者に有利な遊技状態である。

10

#### 【 1 2 7 3 】

このように、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合の時短遊技回数は、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択される時短遊技回数に更新されることで、当該時短図柄停止外れのために決定された時短遊技回数に対する価値を有効に活用することができる。

#### 【 1 2 7 4 】

また、本実施形態では、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い場合に第 3 時短遊技状態に移行されることで、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が少なくなるほど第 3 時短遊技状態に移行され易い遊技性が付与される。これにより、遊技に対する注目や興味を向上させることができるため、遊技の興味が向上される。

20

#### 【 1 2 7 5 】

なお、本実施形態では、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数以下である場合には、当該第 2 時短遊技状態での時短遊技回数に変更されないが、例えば当該第 2 時短遊技状態の時短遊技回数として、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数に対して当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算してもよい。これにより、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するための大当たり抽選回数が多くなるため、遊技者に有利な第 3 時短遊技状態に移行される可能性をより長く維持されるため、遊技に対する注目や興味を向上させることができ、遊技の興味が向上される。

30

#### 【 1 2 7 6 】

< ステップ S 3 6 4 4 及び S 3 6 4 5 >

ステップ S 3 6 4 4 では、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、第 2 時短遊技から第 3 時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドを設定し（ステップ S 3 6 4 5）、処理をステップ S 3 6 4 6 に移行する。

#### 【 1 2 7 7 】

なお、第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドは、図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 3 時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

40

#### 【 1 2 7 8 】

< ステップ S 3 6 4 6 及び S 3 6 4 7 >

ステップ S 3 6 4 6 では、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態に移行させる第 3 時短遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 4 7）、当該遊技状態移行処理を終了する。

#### 【 1 2 7 9 】

< ステップ S 3 6 4 8 >

第 3 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 4 1 : N o

50

）、即ち遊技状態を第２時短遊技状態から第３時短遊技状態に移行させない場合、ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が０であるか否かを判断する（ステップＳ３６２７）。

#### 【１２８０】

なお、第２時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、１種大当たり遊技状態から第２時短遊技状態に移行された場合に図１０１のステップＳ３６７２、Ｓ３６７９又はＳ３６８６においてセットされ、図９０の特図変動開始処理でのステップＳ３４０７において特図遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が開始される毎に減算される。

#### 【１２８１】

ＭＰＵ４１は、第２時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６４８：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、処理をステップＳ３６４９に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、当該時短回数カウンタの値が０でない場合（ステップＳ３６４９：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

#### 【１２８２】

<ステップＳ３６４９～Ｓ３６５１>

第２時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が０である場合（ステップＳ３６４８：Ｙｅｓ）、即ち第２時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、ＭＰＵ４１は、遊技状態を第２時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップＳ３６４８）。そして、ＭＰＵ４１は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップＳ３６５０）、第２時短遊技状態であることを示す第２時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップＳ３６５１）、当該遊技状態移行処理を終了する。

#### 【１２８３】

<ステップＳ３６５２>

第２時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６３１：Ｎｏ）、即ち第２時短遊技状態でない場合、ＭＰＵ４１は、図１００に示すように、第３時短遊技状態であることを示す第３時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップＳ３６５２）。

#### 【１２８４】

なお、第３時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、他の遊技状態から第３時短遊技状態に移行される場合に図９９のステップＳ３６４４、図１０１のステップＳ３６９４、図１０３のステップＳ３７１９又はＳ３７２３においてオンに設定される。

#### 【１２８５】

ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態である場合、処理をステップＳ３６５３に移行する。一方、ＭＰＵ４１は、第３時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｎｏ）、即ち第３時短遊技状態でない場合、処理を図８９のステップＳ３６６９に移行する。

#### 【１２８６】

<ステップＳ３６５３>

第３時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップＳ３６５２：Ｙｅｓ）、即ち第３時短遊技状態である場合、ＭＰＵ４１は、変動表示された特別図柄（第１特図又は第２特図）が停止された（特図遊技が終了した）ことを示す特図変動停止表示フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、ＭＰＵ４１は、特別図柄が停止表示された（特図遊技が終了した）ことによって第３時短遊技状態から他の遊技状態（１種大当たり遊技状態、小当たり遊技状態、通常遊技状態）に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

10

20

30

40

50

## 【 1 2 8 7 】

なお、特図変動停止表示フラグは、変動表示された特別図柄（第 1 特図又は第 2 特図）が停止表示される場合に、図 2 6 の前述の第 1 の実施形態の特図遊技制御処理でのステップ S 1 9 0 8 においてオンに設定される。

## 【 1 2 8 8 】

M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : Y e s ）、即ち第 3 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 5 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止表示フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : N o ）、即ち第 3 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

## 【 1 2 8 9 】

< ステップ S 3 6 5 4 >

特図変動停止表示フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 5 3 : Y e s ）、即ち第 3 遊技状態から他の遊技状態に移行可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 5 4 ）。

## 【 1 2 9 0 】

M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりである場合（ステップ S 3 6 5 4 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 5 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が 1 種大当たりでない場合（ステップ S 3 6 5 4 : N o ）、処理をステップ S 3 6 5 8 に移行する。

20

## 【 1 2 9 1 】

< ステップ S 3 6 5 5 ~ S 3 6 5 7 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりである場合（ステップ S 3 6 5 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 3 時短遊技状態から 1 種大当たり遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 5 5 ）。そして、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示す第 3 時短 1 種大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 5 6 ）、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 5 7 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

## 【 1 2 9 2 】

< ステップ S 3 6 5 8 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が 1 種大当たりでない場合（ステップ S 3 6 5 4 : N o ）、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 5 8 ）。M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 6 5 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 5 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 6 5 8 : N o ）、処理をステップ S 3 6 6 2 に移行する。

## 【 1 2 9 3 】

< ステップ S 3 6 5 9 ~ S 3 6 6 1 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 3 6 5 8 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を第 3 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行する（ステップ S 3 6 5 9 ）。そして、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示す第 3 時短小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 6 0 ）、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 6 1 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

## 【 1 2 9 4 】

< ステップ S 3 6 6 2 >

50

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 3 6 5 8 : N o）、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップ S 3 6 6 2）。

【 1 2 9 5 】

M P U 4 1 は、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3 6 6 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 6 6 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、当該大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3 6 6 2 : N o）、処理をステップ S 3 6 6 5 に移行する。

【 1 2 9 6 】

< ステップ S 3 6 6 3 >

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 3 6 6 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの再設定処理を実行し（ステップ S 3 6 6 3）、処理をステップ S 3 6 6 4 に移行する。この再設定処理では、M P U 4 1 は、例えば第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図 8 7（E）参照）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に第 3 時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値を再設定する。

【 1 2 9 7 】

このように、第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図 8 7（E）参照）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に時短回数カウンタの値を再設定することで、第 3 時短遊技状態において実行される大当たり抽選回数（特図遊技の回数）が多くなるため、第 3 時短遊技状態の利益、即ち小当たり遊技における羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球に基づく 2 種大当たり遊技が実行され得る利益をより大きく享受することが可能になる。

【 1 2 9 8 】

なお、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の時短回数カウンタに対する処理は、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数と無関係に再設定してもよい。例えば、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図 8 7（E）参照）が当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）に変更してもよい。もちろん、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）（図 8 7（E）参照）が当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数の再設定を行うことなく維持してもよい。

【 1 2 9 9 】

< ステップ S 3 6 6 4 >

ステップ S 3 6 6 4 では、M P U 4 1 は、時短回数カウンタの再設定処理が実行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する時短回数カウンタ再設定コマンドを設定し（ステップ S 3 6 6 4）、当該遊技状態移行処理を終了する。なお、時短回数カウンタ再設定コマンドには、時短回数カウンタの再設定処理が実行されたことその他、時短回数カウンタの値に変更があった場合に、変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれる。そして、時短回数カウンタ再設定コマンドは、図 7 6 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信され、音声ランプ制御装置 5 では、時短回数カウンタ再設定コマンドを受信した場合に、時短回数カウンタの値を再設定する。

【 1 3 0 0 】

< ステップ S 3 6 6 5 >

10

20

30

40

50

特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップS3662：No）、MPU41は、第3時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタが0であるか否かを判断する（ステップS3665）。

【1301】

第3時短遊技状態に対する時短回数カウンタは、当該遊技状態移行処理において、第2時短遊技状態、1種大当たり遊技状態又は2種大当たり遊技状態から第3時短遊技状態に移行された場合に、図99のステップS3643、図101のステップS3693、又は図103のステップS3724においてセットされ、図90の特図変動開始処理でのステップS3407において特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）が開始される毎に減算される。

10

【1302】

MPU41は、第3時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS3665：Yes）、即ち第3時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、処理をステップS3666に移行する。一方、MPU41は、当該時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3649：No）、即ち第3時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行していない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1303】

<ステップS3666～S3668>

20

第3時短遊技状態に対する時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS3665：Yes）、即ち第3時短遊技状態において時短遊技回数の上限値（規定回数）の特図遊技を実行した場合、MPU41は、遊技状態を第3時短遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップS3666）。そして、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS3667）、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3668）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1304】

<ステップS3669>

第3時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3652：No）、即ち第3時短遊技状態でない場合、MPU41は、図101に示すように、通常1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3669）。

30

【1305】

なお、通常1種大当たり遊技状態フラグは、通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が通常遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図97のステップS3611においてオンに設定される。

【1306】

MPU41は、通常1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3669：Yes）、即ち通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態である場合、処理をステップS3670に移行する。一方、MPU41は、通常1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3669：No）、即ち通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップS3676に移行する。

40

【1307】

<ステップS3670>

通常1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3669：Yes）、即ち通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態である場合、MPU41は、1種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップS3670）。1種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図88のメイン処理でのステップS1407の大当

50



たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了させる場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第1の実施形態の図29の大当たり制御処理のステップS2251参照）。

【1308】

M P U 4 1 は、1種大当たり遊技が終了した場合（ステップS3670：Y e s）、処理をステップS3671に移行し、1種大当たり遊技が終了していない場合（ステップS3670：N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1309】

<ステップS3671及びS3672>

1種大当たり遊技が終了した場合（ステップS3670：Y e s）、M P U 4 1 は、遊技状態を1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行すると共に（ステップS3671）、第2時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップS3672）、処理をステップS3673に移行する。

【1310】

ここで、時短回数カウンタの値は、通常遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、M P U 4 1 は、通常遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「100」をセットする（図86（B）及び図87（G）参照）。

【1311】

<ステップS3673～S3675>

ステップS3673では、M P U 4 1 は、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置5に通知する第2時短遊技状態移行コマンドをセットする（ステップS3674）。この第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第2時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図88のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第2時短遊技状態移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第2時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【1312】

そして、M P U 4 1 は、通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す通常1種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3675）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1313】

<ステップS3676>

通常1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3669：N o）、即ち通常遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3676）。

【1314】

なお、第1時短1種大当たり遊技状態フラグは、第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第1時短遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理の図98のステップS3621においてオンに設定される。

【1315】

M P U 4 1 は、第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3676：Y e s）、即ち遊技状態が第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態である場合、処理をステップS3677に移行する。一方、M P U 4 1 は、第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3676

10

20

30

40

50

：No)、即ち第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップS3683に移行する。

【1316】

<ステップS3677>

第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3676:Yes)、即ち遊技状態が第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態である場合、MPU41は、1種大当たり遊技が終了したか否かを判断する(ステップS3677)。1種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図88のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される(前述の第1の実施形態の図29の大当たり制御処理のステップS2251参照)。

10

【1317】

MPU41は、1種大当たり遊技が終了した場合(ステップS3677:Yes)、処理をステップS3678に移行し、1種大当たり遊技が終了していない場合(ステップS3677:No)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1318】

<ステップS3678及びS3679>

1種大当たり遊技が終了した場合(ステップS3677:Yes)、MPU41は、遊技状態を1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行すると共に(ステップS3678)、第2時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値(規定回数)を時短回数カウンタにセットし(ステップS3679)、処理をステップS3680に移行する。

20

【1319】

ここで、時短回数カウンタの値は、第1時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、MPU41は、第1時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「100」をセットする(図86(B)及び図87(G)参照)。

【1320】

<ステップS3680～S3682>

ステップS3680では、MPU41は、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置5に通知する第2時短遊技状態移行コマンドをセットする(ステップS3681)。この第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第2時短遊技状態での時短遊技回数(規定回数)に関する情報を含み、図88のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第2時短遊技状態移行コマンドを受信した場合、時短遊技回数(規定回数)を把握できると共に、第2時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

30

【1321】

そして、MPU41は、第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す第1時短1種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3682)、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【1322】

<ステップS3683>

第1時短1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS3676:No)、即ち第1時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、MPU41は、第2時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3683)。

【1323】

なお、第2時短1種大当たり遊技状態フラグは、第2時短遊技状態から移行された1種

50

大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第2時短遊技状態から1種大当たり遊技状態に移行される場合に、図99のステップS3636においてオンに設定される。

【1324】

MPU41は、第2時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3683：Yes）、即ち第2時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態である場合、処理をステップS3684に移行する。一方、MPU41は、第2時短1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3683：No）、即ち第2時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、処理をステップS3690に移行する。

10

【1325】

<ステップS3684>

第2時短1種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3684：Yes）、MPU41は、1種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップS3684）。1種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図88のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第1の実施形態の図29の大当たり制御処理のステップS2251参照）。

【1326】

MPU41は、1種大当たり遊技が終了した場合（ステップS3684：Yes）、処理をステップS3685に移行し、1種大当たり遊技が終了していない場合（ステップS3684：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【1327】

<ステップS3685及びS3686>

1種大当たり遊技が終了した場合（ステップS3684：Yes）、MPU41は、遊技状態を1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行すると共に（ステップS3685）、第2時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップS3686）、処理をステップS3687に移行する。

【1328】

ここで、時短回数カウンタの値は、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、MPU41は、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「100」をセットする（図86（B）及び図87（G）参照）。

30

【1329】

<ステップS3687～S3689>

ステップS3687では、MPU41は、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置5に通知する第2時短遊技状態移行コマンドをセットする（ステップS3688）。この第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が第2時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第2時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図88のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第2時短遊技状態移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第2時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

40

【1330】

そして、MPU41は、第2時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す第2時短1種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3689）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1331】

50

## &lt;ステップ S 3 6 9 0 &gt;

第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 8 3 : N o ）、即ち第 2 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、第 3 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 9 0 ）。

## 【 1 3 3 2 】

なお、第 3 時短 1 種大当たり遊技状態フラグは、第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第 3 時短遊技状態から 1 種大当たり遊技状態に移行される場合に、図 8 8 のステップ S 3 6 5 6 においてオンに設定される。

## 【 1 3 3 3 】

M P U 4 1 は、第 3 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 9 0 : Y e s ）、即ち第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 3 6 9 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 9 0 : N o ）、第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、処理を図 1 0 2 のステップ S 3 6 9 7 に移行する。

## 【 1 3 3 4 】

## &lt;ステップ S 3 6 9 1 &gt;

第 3 時短 1 種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 9 1 : Y e s ）、即ち第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、1 種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップ S 3 6 9 1 ）。1 種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 8 8 のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第 1 の実施形態の図 2 9 の大当たり制御処理のステップ S 2 2 5 1 参照）。

## 【 1 3 3 5 】

M P U 4 1 は、1 種大当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 6 9 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 6 9 2 に移行し、1 種大当たり遊技が終了していない場合（ステップ S 3 6 9 1 : N o ）、即ち第 3 時短遊技状態から移行された 1 種大当たり遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 3 3 6 】

## &lt;ステップ S 3 6 9 2 及び S 3 6 9 3 &gt;

1 種大当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 6 9 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を 1 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行すると共に（ステップ S 3 6 9 2 ）、第 3 時短遊技状態において実行される特図遊技の上限値（規定回数）を時短回数カウンタにセットし（ステップ S 3 6 9 3 ）、処理をステップ S 3 6 9 4 に移行する。

## 【 1 3 3 7 】

ここで、時短回数カウンタの値は、第 3 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果に基づいて移行される 1 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「50」をセットする（図 8 7（F）参照）。

## 【 1 3 3 8 】

## &lt;ステップ S 3 6 9 4 ~ S 3 6 9 6 &gt;

ステップ S 3 6 9 4 では、M P U 4 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定し、さらに、遊技状態が大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドをセットする（ステップ S 3 6 9 5 ）。この第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第

10

20

30

40

50

3時短遊技状態での時短遊技回数（規定回数）に関する情報を含み、図88のメイン処理でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第3時短遊技状態B移行コマンドに基づいて、時短遊技回数（規定回数）を把握できると共に、第3時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【1339】

そして、MPU41は、第3時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態であることを示す第3時短1種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3696）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1340】

<ステップS3697>

第2時短1種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3690：No）、第3時短遊技状態から移行された1種大当たり遊技状態でない場合、図102に示すように、MPU41は、通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているかを判断する（ステップS3697）。

【1341】

なお、通常小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が通常遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図97のステップS3615においてオンに設定される。

【1342】

MPU41は、通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3697：Yes）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップS3698に移行する。一方、MPU41は、通常小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3697：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステップS3702に移行する。

【1343】

<ステップS3698>

通常小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3697：Yes）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、MPU41は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップS3698）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図95の小当たり遊技制御処理でのステップS3536において羽役物装置83の可動羽部832を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

【1344】

MPU41は、小当たり遊技が終了した場合（ステップS3698：Yes）、処理をステップS3699に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップS3698：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1345】

<ステップS3699～S3701>

小当たり遊技が終了した場合（ステップS3698：Yes）、MPU41は、通常小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップS3699）、遊技状態を小当たり遊技状態から通常遊技状態に移行する（ステップS3700）。そして、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3701）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1346】

<ステップS3702>

通常小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3697：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、MPU4

10

20

30

40

50

1 は、第 1 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 2）。

【 1 3 4 7 】

なお、第 1 時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第 1 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第 1 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図 9 8 のステップ S 3 6 2 5 においてオンに設定される。

【 1 3 4 8 】

M P U 4 1 は、第 1 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 1 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 3 7 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2 : N o ）、即ち遊技状態が第 1 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 7 0 7 に移行する。

【 1 3 4 9 】

< ステップ S 3 7 0 3 >

第 1 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2 : N o ）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 3 ）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 9 5 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 0 3 6 において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

【 1 3 5 0 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 0 4 に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップ S 3 7 0 3 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 5 1 】

< ステップ S 3 7 0 4 ~ S 3 7 0 6 >

小当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 0 3 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 1 時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 7 0 4 ）、遊技状態を小当たり遊技状態から第 1 時短遊技状態に移行する（ステップ S 3 7 0 5 ）。そして、M P U 4 1 は、第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 0 6 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 5 2 】

< ステップ S 3 7 0 7 >

第 1 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 2 : N o ）、即ち遊技状態が第 1 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 7 ）。

【 1 3 5 3 】

なお、第 2 時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第 2 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図 9 9 のステップ S 3 6 3 9 においてオンに設定される。

【 1 3 5 4 】

M P U 4 1 は、第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 7 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 7 : N o ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理を図 1 0 3 のステップ S 3 7 1 2 に移行する。

10

20

30

40

50

【 1 3 5 5 】

<ステップ S 3 7 0 8 >

第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 7 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 8 ）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 9 5 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 0 3 6 において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

【 1 3 5 6 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 0 8 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 0 9 に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップ S 3 7 0 8 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

【 1 3 5 7 】

<ステップ S 3 7 0 9 ~ S 3 7 1 1 >

小当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 0 8 : Y e s ）、M P U 4 1 は、第 2 時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 3 7 0 9 ）、遊技状態を小当たり遊技状態から第 2 時短遊技状態に移行する（ステップ S 3 7 1 0 ）。そして、M P U 4 1 は、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 1 1 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 5 8 】

20

<ステップ S 3 7 1 2 >

第 2 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 0 7 : N o ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、図 1 0 3 に示すように、M P U 4 1 は、第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 1 2 ）。

【 1 3 5 9 】

なお、第 3 時短小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態であることを示すフラグであり、遊技状態が第 3 時短遊技状態から小当たり遊技状態に移行される場合に、当該遊技状態移行処理での図 1 0 0 のステップ S 3 6 6 0 においてオンに設定される。

30

【 1 3 6 0 】

M P U 4 1 は、第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 1 2 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、処理をステップ S 3 7 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 1 2 : N o ）、即ち遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 7 2 0 に移行する。

【 1 3 6 1 】

<ステップ S 3 7 1 3 >

第 3 時短小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 1 2 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 3 時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態である場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップ S 3 7 1 3 ）。小当たり遊技が終了したか否かは、例えば図 9 5 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 3 0 3 6 において羽役物装置 8 3 の可動羽部 8 3 2 を復帰させる場合にオンに設定される小当たり遊技終了フラグに基づいて判断される。

40

【 1 3 6 2 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了した場合（ステップ S 3 7 1 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 1 4 に移行し、小当たり遊技が終了していない場合（ステップ S 3 7 1 3 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 6 3 】

50

## &lt;ステップS 3 7 1 4 及びS 3 7 1 5 &gt;

小当たり遊技が終了した場合（ステップS 3 7 1 3：Yes）、MPU 4 1は、第3時短小当たり遊技状態フラグをオフに設定する（ステップS 3 7 1 4）。そして、MPU 4 1は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球されたか否かを判断する（ステップS 3 7 1 5）。羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球されたか否かは、例えば図88のメイン処理でのステップS 1 4 0 3の賞球コマンド設定処理において、V入賞口833に遊技球99が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知された場合にオンに設定されるV入賞フラグに基づいて判断される。

## 【1364】

MPU 4 1は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球された場合（ステップS 3 7 1 5：Yes）、処理をステップS 3 7 1 6に移行し、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球されない場合（ステップS 3 7 1 5：No）、処理をステップS 3 7 1 8に移行する。

## 【1365】

## &lt;ステップS 3 7 1 6 及びS 3 7 1 7 &gt;

羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球された場合（ステップS 3 7 1 5：Yes）、MPU 4 1は、遊技状態を小当たり遊技状態から2種大当たり遊技状態に移行すると共に（ステップS 3 7 1 6）、2種大当たり遊技状態であることを示す2種大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS 3 7 1 7）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1366】

## &lt;ステップS 3 7 1 8 及びS 3 7 1 9 &gt;

羽役物装置83のV入賞口833に遊技球99が入球されない場合（ステップS 3 7 1 5：No）、MPU 4 1は、遊技状態を小当たり遊技状態から第3時短遊技状態に移行すると共に（ステップS 3 7 1 8）、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS 3 7 1 9）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1367】

## &lt;ステップS 3 7 2 0 &gt;

第3時短小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 7 1 2：No）、即ち遊技状態が第3時短遊技状態から移行された小当たり遊技状態でない場合、MPU 4 1は、2種大当たり遊技状態であることを示す2種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 7 2 0）。2種大当たり遊技状態フラグは、遊技状態が第3時短遊技状態から2種大当たり遊技状態に移行される場合にステップS 3 7 1 7においてオンに設定される。

## 【1368】

MPU 4 1は、2種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 7 2 0：Yes）、即ち2種大当たり遊技状態である場合、処理をステップS 3 7 2 1に移行する。一方、MPU 4 1は、2種大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 7 2 0：No）、即ち2種大当たり遊技状態でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1369】

## &lt;ステップS 3 7 2 1 &gt;

2種大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 7 2 0：Yes）、即ち2種大当たり遊技状態である場合、MPU 4 1は、2種大当たり遊技が終了したか否かを判断する（ステップS 3 7 2 1）。2種大当たり遊技が終了したか否かは、例えば図88のメイン処理での大当たり遊技制御処理において大当たり遊技を終了する処理を実行する場合にオンに設定される大当たり遊技終了フラグに基づいて判断される（前述の第1の実施形態の図29の大当たり制御処理のステップS 2 2 5 1参照）。

## 【1370】

MPU 4 1は、2種大当たり遊技が終了した場合（ステップS 3 7 2 1：Yes）、処

10

20

30

40

50



理をステップ S 3 7 2 2 に移行し、2 種大当たり遊技が終了していない場合、(ステップ S 3 7 2 1 : N o )、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 7 1 】

<ステップ S 3 7 2 2 ~ S 3 7 2 4 >

2 種大当たり遊技が終了した場合 (ステップ S 3 7 2 1 : Y e s )、M P U 4 1 は、遊技状態を 2 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行すると共に (ステップ S 3 7 2 2 )、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定する (ステップ S 3 7 2 3 )。そして、M P U 4 1 は、時短回数カウンタをセットし (ステップ S 3 7 2 4 )、処理をステップ S 3 7 2 5 に移行する。

【 1 3 7 2 】

ここで、時短回数カウンタの値は、第 3 時短遊技状態における大当たり遊技が実行される場合に選択される時短遊技回数に対応する値として設定される。具体的には、M P U 4 1 は、2 種大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合、時短回数カウンタの値として、「5 0」をセットする (図 8 7 ( F ) 参照)。

【 1 3 7 3 】

<ステップ S 3 7 2 5 及び S 3 7 2 6 >

ステップ S 3 7 2 5 では、M P U 4 1 は、遊技状態が大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを音声ランプ制御装置 5 に通知する第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドをセットし、さらに 2 種大当たり遊技状態であることを示す 2 種大当たり遊技状態フラグをオフに設定し (ステップ S 3 7 2 6 )、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 1 3 7 4 】

ここで、第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す情報の他、当該第 3 時短遊技状態での時短遊技回数 (規定回数) に関する情報を含み、図 8 8 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドに基づいて、時短遊技回数 (規定回数) を把握できると共に、第 3 時短遊技状態に対応した演出を実行することができる。

【 1 3 7 5 】

[ 音声ランプ制御装置 5 の処理 ]

次に、図 1 0 4 ~ 図 1 1 3 を参照しつつ、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 によって実行される処理について、第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、音声ランプ制御装置 5 の処理のうち、コマンド判定処理の一部が前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【 1 3 7 6 】

[ コマンド判定処理 ]

本実施形態のコマンド判定処理では、主制御装置 4 から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行されるが、各種時短遊技状態での時短遊技回数の設定や管理する処理などが実行される点で、前述の第 1 の実施形態のコマンド判定処理とは異なる。ここで、図 1 0 4 は、図 4 2 に示す前述の第 1 の実施形態での副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 3 7 7 】

<ステップ S 3 8 0 1 >

図 1 0 4 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、M P U 4 1 は、コマンドを受信したか否かを判断する (ステップ S 3 8 0 1 )。M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合 (ステップ S 3 8 0 1 : Y e s )、処理をステップ S 3 8 0 2 に移行し、コマンドを受信していない場合 (ステップ S 3 8 0 1 : N o )、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 3 7 8 】

<ステップ S 3 8 0 2 >

コマンドを受信した場合 (ステップ S 3 8 0 1 : Y e s )、M P U 5 1 は、受信したコ

10

20

30

40

50

マンドが第1時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する(ステップS3802)。第1時短遊技状態移行コマンドは、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態が通常遊技状態から第1時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第1時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態移行処理での図97のステップS3607において、遊技状態を通常遊技状態から第1時短遊技状態に移行する場合に設定される。

【1379】

MPU51は、受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドである場合(ステップS3802: Yes)、処理をステップS3803に移行し、受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドでない場合(ステップS3802: No)、処理をステップS3805に移行する。

10

【1380】

<ステップS3803及びS3804>

受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドである場合(ステップS3802: Yes)、MPU51は、第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグをオンに設定する(ステップS3803)。そして、MPU51は、第1時短遊技状態移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし(ステップS3804)、当該コマンド判定処理を終了する。

【1381】

<ステップS3805>

20

受信したコマンドが第1時短遊技状態移行コマンドでない場合(ステップS3802: No)、MPU51は、受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する(ステップS3805)。第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態が1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第2時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態移行処理での図101のステップS3674、S3681又はS3688において、遊技状態を1種大当たり遊技状態から第2時短遊技状態に移行する場合に設定される。

【1382】

MPU51は、受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドである場合(ステップS3805: Yes)、処理をステップS3806に移行し、受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドでない場合(ステップS3805: No)、処理をステップS3808に移行する。

30

【1383】

<ステップS3806及びS3807>

受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドである場合(ステップS3805: Yes)、MPU51は、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグをオンに設定する(ステップS3806)。そして、MPU51は、第2時短遊技状態移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし(ステップS3807)、当該コマンド判定処理を終了する。

【1384】

40

<ステップS3808>

受信したコマンドが第2時短遊技状態移行コマンドでない場合(ステップS3805: No)、MPU51は、受信したコマンドが第3時短遊技状態A移行コマンドであるか否かを判断する(ステップS3808)。第3時短遊技状態A移行コマンドは、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第3時短遊技状態A移行コマンドは、遊技状態移行処理での図99のステップS3645において、遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行する場合に設定される。

【1385】

MPU51は、受信したコマンドが第3時短遊技状態A移行コマンドである場合(ステップS3808: Yes)、処理をステップS3809に移行し、受信したコマンドが第

50

3 時短遊技状態 A 移行コマンドでない場合（ステップ S 3 8 0 8 : N o ）、処理をステップ S 3 8 1 2 に移行する。

【 1 3 8 6 】

< ステップ S 3 8 0 9 ~ S 3 8 1 1 >

受信したコマンドが第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドである場合（ステップ S 3 8 0 8 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 8 0 9 ）。そして、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットする（ステップ S 3 8 1 0 ）。

【 1 3 8 7 】

さらに、M P U 5 1 は、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す第 3 時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 1 1 ）、当該コマンド判定処理を終了する。第 3 時短遊技状態移行フラグは、後述の図 1 0 5 の変動種別（演出パターン）設定処理でのステップ S 3 9 0 4 において、第 3 時短遊技状態移行に移行されることを明示する第 3 時短遊技状態移行演出（図 1 0 6 （ B ）及び図 1 1 0 （ D ）参照）を設定するか否かを判断するために参照される。

【 1 3 8 8 】

< ステップ S 3 8 1 2 >

受信したコマンドが第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドでない場合（ステップ S 3 8 0 8 : N o ）、受信したコマンドが第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 2 ）。第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドは、遊技状態が大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行することを示すコマンドである。この第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドは、遊技状態移行処理での図 1 0 1 のステップ S 3 6 9 5 において、遊技状態を大当たり遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行する場合に設定される。

【 1 3 8 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドである場合（ステップ S 3 8 1 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 1 3 に移行し、受信したコマンドが第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドでない場合（ステップ S 3 8 1 2 : N o ）、処理をステップ S 3 8 1 5 に移行する。

【 1 3 9 0 】

< ステップ S 3 8 1 3 及び S 3 8 1 4 >

受信したコマンドが第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドである場合（ステップ S 3 8 1 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 3 8 1 3 ）。そして、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドに含まれる時短遊技回数に関する情報に基づいて、時短遊技回数カウンタをセットし（ステップ S 3 8 1 4 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 3 9 1 】

< ステップ S 3 8 1 5 >

受信したコマンドが第 3 時短遊技状態 B 移行コマンドでない場合（ステップ S 3 8 1 2 : N o ）、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 5 ）。時短回数カウンタ再設定コマンドは、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数を再設定するか否かの判定が行われたことを通知するコマンドであり、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数を再設定する場合には、変更後の時短遊技回数に関する情報を含む。この時短回数カウンタ再設定コマンドは、遊技状態移行処理での図 1 0 0 のステップ S 3 6 6 4 において、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数を再設定する場合に設定される。

【 1 3 9 2 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドである場合（ステップ S 3 8 1 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 1 6 に移行し、受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドでない場合（ステップ S 3 8 1 5 : N o ）、処理をステッ

10

20

30

40

50

ブ S 3 8 1 7 に移行する。

【 1 3 9 3 】

< ステップ S 3 8 1 6 >

受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドである場合（ステップ S 3 8 1 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、時短回数カウンタの再設定処理を実行する（ステップ S 3 8 1 6 ）。この時短回数カウンタの再設定処理では、当該時短回数カウンタ再設定コマンドに変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれる場合には、時短遊技回数カウンタの値を変更し、当該時短回数カウンタ再設定コマンドに変更後の時短遊技回数に関する情報が含まれない場合には、時短遊技回数カウンタの値の変更を行わない。

【 1 3 9 4 】

< ステップ S 3 8 1 7 >

受信したコマンドが時短回数カウンタ再設定コマンドでない場合（ステップ S 3 8 1 5 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 7 ）。特図変動パターンコマンドは、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と特図変動パターン（変動表示時間）とを通知するコマンドである。この特図変動パターンコマンドは、特図変動開始処理での図 9 0 のステップ S 3 4 1 4 において、特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）を設定する場合に設定される。

【 1 3 9 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 8 1 7 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 1 8 に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 8 1 7 : N o ）、処理をステップ S 3 8 2 3 に移行する。

【 1 3 9 6 】

< ステップ S 3 8 1 8 ~ S 3 8 2 0 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 3 8 1 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、演出種別設定処理（ステップ S 3 8 1 8 ）、及び停止図柄組み合わせ設定処理（ステップ S 3 8 1 9 ）を実行し、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

【 1 3 9 7 】

演出種別設定処理の手順の詳細は、図 1 0 5 ~ 図 1 1 0 を参照して後述するが、この演出種別設定処理では、図柄表示部 3 4 1 、スピーカ 2 6 、電飾部 2 7 などで行なわれる演出が遊技状態などに応じて設定される。また、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の詳細は、図 1 1 1 及び図 1 1 2 を参照して後述するが、この停止図柄組み合わせ設定処理では、図柄表示部 3 4 1 で停止表示させる飾り図柄の組み合わせが大当たり抽選の結果などに基づいて設定される。

【 1 3 9 8 】

< ステップ S 3 8 2 0 及び S 3 8 2 1 >

ステップ S 3 8 2 0 では、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドに含まれる特図変動パターン（変動表示時間）に基づいて、飾り図柄の変動表示時間を設定する（ステップ S 3 8 2 0 ）。そして、M P U 5 1 は、ステップ S 3 8 1 8 で設定される変動種別（演出パターン）、及びステップ S 3 8 1 9 で設定される図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に送信し（ステップ S 3 8 2 1 ）、処理をステップ S 3 8 2 2 に移行する。

【 1 3 9 9 】

表示変動パターンコマンドは、ステップ S 3 8 1 8 で設定される変動種別（演出パターン）、及びステップ S 3 8 1 9 で設定される図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する演出画像及び飾り図柄の変動画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別（演出パターン）に応じて図柄表示

10

20

30

40

50

部 3 4 1 における変動表示及び演出表示を実行する。

【 1 4 0 0 】

< ステップ S 3 8 2 2 >

ステップ S 3 8 2 2 では、M P U 5 1 は、時短回数カウンタ処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。時短回数カウンタ処理の手順の詳細は、図 1 1 3 を参照して後述するが、この時短回数カウンタ処理では、時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタが管理される。

【 1 4 0 1 】

< ステップ S 3 8 2 3 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 3 8 1 7 : N o ）、M P U 5 1 は、前述の第 1 の実施形態での図 4 7 及び図 4 8 に示すコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 7 ~ S 3 1 3 4 の処理を含め、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 3 8 2 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 4 0 2 】

[ 変動種別（演出パターン）設定処理 ]

図 1 0 4 のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップ S 3 8 1 8 で実行される変動種別（演出パターン）設定処理では、図柄表示部 3 4 1 、スピーカ 2 6 、電飾部 2 7 などで行われる演出が遊技状態などに応じて設定される。ここで、図 1 0 5 は、変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 0 3 】

< ステップ S 3 9 0 1 及び S 3 9 0 2 >

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、図 1 0 5 に示すように、M P U 5 1 は、まず第 1 時短遊技状態であることを示す第 1 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 1 ）。即ち、M P U 5 1 は、第 1 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第 1 時短遊技状態フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、第 1 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 0 3 においてオンに設定される。

【 1 4 0 4 】

M P U 5 1 は、第 1 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s ）、即ち第 1 時短遊技状態である場合、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（変動表示時間、大当たり抽選の結果）に基づいて、第 1 時短遊技状態に対して予め設定されている第 1 時短遊技状態演出を設定し（ステップ S 3 9 0 2 ）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、第 1 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o ）、即ち第 1 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 9 0 3 に移行する。

【 1 4 0 5 】

< ステップ S 3 9 0 3 >

第 1 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o ）、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 3 ）。第 2 時短遊技状態フラグは、即ち、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第 2 時短遊技状態フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、第 2 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 0 6 においてオンに設定される。

【 1 4 0 6 】

M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s ）、即ち第 2 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 9 0 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 3 : N o ）、即ち第 2 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 9 0 7 に移行する。

10

20

30

40

50

## 【 1 4 0 7 】

## &lt; ステップ S 3 9 0 4 &gt;

第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 3 : Y e s ）、即ち第 2 時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が所定の条件を満たす時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 9 0 4 ）。なお、第 3 時短遊技状態移行フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを示す第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 1 1 においてオンに設定される。

10

## 【 1 4 0 8 】

第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 4 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合、処理をステップ S 3 9 0 6 に移行する。一方、第 3 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 4 : N o ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されない場合（第 2 時短遊技状態が継続される場合）、処理をステップ S 3 9 0 5 に移行する。

## 【 1 4 0 9 】

## &lt; ステップ S 3 9 0 5 及び S 3 9 0 6 &gt;

第 3 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 4 : N o ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されない場合（第 2 時短遊技状態が継続される場合）、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態演出として、第 2 時短遊技状態が継続することを明示する第 2 時短遊技状態継続演出を設定し（ステップ S 3 9 0 5 ）、当該演出種別設定処理を終了する。

20

## 【 1 4 1 0 】

一方、第 3 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 4 : Y e s ）、即ち遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態演出として、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行されることを明示する第 3 時短遊技状態移行演出を設定し（ステップ S 3 9 0 6 ）、当該演出種別設定処理を終了する。

30

## 【 1 4 1 1 】

ここで、図 1 0 6 ( A ) は第 2 時短遊技状態演出である第 2 時短遊技状態継続演出パターンの一例を示す図であり、図 1 0 6 ( B ) は第 2 時短遊技状態演出である第 3 時短遊技状態移行演出パターンの一例を示す図である。

## 【 1 4 1 2 】

図 1 0 6 ( A ) 及び図 1 0 6 ( B ) に示すように、第 2 時短遊技状態演出（第 2 時短遊技状態継続演出及び第 3 時短遊技状態移行演出）は、主人公キャラクタと敵キャラクタのバトル演出として実行される。もちろん、第 2 時短遊技状態演出（第 2 時短遊技状態継続演出及び第 3 時短遊技状態移行演出）は、バトル演出である必要はなく、例えばミッション演出（例えばキャラクタに与えられるミッションの成否によって大当たり抽選の結果を明示又は示唆する演出）などであってもよい。

40

## 【 1 4 1 3 】

また、図 1 0 7 は、第 2 時短遊技状態演出を説明するための図柄表示部 3 4 1 の画面例を示す図である。具体的には、図 1 0 7 ( A ) はバトル開始時の画面例を示す図であり、図 1 0 7 ( B ) はバトル開始時の画面における H P 表示部 7 5 の拡大図であり、図 1 0 7 ( C ) ~ 図 1 0 7 ( E ) はゲージ表示部 7 5 の画像例を示す図である。

## 【 1 4 1 4 】

図 1 0 7 ( A ) に示すように、バトル開始時の図柄表示部 3 4 1 の画面は、バトルが開始されることを示す「バトル開始」の文字画像、敵キャラクタの耐えることができるダメージを表すヒットポイント（H P ）示す H P 画像を含む。敵キャラクタの H P は、0 ~ 1

50

00の範囲であり、敵キャラクタのHPの0は、敵キャラクタが倒れること、即ち味方キャラクタの勝利することを意味する。また、バトル開始時の図柄表示部341の画面は、敵キャラクタのHPが0になった場合に小当たり遊技を経由して2種大当たり遊技状態に移行可能な第3時短遊技状態(RUSH)に突入することを示す「敵HPが0になったらRUSH突入」の文字画像を含む。

【1415】

そして、HP画像は、図柄表示部341の右上方に設定されるHP表示部75に表示される。HP表示部75には、敵キャラクタのHPを示すHPゲージ76及びHPカウンタ77が表示される。

【1416】

図107(B)に示すように、HPゲージ76は、敵キャラクタのHPをゲージとして示すものであり、大ゲージ761及び小ゲージ762を含む。大ゲージ761は、1ゲージ当たり10HPである。小ゲージ762は、1ゲージ当たり1HPである。図107(B)に示す例では、大ゲージ761が9ゲージであり、小ゲージ762が9ゲージであることから、敵キャラクタのHPが99であることを意味している。また、図107(C)に示す例では、大ゲージ761が3ゲージで小ゲージ762が1ゲージであることから敵キャラクタのHPが31であり、図107(D)に示す例では、大ゲージ761が1ゲージで小ゲージ762が0ゲージであることから敵キャラクタのHPが1である。さらに、図107(E)に示す例では、大ゲージ761及び小ゲージ762ともに0ゲージであることから敵キャラクタのHPが0であり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したこと、即ち遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを示す。

【1417】

一方、HPカウンタ77は、敵キャラクタのHPを数値で示すものである。図107(B)に示す例では、HPカウンタ77に数字の「99」が示されており、敵キャラクタのHPが99であることを意味している。また、図107(C)に示す例では、HPカウンタ77に数字の「31」が示されており、敵キャラクタのHPが31であり、図107(D)に示す例では、HPカウンタ77に数字の「1」が示されており、敵キャラクタのHPが1である。さらに、図107(E)に示す例では、HPカウンタ77に数字の「0」が示されており、敵キャラクタのHPが0であり、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利したこと、即ち遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを示す。

【1418】

そして、本実施形態では、敵キャラクタのHPは、バトル開始時に表示される値が、第2時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値に対応している。例えば、図107(A)に示す例では、第2時短遊技状態での当該特図遊技を含む残りの時短遊技回数の最大値が99であることを意味している。このように、バトル開始時に表示される敵キャラクタのHPの値が、第2時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値に対応していること、遊技者は、バトル開始時に表示される敵キャラクタのHPから、第2時短遊技状態での当該変動を含んだ残りの時短遊技回数の最大値を把握することができる。

【1419】

図106(A)に説明に戻り、第2時短遊技状態継続演出は、第2時短遊技状態が継続することを示す演出である。図106(A)に示す例では、第2時短遊技状態継続演出パターンとしてパターンA1～A8の8つの演出パターンが設定されている。各パターンA1～A8は、第2時短遊技状態継続演出が第2時短遊技状態の継続を示す演出であることから、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利となることはなくドロー(引き分け)となる。そして、バトル終了後の敵キャラクタのHPは、0となることはなく、最終的にバトル開始時の値が維持される。

【1420】

また、パターンA1～A4では、バトルにおいて味方キャラクタが先制攻撃をする(図

10

20

30

40

50

9 6 ( A ) 参照)。そして、パターン A 1 及び A 2 では、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが防御する ( 図 1 0 8 ( A ) 参照)。このとき、敵キャラクタの H P は変化しない。一方、パターン A 3 及び A 4 では、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットする ( 図 1 0 8 ( C ) 参照)。このとき、敵キャラクタの H P は、半減するか ( パターン A 3 )、残り 1 ( パターン A 4 ) となる。

【 1 4 2 1 】

また、パターン A 5 ~ A 8 では、バトルにおいて敵キャラクタが先制攻撃をする ( 図 1 0 9 ( A ) 参照)。そして、パターン A 5 及び A 6 では、敵キャラクタの攻撃を味方キャラクタが防御する ( 図 1 0 9 ( B ) 参照)。一方、パターン A 7 及び A 9 では、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットする ( 図 1 0 9 ( C ) 参照)。そして、パターン A 5 ~ A 8 では、敵キャラクタの先制攻撃であるため、敵キャラクタの H P は変化しない。

10

【 1 4 2 2 】

そして、パターン A 1 を除くパターン A 2 ~ A 8 では、ボタン演出が実行される。このボタン演出としては、例えば遊技者に操作ボタン 2 0 に対する長押し操作を促すと共に遊技者の操作ボタン 2 0 に対する長押し操作に基づいて敵キャラクタの H P を減ずる長押し演出 ( 図 1 1 0 ( A ) 参照)、遊技者に操作ボタン 2 0 に対する連続押し操作を促すと共に遊技者の操作ボタン 2 0 に対する連続押し操作に基づいて敵キャラクタの H P を減ずる連打演出 ( 図 1 1 0 ( B ) 参照) などが実行される。もちろん、ボタン演出は、遊技者に操作ボタン 2 0 に対する単打押し操作 ( 一撃操作 ) を促すと共に遊技者の操作ボタン 2 0 に対する単打押し操作 ( 一撃操作 ) に基づいて、敵キャラクタとのバトル結果として引き分け ( ドロー ) であることを表示する単打押し演出 ( 一撃演出 ) などであってもよい。

20

【 1 4 2 3 】

なお、パターン A 1 では、ボタン演出が実行されることなく、バトルの最終結果が引き分け ( ドロー ) であることを示す画像と共に敵キャラクタの H P がバトル開始時のまま表示される ( 図 1 1 0 ( C ) 参照)。

【 1 4 2 4 】

一方、図 1 0 6 ( B ) に示す第 3 時短遊技状態移行演出は、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行することを示す演出である。図 1 0 6 ( B ) に示す例では、第 3 時短遊技状態移行演出パターンとしてパターン B 1 ~ B 8 の 8 つの演出パターンが設定されている。各パターン B 1 ~ B 8 は、第 3 時短遊技状態移行演出が、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行され得ることを示す演出であることから、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利となると共に、バトル終了後の敵キャラクタの H P が最終的に 0 となる ( 図 1 1 0 ( D ) 参照)。

30

【 1 4 2 5 】

また、パターン B 1 ~ B 8 は、パターン A 1 ~ A 8 に対応しているが、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの最終結果が、味方キャラクタの勝利と共に、バトル終了後の敵キャラクタの H P が最終的に 0 となる点で、パターン A 1 ~ A 8 とは異なる。

【 1 4 2 6 】

なお、当該特図遊技が第 2 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合の演出としては、パターン A 1 ~ A 8 ( 又はパターン B 1 ~ B 8 ) における最終画面として、味方キャラクタが敵キャラクタに倒される画像と共に第 2 時短遊技状態が終了することを示す画像が表示される ( 図 1 1 0 ( E ) 参照)。

40

【 1 4 2 7 】

< ステップ S 3 9 0 7 >

図 1 0 5 の変動種別 ( 演出パターン ) 設定処理の説明に戻り、第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 ( ステップ S 3 9 0 3 : N o )、即ち第 2 時短遊技状態でない場合、第 3 時短遊技状態であることを示す第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する ( ステップ S 3 9 0 7 )。即ち、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第 3 時短遊技状態フラグは、図 1 0 4 のコマンド判定処理において、第 3 時短遊技状態 A 移行コマンドを受信した場合にステップ S 3 8 0 9 にお

50



いてオンに設定される。

【 1 4 2 8 】

M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 7 : Y e s ）、即ち第 3 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、第 3 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 7 : N o ）、即ち第 3 時短遊技状態でなく通常遊技状態である場合、処理をステップ S 3 9 0 9 に移行する。

【 1 4 2 9 】

< ステップ S 3 9 0 8 >

第 3 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 7 : Y e s ）、即ち第 3 時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（特図変動パターン（特図変動表示時間）、大当たり抽選の結果）に基づいて、第 3 時短遊技状態に対して予め設定されている第 3 時短遊技状態演出を設定し（ステップ S 3 9 0 8 ）、当該演出種別設定処理を終了する。

【 1 4 3 0 】

< ステップ S 3 9 0 9 >

第 3 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 7 : N o ）、即ち第 3 時短遊技状態でなく通常遊技状態である場合、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドに含まれる情報（特図変動パターン（特図変動表示時間）、大当たり抽選の結果）に基づいて、通常遊技状態に対して予め設定されている通常遊技状態演出（図 5 0 参照）を設定し（ステップ S 3 9 0 9 ）、当該演出種別設定処理を終了する。

【 1 4 3 1 】

[ 停止図柄組み合わせ設定処理 ]

図 1 0 4 のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップ S 3 8 1 9 で実行される停止図柄組み合わせ設定処理では、図柄表示部 3 4 1 で停止表示させる飾り図柄の組み合わせが大当たり抽選の結果などに基づいて設定される。ここで、図 1 1 1 は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 3 2 】

< ステップ S 4 0 0 1 及び S 4 0 0 2 >

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、図 1 1 1 に示すように、M P U 5 1 は、まず当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 1 ）。当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れであるか否かは、例えば特図変動パターンコマンドに含まれる当否判定の結果に基づいて判断される。

【 1 4 3 3 】

M P U 5 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 4 0 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 0 0 3 に移行し、時短図柄停止外れに対して設定される時短図柄を停止図柄組み合わせ（図 1 1 2 参照）として設定する。一方、M P U 5 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 4 0 0 1 : N o ）、特図変動パターン（特図変動表示時間）や大当たり抽選の結果に基づいて、時短図柄以外の停止図柄組み合わせを設定し（ステップ S 4 0 0 2 ）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【 1 4 3 4 】

ここで、図 1 1 2 は、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）と、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）との関係を示す図である。図 1 1 2 に示すように、本実施形態では、時短遊技回数の上限值（規定回数）として、5 回、1 0 回、2 0 回、3 0 回、5 0 回及び 1 0 0 回が設定されている（図 8 6（E）及び図 8 7（E）参照）。そして、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）として、時短遊技回数の上限值（規定回数）の 5 回が「 4 4 3 」及び「 4 4 5 」に、1 0 回が「 6 6 5 」及び「 6 6 7 」に、2 0 回が「 9 9 8 」及び「 9 9 1 」に、

10

20

30

40

50

30回が「554」及び「556」に、50回が「332」及び「334」に、100回が「775」及び「778」に、それぞれ対応している。

【1435】

なお、時短図柄停止外れに対する停止図柄組み合わせ（時短図柄）としては、左図柄と中図柄が同一の数字であり、右図柄が左図柄及び中図柄とは前後1つズレの図柄組み合わせとなっており、一定の規則性を有する特徴的な組み合わせとなっている。このように、時短図柄が特徴的な組み合わせであることで、時短図柄が停止表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。また、時短図柄が停止表示される際に、時短図柄が停止表示時に固有の特定の特殊音を出力するようにしてもよい。これによっても、時短図柄が停止表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。

10

【1436】

もちろん、時短図柄は、図112に例には限定されず、また他の特徴的な組み合わせであってもよいし、必ずしも特徴的な組み合わせである必要もない。また、時短図柄は、1つの時短遊技回数の上限值（規定回数）に2つの組み合わせを対応させる必要はなく、1つでもよいし、3つ以上であってもよく、また全ての時短遊技回数の上限值（規定回数）に対して同一数の時短図柄を対応させる必要もない。

【1437】

<ステップS4003及びS4004>

図111の停止図柄組み合わせ設定処理の説明に戻り、当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果が時短図柄停止外れである場合（ステップS4001：Yes）、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回であるか否かを判断する（ステップS4003）。当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回であるか否かは、例えば特図変動パターンコマンドに含まれる特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に基づいて判断される。

20

【1438】

MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回である場合（ステップS4003：Yes）、時短遊技回数が5回に対応する「443」又は「445」（図112参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップS4004）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回でない場合（ステップS4003：No）、処理をステップS4005に移行する。

30

【1439】

<ステップS4005及びS4006>

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が5回でない場合（ステップS4003：No）、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が10回であるか否かを判断する（ステップS4005）。

【1440】

MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が10回である場合（ステップS4005：Yes）、時短遊技回数が10回に対応する「665」又は「667」（図112参照）を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップS4006）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が10回でない場合（ステップS4005：No）、処理をステップS4007に移行する。

40

【1441】

<ステップS4007及び3508>

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が10回でない場合（ステップS4005：No）、MPU51は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が20回であるか否かを判断する（ステ

50

ップ S 4 0 0 7 )。

【 1 4 4 2 】

M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 2 0 回である場合（ステップ S 4 0 0 7 : Y e s）、時短遊技回数が 2 0 回に対応する「 9 9 8 」又は「 9 9 1 」( 図 1 1 2 参照) を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップ S 4 0 0 8）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 2 0 回でない場合（ステップ S 4 0 0 7 : N o）、処理をステップ S 4 0 0 9 に移行する。

【 1 4 4 3 】

< ステップ S 4 0 0 9 及び S 4 0 1 0 >

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 2 0 回でない場合（ステップ S 4 0 0 7 : N o）、M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 3 0 回であるか否かを判断する（ステップ S 4 0 0 9）。

【 1 4 4 4 】

M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 3 0 回である場合（ステップ S 4 0 0 9 : Y e s）、時短遊技回数が 3 0 回に対応する「 5 5 4 」又は「 5 5 6 」( 図 1 1 2 参照) を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップ S 4 0 1 0）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 3 0 回でない場合（ステップ S 4 0 0 9 : N o）、処理をステップ S 4 0 1 1 に移行する。

【 1 4 4 5 】

< ステップ S 4 0 1 1 及び S 4 0 1 2 >

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 3 0 回でない場合（ステップ S 4 0 0 9 : N o）、M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 5 0 回であるか否かを判断する（ステップ S 4 0 1 1）。

【 1 4 4 6 】

M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 5 0 回である場合（ステップ S 4 0 1 1 : Y e s）、時短遊技回数が 5 0 回に対応する「 3 3 2 」又は「 3 3 4 」( 図 1 1 2 参照) を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップ S 4 0 1 2）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 5 0 回でない場合（ステップ S 4 0 1 1 : N o）、処理をステップ S 4 0 1 3 に移行する。

【 1 4 4 7 】

< ステップ S 4 0 1 3 >

当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 5 0 回でない場合（ステップ S 4 0 1 1 : N o）、M P U 5 1 は、時短遊技回数の上限值（規定回数）が 1 0 0 回と判断できるため、時短遊技回数が 1 0 0 回に対応する「 7 7 5 」又は「 7 7 8 」( 図 1 1 2 参照) を停止図柄組み合わせとして設定し（ステップ S 4 0 1 3）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。

【 1 4 4 8 】

[ 時短回数カウンタ処理 ]

図 1 0 4 のコマンド判定処理において特図変動パターンを受信した場合にステップ S 3 8 2 2 で実行される時短回数カウンタ処理では、時短回数カウンタを管理する処理が実行される。ここで、図 1 1 3 は、時短回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 4 4 9 】

< ステップ S 4 1 0 1 >

本実施形態の時短回数カウンタ処理では、図 1 1 3 に示すように、M P U 5 1 は、まず

10

20

30

40

50

第1時短遊技状態であることを示す第1時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4101）。第1時短遊技状態フラグは、即ち、MPU51は、第1時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第1時短遊技状態フラグは、図104のコマンド判定処理において、第1時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップS3803においてオンに設定される。

【1450】

MPU51は、第1時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4101：Yes）、即ち第1時短遊技状態である場合、処理をステップS4102に移行する。一方、MPU51は、第1時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4101：No）、即ち第1時短遊技状態でない場合、処理をステップS4105に移行する。

10

【1451】

<ステップS4102～S4104>

第1時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4101：Yes）、即ち第1時短遊技状態である場合、MPU51は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を1減算し（ステップS4102）、減算後の時短回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4103）。即ち、MPU51は、第1時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【1452】

MPU51は、減算後の時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS4103：Yes）、即ち第1時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第1時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4104）、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方、MPU51は、減算後の時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップS4103：No）、即ち第1時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

20

【1453】

<ステップS4105>

第1時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4101：No）、即ち第1時短遊技状態でない場合、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4105）。即ち、MPU51は、第2時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第2時短遊技状態フラグは、図104のコマンド判定処理において、第2時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップS3806においてオンに設定される。

30

【1454】

MPU51は、第2時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4105：Yes）、即ち第2時短遊技状態である場合、処理をステップS4106に移行する。一方、MPU51は、第2時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4105：No）、即ち第2時短遊技状態でない場合、処理をステップS4109に移行する。

【1455】

<ステップS4106～S4108>

第2時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4105：Yes）、即ち第2時短遊技状態である場合、MPU51は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を1減算し（ステップS4106）、減算後の時短回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4107）。即ち、MPU51は、第2時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【1456】

MPU51は、減算後の時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS4107：Yes）、即ち第2時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第2時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4108）、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方

50

、MPU51は、減算後の時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップS4107：No）、即ち第2時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

【1457】

<ステップS4109>

第2時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4105：No）、即ち第2時短遊技状態でない場合、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4109）。即ち、MPU51は、第3時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、第3時短遊技状態移行フラグは、図104のコマンド判定処理において、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを示す第3時短遊技状態A移行コマンドを受信した場合にステップS3811においてオンに設定される。

10

【1458】

MPU51は、第3時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4109：Yes）、即ち第3時短遊技状態である場合、処理をステップS4110に移行する。一方、MPU51は、第3時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4109：No）、即ち第3時短遊技状態でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

【1459】

<ステップS4110～S4112>

20

第3時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4109：Yes）、MPU51は、時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す時短回数カウンタの値を1減算し（ステップS4110）、減算後の時短回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4111）。即ち、MPU51は、第3時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【1460】

MPU51は、減算後の時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS4111：Yes）、即ち第3時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第3時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4112）、当該時短回数カウンタ処理を終了する。一方、MPU51は、減算後の時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップS4111：No）、即ち第3時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短回数カウンタ処理を終了する。

30

【1461】

以上のように、本実施形態では、小当たり遊技を経由した2種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である第3時短遊技状態に移行するためには、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行する低利益状態としての第2時短遊技状態への移行が条件となり、さらに、低利益状態としての第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限值（規定回数）として、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなることが高利益条件の成立状態の成立とされる。つまり、本実施形態では、2種大当たり遊技を実行させることが可能な高利益状態である第3時短遊技状態へ移行するために条件が従来の1種2種混合機よりも厳しくされ、さらに、高利益状態である第3開放時短遊技状態への移行条件として、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）を利用した新規な遊技性が付与される。その結果、本実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての第2時短遊技状態において時短図柄が停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また時短図柄が停止表示された場合には2種大当たり遊技を実行可能な高利益状態である第3時短遊技状態に移行されるか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができる。これにより、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる。

40

【1462】

50

また、本実施形態では、低利益状態としての第2時短遊技状態（短開放時短遊技状態）から高利益状態である第3時短遊技状態（長開放時短遊技状態）に移行される高利益条件が、低利益状態としての第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限值（規定回数）として、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなる状態であることである。このように低利益状態としての第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が、時短遊技回数の上限值（規定回数）として、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数よりも多い時短図柄停止外れとなる場合に、低利益状態としての第2時短遊技状態から高利益状態である第3時短遊技状態に移行される場合、低利益状態としての第2時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるほど（第2時短遊技状態での特図遊技の実行回数が多くなるほど）、高利益状態である第3時短遊技状態に移行され易いという遊技性が付与される。これにより、低利益状態としての第2時短遊技状態における残りの時短遊技回数が少なくなるにつれて（第2時短遊技での特図遊技の実行回数が多くなるにつれて）、時短図柄が停止表示されることへの期待や高利益状態である第3時短遊技状態に移行されるか否かに注目がより一層高められるため、遊技への注目度や興趣をより高めて遊技者の遊技意欲をより向上させることができる。

【1463】

また、本実施形態では、第1特図1種大当たりに基づく大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される低利益状態としての第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）は、例えば2R短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球（出玉期待値）によって実行可能な回数（遊技者の持ち球が減少しない回数）に設定される。これにより、遊技者は持ち球を大きく減らすことなく第2時短遊技状態での規定回数の時短遊技を実行することが可能になるため、低利益状態としての第2時短遊技状態に大きな不利益を与えることを防止しつつ、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態への移行が可能な高利益状態である第3時短遊技状態に移行するチャンスを付与することが可能になる。

【1464】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第3の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【1465】

[第5の実施形態]

前述の第4の実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態に移行可能な点で第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される場合について説明した。

【1466】

また、前述の第4の実施形態では、第1入賞口314への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、及び第2～第3時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）として複数種（4種類）設定される場合について説明した。

【1467】

さらに、前述の第4の実施形態では、第2時短遊技状態において実行される第2時短遊技状態演出として、第2時短遊技状態が継続することを明示する第2時短遊技状態継続演出、又は遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行されることを明示する第3時短遊技状態移行演出が実行される場合について説明した。

【1468】

これに対して、本実施形態では、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（

規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される点で、前述の第4の実施形態と共通する。

【1469】

また、本実施形態では、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)がN回の1種類(本実施形態では50回)である点で、前述の第4の実施形態とは異なる。

【1470】

さらに、本実施形態では、第2時短遊技状態演出として、第2時短遊技状態に移行してから所定回数の特図遊技までは第1演出が実行され、第2時短遊技状態に移行してから所定回数を越えた特図遊技からは、第1演出とは異なる第2演出が実行される点で、前述の第4の実施形態とは異なる。

【1471】

ところで、前述のように、第2時短遊技状態へは、通常遊技状態(又は第1時短遊技状態)での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行し(図96参照)、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限值(規定回数)は一定数であるM回(本実施形態では100回)に設定される(図86(B)参照)。そのため、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)が1種類(N回)である場合、第2時短遊技状態に移行してから「M-N」回の特図遊技が実行されるまでは、第2時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多くなることがなく、第3時短遊技状態に移行することもない。一方、第2時短遊技状態に移行してから「M-N」回を超える特図遊技が実行されると、第2時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值(規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多くなり得るため、第3時短遊技状態に移行され得る。

【1472】

そのため、本実施形態では、時短遊技状態において、第2時短遊技状態に移行してから「M-N」回の特図遊技が実行されるまでに大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かよりも、第2時短遊技状態に移行してから「M-N」回を超える特図遊技が実行されてから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かのほうが重要となるという新規な遊技性が付与されるため、遊技者の第2時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【1473】

また、第2時短遊技状態では、図柄表示部341などで実行される第2時短遊技状態演出においても、第2時短遊技状態に移行してから「M-N」回を超える特図遊技が実行されてからほうが重要である。即ち、第2時短遊技状態に移行してから所定回数(例えば「M-N」回)の特図遊技が実行されるまでと、所定回数を越える特図遊技が実行されてからとで異なる演出が実行されることで、第2時短遊技状態における重要でない期間と重要な期間とを遊技者に明示又は示唆することができる。例えば、第2時短遊技状態における重要でない期間の全部又は一部の期間において前記第1演出として第2時短遊技状態が維持されるかのピンチ演出を実行する一方で、第2時短遊技状態における重要な期間の全部又は一部の期間において前記第2演出として第3時短遊技状態に移行されるか否かのチャンス演出を実行することも可能になる。これにより、遊技者の第2時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【1474】

ここで、本実施形態では、第2時短遊技状態演出として前記第1演出と前記第2演出とが切り替えられる第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技の実行回数である「所定回

10

20

30

40

50

数」は、時短図柄停止外れによって第3時短遊技状態に移行可能となる「M - N」回と一致している。このように、前記「所定回数」と前記「M - N」回とが一致している場合、遊技者は、第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を、第2時短遊技状態演出が前記第1演出から前記第2演出に変更されることに基づいて把握することが可能になる。これにより、第2時短遊技状態演出が前記第1演出から前記第2演出に変更されることに注目しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、前記第2演出に変更された場合には当該第2演出に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1475】

なお、前記「所定回数」と前記「M - N」回とは、一致していなくてもよいが、前記「所定回数」と前記「M - N」回と差は小さいほうが好ましく、その差の絶対値は、例えば第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）の20%以下に設定され、好ましくは10%以下に設定され、より好ましくは5%以下に設定される。このように、前記「所定回数」と前記「M - N」回とは、一致していない場合、遊技者は、第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を正確に把握することができない。これにより、遊技者は、どの段階で第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技が実行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1476】

もちろん、本実施形態の特徴は、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が複数種である前述の第4の実施形態においても、本実施形態を適用できる。このように、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が複数種設定される場合に本実施形態の特徴を適用することで、第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技を正確に把握することができない。そのため、前記「所定回数」と前記「M - N」回とは、一致していない場合と同様に、遊技者は、どの段階で第2時短遊技状態における第3時短遊技状態に移行可能となる特図遊技が実行されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【1477】

また、本実施形態では、第2時短遊技状態へは、通常遊技状態（又は第1時短遊技状態）での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が一定数であるM回（本実施形態では100回）に設定されるが（図86（B）参照）、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を複数設定してもよい。このように、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を複数設定することで、第2時短遊技状態に移行してから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるまでに実行された特図遊技回数だけでなく、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）の大小が重要となる遊技性が付与される。

【1478】

さらに、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）を複数設定する場合に、複数設定される当該上限値（規定回数）Mの全てを、第2時短遊技状態において第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される1種類の時短遊技回数の上限値（規定回数）Nよりも大きな回数に設定することも考えられる。これにより、第2時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるタイミングが重要な遊技性を損なうことなく、第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）の大小が重要となる遊技性が付与される。

【1479】

以下、本実施形態について、図114～図117を参照して前述の第4の実施形態との

10

20

30

40

50



相違点を中心に説明する。

【 1 4 8 0 】

[ 遊技機 1 0 のシステム構成 ]

本実施形態は、前述のように、第 2 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球 9 9 の入球を契機とする大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が 1 種類（本実施形態では 5 0 回）である点で、前述の第 4 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態は、第 2 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場合の第 2 特図外れ変動テーブルが前述の第 4 の実施形態とは異なる。ここで、図 1 1 4 は、第 2 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場合の第 2 特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

10

【 1 4 8 1 】

[ 第 2 特図外れ変動テーブル ]

図 1 1 4 に示すように、本実施形態では、第 2 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が外れである場合、全て時短図柄停止外れとなる。そして、時短図柄停止外れである場合、時短遊技回数の上限值（規定回数）が 5 0 回に設定される。

【 1 4 8 2 】

[ 音声ランプ制御装置 5 の処理 ]

本実施形態は、前述のように、第 2 時短遊技状態演出として、第 2 時短遊技状態に移行してから所定回数の特図遊技までは第 1 演出が実行され、第 2 時短遊技状態に移行してから所定回数を超えた特図遊技からは、第 1 演出とは異なる第 2 演出が実行される点で、前述の第 4 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態は、図 1 0 4 のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行されるステップ S 3 3 1 8 の変動種別（演出パターン）設定処理、及びステップ S 3 3 1 9 の停止図柄組み合わせ設定処理が前述の第 4 の実施形態とは異なる。

20

【 1 4 8 3 】

[ 変動種別（演出パターン）設定処理 ]

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、第 2 時短遊技状態演出として、未実行の時短遊技回数が 5 0 回以上である場合に第 1 演出が設定され、未実行の時短遊技回数が 5 0 回未満である場合に第 1 演出とは異なる第 2 演出が設定される。ここで、図 1 1 5 は、図 1 0 4 のコマンド判定処理のステップ S 3 3 1 8 で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

30

【 1 4 8 4 】

< ステップ S 4 2 0 1 及び S 4 2 0 2 >

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、図 1 1 5 に示すように、M P U 5 1 は、まず第 2 時短遊技状態であることを示す第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 1）。即ち、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態であるか否かを判断する。

【 1 4 8 5 】

M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : Y e s）、即ち第 2 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 2 0 2 に移行し、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数に基づいて、第 2 時短遊技状態演出として、第 1 演出及び第 2 演出のいずれかを設定する。

40

【 1 4 8 6 】

一方、M P U 5 1 は、第 2 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : N o）、即ち第 2 時短遊技状態ではない場合、遊技状態や大当たり抽選結果、特図変動パターン（特図変動表示時間）などに基づいて、第 2 時短遊技状態演出以外のその他の演出を設定し（ステップ S 4 2 0 2）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 1 4 8 7 】

ここで、図 1 1 6 ( A ) は第 2 時短遊技状態演出としての第 1 演出のパターンの一例を

50

示す図であり、図 1 1 6 ( B ) は第 2 時短遊技状態演出としての第 2 演出のパターンの一例を示す図である。

【 1 4 8 8 】

図 1 1 6 ( A ) 及び図 1 1 6 ( B ) に示すように、第 2 時短遊技状態演出 ( 第 1 演出及び第 2 演出 ) は、主人公キャラクタと敵キャラクタのバトル演出として実行される。第 2 時短遊技状態演出 ( 第 1 演出及び第 2 演出 ) では、味方キャラクタ及び敵キャラクタの一方のキャラクタが攻撃し、それに対して一方のキャラクタの攻撃を他方のキャラクタが防御するか、一方のキャラクタの攻撃が他方のキャラクタにヒットし、最終的には、バトルの結果が表示される。

【 1 4 8 9 】

図 1 1 6 ( A ) に示すように、第 2 時短遊技状態演出としての第 1 演出は、後述のように当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が 5 0 回以上である場合に実行される演出である。この第 1 演出では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合 ( 時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせが停止表示される場合 ) であっても、当該特図遊技の終了後に第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行しないことが明示又は示唆される。図 1 1 6 ( A ) に示す例では、第 1 演出は、パターン C 1 ~ C 8 の 8 つの演出パターンを含み、各パターン C 1 ~ C 8 では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、バトルの結果が引き分け ( ドロー ) となることで、時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせであっても、遊技状態が第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行しないことが明示又は示唆される。また、大当たり抽選の結果が当たり ( 大当たり又は小当たり ) である場合には、バトルの結果が味方キャラクタの勝利となることで、当たりであることが明示又は示唆される。もちろん、大当たり抽選の結果が当たり ( 大当たり又は小当たり ) である場合に、バトルの結果が引き分け ( ドロー ) となるようにしてもよい。この場合、バトルの結果ではなく、停止図柄の組み合わせによって大当たり抽選の結果が明示又は示唆される。

【 1 4 9 0 】

また、パターン C 2 , C 4 , C 6 ~ C 8 では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出 ( 図 1 1 0 ( A ) 及び図 1 1 0 ( B ) 参照 ) が実行され、その後にバトルの結果が表示される。

【 1 4 9 1 】

また、パターン C 7 , C 8 では、敵キャラクタの先制攻撃が味方キャラクタにヒットした後に、味方キャラクタがピンチであることを示す表示がなされる ( 図 1 1 6 ( C ) 参照 ) 。このピンチ表示は、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が所定回数である 5 0 回以上である場合に実行される第 1 演出に固有の表示であり、第 2 演出では表示されない。もちろん、第 2 演出においてピンチ表示がなされるようにしてもよい。

【 1 4 9 2 】

なお、第 1 演出のパターン C 1 ~ C 8 は、例えば大当たり抽選の結果に基づいて設定される。また、ピンチ表示がなされるパターン C 7 , C 8 は、例えば大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合 ( 大当たり又は小当たりである場合 ) に設定され易く、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に選択され難くすることが考えられる。これにより、遊技者は、ピンチ表示がなされる場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度が低いことを把握できる。

【 1 4 9 3 】

また、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない当たり ( 大当たり又は小当たり ) である場合、パターン C 1 ~ C 8 以外の演出を実行するようにしてもよい。つまり、パターン C 1 ~ C 8 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の専用演出として設定してもよい。

【 1 4 9 4 】

図 1 1 6 ( B ) に示すように、第 2 時短遊技状態演出としての第 2 演出は、後述のように当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数が 5 0 回未満である場合に実行される演

10

20

30

40

50

出である。この第2演出では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（時短図柄停止外れに対応する図柄組み合わせが停止表示される場合）、当該特図遊技の終了後に第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行することが明示又は示唆される。図116（B）に示す例では、第2演出は、パターンD1～D8の8つの演出パターンを含み、各パターンD1～D8では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、バトルの結果が味方キャラクタの勝利となることで、遊技状態が第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行することが明示又は示唆される。また、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合には、バトルの結果が引き分け（ドロウ）となることで、当たりであることが明示又は示唆される。もちろん、大当たり抽選の結果が当たり（大当たり又は小当たり）である場合に、バトルの結果が味方キャラクタの勝利となるようにしてもよい。この場合、バトルの結果ではなく、停止図柄の組み合わせによって大当たり抽選の結果が明示又は示唆される。

10

【1495】

また、パターンD2、D4、D6～D8では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出（図110（A）及び図110（B）参照）が実行され、その後にバトルの結果が表示される。

【1496】

また、パターンD7、D8では、味方キャラクタの先制攻撃が敵キャラクタにヒットした後に、味方キャラクタがチャンスであることを示す表示がなされる（図116（D）参照）。このチャンス表示は、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数が所定回数である50回未満である場合に実行される第2演出に固有の表示であり、第1演出では表示されない。もちろん、第1演出においてチャンス表示がなされるようにしてもよい。

20

【1497】

なお、第2演出のパターンD1～D8は、例えば大当たり抽選の結果に基づいて設定される。また、チャンス表示がなされるパターンD7、D8は、例えば大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定され易く、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（大当たり又は小当たりである場合）に選択され難くすることが考えられる。これにより、遊技者は、チャンス表示がなされる場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度が高いことを把握できる。

【1498】

30

また、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない当たり（大当たり又は小当たり）である場合、パターンD1～D8以外の演出を実行するようにしてもよい。つまり、パターンD1～D8は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の専用演出として設定してもよい。

【1499】

&lt;ステップS4203～S4205&gt;

図115の変動種別（演出パターン）設定処理の手順の説明に戻り、第2時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4201：Yes）、即ち第2時短遊技状態である場合、MPU51は、時短回数カウンタの値に基づいて、当該第2時短遊技状態での当該特図遊技を除く未実行の時短遊技回数を特定し（ステップS4203）、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数が50回以上であるか否かを判断する（ステップS4204）。

40

【1500】

MPU51は、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数が50回以上である場合（ステップS4204：Yes）、大当たり抽選の結果に基づいて、パターンC1～C8から第1演出（図116（A）参照）を設定し（ステップS4205）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【1501】

一方、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数が50回以上でない場合（ステップS4204：No）、即ち当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数が50回未満

50

である場合、M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果に基づいて、パターン D 1 ~ D 8 から第 2 演出（図 1 1 6（B）参照）を設定し（ステップ S 4 2 0 6）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 1 5 0 2 】

[ 停止図柄組み合わせ設定処理 ]

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、停止図柄組み合わせとして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に時短図柄が設定され、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（大当たり又は小当たりである場合）、時短図柄以外が設定される。ここで、図 1 1 7 は、図 1 0 4 のコマンド判定処理のステップ S 3 8 1 9 で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

10

【 1 5 0 3 】

< ステップ S 4 3 0 1 >

本実施形態の停止図柄組み合わせ設定処理では、図 1 1 7 に示すように、まず M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 1）。M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o）、即ち大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ、大当たり又は小当たりである場合、処理をステップ S 4 3 0 3 に移行する。

【 1 5 0 4 】

20

< ステップ S 4 3 0 2 >

大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、停止図柄組み合わせとして時短図柄を設定する。ここで、本実施形態では、第 2 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）は、50 回の 1 種類である。そのため、第 2 時短遊技状態において停止表示される時短図柄は、少なくとも 1 種類あればよく、1 種類であっても複数種類であってもよい。

【 1 5 0 5 】

< ステップ S 4 3 0 3 >

大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o）、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れ、大当たり又は小当たりである場合、停止図柄組み合わせとして時短図柄以外の図柄組み合わせを大当たり抽選の結果に応じて設定する。例えば、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れ以外の外れである場合には外れ種別に応じた停止図柄組み合わせを設定し、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には停止図柄組み合わせとしてゾロ目を設定し、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には停止図柄組み合わせとして外れ図柄及びゾロ目以外を設定する。

30

【 1 5 0 6 】

以上のように、本実施形態では、時短遊技状態において、低利益状態である第 2 時短遊技状態に移行してから特定回数（50 回）の特図遊技が実行されるまでに大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かよりも、低利益状態である第 2 時短遊技状態に移行してから特定回数（50 回）を超える特図遊技が実行されてから大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるか否かのほうが重要となるという新規な遊技性が付与されるため、遊技者の第 2 時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

40

【 1 5 0 7 】

また、本実施形態では、低利益状態である第 2 時短遊技状態が、図柄表示部 3 4 1 などで行われる第 2 時短遊技状態演出においても、低利益状態である第 2 時短遊技状態に移行してから特定回数（50 回）を超える特図遊技が実行されてからほうが重要である。即ち、低利益状態である第 2 時短遊技状態に移行してから特定回数（50 回）の特図遊技が実行されるまでと、特定回数を超える特図遊技が実行されてからとで異なる演出が実行さ

50

れることで、低利益状態である第2時短遊技状態における重要でない期間と重要な期間とを遊技者に明示又は示唆することができる。低利益状態である第2時短遊技状態における重要でない期間において第1演出として低利益状態である第2時短遊技状態が維持されるかのピンチ演出を実行する一方で、低利益状態である第2時短遊技状態における重要な期間において第2演出として高利益状態である第3時短遊技状態に移行されるか否かのチャンス演出を実行することも可能になる。これにより、遊技者の第2時短遊技状態での特図遊技に対する注目や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【1508】

また、本実施形態では、第2時短遊技状態演出として前記第1演出と前記第2演出とが切り替えられる第2時短遊技状態に移行してからの特図遊技の実行回数は、時短図柄停止外れによって第3時短遊技状態に移行可能となる回数と一致している。このように、第2時短遊技状態演出の切り替えしタイミングと、高利益状態である第3時短遊技状態に移行可能となるタイミングが一致することで、第2時短遊技状態演出での第1演出から第2演出への変更に基づいて、高利益状態である第3時短遊技状態に移行可能な状態であることを把握することが可能になる。これにより、第2時短遊技状態演出が第1演出から第2演出に変更されることに注目しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、前記第2演出に変更された場合には当該第2演出に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【1509】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第4の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【1510】

[第6の実施形態]

前述の第4の実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値(規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合(所定の条件が成立する場合)、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態に移行可能な点で第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される場合について説明した。

【1511】

また、前述の第4の実施形態では、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への移行が、前記所定の条件が特図遊技の終了後に実行される。

【1512】

さらに、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限値(規定回数)が、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値(規定回数)に設定される場合について説明した。

【1513】

これに対して、本実施形態では、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値(規定回数)が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される点で、前述の第4の実施形態と共通する。

【1514】

ここで、図118は、第3時短遊技状態の設定例を示す図である。

【1515】

図118(A)に示すように、本実施形態では、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態への移行が、第2時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。また、本実施形態では、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限値K(規定回数K)が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値J(規定回数J)から、当該第2時短遊技状態での残りの時短回数Lを差分した

10

20

30

40

50

値（ $J - L$ ）に設定される。例えば、図 118（B）に示すように、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值  $K$ （規定回数  $K$ ）は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值  $J$ （規定回数  $J$ ）が 50 回であり、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短回数  $L$  が 20 回である場合、 $K = J - L = 50 - 20 = 30$  であるため、30 回に設定される。

#### 【1516】

本実施形態では、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態への移行が、第 2 時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。ここで、前述のように、第 2 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）は、例えば 2R 短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球（出玉期待値）によって実行可能な回数（遊技者の持ち球が減少しない回数）に設定される。そのため、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態への移行が、第 2 時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行されることで、第 2 時短遊技状態に移行されてから、第 3 時短遊技状態での小当たりに基づいて最初に実行される 2 種大当たり遊技までの遊技回数を多く確保することができるため、第 2 時短遊技状態に移行されてからの出球や持ち球の急激な増加を抑制できる。これにより、当該遊技機 10 での射幸性を抑制することが可能になる。

#### 【1517】

また、本実施形態では、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）から、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定される。そのため、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数の上限值（規定回数）は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）が多いほど、前記所定の条件が成立する特図遊技の実行時点での残りの時短遊技回数が少ないほど多くなり、第 3 時短遊技状態での状況が遊技者に有利になる。つまり、本実施形態では、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）と、前記所定の条件が成立するタイミングとが重要となる遊技性が付与され、これにより、遊技への注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

#### 【1518】

なお、本実施形態では、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行される場合の第 3 時短遊技状態での時短遊技回数の初期設定値が、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）から、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定されるが、前記初期設定値は、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）に設定してもよいし、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数に設定してもよい。

#### 【1519】

以下、本実施形態について、図 119 を参照して前述の第 4 の実施形態との相違点を中心に説明する。

#### 【1520】

##### [ 主制御装置 4 の処理 ]

本実施形態は、遊技状態移行処理における第 3 時短遊技状態に移行させる手順や第 3 時短遊技状態での時短遊技回数を設定する手順が前述の第 4 の実施形態とは異なる。ここで、図 119 は、本実施形態の遊技状態移行処理の一部を手順の一例を示すフローチャートである。

#### 【1521】

##### [ 遊技状態移行処理 ]

本実施形態の遊技状態移行処理では、第 2 時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した場合に第 3 時短遊技状態に移行し、第 3 時短遊技状態での時短遊技回数の上限値を、前記所定の条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値から、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短回数  $L$  を差分した値に設定する処理

10

20

30

40

50

が実行される。

【1522】

<ステップS4401>

本実施形態の遊技状態移行処理では、図119に示すように、遊技状態が第2時短遊技状態である場合に、特別図柄の停止表示により終了した特図遊技に対する大当たり抽選の結果が1種大当たりでも小当たりでもない場合(ステップS3637:No)、MPU51は、第3時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4401)。第3時短遊技状態移行フラグは、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行する所定の条件が成立したことを示すフラグであり、図90の特図変動開始処理でのステップS3412においてオンに設定される。

10

【1523】

MPU51は、第3時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS4401:Yes)、処理をステップS4402に移行し、第3時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合(ステップS4401:No)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1524】

<ステップS4402及びS4403>

第3時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合(ステップS4401:Yes)、MPU51は、第3時短遊技状態移行フラグをオフに設定し(ステップS4402)、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す時短回数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4403)。

20

【1525】

MPU51は、時短回数カウンタの値が0である場合(ステップS4403:Yes)、処理をステップS4404に移行し、時短回数カウンタの値が0でない場合(ステップS4403:No)、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1526】

<ステップS4404～ステップS4406>

時短回数カウンタの値が0である場合(ステップS4403:Yes)、MPU51は、遊技状態を第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行させる(ステップS4404)。そして、MPU51は、第3時短遊技状態であることを示す第3時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に(ステップS4405)、第2時短遊技状態であることを示す第2時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4406)、処理をステップS4407に移行する。

30

【1527】

<ステップS4407>

ステップS4407では、MPU51は、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限値(規定回数)を設定する。具体的には、MPU51は、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限値(規定回数)として、第2時短遊技状態に移行から第3時短遊技状態に移行させる契機となった時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値(規定回数)から、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数(時短回数カウンタの値)を差分した値に設定される。

40

【1528】

なお、本実施形態では、2種大当たりの終了後に第3時短遊技状態に移行する場合の時短遊技回数の上限値(規定回数)は、前述の第4の実施形態と同様に、50回の固定数に設定される(図87(F)参照)。但し、2種大当たりの終了後に第3時短遊技状態に移行する場合の時短遊技回数の上限値(規定回数)は、第2時短遊技状態から第3時短遊技状態に移行される場合に設定される初期設定値と同じであってもよいし、複数種類設定される時短遊技回数から設定するようにしてもよい。

【1529】

以上のように、本実施形態では、低利益状態としての第2時短遊技状態から高利益状態

50

である第3時短遊技状態への移行が、低利益状態としての第2時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行される。ここで、前述のように、低利益状態としての第2時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、例えば2R短開放時短大当たり遊技によって遊技者が獲得可能な遊技球（出玉期待値）によって実行可能な回数（遊技者の持ち球が減少しない回数）に設定される。そのため、低利益状態としての第2時短遊技状態から高利益状態である第3時短遊技状態への移行が、低利益状態としての第2時短遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数に到達した後に実行されることで、低利益状態としての第2時短遊技状態に移行されてから、高利益状態である第3時短遊技状態での小当たりに基づいて最初に実行される2種大当たり遊技までの遊技回数を多く確保することができるため、第2時短遊技状態に移行されてからの出球や持ち球の急激な増加を抑制できる。これにより、当該遊技機10での射幸性を抑制することが可能になる。

10

#### 【1530】

また、本実施形態では、高利益状態である第3時短遊技状態への移行条件が成立する場合、第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）が、時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）から、当該第2時短遊技状態での残りの時短遊技回数を差分した値に設定される。そのため、高利益状態である第3時短遊技状態での時短遊技回数の上限値（規定回数）は、前記移行条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が多いほど、前記移行条件が成立する特図遊技の実行時点での残りの時短遊技回数が少ないほど多くなり、高利益状態である第3時短遊技状態での状況が遊技者に有利になる。つまり、本実施形態では、前記移行条件が成立する時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）と、前記所定の条件が成立するタイミングとが重要となる遊技性が付与され、これにより、遊技への注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

20

#### 【1531】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第5の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

#### 【1532】

##### [第7の実施形態]

前述の第4の実施形態では、1種大当たり遊技の終了後に時短遊技の条件成立となって移行される第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合（所定の条件が成立する場合）、小当たり遊技状態を経由して2種大当たり遊技状態に移行可能な点で第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される場合について説明した。

30

#### 【1533】

また、前述の第4の実施形態では、第2入賞口315への遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での小当たり確率（約1/1）が外れ確率よりも高く設定されて場合について説明した（図87（A）及び図87（B）参照）。

#### 【1534】

これに対して、本実施形態では、第2時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限値（規定回数）が当該第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い場合、第2時短遊技状態よりも遊技者に有利な第3時短遊技状態に移行される点で、前述の第4の実施形態と共通する。

40

#### 【1535】

また、本実施形態では、前述の第4の実施形態とは逆に、第2時短遊技状態及び第3時短遊技状態における第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定され、例えば外れ確率が約1/1に設定されている。

#### 【1536】

50



本実施形態では、第2時短遊技状態における第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されていることで、前述の第4の実施形態の遊技機10よりも、第3時短遊技状態に移行し易くなっている。その一方で、第3時短遊技状態での第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選における外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されることで、前述の第4の実施形態の遊技機10よりも2種大当たり遊技が実行され難くなっている。そのため、本実施形態では、第3時短遊技状態に移行されてから、如何に大当たり抽選において小当たりに当選させるという遊技性が付与される。これにより、遊技に対する注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【1537】

10

以下、本実施形態について、図120～図123を参照して前述の第4の実施形態との相違点を中心に説明する。

【1538】

[主制御装置4の処理]

本実施形態は、第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選の振分が前述の第4の実施形態とは異なる。ここで、図120は、本実施形態の第2特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。具体的には、図120(A)は第3時短遊技状態以外(通常遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態)での短開放第2特図大当たり当否テーブルの一例を示す図であり、図120(B)は長開放第3時短遊技状態での第2特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

20

【1539】

図120(A)に示すように、本実施形態の短開放第2特図大当たり当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対して共通して設定されている。当該短開放第2特図大当たり当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、短開放での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図大当たり抽選では、第1入賞口314への遊技球99の入球を契機とする第1特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置83(図82～図84参照)が作動される小当たりを含む。具体的には、短開放第2特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～205が大当たりに対応し、206～207が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応している。即ち、電動役物315bが短開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球することを契機として実行される大当たり抽選では、大当たり確率が約1/318.1に設定され、小当たり確率が約1/32768に設定され、外れ確率が約1/1.003に設定されており、大当たり抽選の結果の殆どが外れとなる。

30

【1540】

図120(B)に示すように、長開放第2特図大当たり当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対して共通して設定されている。長開放第2特図大当たり当否テーブルでは、大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)に応じて、大当たり、小当たり及び外れのいずれかが選択される。即ち、長開放での第2入賞口315への遊技球99の入球を契機とする第2特図大当たり抽選では、第1入賞口314への遊技球99の入球を契機とする第1特図大当たり抽選とは異なり、抽選結果として、羽役物装置83(図82～図84参照)が作動される小当たりを含む。具体的には、長開放第2特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～205が大当たりに対応し、206～65529が小当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応している。即ち、電動役物315bが長開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球することを契機として実行される第2特図大当たり抽選では、大当たり確率が約1/318.1に設定され、小当たり確率が約1/30に設定され、外れ確率が約1/1.038に設定されており、大当たり抽選の結果の殆どが外れとなる。

40

50

## 【 1 5 4 1 】

なお、本実施形態では、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルが、6 つの遊技設定値に対して共通した 1 つ設けられていたが、短開放第 2 特図大当たり当否テーブル及び長開放第 2 特図大当たり当否テーブルのうち的一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第 2 特図大当たり当否テーブルと長開放第 2 特図大当たり当否テーブルとを共通化して 1 つの第 2 特図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。

## 【 1 5 4 2 】

## [ 音声ランプ制御装置 5 の処理 ]

本実施形態での音声ランプ制御装置 5 の処理は、前述の第 4 の実施形態と同様であるが、第 2 時短遊技状態演出及び第 3 時短遊技状態演出が前述の第 4 の実施形態とは異なる。

10

## 【 1 5 4 3 】

## &lt; 第 2 時短遊技状態演出 &gt;

第 2 時短遊技状態演出は、味方キャラクターが必殺技を取得するミッション演出として実行され、味方キャラクターが必殺技を取得することで第 3 時短遊技状態に移行することを明示する。ここで、図 1 2 1 は、第 2 時短遊技状態演出での図柄表示部 3 4 1 における画面例を示す図である。具体的には、図 1 2 1 ( A ) は必殺技取得ミッションの開始画面例であり、図 1 2 1 ( B ) はミッションチャレンジ中の画面例であり、図 1 2 1 ( C ) は必殺技取得成功 ( ミッション成功 ) の画面例であり、図 1 2 1 ( D ) は必殺技取得失敗 ( ミッション失敗 ) の画面例である。

20

## 【 1 5 4 4 】

図 1 2 1 ( A ) に示すように、必殺技取得ミッションの開始時は、ミッションの内容である「大岩を破壊して必殺技を取得しろ」の文字画像と、ミッション成功時の内容である「必殺技取得で R U S H 突入」の文字画像が表示される。

## 【 1 5 4 5 】

図 1 2 1 ( B ) に示すように、ミッションチャレンジ中は、味方キャラクターが大岩にパンチをする画像と、「必殺ぱーんち！」の文字が表示される。

## 【 1 5 4 6 】

図 1 2 1 ( C ) に示すように、必殺技取得成功 ( ミッション成功 ) は、必殺技を取得したことを示す「必殺技取得」の文字画像と、R U S H に突入することを示す「R U S H 突入」の文字画像と、必殺技取得によって味方キャラクターが微笑む画像が表示される。

30

## 【 1 5 4 7 】

図 1 2 1 ( D ) に示すように、必殺技取得失敗 ( ミッション失敗 ) は、必殺技取得に失敗したことを示す「失敗」及び「必殺技取得ならず」の文字画像と、必殺技取得の失敗によって味方キャラクターが悲しむ画像が表示される。

## 【 1 5 4 8 】

## &lt; 第 3 時短遊技状態演出 &gt;

第 3 時短遊技状態演出は、味方キャラクターと敵キャラクターとのバトル演出として実行され、味方キャラクターが敵キャラクターに勝利することで、大当たり抽選の結果が小当たりであることを明示する。さらに、第 3 時短遊技状態演出では、味方キャラクターが必殺技により攻撃した場合に、大当たり抽選の結果が小当たりであることが確定する。

40

## 【 1 5 4 9 】

ここで、図 1 2 2 ( A ) は大当たり抽選の結果が外れである場合の外れ第 3 時短遊技状態演出のパターンの一例を示す図であり、図 1 2 2 ( B ) は大当たり抽選の結果が当たり ( 大当たり又は小当たり ) である場合の外れ第 3 時短遊技状態演出のパターンの一例を示す図である。

## 【 1 5 5 0 】

図 1 2 2 ( A ) 及び図 1 2 2 ( B ) に示すように、第 3 時短遊技状態演出 ( 外れ第 3 時短遊技状態演出及び当たり第 3 時短遊技状態演出 ) は、主人公キャラクターと敵キャラクターのバトル演出として実行される。第 3 時短遊技状態演出 ( 外れ第 3 時短遊技状態演出及び

50

小当たり第3時短遊技状態演出) 味方キャラクタ及び敵キャラクタの一方のキャラクタが攻撃し、それに対して一方のキャラクタの攻撃を他方のキャラクタが防御するか、一方のキャラクタの攻撃が他方のキャラクタにヒットし、最終的には、第3時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が表示される。

【1551】

図122(A)に示すように、外れ第3時短遊技状態演出は、第3時短遊技状態演出での大当たり抽選の結果が外れである場合に実行される演出であり、当該特図遊技の終了後に小当たり遊技が実行されず、第3時短遊技状態が維持されることが明示又は示唆される。ここで、第3時短遊技状態では、大当たり抽選の結果の大部分が外れ(1/1.038)である(図120(B)参照)。そのため、第3時短遊技状態の大部分で、外れ第3時短遊技状態演出が実行される。図122(A)に示す例では、外れ第3時短遊技状態演出は、パターンE1~E8の8つの演出パターンを含み、各パターンE1~E8では、最終的には、第3時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が「継続」として表示されることで、小当たり遊技状態に移行されずに第3時短遊技状態が維持されることが明示又は示唆される(図123(B)参照)。

10

【1552】

また、パターンE2, E4, E6~E8では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出(図123(A)参照)が実行され、その後にバトルの結果が「継続」として表示される。

【1553】

20

図122(B)に示すように、当たり第3時短遊技状態演出は、第3時短遊技状態演出での大当たり抽選の結果が当たり(大当たり又は小当たり)である場合に実行される演出であり、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技又は小当たり遊技が実行されることが明示又は示唆される。図122(B)に示す例では、当たり第3時短遊技状態演出は、パターンF1~F8の8つの演出パターンを含み、各パターンF1~F8では、最終的には、第3時短遊技状態が継続するか否かがバトルの結果が「勝利」として表示されることで、大当たり遊技状態又は小当たり遊技状態に移行されることが明示又は示唆される(図123(C)参照)。

【1554】

また、パターンF2, F4, F6~F8では、味方キャラクタと敵キャラクタとの攻防の後に、長押し演出や連打演出などのボタン演出(図123(A)参照)が実行され、その後にバトルの結果が「勝利」として表示される。

30

【1555】

以上のように、本実施形態では、低利益状態としての第2時短遊技状態における第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選での外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されていることで、前述の第4の実施形態の遊技機10よりも、高利益状態である第3時短遊技状態に移行し易くなっている。その一方で、高利益状態である第3時短遊技状態での第2入賞口315へ遊技球99の入球を契機として実行される大当たり抽選における外れ確率が小当たり確率よりも高く設定されることで、前述の第4の実施形態の遊技機10よりも2種大当たり遊技が実行され難くなっている。そのため、本実施形態では、第3時短遊技状態に移行されてから、如何に大当たり抽選において小当たり当選させるという遊技性が付与される。これにより、遊技に対する注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【1556】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1~第6の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【1557】

また、前述の第4~第7の実施形態では、第1~第3時短遊技状態のいずれにおいても普図当たり確率が同一に設定されているが、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。

50

## 【 1 5 5 8 】

また、前述の第４～第７の実施形態では、通常遊技状態での大当たり抽選結果の外れ種別として時短図柄停止外れが含まれているが、通常遊技状態での大当たり抽選結果の外れ種別として時短図柄停止外れを省略してもよい。この場合、時短遊技状態として第１時短遊技状態が省略される。

## 【 1 5 5 9 】

また、前述の第４～第７の実施形態では、短開放第２特図大当たり当否テーブル及び長開放第２特図大当たり当否テーブルが、６つの遊技設定値に対して共通した１つ設けられていたが、短開放第２特図大当たり当否テーブル及び長開放第２特図大当たり当否テーブルのうち的一方又は双方は、遊技設定値ごとに設定してもよい。また、短開放第２特図大当たり当否テーブルと長開放第２特図大当たり当否テーブルとを共通化して１つの第２特図大当たり当否テーブルを設定することも考えられる。

## 【 1 5 6 0 】

また、前述の第４～第７の実施形態では、時短遊技回数の上限值（規定回数）が特図変動パターン（変動表示時間）の種別に対応して設定されていたが、時短遊技回数の上限值（規定回数）が特図変動パターン（変動表示時間）の種別と対応していなくてもよい。また、本実施形態の時短図柄停止外れ種別振分テーブルでは、大当たり抽選の結果が外れの場合に必ず時短図柄停止外れとなっていたが、大当たり抽選の結果が外れの場合の一部が時短図柄停止外れとなるようにしてもよい。

## 【 1 5 6 1 】

また、前述の第４～第７の実施形態では、第２時短遊技状態での時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数の上限值（規定回数）から当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数の減算値が０よりも小さい場合、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数は変更されることなく維持されるが、前記減算値が０よりも小さい場合に当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数を変更してもよい。例えば、当該第２時短遊技状態での残りの時短遊技回数は、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数を加算したものに變更してもよいし、当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数に變更してもよい（置き換えてもよい）。

## 【 1 5 6 2 】

また、前述の第４～第７の実施形態の小当たり遊技では、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部８３２の作動時間）が、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別を問わず同一に設定されている。もちろん、可動羽部作動遊技の実行時間（可動羽部８３２の作動時間）は、第２特図大当たり抽選が実行される時短遊技状態の種別に応じて異なるものとして設定することができる。例えば、第１時短遊技状態及び第２時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間を、第３時短遊技状態での第２特図大当たり抽選に基づいて実行される小当たり遊技の可動羽部作動遊技の実行時間よりも短く設定することが考えられる。

## 【 1 5 6 3 】

また、前述の第４～第７の実施形態の第１小当たり遊技では、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングが第１オープニングに設定されることによってＶ入賞口８３３に遊技球９９が入球されないようになされていたが、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動タイミングの一部又は全部が可動羽部作動遊技に設定されてもよい。具体的には、第１小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングを第１オープニングから可動羽部作動遊技に跨るように設定することで、Ｖ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能又は困難としてもよい。また、第１小当たり遊技において、羽役物装置８３のＶ入賞口開閉部８３５の作動タイミングの全部を可動羽部作動遊技に設定する共に、Ｖ入賞口開閉部８３５の作動時間（例えば０．０２秒～０．１秒）を短く設定することでＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能又は困難としてもよい。ここで、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３への遊技球９９の入球を不能とする場合に効果は前述の通りであるが、その一方で、第１小当たり遊技においてＶ入賞口８３３への遊技球９９

の入球を不能とする場合には小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味が低下することが懸念される。これに対して、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 への遊技球 9 9 の入球を困難とする場合には、第 1 小当たり遊技において V 入賞口 8 3 3 へ遊技球 9 9 が入球する可能性があるため、小当たり遊技に対する遊技者の注目や興味の低下が抑制される。

【 1 5 6 4 】

また、前述の第 4 ～ 第 7 の実施形態では、第 2 時短遊技状態における大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して設定される時短遊技回数が、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数以下である場合には、当該第 2 時短遊技状態での時短遊技回数に変更されないが、例えば当該第 2 時短遊技状態の時短遊技回数として、当該第 2 時短遊技状態での残りの時短遊技回数に対して当該時短外れに対して設定される時短遊技回数を加算してもよい。これにより、第 2 時短遊技状態から第 3 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するための大当たり抽選回数が多くなるため、遊技者に有利な第 3 時短遊技状態に移行される可能性をより長く維持されるため、遊技に対する注目や興味が向上させることができ、遊技の興味が向上される。

10

【 1 5 6 5 】

また、前述の第 4 ～ 第 7 の実施形態では、第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）のほうが多い場合に、当該時短遊技回数（規定回数）に時短回数が再設定されるが、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の時短回数は、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数と無関係に再設定してもよい。例えば、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数が当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）に変更してもよい。もちろん、第 3 時短遊技状態での大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に当該時短図柄停止外れに対して選択される時短遊技回数（規定回数）が当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数よりも多いか少ないに関わらず、当該第 3 時短遊技状態における残りの時短遊技回数の再設定を行うことなく維持してもよい。

20

【 1 5 6 6 】

[ 第 8 の実施形態 ]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動条件としての「始動入球」を備え、また遊技回動作としての「変動遊技」を備え、また遊技手段としての「遊技制御部」を備え、また所定表示手段としての「表示器」を備え、また所定遊技状態としての「利益遊技状態」を備え、また遊技価値としての「遊技結果に対する付与価値」を備える。

30

【 1 5 6 7 】

始動条件は、各種動作により実行される遊技を開始させる契機であればよい。始動条件としては、例えば所定の抽選の結果を報知するための変動表示が実行される契機となるものが挙げられる。具体的には、始動条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、各種入賞口への遊技球の入賞、所定の入賞口への遊技球の入球による所定の抽選の実行、所定領域の遊技球の通過（入球）、所定領域の遊技球の通過（入球）による所定の抽選の実行、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球による大当たり抽選の実行、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球による大当たり抽選の実行、スルーゲート 3 1 7 の遊技球の通過、スルーゲート 3 1 7 の遊技球の通過による普図当たり抽選の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

40

【 1 5 6 8 】

遊技回動作は、各種動作により実行される遊技であればよい。遊技回動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可変入賞口 3 1 6 などの所定の入賞口が開放される大当たり遊技や小当たり遊技、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示により実行される普図遊技、第 2 入賞口 3 1 5 に設けられる電動役物 3 1 5 b が作動される普図当たり遊技、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図の変動表示により実行される第 1 特図

50

遊技、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特図の変動表示により実行される第 2 特図遊技、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 5 6 9 】

遊技手段は、各種遊技に必要な動作を制御できるものであればよい。遊技手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄の変動表示、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示、第 1 特図保留数表示部 3 6 4 での第 1 特図保留数 N の表示、第 2 特図保留数表示部 3 6 5 での第 2 特図保留数 M の表示、電動役物 3 1 5 b の作動、可変入賞口 3 1 6 の開閉扉 3 1 9 の作動などを制御する M P U 4 1、図柄表示部 3 4 1 での第 1 特別図柄に対応する第 1 飾り図柄や第 2 特別図柄に対応する第 2 飾り図柄の変動表示、図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6 及び電飾部 2 7 で実行される各種演出などを制御する M P U 5 1、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【 1 5 7 0 】

所定表示手段は、各種遊技において図柄の変動表示などの所定の表示を行うことができるものであればよい。所定表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば普通図柄表示部 3 6 1、第 1 特別図柄表示部 3 6 2、第 2 特別図柄表示部 3 6 3 などを備えるメイン表示部 3 6、飾り図柄の変動表示が実行される図柄表示部 3 4 1、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 1 5 7 1 】

所定遊技状態は、通常遊技状態よりも何等かの点で有利な遊技状態であればよい。所定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、通常遊技状態では作動されない開閉扉 3 1 9 などの可動部材が作動される大当たり遊技状態や小当たり遊技状態、低頻度サポートモードである通常遊技状態よりも電動役物 3 1 5 b が作動され易いことで第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が容易な高頻度サポートモードである時短遊技状態（後述の a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）、通常遊技状態よりも大当たり確率が高い確変遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【 1 5 7 2 】

遊技価値は、遊技の進行上において有意な価値であればよい。遊技価値としては、例えば遊技球の獲得や所定の抽選に関する直接的又は間接的な価値、図柄表示部 3 4 1 などで行われる演出に関する価値、それらの任意の組合せなどが挙げられる。具体的には、遊技価値としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば多くの出玉の獲得が期待できる大当たり遊技の実行（可変入賞口 3 1 6 の開放）、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選の実行、時短遊技状態（後述の a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）での普図当たり遊技の実行（第 2 入賞口 3 1 5 の長開放）、通常遊技状態での普図当たり遊技の実行（第 2 入賞口 3 1 5 の短開放）、時短遊技状態（後述の a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）での普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり抽選の実行、通常遊技状態での普図当たり抽選の実行、時短遊技状態（後述の a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）への移行、図柄表示部 3 4 1 などでの大当たり期待度が高い演出、大当たり確定演出、プレミアム演出の実行、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

【 1 5 7 3 】

ここで、前述の第 1 の実施形態では、始動入球としての第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として実行される変動遊技としての第 1 特図遊技と、始動入球としての第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される変動遊技としての第 2 特図遊技とが重複（並行）して実行されることなく、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技よりも優先して実行されるループ確変機として構成された遊技機について説明した。

【 1 5 7 4 】

また、前述の第 1 の実施形態に係る遊技機は、ループ確変機として構成されていることから、大当たり遊技の終了後に、通常遊技状態よりも有利な利益遊技状態としての時短遊技状態（いわゆる a 時短遊技状態）に移行することで、当該時短遊技状態での大当たりが

50

保証される。

【 1 5 7 5 】

また、遊技機は、特定図柄（いわゆる時短図柄）がメイン表示部 3 6 や図柄表示部 3 4 1 などの表示器に停止表示される時短図柄停止外れであることを契機に、特図遊技結果に対する付与価値として時短遊技状態（いわゆる c 時短遊技状態）に移行されるように構成することも考えられる。

【 1 5 7 6 】

そして、遊技機では、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることが重要である。即ち、時短図柄停止外れであることを契機として特図遊技結果に対する付与価値として c 時短遊技状態に移行させる構成を採用する場合、遊技への注目度や興趣を高めて遊技者の遊技意欲を向上させることができる新たな遊技性を付与することが重要である。

10

【 1 5 7 7 】

これに対して、本実施形態に係る遊技機は、始動入球としての第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球に基づいて第 1 特図が変動される変動遊技としての第 1 特図遊技と、始動入球としての第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて第 2 特図が変動される変動遊技としての第 2 特図遊技とが遊技制御部としての M P U 4 1 による制御によって表示器としてのメイン表示部 3 6 において重複（並行）して実行され得る同時変動機である。また、本実施形態に係る遊技機は、大当たり遊技の終了後に通常遊技状態よりも有利な利益遊技状態としての時短遊技状態（a 時短遊技状態）に移行するが、a 時短遊技状態での変動遊技としての特図遊技の回数には上限値（最大 a 時短遊技回数）が設定され、a 時短遊技状態において最大 a 時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行する S T 機として構成されている。なお、本実施形態では、後述のように、利益遊技状態としての a 時短遊技状態での大当たり確率が  $1 / 1 5 0$ 、最大 a 時短遊技回数が 2 0 0 回に設定され、a 時短遊技状態での大当たり期待度は 7 3 . 8 % である。

20

【 1 5 7 8 】

また、本実施形態では、変動遊技としての第 1 特図遊技に対する大当たり抽選が、特定図柄（時短図柄）が表示器としてのメイン表示部 3 6 において停止表示される時短図柄停止外れであることを契機として、特図遊技結果に対する付与価値として c 時短遊技状態に移行され得る。c 時短遊技状態は、a 時短遊技状態と同様に特図遊技の回数に上限値（最大 c 時短遊技回数）が設定されているが、最大 c 時短遊技回数は、c 時短遊技状態での大当たりが実質的に保証される回数に設定される。即ち、c 時短遊技状態は、大当たりが実質的に保証される点で、大当たりの保証がない a 時短遊技状態よりも有利な利益遊技状態である。なお、本実施形態では、後述のように、利益遊技状態としての c 時短遊技状態での大当たり確率が  $1 / 1 5 0$ 、最大 a 時短遊技回数が 2 0 0 0 回に設定され、c 時短遊技状態での大当たり期待度は 9 9 . 9 9 9 8 % である。

30

【 1 5 7 9 】

また、本実施形態では、通常遊技状態において表示器としてのメイン表示部 3 6 において時短図柄が停止表示される場合には、特図遊技結果に対する付与価値として c 時短遊技状態に移行される一方で、a 時短遊技状態において表示器としてのメイン表示部 3 6 において時短図柄が停止表示される場合には、c 時短遊技状態に移行されることなく a 時短遊技状態が維持される。なお、後述の b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態において表示器としてのメイン表示部 3 6 において時短図柄が停止表示される場合にも、現在の遊技状態である b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態が維持される。

40

【 1 5 8 0 】

また、本実施形態では、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において開始された変動遊技としての第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の第 1 特図遊技の実行時間（表示器としてのメイン表示部 3 6 における第 1 特図の変動表示時間）として、最大 a 時短遊技回数の変動遊技としての第 2 特図遊技を実行可能なものを含む。即ち、本実施形態に係る遊技機は、利益遊技状態としての a 時短遊技状態において開

50

始された変動遊技としての第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第1特図遊技の実行中に、最大a時短遊技回数の変動遊技としての第2特図遊技が実行され得る。そして、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において開始された変動遊技としての第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第1特図遊技の実行中に、最大a時短遊技回数の変動遊技としての第2特図遊技が実行された場合には、遊技状態がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行される。これにより、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において開始された変動遊技としての第1特図遊技が通常遊技状態において終了する。そのため、本実施形態では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において開始された第1特図遊技結果に対する付与価値として、大当たりが実質的に保証されたc時短遊技状態に移行され得る。

10

#### 【1581】

このように、本実施形態に係る遊技機では、上限回数(a時短遊技回数)の変動遊技としての特図遊技の実行により通常遊技状態に移行される利益遊技状態としてのa時短遊技状態において第1特図遊技が開始される場合に、当該第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第1特図遊技がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及びa時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証されたc時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される利益遊技状態としてのa時短遊技状態において変動遊技として時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、a時短遊技状態において、時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始された場合には、当該第1特図遊技が終了するまでにa時短遊技状態の終了条件である上限回数の第2特図遊技が実行されることで当該第1特図遊技の実行中に遊技状態がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ちa時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第1特図遊技に対する第1特図が停止表示されるように、第2特図遊技を実行させるために第2入賞口315に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性の実現される。

20

#### 【1582】

また、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において開始される変動遊技としての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において、変動遊技としての第1特図遊技の実行中に開始された変動遊技としての第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、利益遊技状態としてのa時短遊技状態では、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機のa時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態における変動遊技としての第1特図遊技の実行中に変動遊技としての第2特図遊技が実行される場合、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証されたc時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には当該第2特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態における変動遊技としての第1特図遊技の実行中に変動遊技としての第2特図遊技が実行される場合には、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機のa時短遊技状態と同様に、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果に応じた利益を享受できるという新規な遊技性の実現される。

30

40

#### 【1583】

以上のように、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能な利益遊技状態としてのa時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証されたc時短遊技状態と、表示器

50



としてのメイン表示部 3 6 において第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の特性和を利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機の a 時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。

【 1 5 8 4 】

以下、本実施形態について、図 1 2 4 ~ 図 1 5 5 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

【 1 5 8 5 】

[ 遊技機 1 0 の遊技性 ]

本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述のように、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 ( 図 1 2 6 参照 ) における第 1 特図の変動表示と、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 ( 図 1 2 6 参照 ) における第 2 特図の変動表示とが同時に実行され得る、いわゆる同時変動機として構成されている。即ち、遊技機 1 0 では、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とが並行して同時に実行され得る。そして、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、詳細は後述するが、同時変動機の特性和を利用した新規かつ遊技の興趣が向上される遊技性の実現される。

【 1 5 8 6 】

ここで、図 1 2 4 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 によるゲームフローを示す図である。以下、図 1 2 4 を参照して遊技機 1 0 のゲームフローを説明する。

【 1 5 8 7 】

図 1 2 4 に示すように、遊技機 1 0 は、通常遊技状態、大当たり遊技状態及び時短遊技状態を実行可能である。

【 1 5 8 8 】

通常遊技状態は、電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に対するサポート頻度が低い低頻度サポートモードである。この低頻度サポートモードは、高頻度サポートモードに比べ、電動役物 3 1 5 b の作動頻度 ( 作動確率 ) が低く ( 図 1 2 ( A ) 参照 ) 、電動役物 3 1 5 b が作動する場合の作動時間が短く設定されている ( 図 1 2 ( C ) 参照 ) 。即ち、通常遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難い状態である。

【 1 5 8 9 】

大当たり遊技状態は、通常遊技状態又は時短遊技状態において、大当たり抽選の結果が大当たりである特図遊技が終了した後 ( 特別図柄が停止表示された後 ) に移行され、大当たり遊技が実行される遊技状態である。大当たり遊技は、開閉扉 3 1 9 の作動により可変入賞口 3 1 6 が開放される所定回数のラウンド遊技が実行されることで、多量の遊技球の獲得が可能である。そのため、大当たり遊技状態は、多量の遊技球の獲得が可能である点で、通常遊技状態や時短遊技状態に比べて遊技者に有利な有利状態である。

【 1 5 9 0 】

時短遊技状態は、電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に対するサポート頻度が高い高頻度サポートモードである。この高頻度サポートモードは、低頻度サポートモードに比べ、電動役物 3 1 5 b の作動頻度 ( 作動確率 ) が高く ( 図 1 2 ( B ) 参照 ) 、電動役物 3 1 5 b が作動する場合の作動時間が長く設定されている ( 図 1 2 ( D ) 参照 ) 。即ち、時短遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易く状態である。そのため、時短遊技状態は、大当たり抽選の契機が増加する点、通常遊技状態よりも有利な遊技状態である。

【 1 5 9 1 】

また、本実施形態では、時短遊技状態において実行可能な特図遊技 ( 時短遊技 ) の回数 ( 時短遊技回数 ) に上限が設定されている。そして、本実施形態では、時短遊技状態として、移行契機の異なる a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態が設定されている。

【 1 5 9 2 】

a 時短遊技状態は、大当たり遊技の終了後に移行する遊技状態である。a 時短遊技状態

10

20

30

40

50

では、実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、200回に設定されている。一方、本実施形態では、大当たり確率が $1/150$ （図128（A）参照）に設定されているため、a時短遊技状態において大当たりに当選する確率は約73.8%であり、a時短遊技状態において大当たりに当選することが高確率で期待できる。その反面、a時短遊技状態では、大当たりに当選しない確率が約26.2%となり、a時短遊技状態において大当たりに当選することが保証されるものではない。そして、a時短遊技状態において大当たりに当選することなく上限回数（本実施形態では200回）の特図遊技が実行された場合、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。

【1593】

b時短遊技状態は、通常遊技状態において大当たりに当選することなく規定回数の特図遊技が実行された場合に移行する遊技状態である。b時短遊技状態に移行されるための規定回数は、例えば大当たり確率の分母の2.5倍～3.0倍の範囲から選択される。本実施形態では、大当たり確率が $1/150$ であるため、b時短遊技状態に移行されるための規定回数は、375回～450回の範囲から選択され、一例において400回に設定される。

10

【1594】

一方、b時短遊技状態では、実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、b時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定されている。そして、本実施形態では、b時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が2000回に設定されている。一方、本実施形態では、大当たり確率が $1/150$ （図128（A）参照）に設定されているため、b時短遊技状態において大当たりに当選する確率は約99.9998%となり、b時短遊技状態では実質的に大当たりが保証される。

20

【1595】

なお、b時短遊技状態において大当たりに当選することなく上限回数（本実施形態では2000回）の特図遊技が実行された場合には、a時短遊技状態の場合と同様に、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。但し、b時短遊技状態では実質的に大当たりが保証されるため、b時短遊技状態からの通常遊技状態への移行は実質的に発生し得ない。

【1596】

また、b時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、b時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定すればよく、2000回には限定されない。もちろん、b時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限は、b時短遊技状態において大当たりに当選することの実質的な保証がない回数に設定することも考えられる。

30

【1597】

c時短遊技状態は、通常遊技状態において、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362（図126参照）に時短図柄が停止表示された場合に移行する遊技状態である。つまり、c時短遊技状態には、第1特図遊技の遊技結果として報知される大当たり抽選の抽選時や第1特図遊技の開始時の遊技状態とは無関係に、遊技結果として大当たり抽選の結果が外れの一つである後述の時短図柄停止外れ（図128（C）及び図128（D）参照）であることを報知する第1特図遊技の終了時の遊技状態が、最も利益が低い通常遊技状態である場合に移行される。換言すれば、c時短遊技状態への移行は、最も利益が低い通常遊技状態において付与される利益である。

40

【1598】

また、c時短遊技状態では、実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、b時短遊技状態と同様に、c時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定されている。そして、本実施形態では、c時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、b時短遊技状態と同様に2000回に設定され、c時短遊技状態において大当たりに当選する確率がb

50

時短遊技状態と同様に約 99.9998% となり、c 時短遊技状態では実質的に大当たりが保証される。

【1599】

なお、c 時短遊技状態において大当たり当選することなく上限回数（本実施形態では 2000 回）の特図遊技が実行された場合、a 時短遊技状態及び b 時短遊技状態の場合と同様に、低頻度サポートモードである通常遊技状態に移行される。c 時短遊技状態では実質的に大当たりが保証されるため、c 時短遊技状態からの通常遊技状態への移行は実質的に発生し得ない。

【1600】

一方、第 1 特別図柄表示部 362（図 126 参照）において時短図柄が停止表示される場合であっても、時短図柄が停止表示された遊技状態が、通常遊技状態よりも有利な大当たり遊技状態や時短遊技状態（a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態）である場合には c 時短遊技状態には移行されず、時短図柄が停止表示された遊技状態が維持される。例えば、時短図柄が大当たり遊技状態において停止表示された場合には大当たり遊技状態が維持され、時短図柄が a 時短遊技状態において停止表示された場合には a 時短遊技状態が維持され、時短図柄が b 時短遊技状態において停止表示された場合には b 時短遊技状態が維持され、時短図柄が c 時短遊技状態において停止表示された場合には c 時短遊技状態が維持される。

【1601】

前述のように、遊技機 10 では、第 1 特別図柄表示部 362（図 126 参照）における第 1 特図の変動表示と、第 2 特別図柄表示部 363（図 126 参照）での第 2 特図の変動表示とが同時に実行可能である。そのため、第 1 特別図柄表示部 362 における第 1 特図の変動開始時と変動停止時とで遊技状態が異なる場合がある。

【1602】

ここで、図 125（A）及び図 125（B）は、a 時短遊技状態において開始された第 1 特別遊技の終了タイミングの一例を示すタイミングチャートである。なお、図 125（A）及び図 125（B）では、パルス状に記載された矩形波が 1 回の特図遊技に対応しており、a 時短遊技状態で実行される第 2 特図遊技に対する矩形波は数を省略して記載している。そして、図 125（A）に示すように、a 時短遊技状態において第 1 特別図柄表示部 362（図 126 参照）での第 1 特図の変動表示が開始された場合に、当該変動表示における第 1 特図の変動表示時間（第 1 特図遊技の実行時間）が、残り時短遊技回数の第 2 特図遊技が実行される合計時間よりも短い場合には、当該第 1 特図遊技が a 時短遊技状態において終了する。そのため、当該第 1 特図遊技が大当たり抽選の結果として時短図柄停止外れであることを報知するものであっても、当該第 1 特図遊技の終了後も a 時短遊技状態が維持される。これに対して、図 125（B）に示すように、a 時短遊技状態において第 1 特別図柄表示部 362（図 126 参照）での第 1 特図の変動表示が開始された場合に、当該変動表示における第 1 特図の変動表示時間（第 1 特図遊技の実行時間）が、上限までの残り時短遊技回数の第 2 特図遊技が実行される合計時間よりも長い場合には、遊技状態が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行されているため、当該第 1 特図遊技が通常遊技状態において終了する。そのため、当該第 1 特図遊技が大当たり抽選の結果として時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、当該第 1 特図遊技の終了後に c 時短遊技状態に移行される。

【1603】

なお、本実施形態では、前述のように、a 時短遊技状態において第 1 特図の変動表示が開始され、a 時短遊技状態において第 1 特図が停止表示される第 1 特図遊技に対する第 1 特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には、a 時短遊技状態が維持されるが、この場合に、遊技者に対して利益を付与するようにしてもよい。これにより、時短図柄停止外れに対する第 1 特図遊技が a 時短遊技状態において終了することによって c 時短遊技状態に移行されることなく a 時短遊技状態が維持されることで、遊技者が不快な思いを場合であっても、そのような不快感を利益付与によって軽減することが可能になると共

10

20

30

40

50

に遊技に対する興味を向上することが化可能になるため、遊技の興趣の低下を防止できる。

【 1 6 0 4 】

ここで、時短図柄停止外れの場合に a 時短遊技状態が維持される場合に遊技者に付与される利益としては、例えば開閉扉 3 1 9 の作動による可変入賞口 3 1 6 の開放、電動役物 3 1 5 b の作動による第 2 入賞口 3 1 5 の開放、小当たり遊技の実行、図柄表示部 3 4 1 でのプレミア画像の表示、大当たり遊技においてスピーカ 2 6 から出力可能な楽曲としてプレミア楽曲の開放、大当たり確率を規定する遊技設定値（図 9（A）及び図 9（B）参照）の明示又は示唆などが考えられる。

【 1 6 0 5 】

このように、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、上限回数の特図遊技の実行により通常遊技状態に移行される a 時短遊技状態において第 1 特図遊技が開始される場合に、当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第 1 特図遊技が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及び a 時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証された c 時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始された場合には、当該第 1 特図遊技が終了するまでに a 時短遊技状態の終了条件である上限回数の第 2 特図遊技が実行されることで当該第 1 特図遊技の実行中に遊技状態が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ち a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第 1 特図遊技に対する第 1 特図が停止表示されるように、第 2 特図遊技を実行させるために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性の実現される。

【 1 6 0 6 】

また、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態において開始される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態において、第 1 特図遊技の実行中に開始された第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、a 時短遊技状態では、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機の a 時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態における第 1 特図遊技の実行中に第 2 特図遊技が実行される場合、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証された c 時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、a 時短遊技状態における第 1 特図遊技の実行中に第 2 特図遊技が実行される場合には、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機の a 時短遊技状態と同様に、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果が応じた利益を享受できるという新規な遊技性の実現される。

【 1 6 0 7 】

このように、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能な a 時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証された c 時短遊技状態と、第 1 特別図柄と第 2 特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の特性とを利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機の a 時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。

【 1 6 0 8 】

なお、c 時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数

10

20

30

40

50

)の上限は、c時短遊技状態において大当たりに当選することが実質的に保証される回数に設定すればよく、2000回には限定されず、必ずしもb時短遊技状態と同様な回数に設定する必要もない。もちろん、c時短遊技状態において実行可能な時短遊技(特図遊技)の回数(時短遊技回数)の上限は、c時短遊技状態において大当たりに当選することの実質的な保証がない回数に設定すること考えられる。

#### 【1609】

また、本実施形態では、時短図柄停止外れは、第1特図遊技に対して設定されているが、第2特図遊技に対しては設定されていないため(図128(C)~図128(E)参照)、メイン表示部36の第2特別図柄表示部363(図126参照)に第2特図遊技の結果として時短図柄が停止表示されることはない。もちろん、時短図柄停止外れは、第2特図遊技に対して設定し、第2特別図柄表示部363(図126参照)に第2特図遊技の結果として時短図柄が停止表示され得るようにしてもよい。そして、第2特別図柄表示部363(図126参照)に第2特図遊技の結果として時短図柄が停止表示された場合に、遊技者に対して何らかの利益、例えば開閉扉319の作動による可変入賞口316の開放、電動役物315bの作動による第2入賞口315の開放、小当たり遊技の実行、図柄表示部341でのプレミア画像の表示、大当たり遊技においてスピーカ26から出力可能な楽曲としてプレミア楽曲の開放、大当たり確率を規定する遊技設定値(図9(A)及び図9(B)参照)の明示又は示唆などの利益を付与してもよい。

#### 【1610】

また、本実施形態では、通常遊技状態及び時短遊技状態が設定され、前述の第1の実施形態での確変遊技状態に相当する遊技状態が設定されていないが、例えばa時短遊技状態に代えて確変遊技状態を設定してもよい。つまり、遊技機10は、低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで大当たり確率を一定とすることなく、高頻度サポートモードの一部での大当たり確率を、少なくとも低頻度サポートモードよりも高く設定することが考えられる。この場合、大当たり抽選の結果が大当たり又は時短図柄停止外れであるか否かは、当該大当たり抽選の実行時又は当該大当たり抽選の結果を報知する特図遊技の開始時(特別図柄の変動開始時)の遊技状態を参照して決定することが考えられるが、当該特図遊技の終了時(特別図柄の停止表示時)の遊技状態を参照して決定するほうが好ましい。ここで、本実施形態に係る遊技機10は、第1特図の変動開始及び停止表示(第1特図遊技の実行)と、第2特図の変動開始及び停止表示(第2特図遊技の実行)とが、互いに独立して同時かつ並行して実行される。そのため、一方の特別図柄が停止表示(一方の特別遊技が終了)されることによって、他方の特別図柄の変動表示中(他方の特別遊技の実行中)に、他方の特別図柄の変動開始時(他方の特別遊技の開始時)とは異なる遊技状態となることが想定される。従って、特図遊技の終了時(特別図柄の停止表示時)の遊技状態を参照して大当たり抽選の結果を判断する場合には、例え特図遊技の開始時と終了時とで遊技状態が異なる場合であっても、大当たり抽選の結果を判断するタイミングが1回でよいいため、大当たり抽選の結果を判断する処理を簡易に実行できると共に、当該処理の確実性が向上される。

#### 【1611】

また、本実施形態では、時短遊技状態として、a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態の3種類が設定されているが、b時短遊技状態を省略し、a時短遊技状態とc時短遊技状態との2種類を設定すること考えられる。

#### 【1612】

##### [内枠12の構成]

ここで、図126は、本実施形態に係る遊技機10の遊技盤31の一例を示す正面図である。図126に示すように、遊技盤31には、前述の第1の実施形態と同様な内レール311、外レール312、アウト口318、及び可変表示ユニット34(図柄表示部341)が設けられている。また、遊技盤31には、メイン表示部36、第1入賞口314、第2入賞口315、可変入賞口316及びスルーゲート317が設けられている点で前述の第1の実施形態と共通するが、これらは前述の第1の実施形態とは相違点を有する。

## 【 1 6 1 3 】

なお、図 1 2 6 の遊技盤 3 1 には、多数の釘が打設されているが、図面上は省略している。また、図 1 2 6 の遊技盤 3 1 では、前述の第 1 の実施形態の遊技盤 3 1 に設けられていたサブ可動表示部 3 8 及び可動役物部材 3 9 が省略されているが、これらのうちの一方又は双方を遊技盤 3 1 に設けてもよい。

## 【 1 6 1 4 】

メイン表示部 3 6 は、遊技盤 3 1 の右側下方に設けられており、普通図柄表示部 3 6 1、第 1 特別図柄表示部 3 6 2、第 2 特別図柄表示部 3 6 3、第 1 特図保留数表示部 3 6 4 及び第 2 特図保留数表示部 3 6 5 を備える。

## 【 1 6 1 5 】

普通図柄表示部 3 6 1 は、普通図柄（普図）としての L E D 対を含み、各 L E D は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過することを契機として実行される普図遊技において点消灯される。普図遊技は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、電動役物 3 1 5 b の作動により第 2 入賞口 3 1 5 が開放される普図当たり遊技が実行される。

## 【 1 6 1 6 】

普通図柄表示部 3 6 1 での L E D 対（普通図柄）の点消灯は、普図当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）は、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過することを契機として L E D 対を点滅（普通図柄を変動表示）させ、普図当たり抽選時に設定された普図変動表示時間の経過後に、普図当たり抽選の結果に応じて各 L E D を点灯又は消灯（普通図柄を停止表示）させることで普図遊技を実行する。

## 【 1 6 1 7 】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 は、第 1 特別図柄（第 1 特図）として数字、アルファベット、その他の図柄を表示可能な 7 セグメント表示装置を含む。7 セグメント表示装置は、7 つのセグメントを含み、各セグメントは、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として実行される第 1 特図遊技において点消灯される。第 1 特図遊技は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として実行される第 1 特図大当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉扉 3 1 9 の作動により可変入賞口 3 1 6 が開放される大当たり遊技が実行される。

## 【 1 6 1 8 】

第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での 7 セグメント表示装置の各セグメントの点消灯は、第 1 特図大当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット 3 3 1（M P U 4 1）は、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として 7 セグメント表示装置の 7 つのセグメントを点滅（第 1 特別図柄を変動表示）させ、第 1 特図大当たり抽選時に設定された第 1 特図変動表示時間の経過後に、第 1 特図大当たり抽選の結果に応じて各セグメントを点灯又は消灯（第 1 特別図柄を停止表示）させることで第 1 特図遊技を実行する。

## 【 1 6 1 9 】

ここで、本実施形態では、第 1 特図大当たり抽選の結果として、後述のように、大当たり及び外れを含む（図 1 2 8（A）参照）。大当たりは、5 R 大当たり及び 1 6 R 大当たり（図 1 2 8（A）参照）。第 1 特図大当たり抽選の結果としての外れは、前述の第 1 の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れリーチを含み、さらに時短図柄停止外れを含む（図 1 2 8（C）及び図 1 2 8（D）参照）。そして、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 では、第 1 特図大当たり抽選が実行されることに基いて図柄（第 1 特別図柄）の変動表示が開始されることで第 1 特図遊技が開始され、当該第 1 特図遊技に対して設定されて第 1 特図変動表示時間の経過後に、当該第 1 特図大当たり抽選の結果に対応した第 1 特別図柄が停止表示される。例えば、当該第 1 特図大当たり抽選の結果が 5 R 大当たりである場合には数字の「1」、「5」又は「9」が表示され、当該大当たり

10

20

30

40

50

抽選の結果が5 R大当たりである場合には数字の「3」又は「7」が表示され、当該第1特図大当たり抽選の結果が前後外れリーチである場合には数字の「2」又は「4」が表示され、当該第1特図大当たり抽選の結果が前後外れ以外リーチである場合には数字の「6」又は「8」が表示され、当該第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合には数字の「0」が表示され、当該第1特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字以外が表示される。即ち、本実施形態では、数字の「0」が時短図柄に対応する。

【1620】

なお、第1特図大当たり抽選の結果と、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の種別との対応関係は、前述の例には限定されない。例えば、第1特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合に数字を表示してもよく、第1特図大当たり抽選の結果をアルファベットにより表示してもよく、第1特図大当たり抽選の結果の種別に対応する特別図柄の数(種類)も前述の例には限定されず、時短図柄を複数種設定してもよい。

【1621】

第2特別図柄表示部363は、第2特別図柄(第2特図)として数字、アルファベット、その他の図柄を表示可能な7セグメント表示装置を含む。7セグメント表示装置は、7つのセグメントを含み、各セグメントは、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技において点消灯される。第2特図遊技は、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図大当たり抽選の結果を報知するために実行される。なお、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、開閉扉319の作動により可変入賞口316が開放される大当たり遊技が実行される。

【1622】

第2特別図柄表示部363での7セグメント表示装置の各セグメントの点消灯は、第2特図大当たり抽選の結果に基づいてメイン制御ユニット331(MPU41)によって制御される。具体的には、メイン制御ユニット331(MPU41)は、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として7セグメント表示装置の7つのセグメントを点滅(第2特別図柄を変動表示)させ、第2特図大当たり抽選時に設定された第2特図変動表示時間の経過後に、第2特図大当たり抽選の結果に応じて各セグメントを点灯又は消灯(第2特別図柄を停止表示)させることで第2特図遊技を実行する。

【1623】

ここで、本実施形態では、第2特図大当たり抽選の結果として、第1特図大当たり抽選の結果と同様に5 R大当たり及び16 R大当たり(図128(A)参照)を含むが、外れとしては時短図柄停止外れが設定されておらず、前述の第1の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れリーチを含む(図128(E)参照)。そして、第2特別図柄表示部363では、第2特図大当たり抽選が実行されることに基づいて図柄(第2特別図柄)の変動表示が開始されることで第2特図遊技が開始され、当該第2特図遊技に対して設定されて第2特図変動表示時間の経過後に、当該第2特図大当たり抽選の結果に対応した第2特別図柄が停止表示される。例えば、当該第2特図大当たり抽選の結果が5 R大当たりである場合には数字の「1」、「5」又は「9」が表示され、当該第2特図大当たり抽選の結果が5 R大当たりである場合には数字の「3」又は「7」が表示され、当該第2特図大当たり抽選の結果が前後外れリーチである場合には数字の「2」又は「4」が表示され、当該第2特図大当たり抽選の結果が前後外れ以外リーチである場合には数字の「6」又は「8」が表示され、当該第2特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字以外が表示される。

【1624】

なお、第2特図大当たり抽選の結果と、第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の種別との対応関係は、前述の例には限定されない。例えば、第2特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合には数字を表示してもよく、第2特図大当たり抽選の結果をアルファベットにより表示してもよく、第2特図大当たり抽選の結果の種別に対応する特別図柄の数も前述の例には限定されない。

【1625】

10

20

30

40

50

ここで、本実施形態に係る遊技機 10 は、前述のように、第 1 特別図柄表示部 362 での第 1 特図の変動表示は、第 2 特別図柄表示部 363 での第 2 特図の変動表示の実行中であるか否かに関係無く実行され、一方、第 2 特別図柄表示部 363 での第 2 特図の変動表示は、第 1 特別図柄表示部 362 での第 1 特図の変動表示の実行中であるか否かに関係無く実行される。即ち、第 1 特図遊技と第 2 特図遊技とは、互いに独立して同時かつ並行して実行され得る。

【1626】

なお、普通図柄表示部 361 での普通図柄（普図）の変動表示は、大当たり抽選とは異なる普図当たり抽選の結果を報知するために実行されるため、第 1 特別図柄表示部 362 での第 1 特図の変動表示、及び第 2 特別図柄表示部 363 での第 2 特図の変動表示とは独立して同時かつ並行して実行され得る。

10

【1627】

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

【1628】

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

【1629】

20

なお、本実施形態のメイン表示部 36 は、前述の第 1 の実施形態のメイン表示部 36 と同様に、遊技盤 31 の右側上部に設けてもよく、その他の位置に設けてもよい。

【1630】

第 1 入賞口 314 は、遊技球の入球に基づいて第 1 特図大当たり抽選の契機を付与するものである。本実施形態では、第 1 入賞口 314 として、中央第 1 入賞口 314C と右第 1 入賞口 314R とが設けられている。

【1631】

中央第 1 入賞口 314C は、前述の第 1 の実施形態の第 1 入賞口 314 と同様に、図柄表示部 341 の下方（遊技盤 31 の中央下方）に設けられている。この中央第 1 入賞口 314C には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによって中央第 1 入賞口 314C への遊技球の入球が検知される。

30

【1632】

なお、本実施形態では、図面上には明確に示されていないが、中央第 1 入賞口 314C には、遊技盤 31 の左側領域に打ち出されて図柄表示部 341 の左側を流下した遊技球が入球可能とされ、遊技盤 31 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 341 の右側を流下した遊技球が入球不能又は困難とされている。即ち、中央第 1 入賞口 314C への遊技球の入球を契機として第 1 特図大当たり抽選を実行させるためには、遊技盤 31 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される。

【1633】

右第 1 入賞口 314R は、図柄表示部 341 の右方（遊技盤 31 の右側中央）に設けられている。この右第 1 入賞口 314R には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによって右第 1 入賞口 314R への遊技球の入球が検知される。

40

【1634】

なお、本実施形態では、図面上には明確に示されていないが、右第 1 入賞口 314R には、遊技盤 31 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 341 の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。但し、遊技盤 31 の右側領域に打ち出された遊技球が右第 1 入賞口 314R に入球する頻度（可能性）は、右第 1 入賞口 314R の周囲に打設される釘の配置を調整するなどして、遊技盤 31 の左側領域に打ち出された遊技球が中央第 1 入賞口 314C に入球する頻度（可能性）よりも低くなされている。例えば、遊技盤 31 の右側領域に打ち出された遊技球が右第 1 入賞口 314R に入球する頻度（可能性）は、a 時短遊

50



技状態において規定回数（本実施形態では200回）の第2特図遊技が実行されるまでの期間に1個又は2個程度とされる。これは、右第1入賞口314Rに遊技球が入球し易いと、a時短遊技状態中に右第1入賞口314Rへの遊技球の入球によって1個又は複数個の第1特図保留が溜まることで、a時短遊技状態において第1特図遊技が連続して実行されることが防止される。これにより、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技が通常遊技状態において終了する可能性を低減でき、c時短遊技状態に容易に移行されてしまうことが防止される。また、c時短遊技状態に容易に移行されてしまうことを防止するために、a時短遊技状態において、中央第1入賞口314Cへの遊技球の入球を契機とする第1特図遊技の時間（第1特図変動表示時間）を短く設定することも考えられる。これにより、a時短遊技状態中に右打ちと左打ちとを併用することによる攻略打ち対策が可能になる。具体的には、a時短遊技状態において適宜左打ちを行うことで、第1特図保留を溜めた状態を維持しつつ第1特図遊技を連続して実行することが可能である一方で、右打ちを行うことで第2特図遊技の実行によりa時短遊技状態での残りの時短遊技回数を減らすことが可能であるが、中央第1入賞口314Cへの遊技球の入球を契機とする第1特図遊技の時間（第1特図変動表示時間）を短く設定する、例えば0.5秒などの1秒以下に設定することで、第1特図保留が溜まらないようにすることができるため、第1特図遊技が連続して実行されることを防止でき、a時短遊技状態中に右打ちと左打ちとを併用することによる攻略打ち対策が可能になる。

10

**【1635】**

一方、右第1入賞口314Rには、遊技盤31の左側領域に打ち出されて図柄表示部341の左側を流下した遊技球が入球不能又は困難とされている。即ち、右第1入賞口314Rへの遊技球の入球を契機として第1特図大当たり抽選を実行させるためには、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

20

**【1636】**

このように、中央第1入賞口314Cに遊技球の入球させるためには、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される一方、右第1入賞口314Rに遊技球の入球させるためには、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

**【1637】**

ここで、本実施形態では、遊技状態として、普図当たり確率が低く（図12（A）参照）、電動役物315bが作動され難い低頻度サポートモードである通常遊技状態が設けられている。そして、右第1入賞口314Rは、中央第1入賞口314Cに比べて遊技球が入球され難い。そのため、電動役物315bが作動され難い通常遊技状態では、右第1入賞口314Rに比べて遊技球が入球され易い中央第1入賞口314Cに遊技球を入球させるために、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちが奨励される。

30

**【1638】**

第2入賞口315は、遊技球の入球に基づいて第2特図大当たり抽選の契機を付与するものである。本実施形態では、第2入賞口315は、図柄表示部341の右方における右第1入賞口314Rの直上に設けられており、遊技盤31の右側領域に打ち出されて図柄表示部341の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。

40

**【1639】**

また、第2入賞口315には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによって右第1入賞口314Rへの遊技球の入球が検知される。さらに、第2入賞口315には、当該第2入賞口315への遊技球の入球が制限される状態と遊技球の入球が許容される状態とを切り替える電動役物315bが設けられている。電動役物315bは、スルーゲート317に遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技において作動される。即ち、電動役物315bは、普図当たり遊技の実行時以外は、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される状態とし、普図当たり遊技の実行時は、第2入賞口315への遊技球の入球が許容される状態とする。

50

## 【 1 6 4 0 】

ここで、本実施形態では、遊技状態として、普図当たり確率が高く（図 1 2（B）参照）、電動役物 3 1 5 b が作動され易い高頻度サポートモードである時短遊技状態が設定され、第 2 入賞口 3 1 5 が遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 3 4 1 の右側を流下した遊技球が入球可能とされている。そのため、時短遊技状態では、高頻度サポートモードであることの利益を享受するために、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

## 【 1 6 4 1 】

可変入賞口 3 1 6 は、第 1 特図大当たり抽選又は第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において遊技球が入球可能なものである。可変入賞口 3 1 6 には、開閉扉 3 1 9 が設けられており、大当たり遊技において開閉扉 3 1 9 が作動されることによって可変入賞口 3 1 6 が開放されることで可変入賞口 3 1 6 に遊技球が入球可能とされる。

## 【 1 6 4 2 】

また、本実施形態では、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 の右側領域の下方側に設けられている。そして、大当たり遊技において可変入賞口 3 1 6 が開放された場合、図面上には明確に示されていないが、可変入賞口 3 1 6 には遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球が入球可能であり、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球が入球不能である。そのため、大当たり遊技では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。

## 【 1 6 4 3 】

なお、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 の右側領域に限らず、例えば遊技盤 3 1 の左側領域や中央第 1 入賞口 3 1 4 C の下方などに設けてもよい。この場合、大当たり遊技において可変入賞口 3 1 6 が開放された場合に、可変入賞口 3 1 6 には、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球が入球可能とされる。また、可変入賞口 3 1 6 は、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球、及び遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球の双方が入球可能となるように設けてもよい。

## 【 1 6 4 4 】

スルーゲート 3 1 7 は、遊技球の通過に基づいて、電動役物 3 1 5 b を作動させるか否か（普図当たり遊技を実行するか否か）を決定する普図当たり抽選を実行する契機を付与するものである。前述の第 1 の実施形態では、遊技盤 3 1 の左側領域にスルーゲート 3 1 7 L が設けられ、遊技盤 3 1 の右側領域にスルーゲート 3 1 7 R が設けられることで、2 つのスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R が設けられているが、本実施形態では、スルーゲート 3 1 7 は、図柄表示部 3 4 1 の右方における第 2 入賞口 3 1 5 の直上に 1 つだけ設けられており、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 3 4 1 の右側を流下した遊技球が通過可能とされている。また、第 2 入賞口 3 1 5 には、入球センサ（不図示）が設けられており、この入球センサによってスルーゲート 3 1 7 での遊技球の通過が検知される。

## 【 1 6 4 5 】

ここで、前述のように、時短遊技状態では、電動役物 3 1 5 b が高頻度に作動する高頻度サポートモードであることの利益を享受するために、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちが奨励される。そして、スルーゲート 3 1 7 は、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出されて図柄表示部 3 4 1 の右側を流下した遊技球が通過可能とされ、スルーゲート 3 1 7 を遊技球が通過することに基づいて、電動役物 3 1 5 b を作動（第 2 入賞口 3 1 5 を開放）するか否かの普図当たり抽選が実行される。そのため、時短遊技状態では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行うことで、スルーゲート 3 1 7 に遊技球を通過させることができるだけでなく、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させることができるため、右打ちと左打ちとを使い分けることなく、継続して右打ちを行うことで時短遊技状態の利益を最大限に享受することができる。

## 【 1 6 4 6 】

このように、本実施形態では、通常遊技状態では、中央第 1 入賞口 3 1 4 C に遊技球を

10

20

30

40

50

入球させるために左打ちが奨励され、時短遊技状態では、スルーゲート 3 1 7 に遊技球を通過させると共に電動役物 3 1 5 b の作動時に第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球を入球させるために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、開閉扉 3 1 9 の作動時に可変入賞口 3 1 6 に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。

【 1 6 4 7 】

[ 遊技機 1 0 のシステム構成 ]

次に、図 1 2 7 ~ 図 1 2 9 を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機 1 0 のシステム構成について、前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

【 1 6 4 8 】

[ 特図保留格納エリア 4 1 2 b ]

前述の第 1 の実施形態の遊技機 1 0 は、いわゆるループ確変機として構成されていたが、本実施形態の遊技機 1 0 は第 1 特図と第 2 特図とが同時に変動可能な同時変動機として構成されている。そのため、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態とは、特図保留格納エリア 4 1 2 b の構成が異なる。ここで、図 1 2 7 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設けられる特図保留格納エリア 4 1 2 b の一例を示すブロック図であり、図 1 2 8 及び図 1 2 9 は、主制御装置 4 で使用されるテーブルの一例を示す図である。

【 1 6 4 9 】

本実施形態の遊技機 1 0 は、同時変動機として構成されているため、前述の第 1 の実施形態とは異なり、特図保留格納エリア R E A , R E B ごとに特図実行エリア A E A , A E B が個別に設けられている。具体的には、図 1 2 7 に示すように、第 1 特図保留格納エリア R E A に対して第 1 特図実行エリア A E A が設けられ、第 2 特図保留格納エリア R E B に対して第 2 特図実行エリア A E B が設けられている。そして、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 において第 1 特別図柄の変動表示が開始される際には、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 に格納された第 1 特図当否情報が第 1 特図実行エリア A E A に移動される。また、メイン表示部 3 6 の第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において第 2 特別図柄の変動表示が開始される際には、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 に格納された第 2 特図当否情報が第 2 特図実行エリア A E B に移動される。

【 1 6 5 0 】

[ 大当たり当否テーブル ]

本実施形態では、前述の第 1 の実施形態の高確率モードに対応する遊技状態（確変遊技状態）が設定されておらず、大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率（大当たり確率）が同一である通常遊技状態と時短遊技状態とが設定されている。具体的には、図 1 2 8 ( A ) に示すように、本実施形態では、大当たり抽選の際に用いられる大当たり当否テーブルは 1 つであり、この大当たり当否テーブルは、通常遊技状態と時短遊技状態とで共通して使用される。大当たり当否テーブルでは、0 ~ 6 5 5 3 5 の 6 5 5 3 6 個の大当たり乱数カウンタの値（乱数値）のうち、0 ~ 4 3 6 の 4 3 7 個の乱数値が大当たりとして規定され、残りの乱数値が外れに規定されている。即ち、本実施形態での大当たり確率は、約 1 / 1 5 0 で統一されている。

【 1 6 5 1 】

[ 大当たり種別振分テーブル ]

本実施形態では、前述の第 1 の実施形態の確変大当たりに対応する大当たりが設定されておらず、前述の第 1 の実施形態の通常大当たりに対応する大当たりのみが設定されている。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に a 時短遊技状態に移行する大当たりのみが設定されている。具体的には、図 1 2 8 ( B ) に示すように、本実施形態では、大当たり種別として、5 R 大当たり及び 1 6 R 大当たりの 2 種類が設定されている。大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタの値のうち、0 ~ 9 の 1 0 個が 5 R 大当たりとして規定され、1 0 ~ 1 9 の 1 0 個が 1 6 R 大当たりとして規定されている。即ち、本実施形態では、5 R 大当たりと 1 6 R 大当たりとの振分比率は 1 : 1 で

10

20

30

40

50

ある。

【 1 6 5 2 】

そして、大当たり抽選の結果が 5 R 大当たりである場合には、開閉扉 3 1 9 の作動により可変入賞口 3 1 6 が開閉されるラウンド遊技が 5 回実行される 5 R 大当たり遊技が実行され、この 5 R 大当たり遊技の終了後には a 時短遊技状態に移行される。一方、大当たり抽選の結果が 1 6 R 大当たりである場合には、開閉扉 3 1 9 の作動により可変入賞口 3 1 6 が開閉されるラウンド遊技が 1 6 回実行される 1 6 R 大当たり遊技が実行され、この 1 6 R 大当たり遊技の終了後には a 時短遊技状態に移行される。

【 1 6 5 3 】

なお、a 時短遊技状態は、前述のように、電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に対するサポート頻度が高く（図 1 2（B）参照）、電動役物 3 1 5 b が作動する場合の作動時間が長く設定され（図 1 2（D）参照）、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易く状態である。そのため、a 時短遊技状態は、大当たり抽選の契機が増加する点、通常遊技状態よりも有利な遊技状態である。なお、本実施形態では、a 時短遊技状態において実行可能な時短遊技（特図遊技）の回数（時短遊技回数）の上限が、2 0 0 回に設定されている。

10

【 1 6 5 4 】

また、本実施形態では、第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、共通の大当たり種別テーブルが使用されるが、第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合と、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合とで異なる大当たり種別テーブルを設けてもよい。

20

【 1 6 5 5 】

[ 外れ種別振分テーブル ]

本実施形態では、外れ種別振分テーブルとして、通常遊技状態での第 1 特図大当たり抽選での外れに対して使用される通常遊技状態第 1 特図外れ種別振分テーブル（図 1 2 8（C）参照）と、時短遊技状態での第 1 特図大当たり抽選での外れに対して使用される時短遊技状態第 1 特図外れ種別振分テーブル（図 1 2 8（D）参照）と、第 2 特図大当たり抽選での外れに対して使用される第 2 特図外れ種別振分テーブル（図 1 2 8（E）参照）との 3 種類が設定されている。

【 1 6 5 6 】

図 1 2 8（C）及び図 1 2 8（D）に示すように、本実施形態では、第 1 特図大当たり抽選での外れ種別として、前述の第 1 の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れが設定され、さらに、前述の第 1 の実施形態では設定されていない時短図柄停止外れが設定されている。ここで、時短図柄停止外れは、第 1 特図大当たり抽選の結果が外れであることを、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 において時短図柄として設定された特定図柄が停止表示されることで報知される。そして、本実施形態では、前述のように、第 1 特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることが通常遊技状態において報知された場合（通常遊技状態において第 1 特別図柄表示部 3 6 2 に時短図柄が停止表示された場合）、遊技状態が c 時短遊技状態に移行される。

30

【 1 6 5 7 】

また、図 1 2 8（C）に示す通常遊技状態第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れの振分率が 0 . 4 2 % に設定されているのに対して、図 1 2 8（D）に示す時短遊技状態第 1 特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れの振分率が 5 0 . 2 1 % に設定されている。即ち、通常遊技状態の第 1 特図大当たり抽選では、時短図柄停止外れとなる確率が低く、時短遊技状態の第 1 特図大当たり抽選では、時短図柄停止外れとなる確率が高く設定されている。換言すれば、第 1 特図大当たり抽選時が通常遊技状態である場合には、抽選結果が時短図柄停止外れとなり難く、第 1 特図大当たり抽選時が時短遊技状態である場合には、抽選結果が時短図柄停止外れとなり易い。その結果、通常遊技状態における第 1 特図大当たり抽選に基づいては、c 時短遊技状態に移行され難い。

40

【 1 6 5 8 】

50

なお、時短遊技状態における第1特図大当たり抽選の結果は、前述のように時短図柄停止外れとなり易いが、c時短遊技状態に移行されるためには、通常遊技状態においてメイン表示部36の第1特別図柄表示部362において時短図柄が停止表示されることが条件となる。一方、b時短遊技状態は、時短遊技回数が2000回に設定され(図124参照)、実質的に大当たりが保証されているため、b時短遊技状態において上限回数の特図遊技が実行されることは実質的になく、その結果、b時短遊技状態から通常遊技状態に移行されることも実質的でない。そのため、b時短遊技状態での第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであっても、当該第1特図大当たり抽選の結果を報知するためにb時短遊技状態において開始された第1特図遊技が通常遊技状態において終了すること、即ち当該第1特図大当たり抽選に対して変動表示が開始された第1特図が、通常遊技状態において停止表示されることは実質的でない。その結果、b時短遊技状態における第1特図大当たり抽選に基づいては、c時短遊技状態に移行されることは実質的でない。

10

#### 【1659】

もちろん、b時短遊技状態において実行可能な時短遊技回数をa時短遊技状態と同様に、b時短遊技状態での大当たりが保証されない範囲に設定し、b時短遊技状態における第1特図大当たり抽選に基づいて、c時短遊技状態に移行され得るようにしてもよい。即ち、b時短遊技状態に移行される場合であっても、a時短遊技状態に移行される場合と同様な遊技性を付与することも考えられる。

#### 【1660】

また、第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率は、図128(C)及び図128(D)に示す第1特図外れ種別振分テーブルの例には限定されず、種々に変更可能である。例えば、通常遊技状態において実行される第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率を、大当たり確率( $1/150 = 0.67\%$ )と同程度と設定することも考えられる。この場合には、通常遊技状態において、同程度の確率である大当たりと時短図柄停止外れとのいずれの抽選結果が先に得られるかという遊技性が付与される。また、a時短遊技状態において実行される第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合の時短図柄停止外れの振分率を、100%に設定し、又は100%に近づけることも考えられる。この場合には、a時短遊技状態において第1特図遊技が開始された場合には、当該第1特図遊技によって報知される第1特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである確率が100%又は略100%であるため、第1特図が停止表示されるタイミングのみに着目してa時短遊技状態での遊技の進行を楽しむことができる。

20

30

#### 【1661】

また、本実施形態では、全ての時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態)において共通の時短遊技状態第1特図外れ種別振分テーブルが設定されているが、時短遊技状態ごとに第1特図外れ種別振分テーブルを設定してもよい。また、3つの時短遊技状態のうちの2つの時短遊技状態に対して共通の第1特図外れ種別振分テーブルを設定し、残りの1つの時短遊技状態に対して異なる第1特図外れ種別振分テーブルを設定してもよい。例えば、a時短遊技状態に対して図128(D)に示す時短遊技状態第1特図外れ種別振分テーブルのような時短図柄停止外れの振分率が低い外れ種別振分テーブルを設定し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態に対して図128(C)に示す通常遊技状態第1特図外れ種別振分テーブルと同様な時短図柄停止外れの振分率が低い外れ種別振分テーブルを設定してもよい。

40

#### 【1662】

一方、図128(E)に示すように、第2特図大当たり抽選での外れ種別としては、前述の第1の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れが設定されており、時短図柄停止外れが設定されていない。即ち、本実施形態では、時短図柄停止外れは、第1特図大当たり抽選の結果として設定され、第2特図大当たり抽選の結果としては設定されていない。そのため、第2入賞口315への遊技球の入球を契機としてc時短遊技状態に移行されることはない。

50

## 【 1 6 6 3 】

## [ 大当たり変動テーブル ]

本実施形態では、大当たり変動テーブルが図 1 2 9 ( A ) に示す 1 種類が設定されている点で、大当たり種別 ( 通常大当たり及び確変大当たり ) に応じた 2 種類の大当たり変動テーブル ( 図 1 0 ( A ) 及び図 1 0 ( B ) 参照 ) が設けられた前述の第 1 の実施形態とは異なる。即ち、本実施形態では、前述の第 1 の実施形態の通常大当たりに相当する大当たりのみが設定され、前述の第 1 の実施形態の確変大当たりに相当する大当たりが設定されていないため、大当たり変動テーブルが 1 つとされている。そして、本実施形態では、5 R 大当たりと 1 2 R 大当たりとで大当たり変動テーブルが共通化されている。

## 【 1 6 6 4 】

また、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、前述の第 1 の実施形態と同様に、特図変動パターンとして、特図変動表示時間が 3 0 秒である特図変動パターン「 0 1 」、特図変動表示時間が 6 0 秒である特図変動パターン「 0 2 」、及び特図変動表示時間が 9 0 秒である特図変動パターン「 0 3 」の 3 種類が設定されている。そして、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易くなっている。具体的には、当該大当たり変動テーブルでは、各特図変動パターンの振分率が、特図変動パターン「 0 1 」が 5 %、特図変動パターン「 0 2 」が 2 5 %、特図変動パターン「 0 3 」が 7 0 % に設定されている。このように、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易いため、特図変動表示時間が長いほど、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

## 【 1 6 6 5 】

## [ 外れ変動テーブル ]

本実施形態では、大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される外れ変動テーブルが図 1 2 9 ( B ) ~ 図 1 2 9 ( D ) に示す 4 種類設定されている点で、外れ変動テーブルが 1 種類のみである前述の第 1 の実施形態とは異なる ( 図 1 0 ( C ) 参照 )。具体的には、本実施形態では、外れ変動テーブルとして、図 1 2 8 ( B ) に示す通常遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態での第 1 特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第 1 特図外れ変動テーブル A、図 1 2 8 ( C ) に示す a 時短遊技状態での第 1 特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第 1 特図外れ変動テーブル B、図 1 2 8 ( D ) に示す通常遊技状態での第 2 特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される通常遊技状態第 2 特図外れ変動テーブル、及び図 1 2 8 ( E ) に示す時短遊技状態での第 2 特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルの 4 種類が設定されている。そして、本実施形態の外れ変動テーブルでは、前述の第 1 の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されており、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに対する特図変動パターンが前述の第 1 の実施形態と同様とされている ( 図 1 0 ( C ) 参照 )。

## 【 1 6 6 6 】

また、図 1 2 9 ( B ) 及び図 1 2 9 ( C ) に示す第 1 特図外れ変動テーブル A 及び第 1 特図外れ変動テーブル B には、前述の第 1 の実施形態とは異なり、時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されている。但し、第 1 特図外れ変動テーブル A 及び第 1 特図外れ変動テーブル B では、時短図柄停止外れに対する特図変動パターンが完全外れと共通化されている。これにより、特図変動パターン ( 特図変動表示時間 ) からは、外れ種別が完全外れであるか、時短図柄停止外れであるか判断ができないようになっている。

## 【 1 6 6 7 】

また、図 1 2 9 ( B ) に示す第 1 特図外れ変動テーブル A では、完全外れ及び時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間が、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに比べて短くなるように特図変動パターンが設定されている。具体的には、完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、特図変動表示時間が 7 秒である特図変動パターン「 0 4 」、特図変

10

20

30

40

50

動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」、及び特図変動表示時間が15秒である特図変動パターン「06」が設定されており、いずれの特図変動パターン「04」～「06」の特図変動表示時間も前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチの特図変動表示時間よりも短く設定されている。

【1668】

一方、図129(C)に示す第1特図外れ変動テーブルBでは、完全外れ及び時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間が、図129(B)に示す第1特図外れ変動テーブルAに比べて長くなるように特図変動パターンが設定されている。具体的には、完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、特図変動表示時間が50秒である特図変動パターン「07」、特図変動表示時間が100秒である特図変動パターン「08」、及び特図変動表示時間が150秒である特図変動パターン「09」が設定されており、いずれの特図変動パターン「07」～「09」の特図変動表示時間も、図129(B)に示す第1特図外れ変動テーブルAでの完全外れ及び時短図柄停止外れに対する特図変動表示時間よりも長く設定されている。

10

【1669】

ここで、前述のように、通常遊技状態での第1特図大当たり抽選に基づいてはc時短遊技状態に移行し難く、b時短遊技状態での第1特図大当たり抽選に基づいてはc時短遊技状態に実質的に移行しない。また、c時短遊技状態での第1特図大当たり抽選に基づいてはc時短遊技状態に移行されることもない。そして、完全外れである場合には、第1特図遊技の実行から早期に大当たりでないことが把握される。そのため、図129(B)に示す通常遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態での第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合に使用される第1特図外れ変動テーブルAでは、c時短遊技状態への移行も大当たりも期待し難い完全外れ及び時短図柄停止外れに対しては、第1特図遊技を早期に終了させるために、特図変動表示時間が短い特図変動パターン「04」～「06」が設定されている。

20

【1670】

これに対して、a時短遊技状態における第1特図大当たり抽選では、前述のように、通常遊技状態及びb時短遊技状態における第1特図大当たり抽選に比べて、第1特図大当たり抽選の結果が時短外れであることに基づいてc時短遊技状態に移行される期待が高い。そのため、図129(C)に示すa時短遊技状態において使用される第1特図外れ変動テーブルBでは、c時短遊技状態への移行が期待できる時短図柄停止外れに対しては、第1特図遊技での変動表示中に期待感を向上させるために特図変動表示時間が長い特図変動パターン「07」～「09」が設定されている。そして、a時短遊技状態での第1特図大当たり抽選の結果が外れである場合に、外れ種別が時短図柄停止外れであるか完全外れであるかを判断できないようにするために、完全外れに対しても特図変動表示時間が長い特図変動パターン「07」～「09」が設定されている。

30

【1671】

さらに、第1特図外れ変動テーブルBでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターン「07」～「09」が設定されていることで、後述のように、a時短遊技状態に開始された第1特図遊技がa時短遊技状態の終了後に移行される通常遊技状態において終了する可能性が向上される。

40

【1672】

また、図129(D)及び図129(E)に示す第2特図大当たり抽選に対して使用される第2特図外れ変動テーブル(通常遊技状態第2特図外れ変動テーブル及び時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル)では、第2特図大当たり抽選が外れである場合の外れ種別として時短図柄停止外れが設定されていないために(図128(E)参照)、時短図柄停止外れに対する特図変動パターンが設定されておらず、前述の第1の実施形態と同様に、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ及び完全外れに対する特図変動表示時間が特図変動パターンとして設定されている。

【1673】

50

図 1 2 9 ( D ) に示す通常遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、完全外れに対して特図変動表示時間が 1 5 秒である特図変動パターン「 0 6 」が設定され、完全外れの特図変動パターン「 0 6 」が 3 種類設定されている以外は、前述の第 1 の実施形態の外れ変動テーブル ( 図 1 0 ( C ) 参照 ) と同様である。

【 1 6 7 4 】

ところで、前述のように、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 が遊技盤 3 1 の右側領域に設けられ、遊技盤 3 1 の右側領域には右第 1 入賞口 3 1 4 R が設けられているが、通常遊技状態は、電動役物 3 1 5 b による第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に対するサポート頻度が低く電動役物 3 1 5 b の作動時間が短いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難い状態であり、また、右第 1 入賞口 3 1 4 R は中央第 1 入賞口 3 1 4 C に比べて入球し難いため、通常遊技状態では、中央第 1 入賞口 3 1 4 C への遊技球の入球により遊技を進行するために遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。このように、本実施形態では、通常遊技状態において遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行うことの不利益を大きくすることで、通常遊技状態での右打ち対策を行っているが、通常遊技状態における第 2 特図遊技での第 2 特図の変動表示時間の一部又は全部を長く設定して右打ちの不利益を大きくすることで、通常遊技状態での右打ち対策を行うことも考えられる。

【 1 6 7 5 】

一方、図 1 2 9 ( E ) に示す時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルは、完全外れに対する特図変動パターンが 1 種類のみ設定されている点で、完全外れに対する特図変動パターンが 3 種類設定された図 1 2 9 ( D ) に示す通常遊技状態第 2 特図外れ変動テーブル、完全外れに対する特図変動パターンが 2 種類設定された前述の第 1 の実施形態の外れ変動テーブル ( 図 1 0 ( C ) 参照 ) とは異なる。

【 1 6 7 6 】

また、時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、前述の第 1 の実施形態と同様に、特図変動パターンとして、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチに対して、特図変動表示時間が 3 0 秒である特図変動パターン「 0 1 」、特図変動表示時間が 6 0 秒である特図変動パターン「 0 2 」、及び特図変動表示時間が 9 0 秒である特図変動パターン「 0 3 」の 3 種類が設定されている。そして、本実施形態の時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチである場合、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易く、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され難くなっている。具体的には、当該時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、各特図変動パターンの振分率が、特図変動パターン「 0 1 」が 5 0 %、特図変動パターン「 0 2 」が 3 0 %、特図変動パターン「 0 3 」が 2 0 % に設定されている。

【 1 6 7 7 】

ここで、図 1 2 9 ( A ) を参照して先に説明した大当たり変動テーブルでは、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易くなっている。即ち、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され易いため、特図変動表示時間が長いほど、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。これに対して、図 1 2 9 ( E ) を参照して先に説明した時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、大当たり抽選の結果が前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチである場合、特図変動表示時間が短い特図変動パターンほど選択され易く、特図変動表示時間が長い特図変動パターンほど選択され難くなっている。そのため、時短遊技状態において開始された第 2 特図遊技では、第 2 特図の変動表示時間が長いほど、第 2 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

【 1 6 7 8 】

ところで、前述のように、時短遊技状態には大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態が含まれるが、この a 時短遊技状態において開始され、時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が、上限回数の特図遊技の実行により当該 a 時短遊技状態の終了後に移行

10

20

30

40

50



する通常遊技状態において停止表示された場合、通常遊技状態及びa時短遊技状態よりも有利で、大当たりが実質的に保証されたc時短遊技状態に移行される。そして、a時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始された場合、当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技の変動表示時間が長いと、当該第1特図遊技の実行中に実行可能な第2特図遊技の回数が少なくなる。その結果、a時短遊技状態における当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図遊技の変動表示時間が長くなるほど、当該第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態での上限回数までの残りの時短回数の第2特図遊技を実行して通常遊技状態に移行させることができる可能性が低下する。一方、本実施形態では、第2特図の変動表示時間が長いほど、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。このように、当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技の変動表示時間が長いほど第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されることで、a時短遊技状態での遊技性が、当該第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態の上限回数までの残りの時短回数の第2特図遊技を実行することに基づくc時短遊技状態への移行という利益を得る遊技性（a時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始される場合に当該a時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要であるという遊技性）から、従来の遊技機でのa時短遊技状態と同様に大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技の実行という利益を得る遊技性（当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が重要であるという遊技性）に変化するという新規な遊技性が実現される。

10

20

#### 【1679】

また、本実施形態では、a時短遊技状態における当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図の変動表示時間が長くなるほど、有利なc時短遊技状態に移行することに対する可能性が低下する反面、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。そのため、本実施形態では、a時短遊技状態における当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図の変動表示時間が長くなるほど、有利なc時短遊技状態に移行することに対する可能性が低下すること起因するc時短遊技状態での遊技に対する興味に対する低下を、大当たり期待度を高めることによって抑制することができる。これにより、c時短遊技状態での遊技に対する興味に対する低下が抑制され、遊技の興趣の低下が抑制される。

30

#### 【1680】

さらに、時短遊技状態第2特図外れ変動テーブルでは、完全外れに対して特図変動表示時間が著しく短い0.5秒である特図変動パターン「10」のみが設定されている。一方、前述のように、第2特図大当たり抽選の結果が外れである場合には、外れ種別として完全外れの振分率が高い（図128（E）参照）。そのため、電動役物315bのサポートによって第2入賞口315に遊技球が入球し易い時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態）では、短時間に多くの第2特図遊技が実行される得る。これにより、例えば時短遊技回数の上限数が2000回と多いb時短遊技状態及びc時短遊技状態では、これらの時短遊技状態に移行してから、大当たり抽選の結果が大当たりなるまでに要する時間を短くすることが可能になる。これにより、遊技者は、仮に特図大当たり抽選の結果が大当たりとなるまでに要する遊技回数が増える場合であっても、大当たり遊技が実行されるまでに大きなストレスを感じることなく、遊技を進行することができる。

40

#### 【1681】

ところで、本実施形態では、a時短遊技状態における規定回数（200回）の特図遊技の実行によってa時短遊技状態から移行した通常遊技状態においてメイン表示部36の第1特別図柄表示部362に時短図柄が停止表示された場合に、a時短遊技状態及び通常遊技状態よりも有利なc時短遊技状態に移行する。即ち、本実施形態では、a時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始される場合、当該a時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要である。そのため、a時短遊技状態にお

50

いて第1特別図柄表示部362に時短図柄が停止表示される第1特図の変動表示が開始された場合、当該第1特図の変動表示中にa時短遊技状態における上限回数に到達するまでの第2特図遊技を実行し、第1特別図柄表示部362に時短図柄が停止表示されるまでにa時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることが重要となる。具体的には、a時短遊技状態では、時短図柄が停止表示される第1特図遊技に関しては、第1特図の変動表示時間が長いほど、変動表示中に実行される第2特図遊技の回数が増え、当該第1特図の停止時に通常遊技状態に移行されている可能性が高まるため、変動表示時間が長いほうが好ましい。その一方で、a時短遊技状態において変動表示が開始される第2特図に関しては、変動表示時間が短いほど、a時短遊技状態の上限回数の特図遊技が実行されるまでの時間、即ち通常遊技状態に移行されるまでの時間が短くなるため、当該第2特図の変動表示時間が短いほうが好ましい。

10

#### 【1682】

そして、本実施形態では、図129(C)に示すa時短遊技状態において使用される第1特図外れ変動テーブルBでは、第1特図大当たり抽選の結果が完全外れ又は時短図柄停止外れである場合の第1特図の変動表示時間が長く設定されており(50秒、100秒又は150秒)に設定されている一方で、図129(E)に示すa時短遊技状態を含む時短遊技状態において使用される時短遊技状態第2特図外れ変動テーブルでは、第2特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合の第2特図の変動表示時間が著しく短く設定されている(0.5秒)。そのため、本実施形態では、a時短遊技状態において変動表示が開始される第1特図に関しては長い第1特図変動表示時間が選択される一方で、a時短遊技状態において変動表示が開始される第2特図に関しては短い変動表示時間が選択される。これにより、本実施形態では、a時短遊技状態において開始された第1特図の変動表示が、a時短遊技状態の規定回数(200回)の特図遊技の実行によってa時短遊技状態から移行した通常遊技状態において停止表示されることの可能性が現実的なものとされている。

20

#### 【1683】

また、本実施形態では、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技によって報知される第1特図大当たり抽選の結果が完全外れ又は時短図柄停止外れである場合、最も第1特図変動表示時間が長いものは特図変動パターン「09」の150秒であるのに対して、a時短遊技状態において開始される第2特図遊技によって報知される第2特図大当たり抽選の結果が完全外れである場合の第2特図変動表示時間は、0.5秒(特図変動パターン「10」)である。そして、仮に、a時短遊技状態における全ての第2特図遊技に対して第2特図変動表示時間として0.5秒が選択され、規定回数の第2特図遊技が連続して実行された場合、即ちa時短遊技状態の最短時間は、100秒(=0.5秒×200回)となり、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技に対して設定され得る特図変動パターン「09」の150秒よりも短い。そのため、本実施形態では、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の変動表示時間として150秒が選択された場合には、その時点で、当該第1特図遊技が通常遊技状態において終了する可能性がある。このように、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技に対する変動表示時間が複数設定され、その中にa時短遊技状態の最短時間よりも長いものを含むことで、a時短遊技状態において第1特図遊技が開始される場合に、最も長い特図変動表示時間が選択されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、a時短遊技状態における遊技の興趣が向上される。

30

40

#### 【1684】

ここで、タイムアタック演出の詳細は後述するが、タイムアタック演出はa時短遊技状態において開始される第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に実行される。このタイムアタック演出では、図柄表示部341において、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技において第1特図の変動表示に対応して第1飾り図柄78が変動表示され、当該第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技において第2特図の変動表示に対応して第2飾り図柄79が変動表示され、さらに、当該第1特図遊技での第1特図の残りの変動表示時間(残タイム)に対応する残タイム画

50

像と、当該 a 時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数（残回転数）に対応する残回転数画像とが表示される（図 153（A）～図 153（F）参照）。

【1685】

このように、本実施形態では、a 時短遊技状態において開始される第 1 特図遊技によって報知される第 1 特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合にタイムアタック演出が実行されることで、遊技者は、タイムアタック演出において、残タイム画像と、残回転数画像と、第 1 飾り図柄 78 の変動表示及び停止表示と、第 2 飾り図柄 79 の変動表示及び停止表示と、に着目し、a 時短遊技状態において実行されるタイムアタック演出に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

10

【1686】

具体的には、まず、タイムアタック演出が実行される場合に、残タイムに対する残タイム画像を確認することで、当該第 1 特図遊技での第 1 特図（第 1 飾り図柄 78）の変動表示時間を把握することができたため、遊技者は、当該第 1 特図遊技が終了するまでに遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる可能性の高低を推察して楽しむことができる。例えば、タイムアタック演出が開始時の残タイム画像に基づいて、当該第 1 特図遊技に対する変動表示時間として最も長い 150 秒である特図変動パターン「09」が設定されたことが確認できた場合、当該第 1 特図遊技が終了するまでに遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることのできる期待度が高いと判断できるため、タイムアタック演出が開始時には、残タイム画像に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

20

【1687】

また、タイムアタック演出が実行された後は、例えば第 1 飾り図柄 78 に着目することで第 1 特図遊技が終了していないことを確認でき、残タイム画像を確認することで第 1 特図遊技が終了するまでの時間を確認できる。一方、第 2 飾り図柄 79 に着目することで第 2 特図遊技が開始又は終了したことを確認でき、残回転数画像を確認することで遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるために必要な第 2 特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、第 1 飾り図柄 78 が停止表示されないことを確認しつつ、第 2 飾り図柄 79 に着目して第 2 特図遊技が開始又は終了したことを確認することで、第 1 特図遊技の実行中（第 1 特図の変動表示中）に第 2 特図遊技が終了し、残回転数画像によって残回点数が減少したことを確認することができる。これにより、遊技者は、第 1 飾り図柄 78 の変動表示中において、第 2 飾り図柄 79 が変動表示されること、変動が開始された第 2 飾り図柄 79 が短時間で停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

30

【1688】

さらに、タイムアタック演出が開始された後は、残タイム画像に基づいて第 1 特図遊技での第 1 特図の残りの変動表示時間を確認でき、残回転数画像に基づいて通常遊技状態に移行されるまでに必要な第 2 特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、残タイム画像と残回転数画像とに基づいて、遊技者は、残タイムの減少速度に対して残回転数の減少速度が高くなることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また当該第 1 特図遊技の実行中に通常遊技状態に移行される可能性を推察して遊技の進行を楽しむことができる。特に、残タイム画像に基づいて確認される残タイムと、残回転数画像に基づいて確認される残回転数が少なくなると 0 に近づくほど、残タイムと残回転数とのどちらが先に 0 になるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

40

【1689】

また、タイムアタック演出が開始された後に第 2 特図遊技での第 2 特図の変動表示時間として長いものが設定された場合に、第 2 飾り図柄 79 に着目していると、第 2 飾り図柄 79 がなかなか停止表示されないことで、遊技者は残回転数が減算されないことに対して嫌悪感を覚え、さらに、第 2 飾り図柄 79 が長くなるほど通常遊技状態に移行される可能性が低下するため、このことに対して嫌悪感を覚えることでタイムアタック演出の実行中

50

の遊技に対する興味が低下することが懸念される。これに対して、本実施形態では、a時短遊技状態における第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図の変動表示時間が長くなるほど、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。これにより、第2飾り図柄79がなかなか停止表示されないことに起因するタイムアタック演出の実行中の遊技に対する遊技者の興味の低下を抑制できる。

#### 【1690】

##### [主制御装置4の処理]

本実施形態の遊技機10は、ループ確変機として構成された前述の第1の実施形態の遊技機10とは異なり、確変遊技状態が設定されておらず、第1特図と第2特図とが同時に変動可能な同時変動機として構成されており、また、前述のように遊技盤31の構成の一部が、前述の第1の実施形態の遊技機10とは異なる。そのため、本実施形態に係る遊技機10は、前述の第1の実施形態とは、主制御装置4によって実行される処理の一部が異なる。具体的には、本実施形態における主制御装置4の処理は、第1特図保留コマンド設定処理、スルーゲート処理、普図遊技制御処理、普図当たり遊技制御処理、特図遊技制御処理、大当たり遊技制御処理及び遊技状態移行処理が異なる。以下、これらの処理について、図130～図147を参照して説明する。

#### 【1691】

##### [第1特図保留コマンド設定処理]

ここで、図130は、図18の始動入賞処理におけるステップS1105でMPU41により実行される第1特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第1特図保留コマンドには、当該コマンドが第1特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ）、特図変動表示時間及び第1特図保留数Nなどの情報が含まれる。以下、図130を参照しつつ、第1特図保留コマンド設定処理を説明する。

#### 【1692】

##### <ステップS3301>

図130に示すように、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAから第1特図保留数Nを読み出すと共に、それぞれの第1特図保留に対応する大当たり乱数カウンタC1の値をRAM412から読み出す（ステップS3301）。

#### 【1693】

##### <ステップS3302>

ステップS3302では、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1のカウント値が大当たり当選に対応する値であるか否かに基づいて、当該第1特図保留に対する第1特図大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。ここで、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウント値が大当たり当選に対応する値である場合は（ステップS3302：Yes）、処理をステップS3303に移行する。一方、MPU41は、大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウント値が大当たり当選に対応する値でない場合（ステップS3302：No）、即ち外れである場合、処理をステップS3305に移行する。

#### 【1694】

##### <ステップS3303>

大当たり乱数カウンタC1から読み出されたカウント値が大当たり当選に対応する値である場合は（ステップS3302：Yes）、MPU41は、RAM412から大当たり種別カウンタC2及び特図変動種別カウンタCS1のカウント値を読み出す（ステップS3303）。例えば、図18の始動入賞処理におけるステップS1104で第1特図当否情報が第3保留エリアREA3に格納された場合には、その第3保留エリアREA3に格納された第1特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタC2及び特図変動種別カウンタCS1のカウント値が読み出される。なお、第1保留エリアREA1～第4保留エリア

10

20

30

40

50

ＲＥＡ４のうち図１８の始動入賞処理におけるステップＳ１１０４で第１特図当否情報が格納された保留エリアは、第１特図保留数記憶エリアＮＡＡに記憶されている保留数Ｎの値によって判断可能である。

【１６９５】

<ステップＳ３３０４>

ステップＳ３３０４では、ＭＰＵ４１は、大当たり種別カウンタＣ２、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定し、当該第１特図保留コマンド設定処理を終了する。このように、第１特図保留コマンドに、ステップＳ３３０１で読み出された第１特図保留数Ｎが含まれるため、第１特図保留コマンドを受信する音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１は、第１特図保留コマンドに含まれる保留数Ｎを参照することにより、当該第１特図保留コマンドが第１保留エリアＲＥＡ１～第４保留エリアＲＥＡ４のいずれに格納された第１特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。

10

【１６９６】

<ステップＳ３３０５及びＳ３３０６>

大当たり乱数カウンタＣ１から読み出されたカウンタ値が大当たり当選に対応する値でない場合（ステップＳ３３０２：Ｎｏ）、即ち外れである場合、ＭＰＵ４１は、ＲＡＭ４１２から特図変動種別カウンタＣＳ１のカウンタ値を読み出す（ステップＳ３３０５）。次いで、ＭＰＵ４１は、大当たり抽選での抽選結果が外れであることを示す情報、特図変動種別カウンタＣＳ１及び第１特図保留数Ｎを第１特図保留コマンドに設定し（ステップ

20

【１６９７】

なお、当該第１特図保留コマンド設定処理のステップＳ３３０４又はＳ３３０６で設定される第１特図保留コマンドは、ＲＡＭ４１２に記憶されており、主制御装置４のＭＰＵ４１によって実行される後述の図２１のメイン処理のステップＳ１４０１において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置５に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第１特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置５において前記第１特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第１特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

30

【１６９８】

また、第２特図保留コマンド設定処理は、第１特図保留コマンド設定処理と同様であるため、詳細な説明は省略するが、第２特図保留コマンド設定処理は、第１特図保留コマンド設定処理において、「第１特図保留コマンド」を「第２特図保留コマンド」と、「第１特図保留数Ｎ」を「第２特図保留数Ｍ」と読み替えればよい。

【１６９９】

[スルーゲート処理]

本実施形態では、スルーゲート３１７が１つしか設けられていない点で、２つのスルーゲート３１７Ｌ、３１７Ｒが設けられた前述の第１の実施形態とは異なるため、スルーゲート処理が前述の第１の実施形態とは異なる。ここで、図１３１は、スルーゲート処理の手順を示すフローチャートである。本実施形態のスルーゲート処理では、スルーゲート３１７を遊技球が通過した場合に、ＭＰＵ４１によって、ＲＡＭ４１２の普図保留格納エリア４１２ｃに格納される情報が更新される。以下、図１３１を参照しつつ、スルーゲート処理を説明する。

40

【１７００】

<ステップＳ３４０１>

図１３１に示すように、本実施形態のスルーゲート処理では、ＭＰＵ４１は、まずスルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かを判断する（ステップＳ３４０１）。スルーゲート３１７を遊技球が通過したか否かは、図１７の主タイマ割込処理におけるステップＳ１００１のセンサ検出処理においてＲＡＭ４１２に保存される入賞検知情報に基づいて判

50

断される。MPU41は、スルーゲート317を遊技球が通過したと判断した場合（ステップS3401：Yes）、処理をステップS3402に移行し、スルーゲート317を遊技球が通過していないと判断した場合（ステップS3401：No）、当該スルーゲート処理を終了する。

【1701】

<ステップS3402>

MPU41は、スルーゲート317を遊技球が通過したと判断した場合（ステップS3401：Yes）、RAM412の普図保留格納エリア412cに設定される普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xが最大保留数（本実施形態では4）であるか否かを判断する（ステップS3402）。MPU41は、普図変動保留数Xが最大保留数である場合（ステップS3402：Yes）、当該スルーゲート処理を終了し、普図変動保留数Xが最大保留数でない場合（ステップS3402：No）、処理をステップS3403に移行する。

10

【1702】

<ステップS3403及びS3404>

MPU41は、普図変動保留数Xが最大保留数でない場合（ステップS3402：No）、普図変動保留数Xに1を加算し（ステップS3403）、図17の主タイマ割込処理のステップS1003において更新される普通当たり乱数カウンタC4及び普通当たり種別乱数カウンタC5のカウンタ値、及び後述の図21のメイン処理のステップS1402及びS1414において更新される普図変動種別カウンタCS2の値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における普図保留格納エリア412cの普図第1保留エリアSE1～普図第4保留エリアSE4のうち最初の空き保留エリアに格納し（ステップS3404）、当該スルーゲート処理を終了する。

20

【1703】

[ 普図遊技制御処理 ]

ここで、図132は、図21のメイン処理でのステップS1404において実行される普図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図遊技制御処理では、メイン表示部36の普通図柄表示部361での普図の変動表示及び停止表示を制御する処理などが実行される。以下、図132を参照しつつ、普図遊技制御処理を説明する。

【1704】

<ステップS1501>

図132に示すように、普図遊技制御処理では、まずMPU41は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1501）。普図変動表示中フラグは、後述の図134の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップS1711でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップS1510でオフに設定される。

30

【1705】

MPU41は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1501：Yes）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップS1507に移行する。一方、MPU41は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1501：No）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップS1502に移行する。

40

【1706】

<ステップS1502>

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1501：No）、即ち普図遊技の実行中でない場合、MPU41は、電動役物315bが開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1502）。電動役物開放中フラグは、後述の図135の普図当たり遊技制御処理において、電動役物315bを開放する場合にステップS1811でオンに設定され、電動役物315bを閉鎖する場合にステップS1818でオフに設定される。

50

## 【 1 7 0 7 】

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

## 【 1 7 0 8 】

## &lt; ステップ S 1 5 0 3 &gt;

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

10

## 【 1 7 0 9 】

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

## 【 1 7 1 0 】

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

20

30

## 【 1 7 1 1 】

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

## 【 1 7 1 2 】

## &lt; ステップ S 1 5 0 4 &gt;

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

40

## 【 1 7 1 3 】

## &lt; ステップ S 1 5 0 5 &gt;

普図変動保留数 X が 0 でない場合は（ステップ S 1 5 0 4 : N o）、M P U 4 1 は、普図保留格納エリア 4 1 2 c に記憶されている普図当否情報について普図データ設定処理を

50

実行し（ステップ S 1 5 0 5）、処理をステップ S 1 5 0 6 に移行する。なお、普図データ設定処理の詳細は図 1 3 3 を参照して後述する。

【 1 7 1 4 】

<ステップ S 1 5 0 6 >

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

【 1 7 1 5 】

<ステップ S 1 5 0 7 >

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

【 1 7 1 6 】

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

【 1 7 1 7 】

<ステップ S 1 5 0 8 >

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

【 1 7 1 8 】

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

【 1 7 1 9 】

<ステップ S 1 5 0 9 ~ S 1 5 1 1 >

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

【 1 7 2 0 】

なお、普図変動停止表示フラグは、図 1 3 5 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 1

10

20

30

40

50



801において、普図当たり遊技を開始（電動役物315bを開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【1721】

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

10

【1722】

[ 普図データ設定処理 ]

ここで、図133は、図132のステップS1505においてMPU41によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図11の主制御装置4の記憶領域における普図保留格納エリア412cの記憶内容が更新される。以下、図133を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

【1723】

<ステップS1601～S1603>

図133に示すように、普図データ設定処理では、まずMPU41は、普図変動保留数記憶エリアSNAに記憶されている普図変動保留数Xを1減算し（ステップS1601）、普図第1保留エリアSE1から普図実行エリアSAEに普図当否情報を移動させる（ステップS1602）。続いて、MPU41は、普図第2保留エリアSE2～普図第4保留エリアSE4に格納されている普図当否情報を1つつずつシフトさせる（ステップS1603）。具体的に、ステップS1603では、普図第2保留エリアSE2の普図当否情報を普図第1保留エリアSE1に移動させ、普図第3保留エリアSE3の普図当否情報を普図第2保留エリアSE2に移動させ、普図第4保留エリアSE4の普図当否情報を普図第3保留エリアSE3に移動させる。

20

【1724】

[ 普図変動開始処理 ]

ここで、図134は、図132のステップS1506においてMPU41によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図134を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

30

【1725】

<ステップS1701>

図134に示すように、普図変動開始処理では、MPU41は、高頻度サポートモードである時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS1701）。ここで、時短遊技状態フラグは、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグ、及びc時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグを含む。即ち、MPU41は、a時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態フラグ及びc時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、a時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4319において遊技状態がa時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、b時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4303において遊技状態がb時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、c時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4308において遊技状態がc時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

40

【1726】

50

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

【1727】

<ステップS1702及びS1703>

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

10

【1728】

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

20

【1729】

<ステップS1704及びS1705>

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

30

【1730】

<ステップS1706及びS1707>

当否判定の結果が長開放普図当たりでない場合（ステップS1704：No）、MPU41は、当否判定の結果が、第2入賞口315が短開放される短開放普図当たりであるか否かを判断する（ステップS1706）。MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりである場合（ステップS1706：Yes）、当否判定の結果が短開放普図当たりであることを示す短開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップS1707）、処理をステップS1708に移行する。一方、MPU41は、当否判定の結果が短開放普図当たりでない場合（ステップS1706：No）、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップS1708に移行する。

40

【1731】

<ステップS1708及びS1709>

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップS1705）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップS1707）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップS1706：No）、MPU41は、普図遊技におけるメイン表示部36の普通図柄表示部361での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである

50

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

【 1 7 3 2 】

そして、MPU 4 1 は、ステップ S 1 7 0 8 で設定される普図変動パターンに加え、ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 での当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置 5 に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップ S 1 7 0 9）、処理をステップ S 1 7 1 0 に移行する。

10

【 1 7 3 3 】

なお、普図変動パターンコマンドは、MPU 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

【 1 7 3 4 】

20

また、普図変動パターンコマンドは、少なくとも普図変動パターンを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置 5 に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップ S 1 7 0 2 又は S 1 7 0 3 において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置 5 に通知するようにしてもよい。

【 1 7 3 5 】

< ステップ S 1 7 1 0 及び S 1 7 1 1 >

30

ステップ S 1 7 1 0 では、MPU 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 1 7 1 0）。そして、MPU 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 1 7 1 1）、当該普図変動開始処理を終了する。

【 1 7 3 6 】

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

【 1 7 3 7 】

[ 普図当たり遊技制御処理 ]

40

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

【 1 7 3 8 】

< ステップ S 1 8 0 1 >

図 1 3 5 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず MPU 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンで

50

あるか否かを判断する（ステップS 1 8 0 1）。即ち、M P U 4 1は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 1 3 2の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップS 1 5 1 1でオンに設定される。

【 1 7 3 9 】

M P U 4 1は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS 1 8 0 1：Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS 1 8 0 2に移行する。一方、M P U 4 1は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS 1 8 0 1：N o）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップS 1 8 1 2に移行する。

10

【 1 7 4 0 】

<ステップS 1 8 0 2>

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

【 1 7 4 1 】

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

20

【 1 7 4 2 】

一方、M P U 4 1は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS 1 8 0 2：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS 1 8 0 3に移行する。

【 1 7 4 3 】

<ステップS 1 8 0 3>

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

30

40

【 1 7 4 4 】

<ステップS 1 8 0 4及びS 1 8 0 5>

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

50

1805)、処理をステップS1809に移行する。

【1745】

<ステップS1806>

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS1803:No)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS1806)。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図134の普図変動開始処理のステップS1707においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS1806:Yes)、処理をステップS1807に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS1806:No)、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS1812に移行する。

10

【1746】

<ステップS1807及びS1808>

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

20

【1747】

<ステップS1809~S1811>

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

30

【1748】

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

【1749】

<ステップS1812>

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

40

【1750】

<ステップS1813>

普図変動停止表示フラグがオフである場合(ステップS1801:No)、MPU41

50

は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 1 1 において電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 3）。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3：Y e s）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 1 8 1 4 に移行する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3：N o）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 7 5 1 】

< ステップ S 1 8 1 4 及び S 1 8 1 5 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 1 8 1 3：Y e s）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 4 又は S 1 8 0 7 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 1 8 1 4）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 1 8 1 5）。即ち、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 1 8 1 5：Y e s）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 1 8 1 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 1 8 1 5：N o）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 1 7 5 2 】

< ステップ S 1 8 1 6 ~ S 1 8 1 8 >

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

【 1 7 5 3 】

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

【 1 7 5 4 】

[ 特図遊技制御処理 ]

本実施形態の特図遊技制御処理では、当該遊技機 1 0 が第 1 特図と第 2 特図とが同時に変動し得る同時変動機として構成されているため、第 1 特図遊技に対する制御処理と第 2 特図遊技に対する制御処理とが個別に実行される点で、前述の第 1 の実施形態の特図遊技制御処理とは異なる。ここで、図 1 3 6 は、本実施形態の特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 7 5 5 】

< ステップ S 3 5 0 1 >

図 1 3 6 に示すように、ステップ S 3 5 0 1 では、M P U 4 1 は、第 1 特図柄が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）であることを示す第 1 特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する。第 1 特図変動表示中フラグは、後述の図 1 3 8 の第 1 特図遊技開始処理において第 1 特図の変動表示が開始される場合にステップ S 3 7 0 6 でオンに設定され、後述の図 1 3 9 の第 1 特図遊技終了処理において第 1 特図が停止表示される場合にステ

10

20

30

40

50

ップ S 3 8 2 3 でオフに設定される。

【 1 7 5 6 】

M P U 4 1 は、第 1 特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、即ち第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。

【 1 7 5 7 】

< ステップ S 3 5 0 2 >

第 1 特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、即ち第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A （図 1 2 7 参照）に記憶されている第 1 特図保留数 N が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 2 ）。

【 1 7 5 8 】

M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が 0 である場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s ）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留がない場合、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N が 0 でない場合は（ステップ S 3 5 0 2 : N o ）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行する。

【 1 7 5 9 】

< ステップ S 3 5 0 3 >

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

【 1 7 6 0 】

< ステップ S 3 5 0 4 >

ステップ S 3 5 0 4 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技が実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、図 2 9 の大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 0 6 において大当たり遊技を開始する場合にオンに設定され、図 2 9 の大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 5 2 において大当たり遊技を終了する場合にオフに設定される。

【 1 7 6 1 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 4 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 5 0 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 4 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行する。

【 1 7 6 2 】

< ステップ S 3 5 0 5 >

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 4 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、第 1 特図実行エリアデータ書き換え処理を実行し、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行して第 1 特図開始処理を実行する。

【 1 7 6 3 】

ここで、第 1 特図実行エリアデータ書き換え処理では、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図実行エリア A E A （図 1 2 7 参照）に記憶されている第 1 特図データのうちの第 1 特図変動表示時間が、第 1 特図に設定される変動表示時間のうち最も短い 7 秒（図 1 2 9 参照）に書き換えられる。もちろん、第 1 特図実行エリアデータ書き換え処理では、第 1 特図変動表示時間を 7 秒以外の時間、例えば 1 秒以下の極短時間に書き換えることも

10

20

30

40

50

考えられる。

【 1 7 6 4 】

また、第 1 特図実行エリアデータ書き換え処理を実行した場合にはステップ S 3 5 0 6 の第 1 特図開始処理が実行されることで、大当たり遊技の実行中である場合であっても、第 1 特図遊技が実行される。これは、前述のように、大当たり遊技の終了後に a 時短遊技状態に移行された場合に、当該 a 時短遊技状態に第 1 特図遊技に対する保留が持ち越され、a 時短遊技状態において連続して第 1 特図遊技が実行されることが防止される。また、第 1 特図実行エリアデータ書き換え処理によって第 1 特図変動表示時間が短縮されることで、a 時短遊技状態に第 1 特図遊技に対する保留が持ち越されることが、より確実に防止される。これにより、大当たり遊技の開始前や実行中に第 1 特図遊技を実行する権利を意図的に保留することで a 時短遊技状態の終了に移行する通常遊技状態において第 1 特図遊技が終了し易くする攻略打ちがなされることが防止される。また、攻略打ち対策としては、前述のように、中央第 1 入賞口 3 1 4 C への遊技球の入球を契機として a 時短遊技状態において第 1 特図遊技が開始される場合、当該第 1 特図遊技の変動表示時間を短時間に設定することも考えられる。

10

【 1 7 6 5 】

< ステップ S 3 5 0 6 >

大当たり遊技の実行中に第 1 特図実行エリアデータ書き換え処理を実行した場合（ステップ S 3 5 0 6）、又は大当たり遊技の実行中でない場合（ステップ S 3 5 0 4 : N o）、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図の変動表示を開始（第 1 特図遊技を開始）させるための第 1 特図遊技開始処理を実行し（ステップ S 3 5 0 6）、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。なお、第 1 特図遊技開始処理の詳細は、図 1 3 8 を参照して後述する。

20

【 1 7 6 6 】

< ステップ S 3 5 0 7 >

第 1 特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、即ち第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図を停止表示（第 1 特図遊技を終了）させるための第 1 特図遊技終了処理を実行し（ステップ S 3 5 0 7）、処理をステップ S 3 5 0 8 に移行する。なお、第 1 特図遊技終了処理の詳細は、図 1 3 9 を参照して後述する。

30

【 1 7 6 7 】

< ステップ S 3 5 0 8 >

ステップ S 3 5 0 6 の第 1 特図遊技開始処理又はステップ S 3 5 0 7 の第 1 特図遊技終了処理を実行した場合、M P U 4 1 は、第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）であることを示す第 2 特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 8）。第 2 特図変動表示中フラグは、後述の図 1 4 1 の第 2 特図遊技開始処理において第 2 特図の変動表示が開始される場合にステップ S 4 0 0 5 でオンに設定され、後述の図 1 4 2 の第 1 特図遊技終了処理において第 2 特図が停止表示される場合にステップ S 4 1 1 6 でオフに設定される。

【 1 7 6 8 】

M P U 4 1 は、第 2 特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 8 : Y e s）、即ち第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 3 5 1 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 8 : N o）、即ち第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

40

【 1 7 6 9 】

< ステップ S 3 5 0 9 >

第 2 特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 8 : N o）、即ち第 2 特図が変動表示中（第 2 特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留数記憶エリア N A B（図 1 2 7 参照）に記憶されている第 2

50



特図保留数Mが0であるか否かを判断する（ステップS3509）。

【1770】

M P U 4 1は、第2特図保留数Mが0である場合（ステップS3509：Yes）、即ち第2特図遊技を実行する権利の保留がない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1は、第2特図保留数Mが0でない場合は（ステップS3509：No）、即ち第2特図遊技を実行する権利の保留がある場合、処理をステップS3510に移行する。

【1771】

<ステップS3510>

第2特図保留数Mが0でない場合は（ステップS3509：No）、即ち第2特図遊技を実行する権利の保留がある場合、M P U 4 1は、大当たり遊技が実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3510）。大当たり遊技中フラグは、図29の大当たり遊技制御処理のステップS2206において大当たり遊技を開始する場合にオンに設定され、図29の大当たり遊技制御処理のステップS2252において大当たり遊技を終了する場合にオフに設定される。

10

【1772】

M P U 4 1は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3510：Yes）、当該特図遊技制御処理を終了する。即ち、大当たり遊技の実行中である場合には、第2特図遊技は開始されない。そのため、第2特図遊技を実行する権利の保留は、大当たり遊技の終了後に移行されるa時短遊技状態に持ち越される。これは、第2特図遊技を実行する権利の保留がa時短遊技状態に持ち越されても、第1特図遊技を実行する権利の保留がa時短遊技状態に持ち越される場合のような攻略とはならないからである。むしろ、第2特図遊技を実行する権利の保留がa時短遊技状態に持ち越されることで、a時短遊技状態に移行された場合に、第2入賞口315に遊技球が最初に入球される前に第2特図遊技が開始されることになるため、少なからずa時短遊技状態を早期に終了させることができるという利益を遊技者に付与できる。

20

【1773】

一方、M P U 4 1は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3510：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3511に移行する。

30

【1774】

<ステップS3511>

大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3510：No）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1は、特図保留格納エリア412b（図127参照）に記憶されている第2特図当否情報のデータ（第2特図データ）に関する第2特図データ設定処理を実行し（ステップS3511）、処理をステップS3512に移行する。なお、第2特図データ設定処理の詳細は、図140を参照して後述する。

【1775】

<ステップS3512>

ステップS3512では、M P U 4 1は、第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示を開始（第2特図遊技を開始）させるための第2特図遊技開始処理を実行し（ステップS3512）、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、第2特図遊技開始処理の詳細は、図141を参照して後述する。

40

【1776】

<ステップS3513>

第2特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS3508：Yes）、即ち第2特図が変動表示中（第2特図遊技の実行中）である場合、M P U 4 1は、第2特別図柄表示部363の第2特図を停止表示（第1特図遊技を終了）させるための第2特図遊技終了処理を実行し（ステップS3513）、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、第2特図遊技終了処理の詳細は、図142を参照して後述する。

50

## 【 1 7 7 7 】

## [ 第 1 特図データ設定処理 ]

ここで、図 1 3 7 は、図 1 3 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 5 0 3 において M P U 4 1 によって実行される第 1 特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。第 1 特図データ設定処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b ( 図 1 2 7 参照 ) の記憶内容が更新される。以下、図 1 3 7 を参照しつつ、第 1 特図データ設定処理を説明する。

## 【 1 7 7 8 】

< ステップ S 3 6 0 1 ~ S 3 6 0 4 >

図 1 3 7 に示すように、ステップ S 3 6 0 1 では、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N を 1 減算し、さらに、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 から第 1 特図実行エリア A E A に第 1 特図当否情報を移動させる ( ステップ S 3 6 0 2 ) 。続いて、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 の第 1 特図当否情報を 1 つずつシフトさせる ( ステップ S 3 6 0 3 ) 。具体的に、ステップ S 3 6 0 3 では、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 の第 1 特図当否情報を第 1 保留エリア R E A 1 に移動させ、第 3 保留エリア R E A 3 の第 1 特図当否情報を第 2 保留エリア R E A 2 に移動させ、第 4 保留エリア R E A 4 の第 1 特図当否情報を第 3 保留エリア R E A 3 に移動させる。さらに、M P U 4 1 は、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 の第 1 特図当否情報がシフトした旨を示す第 1 特図シフトコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、当該第 1 特図データ設定処理を終了する。この第 1 特図シフトコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理 ( 図 2 1 参照 ) のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 1 特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される第 1 特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

## 【 1 7 7 9 】

## [ 第 1 特図遊技開始処理 ]

ここで、図 1 3 8 は、図 1 3 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 5 0 6 において M P U 4 1 によって実行される第 1 特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。第 1 特図遊技開始処理では、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図の変動表示を開始 ( 第 1 特図遊技を開始 ) させるための処理が実行される。以下、図 1 3 8 を参照しつつ、第 1 特図遊技開始処理を説明する。

## 【 1 7 8 0 】

< ステップ S 3 7 0 1 及び S 3 7 0 2 >

図 1 3 8 に示すように、ステップ S 3 7 0 1 では、M P U 4 1 は、大当たり当否テーブル ( 図 1 2 8 ( A ) 参照 ) を読み出し、その大当たり当否テーブルに基づいて当否判定を実行する。さらに、M P U 4 1 は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する ( ステップ S 3 7 0 2 ) 。

## 【 1 7 8 1 】

M P U 4 1 は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れである場合 ( ステップ S 3 7 0 2 : Y e s ) 、処理をステップ S 3 7 0 3 に移行し、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れでない場合 ( ステップ S 3 7 0 2 : N o ) 、処理をステップ S 3 7 0 4 に移行する。

## 【 1 7 8 2 】

< ステップ S 3 7 0 3 >

当該当否判定の結果が時短図柄停止外れである場合 ( ステップ S 3 7 0 2 : Y e s ) 、M P U 4 1 は、当該当否判定の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグをオンに設定し ( ステップ S 3 7 0 3 ) 、処理をステップ S 3 7 0 4 に移行する。時短図柄停止外れフラグは、後述の図 1 3 9 のステップ S 3 8 0 6 において a 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。

10

20

30

40

50

## 【 1 7 8 3 】

## &lt; ステップ S 3 7 0 4 &gt;

時短図柄停止外れフラグをオンに設定した場合（ステップ S 3 7 0 3）、又は当該当否判定の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 3 7 0 2 : No）、M P U 4 1 は、当該第 1 特図遊技におけるメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図の変動表示時間を第 1 特図変動パターンとして設定し（ステップ S 3 7 0 4）、処理をステップ S 3 7 0 5 に移行する。

## 【 1 7 8 4 】

なお、第 1 特図の変動表示時間（第 1 特図変動パターン）は、ステップ S 3 7 0 1 での当否判定の結果が大当たりである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と大当たり変動テーブル（図 1 2 9（A）参照）とに基づいて設定され、ステップ S 3 7 0 1 での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 と、当該第 1 特図遊技の開始時の遊技状態に応じて選択される第 1 特図外れ変動テーブル A（図 1 2 9（B）参照）又は第 1 特図外れ変動テーブル B（図 1 2 9（C）参照）とに基づいて設定される。

## 【 1 7 8 5 】

## &lt; ステップ S 3 7 0 5 &gt;

ステップ S 3 7 0 5 では、M P U 4 1 は、ステップ S 3 7 0 1 での当否判定の結果である当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップ S 3 7 0 4 で設定された第 1 特図変動パターンとを含む第 1 特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。第 1 特図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、第 1 特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などでの特図遊技演出を実行することができる。

## 【 1 7 8 6 】

## &lt; ステップ S 3 7 0 6 &gt;

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

## 【 1 7 8 7 】

## &lt; ステップ S 3 7 0 7 &gt;

ステップ S 3 7 0 7 では、M P U 4 1 は、第 1 特図が変動表示中（第 1 特図遊技が実行中）であることを示す第 1 特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップ S 3 7 0 8 に移行する。第 1 特図変動表示中フラグは、図 1 3 6 の特図遊技制御処理におけるステップ S 3 5 0 1 において、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 において第 1 特別図柄が変動表示中（第 1 特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

## 【 1 7 8 8 】

## &lt; ステップ S 3 7 0 8 &gt;

ステップ S 3 7 0 8 では、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄が変動停止（第 1 特図遊技が終了）されたことを示す第 1 特図変動停止フラグをオフに設定し、当該第 1 特図変動開始処理を終了する。

## 【 1 7 8 9 】

## [ 第 1 特図遊技終了処理 ]

ここで、図 1 3 9 は、図 1 3 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 5 0 7 において M P U 4 1 によって実行される第 1 特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。第 1 特図遊技終了処理では、第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特図を停止表示（第 1 特図遊技を終了）させるための処理が実行される。以下、図 1 3 8 を参照しつつ、第 1 特図遊技終了処理を説明する。

## 【 1 7 9 0 】

## &lt;ステップS 3 8 0 1&gt;

図 1 3 9 に示すように、ステップS 3 8 0 1では、MPU 4 1は、図 1 3 8 の第 1 特図遊技開始処理におけるステップS 3 7 0 4の第 1 特図変動パターン設定処理において設定される第 1 特図変動パターンとして設定された第 1 特図変動表示時間が経過したか否か、即ち当該第 1 特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

## 【1 7 9 1】

MPU 4 1は、第 1 特図変動表示時間が経過した場合（ステップS 3 8 0 1：Y e s）、即ち当該第 1 特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップS 3 8 0 2に移行する。一方、MPU 4 1は、第 1 特図変動表示時間が経過していない場合（ステップS 3 8 0 1：N o）、即ち当該第 1 特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該第 1 特図遊技終了処理を終了する。

10

## 【1 7 9 2】

## &lt;ステップS 3 8 0 2&gt;

第 1 特図変動表示時間が経過した場合（ステップS 3 8 0 1：Y e s）、即ち当該第 1 特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU 4 1は、当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS 3 8 0 2）。当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば特図保留格納エリア4 1 2 bの第 1 特図実行エリアA E A（図 1 2 7 参照）に記憶されている第 1 特図データのうちの当否判定情報に基づいて判断される。

## 【1 7 9 3】

20

MPU 4 1は、当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS 3 8 0 2：Y e s）、処理をステップS 3 8 0 3に移行し、当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS 3 8 0 2：N o）、処理をステップS 3 8 0 5に移行する。

## 【1 7 9 4】

## &lt;ステップS 3 8 0 3 及びS 3 8 0 4&gt;

当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS 3 8 0 2：Y e s）、MPU 4 1は、開始される第 1 特図遊技によって報知される第 1 特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示す第 1 特図大当たりフラグをオンに設定する（ステップS 3 8 0 3）。第 1 特図大当たりフラグは、後述の図 1 4 3 の大当たり遊技制御処理でのステップS 4 2 0 1において大当たり遊技を開始するか否かを判断するために参照される。

30

## 【1 7 9 5】

さらに、MPU 4 1は、通常遊技状態での特図遊技の実行回数を示す天井回数カウンタをクリアし（ステップS 3 8 0 4）、処理をステップS 3 8 2 0に移行する。なお、天井回数カウンタは、当該第 1 特図遊技終了処理でのステップS 3 9 1 1又は後述の図 1 4 3 の第 2 特図遊技終了処理でのステップS 4 1 0 9において、規定回数（本実施形態では4 5 0 回）の特図遊技が実行されることに基づいてb時短遊技状態に移行するか否かを判断するため参照される。

## 【1 7 9 6】

40

## &lt;ステップS 3 8 0 5&gt;

当該第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS 3 8 0 2：N o）、MPU 4 1は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 8 0 5）。即ち、MPU 4 1は、当該第 1 特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。

## 【1 7 9 7】

MPU 4 1は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 8 0 5：Y e s）、即ち当該第 1 特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップS 3 8 0 6に移行する。一方、MPU 4 1は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 8 0 5：N o）、即ち当該第 1 特図遊技の終了時の遊技

50

状態が通常遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 8 1 3 に移行する。

【 1 7 9 8 】

< ステップ S 3 8 0 6 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 5 : Y e s ）、即ち当該第 1 特図遊技の終了時（第 1 特図の停止表示時）の遊技状態が通常遊技状態である場合、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 6 ）。即ち、第 1 特図遊技が終了（第 1 特図の停止表示）したときの遊技状態が通常遊技状態である場合に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する。即ち、本実施形態では、第 1 特図遊技の開始時（第 1 特図の変動開始時）ではなく、第 1 特図遊技の終了時（第 1 特図の変動停止時）の遊技状態に基づいて、c 時短遊技状態に移行するか否かを判断する。

10

【 1 7 9 9 】

M P U 4 1 は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 6 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 0 7 に移行し、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 6 : N o ）、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。

【 1 8 0 0 】

< ステップ S 3 8 0 7 ~ S 3 8 0 9 >

時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行させるための c 時短遊技状態移行フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 8 0 7 ）、時短図柄停止外れフラグをオフに設定する（ステップ S 3 8 0 7 及び S 3 8 0 8 ）。そして、M P U 4 1 は、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 0 9 ）、当該第 1 特図遊技終了処理を終了する。

20

【 1 8 0 1 】

< ステップ S 3 8 1 0 ~ S 3 8 1 2 >

時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 6 : N o ）、M P U 4 1 は、天井回数カウンタの値に 1 を加算する（ステップ S 3 8 1 0 ）。そして、M P U 4 1 は、加算後の天井回数カウンタの値が 4 5 0 であるか否か（ステップ S 3 8 1 1 ）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（4 5 0 回）に到達したか否かを判断する。

30

【 1 8 0 2 】

M P U 4 1 は、加算後の天井回数カウンタの値が 4 5 0 である場合（ステップ S 3 8 1 1 : Y e s ）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（4 5 0 回）に到達した場合、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 1 2 ）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。b 時短遊技状態フラグは、図 1 4 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 4 3 0 2 において、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。

40

【 1 8 0 3 】

一方、M P U 4 1 は、加算後の天井回数カウンタの値が 4 5 0 でない場合（ステップ S 3 8 1 1 : N o ）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

【 1 8 0 4 】

< ステップ S 3 8 1 3 及び S 3 8 1 4 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 0 5 : N o ）、即ち当該第 1 特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 3 ）。

【 1 8 0 5 】

50

M P U 4 1 は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 3 : Y e s）、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し（ステップ S 3 8 1 4）、処理をステップ S 3 8 1 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に（ステップ S 3 8 1 3 : N o）、ステップ S 3 8 1 4 をスキップして処理をステップ S 3 8 1 5 に移行する。

【 1 8 0 6 】

< ステップ S 3 8 1 5 >

時短図柄停止外れフラグをオフに設定した場合（ステップ S 3 8 1 4）、又は時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に（ステップ S 3 8 1 3 : N o）、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 5）。ここで、時短遊技状態フラグは、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグ、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグ、及び c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグを含む。即ち、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグ、b 時短遊技状態フラグ及び c 時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、a 時短遊技状態フラグは、図 1 4 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 4 3 1 9 において遊技状態が a 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、b 時短遊技状態フラグは、図 1 4 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 4 3 0 3 において遊技状態が b 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、c 時短遊技状態フラグは、図 1 4 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 4 3 0 8 において遊技状態が c 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【 1 8 0 7 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 5 : Y e s）、即ち a 時短遊技状態、b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 8 1 6 に移行する。M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 5 : N o）、即ち時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

【 1 8 0 8 】

< ステップ S 3 8 1 6 及び S 3 8 1 7 >

時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 1 5 : Y e s）、即ち a 時短遊技状態、b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態での残りの遊技回数を示す時短カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 8 1 6）。さらに、M P U 4 1 は、減算後の時短カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 7）。即ち、M P U 4 1 は、規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。

【 1 8 0 9 】

M P U 4 1 は、減算後の時短カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 8 1 7 : Y e s）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップ S 3 8 1 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の時短カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 8 1 7 : N o）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

【 1 8 1 0 】

< ステップ S 3 8 1 8 及び S 3 8 1 9 >

減算後の時短カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 8 1 7 : Y e s）、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップ S 3 8 1 8）。さらに、M P U 4 1 は、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 1 9）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。

【 1 8 1 1 】

< ステップ S 3 8 2 0 ~ S 3 8 2 3 >

10

20

30

40

50

ステップS 3 8 2 0では、M P U 4 1は、メイン表示部 3 6の第1特別図柄表示部 3 6 2において、当該第1特図遊技に対応する第1特図大当たり抽選の結果に応じた態様で第1特図を停止表示させる（ステップS 3 8 2 0）。そして、M P U 4 1は、第1特図が停止表示されたことを示す第1特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップS 3 8 2 1）、第1特図が停止表示されたことを音声ランプ制御装置 5に通知する第1特図変動停止コマンドを設定し（ステップS 3 8 2 2）、さらに、第1特図が変動表示中（第1特図遊技が実行中）であることを示す第1特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS 3 8 2 3）、当該第1特図遊技制御処理を終了する。

#### 【1812】

##### [第2特図データ設定処理]

ここで、図140は、図136の特図遊技制御処理でのステップS 3 5 1 1においてM P U 4 1によって実行される第2特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。第2特図データ設定処理では、主制御装置 4のR A M 4 1 2に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b（図127参照）の記憶内容が更新される。以下、図140を参照しつつ、第1特図データ設定処理を説明する。

#### 【1813】

##### <ステップS 3 9 0 1～S 3 9 0 4>

図140に示すように、ステップS 3 9 0 1では、M P U 4 1は、第2特図保留格納エリア R E Bの第2特図保留数記憶エリア N A Bに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し、さらに、第2特図保留格納エリア R E Bの第1保留エリア R E B 1から第2特図実行エリア A E Bに第2特図当否情報を移動させる（ステップS 3 9 0 2）。続いて、M P U 4 1は、第2特図保留格納エリア R E Bの第2保留エリア R E B 2～第4保留エリア R E B 4の第2特図当否情報を1つずつシフトさせる（ステップS 3 9 0 3）。具体的に、ステップS 3 9 0 3では、第2特図保留格納エリア R E Bの第2保留エリア R E B 2の第2特図当否情報を第1保留エリア R E B 1に移動させ、第3保留エリア R E B 3の第2特図当否情報を第2保留エリア R E B 2に移動させ、第4保留エリア R E B 4の第2特図当否情報を第3保留エリア R E B 3に移動させる。さらに、M P U 4 1は、第2特図保留格納エリア R E Bの第1保留エリア R E B 1～第4保留エリア R E B 4の第2特図当否情報がシフトした旨を示す第2特図シフトコマンドをR A M 4 1 2に設定し、当該第2特図データ設定処理を終了する。この第2特図シフトコマンドは、M P U 4 1により実行される

次のメイン処理（図21参照）のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5は、第2特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1に表示される第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

#### 【1814】

##### [第2特図遊技開始処理]

ここで、図141は、図136の特図遊技制御処理でのステップS 3 5 1 2においてM P U 4 1によって実行される第2特図遊技開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。第2特図遊技開始処理では、第2特別図柄表示部 3 6 3での第2特図の変動表示を開始（第2特図遊技を開始）させるための処理が実行される。以下、図141を参照しつつ、第2特図遊技開始処理を説明する。

#### 【1815】

##### <ステップS 4 0 0 1及びS 4 0 0 2>

図141に示すように、ステップS 4 0 0 1では、M P U 4 1は、大当たり当否テーブル（図128（A）参照）を読み出し、その大当たり当否テーブルに基づいて当否判定を実行する。さらに、M P U 4 1は、当該第2特図遊技におけるメイン表示部 3 6の第2特別図柄表示部 3 6 3での第2特図の変動表示時間を第2特図変動パターンとして設定し（ステップS 4 0 0 2）、処理をステップS 4 0 0 3に移行する。

#### 【1816】

なお、第2特図の変動表示時間（第2特図変動パターン）は、ステップS 4 0 0 1での

10

20

30

40

50

当否判定の結果が大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS1と大当たり変動テーブル（図129（A）参照）とに基づいて設定され、ステップS4001での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタCS1と、当該第2特図遊技の開始時の遊技状態に応じて選択される通常遊技状態第2特図外れ変動テーブル（図129（D）参照）又は時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル（図129（E）参照）とに基づいて設定される。

【1817】

<ステップS4003>

ステップS4003では、MPU41は、ステップS4001での当否判定の結果である当該第2特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS4002で設定された第2特図変動パターンを含む第2特図変動パターンコマンドをRAM412に設定し、処理をステップS4004に移行する。第2特図変動パターンコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図21参照）のステップS1401において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第2特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部341などでの特図遊技演出を実行することができる。

10

【1818】

<ステップS4004>

ステップS4004では、MPU41は、メイン表示部36の第2特別図柄表示部363での第2特図の変動表示を開始させることで第2特図遊技を開始させ、処理をステップS4005に移行する。

20

【1819】

<ステップS4005>

ステップS4005では、MPU41は、第2特図が変動表示中（第2特図遊技が実行中）であることを示す第2特図変動表示中フラグをオンに設定し、処理をステップS4006に移行する。第2特図変動表示中フラグは、図136の特図遊技制御処理におけるステップS3508において、メイン表示部36の第2特別図柄表示部363において第2特別図柄が変動表示中（第2特図遊技の実行中）であるか否かを判断するために参照される。

【1820】

<ステップS4006>

ステップS4006では、MPU41は、第2特別図柄が変動停止（第2特図遊技が終了）されたことを示す第2特図変動停止フラグをオフに設定し、当該第2特図変動開始処理を終了する。

30

【1821】

[第2特図遊技終了処理]

ここで、図142は、図136の特図遊技制御処理でのステップS3513においてMPU41によって実行される第2特図遊技終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。第2特図遊技終了処理では、第2特別図柄表示部363での第2特図を停止表示（第2特図遊技を終了）させるための処理が実行される。以下、図142を参照しつつ、第2特図遊技終了処理を説明する。

40

【1822】

<ステップS4101>

図142に示すように、ステップS4101では、MPU41は、図141の第2特図遊技開始処理におけるステップS4102の第2特図変動パターン設定処理において設定される第2特図変動パターンとして設定された第2特図変動表示時間が経過したか否か、即ち当該第2特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

【1823】

MPU41は、第2特図変動表示時間が経過した場合（ステップS4101：Yes）、即ち当該第2特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップS4102

50



に移行する。一方、MPU41は、第2特図変動表示時間が経過していない場合（ステップS4101：No）、即ち当該第2特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該第2特図遊技終了処理を終了する。

【1824】

<ステップS4102>

第2特図変動表示時間が経過した場合（ステップS4101：Yes）、即ち当該第2特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU41は、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS4102）。当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えば特図保留格納エリア412bの第2特図実行エリアAEB（図127参照）に記憶されている第2特図データのうちの当否判定情報に基づいて判断される。

10

【1825】

MPU41は、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS4102：Yes）、処理をステップS4103に移行し、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS4102：No）、処理をステップS4105に移行する。

【1826】

<ステップS4103及びS4104>

当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS4102：Yes）、MPU41は、開始される第2特図遊技によって報知される第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示す第2特図大当たりフラグをオンに設定する（ステップS4103）。第2特図大当たりフラグは、後述の図143の大当たり遊技制御処理でのステップS4204において大当たり遊技を開始するか否かを判断するために参照される。

20

【1827】

さらに、MPU41は、通常遊技状態での特図遊技の実行回数を示す天井回数カウンタをクリアし（ステップS4104）、処理をステップS4117に移行する。なお、天井回数カウンタは、図139の第1特図遊技終了処理でのステップS3911又は当該第2特図遊技終了処理でのステップS4109において、規定回数（本実施形態では450回）の特図遊技が実行されることに基づいてb時短遊技状態に移行するか否かを判断するため参照される。

30

【1828】

<ステップS4105及びS4106>

当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS4102：No）、MPU41は、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを示す時短図柄停止外れフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4105）。

【1829】

MPU41は、時短図柄停止外れフラグがオンに設定されている場合（ステップS4105：Yes）、時短図柄停止外れフラグをオフに設定し（ステップS4106）、処理をステップS4107に移行する。一方、MPU41は、時短図柄停止外れフラグがオフに設定されている場合に（ステップS4105：No）、ステップS4106をスキップして処理をステップS4107に移行する。

40

【1830】

<ステップS4107>

当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS4102：No）、MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4107）。即ち、MPU41は、当該第2特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。

【1831】

50

MPU41は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4107：Yes）、即ち当該第2特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップS4108に移行する。一方、MPU41は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4107：No）、即ち当該第2特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、処理をステップS4112に移行する。

【1832】

<ステップS4108～S4111>

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4107：Yes）、即ち当該第2特図遊技の終了時（第2特図の停止表示時）の遊技状態が通常遊技状態である場合、MPU41は、天井回数カウンタの値に1を加算する（ステップS4108）。そして、MPU41は、加算後の天井回数カウンタの値が450であるか否か（ステップS4109）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（450回）に到達したか否かを判断する。

10

【1833】

MPU41は、加算後の天井回数カウンタの値が450である場合（ステップS4109：Yes）、即ち通常遊技状態での特図遊技の実行回数が規定回数（450回）に到達した場合、遊技状態を通常遊技状態からb時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS4110）、さらに、天井回数カウンタをクリアし（ステップS4111）、処理をステップS4117に移行する。b時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4302において、遊技状態を通常遊技状態からb時短遊技状態に移行させるか否かを判断するために参照される。

20

【1834】

一方、MPU41は、加算後の天井回数カウンタの値が450でない場合（ステップS4107：No）、処理をステップS4117に移行する。

【1835】

<ステップS4112>

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4107：No）、即ち当該第2特図遊技の終了時の遊技状態が通常遊技状態でない場合、MPU41は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4112）。ここで、時短遊技状態フラグは、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグ、及びc時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグを含む。即ち、MPU41は、a時短遊技状態フラグ、b時短遊技状態フラグ及びc時短遊技状態フラグのいずれかがオンに設定されているか否かを判断する。なお、a時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4319において遊技状態がa時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、b時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4303において遊技状態がb時短遊技状態に移行される場合にオンに設定され、c時短遊技状態フラグは、図144の遊技状態移行処理でのステップS4308において遊技状態がc時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

30

【1836】

MPU41は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4112：Yes）、即ちa時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合、処理をステップS4113に移行する。MPU41は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4112：No）、即ち時短遊技状態でない場合、処理をステップS4117に移行する。

40

【1837】

<ステップS4113及びS4114>

時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4112：Yes）、即ちa時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合、MPU41は、時短遊技状態での残りの遊技回数を示す時短カウンタの値から1減算する（ステップS411

50

3)。さらに、MPU41は、減算後の時短カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4114)。即ち、MPU41は、規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行するか否かを判断する。

【1838】

MPU41は、減算後の時短カウンタの値が0である場合(ステップS4114: Yes)、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、処理をステップS4115に移行する。一方、MPU41は、減算後の時短カウンタの値が0でない場合(ステップS4114: No)、処理をステップS4117に移行する。

【1839】

<ステップS4115及びS4116>

減算後の時短カウンタの値が0である場合(ステップS4114: Yes)、即ち規定回数の特図遊技の実行に基づいて遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合、MPU41は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定する(ステップS4115)。さらに、MPU41は、遊技状態を時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し(ステップS4116)、処理をステップS4116に移行する。

【1840】

<ステップS4117～S4120>

ステップS4117では、MPU41は、メイン表示部36の第2特別図柄表示部363において、当該第2特図遊技に対応する第2特図当たり抽選の結果に応じた態様で第2特図を停止表示させる(ステップS4117)。そして、MPU41は、第2特図が停止表示されたことを示す第2特図変動停止フラグをオンに設定すると共に(ステップS4118)、第2特図が停止表示されたことを音声ランプ制御装置5に通知する第2特図変動停止コマンドを設定し(ステップS4119)、さらに、第2特図が変動表示中(第2特図遊技が実行中)であることを示す第2特図変動表示中フラグをオフに設定し(ステップS4120)、当該第2特図遊技制御処理を終了する。

【1841】

[大当たり遊技制御処理]

ここで、図143は、図21のメイン処理でのステップS1407において実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり遊技制御処理では、可変入賞口316に設けられる開閉扉319の開閉制御などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図143を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

【1842】

<ステップS4201>

図143に示すように、ステップS4201では、MPU41は、まず第1特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する。第1特図大当たりフラグは、終了した第1特図遊技に対する第1特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示すフラグであり、図139の第1特図遊技終了処理でのステップS3803において、終了した第1特図遊技に対する第1特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合にオンに設定される。

【1843】

MPU41は、第1特図大当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS4201: Yes)、処理をステップS4202に移行し、第1特図大当たりフラグがオフに設定されている場合(ステップS4201: No)、処理をステップS4203に移行する。

【1844】

<ステップS4202>

第1特図大当たりフラグがオンに設定されている場合(ステップS4201: Yes)

10

20

30

40

50

、MPU41は、第1特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップS4102）、処理をステップS4205に移行する。

【1845】

<ステップS4203>

第1特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS4201：No）、MPU41は、第2特図大当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4203）。第2特図大当たりフラグは、終了した第2特図遊技に対する第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることを示すフラグであり、図142の第2特図遊技終了処理でのステップS4103において、終了した第2特図遊技に対する第2特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合にオンに設定される。

10

【1846】

MPU41は、第2特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS4203：Yes）、処理をステップS4204に移行し、第2特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS4203：No）、処理をステップS4208に移行する。

【1847】

<ステップS4204>

第2特図大当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS4203：Yes）、MPU41は、第2特図大当たりフラグをオフに設定し（ステップS4104）、処理をステップS4205に移行する。

20

【1848】

<ステップS4205>

ステップS4205では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS4205）。MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS4205：Yes）、処理をステップS4206に移行し、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS4205：No）、図29のステップS2204に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。

【1849】

<ステップS4206及びS4207>

30

大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS4205：Yes）、大当たり遊技の実行中に終了した第1特図遊技又は第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づく大当たり遊技を、現在の実行中の大当たり遊技の終了後に実行するための大当たり遊技保留フラグをオンに設定し（ステップS4206）、大当たり遊技の保留数を示す大当たり保留カウンタの値に1を加算する（ステップS4207）。なお、大当たり遊技保留フラグは、後述の図143の大当たり遊技制御処理のステップS4209において未実行の大当たり遊技があるか否かを判断するために参照され、大当たり保留カウンタは大当たり遊技制御処理のステップS4210において保留された大当たり遊技が開始される場合に減算される。そして、MPU41は、図29のステップS2211に移行し、大当たり遊技を継続する処理を実行する。

40

【1850】

なお、大当たり遊技の実行中に開始される第1特図遊技に対する第1特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合、当該第1特図大当たり抽選の結果を外れに書き換えることも考えられる。

【1851】

<ステップS4208>

第2特図大当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS4203：No）、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS4208）。MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS4208：Yes）、図29のステップS2211に移行し、

50

大当たり遊技を継続する処理を実行する。一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS4208：No）、処理をステップS4209に移行する。

【1852】

<ステップS4209>

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS4208：No）、MPU41は、大当たり遊技の実行中に終了した第1特図遊技又は第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づく大当たり遊技を、現在の実行中の大当たり遊技の終了後に実行するための大当たり遊技保留フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4209）。

【1853】

MPU41は、大当たり遊技保留フラグがオンに設定されている場合（ステップS4209：Yes）、処理をステップS4210に移行し、大当たり遊技保留フラグがオフに設定されている場合（ステップS4209：No）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【1854】

<ステップS4210～S4212>

大当たり遊技保留フラグがオンに設定されている場合（ステップS4209：Yes）、MPU41は、大当たり遊技の保留数を示す大当たり保留カウンタの値から1減算し（ステップS4210）、減算後の大当たり保留カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4211）。

【1855】

MPU41は、減算後の大当たり保留カウンタの値が0である場合（ステップS4210：Yes）、大当たり保留フラグをオフに設定し（ステップS4212）、図29のステップS2204に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。一方、MPU41は、減算後の大当たり保留カウンタの値が0でない場合（ステップS4210：Yes）、図29のステップS2204に移行し、大当たり遊技を開始する処理を実行する。

【1856】

[遊技状態移行処理]

ここで、図144～図147は、図21のメイン処理のステップS1408で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。遊技状態移行処理では、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、及び大当たり遊技状態）の移行を制御する処理が実行される。以下、図144～図147を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【1857】

<ステップS4301>

図144に示すように、ステップS4301では、まず、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。MPU41は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4301：Yes）、処理をステップS4302に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4301：No）、処理をステップS4317に移行する。

【1858】

<ステップS4302>

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4301：Yes）、MPU41は、b時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4302）。MPU41は、b時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4302：Yes）、処理をステップS4303に移行し、b時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4302：No）、処理をステップS4307に移行する。

【1859】

<ステップS4303～S4306>

10

20

30

40

50

b時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4302：Yes）、MPU41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS4303）、b時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知するb時短遊技状態コマンドを設定する（ステップS4304）。さらに、MPU41は、b時短遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップS4305）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4306）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1860】

<ステップS4307>

b時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4302：No）、MPU41は、c時短遊技状態に移行させるc時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4307）。MPU41は、c時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4307：Yes）、処理をステップS4308に移行し、c時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4307：No）、処理をステップS4312に移行する。

【1861】

<ステップS4308～S4311>

c時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4307：Yes）、MPU41は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS4308）、c時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知するc時短遊技状態コマンドを設定する（ステップS4309）。さらに、MPU41は、c時短遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップS4310）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4311）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1862】

<ステップS4312>

c時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4307：No）、MPU41は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4312）。MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS4312：Yes）、処理をステップS4313に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS4312：No）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1863】

<ステップS4313～S4316>

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS4312：Yes）、MPU41は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS4313）、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する（ステップS4314）。さらに、MPU41は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に（ステップS4315）、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4316）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1864】

<ステップS4317>

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4301：No）、MPU41は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4317）。MPU41は、大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4317：Yes）、処理をステップS4318に移行し、大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4317：No）、処理を図145のステップS4322に移行する。

【1865】

10

20

30

40

50

## &lt;ステップS 4 3 1 8&gt;

大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 1 7：Y e s）、M P U 4 1は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 3 1 8）。M P U 4 1は、大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 1 8：Y e s）、処理をステップS 4 3 1 9に移行し、大当たり遊技終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 1 8：N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1 8 6 6】

## &lt;ステップS 4 3 1 9 ~ S 4 3 2 1&gt;

大当たり遊技終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 1 8：Y e s）、M P U 4 1は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS 4 3 1 9）、a時短遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知するa時短遊技状態コマンドを設定する（ステップS 4 3 2 0）。さらに、M P U 4 1は、大当たり遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS 4 3 2 1）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1 8 6 7】

## &lt;ステップS 4 3 2 2&gt;

大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 1 7：N o）、M P U 4 1は、図1 4 5に示すように、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 3 2 2）。M P U 4 1は、a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 2 2：Y e s）、処理をステップS 4 3 2 3に移行し、a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 2 2：N o）、処理を図1 4 6のステップS 4 3 3 3に移行する。

## 【1 8 6 8】

## &lt;ステップS 4 3 2 3&gt;

a時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 2 2：Y e s）、M P U 4 1は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 3 2 3）。M P U 4 1は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 2 3：Y e s）、処理をステップS 4 3 2 4に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 2 3：N o）、処理をステップS 4 3 2 8に移行する。

## 【1 8 6 9】

## &lt;ステップS 4 3 2 4 ~ S 4 3 2 7&gt;

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 2 3：Y e s）、M P U 4 1は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS 4 3 2 4）、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップS 4 3 2 5）。さらに、M P U 4 1は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップS 4 3 2 6）、a時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS 4 3 2 7）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1 8 7 0】

## &lt;ステップS 4 3 2 8&gt;

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 2 3：N o）、M P U 4 1は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 3 2 8）。M P U 4 1は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 2 8：Y e s）、処理をステップS 4 3 2 9に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 2 8：N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【1 8 7 1】

## &lt;ステップS 4 3 2 9 ~ S 4 3 3 2&gt;

10

20

30

40

50

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 2 8：Y e s）、M P U 4 1は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS 4 3 2 9）、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する（ステップS 4 3 3 0）。さらに、M P U 4 1は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に（ステップS 4 3 3 1）、a時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS 4 3 3 2）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1 8 7 2】

<ステップS 4 3 3 3>

a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 2 2：N o）、M P U 4 1は、図1 4 6に示すように、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 3 3 3）。M P U 4 1は、b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 3 3：Y e s）、処理をステップS 4 3 3 4に移行し、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 3 3：N o）、処理を図1 4 7のステップS 4 3 4 4に移行する。

10

【1 8 7 3】

<ステップS 4 3 3 4>

b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 3 3：Y e s）、M P U 4 1は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 3 3 4）。M P U 4 1は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 3 4：Y e s）、処理をステップS 4 3 3 5に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 3 4：N o）、処理をステップS 4 3 3 9に移行する。

20

【1 8 7 4】

<ステップS 4 3 3 5～S 4 3 3 8>

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 3 4：Y e s）、M P U 4 1は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS 4 3 3 5）、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップS 4 3 3 6）。さらに、M P U 4 1は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップS 4 3 3 7）、b時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS 4 3 3 8）、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

【1 8 7 5】

<ステップS 4 3 3 9>

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 3 4：N o）、M P U 4 1は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 3 3 9）。M P U 4 1は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 3 9：Y e s）、処理をステップS 4 3 4 0に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 3 3 9：N o）、当該遊技状態移行処理を終了する。

40

【1 8 7 6】

<ステップS 4 3 4 0～S 4 3 4 3>

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 3 3 9：Y e s）、M P U 4 1は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップS 4 3 4 0）、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する（ステップS 4 3 4 1）。さらに、M P U 4 1は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に（ステップS 4 3 4 2）、b時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS 4 3 4 3）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【1 8 7 7】

50



## &lt; ステップ S 4 3 4 4 &gt;

b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 3 3 : N o ）、M P U 4 1 は、図 1 4 7 に示すように、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 3 4 4 ）。M P U 4 1 は、c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 4 4 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 4 5 に移行し、c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 4 4 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 8 7 8 】

## &lt; ステップ S 4 3 4 5 &gt;

c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 4 4 : Y e s ）、M P U 4 1 は、通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 3 4 5 ）。M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 4 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 4 6 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 4 5 : N o ）、処理をステップ S 4 3 5 0 に移行する。

## 【 1 8 7 9 】

## &lt; ステップ S 4 3 4 6 ~ S 4 3 4 9 &gt;

通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 4 5 : Y e s ）、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 3 4 6 ）、通常遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップ S 4 3 4 7 ）。さらに、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 3 4 8 ）、c 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 4 9 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 8 8 0 】

## &lt; ステップ S 4 3 5 0 &gt;

通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 4 5 : N o ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 3 5 0 ）。M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 5 0 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 5 1 に移行し、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 3 5 0 : N o ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 8 8 1 】

## &lt; ステップ S 4 3 5 1 ~ S 4 3 5 4 &gt;

大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 3 5 0 : Y e s ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 3 5 1 ）、大当たり遊技状態に移行されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する大当たり遊技状態移行コマンドを設定する（ステップ S 4 3 5 2 ）。さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 3 5 3 ）、c 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 5 4 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

## 【 1 8 8 2 】

## [ 音声ランプ制御装置 5 の処理 ]

本実施形態での音声ランプ制御装置 5 の処理は、当該遊技機 1 0 が第 1 特図と第 2 特図とが同時に変動可能な同時変動機とされているため、コマンド判定処理の手順の一部が、前述の第 1 の実施形態とは異なる。

## 【 1 8 8 3 】

## [ コマンド判定処理 ]

ここで、図 1 4 8 及び図 1 4 9 は、図 4 2 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 1 4 8

10

20

30

40

50

及び図 1 4 9 を参照しつつ、遊技状態移行処理を説明する。

【 1 8 8 4 】

< ステップ S 4 4 0 1 >

本実施形態のコマンド判定処理では、M P U 4 1 は、まずステップ S 4 4 0 1 において、コマンドを受信したか否かを判断する。M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 4 4 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 0 2 に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 4 0 1 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 8 8 5 】

< ステップ S 4 4 0 2 及び S 4 4 0 3 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 4 4 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態に移行したことを示す通常遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 2 ）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 0 2 : Y e s ）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 4 0 3 ）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、通常遊技状態フラグは、通常遊技状態であるか否かを判断するために、図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 9 0 1 において参照される。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 2 : N o ）、処理をステップ S 4 4 0 4 に移行する。

【 1 8 8 6 】

< ステップ S 4 4 0 4 及び S 4 4 0 5 >

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 2 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技状態に移行したことを示す大当たり遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 4 ）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 0 4 : Y e s ）、大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 4 0 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 4 : N o ）、処理をステップ S 4 4 0 6 に移行する。

【 1 8 8 7 】

< ステップ S 4 4 0 6 ~ S 4 4 0 8 >

受信したコマンドが大当たり遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 4 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが a 時短遊技状態に移行したことを示す a 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 6 ）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが a 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 0 6 : Y e s ）、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 4 0 7 ）。なお、a 時短遊技状態フラグは、a 時短遊技状態であるか否かを判断するために、図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理のステップ S 4 5 0 1、又は図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 3 において参照される。さらに、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す a 時短遊技回数カウンタをセットし（ステップ S 4 4 0 8 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが a 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 6 : N o ）、処理をステップ S 4 4 0 9 に移行する。

【 1 8 8 8 】

< ステップ S 4 4 0 9 ~ S 4 4 1 1 >

受信したコマンドが a 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 6 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態に移行したことを示す b 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 0 9 ）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 0 9 : Y e s ）、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 4 1 0 ）。なお、b 時短遊技状態フラグは、b 時短遊技状態であるか否かを判断する

10

20

30

40

50

ために、図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理のステップ S 4 5 0 5、又は図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 5 において参照される。さらに、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す b 時短遊技回数カウンタをセットし（ステップ S 4 4 1 1）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 9 : N o）、処理をステップ S 4 4 1 2 に移行する。

【 1 8 8 9 】

< ステップ S 4 4 1 2 ~ S 4 4 1 4 >

受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 0 9 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが c 時短遊技状態に移行したことを示す c 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 1 2）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 4 1 2 : Y e s）、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 4 1 3）。なお、c 時短遊技状態フラグは、c 時短遊技状態であるか否かを判断するために、図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理のステップ S 4 5 0 9 において参照される。さらに、M P U 5 1 は、c 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す c 時短遊技回数カウンタをセットし（ステップ S 4 4 1 4）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 1 2 : N o）、処理を図 1 4 9 のステップ S 4 4 1 5 に移行する。

【 1 8 9 0 】

< ステップ S 4 4 1 5 >

受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 4 1 2 : N o）、図 1 4 9 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 1 5）。M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 4 1 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 4 1 6 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 4 1 5 : N o）、処理をステップ S 4 4 2 1 に移行する。

【 1 8 9 1 】

< ステップ S 4 4 1 6 >

受信したコマンドが第 1 特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 4 1 5 : Y e s）、M P U 5 1 は、時短遊技回数カウンタを管理する時短遊技回数カウンタ処理を実行し（ステップ S 4 4 1 6）、処理をステップ S 4 4 1 7 に移行する。以下、時短遊技回数カウンタ処理について、図 1 5 0 を参照して説明する。

【 1 8 9 2 】

[ 時短遊技回数カウンタ処理 ]

ここで、図 1 5 0 は、図 1 4 9 のコマンド判定処理で実行される時短遊技回数カウンタ処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 8 9 3 】

< ステップ S 4 5 0 1 >

本実施形態の時短遊技回数カウンタ処理では、図 1 5 0 に示すように、M P U 5 1 は、まず a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 1）。なお、a 時短遊技状態フラグは、図 1 4 8 のコマンド判定処理において、a 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 4 4 0 7 においてオンに設定される。

【 1 8 9 4 】

M P U 5 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 1 : Y e s）、即ち a 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 5 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 5 0 1 : N o）、即ち a 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 4 5 0 5 に移行する。

【 1 8 9 5 】

10

20

30

40

50

<ステップ S 4 5 0 2 ~ S 4 5 0 4 >

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 5 0 1 : Y e s )、即ち a 時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態での残りの特図遊技回数  
を示す a 時短遊技回数カウンタの値を 1 減算し (ステップ S 4 5 0 2)、減算後の a 時短  
遊技回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 4 5 0 3)。即ち、M P  
U 5 1 は、a 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【 1 8 9 6 】

M P U 5 1 は、減算後の a 時短遊技回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 4 5  
0 3 : Y e s)、即ち a 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、a 時短遊技状態フ  
ラグをオフに設定し (ステップ S 4 5 0 4)、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する  
。一方、M P U 5 1 は、減算後の a 時短遊技回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステッ  
P S 4 5 0 3 : N o)、即ち a 時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技  
回数カウンタ処理を終了する。

【 1 8 9 7 】

<ステップ S 4 5 0 5 >

a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 5 0 1 : N o)、即  
ち a 時短遊技状態でない場合、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグが  
オンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 5 0 5)。即ち、M P U 5 1 は、  
b 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、b 時短遊技状態フラグは、図 1 4 8 のコ  
マンド判定処理において、b 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 4 4  
1 0 においてオンに設定される。

【 1 8 9 8 】

M P U 5 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 5 0  
5 : Y e s)、即ち b 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 5 0 6 に移行する。  
一方、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4  
5 0 5 : N o)、即ち b 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 4 5 0 9 に移行する。

【 1 8 9 9 】

<ステップ S 4 5 0 6 ~ S 4 5 0 8 >

b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 5 0 5 : Y e s)、  
即ち b 時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態での残りの特図遊技回数  
を示す b 時短遊技回数カウンタの値を 1 減算し (ステップ S 4 5 0 6)、減算後の b 時短  
遊技回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 4 5 0 7)。即ち、M P  
U 5 1 は、b 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【 1 9 0 0 】

M P U 5 1 は、減算後の b 時短遊技回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 4 5  
0 7 : Y e s)、即ち b 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、b 時短遊技状態フ  
ラグをオフに設定し (ステップ S 4 5 0 8)、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する  
。一方、M P U 5 1 は、減算後の b 時短遊技回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステッ  
P S 4 5 0 7 : N o)、即ち b 時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技  
回数カウンタ処理を終了する。

【 1 9 0 1 】

<ステップ S 4 5 0 9 >

b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 5 0 5 : N o)、即  
ち b 時短遊技状態でない場合、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグが  
オンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 5 0 9)。即ち、M P U 5 1 は、  
c 時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、c 時短遊技状態移行フラグは、図 1 4 8  
のコマンド判定処理において、遊技状態が a 時短遊技状態から c 時短遊技状態に移行され  
ることを示す c 時短遊技状態移行コマンドを受信した場合にステップ S 4 4 1 3 において  
オンに設定される。

【 1 9 0 2 】

10

20

30

40

50

MPU51は、c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4509：Yes）、即ちc時短遊技状態である場合、処理をステップS4510に移行する。一方、MPU51は、c時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4509：No）、即ちc時短遊技状態でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

#### 【1903】

<ステップS4510～S4512>

c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4509：Yes）、MPU51は、c時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示すc時短遊技回数カウンタの値を1減算し（ステップS4510）、減算後のc時短遊技回数カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4511）。即ち、MPU51は、c時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

10

#### 【1904】

MPU51は、減算後のc時短遊技回数カウンタの値が0である場合（ステップS4511：Yes）、即ちc時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、c時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4512）、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。一方、MPU51は、減算後のc時短遊技回数カウンタの値が0でない場合（ステップS4511：No）、即ちc時短遊技状態での最後の特図遊技でない場合、当該時短遊技回数カウンタ処理を終了する。

#### 【1905】

20

<ステップS4417及びS4418>

図149の説明に戻り、ステップS4417では、MPU51は、第1特図遊技に対して図柄表示部341などで実行させる演出を設定する第1変動種別（演出パターン）設定処理を実行する。なお、第1変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図151を参照して後述する。そして、MPU51は、第1特図遊技での第1特図の変動表示に対応して変動表示され、第1特図の停止表示に対応して停止表示される第1飾り図柄78（図152参照）の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行する（ステップS4418）。例えば、第1飾り図柄78の停止図柄組み合わせとしては、第1特図によって報知される第1特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、ゾロ目が設定され、リーチ外れである場合には左図柄と右図柄との数字が同一で中図柄の数字が異なる組み合わせが設定され、時短図柄停止外れである場合には、バラケ目のうち特定の組み合わせ（「123」などの昇順や「321」などの降順のような特徴のある組み合わせ）が設定され、完全外れである場合には、特定の組み合わせ以外のバラケ目が設定される。

30

#### 【1906】

ここで、図152及び図153は、図柄表示部341での画面例を示す図である。具体的には、図152（A）は通常遊技状態における図柄表示部341での画面例を示す図であり、図152（B）は時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態）における図柄表示部341での画面例を示す図である。

#### 【1907】

通常遊技状態では、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励され、左打ちを行った場合には、第2特図遊技が実行されず、第1特図遊技が実行される。そのため図152（A）に示すように、通常遊技状態では、第1特図遊技での第1特図の変動表示に対応して変動表示され、第1特図の停止表示に対応して停止表示される第1飾り図柄78が図柄表示部341の中央に大きく表示される。但し、通常遊技状態において第2特図遊技が実行される場合には、第2特図遊技での第2特図の変動表示に対応して変動表示され、第2特図の停止表示に対応して停止表示される第2飾り図柄79が、図柄表示部341の右上方に第1飾り図柄78よりも小さく表示される。

40

#### 【1908】

一方、時短遊技状態（a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態）では、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励され、時短遊技状態において右打ち

50

を行った場合には、電動役物 3 1 5 b のサポートによって第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易くなるために第 2 特図遊技が実行され易い。一方、遊技盤 3 1 の右側領域に設けられる右第 1 入賞口 3 1 4 R は、遊技球が入球し難いため、右打ちを行った場合には第 1 特図遊技が実行され難い。そのため、時短遊技状態では、右打ちを行うことにより、主として第 2 特図遊技が実行され、第 1 特図遊技が第 2 特図遊技よりも低頻度で実行されることから、図 1 5 2 ( B ) に示すように、a 時短遊技状態において実行される後述のタイムアタック演出の実行中を除いて、原則として、a 時短遊技状態を含む時短遊技状態では、主として実行される第 2 特図遊技において変動表示及び停止表示される第 2 特図に対応する第 2 飾り図柄 7 9 の変動表示及び停止表示が、図柄表示部 3 4 1 の中央部において目立つように表示され、実行頻度の低い第 1 特図遊技において変動表示及び停止表示される第 1 特図に対応する第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示及び停止表示が、図柄表示部 3 4 1 の右上部において、第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示及び停止表示よりも目立たないように表示される。

10

#### 【 1 9 0 9 】

また、時短遊技状態 ( a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態 ) では、時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像が表示される。図 1 5 2 ( B ) に示す例では、図柄表示部 3 4 1 の右上方に表示された「残り 1 2 0 回」の文字画像が時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示している。時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像は、図 1 5 2 ( B ) に示す例には限定されず、他の態様であってもよい。例えば、「残り 1 2 0 」、「L A S T 1 2 0 回」、「S T 1 2 0 回」、「1 2 0 回」、「1 2 0 」などであってもよい。

20

#### 【 1 9 1 0 】

また、時短遊技状態 ( a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態 ) では、第 2 飾り図柄 7 9 が図柄表示部 3 4 1 の視認し易い中央位置において第 1 飾り図柄 7 8 よりも大きく表示されるが、第 1 飾り図柄 7 8 と第 2 飾り図柄 7 9 との表示位置を逆にしてもよく、第 1 飾り図柄 7 8 を第 2 飾り図柄 7 9 よりも大きく表示して第 1 飾り図柄 7 8 のほうが目立つようにしてもよい。また、第 1 飾り図柄 7 8 と第 2 飾り図柄 7 9 とは、上下方向、左右方向、斜め方向などに並べて表示してもよく、第 1 飾り図柄 7 8 と第 2 飾り図柄 7 9 との大きさを同程度として表示してもよい。

30

#### 【 1 9 1 1 】

< ステップ S 4 4 1 9 及び S 4 4 2 0 >

図 1 4 9 の説明に戻り、ステップ S 4 4 1 9 では、M P U 5 1 は、受信した第 1 特図変動パターンコマンドに含まれる第 1 特図変動パターン情報に基づいて、第 1 特図の変動表示時間を第 1 特図変動表示カウンタに設定する。そして、第 1 特図変動表示カウンタは、図 4 2 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、第 1 特図変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、M P U 5 1 は、第 1 特図変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

40

#### 【 1 9 1 2 】

そして、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 4 1 7 で設定された演出パターン種別、及びステップ S 4 4 1 8 で設定された第 1 飾り図柄 7 8 の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し ( ステップ S 4 4 2 0 ) 、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び第 1 飾り図柄 7 8 の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する第 1 飾り図柄 7 8 の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する第 1 飾り図柄 7 8 の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部 3 4 1 における変動表示及

50

び演出表示を実行する。

【1913】

<ステップS4421>

受信したコマンドが第1特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS4415: No)、MPU51は、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する(ステップS4421)。MPU51は、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドである場合(ステップS4421: Yes)、処理をステップS4422に移行し、受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドでない場合(ステップS4421: No)、処理をステップS4427に移行する。

【1914】

<ステップS4422>

受信したコマンドが第2特図変動パターンコマンドである場合(ステップS4421: Yes)、MPU51は、時短遊技回数カウンタを管理する時短遊技回数カウンタ処理を実行し(ステップS4422)、処理をステップS4423に移行する。本ステップS4422での時短遊技回数カウンタ処理は、図150を参照して説明したステップS4416の時短遊技回数カウンタ処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。

【1915】

<ステップS4423及びS4424>

ステップS4423では、MPU51は、第2特図遊技に対して図柄表示部341などで実行させる演出を設定する第2変動種別(演出パターン)設定処理を実行する。なお、第2変動種別(演出パターン)設定処理の詳細は、図154を参照して後述する。そして、MPU51は、第2特図の変動表示に対応して変動表示され、第2特図の停止表示に対応して停止表示される第2飾り図柄79(図152参照)の停止図柄組み合わせを設定する処理を実行する(ステップS4425)。例えば、第2飾り図柄79の停止図柄組み合わせとしては、第2特図によって報知される第2特図大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、ゾロ目が設定され、リーチ外れである場合には左図柄と右図柄との数字が同一で中図柄の数字が異なる組み合わせが設定され、完全外れである場合には、バラケ目が設定される。

【1916】

<ステップS4425及びS4426>

ステップS4425では、MPU51は、受信した第2特図変動パターンコマンドに含まれる第2特図変動パターン情報に基づいて、第2特図の変動表示時間を第2特図変動表示カウンタに設定する。そして、第2特図変動表示カウンタは、図42の副タイマ割込処理でのステップS2701のカウンタ更新処理で1ずつ減算され、MPU51は、第2特図変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、MPU51は、第2特図変動表示カウンタが0になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【1917】

そして、MPU51は、当該コマンド判定処理のステップS4423で設定された演出パターン種別、及びステップS4424で設定された第2飾り図柄79の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置6に出力し(ステップS4426)、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び第2飾り図柄79の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置6のROM611には、表示変動パターンコマンド各々に対応する第2飾り図柄79の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置6では、MPU61が、表示変動パターンコマンドに対応する第2飾り図柄79の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部341における変動表示及び演出表示を実行する。

【1918】

<ステップS4427>

10

20

30

40

50

受信したコマンドが第 2 特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 4 2 1 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 2 7 ）。第 1 特図変動停止コマンドは、図 1 3 9 の第 1 特図変動終了処理でのステップ S 3 8 2 2 において第 1 特図が停止表示される場合に設定される。

【 1 9 1 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドである場合（ステップ S 4 4 2 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 2 8 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドでない場合（ステップ S 4 4 2 7 : N o ）、処理をステップ S 4 4 3 0 に移行する。

【 1 9 2 0 】

< ステップ S 4 4 2 8 >

受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドである場合（ステップ S 4 4 2 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、後述のタイムアタック演出が実行中であることを示すタイムアタック演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 2 8 ）。タイムアタック演出フラグは、a 時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第 1 特図遊技が開始される場合に、図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 7 においてオンに設定され、タイムアタック演出を終了する場合に、図 1 5 5 ( A ) の第 1 タイムアタック演出のステップ S 4 8 0 3、又は図 1 5 5 ( B ) の第 2 タイムアタック演出のステップ S 4 9 0 3 においてオフに設定される。

【 1 9 2 1 】

M P U 5 1 は、タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップ S 4 4 2 8 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 2 9 に移行し、タイムアタック演出フラグがオフである場合（ステップ S 4 4 2 8 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 2 2 】

< ステップ S 4 4 2 9 >

タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップ S 4 4 2 8 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 1 特図の停止表示（第 1 特図遊技の終了）に基づきタイムアタック演出を終了させるための第 1 タイムアタック演出終了処理を実行し（ステップ S 4 4 2 9 ）、当該コマンド判定処理を終了する。なお、第 1 タイムアタック演出終了処理の詳細は、図 1 5 5 ( A ) を参照して後述する。

【 1 9 2 3 】

< ステップ S 4 4 3 0 >

受信したコマンドが第 1 特図変動停止コマンドでない場合（ステップ S 4 4 2 7 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 3 0 ）。第 2 特図変動停止コマンドは、図 1 4 2 の第 2 特図変動終了処理でのステップ S 4 1 1 9 において第 2 特図が停止表示される場合に設定される。

【 1 9 2 4 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドである場合（ステップ S 4 4 3 0 : Y e s ）、処理をステップ S 4 4 3 1 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドでない場合（ステップ S 4 4 3 0 : N o ）、処理をステップ S 4 4 3 3 に移行する。

【 1 9 2 5 】

< ステップ S 4 4 3 1 >

受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドである場合（ステップ S 4 4 3 0 : Y e s ）、M P U 5 1 は、後述のタイムアタック演出が実行中であることを示すタイムアタック演出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 4 3 1 ）。タイムアタック演出は、図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理でのステップ S 4 6 0 7 において、タイムアタック演出が開始される場合にオンに設定される。

【 1 9 2 6 】

M P U 5 1 は、タイムアタック演出フラグがオンである場合（ステップ S 4 4 3 1 : Y

10

20

30

40

50



e s)、処理をステップ S 4 4 3 2 に移行し、タイムアタック演出フラグがオフである場合 (ステップ S 4 4 3 1 : N o)、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 2 7 】

<ステップ S 4 4 3 2 及び S 4 4 3 3 >

タイムアタック演出フラグがオンである場合 (ステップ S 4 4 3 1 : Y e s)、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数を示す a 時短遊技回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 4 4 3 2)。即ち、M P U 5 1 は、今回終了する第 2 特図遊技が a 時短遊技状態での最後の特図遊技であるか否かを判断する。

【 1 9 2 8 】

M P U 5 1 は、a 時短遊技回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 4 4 3 2 : Y e s)、即ち今回終了する第 2 特図遊技が a 時短遊技状態での最後の特図遊技である場合、第 2 特図の停止表示 (a 時短遊技状態の終了) に基づきタイムアタック演出を終了させるための第 2 タイムアタック演出終了処理を実行し (ステップ S 4 4 3 3)、当該コマンド判定処理を終了する。なお、第 2 タイムアタック演出終了処理の詳細は、図 1 5 5 (B) を参照して後述する。一方、M P U 5 1 は、a 時短遊技回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 4 4 3 2 : Y e s)、即ち今回終了する第 2 特図遊技が a 時短遊技状態での最後の特図遊技でなく a 時短遊技状態が継続される場合、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 2 9 】

<ステップ S 4 4 3 4 >

受信したコマンドが第 2 特図変動停止コマンドでない場合 (ステップ S 4 4 3 0 : N o)、M P U 5 1 は、その他のコマンドに対する処理を実行し (ステップ S 4 4 3 3)、当該コマンド判定処理を終了する。

【 1 9 3 0 】

[ 第 1 変動種別 (演出パターン) 設定処理 ]

ここで、図 1 5 1 は、図 1 4 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 4 1 7 で実行される第 1 変動種別 (演出パターン) 設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【 1 9 3 1 】

<ステップ S 4 6 0 1 >

図 1 5 1 に示すように、本実施形態の第 1 変動種別 (演出パターン) 設定処理では、M P U 5 1 は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 6 0 1)。M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 6 0 1 : Y e s)、処理をステップ S 4 6 0 2 に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 6 0 1 : N o)、処理をステップ S 4 6 0 3 に移行する。

【 1 9 3 2 】

<ステップ S 4 6 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 6 0 1 : Y e s)、M P U 5 1 は、通常遊技状態演出を設定し (ステップ S 4 6 0 2)、当該第 1 変動種別 (演出パターン) 設定処理を終了する。通常遊技状態演出は、前述の第 1 の実施形態と同様な演出である。

【 1 9 3 3 】

<ステップ S 4 6 0 3 >

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 6 0 1 : N o)、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 6 0 3)。M P U 5 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 6 0 3 : Y e s)、処理をステップ S 4 6 0 4 に移行し、a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 6 0 3 : N o)、処理をステップ S 4 6 0 9 に移行する。

【 1 9 3 4 】

10

20

30

40

50

## &lt;ステップ S 4 6 0 4 &gt;

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態演出を設定し（ステップ S 4 6 0 4 ）、処理をステップ S 4 6 0 5 に移行する。a 時短遊技状態演出処理では、例えば a 時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第 1 特図遊技の残り時間の表示に関する設定、第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理によって管理される a 時短遊技状態での残りの時短遊技回数を示す a 時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。また、第 1 特図遊技の残り時間の表示は、図 1 4 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 4 1 9 において変動表示時間に対して設定される第 1 特図変動表示カウンタを参照して設定される。

10

## 【 1 9 3 5 】

## &lt;ステップ S 4 6 0 5 &gt;

ステップ S 4 6 0 5 では、M P U 5 1 は、開始される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する。当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かは、第 1 特図変動パターンコマンドに含まれる当該第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果に関する情報に基づいて判断される。

## 【 1 9 3 6 】

M P U 5 1 は、開始される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 4 6 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 6 0 6 に移行し、開始される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップ S 4 6 0 5 : N o ）、当該第 1 変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

20

## 【 1 9 3 7 】

なお、開始される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が、大当たり、前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合、通常遊技状態演出と同様にリーチ演出（図 5 0 参照）を実行するようにしてもよい。

## 【 1 9 3 8 】

## &lt;ステップ S 4 6 0 6 及び S 4 6 0 7 &gt;

開始される第 1 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップ S 4 6 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、タイムアタック演出（図 1 5 3 参照）を設定すると共に（ステップ S 4 6 0 6 ）、タイムアタック演出が設定されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し（ステップ S 4 6 0 7 ）、処理をステップ S 4 6 0 8 に移行する。

30

## 【 1 9 3 9 】

このように、a 時短遊技状態において開始される第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短外れである場合にタイムアタック演出が実行され、大当たり抽選の結果が時短外れでない場合にはタイムアタック演出が実行されない。そのため、遊技者は、タイムアタック演出が開始されることで、a 時短遊技状態よりも有利な c 時短遊技状態に移行させることが期待できる状況であることを把握することができる。これにより、遊技者は、タイムアタック演出が開始された場合には、c 時短遊技状態に移行されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

40

## 【 1 9 4 0 】

一方、a 時短遊技状態において開始される第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短外れである場合にタイムアタック演出が実行され、大当たり抽選の結果が時短外れでない場合にはタイムアタック演出が実行されないことで、遊技者は、a 時短遊技状態において第 1 特図遊技が開始された場合にタイムアタック演出が開始されない場合には、当該第 1 特図遊技が終了するまで遊技球の打ち出しを停止することを選択することが可能になる。これにより、c 時短遊技状態への移行の可能性がない第 1 特図遊技の実行中に、a 時短遊技状態における上限数までの第 2 特図遊技が実行されることで a 時短遊技状態が終了することを回避し、c 時短遊技状態への移行の可能性を残すことが可能になる

50

。また、遊技者は、a時短遊技状態において第1特図遊技が開始された場合にタイムアタック演出が開始されない場合に、当該第1特図遊技が終了するまでに一定回数の第2特図遊技を実行させることで、a時短遊技状態における上限数までの残りの時短遊技回数を調整した後に、当該第1特図遊技が終了するまで遊技球の打ち出しを停止することを選択することが可能となる。これにより、遊技者は、当該第1特図遊技の終了後も維持されるa時短遊技状態において新たな第1特図遊技が開始された場合に、新たな第1特図遊技が終了するまでに、a時短遊技状態における上限数までの残りの時短遊技回数を実行できる可能性を高めることができる。

#### 【1941】

ここで、図153は、a時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行される場合の図柄表示部341での画面例を示す図である。具体的には、図153(A)及び図153(B)はタイムアタック演出の開始時の画面例であり、図153(C)はタイムアタック演出の途中の画面例であり、図153(D)はタイムアタックが成功した場合の画面例であり、図153(E)及び図153(F)はタイムアタックが失敗した場合の画面例である。

10

#### 【1942】

図153(A)～図153(F)に示すように、タイムアタック演出は、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行されたか否かをタイムアタック形式で実行する演出である。このタイムアタック演出では、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行された場合に成功演出が実行され(図153(A)～図153(D))、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の実行中にa時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行されなかった場合に失敗演出が実行される(図153(A)～図153(C)、図153(E)及び図153(F))。

20

#### 【1943】

図153(A)～図153(F)に示すように、タイムアタック演出では、図柄表示部341に、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技での第1特図の残りの変動表示時間(残タイム)に対応する残タイム画像と、当該第1特図遊技が開始された時点での当該a時短遊技状態において実行可能な時短遊技回数(残回転数)に対応する残回転数画像とが表示される。残タイム画像は、図柄表示部341の上方の中央部から右部にかけて表示される。残回転数画像は、図柄表示部341において残タイム画像の直下に表示される。これにより、残タイム画像と残回転数画像とを同時に視認することが容易となる。

30

#### 【1944】

残タイム画像では、残タイムが、残タイム秒数カウンタと、残タイムゲージとによって表示され、残タイムの減少に応じて、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値が小さくなると共に、残タイムゲージの長さが短くなる。そして、残タイム画像は、残タイムが残回転数よりも先に0となった場合には、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値及び残タイムゲージの長さが0として表示される(図153(E)及び図153(F))。

#### 【1945】

一方、残回転数画像では、残回転数が、残回転数カウンタによる残回転数表示と、残回転数ゲージとによって表示され、残回転数の減少に応じて、残回転数カウンタの残回転数表示の数値が小さくなると共に、残回転数ゲージの長さが短くなる。そして、残回転数画像は、残回転数が残タイムよりも先に0となった場合には、残回転数カウンタの残回転数表示の数値及び残回転数ゲージの長さが0として表示される(図153(D)参照)。

40

#### 【1946】

ここで、タイムアタック演出では、成功演出と失敗演出とを含むが、成功演出と失敗演出とは、タイムアタックの結果が報知されるまでは(図153(E)及び図153(F)参照)、途中経過の表示が同様である(図153(A)～図153(C)参照)。

#### 【1947】

図153(A)に示すように、タイムアタック演出では、開始画面として、残タイム画

50

像及び残回転数画像と共に、図柄表示部 3 4 1 の中央部に、タイムアタックの説明画像が表示される。図 1 5 3 ( A ) に示す例では、タイムアタックの説明画像が「残タイムゲージが 0 になるまでに残回転数を 0 にしろ」の文字画像として表示される。なお、タイムアタックの説明画像は、図 1 5 3 ( A ) に示す態様には限定されず、他のものであってもよい。

【 1 9 4 8 】

図 1 5 3 ( B ) に示すように、タイムアタック演出では、開始画面として、タイムアタックの説明画像が表示された後に、タイムアタックが開始されることを示すタイムアタック開始画像が表示される。図 1 5 3 ( B ) に示す例では、タイムアタック開始画像が「タイムアタック S T A R T」の文字画像として表示される。なお、タイムアタック開始画像は、図 1 5 3 ( B ) に示す態様には限定されず、他のものであってもよく、省略してもよい。

【 1 9 4 9 】

図 1 5 3 ( C ) に示すように、タイムアタック演出では、遊技者に右打ちを促す画像や第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を促す画像が表示される。図 1 5 3 ( C ) に示す例では、残回転数画像の直下に「右打ち」の文字画像が表示され、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 の直上に「どんどん球を入れる！」の文字画像が表示される。なお、遊技者に右打ちを促す画像や第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を促す画像は、他の態様で表示してもよいし、省略してもよい。

【 1 9 5 0 】

また、第 1 特図の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示される第 1 飾り図柄 7 8 が図柄表示部 3 4 1 の中央部において大きく表示され、第 2 特図の変動表示及び停止表示に対応して変動表示及び停止表示される第 2 飾り図柄 7 9 が図柄表示部 3 4 1 の左下部において第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示よりも小さく表示される。これにより、タイムアタック演出では、第 1 特図に対応する第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示が第 2 特図に対応する第 2 飾り図柄 7 9 の変動表示よりも目立つように表示される。ここで、前述のように、本実施形態では、a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始される場合、当該 a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるタイミングが重要である。即ち、本実施形態では、a 時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第 1 特図遊技が開始される場合、第 1 飾り図柄 7 8 が停止表示されるタイミングが重要である。そのため、タイムアタック演出では、前述の時短遊技状態での原則的な第 1 飾り図柄 7 8 及び第 2 飾り図柄 7 9 の表示とは逆に、第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示が第 2 飾り図柄 7 9 の変動表示よりも目立つように表示される。

【 1 9 5 1 】

図 1 5 3 ( D ) に示すように、残回転数が残タイムよりも先に 0 となった場合、即ち a 時短遊技状態において開始される第 1 特図遊技の実行中に a 時短遊技状態での上限回数までの第 2 特図遊技が実行された場合に、タイムアタックに成功したことを報知する成功演出が実行される。具体的には、この成功演出では、第 2 特図遊技の終了に基づき第 2 飾り図柄 7 9 が停止表示される共に、残回転数画像が、残回転数カウンタの残回転数表示の数値 0 が 0 として表示され、残回転数ゲージの長さが 0 として表示される。

【 1 9 5 2 】

さらに、成功演出では、図柄表示部 3 4 1 の中央部に、遊技者にタイムアタックに成功したことを報知する成功報知画像が表示される。図 1 5 3 ( D ) に示す例では、成功報知画像は、「成功 ロング時短獲得！」の文字画像として表示される。ここで、「ロング時短」とは、a 時短遊技状態よりも上限回数の多く実質的に大当たりが保証された c 時短遊技状態を意味しており、「ロング時短獲得」と表示することで、a 時短遊技状態よりも時短回数が多いう遊技状態に移行されることが確定したことが報知される。なお、c 時短遊技状態に移行されることの報知は、「ロング時短獲得」の文字画像に限らず、他の態様の文字画像であってもよく、音声報知などの他の方法であってもよい。

【 1 9 5 3 】

一方、図 1 5 3 ( E ) 及び図 1 5 3 ( F ) に示すように、残タイムが残り回数よりも先に 0 となった場合、即ち a 時短遊技状態において開始される第 1 特図遊技の実行中に a 時短遊技状態での上限回数までの第 2 特図遊技が実行されなかった場合に、タイムアタックに失敗したことを報知する失敗演出が実行される。具体的には、図 1 5 3 ( E ) に示すように、この失敗演出では、第 1 特図遊技の終了に基づき第 1 飾り図柄 7 8 が時短図柄 ( 図 1 5 3 ( E ) に示す例では「 1 2 3 」 ) で停止表示される共に、残タイム画像が、残タイム秒数カウンタの秒数表示の数値として 0 が表示され、残タイムゲージの長さが 0 として表示される。

#### 【 1 9 5 4 】

さらに、図 1 5 3 ( F ) に示すように、失敗演出では、第 1 飾り図柄 7 8 の停止表示後に、図柄表示部 3 4 1 の中央部に、遊技者にタイムアタックに失敗したことを報知する失敗報知画像が表示される。図 1 5 3 ( F ) に示す例では、失敗報知画像は、「失敗 時短継続！」の文字画像として表示される。ここで、「時短継続」とは、a 時短遊技状態が維持されることを意味している。なお、a 時短遊技状態が継続されることの報知は、「時短継続」の文字画像に限らず、他の態様の文字画像であってもよく、音声報知などの他の方法であってもよい。

#### 【 1 9 5 5 】

このように、本実施形態では、a 時短遊技状態において開始される第 1 特図遊技によって報知される第 1 特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合にタイムアタック演出が実行されることで、遊技者は、タイムアタック演出において、残タイム画像と、残り回数画像と、第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示及び停止表示と、第 2 飾り図柄 7 9 の変動表示及び停止表示と、に着目し、a 時短遊技状態において実行されるタイムアタック演出に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

#### 【 1 9 5 6 】

具体的には、まず、タイムアタック演出が実行される場合に、残タイムに対する残タイム画像を確認することで、当該第 1 特図遊技での第 1 特図 ( 第 1 飾り図柄 7 8 ) の変動表示時間を把握することができたため、遊技者は、当該第 1 特図遊技が終了するまでに遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることができる可能性の高低を推察して楽しむことができる。例えば、タイムアタック演出が開始時の残タイム画像に基づいて、当該第 1 特図遊技に対する変動表示時間として最も長い 1 5 0 秒である特図変動パターン「 0 9 」が設定されたことが確認できた場合、当該第 1 特図遊技が終了するまでに遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させることのできる期待度が高いと判断できるため、タイムアタック演出が開始時には、残タイム画像に着目して遊技の進行を楽しむことができる。

#### 【 1 9 5 7 】

また、タイムアタック演出が実行された後は、例えば第 1 飾り図柄 7 8 に着目することで第 1 特図遊技が終了していないことを確認でき、残タイム画像を確認することで第 1 特図遊技が終了するまでの時間を確認できる。一方、第 2 飾り図柄 7 9 に着目することで第 2 特図遊技が開始又は終了したことを確認でき、残り回数画像を確認することで遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるために必要な第 2 特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、第 1 飾り図柄 7 8 が停止表示されないことを確認しつつ、第 2 飾り図柄 7 9 に着目して第 2 特図遊技が開始又は終了したことを確認することで、第 1 特図遊技の実行中 ( 第 1 特図の変動表示中 ) に第 2 特図遊技が終了し、残り回数画像によって残り回数が減少したことを確認することができる。これにより、遊技者は、第 1 飾り図柄 7 8 の変動表示中において、第 2 飾り図柄 7 9 が変動表示されること、変動が開始された第 2 飾り図柄 7 9 が短時間で停止表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

#### 【 1 9 5 8 】

さらに、タイムアタック演出が開始された後は、残タイム画像に基づいて第 1 特図遊技での第 1 特図の残りの変動表示時間を確認でき、残り回数画像に基づいて通常遊技状態に

10

20

30

40

50

移行されるまでに必要な第2特図遊技の回数を確認できる。そのため、遊技者は、残タイム画像と残回転数画像とに基づいて、遊技者は、残タイムの減少速度に対して残回転数の減少速度が高くなることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、また当該第1特図遊技の実行中に通常遊技状態に移行される可能性を推察して遊技の進行を楽しむことができる。特に、残タイム画像に基づいて確認される残タイムと、残回転数画像に基づいて確認される残回転数が少なくなつて0に近づくほど、残タイムと残回転数とのどちらが先に0になるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【1959】

また、タイムアタック演出が開始された後に第2特図遊技での第2特図の変動表示時間として長いものが設定された場合に、第2飾り図柄79に着目していると、第2飾り図柄79がなかなか停止表示されないことで、遊技者は残回転数が減算されないことに対して嫌悪感を覚え、さらに、第2飾り図柄79が長くなるほど通常遊技状態に移行される可能性が低下するため、このことに対して嫌悪感を覚えることでタイムアタック演出の実行中の遊技に対する興味が低下することが懸念される。これに対して、本実施形態では、a時短遊技状態における第1特図遊技の実行中に開始される第2特図遊技での第2特図の変動表示時間が長くなるほど、当該第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなるように設定されている。これにより、第2飾り図柄79がなかなか停止表示されないことに起因するタイムアタック演出の実行中の遊技に対する遊技者の興味の低下を抑制できる。

【1960】

なお、本実施形態では、タイムアタック演出において、第1飾り図柄78が図柄表示部341の視認し易い中央位置において第2飾り図柄79よりも大きく表示されるが、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79との表示位置を逆にしてもよく、第2飾り図柄79を第1飾り図柄78よりも大きく表示して第2飾り図柄79のほうが目立つようにしてもよい。また、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79とは、上下方向、左右方向、斜め方向などに並べて表示してもよく、第1飾り図柄78と第2飾り図柄79との大きさを同程度として表示してもよい。

【1961】

また、タイムアタック演出では、a時短遊技状態を含む時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されないと同様に、時短遊技状態における上限回数の時短遊技回数までの残りの時短遊技回数を示す画像(図152(B)の「残り120回」の文字画像)を併せて表示してもよい。この場合、タイムアタック演出では、c時短遊技状態に移行させるために必要な第1特図遊技の実行中に終了すべき第2特図遊技の残り遊技回数を示す画像(残回転数画像(残回転数表示、残回転数ゲージ)(図153参照))を、残りの時短遊技回数を示す画像(図152(B)の「残り120回」の文字画像)よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば残回転数画像を、残りの時短遊技回数を示す画像(図152(B)の「残り120回」の文字画像)よりも大きな文字で表示すること、残回転数画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示すること、残回転数画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残回転数画像を、残りの時短遊技回数を示す画像(図152(B)の「残り120回」の文字画像)よりもより強調した態様で表示することで、残回転数画像を視認し易くなるため、遊技者はc時短遊技状態に移行させるために必要な第1特図遊技の実行中に終了すべき第2特図遊技の残り遊技回数を視覚的に得られる情報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興味が向上される。

【1962】

タイムアタック演出では、a時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数(残回転数)を示す残回転数画像を第1特図遊技の残り時間を示す残タイム画像(残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ)よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば、残回転数画像を残タイム画像よりも大きな文字で表示し、残回転数画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示し、残回転数画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残回転数画像を残タイム画像よりも強調した態様で表

10

20

30

40

50

示することで、残回転数画像を視認し易くなるため、遊技者はa時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数（残回転数）を視覚的に得られる情報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興趣が向上される。

【1963】

これとは逆に、タイムアタック演出では、第1特図遊技の残り時間を示す残タイム画像（残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ）は、a時短遊技状態の上限回数の時短遊技回数に到達するまでの残りの時短遊技回数（残回転数）を示す残回転数画像よりも強調した態様で表示することも考えられる。例えば、残タイム画像を残回転数画像よりも大きな文字で表示し、残タイム画像を赤色や金色などの目立つ色彩で表示し、残タイム画像にエフェクトを加えることなどが考えられる。このように、残タイム画像を、残回転数画像よりも強調した態様で表示することで、残タイム画像を視認し易くなるため、遊技者は第1特図遊技の残り時間を視覚的に得られる情報に基づいて予想し易くなるため、遊技の興趣が向上される。

10

【1964】

また、本実施形態では、a時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第1特図遊技が開始される場合にタイムアタック演出が実行されるが、a時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第1特図遊技が開始される場合の一部又は全部において、タイムアタック演出が実行されるようにしてもよい。このように、a時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第1特図遊技が開始される場合の一部又は全部において、タイムアタック演出が実行されるようにすることで、a時短遊技状態で実行可能な時短遊技の上限回数に到達するまでの残り時短遊技回数が少なくなった段階で、意図的に第2入賞口315に遊技球を入球させず、第1特別遊技が開始された段階で積極的に第2入賞口315に遊技球を入球させることによって、当該第1特図遊技の実行中に残り時短遊技回数の第2特図遊技を実行することで当該第1特図遊技が通常遊技状態に移行された後に終了する可能性を高める攻略打ち対策を行うことが可能になる。

20

【1965】

また、a時短遊技状態において大当たり抽選の結果が完全外れであることを報知する第1特図遊技が開始される場合の一部又は全部においてタイムアタック演出が実行されるようにする場合、タイムアタック演出において、当該第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度を明示又は示唆するようにしてもよい。当該第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度は、タイムアタック演出に表示される各種画像、例えば残タイム画像（残タイム秒数カウンタ、残タイムゲージ）、残回転数画像（残回転数表示、残回転数ゲージ）、第1飾り図柄78、第2飾り図柄79、「右打ち」の文字画像、及び「どんどん球を入れる！」の文字画像のうちの1又は複数の画像の表示態様（例えば色彩、エフェクトの有無、エフェクトの大きさ、エフェクトの色彩）によって明示又は示唆することが考えられる。また、当該期待度の明示又は示唆する場合の各種画像の表示態様は、所定のタイミング、例えばa時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数が特定回数に到達したタイミングにおいて変化し得るようにすることも考えられる。その他、当該期待度の明示又は示唆は、所定のタイミング、例えばa時短遊技状態で実行可能な残りの時短遊技回数が特定回数に到達した場合にカットイン演出、ミニキャラ演出などの特定演出を実行し、この特定演出の種別によって明示又は示唆することも考えられる。このように、当該第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることの期待度を明示又は示唆することで、当該期待度の明示又は示唆に基づいて、当該第1特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを期待しつつ、タイムアタック演出の進行を楽しむことが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

30

40

【1966】

また、第1特図遊技の残り時間の表示は、実際の残り時間に対応していてもよいが、第1特図遊技の残り時間の表示を実際の残り時間よりも短く表示することも考えられる。こ

50

の場合、第1特図遊技の残り時間の表示が0になっても第1特図遊技が継続され、第1特図遊技がいつ終了するか認識し難いため、第1特図遊技の残り時間の表示が0になってから極力長く第1特図遊技が継続することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【1967】

さらに、第1特図遊技の残り時間は、必ずしも図柄表示部341において表示する必要はなく、例えば図柄表示部341以外の表示装置を設け、この表示装置において表示することも考えられる。

【1968】

また、タイムアタック演出は、図153を参照して説明した例には限定されず、他の態様であってもよい。例えば、残タイム画像として、[        :        :        ]などの減算タイマーを表示するようにしてもよい。その他、タイムアタック演出としては、例えば、a時短遊技状態において開始される第1特図遊技の残り時間が、バトル演出やミッション演出などとして数字やゲージ以外によって明示又は示唆してもよい。具体的には、例えばバトル演出の場合、味方キャラクタと敵キャラクタとがバトルを行い、味方のヒットポイント（HP）として第1特図遊技の残り時間を表示することも考えられる。そして、味方のHPの初期値の大小によって第1特図遊技に対して設定された変動表示時間を示唆することが考えられ、また、敵キャラクタの攻撃によって味方キャラクタがダメージを受けた場合に味方のHPが減少し、最終的に味方のHPが0となった場合に第1特図遊技が終了（第1特図及び第1飾り図柄78が停止表示）するようにすることも考えられる。

【1969】

<ステップS4608>

図151の説明に戻り、ステップS4608では、MPU51は、ステップS4604において設定された第1飾り図柄78の変動表示位置を、図柄表示部341の右上領域（図152（B）参照）から、図柄表示部341の中央領域（図153（C）参照）に変更設定する変動表示位置変更設定処理を実行すると共に、第2飾り図柄79の変動表示位置を、図柄表示部341の中央領域（図152（B）参照）から、図柄表示部341の左下領域（図153（C）参照）に変更設定する処理を実行し、当該第1変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。これにより、第1飾り図柄78及び第2飾り図柄79の変動表示位置は、図152（B）に示す位置から、図153（C）に示すタイムアタック演出での表示位置に変更され、第1飾り図柄78のほうが第2飾り図柄79よりも目立つ態様で表示される。即ち、タイムアタック演出では、前述のように第1飾り図柄78の停止タイミングが重要であるため、第1飾り図柄78のほうが第2飾り図柄79よりも目立つ態様で表示される。

【1970】

<ステップS4609>

a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4603：No）、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4609）。MPU51は、b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4605：Yes）、処理をステップS4610に移行し、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4605：No）、処理をステップS4611に移行する。

【1971】

<ステップS4610>

b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4609：Yes）、MPU51は、b時短遊技状態演出を設定する。b時短遊技状態演出処理では、例えばb時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第1飾り図柄78の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図150の時短遊技回数カウンタ処理によって管理されるb時短遊技状態での残りの時短回数を示すb時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。

【1972】

10

20

30

40

50



## &lt; ステップ S 4 6 1 1 &gt;

b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 9 : N o）、即ち通常遊技状態ではなく、a 時短遊技状態ではなく、b 時短遊技状態でもないため、c 時短遊技状態であると判断できる。そのため、M P U 5 1 は、c 時短遊技状態演出を設定する。c 時短遊技状態演出処理では、例えば c 時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第 1 飾り図柄 7 8 の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理によって管理される c 時短遊技状態での残りの時短回数を示す c 時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。

## 【 1 9 7 3 】

## [ 第 2 変動種別（演出パターン）設定処理 ]

ここで、図 1 5 4 は、図 1 4 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 4 2 3 で実行される第 2 変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

## 【 1 9 7 4 】

## &lt; ステップ S 4 7 0 1 &gt;

図 1 5 4 に示すように、本実施形態の第 2 変動種別（演出パターン）設定処理では、M P U 5 1 は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 7 0 1）。M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 7 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 1 : N o）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 7 0 3 に移行する。

## 【 1 9 7 5 】

## &lt; ステップ S 4 7 0 2 &gt;

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、通常遊技状態演出を設定し（ステップ S 4 7 0 2）、当該第 2 変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。通常遊技状態演出設定処理では、第 2 飾り図柄 7 9 の表示位置に関する設定などが実行される。

## 【 1 9 7 6 】

## &lt; ステップ S 4 7 0 3 &gt;

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 1 : N o）、即ち時短遊技状態である場合、M P U 5 1 は、時短遊技状態演出を設定し（ステップ S 4 7 0 3）、処理をステップ S 4 7 0 4 に移行する。時短遊技状態演出処理では、例えば時短遊技状態である場合に固有の背景演出の設定、残りの時短遊技回数の表示に関する設定、第 2 飾り図柄 7 9 の表示位置に関する設定などが実行される。残りの時短遊技回数の表示は、例えば図 1 5 0 の時短遊技回数カウンタ処理によって管理される時短遊技回数カウンタの値を参照して設定される。

## 【 1 9 7 7 】

## &lt; ステップ S 4 7 0 4 &gt;

ステップ S 4 7 0 4 では、M P U 5 1 は、タイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する。タイムアタック演出フラグは、a 時短遊技状態において大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第 1 特図遊技が開始される場合に、図 1 5 1 の第 1 変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 7 においてオンに設定され、タイムアタック演出を終了する場合に、図 1 5 5（A）の第 1 タイムアタック演出のステップ S 4 8 0 3、又は図 1 5 5（B）の第 2 タイムアタック演出のステップ S 4 9 0 3 においてオフに設定される。

## 【 1 9 7 8 】

M P U 5 1 は、タイムアタック演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 4 7 0 5 に移行し、タイムアタック演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 7 0 4 : N o）、当該第 2 変動種別（演出パター

10

20

30

40

50

ン) 設定処理を終了する。

【1979】

<ステップS4705>

タイムアタック演出フラグがオンに設定されている場合(ステップS4704: Yes)、MPU51は、第2特図遊技での第2飾り図柄79の変動表示位置を、ステップS4703で設定された図柄表示部341の中央領域(図152(B)参照)から、図柄表示部341の左下領域(図153(C)参照)に変更設定する処理を実行し(ステップS4705)、当該第2変動種別(演出パターン)設定処理を終了する。これにより、タイムアタック演出では、第2飾り図柄79の変動表示が図柄表示部341の左下領域(図153(C)参照)に設定される。

10

【1980】

なお、開始される第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が、大当たり、前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合、通常遊技状態演出と同様にリーチ演出(図50参照)を実行するようにしてもよい。

【1981】

[第1タイムアタック演出終了処理]

ここで、図155(A)は、図149のコマンド判定処理でのステップS4429で実行される第1タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1982】

第1タイムアタック演出終了処理は、タイムアタック演出をさせる処理であり、第1特図変動停止コマンドを受信した場合にタイムアタック演出フラグがオンに設定される場合に実行される(図149のコマンド判定処理でステップS4427及びS4428共にYes)。即ち、第1タイムアタック演出終了処理は、a時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されている場合に、第1特図遊技において第1特図が停止表示されるときに実行される。つまり、a時短遊技状態において開始された第1特図遊技(第1特図の変動表示)が終了するまでに、a時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行されなかった場合に、タイムアタックの失敗によりタイムアタック演出が終了される。

20

【1983】

<ステップS4801>

図155(A)に示すように、第1タイムアタック演出終了処理では、MPU51は、まず図柄表示部341にタイムアタックに失敗したことを示すタイムアタック失敗画像(図153(F)の「失敗 時短継続!」の文字画像)を表示し(ステップS4801)、処理をステップS4802に移行する。

30

【1984】

<ステップS4802及びステップS4803>

ステップS4802では、MPU51は、タイムアタック演出設定終了処理を実行し(ステップS4802)、さらにタイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し(ステップS4803)、当該第1タイムアタック演出終了処理を終了する。

【1985】

タイムアタック演出終了設定処理では、図柄表示部341においてタイムアタック失敗画像を消去するまでの時間を設定し、図柄表示部341での第1飾り図柄78と第2飾り図柄79の表示位置を、タイムアタック演出が実行されていない場合の位置に変更する(図152(B)参照)。

40

【1986】

[第2タイムアタック演出終了処理]

ここで、図155(B)は、図149のコマンド判定処理でのステップS4432で実行される第2タイムアタック演出終了処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【1987】

第2タイムアタック演出終了処理は、タイムアタック演出をさせる処理であり、第2特

50

図変動停止コマンドを受信した場合にタイムアタック演出フラグがオンに設定されており、a時短遊技回数カウンタが0であるに実行される（図149のコマンド判定処理でステップS4430～S4432が全てYes）。即ち、第2タイムアタック演出終了処理は、a時短遊技状態においてタイムアタック演出が実行されている場合に、今回終了する第2特図遊技がa時短遊技状態での最後の特図遊技である場合に実行される。つまり、a時短遊技状態において開始された第2特図遊技（第2特図の変動表示）が終了するまでに、a時短遊技状態での上限回数までの第2特図遊技が実行された場合に、タイムアタックの成功によりタイムアタック演出が終了される。

【1988】

<ステップS4901>

図155（B）に示すように、第2タイムアタック演出終了処理では、MPU51は、まず図柄表示部341にタイムアタックに成功したことを示すタイムアタック成功画像（図153（D）の「成功 ロング時短獲得！」の文字画像）を表示し（ステップS4901）、処理をステップS4902に移行する。

【1989】

<ステップS4902及びステップS4903>

ステップS4902では、MPU51は、タイムアタック演出終了設定処理を実行し、さらにタイムアタック演出が実行されていることを示すタイムアタック演出フラグをオンに設定し（ステップS4903）、当該第2タイムアタック演出終了処理を終了する。

【1990】

タイムアタック演出終了設定処理では、図柄表示部341においてタイムアタック成功画像を消去するまでの時間を設定する（図153（A）参照）。

【1991】

以上のように、本実施形態に係る遊技機10は、始動入球としての第1入賞口314への遊技球の入球に基づいて第1特図が変動される変動遊技としての第1特図遊技と、始動入球としての第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて第2特図が変動される変動遊技としての第2特図遊技とが遊技制御部としてのMPU41による制御によって表示器としてのメイン表示部36において重複（並行）して実行され得る同時変動機として構成されている。また、本実施形態に係る遊技機10は、大当たり遊技の終了後に移行する利益遊技状態としてのa時短遊技状態における変動遊技としての特図遊技の回数に上限値（最大a時短遊技回数）が設定され、a時短遊技状態において最大a時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行するST機として構成されている。さらに、本実施形態に係る遊技機10では、変動遊技としての第1特図遊技に対する大当たり抽選が、特定図柄（時短図柄）が表示器としてのメイン表示部36において停止表示される時短図柄停止外れであることを契機として、特図遊技結果に対する付与価値としてc時短遊技状態に移行され得る。

【1992】

このように、本実施形態に係る遊技機では、上限回数（a時短遊技回数）の変動遊技としての特図遊技の実行により通常遊技状態に移行される利益遊技状態としてのa時短遊技状態において第1特図遊技が開始される場合に、当該第1特図遊技に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、当該第1特図遊技がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に終了することを条件に、通常遊技状態及びa時短遊技状態よりも有利である大当たりが実質的に保証されたc時短遊技状態に移行される。そのため、本実施形態に係る遊技機では、大当たり遊技の終了後に移行される利益遊技状態としてのa時短遊技状態において変動遊技として時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。さらに、本実施形態では、a時短遊技状態において時短図柄が停止表示される第1特図遊技が開始された場合には、当該第1特図遊技が終了するまでにa時短遊技状態の終了条件である上限回数の第2特図遊技が実行されることで当該第1特図遊技の実行中に遊技状態がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行されるように、即ちa時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に当該第1特

10

20

30

40

50

図遊技に対する第1特図が停止表示されるように、第2特図遊技を実行させるために第2入賞口315に遊技球が入球されるように遊技する新規な遊技性の実現される。

【1993】

また、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において開始される変動遊技としての特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行される。即ち、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態において、変動遊技としての第1特図遊技の実行中に開始された変動遊技としての第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることで大当たり遊技が実行されることも期待できる。つまり、利益遊技状態としてのa時短遊技状態では、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できるという従来の遊技機のa時短遊技状態と同様な興趣が保持される。そして、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態における変動遊技としての第1特図遊技の実行中に変動遊技としての第2特図遊技が実行される場合、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合には大当たりが実質的に保証されたc時短遊技状態に移行されることへの期待を継続でき、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には当該第2特図遊技結果に対する付与価値として大当たり遊技が実行されることによる利益を享受できる。そのため、本実施形態に係る遊技機では、利益遊技状態としてのa時短遊技状態における変動遊技としての第1特図遊技の実行中に変動遊技としての第2特図遊技が実行される場合には、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであっても外れであっても、従来の遊技機のa時短遊技状態と同様に、第2特図大当たり抽選の結果が大当たりであることが期待できることで、その抽選結果に応じた利益を享受できるという新規な遊技性の実現される。

10

20

【1994】

従って、本実施形態に係る遊技機10では、大当たり遊技の終了後に移行される上限回数の時短遊技が実行可能な利益遊技状態としてのa時短遊技状態と、時短図柄停止外れの停止表示により移行され得る実質的に大当たりが保証されたc時短遊技状態と、表示器としてのメイン表示部36において第1特別図柄と第2特別図柄とが同時に変動可能であるという同時変動機の特性とを利用し、遊技の興趣が向上される前述の新規な遊技性を実現しつつ、大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が実行されることが期待される従来の遊技機のa時短遊技状態での遊技性も保持すること可能である。

30

【1995】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第7の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【1996】

[第9の実施形態]

本実施形態では、大当たり変動テーブル及び時短遊技状態第2特図外れ変動テーブルに設定された変動表示時間の一部が、前述の第8の実施形態とは異なる。

【1997】

[大当たり変動テーブル]

図156(A)に示すように、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図遊技において報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に選択され得る変動表示時間として、特図変動表示時間が30秒である特図変動パターン「01」、特図変動表示時間が60秒である特図変動パターン「02」、及び特図変動表示時間が90秒である特図変動パターン「03」の他に、特図変動パターン「11」が設定されている。特図変動パターン「11」は、特図変動表示時間が200秒であり、a時短遊技状態において第1特図遊技によって大当たり抽選の結果が外れであることを報知する場合に設定される最大変動表示時間、即ち特図変動パターン「09」の特図変動表示時間が150秒(図129(C)参照)よりも長い。即ち、a時短遊技状態において外れを報知する第1特図遊技に設定されるいずれの特図変動表示時間よりも長い。また、本実施形態の大当たり変動テーブルでは、特図変動パターン「11」の振分率が10%に設定されている。

40

50

## 【 1 9 9 8 】

## [ 時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブル ]

図 1 5 6 ( B ) に示すように、本実施形態の時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、特図遊技において報知される大当たり抽選の結果が外れである場合に選択され得る変動表示時間として、図 1 5 6 ( A ) に示す大当たり変動テーブルと同様に、特図変動表示時間が 2 0 0 秒である特図変動パターン「 1 1 」が設定されている。また、本実施形態の時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでは、特図変動パターン「 1 1 」の振分率が 0 . 5 % と極めて低い値に設定されている。

## 【 1 9 9 9 】

ところで、前述のように、本実施形態では、a 時短遊技状態において開始された第 1 特図遊技が大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、当該第 1 特図遊技が、a 時短遊技状態が終了して通常遊技状態に移行した後に終了した場合に、通常遊技状態や a 時短遊技状態よりも有利な c 時短遊技状態に移行されるという遊技性を有する。また、a 時短遊技状態において開始された第 1 特図遊技が大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知するものである場合、タイムアタック演出 ( 図 1 5 3 参照 ) が実行される。そのため、タイムアタック演出の実行中に開始される第 2 特図遊技での第 2 特図に対して設定される変動表示時間が長い場合、a 時短遊技状態において開始された大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである第 1 特図遊技を、通常遊技状態で終了させることに對しては不利となる。特に、当該第 1 特図遊技の実行中に開始される当該第 2 特図遊技での第 2 特図の変動表示時間として、a 時短遊技状態での第 2 特図の最長変動表示時間である特図変動パターン「 1 1 」の 2 0 0 秒が設定された場合、当該第 2 特図遊技が、最長変動表示時間が 1 5 0 秒である当該第 1 特図遊技の実行中に終了することが有り得ず、当該第 1 特図遊技を通常遊技状態で終了することが不可能となる。つまり、本実施形態では、a 時短遊技状態を含む時短遊技状態での第 2 特図遊技での第 2 特図の変動表示時間として、当該第 1 特図遊技の実行中に開始される第 2 特図遊技を、当該第 1 特図遊技の実行中に終了させることが不可能な変動表示時間が含まれる。

## 【 2 0 0 0 】

これに對して、本実施形態では、大当たり変動テーブルでの特図変動パターン「 1 1 」の振分率が 1 0 % に設定されているのに對して、時短遊技状態第 2 特図外れ変動テーブルでの特図変動パターン「 1 1 」の振分率が 0 . 5 % と極めて低い値に設定されている。そのため、a 時短遊技状態では、第 2 特図遊技に對する特図変動表示時間として、2 0 0 秒である特図変動パターン「 1 1 」が選択された場合、当該第 2 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである期待度が高くなる。即ち、タイムアタック演出の実行中に開始される第 2 特図遊技における第 2 特図の変動表示時間として a 時短遊技状態での最長変動表示時間が設定される場合、当該第 2 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高くなる。

## 【 2 0 0 1 】

このように、a 時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する第 1 特図遊技が開始されることに基づくタイムアタック演出の実行中に第 2 特図遊技が開始される場合、当該第 2 特図遊技における第 2 特図の変動表示時間が長い場合には、第 1 特図遊技を通常遊技状態において終了させて有利な c 時短遊技状態に移行させるという点では不利であるが、特図変動パターン「 1 1 」が選択された場合の大当たり期待度が高くなる。そのため、タイムアタック演出の実行中において、第 2 特図遊技における第 2 特図の変動表示時間が長く遊技者に不利で遊技に對する興味が低下しかねない状況において、当該第 2 特図遊技に對する大当たり期待度を高くすることで、タイムアタック演出の実行中での遊技に對する興味の低下を防止することができ、むしろ、タイムアタック演出の実行中の不利な状況で大当たりであることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため遊技の興味が向上される。

## 【 2 0 0 2 】

なお、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ~ 第 8 の実施形態におけ

10

20

30

40

50

る設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 2 0 0 3 】

[ 第 1 0 の実施形態 ]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、発光手段としての「発光体」を備え、また情報取得手段としての「情報取得処理」を備え、また判定手段としての「判定処理」を備え、また第 1 の回転手段又は第 2 の回転手段である回転手段としての「回転体」を備え、また第 1 の状態又は第 2 の状態である状態としての「視認状態」を備える。

【 2 0 0 4 】

発光手段は、遊技盤の正面視において視認可能な光を発することが可能なものであればよく、正面側に向けて光を発することが可能なものの他、正面側以外の方向（例えば遊技盤の表面に沿った方向（例えば左右方向などの横方向、上下方向などの縦方向、斜め方向））に向けて光を発することが可能なものであってもよい。発光手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機 E L ディスプレイ、それらのディスプレイの画素（ドット）、L E D ランプなどの各種ランプ、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 0 0 5 】

情報取得手段は、何らかの処理を実行するために情報を取得する処理であればよい。情報取得手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば主制御装置から送信されるコマンドを取得する処理、音声ランプ制御装置から送信されるコマンドを取得する処理、各種センサや各種スイッチの検知情報を取得する処理、普図当たり乱数カウンタを取得する処理、普図当たり種別カウンタを取得する処理、普図当たり乱数初期値カウンタを取得する処理、普図変動種別カウンタを取得する処理、大当たり乱数カウンタを取得する処理、大当たり種別カウンタを取得する処理、リーチ乱数カウンタを取得する処理、大当たり乱数初期値カウンタを取得する処理、特図変動種別カウンタを取得する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 0 0 6 】

判定手段は、各種情報に基づいて実行される判定処理であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば音声ランプ制御装置から送信されるコマンド種別を判定する処理、各種センサや各種スイッチの検知内容を判定する処理、普図当たり乱数カウンタの値を判定する処理（普図当たりであるか否かを判定する処理）、普図当たり種別カウンタの値を判定する処理（普図当たりの種別を判定する処理）、普図当たり乱数初期値カウンタの値を判定する処理（普図当たり乱数カウンタの初期値を判定する処理）、普図変動種別カウンタの値を判定する処理（普図変動表示時間を判定する処理）、大当たり乱数カウンタの値を判定する処理（大当たりであるか否かを判定する処理）、大当たり種別カウンタの値を判定する処理（大当たり種別を判定する処理）、リーチ乱数カウンタの値を判定する処理（リーチを実行するか否か、リーチの実行する場合のリーチの種別を判定する処理）、大当たり乱数初期値カウンタの値を判定する処理（大当たり乱数カウンタの初期値を判定する処理）、特図変動種別カウンタの値を判定する処理（特図変動表示時間を判定する処理）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 0 0 7 】

回転手段は、回転可能なものであればよい。回転手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば 1 つの固定位置で回転可能なもの、複数の位置で回転可能なもの、回転速度が一定なもの、回転速度が一定でないもの、1 つの方向に回転可能なもの、複数の方向に回転可能なもの、移動可能なもの、移動不能なもの、1 つの経路を移動可能なもの、複数の経路を移動可能なもの、直線的に移動可能なもの、非直線的に移動可能なもの、移動中に回転可能なもの、移動中に回転可能なもの、拡張などの変形可能なもの、連結、結合、分離などによって形態変化が可能なもの、全体が透光性を有するもの、一部が透光性を有するもの、透光性を有しないもの、M P U などの制御手段によって回転されるもの、遊技球などの他者が干渉することで回転されるもの、風車などの遊技球が干渉することで回転されるもの、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

## 【 2 0 0 8 】

状態は、遊技者が視認できるものであればよい。状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば回転手段の形態が変化される状態、1又は複数の発光手段の発光状態、1又は複数の回転手段の回転状態、1又は複数の回転手段の移動状態、回転手段を通して視認される発光手段の発光状態、回転手段が発光手段から発せられる光を遮る状態、1つの回転手段を通して他の回転手段が視認される状態、1又は複数の回転手段の移動状態、1つの回転手段が他の回転手段に近接する状態、1つの回転手段が他の回転手段から離間状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

## 【 2 0 0 9 】

ところで、従来の遊技機では、遊技盤に装飾用役物としての回転体などを設け、この回転体を、特図遊技における特図（飾り図柄）の変動表示中や大当たり遊技中に必要に応じて回転動作させている。

10

## 【 2 0 1 0 】

しかしながら、回転体には、裏面側に発光体が一体化されて搭載されているものが多く、回転体の動作時には発光体が発光した状態で回転するが、この状態では回転体の裏面側が視認不能となっている。そのため、従来の回転体による装飾は、回転体のみで行われており、装飾性の向上が不十分である。

## 【 2 0 1 1 】

これに対して、本発明では、第1の回転体の回転板部を通して発光体の光を視認可能な第1の視認状態と、回転板部の裏面側に第2の回転体が移動してくることで回転板部を通して光を遮った第2の回転体を視認可能な第2の視認状態と、を発生させることができ、第1の回転体と第2の回転体との2つの回転体を用いて高い装飾性を生み出すことが可能となる。

20

## 【 2 0 1 2 】

そして、本実施形態では、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部341の特定領域の光を視認可能な状態としての第1の視認状態、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370の裏面側に第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが移動してくることによって、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが発光体としての図柄表示部341の特定領域の光を遮って、第2の回転体としての左第2の回転体又は右第2の回転体が第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認可能な第2の状態としての第2の視認状態と、を有する。このように、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の裏面側に、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが移動可能であることで、第1の回転体としての第1の回転役物部材37と、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの動作によって、遊技者が視認可能な状態としての第1の視認状態と第2の視認状態との2つの態様となり得るため、第1の回転体としての第1の回転役物部材37と、第2の回転体としての左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの動作によって実行される装飾が多様化される。

30

40

## 【 2 0 1 3 】

例えば、本実施形態では、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部341の特定領域の光を視認可能な状態としての第1の視認状態では、第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認される図柄表示部341の特定領域の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第1の回転体としての第1の回転役物部材37の板状部材370を通して視認される発光体としての図柄表示部341の特定領域の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する装飾を実行

50

することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する装飾（保留連荘確定演出）を実行することが可能になる。

#### 【 2 0 1 4 】

また、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 の裏面側に第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動してくることによって、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を遮って左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認可能な状態としての第 2 の視認状態では、第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認される左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認される左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定装飾を実行することが可能になる。

#### 【 2 0 1 5 】

以上のように、本実施形態では、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を視認可能な状態としての第 1 の視認状態と、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 の裏面側に第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動してくることによって、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を遮って左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認可能な状態としての第 2 の視認状態と、を有することで、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 と、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R との動作によって実行される装飾が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

#### 【 2 0 1 6 】

以下、本実施形態について、図 1 5 7 ~ 図 1 7 3 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

#### 【 2 0 1 7 】

##### [ 内 枠 1 2 の 構 成 ]

図 1 5 7 は、本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図である。図 1 5 7 に示すように、遊技盤 3 1 には、複数の釘（符号略）、風車 3 1 0、内レール 3 1 1、外レール 3 1 2、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L、及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R が設けられている。



## 【 2 0 1 8 】

複数の釘は、透明樹脂で成形された遊技盤 3 1 における可変表示ユニット 3 4 の周囲に打設されており、遊技盤 3 1 に打ち出されて遊技盤 3 1 に沿って流下する遊技球の移動経路を規定する。遊技球は 0.6 秒間隔で発射装置によって発射されるので、遊技者による連続打球遊技時には複数の遊技球が遊技盤 3 1 上を流下する。遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球は、遊技盤 3 1 の左側領域に打設された釘などと衝突しつつ、スルーゲート 3 1 7 L を通過可能な経路、風車 3 1 0 に干渉する経路、一般入賞口 3 1 3 に入球可能な経路、第 1 入賞口 3 1 4 に入球可能な経路などの各種経路を回転しながら流下して移動する。ここで、遊技盤 3 1 の左側領域に打ち出された遊技球は、スルーゲート 3 1 7 を通過または通過することなく遊技盤 3 1 上を流下し、一般入賞口 3 1 3 に入球する遊技球と風車 3 1 0 に向かって流下する遊技球とに分岐する。一般入賞口 3 1 3 に遊技球が入球した場合は予め設定された球数の遊技球が賞球として払出装置によって払い出される。風車 3 1 0 に向かって流下する遊技球は、風車 3 1 0 の上方の複数の位置から風車 3 1 0 に向けて流下する。風車 3 1 0 によって流路を振り分けられた遊技球は、第 1 入賞口 3 1 4 に向かって流下する遊技球と、第 2 入賞口 3 1 5 に向かって流下する遊技球とに分岐する。第 1 入賞口 3 1 4 に向かって流下する遊技球は打設された複数の釘によってランダムな軌道を通して流下し、第 1 入賞口 3 1 4 に入賞、または下方に流下する。第 2 入賞口 3 1 5 に向かって流下する遊技球は打設された複数の釘によってランダムな軌道を通して第 2 入賞口 3 1 5 に向かって流下し、電動役物 3 1 5 b が作動される場合には第 2 入賞口 3 1 5 に入球し、電動役物 3 1 5 b が作動されていない場合に第 2 入賞口 3 1 5 に入球することなく流下してアウト口 3 1 8 に入球する。一方、遊技盤 3 1 の右側領域に打ち出された遊技球は、遊技盤 3 1 の右側領域に打設された釘などと衝突しつつ、スルーゲート 3 1 7 R を通過可能な経路、開閉扉 3 1 9 が作動される場合に可変入賞口 3 1 6 に入球可能な経路、電動役物 3 1 5 b が作動される場合に第 2 入賞口 3 1 5 に入球可能な経路などの各種経路を回転しながら流下して移動する。そして第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合には、遊技状態に応じて大当たり抽選が実行される。即ち、本実施形態では、複数の釘は、低頻度サポートモードである通常遊技状態において遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが有利となるように打設され、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態において遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが有利となるように打設されている。従って、本実施形態では、通常遊技状態において左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態において右打ちが奨励される。

## 【 2 0 1 9 】

風車 3 1 0 は、図示しない軸受け部や、取り付け時に遊技機前面側に配置される前面回転板部や、遊技球が当接する複数の当接板部が透明樹脂によって一体成型されており、遊技盤 3 1 の左側領域の中央部に 1 つ設けられている。風車 3 1 0 は透明樹脂で成形されているため、正面側から視認した場合に図示しない前面回転板部の裏面側が視認可能となっている。そして、遊技盤に設けられた装飾用の発光体や遊技盤の裏面側に設けられた図示しない遊技盤照明用の発光体の光の切り替わりを風車 3 1 0 の前面回転板部を通して視認可能となっている。即ち、風車 3 1 0 は遊技機前面側から視認した場合、前面回転板部の裏面側に何も存在しない状態では前面回転板部の裏面側の発光状態を視認可能となっている。図示しない前面回転板部には一部塗装や切り欠き等の装飾が施されており、透明樹脂による一体成型であるが光透過率が異なるように構成されている。風車 3 1 0 は、遊技球が干渉することによって正面視の時計回り方向又は反時計回り方向に回転可能である。風車 3 1 0 の上方から風車 3 1 0 に向けて流下してくる遊技球は遊技盤 3 1 に打設された釘によってランダムな軌道を通して複数の方向から風車 3 1 0 の当接板部の何れかに当接する。このとき、タイミングによっては複数の遊技球が同時に風車 3 1 0 に向かって流下し、当接板部に当接することも有り得る。遊技球が当接板部に当接すると、遊技球の運動エネルギーが風車 3 1 0 に伝達され、伝達された運動エネルギーによって風車 3 1 0 全体を軸を中心に回転させる。この風車 3 1 0 の図示しない複数の当接板部は、遊技盤 3 1 の左上方から流下して当該風車 3 1 0 の当接板部の何れかに当接する遊技球を当該風車 3 1 0

10

20

30

40

50

の回転軸の左側又は右側に振り分ける。このとき、風車 310 は透明樹脂で成形されているため、遊技球が前面回転板部外の領域から流下し、前面回転板部の裏面側に流下して当接板部に当接し、当該遊技球の運動エネルギーによって回転した風車 310 が遊技球を振り分ける様子を遊技機前面側から視認することができる。風車 310 によって左側に振り分けられた遊技球は、第 1 入賞口 314 に入球不能な経路を移動する。一方、風車 310 によって右側に振り分けられた遊技球は、第 1 入賞口 314 に入球可能な経路を移動可能である。即ち、風車 310 は、遊技盤 31 の左上方から流下して当該風車 310 に干渉する遊技球を、第 1 入賞口 314 への入球が不能である点で遊技者に不利な左側の経路と、第 1 入賞口 314 への入球が可能である点で遊技者に有利な経路を含む右側の経路に振り分ける。そして、遊技球から伝達された運動エネルギーがゼロになると回転を停止して停止状態となる。このように、風車 310 は透明樹脂で成形されているので、裏面側が視認可能な前面回転板部を通して、遊技盤側の発光状態が視認可能な視認状態、遊技盤側の光が消灯した消灯状態を視認可能な視認状態、前面回転板部の裏面側に遊技球が移動してくる状態を視認可能な視認状態、などの複数の視認状態を視認可能となっている。

10

#### 【2020】

なお、複数の釘の配置は、図 157 に示した例には限定されず適宜変更可能である。また、風車 310 の数及び配置は、図 157 に示した例には限定されず適宜変更可能である。例えば、風車 310 は、複数設けてもよく、遊技盤 31 の左側領域に設けることに加えて、又は代えて、遊技盤 31 の右側領域に設けてよい。また、風車 310 は常時回転可能となっている。そのため、遊技球が当接すればいつでも回転可能となっており、遊技者が弾球遊技を行っている場合には、大当たり中であっても変動遊技中であっても変動停止中であっても回転する可能性がある。

20

#### 【2021】

可変表示ユニット 34 は、サブ制御ユニット 332 によって制御され、正面視において視認可能な静止画や動画を表示する図柄表示部 341 を備える。図柄表示部 341 は、例えば液晶ディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイ、プラズマディスプレイ、有機 EL ディスプレイなどを有するものとして構成される。即ち、図柄表示部 341 は、正面側に光を発することで静止画や動画を表示可能なものであればよい。

#### 【2022】

なお、本実施形態では、本発明の発光手段が正面側に光を発することが可能な図柄表示部 341 として構成されているが、本発明の発光手段としては、遊技盤の正面視において視認可能な光を発することが可能なものであればよく、正面側に向けて光を発することが可能なものの他、正面側以外の方向（例えば遊技盤の表面に沿った方向（例えば左右方向などの横方向、上下方向などの縦方向、斜め方向））に向けて光を発することが可能なものであってもよい。

30

#### 【2023】

ここで、図 158 ~ 図 161 は、第 1 の回転役物部材 37 を説明するために参照する図面である。具体的には、図 158 は第 1 の回転役物部材 37 が縮小状態で作動位置にある場合の遊技盤 31 の一例を示す正面図、図 159 は第 1 の回転役物部材 37 が拡大状態で作動位置にある場合の遊技盤 31 の一例を示す正面図、図 160 は第 1 の回転役物部材 37 の作動例を示す正面図、図 161 は第 1 の回転役物部材 37 の周辺を、一部を破断して示す側面図である。

40

#### 【2024】

図 158 ~ 図 161 に示すように、第 1 の回転役物部材 37 は、詳細は後述するが、第 1 の回転役物部材駆動機構 37a（図 169 参照）によって、上下動、回転、及び拡縮可能であり、特図遊技や大当たり遊技において、単独で、又は後述の左第 2 の回転役物部材 38L や右第 2 の回転役物部材 38R と協働して、遊技に関する所定の情報を遊技者に付与する演出を実行するために動作される。ここで、遊技に関する所定の情報としては、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に

50

大当たり種別を明示又は示唆する情報、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する情報、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該特図遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報（保留の先読み情報）、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する情報（いわゆる保留連荘を明示又は示唆する情報）などが挙げられる。

【2025】

なお、本実施形態では、第1の回転役物部材37は、特図遊技において、左第2の回転役物部材38Lや右第2の回転役物部材38Rと協働して、大当たり種別（5R通常大当たり、5R確変大当たり、16R確変大当たり）や、保留連荘の有無を明示又は示唆するために利用される。

10

【2026】

第1の回転役物部材37は、縮小状態の正面視において花を模した形状を有しており、図柄表示部341の前面側に配置されている。なお、第1の回転役物部材37の設置場所は、図柄表示部341の前面側に限らず変更可能であり、例えば遊技球の流路上に設けてもよい。この場合、第1の回転役物部材37に遊技球が衝突しないように釘により保護することが考えられる。もちろん、第1の回転役物部材37を遊技球の流路上に配置する場合の遊技球からの保護は、釘に限らず樹脂製などの部材によって行ってもよい。また、第1の回転役物部材37を遊技球の流路上に配置する場合に遊技球の作用を受けるようにしてもよい。即ち、第1の回転役物部材37は、遊技球による作用を受けても受けなくてもよい。そして、第1の回転役物部材37は、複数の板状部材370、371、回転軸372、及び複数の拡張ガイド機構373を備える。

20

【2027】

複数の板状部材370、371は、花びらを模した形状を有し、第1板状部材370及び第2板状部材371を含む。各板状部材370、371は、例えば全体が樹脂により形成されている。

【2028】

第1板状部材370は、背面側を視認可能な透光性を有する正面視円形の透光性領域370Aを備える。透光性領域370Aは、当該第1板状部材370における他の領域に比べて透光性が高く形成されている。透光性領域370Aは、第1板状部材370の全体が樹脂により形成される場合、例えば透明樹脂又は半透明樹脂により形成されている。なお、第1板状部材370における透光性領域370A以外の領域は、背面側を視認可能に形成しても背面側を視認不能又は困難に形成してもよい。

30

【2029】

このような透光性領域370Aは、例えば樹脂成形により第1板状部材370の前加工品である透明な樹脂成形物を形成した後に、当該樹脂成形物における透光性領域370Aとなるべき領域以外に塗装を施すことにより形成することができる。また、透光性領域370Aは、例えば透明樹脂又は半透明樹脂により形成された正面視円形状の部材をインサート成形することで形成することも可能である。

40

【2030】

なお、透光性領域370Aは、第1板状部材370の他の領域に比べて透光性が高く、背面側を視認可能な透光性を有する限りは、有色透明及び無色透明のいずれであってもよい。また、透光性領域370Aの正面視形状は、円形に限らず、他の形状であってもよい。また、透光性領域370Aは、貫通孔として形成してもよい。このように透光性領域370Aを貫通孔として形成する場合には、透光性領域370Aをインサート成形により形成する場合に比べて透光性領域370Aを容易に形成することができる。

【2031】

また、透光性領域370Aは、拡大レンズとして形成してもよい。このように、透光性領域370Aを拡大レンズとして形成する場合、透光性領域370Aを通して視認される

50

所定の情報の表示が拡大表示されるため、遊技者は所定の情報を把握し易くなる。例えば、透光性領域 370A を通して、左第 2 の回転役物部材 38L の情報表示部 383L, 384L 又は右第 2 の回転役物部材 38R の情報表示部 383R, 384R が視認可能とされる場合、情報表示部 383L, 384L, 383R, 384R によって提示される情報（例えば大当たり種別、保留連荘の有無）が拡大表示される。また、透光性領域 370A を通して、図柄表示部 341 の所定領域が視認可能な状態では、所定領域において提示される情報（例えば大当たり抽選の結果）が拡大表示される。これにより、特図遊技において、大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示する、いわゆる一発告知演出を実行することが可能になる。

#### 【2032】

また、本実施形態では、第 1 板状部材 370 に周囲に比べて透光性が高い透光性領域 370A が設けられていたが、必ずしも透光性領域 370A を設定する必要はなく、例えば第 1 板状部材 370 は、全体の透光性が均一又は略均一となるように形成してもよい。

#### 【2033】

一方、第 2 板状部材 371 は、基本的に第 1 板状部材 370 と同様な外観を有するため詳細な説明は省略するが、透光性領域 370A が設けられていない点で、第 1 板状部材 370 とは異なる。また、第 2 板状部材 371 は、適用可能な範囲において、第 1 板状部材 370 と同様な設計変更が可能である。

#### 【2034】

回転軸 372 は、後述の第 1 の回転役物部材駆動機構 37a（図 169 参照）から回転駆動力が入力される部分であり、図柄表示部 341 に向けて遊技盤 31 の前後方向に延びている。回転軸 372 は、MPU51 の制御に従って第 1 の回転役物部材駆動機構 37a から回転力が入力されることによって所定の回転状態とされ、MPU51 の制御に従って第 1 の回転役物部材駆動機構 37a から回転力の入力停止することによって非回転状態（所定の停止状態）とされる。

#### 【2035】

なお、所定の回転状態での回転軸 372（複数の板状部材 370, 371）の回転速度、即ち第 1 の回転役物部材 37 の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

#### 【2036】

回転軸 372 には、複数の拡張ガイド機構 373 が正面視において放射状に固定されている。そのため、複数の拡張ガイド機構 373 は、回転軸 372 が回転されることによって回転軸 372 を中心に回転可能である。回転軸 372 は、昇降シャフト 374 に固定された支持リング 375 に回転可能に支持されており、規制リング 376 によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト 374 は、回転軸 372 を上下方向に移動させるものであり、後述の第 1 の回転役物部材駆動機構 37a（図 169 参照）から入力される駆動力によって回転軸 372 を上下方向に移動させる。これにより、第 1 の回転役物部材 37 は、回転軸 372 が上下方向への移動されることによって、全体が上下方向に移動可能である。即ち、第 1 の回転役物部材 37 は、下動することによって左第 2 の回転役物部材 38L 及び右第 2 の回転役物部材 38R に近接することが可能であり、上動することによって左第 2 の回転役物部材 38L 及び右第 2 の回転役物部材 38R から離間することが可能である。

#### 【2037】

各拡張ガイド機構 373 は、板状部材 370, 371 を 1 つずつ支持しており、支持した板状部材 370, 371 を回転軸 372 の半径方向に沿ってスライド移動させることが可能である。各拡張ガイド機構 373 は、例えば後述の第 1 の回転役物部材駆動機構 37a（図 169 参照）から入力される回転力を直進力に変換することで、支持した板状部材 370, 371 を回転軸 372 の半径方向に沿ってスライド移動させる。各拡張ガイド機構 373 としては、回転力を直進力に変換する公知の機構を採用することができる。具体的には、各拡張ガイド機構 373 としては、ラック、スクリーシャフト、ボールねじ、

10

20

30

40

50

無端ベルト、ワイヤ、チェーン、平歯車や傘歯車などの各種歯車、ローラなどの構成要素を１以上含むアクチュエータが挙げられる。また、各拡張ガイド機構３７３は、磁力や電磁力を利用したものであってもよい。

【２０３８】

このように、第１の回転役物部材３７では、回転軸３７２が昇降シャフト３７４に回転可能に支持され、回転軸３７２から放射状に配置された複数の拡張ガイド機構３７３に１つずつ板状部材３７０、３７１がスライド移動可能に支持されている。そのため、第１の回転役物部材３７は、図柄表示部３４１の正面側において、上下方向に移動可能であり、回転軸３７２を中心に回転可能であり、回転軸３７２を中心に拡張可能である。

【２０３９】

ここで、図１６９は遊技機１０のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。

【２０４０】

図１６９に示すように、第１の回転役物部材３７は、ＭＰＵ５１によって制御される第１の回転役物部材駆動機構３７ａを介して、上下動、回転及び拡張が制御される。第１の回転役物部材駆動機構３７ａは、入出力Ｉ／Ｆ５２を介して音声ランプ制御装置５のＭＰＵ５１に接続されている。この第１の回転役物部材駆動機構３７ａは、例えば複数のモーター、第１の回転役物部材３７が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【２０４１】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、ＤＣモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、第１の回転役物部材３７の回転軸３７２、複数の拡張ガイド機構３７３及び昇降シャフト３７４に連結されており、回転軸３７２、複数の拡張ガイド機構３７３及び昇降シャフト３７４に駆動力が入力される。第１の回転役物部材３７は、昇降シャフト３７４の駆動力が入力されることによって、第１の回転役物部材３７が開口３１Ａから露出する予め定められた図１５７に示す待機位置（図１５８に仮想線で示す位置）と、待機位置よりも下方に設定され、第１の回転役物部材３７の全体が露出する図１５８に実線で示す作動位置との間で、図柄表示部３４１の正面側において上下方向に移動可能である。また、図１６０に示すように、第１の回転役物部材３７は、回転軸３７２に回転力が入力されることによって、図柄表示部３４１の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、第１の回転役物部材３７の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、第１の回転役物部材３７は作動位置において回転される。さらに、第１の回転役物部材３７は、拡張ガイド機構３７３に駆動力が入力されることによって、図柄表示部３４１の正面側において、回転軸３７２の半径方向に各板状部材３７０、３７１がスライド移動されることで拡張可能である。そして、第１の回転役物部材３７は、図柄表示部３４１の正面側において、縮小状態（図１６０（Ａ）参照）及び拡大状態（図１６０（Ｂ）参照）のいずれにおいても回転可能である。

【２０４２】

また、第１の回転役物部材駆動機構３７ａは、モータードライバが音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置５からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置５に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置５の入出力Ｉ／Ｆ５２に直接接続され、音声ランプ制御装置５によって制御されてもよい。

【２０４３】

なお、第１の回転役物部材駆動機構３７ａの構成は、特に制限はなく、同様に、第１の回転役物部材駆動機構３７ａの構成についても特に制限はない。即ち、第１の回転役物部材３７を上下動、回転及び拡張させる構成は、特に制限はない。

【２０４４】

また、本実施形態では、第１の回転役物部材３７を回転・拡張させる駆動力としては、

10

20

30

40

50

モーターによって付与されるものに限らず、ソレノイドの他、遊技球の作用により得られるものであってもよい。具体的には、第１の回転役物部材３７を回転・拡張させる駆動力としては、アウト口３１８などを介して遊技盤３１の裏面側に排出されるアウト玉により得られる動力、遊技盤３１を流下するアウト玉以外の遊技球により得られる動力などが考えられる。一例として、遊技盤３１の前面側又は背面側を移動する遊技球の作用によりギアなどの回転体を常に回転させ、必要に応じて、当該回転体と第１の回転役物部材３７とを接続することによって当該回転体の回転力を第１の回転役物部材３７とに伝達することで、第１の回転役物部材３７を回転・拡張させることが考えられる。他の例として、第１の回転役物部材３７を回転・拡張させる駆動力としては、遊技盤３１の前面側又は背面側を移動する遊技球の作用により得られる電力が考えられる。例えば、遊技球が作用することによる回転体の回転、圧電素子に遊技球が衝突することによる圧電素子の変形などによる発電により電力が考えられる。また、遊技球の作用により得られる電力は、蓄電しても利用してもよい。具体的には、遊技球の作用により得られる電力を蓄電機に蓄電しておき、この蓄電機に蓄電された電力を利用して第１の回転役物部材３７を回転・拡張させることが考えられる。

10

#### 【２０４５】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、作動位置において第１の回転役物部材３７が拡大状態にある場合、第１の回転役物部材３７の背面側かつ図柄表示部３４１の正面側に配置された左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒは、これらが作動位置に移動することで、第１の回転役物部材３７の複数の板状部材３７０、３７１の背後に移動することが可能である（図１６５～図１６７参照）。そのため、作動位置において第１の回転役物部材３７が拡大状態にある場合、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが第１の回転役物部材３７の複数の板状部材３７０、３７１の背後に移動することで、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌや右第２の回転役物部材３８Ｒが視認可能な状態とされる（図１６７参照）。一方、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが第１の回転役物部材３７の複数の板状部材３７０、３７１の背後にない場合、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とされる。

20

30

#### 【２０４６】

このように、本実施形態では、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態と、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが視認可能な状態と、を有する。これにより、第１の回転役物部材３７と左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとによって、２種類の状態となり得るため、第１の回転役物部材３７と左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒとの動作によって実行される演出が多様化される。例えば、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態では、透光性領域３７０Ａを通して視認される特定領域の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、透光性領域３７０Ａを通して視認される特定領域の光の視認態様に応じて、例えば遊技者に遊技に対する所定の情報（例えば当該特図遊技や保留された特図遊技の大当たり抽選の結果に関する情報）を付与する演出を実行することが可能になる。一方、図柄表示部３４１から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第１の回転役物部材３７における第１板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒが視認可能な状態では、透光性領域３７０Ａを通して視認される左第２の回転役物部材３８Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの視認態様に応じて、例えば遊技者に遊技に対する所定の情報（例えば当該

40

50

特図遊技や保留された特図遊技の大当たり抽選の結果に関する情報)を付与する演出を実行することが可能になる。

【2047】

なお、第1の回転役物部材37と左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとによって実現される2種類の状態において、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出としては、例えば当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を明示又は示唆する演出、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する演出、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該特図遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出(保留の先読み演出)、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることを明示又は示唆する演出(いわゆる保留連荘を明示又は示唆する演出)などが挙げられる。このように、第1の回転役物部材37と左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとによって実現される2種類の状態を有することで、回転役物部材37, 38L, 38Rの動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

10

【2048】

また、第1の回転役物部材37は、単独で、前述の遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することも可能である。例えば、図柄表示部341に所定の情報に対応させた画像を表示すると共に、第1の回転役物部材37における第1板状部材370の透光性領域370Aを通して、当該画像を視認可能とすることで、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することができる。この場合、遊技者に遊技に対する所定の情報に対応する画像を複数表示し、これらの画像のうちの1つの画像を、透光性領域370Aを通して視認可能とすることで、遊技者に遊技に対する所定の情報を付与する演出を実行することも考えられる。

20

【2049】

ここで、図162(A)~図162(C)は、特図遊技において第1の回転役物部材37が単独で大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出を実行する場合の視認例を示す図である。具体的には、図162(A)はルーレット演出での図柄表示部341の画像例であり、図162(B)はルーレット演出において大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する場合の視認例であり、図162(C)はルーレット演出において大当たり抽選の結果が外れであることを報知する場合の視認例である。

30

【2050】

図162(A)に示すように、特図遊技において第1の回転役物部材37が単独で遊技者に大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出を実行する場合、図柄表示部341には、複数の報知画像40A~40E(図示した例では5つ)が表示される。複数の報知画像40A~40Eは、大当たりであることを報知する2つの大当たり報知画像40A, 40Bと、外れであることを報知する3つの外れ報知画像40C~40Eとを含む。大当たり報知画像40A, 40Bと外れ報知画像40C~40Eとは、区別可能な態様で表示される。図162(A)に示す例では、大当たり報知画像40A, 40Bが黒色円形に表示され、外れ報知画像40C~40Eが白色円形に表示されることで区別可能とされている。

40

【2051】

なお、大当たり報知画像40A, 40Bと外れ報知画像40C~40Eとは、区別可能な態様で表示されていればよく、円形に限らず他の形状として表示してもよく、また黒色や白色に限らず他の色で表示してもよい。さらには、大当たり報知画像40A, 40Bと外れ報知画像40C~40Eとは、文字や記号により区別可能に表示してもよい。例えば、大当たり報知画像40A, 40Bを「当」、「WIN」、「」などのように大当たり

50

を明示又は示唆する画像として表示する一方で、外れ報知画像 40C ~ 40E を「外」、「LOSE」、「×」などのように外れを明示又は示唆する画像として表示することも考えられる。また、複数の報知画像 40A ~ 40E に代えて、又は加えて、大当たり期待度を示唆する画像を表示してもよい。例えば、「チャンス」、「大チャンス」、「激熱」、「鉄板」(大当たりの明示)などの文字画像の他、大当たり期待度を「 %」のように表示してもよい。

#### 【2052】

また、複数の報知画像 40A ~ 40E は、第 1 の回転役物部材 37 が縮小状態である場合の第 1 板状部材 370 の透光性領域 370A の回転軌跡上に表示される。図 162 (A) に示す例では、複数の報知画像 40A ~ 40E は、前記回転軌跡の下半分の円弧上に等間隔で表示されている。これにより、縮小状態で回転する第 1 の回転役物部材 37 を、複数の報知画像 40A ~ 40E のいずれかに対応する位置で停止させることで、第 1 板状部材 370 の透光性領域 370A を通して、大当たり報知画像 40A, 40B 及び外れ報知画像 40C ~ 40E のいずれかを視認可能とすることができる。換言すれば、ルーレット演出における第 1 の回転役物部材 37 の停止位置としては、複数の報知画像 40A ~ 40E のいずれかを透光性領域 370A を通して視認可能な 5 か所が設定される。

10

#### 【2053】

例えば、縮小状態で回転する第 1 の回転役物部材 37 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、第 1 板状部材 370 の透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40A, 40B が視認可能な位置(図 162 (B) 参照)に停止される。一方、縮小状態で回転する第 1 の回転役物部材 37 は、大当たり抽選の結果が外れである場合には、第 1 板状部材 370 の透光性領域 370A を通して外れ報知画像 40C ~ 40E が視認可能な位置(図 162 (C) 参照)に停止される。

20

#### 【2054】

なお、本実施形態では、複数の報知画像 40A ~ 40E が、第 1 の回転役物部材 37 が縮小状態である場合の第 1 板状部材 370 の透光性領域 370A の回転軌跡上に表示されていたが、複数の報知画像 40A ~ 40E を、第 1 の回転役物部材 37 が拡大状態である場合の第 1 板状部材 370 の透光性領域 370A の回転軌跡上に表示してもよい。この場合、拡大状態で回転する第 1 の回転役物部材 37 の停止位置を制御することで、第 1 板状部材 370 の透光性領域 370A を通して、大当たり報知画像 40A, 40B 及び外れ報知画像 40C ~ 40E のいずれかを視認可能とすることができる。

30

#### 【2055】

また、本実施形態では、第 1 板状部材 370 の透光性領域 370A の回転軌跡における下半周において等間隔で 5 つの報知画像 40A ~ 40E が配置されていたが、報知画像 40A ~ 40E の数は、大当たり報知画像 40A, 40B と外れ報知画像 40C ~ 40E とのように異なる情報を報知することが可能な 2 種類以上を含んでいれは特に制限はなく、また、複数の報知画像 40A ~ 40E は、必ずしも等間隔で配置する必要はなく、さらに、複数の報知画像 40A ~ 40E は、透光性領域 370A の回転軌跡の下半周に限らず、当該回転軌跡の上半周、左半周、右半周、全周のように、図 162 (A) に示す例とは異なる範囲に表示してもよい。

40

#### 【2056】

ここで、図 162 (D) は、特図遊技において第 1 の回転役物部材 37 が単独で大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを報知するルーレット演出における第 1 の回転役物部材 37 の回転パターン(透光性領域 370A を通して視認される報知画像 40A ~ 40E の視認順序)の例を示す図である。なお、図 162 (D) における「40A」、「40B」などは、当該符号に対応する報知画像 40A ~ 40E が透光性領域 370A を通して視認可能に位置に第 1 の回転役物部材 37 が仮停止又は停止されることを意味している。また、図 162 (E) は、ルーレット演出における停止パターンの例を示す図である。

#### 【2057】

図 162 (D) に示すように、本実施形態では、ルーレット演出における第 1 の回転役

50



物部材 3 7 の回転パターンとして、A ~ F の 6 種類が設定されている。なお、回転パターン A ~ F の詳細は後述する。そして、回転パターン A ~ F のいずれの回転パターンを実行するかは、例えば所定の抽選に基づいてランダムに決定される。また、複数の報知画像 4 0 A ~ 4 0 E のうちのいずれの報知画像 4 0 A ~ 4 0 E が最終的に透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能とされるか、即ち第 1 の回転役物部材 3 7 の最終停止位置は、例えば大当たり抽選結果に基づいて所定の抽選により決定される。

【 2 0 5 8 】

また、図 1 6 2 ( E ) に示すように、本実施形態では、ルーレット演出における停止パターンとして、A ~ D の 4 種類が設定されている。即ち、ルーレット演出では、回転パターン A ~ F のいずれが実行された後に、停止パターン A ~ D のいずれかが実行されることで、予め定められた最終的位置に第 1 の回転役物部材 3 7 が停止され、透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能な報知画像 4 0 A ~ 4 0 E の種別によって、大当たり抽選の結果が大当たりであるか、外れであるかが報知される。

10

【 2 0 5 9 】

図 1 6 2 ( D ) に示す回転パターン A は、第 1 の回転役物部材 3 7 の初期停止位置が、大当たり報知画像 4 0 A が透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能な位置 ( 図 1 6 2 ( B ) 参照 ) であり、その後、第 1 の回転役物部材 3 7 が所定角度 ( 例えば 4 5 ° ) ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり報知画像 4 0 B、外れ報知画像 4 0 C、外れ報知画像 4 0 D、外れ報知画像 4 0 E が、順次、透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能とされる。さらに、回転パターン A では、第 1 の回転役物部材 3 7 が特定角度 ( 例えば 1 8 0 ° ) だけ時計回り方向に回転されることで、再び大当たり報知画像 4 0 A が透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能とされ、その後、必要に応じて所定角度 ( 例えば 4 5 ° ) ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像 4 0 A ~ 4 0 E のいずれかが透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

20

【 2 0 6 0 】

回転パターン B は、回転パターン A と同様に、第 1 の回転役物部材 3 7 の初期停止位置が、大当たり報知画像 4 0 A が透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能な位置 ( 図 1 6 2 ( B ) 参照 ) であり、その後、第 1 の回転役物部材 3 7 が所定角度 ( 例えば 4 5 ° ) ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり報知画像 4 0 B、外れ報知画像 4 0 C、外れ報知画像 4 0 D、外れ報知画像 4 0 E が、順次、透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能とされる。さらに、回転パターン B では、回転パターン A とは逆に、必要に応じて所定角度 ( 例えば 4 5 ° ) ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像 4 0 A ~ 4 0 E のいずれかが透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

30

【 2 0 6 1 】

回転パターン C は、第 1 の回転役物部材 3 7 の初期停止位置が、外れ報知画像 4 0 E が透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能な位置 ( 図 1 6 2 ( C ) 参照 ) であり、その後、第 1 の回転役物部材 3 7 が所定角度 ( 例えば 4 5 ° ) ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、外れ報知画像 4 0 D、外れ報知画像 4 0 C、大当たり報知画像 4 0 B、大当たり報知画像 4 0 A が、順次、透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能とされる。さらに、回転パターン C では、第 1 の回転役物部材 3 7 が特定角度 ( 例えば 1 8 0 ° ) だけ反時計回り方向に回転されることで、再び外れ報知画像 4 0 E が透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能とされ、その後、必要に応じて所定角度 ( 例えば 4 5 ° ) ずつ間欠的に反時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像 4 0 A ~ 4 0 E のいずれかが透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

40

【 2 0 6 2 】

回転パターン D は、回転パターン C と同様に、第 1 の回転役物部材 3 7 の初期停止位置が、外れ報知画像 4 0 E が透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能な位置 ( 図 1 6 2 ( C ) 参照 ) であり、その後、第 1 の回転役物部材 3 7 が所定角度 ( 例えば 4 5 ° ) ずつ間欠的に

50

に反時計回り方向に回転されることで、外れ報知画像 40D、外れ報知画像 40C、大当たり報知画像 40B、大当たり報知画像 40A が、順次、透光性領域 370A を通して視認可能とされる。さらに、回転パターン D では、回転パターン C とは逆に、必要に応じて所定角度（例えば 45°）ずつ間欠的に時計回り方向に回転されることで、大当たり抽選の結果に応じて、報知画像 40A ~ 40E のいずれかが透光性領域 370A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【2063】

回転パターン E では、第 1 の回転役物部材 37 が時計回り方向に高速回転された後、報知画像 40A ~ 40E のいずれかが透光性領域 370A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【2064】

回転パターン F では、回転パターン E とは逆に、第 1 の回転役物部材 37 が反時計回り方向に高速回転された後、報知画像 40A ~ 40E のいずれかが透光性領域 370A を通して視認可能が状態で停止又は仮停止される。

【2065】

図 162 (E) に示す停止パターン A は、第 1 の回転役物部材 37 が、予め定められた最終停止位置に直接停止し、その後に、第 1 の回転役物部材 37 が再回転しないパターンである。

【2066】

停止パターン B は、最終停止前に、大当たり報知画像 40B が透光性領域 370A を通して視認可能な位置と、外れ報知画像 40C が透光性領域 370A を通して視認可能な位置との間で、第 1 の回転役物部材 37 が時計回り方向又は反時計回り方向に所定角度（例えば 45°）だけ交互に回転され、その後に、予め定められた最終停止位置である大当たり報知画像 40B が透光性領域 370A を通して視認可能な位置、又は外れ報知画像 40C が透光性領域 370A を通して視認可能な位置に停止するパターンである。この停止パターン B は、最終停止位置が、透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40B が視認可能な位置、又は透光性領域 370A を通して外れ報知画像 40C が視認可能な位置が決定された場合に実行される。

【2067】

停止パターン C 及び停止パターン D は、大当たり抽選の結果が大当たりであり、最終停止位置として、透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40B が視認可能な位置が決定されている場合に実行され得るものである。具体的には、停止パターン C では、透光性領域 370A を通して外れ報知画像 40C が視認可能な位置に第 1 の回転役物部材 37 が仮停止された後、第 1 の回転役物部材 37 が所定角度（例えば 45°）だけ反時計回り方向に回転されることで、透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40B が視認可能な位置に第 1 の回転役物部材 37 が停止される。一方、停止パターン D では、停止パターン C と同様に、透光性領域 370A を通して外れ報知画像 40C が視認可能な位置に第 1 の回転役物部材 37 が仮停止された後、第 1 の回転役物部材 37 が特定角度（例えば 135°）だけ時計回り方向に回転されることで、透光性領域 370A を通して大当たり報知画像 40B が視認可能な位置に第 1 の回転役物部材 37 が停止される。

【2068】

このように、第 1 の回転役物部材 37 によるルーレット演出では、第 1 の回転役物部材 37 の回転パターン A ~ F と停止パターン A ~ D の組み合わせによって、演出や装飾性がより多様化・多彩化される。また、遊技者は、ルーレット演出が実行される場に、第 1 の回転役物部材 37 の透光性領域 370A を通して最終的に視認可能とされる報知画像 40A ~ 40E に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【2069】

なお、第 1 の回転役物部材 37 によるルーレット演出における回転パターンや停止パターンは、図 162 (D) や図 162 (E) に示した例には限定されず、種々に変更可能である。

10

20

30

40

50

## 【 2 0 7 0 】

また、本実施形態では、特図遊技において第 1 の回転役物部材 3 7 が単独で大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかを報知するルーレット演出について説明したが、第 1 の回転役物部材 3 7 によるルーレット演出は、特図遊技において、確変大当たりであるか通常大当たりであるかを報知する演出として実行してもよく、特図遊技において通常大当たりであることが報知された場合に、大当たり遊技において、確変大当たりであることを報知する昇格演出として実行してもよい。

## 【 2 0 7 1 】

また、本実施形態のルーレット演出では、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して図柄表示部 3 4 1 に表示された報知画像 4 0 A ~ 4 0 E が視認可能とされるが、図柄表示部 3 4 1 に表示された報知画像 4 0 A ~ 4 0 E を視認可能とすることに代えて、第 1 の回転役物部材 3 7 の裏面側に L E D などの各種ランプを複数個配置し、透光性領域 3 7 0 A を通して視認可能とされるランプの発光態様、例えば色、点灯、消灯、点滅などによって、大当たりであるか否かや、大当たり種別を報知するようにしてもよい。

## 【 2 0 7 2 】

また、本実施形態では、第 1 の回転役物部材 3 7 が上下方向の直線的経路を移動可能とされているが、上下方向以外の方向、例えば左右方向や斜め方向に移動可能であってもよいし、蛇行した経路や円弧状の経路などの非直線的な経路を移動可能であってもよく、複数の異なる経路を移動可能であってもよい。また、第 1 の回転役物部材 3 7 は、移動不能であってもよい。

## 【 2 0 7 3 】

また、本実施形態では、第 1 の回転役物部材 3 7 の待機位置が開口 3 1 A から一部が露出する位置に設定され、第 1 の回転役物部材 3 7 の作動位置が図柄表示部 3 4 1 の中央部に設定されているが、当該待機位置及び当該作動位置は特に限定はなく、例えば正面視における図柄表示部 3 4 1 の周囲、各種入賞口 3 1 3 ~ 3 1 6 の直上や内部、回転体としての風車 3 1 0 の周囲などに設定してもよい。また、第 1 の回転役物部材 3 7 の待機位置及び作動位置の少なくとも一方を複数設定してもよい。

## 【 2 0 7 4 】

また、本実施形態では、第 1 の回転役物部材 3 7 が、複数の板状部材 3 7 0 , 3 7 1 のスライド移動によって拡張可能とされていたが、第 1 の回転役物部材 3 7 は、拡張しない構成であってもよく、板状部材が 1 つであってもよい。

## 【 2 0 7 5 】

ここで、図 1 6 3 ~ 図 1 6 7 は、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を説明するための図面である。具体的には、図 1 6 3 は左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R が作動位置にある場合の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図、図 1 6 4 は左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R の回転例を示す正面図、図 1 6 5 は第 1 の回転役物部材 3 7 が作動位置において拡大状態である場合に左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R が作動位置にある場合の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図、図 1 6 6 は第 1 の回転役物部材 3 7 及び左第 2 の回転役物部材 3 8 L ( 右第 2 の回転役物部材 3 8 R ) の周辺を、一部を破断して示す側面図、図 1 6 7 は第 1 の回転役物部材 3 7 、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R の作動例を示す遊技盤 3 1 の正面図である。

## 【 2 0 7 6 】

図 1 6 3 ~ 図 1 6 7 に示すように、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、図柄表示部 3 4 1 の前面側に配置されており、詳細は後述するが、左第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 L a 又は右第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 R a ( 図 1 6 9 参照 ) によって、それぞれ独立して図柄表示部 3 4 1 の前面側において、上下動及び回転可能であり、特図遊技や大当たり遊技において、第 1 の回転役物部材 3 7 と協働して、遊技に関する所定の遊技情報を遊技者に付与する演出を実行するために動作される。

## 【 2 0 7 7 】

なお、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rの設置場所は、図柄表示部341の前面側に限らず変更可能であり、例えば遊技球の流路上に設けてもよい。この場合、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rに遊技球が衝突しないように釘により保護することが考えられる。もちろん、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを遊技球の流路上に配置する場合の遊技球からの保護は、釘に限らず樹脂製などの部材によって行ってもよい。また、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを遊技球の流路上に配置する場合に遊技球の作用を受けるようにしてもよい。即ち、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rは、遊技球による作用を受けても受けなくてもよい。

10

## 【 2 0 7 8 】

左第2の回転役物部材38Lは、第1の回転役物部材37と協働し、特図遊技や大当たり遊技において遊技に関する所定の遊技情報を提示するものである。具体的には、本実施形態では、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が5R大当たりである場合に利用され、5R大当たりの種別(5R確変大当たり又は5R通常大当たり)を明示するために利用される。この左第2の回転役物部材38Lは、回転主体部381L及び回転軸382Lを備える。

## 【 2 0 7 9 】

回転主体部381Lは、正面視長円形状を有する板状に形成され、図柄表示部341の前面側に配置されている。回転主体部381Lには、一端部に情報表示部383Lが設けられ、他端部に情報表示部384Lが設けられている。回転主体部381Lは、少なくとも一端部の情報表示部383L及び他端部の情報表示部384Lが、背面側が視認不能又は困難に形成されている。これにより、情報表示部383L、384Lは、図柄表示部341の前面側に発せられる光を遮ることが可能である。なお、回転主体部381Lは、全体において背面側が視認不能又は困難に形成されてもよいし、情報表示部383L、384Lのみが背面側が視認不能又は困難に形成され、その他の部分が透光性を有していてもよい。

20

## 【 2 0 8 0 】

本実施形態では、一端部の情報表示部383Lには「SMALL」と表示され、他端部の情報表示部384Lには「small」と表示されている。そして、詳細は後述するが、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たりである場合には、所定の位置で所定の停止状態とされた第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して情報表示部383Lの「SMALL」の文字が視認可能とされ、大当たり抽選での抽選結果が5R通常大当たりである場合には、所定の位置で所定の停止状態とされた第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して情報表示部384Lの「small」の文字が視認可能とされる(図168参照)。

30

## 【 2 0 8 1 】

即ち、本実施形態では、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字がアルファベットの「SMALL」及び「small」であることによって5R大当たりであることが報知され、アルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかが区別可能とされている。

40

## 【 2 0 8 2 】

なお、本実施形態では、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字がアルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかが区別可能とされているが、漢字、平仮名、数字、記号の種別などによって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかを区別可能としてもよい。また、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色によって、確変大当たりであるか通常大当たりであるかを区別可能としてもよい。例えば、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色である場合に確変大当たりであることが報知され、透光性領域370Aを通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色以外の色(例えば黒色)であ

50

る場合に通常大当たりであることが報知されるようにしてもよい。

【2083】

また、左第2の回転役物部材38Lにおける回転主体部381Lの情報表示部383L、384Lは、塗装などにより簡易に形成することができるが、液晶ディスプレイ、有機ELディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイなどの各種表示装置によって形成してもよい。この場合、情報表示部383L、384Lでの表示態様が多様化されるため、左第2の回転役物部材38Lを利用して遊技者に遊技に対するより多様な情報を付与することが可能になる。これにより、左第2の回転役物部材38Lを利用して実行される演出をより多様化させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【2084】

回転軸382Lは、後述の左第2の回転役物部材駆動機構38La（図169参照）から回転駆動力が入力される部分である。この回転軸382Lは、図柄表示部341の前面側において、図柄表示部341に向けて前後方向に延びるように回転主体部381Lの背面側の中央部に固定されている。回転軸382Lは、MPU51の制御に従って左第2の回転役物部材駆動機構38Laから回転力が入力されることによって回転状態とされ、MPU51の制御に従って左第2の回転役物部材駆動機構38Laから回転力の入力が停止されることによって非回転状態とされる。これにより、回転主体部381Lが回転軸382Lと共に回転軸382Lを中心に回転可能され、左第2の回転役物部材38Lの全体が回転可能とされる。即ち、左第2の回転役物部材38Lは、上動することによって第1の回転役物部材37に近接することが可能であり、下動することによって第1の回転役物部材37から離間することが可能である。

【2085】

なお、所定の回転状態での回転軸382L（回転主体部381L）の回転速度、即ち左第2の回転役物部材38Lの回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

【2086】

回転軸382Lは、昇降シャフト385Lに固定された支持リング386Lに回転可能に支持されており、規制リング387Lによって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト385Lは、後述の左第2の回転役物部材駆動機構38La（図169参照）から入力される駆動力によって、回転軸382Lを図柄表示部341の正面側において昇降させることが可能である。これにより、左第2の回転役物部材38Lは、第1の回転役物部材37における第1板状部材370の透光性領域370Aを通すことなく視認可能な待機位置（図157及び図158参照）と、透光性領域370Aを通して一部が視認可能な作動位置（図163参照）との間を上下方向に移動可能である。

【2087】

図169に示すように、左第2の回転役物部材38Lは、MPU51によって制御される左第2の回転役物部材駆動機構38Laを介して、上下動及び回転が制御される。左第2の回転役物部材駆動機構38Laは、入出力I/F52を介して音声ランプ制御装置5のMPU51に接続されている。この左第2の回転役物部材駆動機構38Laは、例えば複数のモーター、左第2の回転役物部材38Lが待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

【2088】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、DCモーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、左第2の回転役物部材38Lの回転軸382L及び昇降シャフト385Lに連結されており、回転軸382L及び昇降シャフト385Lに駆動力が入力される。左第2の回転役物部材38Lは、昇降シャフト385Lにモーターから駆動力が入力されることによって、待機位置（図158参照）と作動位置（図163参照）との間を上下方向に移動可能とされる。また、左第2の回転役物部材38Lは、回転軸382Lにモーターから駆動力が入力されることによって回転軸382Lが回転されることで、図柄表

10

20

30

40

50

示部 3 4 1 の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、左第 2 の回転役物部材 3 8 L は作動位置において回転される。

【 2 0 8 9 】

また、左第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 L a は、モータドライバが音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に接続されている。そして、モータドライバは、音声ランプ制御装置 5 からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータドライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置 5 に伝達することが可能である。なお、モータドライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に直接接続され、音声ランプ制御装置 5 によって制御されてもよい。

10

【 2 0 9 0 】

なお、左第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 L a の構成は、特に制限はない。即ち、左第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 L a を上下動及び回転させる構成は、特に制限はない。

【 2 0 9 1 】

また、回転主体部 3 8 1 L は、図柄表示部 3 4 1 の前面側において、第 1 の回転役物部材 3 7 の複数の板状部材 3 7 0 , 3 7 1 よりも図柄表示部 3 4 1 に近い位置に配置されている。そのため、後述のように、回転主体部 3 8 1 L は、第 1 の回転役物部材 3 7 が作動位置まで下動された場合の拡大状態において ( 図 1 5 9 参照 ) 、左第 2 の回転役物部材 3 8 L が作動位置まで上動された場合 ( 図 1 6 3 参照 ) 、一端部の情報表示部 3 8 3 L 及び他端部の情報表示部 3 8 4 L が、図柄表示部 3 4 1 の前面側において、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A の背面側に位置することが可能である ( 図 1 6 5 及び図 1 6 6 参照 ) 。即ち、第 1 の回転役物部材 3 7 が作動位置において拡大状態で回転する場合に回転主体部 3 8 1 L が作動位置において回転する場合 ( 図 1 6 5 及び図 1 6 6 参照 ) 、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A の回転軌跡と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L における回転主体部 3 8 1 L の情報表示部 3 8 3 L , 3 8 4 L の回転軌跡とが交差するため、特図遊技や大当たり遊技の所定のタイミングに、透光性領域 3 7 0 A と情報表示部 3 8 3 L , 3 8 4 L とが交差する位置において、第 1 の回転役物部材 3 7 及び左第 2 の回転役物部材 3 8 L を所定の停止状態とすることで、左第 2 の回転役物部材 3 8 L によって図柄表示部 3 4 1 の前面側に発せられる光を遮られ、透光性領域 3 7 0 A を通して、透光性領域 3 7 0 A の背後に位置する左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 3 L , 3 8 4 L の表示が視認可能とされる ( 図 1 6 7 ( A ) 参照 ) 。

20

30

【 2 0 9 2 】

右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、第 1 の回転役物部材 3 7 と協働し、特図遊技や大当たり遊技において遊技に関する所定の遊技情報を提示するものである。具体的には、本実施形態では、特図遊技において、大当たり抽選での抽選結果が 1 6 R 大当たりである場合に利用される。この右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、回転主体部 3 8 1 R 及び回転軸 3 8 2 R を備える。

【 2 0 9 3 】

回転主体部 3 8 1 R は、正面視長円形状を有する板状に形成されており、図柄表示部 3 4 1 の前面側に配置されている。回転主体部 3 8 1 R には、一端部に情報表示部 3 8 3 R が設けられ、他端部に情報表示部 3 8 4 R が設けられている。回転主体部 3 8 1 R は、少なくとも一端部の情報表示部 3 8 3 R 及び他端部の情報表示部 3 8 4 R が、背面側が視認不能又は困難に形成されている。これにより、情報表示部 3 8 3 R , 3 8 4 R は、図柄表示部 3 4 1 の前面側に発せられる光を遮ることが可能である。なお、回転主体部 3 8 1 R は、全体において背面側が視認不能又は困難に形成されてもよいし、情報表示部 3 8 3 R , 3 8 4 R のみが背面側が視認不能又は困難に形成され、その他の部分が透光性を有していてもよい。

40

【 2 0 9 4 】

本実施形態では、一端部の情報表示部 3 8 3 R には「 B I G 」と表示され、他端部の情

50

報表示部 384R には「big」と表示されている。そして、詳細は後述するが、大当たり抽選での抽選結果が 16R 確変大当たりである場合において、特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選結果が大当たりであるものが含まれる場合に、所定の位置で所定の停止状態とされた第 1 の回転役物部材 37 の透光性領域 370A を通して情報表示部 383R の「BIG」の文字が視認可能とされる（図 168 参照）。即ち、情報表示部 383R の「BIG」の文字は、16R 大当たりかつ保留連荘があることを明示又は示唆するために利用される。一方、大当たり抽選での抽選結果が 16R 通常大当たりである場合において、特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選結果が大当たりであるものが含まれない場合に、所定の位置で停止状態とされた第 1 の回転役物部材 37 の透光性領域 370A を通して情報表示部 384R の「big」の文字が視認可能とされる（図 168 参照）。即ち、情報表示部 384R の「big」の文字は、16R 大当たりかつ保留連荘がないことを明示又は示唆するために利用される。

10

**【2095】**

即ち、本実施形態では、透光性領域 370A を通して視認可能とされる文字がアルファベットの「BIG」及び「big」であることによって 16R 大当たりであることが報知され、アルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、保留連荘の有無が区別可能とされている。

**【2096】**

なお、本実施形態では、透光性領域 370A を通して視認可能とされる文字がアルファベットの大文字であるか小文字であるかによって、保留連荘の有無が区別可能とされているが、漢字、平仮名、数字、記号の種別などによって、保留連荘の有無を区別可能としてもよい。また、透光性領域 370A を通して視認可能とされる文字や記号の色によって、保留連荘の有無を区別可能としてもよい。例えば、透光性領域 370A を通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色である場合に保留連荘が実行され、透光性領域 370A を通して視認可能とされる文字や記号の色が虹色以外の色（例えば黒色）である場合に保留連荘が実行されないことが報知されるようにしてもよい。

20

**【2097】**

また、右第 2 の回転役物部材 38R における回転主体部 381R の情報表示部 383R、384R は、塗装などにより簡易に形成することができるが、液晶ディスプレイ、有機 EL ディスプレイ、ドットマトリクスディスプレイなどの各種表示装置によって形成してもよい。この場合、情報表示部 383R、384R での表示態様が多様化されるため、右第 2 の回転役物部材 38R を利用して遊技者に遊技に対するより多様な情報を付与することが可能になる。これにより、右第 2 の回転役物部材 38R を利用して実行される演出をより多様化させることができるため、遊技の興趣が向上される。

30

**【2098】**

回転軸 382R は、後述の右第 2 の回転役物部材駆動機構 38La（図 169 参照）から回転駆動力が入力される部分である。この回転軸 382R は、図柄表示部 341 の前面側において、図柄表示部 341 に向けて前後方向に延びるように回転主体部 381R の背面側の中央部に固定されている。回転軸 382R は、MPU51 の制御に従って右第 2 の回転役物部材駆動機構 38Ra から回転力が入力されることによって所定の回転状態とされ、MPU51 の制御に従って右第 2 の回転役物部材駆動機構 38Ra から回転力の入力停止することによって非回転状態（所定の停止状態）とされる。これにより、回転主体部 381R が回転軸 382R と共に回転軸 382R を中心に回転可能され、右第 2 の回転役物部材 38R の全体が回転可能とされる。

40

**【2099】**

なお、所定の回転状態での回転軸 382R（回転主体部 381R）の回転速度、即ち右第 2 の回転役物部材 38R の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

**【2100】**

回転軸 382R は、昇降シャフト 385R に固定された支持リング 386R に回転可能

50

に支持されており、規制リング 3 8 7 R によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト 3 8 5 R は、後述の右第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 R a ( 図 1 6 9 参照 ) から入力される駆動力によって、回転軸 3 8 2 R を図柄表示部 3 4 1 の正面側において昇降させることが可能である。これにより、右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通すことなく視認可能な待機位置 ( 図 1 5 7 及び図 1 5 8 参照 ) と、透光性領域 3 7 0 A を通して一部が視認可能な作動位置 ( 図 1 6 3 参照 ) との間を上下方向に移動可能である。即ち、右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、上動することによって第 1 の回転役物部材 3 7 に近接することが可能であり、下動することによって第 1 の回転役物部材 3 7 から離間することが可能である。

10

#### 【 2 1 0 1 】

図 1 6 9 に示すように、右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、M P U 5 1 によって制御される右第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 R a を介して、上下動及び回転が制御される。右第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 R a は、入出力 I / F 5 2 を介して音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 に接続されている。この右第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 R a は、例えば複数のモーター、右第 2 の回転役物部材 3 8 R が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

#### 【 2 1 0 2 】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、D C モーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の回転軸 3 8 2 R 及び昇降シャフト 3 8 5 R に連結されており、回転軸 3 8 2 R 及び昇降シャフト 3 8 5 R に駆動力が入力される。右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、昇降シャフト 3 8 5 R にモーターから駆動力が入力されることによって、待機位置 ( 図 1 5 8 参照 ) と作動位置 ( 図 1 6 3 参照 ) との間を上下方向に移動可能とされる。また、右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、回転軸 3 8 2 R にモーターから駆動力が入力されることによって回転軸 3 8 2 R が回転されることで、図柄表示部 3 4 1 の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、右第 2 の回転役物部材 3 8 R は作動位置において回転される。

20

#### 【 2 1 0 3 】

また、右第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 R a は、モータードライバが音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置 5 からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置 5 に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に直接接続され、音声ランプ制御装置 5 によって制御されてもよい。

30

#### 【 2 1 0 4 】

なお、右第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 R a の構成は、特に制限はない。即ち、右第 2 の回転役物部材駆動機構 3 8 R a を上下動及び回転させる構成は、特に制限はない。

#### 【 2 1 0 5 】

40

また、回転主体部 3 8 1 R は、図柄表示部 3 4 1 の前面側において、第 1 の回転役物部材 3 7 の複数の板状部材 3 7 0 , 3 7 1 よりも図柄表示部 3 4 1 に近い位置に配置されている。そのため、後述のように、回転主体部 3 8 1 R は、第 1 の回転役物部材 3 7 が作動位置まで下動された場合の拡大状態において ( 図 1 5 9 参照 ) 、右第 2 の回転役物部材 3 8 R が作動位置まで上動された場合 ( 図 1 6 3 参照 ) 、一端部の情報表示部 3 8 3 R 及び他端部の情報表示部 3 8 4 R が、図柄表示部 3 4 1 の前面側において、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A の背面側に位置することが可能である ( 図 1 6 5 及び図 1 6 6 参照 ) 。即ち、第 1 の回転役物部材 3 7 が作動位置において拡大状態で回転する場合に回転主体部 3 8 1 R が作動位置において回転する場合 ( 図 1 6 5 及び図 1 6 6 参照 ) 、第 1 の回転役物部材 3 7 における第 1 板状部材 3 7 0 の透光性領域

50



３７０Ａの回転軌跡と、右第２の回転役物部材３８Ｒにおける回転主体部３８１Ｒの情報表示部３８３Ｒ、３８４Ｒの回転軌跡とが交差するため、特図遊技や大当たり遊技の所定のタイミングに、透光性領域３７０Ａと情報表示部３８３Ｒ、３８４Ｒとが交差する位置において、第１の回転役物部材３７及び右第２の回転役物部材３８Ｒを所定の停止状態とすることで、右第２の回転役物部材３８Ｒによって図柄表示部３４１の前面側に発せられる光が遮られ、透光性領域３７０Ａを通して、透光性領域３７０Ａの背後に位置する右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ、３８４Ｒの表示が視認可能とされる（図１６７（Ｂ）参照）。

#### 【２１０６】

このように、本実施形態では、特図遊技や大当たり遊技の所定のタイミングに、作動位置で回転する第１の回転役物部材３７を所定の停止状態とする一方で、作動位置で回転する左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒを所定の停止状態とすることで、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して、左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ、３８４Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ、３８４Ｒの表示が視認可能とされる（図１６７（Ｂ）参照）。そのため、本実施形態では、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる情報表示部３８３Ｌ、３８４Ｌ、３８３Ｒ、３８４Ｒの種別によって、遊技に対する所定の情報（大当たり種別や保留連荘の有無に関する情報）を提示し、それを遊技者が把握することができる。そのため、遊技者は、特図遊技や大当たり遊技において第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが作動される場合に、透光性領域３７０Ａを通して視認可能とされる情報表示部３８３Ｌ、３８４Ｌ、３８３Ｒ、３８４Ｒの種別に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

#### 【２１０７】

なお、本実施形態では、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが上下方向に移動可能とされているが、上下方向の直線的経路を移動可能とされているが、上下方向以外の方向、例えば左右方向や斜め方向に移動可能であってもよいし、蛇行した経路や円弧状の経路などの非直線的な経路を移動可能であってもよく、複数の異なる経路を移動可能であってもよい。

#### 【２１０８】

また、本実施形態では、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが反時計回り方向の一方向に回転可能であるが、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒは、反時計回り方向に加えて、代えて時計回り方向の一方向に回転可能であってもよいし、回転途中で回転方向が変化してもよい。

#### 【２１０９】

ここで、図１６８は、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒによる報知態様種別を示すテーブルである。

#### 【２１１０】

本実施形態では、前述のように、第１の回転役物部材３７、左第２の回転役物部材３８Ｌ及び右第２の回転役物部材３８Ｒが、所定の位置で所定の停止状態とされることで、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して左第２の回転役物部材３８Ｌの情報表示部３８３Ｌ、３８４Ｌ又は右第２の回転役物部材３８Ｒの情報表示部３８３Ｒ、３８４Ｒが視認可能とされる（図１６７参照）。そして、左第２の回転役物部材３８Ｌには情報表示部３８３Ｌ、３８４Ｌが２つ設けられ、右第２の回転役物部材３８Ｒには情報表示部３８３Ｒ、３８４Ｒが２つ設けられているため、第１の回転役物部材３７における板状部材３７０の透光性領域３７０Ａを通して視認される態様は４つとなる。そのため、本実施形態では、遊技に対する所定の情報の報知態様の種別が４つとなる。

#### 【２１１１】

具体的には、図１６８に示すように、遊技に対する所定の情報の報知態様の種別は、報

10

20

30

40

50

知態様 A、報知態様 B、報知態様 C 及び報知態様 D を含む。

【 2 1 1 2 】

報知態様 A は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 3 R が視認可能とされることで、透光性領域 3 7 0 A を通して「B I G」の文字を視認可能である。この報知態様 A では、特図遊技において遊技者に「B I G」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであり、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留に、大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることが報知される。

【 2 1 1 3 】

報知態様 B は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 4 R が視認可能とされることで、透光性領域 3 7 0 A を通して「b i g」の文字を視認可能である。この報知態様 B では、特図遊技において遊技者に「b i g」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであることが報知される。

【 2 1 1 4 】

報知態様 C は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 3 L が視認可能とされることで、透光性領域 3 7 0 A を通して「S M A L L」の文字を視認可能である。この報知態様 C では、特図遊技において遊技者に「S M A L L」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりであることが報知される。

【 2 1 1 5 】

報知態様 D は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 4 L が視認可能とされることで、透光性領域 3 7 0 A を通して「s m a l l」の文字を視認可能である。この報知態様 C では、特図遊技において遊技者に「s m a l l」の文字を視認させることで、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 通常大当たりであることが報知される。

【 2 1 1 6 】

なお、本実施形態では、第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R は、M P U 5 1 によって制御される駆動機構 3 7 a、3 8 L a、3 8 R a によって回転可能とされているが、第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R のうちの少なくとも 1 つを、遊技球が干渉することを契機として所定の回転状態とされるようにすることも考えられる。このように、第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R のうちの少なくとも 1 つに遊技球が干渉することを契機として所定の回転状態とされることで、遊技者は、第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R のうちの少なくとも 1 つが所定の回転状態とされるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、遊技球の動き及び第 1 の回転役物部材 3 7、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R のうちの少なくとも 1 つに着目することで、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 3 L、3 8 4 L、又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 3 R、3 8 4 R が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、遊技球の動き、及び左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R のうちの少なくとも 1 つに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 2 1 1 7 】

ところで、本実施形態では、回転役物部材 3 7、3 8 L、3 8 R は、本実施形態では、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への回転体としての遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技において作動される。ここで、特図遊技では、変動表示された飾り図柄が仮停止表示（飾り図柄が完全に停止されずに微動してい

10

20

30

40

50

る状態)された後に停止表示(飾り図柄が完全に停止された状態)されることによって、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が報知される。以下、特図遊技における回転役物部材37, 38L, 38Rの作動例を示すタイミングチャートである図170を参照し、回転役物部材37, 38L, 38Rの作動例を説明する。

#### 【2118】

図170(A)に示すように、第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球を契機として特図遊技が開始される場合、飾り図柄の変動表示が開始され、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、図170(B)に示すように、飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後に、図170(F)に示すように、飾り図柄がゾロ目で停止表示される。このような特図遊技において、本実施形態では、図170(C) ~ 図170(E)に示すように、図170(B)に示す飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後から、図170(F)に示す飾り図柄がゾロ目で停止表示されるまでの間のタイミングにおいて、回転役物部材37, 38L, 38Rが作動される。即ち、本実施形態では、特図遊技において大当たり抽選の結果が大当たりであることを一旦報知した後に、回転役物部材37, 38L, 38Rが作動されることによって大当たりの種別が報知され、その後に飾り図柄が停止表示されることによって大当たり抽選の結果を確定的に報知される。

#### 【2119】

具体的には、第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球を契機として開始される特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりである場合、図170(B)及び図170(C)に示すように、飾り図柄がゾロ目で仮停止表示された後に、飾り図柄の変動表示が開始されてから待機時間T1が経過したタイミングで、第1の回転役物部材37が待機位置から作動位置に下方向に移動される一方(図158参照)、左回転役物部材38L及び右回転役物部材38Rが待機位置から作動位置に上方向に移動される(図163参照)。そして、図170(C)に示すように、第1の回転役物部材37が作動位置において拡大され、拡大された状態の第1の回転役物部材37と、左回転役物部材38L及び右回転役物部材38Rとが、それぞれ作動位置において回転する(図165参照)。また、図170(C)に示すように、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始から回転時間T2が経過した後、拡大された状態の第1の回転役物部材37と、左回転役物部材38L及び右回転役物部材38Rとの回転が停止される(図165(D)参照)。そして、各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転停止後から復帰待機時間T3の経過後に、第1の回転役物部材37が縮小後に待機位置に復帰され、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rが待機位置に復帰される(図165(E)参照)。

#### 【2120】

ここで、第1の回転役物部材37の停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R大当たり(5R確変大当たり又は5R通常大当たり)である場合の第1の回転役物部材37の停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡と、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部383L, 384Lの回転軌跡とが交差する位置に透光性領域370Aが停止され、報知態様C又はDを実現可能な位置に設定される(図167(B)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R大当たり(5R確変大当たり又は5R通常大当たり)である場合の第1の回転役物部材37の停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部383L(「SMALL」の文字)又は情報表示部384L(「small」の文字)が視認可能な位置に設定される。

#### 【2121】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりである場合の第1の回転役物部材37の停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡と、右第2の回転役物部材38Rの情報表示部383

10

20

30

40

50

R, 384Rの回転軌跡とが交差する位置に透光性領域370Aが停止され、報知態様A又はBを実現可能な位置に設定される(図167(A)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりである場合の第1の回転役物部材37の停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、右第2の回転役物部材38Rの情報表示部383R(「BIG」の文字)又は情報表示部384R(「big」の文字)が視認可能な位置に設定される。

【2122】

また、左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R確変大当たりである場合の左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部383Lの回転軌跡と、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部383Lが停止され、報知態様Cが実現可能な位置に設定される(図167(B)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R確変大当たりである場合の左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、情報表示部383L(「SMALL」の文字)が視認可能に位置に設定される。

【2123】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R通常大当たりである場合の左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部384Lの回転軌跡と、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部384Lが停止され、報知態様Dが実現可能な位置に設定される(図167(B)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R通常大当たりである場合の左第2の回転役物部材38Lの停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、情報表示部384L(「small」の文字)が視認可能に位置に設定される。

【2124】

なお、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりである場合、左第2の回転役物部材38Lの停止位置に特に制限はなく、適宜決定すればよい。

【2125】

また、右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、当該特図遊技によって報知される大当たり種別及び保留連荘の有無によって決定される。例えば、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりであり、かつ保留連荘が実行される場合、右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、右第2の回転役物部材38Rの情報表示部383Rの回転軌跡と、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部383Lが停止され、報知態様Aが実現可能な位置に設定される(図167(A)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たり、かつ保留連荘が実行される場合の右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、情報表示部383R(「BIG」の文字)が視認可能に位置に設定される。

【2126】

一方、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たりであり、かつ保留連荘が実行されない場合、右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、右第2の回転役物部材38Rの情報表示部384Rの回転軌跡と、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aの回転軌跡とが交差する位置に情報表示部383Rが停止され、報知態様Bが実現可能な位置に設定される(図167(A)、図168参照)。即ち、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が16R確変大当たり、かつ保留連荘が実行されない場合の右第2の回転役物部材38Rの停止位置は、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、情報表示部384R(

「big」の文字)が視認可能に位置に設定される。

【2127】

なお、当該特図遊技によって報知される大当たり種別が5R大当たり(5R確変大当たり又は5R通常大当たり)である場合、右第2の回転役物部材38Rの停止位置に特に制限はなく、適宜決定すればよい。

【2128】

また、本実施形態では、回転役物部材37, 38L, 38Rが、大当たり種別及び保留連の有無を報知するために作動される場合を説明したが、遊技に対する所定の情報として他の情報、例えば後に実行される演出(スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行されること、スーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出の種別)、大当たり期待度を報知(明示又は示唆)するために作動されるようにしてもよい。

10

【2129】

また、本実施形態では、回転役物部材37, 38L, 38Rが、特図遊技における飾り図柄の仮停止表示から停止表示までの間において作動される場合を説明したが、特図遊技における他のタイミングで作動されるようにしてもよい。例えば、回転役物部材37, 38L, 38Rは、特図遊技の開始時、リーチ演出が開始されるまでの高速変動演出(基本演出、非リーチ演出)の実行中、各種リーチ演出の開始時及び実行中に作動されるようにしてもよい。即ち、回転役物部材37, 38L, 38Rによる大当たり種別の報知は、飾り図柄の仮停止表示によって大当たりであることが報知された後に限らず、大当たりであることが報知される前に実行されるようにしてもよい。

20

【2130】

また、本実施形態では、回転役物部材37, 38L, 38Rが、特図遊技において作動される場合を説明したが、回転役物部材37, 38L, 38Rは、大当たり遊技において作動されるようにしてもよい。この場合、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部383L, 384L、又は右第2の回転役物部材38Rの情報表示部383R, 384Rが視認可能になることで、遊技に対する所定の情報として、例えば当該大当たり遊技の終了後に、いわゆる保留連荘が実行されること、特図遊技において遊技者に明示された大当たり種別が遊技者により有利であることなどが挙げられる。即ち、回転役物部材37, 38L, 38Rによって、保留連荘確定演出や、通常大当たりから確変大当たりへの大当たり種別昇格演出を実行することが可能になる。また、大当たり遊技において回転役物部材37, 38L, 38Rが作動されるタイミングは、特に制限はなく、大当たり遊技のオープニング、ラウンド遊技及びエンディングのいずれであってもよい。

30

【2131】

また、本実施形態では、第1の回転役物部材37と、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの協働によって、4つの報知態様(図168参照)に基づく演出が実行可能であるが、前述のように、第1の回転役物部材37は単体でルーレット演出などの演出を実行することが可能である(図162参照)。そのため、当該遊技機10は、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rを省略して第1の回転役物部材37のみで構成することも可能である。

40

【2132】

また、本実施形態では、第1の回転役物部材37と、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rとの双方が待機位置から作動位置に移動することで4つの報知態様(図168参照)に基づく演出が実行可能であるが、第1の回転役物部材37、及び左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rの一方が待機位置から作動位置に移動することで4つの報知態様(図168参照)に基づく演出を実行することも可能である。即ち、左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rは、第1の回転役物部材37の背面側に相対的に移動して図柄表示部341から発せられる特定領域の光を遮ることができる位置であれば何処に存在してもよい。

【2133】

50

## 〔音声ランプ制御装置 5 の処理〕

次に、図 171 ~ 図 174 を参照しつつ、音声ランプ制御装置 5 で MPU 51 によって実行される処理について説明する。

## 【2134】

本実施形態では、演出用役物として第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R を備える点で、演出用役物としてサブ可動表示部 38 及び可動役物部材 39 を備える前述の第 1 の実施形態とは異なる。そのため、演出用役物として第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R の動作制御に関連する処理が第 1 の実施形態とは異なる。具体的には、本実施形態では、音声ランプ制御装置 5 によって実行される図 42 の副タイマ割込処理でのコマンド判定処理及び特図遊技演出制御処理の一部が前述の第 1 の実施形態とは異なる。以下、本実施形態のコマンド判定処理及び特図遊技演出制御処理について、前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。

10

## 【2135】

## 〔コマンド判定処理〕

まず、図 42 の副タイマ割込処理のステップ S 2703 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 171 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

## 【2136】

図 171 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、特図変動パターンコマンドを受信した場合、前述の第 1 の実施形態と同様にステップ S 3101 ~ S 3106 の処理を実行し、さらに、第 1 の回転役物部材 37、左第 2 の回転役物部材 38 L 及び右第 2 の回転役物部材 38 R を作動させることにより実行される回転役物部材作動演出を設定する回転役物部材作動演出設定処理を実行する（ステップ S 3301）。

20

## 【2137】

## 〔回転役物部材作動演出設定処理〕

次に、図 171 のコマンド判定処理のステップ S 3301 で実行される回転役物部材作動演出設定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 172 は、回転役物部材作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

## 【2138】

## &lt;ステップ S 3401&gt;

図 172 に示すように、本実施形態の回転役物部材作動演出設定処理では、MPU 51 は、まず当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3401）。大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。

30

## 【2139】

MPU 51 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりである場合（ステップ S 3401：Yes）、処理をステップ S 3402 に移行し、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 3401：No）、処理をステップ S 3405 に移行する。

40

## 【2140】

## &lt;ステップ S 3402&gt;

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 16 R 確変大当たりである場合（ステップ S 3401：Yes）、MPU 51 は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれるか否か、即ち、いわゆる保留連荘が実行されるか否かを判断する（ステップ S 3402）。当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれるか否かは、音声ランプ制御装置 5 の RAM 512 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）

50

に基づいて判断される。

【 2 1 4 1 】

M P U 5 1 は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、即ちいわゆる保留連荘が実行される場合、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、即ちいわゆる保留連荘が実行されない場合、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行する。

【 2 1 4 2 】

< ステップ S 3 4 0 3 >

当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s ）、即ち当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであり、かつ、いわゆる保留連荘が実行される場合、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出として報知態様 A を設定し（ステップ S 3 4 0 3 ）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。前述のように、報知態様 A は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 3 R（「 B I G 」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであり、当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることが報知される（図 1 6 8 参照）。

【 2 1 4 3 】

< ステップ S 3 4 0 4 >

当該特図遊技の開始時の特図遊技を実行する権利の保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o ）、即ち当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであり、かつ、いわゆる保留連荘が実行されない場合、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出として報知態様 B を設定し（ステップ S 3 4 0 4 ）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。前述のように、報知態様 B は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 4 R（「 b i g 」の文字）が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであることが報知される（図 1 6 8 参照）。

【 2 1 4 4 】

< ステップ S 3 4 0 5 >

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、M P U 5 1 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 5 ）。大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。

【 2 1 4 5 】

M P U 5 1 は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行し、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 3 4 0 5 : N o ）、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

【 2 1 4 6 】

< ステップ S 3 4 0 6 >

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出として報知態様 C を設定し（ステップ S 3 4 0 6 ）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。前述のように、報知態様 C は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 3 L（「 S M A L L 」の文字）

が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が5R確変大当たりであることが報知される(図168参照)。

【2147】

<ステップS3407>

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が5R確変大当たりでない場合(ステップS3405:No)、MPU51は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が5R通常大当たりであるか否かを判断する(ステップS3407)。大当たり抽選の結果が5R通常大当たりであるか否かは、特図変動パターンコマンドに含まれる大当たり抽選に対する当否情報に基づいて判断される。

【2148】

MPU51は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が5R通常大当たりである場合(ステップS3407:Yes)、処理をステップS3408に移行する。一方、MPU51は、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が5R通常大当たりでない場合(ステップS3407:No)、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、回転役物部材作動演出を設定することなく、当該回転役物部材作動演出設定処理を終了する。

【2149】

<ステップS3408>

当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が5R通常大当たりである場合(ステップS3407:Yes)、MPU51は、回転役物部材作動演出として報知態様Dを設定し(ステップS3408)、処理をステップS3409に移行する。前述のように、報知態様Dは、第1の回転役物部材37における板状部材370の透光性領域370Aを通して、左第2の回転役物部材38Lの情報表示部384L(「small」の文字)が視認可能な態様であり、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が5R通常大当たりであることが報知される(図168参照)。

【2150】

<ステップS3409>

回転役物部材作動演出として報知態様A~Dのいずれかを設定した場合(ステップS3403、S3404、S3406又はS3408)、MPU51は、回転役物部材作動演出が設定されたことを示す回転役物部材作動演出設定フラグをオンに設定し(ステップS3409)、処理をステップS3410に移行する。回転役物部材作動演出設定フラグは、各回転役物部材37、38L、38Rの作動の待機状態であるか否かを判断するために、後述の図173の特図遊技演出制御処理でのステップS3501において参照される。

【2151】

<ステップS3410及びS3411>

ステップS3410では、MPU51は、図171のコマンド判定処理において特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行されるステップS3103の変動種別(演出パターン)設定処理において当該特図遊技に対して設定された変動種別(演出パターン)を特定し、さらに、特定された変動種別(演出パターン)に応じて作動待機カウンタをセットし(ステップS3410)、当該回転役物部材作動演出設定処理を終了する。作動待機カウンタは、各回転役物部材37、38L、38Rの作動を開始するまでの残り時間を示すものであり、当該特図遊技に対して設定された変動種別(演出パターン)に応じた飾り図柄の変動開始タイミングからの待機時間T1(図170参照)に対応した値に設定される。

【2152】

[特図遊技演出制御処理]

次に、図42の副タイマ割込処理のステップS2704で実行される特図遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。ここで、図173及び図174は、特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。

【2153】

10

20

30

40

50



## &lt;ステップS3501&gt;

図173に示すように、本実施形態の特図遊技演出制御処理では、MPU51は、まず回転役物部材作動演出が設定されたことを示す回転役物部材作動演出設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態であるか否かを判断する。

## 【2154】

MPU51は、回転役物作動演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS3501：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態である場合、処理をステップS3502に移行する。一方、MPU51は、回転役物作動演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS3501：No）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態でない場合、処理を図174のステップS3509に移行する。

10

## 【2155】

## &lt;ステップS3502～S3504&gt;

回転役物部材作動演出設定フラグがオンに設定されている場合（ステップS3501：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動の待機状態である場合、MPU51は、図172の回転役物部材作動演出設定処理でのステップS3411においてセットされる作動待機カウンタの値を1減算し（ステップS3502）、減算後の作動待機カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3503）。即ち、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始タイミングであるか否かを判断する。

20

## 【2156】

MPU51は、減算後の作動待機カウンタの値が0である場合（ステップS3503：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始タイミングである場合、処理をステップS3505に移行する。一方、MPU51は、減算後の作動待機カウンタの値が0でない場合（ステップS3503：No）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始タイミングでない場合、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（ステップS3504）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

## 【2157】

## &lt;ステップS3505～S3508&gt;

30

減算後の作動待機カウンタの値が0である場合（ステップS3503：Yes）、即ち各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動開始タイミングである場合、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rの作動を開始させる（ステップS3505）。具体的には、MPU51は、第1の回転役物部材37を待機位置から作動位置に移動させると共に第1の回転役物部材37を拡大させ（図158及び図159参照）、さらに第1の回転役物部材37を反時計回り方向に回転させる（図160及び図165参照）。また、MPU51は、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを待機位置から作動位置に移動させると共に、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rを反時計回り方向に回転させる。

## 【2158】

40

なお、第1の回転役物部材37と、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rとは、同時に作動を開始してもよいが、時間差で作動を開始してもよい。例えば第1の回転役物部材37を作動位置で拡大状態にした後に、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rの上動を開始してもよい。また、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rとの回転開始は、同時であってもよいし、時間差があってもよい。

## 【2159】

そして、MPU51は、各回転役物部材37, 38L, 38Rが回転されていることを示す役物回転作動フラグをオンに設定し（ステップS3506）、各回転役物部材37, 38L, 38Rの回転を停止させるまでの残りの回転時間T2（図170参照）を示す役

50

物回転作動カウンタをセットする（ステップ S 3 5 0 7）。なお、役物回転作動フラグは、後述の図 1 7 4 のステップ S 3 5 0 9 において、各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R が回転されているか否かを判断するために参照される。

【 2 1 6 0 】

また、M P U 5 1 は、回転役物部材作動演出設定フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 8）、各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（ステップ S 3 5 0 4）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 6 1 】

< ステップ S 3 5 0 9 >

回転役物部材作動演出設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、即ち各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の作動の待機状態でない場合、図 1 7 4 に示すように、M P U 5 1 は、役物回転作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 9）。即ち、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R が回転されているか否かを判断する。

【 2 1 6 2 】

M P U 5 1 は、役物回転作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 9 : Y e s）、即ち各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R が回転されている場合、処理をステップ S 3 5 1 0 に移行する。一方、M P U 5 1 は、役物回転作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 9 : N o）、即ち各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R が回転されていない場合、処理をステップ S 3 5 1 6 に移行する。

【 2 1 6 3 】

< ステップ S 3 5 1 0 及び S 3 5 1 1 >

役物回転作動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 9 : Y e s）、即ち各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R が回転されている場合、M P U 5 1 は、図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 7 においてセットされる役物回転作動カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 3 5 1 0）、減算後の役物回転作動カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 1）。即ち、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の回転を停止させるタイミングであるか否かを判断する。

【 2 1 6 4 】

M P U 5 1 は、減算後の役物回転作動カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 1 : Y e s）、即ち各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の回転を停止させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 1 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、減算後の役物回転作動カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 5 1 1 : N o）、即ち各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の回転を停止させるタイミングでない場合、各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 6 5 】

< ステップ S 3 5 1 2 ~ S 3 5 1 4 >

減算後の役物回転作動カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 5 1 1 : Y e s）、即ち各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の回転を停止させるタイミングである場合、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の回転を停止させる（ステップ S 3 5 1 2）。即ち、M P U 5 1 は、前述の図 1 7 2 の回転役物部材作動演出設定処理でのステップ S 3 4 0 3、S 3 4 0 4、S 3 4 0 6 又は S 3 4 0 8 において設定される報知態様 A ~ D（図 1 6 8 参照）に応じた位置で、各回転役物部材 3 7, 3 8 L, 3 8 R の回転を停止させる。

【 2 1 6 6 】

なお、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R との回転停止タイミングは、同時であってもよいし、時間差があってもよいが、同時に回転を停止させるのが好ましい。これは、時間差で回転を停止させる場合、先に

10

20

30

40

50

停止された回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の停止位置によって、第 1 の回転役物部材 3 7 の透光性領域 3 7 0 A を通して視認される情報が推測され易くなるからである。

【 2 1 6 7 】

また、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R との回転を時間差で停止させる場合には、先に左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R の回転を停止させるのが好ましい。これは、先に第 1 の回転役物部材 3 7 の回転が停止されると、第 1 の回転役物部材 3 7 の透光性領域 3 7 0 A を通して視認されるものが、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R のいずれであるかが容易に把握されるからである。

【 2 1 6 8 】

そして、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されていることを示す役物回転停止フラグをオンに設定し（ステップ S 3 5 1 3 ）、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の待機位置に復帰させるまでの残りの復帰待機時間 T 3（図 1 7 0 参照）を示す回転役物復帰カウンタをセットし（ステップ S 3 5 1 4 ）、処理をステップ S 3 5 1 5 に移行する。

【 2 1 6 9 】

なお、役物回転停止フラグは、後述のステップ S 3 5 1 6 において、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されているか否かを判断するために参照される。また、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R は、復帰待機時間 T 3（図 1 7 0 参照）が経過するまで、即ち回転役物復帰カウンタの値が 0 となるまで、作動位置において回転が停止された状態で位置する。これにより、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の停止位置において実現される報知態様 A ~ D（図 1 6 8 参照）が、復帰待機時間 T 3（図 1 7 0 参照）が経過するまで、即ち回転役物復帰カウンタの値が 0 となるまで維持される。そのため、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R が停止されてから復帰待機時間 T 3（図 1 7 0 参照）が経過するまでの間は、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して、左第 2 の回転役物部材 3 8 L の情報表示部 3 8 3 L（「S M A L L」の文字）、情報表示部 3 8 4 L（「s m a l l」の文字）、右第 2 の回転役物部材 3 8 R の情報表示部 3 8 3 R（「B I G」の文字）、情報表示部 3 8 4 R（「b i g」の文字）のいずれかを視認可能とされる。その結果、遊技者は、回転が開始された各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が停止されることで、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果としての大当たり種別を把握することができ、1 6 R 確変大当たりである場合には、保留連荘が実行されるか否かを判断することができる。従って、遊技者は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が開始された場合に、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R がどの位置で停止され、第 1 の回転役物部材 3 7 における板状部材 3 7 0 の透光性領域 3 7 0 A を通して如何なる文字が視認されるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。

【 2 1 7 0 】

< ステップ S 3 5 1 5 >

ステップ S 3 5 1 5 では、M P U 5 1 は、役物回転作動フラグをオフに設定する。そして、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4 ）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 7 1 】

< ステップ S 3 5 1 6 >

役物回転作動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 9 : N o ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R が回転されていない場合、M P U 5 1 は、役物回転停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 6 ）。即ち、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されているか否かを判断する。

【 2 1 7 2 】

10

20

30

40

50

M P U 5 1 は、役物回転停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 6 : Y e s ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されている場合、処理をステップ S 3 5 1 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、役物回転停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 6 : N o ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されていない場合、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4 ）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 7 3 】

< ステップ S 3 5 1 7 及び S 3 5 1 8 >

役物回転停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 1 6 : Y e s ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されている場合、M P U 5 1 は、ステップ S 3 5 1 4 においてセットされる回転役物復帰カウンタの値を 1 減算し（ステップ S 3 5 1 7 ）、減算後の回転役物復帰カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 5 1 8 ）。即ち、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R を待機位置に復帰させるタイミングであるか否かを判断する。

【 2 1 7 4 】

M P U 5 1 は、減算後の回転役物復帰カウンタの値が 0 である（ステップ S 3 5 1 8 : Y e s ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R を待機位置に復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 1 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、減算後の回転役物復帰カウンタの値が 0 でない（ステップ S 3 5 1 8 : N o ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R を待機位置に復帰させるタイミングでない場合、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4 ）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 7 5 】

< ステップ S 3 5 1 9 及び S 3 5 2 0 >

減算後の回転役物復帰カウンタの値が 0 である（ステップ S 3 5 1 8 : Y e s ）、即ち各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R を待機位置に復帰させるタイミングである場合、M P U 5 1 は、第 1 の回転役物部材 3 7 を縮小してから待機位置に復帰させ、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を待機位置に復帰させる（ステップ S 3 5 1 9 ）。

【 2 1 7 6 】

なお、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R とは、同時に復帰を開始してもよいが、時間差で復帰を開始してもよい。

【 2 1 7 7 】

そして、M P U 5 1 は、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の回転が作動位置において停止されていることを示す役物回転停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 2 0 ）、さらに、各回転役物部材 3 7 , 3 8 L , 3 8 R の作動に関する制御以外の特図遊技演出に対するその他の処理を実行し（図 1 7 3 のステップ S 3 5 0 4 ）、当該特図遊技演出制御処理を終了する。

【 2 1 7 8 】

このように、本実施形態では、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を視認可能な状態としての第 1 の視認状態、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 の裏面側に第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動してくることによって、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が発光体としての図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を遮って、第 2 の回転体としての左第 2 の回転体又は右第 2 の回転体が第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認可能な第 2 の状態としての第 2 の視認状態と、を有する。このように、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の裏面側に、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役

10

20

30

40

50

物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動可能であることで、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 と、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R との動作によって、遊技者が視認可能な状態としての第 1 の視認状態と第 2 の視認状態との 2 つの態様となり得るため、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 と、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R との動作によって実行される装飾が多様化される。

【 2 1 7 9 】

例えば、本実施形態では、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光を視認可能な状態としての第 1 の視認状態では、第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認される図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光の視認態様に  
10  
応じた演出が実行可能となる。具体的には、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認される発光体としての図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する装飾、例えば大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する装飾（一発告知演出）を実行することが可能になり、  
また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別  
20  
を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、さらに、後に実行される装飾種別を明示又は示唆する装飾を実行することが可能になり、また、大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりであるものが含まれていることを報知する装飾（保留連荘確定演出）を実行することが可能になる。

【 2 1 8 0 】

また、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 の裏面側に第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動して  
くことによって、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が発  
光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の特定領域の光  
を遮って左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が第 1 の回転役物  
部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認可能な状態としての第 2 の視認状態では、第 1 の  
回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認される左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は  
30  
右第 2 の回転役物部材 3 8 R の視認態様に  
応じた演出が実行可能となる。具体的には、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認される左第 2  
の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R の視認態様によって、遊技者に遊  
技に対する情報を付与する演出、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば大  
当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する演出（一発告知演出）を実行することが  
可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度を明示又は示唆  
する演出を実行することが可能になり、また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に  
大当たり種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行さ  
れる演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、大当たり遊技  
の終了後に実行される特図遊技の実行する権利の保留中に、大当たり抽選での抽選結果が  
40  
大当たりであるものが含まれていることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能になる。

【 2 1 8 1 】

以上のように、本実施形態では、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して、発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の光を視認可能な状態としての第 1 の視認状態と、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 の裏面側に第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が移動して  
くことによって、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R が発光体としての液晶ディスプレイなどによって構成された図柄表示部 3 4 1 の光を遮って左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2  
50

の回転役物部材 3 8 R が第 1 の回転役物部材 3 7 の板状部材 3 7 0 を通して視認可能な状態としての第 2 の視認状態と、を有することで、第 1 の回転体としての第 1 の回転役物部材 3 7 と、第 2 の回転体としての左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R との動作によって実行される装飾が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【 2 1 8 2 】

なお、第 1 の回転体と第 2 の回転体とは、近接離間可能に移動可能であるが、第 1 の回転体を移動不能とする一方で、第 2 の回転体を移動可能とすることで近接離間可能としてもよく、これとは逆に、第 2 の回転体を移動不能とする一方で、第 1 の回転体を移動可能とすることで近接離間可能としてもよい。即ち、第 1 の回転体と第 2 の回転体とが近接離間可能であれば、第 1 の回転体及び第 2 の回転体の一方は、移動不能であってもよい。

10

【 2 1 8 3 】

具体的には、本実施形態では、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R とは、近接離間可能に移動可能であるが、第 1 の回転役物部材 3 7 を移動不能とする一方で、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を移動可能とすることで近接離間可能としてもよく、これとは逆に、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R を移動不能とする一方で、第 1 の回転役物部材 3 7 を移動可能とすることで近接離間可能としてもよい。即ち、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R とが近接離間可能であれば、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R との一方は、移動不能であってもよい。

20

【 2 1 8 4 】

また、本実施形態では、特図遊技において、第 1 の回転体と第 2 の回転体とが作動されることで、発光体から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転体の背後の第 2 の回転体を視認可能な視認状態が実現されるが、大当たり遊技などの特図遊技以外の遊技球が遊技盤 3 1 に打ち出される状態において、発光体から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転体の背後の第 2 の回転体を視認可能な視認状態を実現してもよい。そして、例えば大当たり遊技において第 1 の回転体の背後の第 2 の回転体を視認可能な視認状態とすることで、当該大当たり遊技が実行される契機となった特図遊技において報知された大当たり抽選の結果よりも、実際の当該大当たり抽選の結果が遊技者に有利であることを報知する昇格演出を実行することが可能であり、また当該大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技を実行する権利の保留に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能である。

30

【 2 1 8 5 】

具体的には、本実施形態では、特図遊技において、第 1 の回転役物部材 3 7 と、左第 2 の回転役物部材 3 8 L 及び右第 2 の回転役物部材 3 8 R とが作動されることで、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転役物部材 3 7 の背後の左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R を視認可能な状態が実現されるが、大当たり遊技などの特図遊技以外の遊技球が遊技盤 3 1 に打ち出される状態において、図柄表示部 3 4 1 から正面側に発せられる特定領域の光を遮って、第 1 の回転役物部材 3 7 の背後の左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R を視認可能な状態を実現してもよい。そして、例えば大当たり遊技において第 1 の回転役物部材 3 7 の背後の左第 2 の回転役物部材 3 8 L 又は右第 2 の回転役物部材 3 8 R を視認可能な状態とすることで、当該大当たり遊技が実行される契機となった特図遊技において報知された大当たり抽選の結果よりも、実際の当該大当たり抽選の結果が遊技者に有利であることを報知する昇格演出を実行することが可能であり、また当該大当たり遊技の終了後に実行される特図遊技を実行する権利の保留に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれることを報知する保留連荘確定演出を実行することが可能である。

40

【 2 1 8 6 】

また、本実施形態では、特図遊技及び大当たり遊技において、第 1 の回転体の回転板部を通して発光体から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な視認状態とすることで

50

、特定領域での表示内容によって、昇格演出や保留連荘確定演出を実行することが可能であり、また、特図遊技では、第1の回転体の回転板部を通して発光体から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な視認状態とすることで、特定領域での表示内容によって、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する一発告知演出、後に実行される演出を報知する演出予告演出や演出ストック演出を実行することが可能である。

【2187】

具体的には、本実施形態では、特図遊技及び大当たり遊技において、第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して図柄表示部341から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とすることで、特定領域での表示内容によって、昇格演出や保留連荘確定演出を実行することが可能であり、また、特図遊技では、第1の回転役物部材37の透光性領域370Aを通して図柄表示部341から正面側に発せられる特定領域の光を視認可能な状態とすることで、特定領域での表示内容によって、大当たり抽選の結果が大当たりであることを報知する一発告知演出、後に実行される演出を報知する演出予告演出や演出ストック演出を実行することが可能である。

10

【2188】

また、本実施形態では、第1の回転体及び第2の回転体の回転が、MPU51によって制御されるが、第1の回転体及び第2の回転体のうちの少なくとも一方の回転体が、他者の干渉を契機として回転が開始されるようにしてもよい。例えば、第1の回転体は、第1の回転体に向けて移動してきた第2の回転体が干渉することを契機として、又は第1の回転体に向けて移動してきた遊技球が干渉することを契機として回転が開始されるようにしてもよい。

20

【2189】

具体的には、本実施形態では、第1の回転役物部材37、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rの回転が、MPU51によって制御されるが、第1の回転役物部材37、左第2の回転役物部材38L及び右第2の回転役物部材38Rのうちの少なくとも1つの回転役物部材が、他者の干渉を契機として回転が開始されるようにしてもよい。例えば、第1の回転役物部材37は、第1の回転役物部材37に向けて移動してきた左第2の回転役物部材38L又は右第2の回転役物部材38Rが干渉することを契機として、又は第1の回転役物部材37に向けて移動してきた遊技球が干渉することを契機として回転が開始されるようにしてもよい。

30

【2190】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第9の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【2191】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【2192】

[第11の実施形態]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、判定手段としての「判定処理」を備え、また変動表示手段としての「表示制御」を備え、また保留手段としての「保留記憶処理」を備え、また第1始動入球手段又は第2始動入球手段としての「始動入球部」を備え、また不利状態としての「不利状態制御」を備え、また有利状態としての「有利状態制御」を備え、また所定の識別情報としての「出力情報」を備え、また第1出力手段としての「情報出力部」又は「情報出力処理」を備え、また出力停止手段としての「情報停止処理」を備え、また記憶手段としての「保留数記憶領域」又は「保留数記憶処理」を備え、また特定の識別情報としての「出力情報」を備え、また第2出力手段としての「情報出力部」又は「情報出力処理」を備え、また出力態様としての「出力方式」を備える。

40

【2193】

判定手段は、各種判定を行う処理であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技状態を移行させるか否かの判定処理、大当たり遊技状態に移

50

行させるか否かの判定処理、確変遊技状態に移行させるか否かの判定処理、時短遊技状態に移行させるか否かの判定処理、通常遊技状態に移行させるか否かの判定処理、大当たり遊技を実行するか否かの判定処理、第1入賞口に遊技球が入球した場合の大当たり遊技を実行するか否かの判定処理、第1入賞口に遊技球が入球したことを契機とする第1特別図柄の変動開始時の大当たり遊技を実行するか否かの判定処理、第2入賞口に遊技球が入球した場合の大当たり遊技を実行するか否かの判定処理、第2入賞口に遊技球が入球したことを契機とする第2特別図柄の変動開始時の大当たり遊技を実行するか否かの判定処理、大当たり判定処理を実行するか否かの判定処理、普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、スルーゲートを遊技球が通過した場合の普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機とする普通図柄の変動開始時の普図当たり遊技を実行するか否かの普図当たり判定処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

#### 【2194】

変動表示手段は、各種表示器での図柄の変動表示に対する表示制御であればよい。変動表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、有機EL表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、ドットマトリクス表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、プラズマ表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、7セグ表示器での図柄の変動表示に対する表示制御、LEDランプでの点灯・消灯の表示制御、第1特別図柄表示部での第1特別図柄を変動表示する表示制御、第2特別図柄表示部での第2特別図柄を変動表示する表示制御、普通図柄表示部での普通図柄を変動表示する表示制御、図柄表示部での飾り図柄を変動表示する表示制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

#### 【2195】

保留手段は、各種保留に対する記憶処理であればよい。保留手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数の記憶処理、第1入賞口に遊技球が入球したことを契機として第1特図保留数が増加する場合の増加後の第1特図保留数の記憶処理、第1特別図柄の変動開始により第1特図保留数が減少する場合の減少後の第1特図保留数の記憶処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数の記憶処理、第2入賞口に遊技球が入球したことを契機として第2特図保留数が増加する場合の増加後の第2特図保留数の記憶処理、第2特別図柄の変動開始により第2特図保留数が減少する場合の減少後の第2特図保留数の記憶処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数の記憶処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数の記憶処理、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数の記憶処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

#### 【2196】

第1始動入球手段又は第2始動入球手段は、遊技球の入球により図柄の変動表示を開始する契機を付与する入球部であればよい。第1始動入球手段又は第2始動入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球により各種表示器（液晶表示器、ドットマトリクス表示器、プラズマ表示器、7セグ表示器など）での図柄の変動表示を開始する契機を付与するもの、第1特別図柄表示部での第1特別図柄の変動表示を開始する契機を付与する第1入賞口、第2特別図柄表示部での第2特別図柄の変動表示を開始する契機を付与する第2入賞口、普通図柄表示部での普通図柄の変動表示を開始する契機を付与するスルーゲート、図柄表示部での飾り図柄の変動表示を開始する契機を付与するもの、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

40

#### 【2197】

不利状態は、各種遊技に関して遊技者に不利な状態とする制御であればよい。不利状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を実行するか否かの判定処理の結果が大当たりとなる確率が低い状態とする制御、大当たり遊技の実行を制限する制御、普図当たり遊技の実行を制限する制御、特図遊技を実行する契機を付与する

50



入賞口への遊技球の入球を制限する制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を電動役物によって制限する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球が許容される場合の入球許容時間を短時間とする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動時間（入球許容時間）を短時間とする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する頻度を低くする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動頻度を低くする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容するか否かの普図当たり抽選での結果が普図当たりとなる確率を低くする制御、第1特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物を作動するか否かの普図当たり抽選での結果が普図当たりとなる確率を低くする制御、普図当たり抽選の結果を報知する普図当たり遊技の実行時間を長くする制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

## 【2198】

有利状態は、各種遊技に関して遊技者に有利な状態とする制御であればよい。有利状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選の結果が大当たりとなる確率が高い状態とする制御、大当たり遊技の実行を許容する制御、普図当たり遊技の実行を許容する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を電動役物によって許容する制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球が許容される場合の入球許容時間を長時間とする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動時間（入球許容時間）を長時間とする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容する頻度を高くする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物の作動頻度を高くする制御、特図遊技を実行する契機を付与する入賞口への遊技球の入球を許容するか否かの普図当たり抽選での結果が普図当たりとなる確率を高くする制御、第2特図遊技を実行する契機を付与する第2入賞口への遊技球の入球を制限する電動役物を作動するか否かの普図当たり抽選での結果が普図当たりとなる確率を高くする制御、普図当たり抽選の結果を報知する普図当たり遊技の実行時間を短くする制御、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

## 【2199】

所定の識別情報は、特別遊技状態（例えば大当たり遊技状態）又は有利状態（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）に対応した出力情報であればよい。所定の識別情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した出力情報、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する出力情報、有利状態の種別に対応した出力情報、特別遊技状態が開始することに対応した出力情報、特別遊技状態中であることに対応した出力情報、特別遊技状態が終了することに対応した出力情報、有利状態が開始することに対応した情報、有利状態中であることに対応した出力情報、有利状態が終了することに対応した出力情報、確変遊技状態が開始することに対応した出力情報、確変遊技状態中であることに対応した出力情報、確変遊技状態が終了することに対応した出力情報、時短遊技状態が開始することに対応した出力情報、時短遊技状態中であることに対応した出力情報、時短遊技状態が終了することに対応した出力情報、遊技状態が変更される際に図柄の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して出力される出力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

## 【2200】

第1出力手段は、所定の識別情報を出力する出力部又は所定の識別情報を出力する処理であればよい。第1出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば外部出力端子板、外部出力端子板に設けられる出力端子部、MPUやCPUなどの処理装置に接続される入出力インターフェース、情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報を出力させる処理、MPUやCPUなどの処理装置による所定の識別情報

50

を出力する処理、特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する所定の識別情報を出力する処理、有利状態の種別に対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を出力する処理、特別遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を出力する処理、有利状態が開始することに対応した所定の識別情報を出力する処理、有利状態中であることに対応した所定の識別情報を出力する処理、有利状態が終了することに対応した所定の識別情報を出力する処理、確変遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を出力する処理、確変遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を出力する処理、確変遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を出力する処理、時短遊技状態が開始することに対応した所定の識別情報を出力する処理、時短遊技状態中であることに対応した所定の識別情報を出力する処理、時短遊技状態が終了することに対応した所定の識別情報を出力する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

#### 【 2 2 0 1 】

出力停止手段は、所定の識別情報の出力を停止する処理であればよい。出力停止手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報の出力を停止させる処理、M P U や C P U などの処理装置による情報の出力を停止する処理、特別遊技状態において実行される特別遊技の種別に対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技の終了後に移行される遊技状態の種別に対応する情報の出力を停止する処理、有利状態の種別に対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、特別遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、有利状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、確変遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態が開始することに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態中であることに対応した情報の出力を停止する処理、時短遊技状態が終了することに対応した情報の出力を停止する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

30

#### 【 2 2 0 2 】

記憶手段は、各種保留に対する情報を記憶できるものであればよい。記憶手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば R A M などのメモリに設定される記憶領域、主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、音声ランプ制御装置や表示御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、主制御装置の R A M などのメモリに設定される特図遊技を実行する権利の保留数である特図保留数を記憶する記憶領域、特図保留数が増加する場合の増加後の特図保留数を記憶する主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、特図保留数が減少する場合の減少後の特図保留数を記憶する主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、第 1 特図遊技を実行する権利の保留数である第 1 特図保留数を記憶する記憶領域、第 1 特図遊技を実行する権利の保留である第 1 特図保留数が増加する場合の増加後の第 1 特図保留数を記憶する主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、第 1 特図保留数が減少する場合の減少後の第 1 特図保留数を記憶する主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、第 2 特図遊技を実行する権利の保留数である第 2 特図保留数を記憶する主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、第 2 特図保留数が増加する場合の増加後の第 2 特図保留数を記憶する主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、第 2 特図保留数が減少する場合の減少後の第 2 特図保留数を記憶する主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数を記憶する主制御装置の R A M などのメモリに設定される記憶領域、普

40

50

[illegible]

10

20

30

40

50

装置や表示制御装置のＲＡＭなどのメモリに設定される記憶領域、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 ２ ２ ０ ３ 】

特定の識別情報は、記憶手段に記憶された各種保留に対する図柄の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して出力される情報であればよい。特定の識別情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数に関する出力情報、第１入賞口に遊技球が入球したことを契機として第１特図保留数が増加する場合の増加後の第１特図保留数に関する出力情報、第１特別図柄の変動開始により第１特図保留数が減少する場合の減少後の第１特図保留数に関する出力情報、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数に関する出力情報、第２特図遊技を実行する権利による第２特図遊技が実行される期間であることに関する出力情報、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数に関する出力情報、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第２特図遊技を実行する権利による第２特図遊技のうちの少なくとも所定数が実行される場合に遊技状態の変更に対応して出力される出力情報、第２入賞口に遊技球が入球したことを契機として第２特図保留数が増加する場合の増加後の第２特図保留数に関する出力情報、第２特別図柄の変動開始により第２特図保留数が減少する場合の減少後の第２特図保留数に関する出力情報、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数に関する出力情報、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数に関する出力情報、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する場合の減少後の普図変動保留数に関する出力情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 ２ ２ ０ ４ 】

第２出力手段は、特定の識別情報を出力する出力部又は特定の識別情報を出力する処理であればよい。第２出力手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば外部出力端子板、外部出力端子板に設けられる出力端子部、ＭＰＵやＣＰＵなどの処理装置に接続される入出力インターフェース、情報出力用に設けられた情報出力表示部などに対して所定の識別情報を出力させる処理、ＭＰＵやＣＰＵなどの処理装置による特定の識別情報を出力する処理、第１特図遊技を実行する権利の保留数である第１特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第１入賞口に遊技球が入球したことを契機として第１特図保留数が増加する場合の増加後の第１特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第１特別図柄の変動開始により第１特図保留数が減少する場合の減少後の第１特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第２特図遊技を実行する権利による第２特図遊技が実行される期間であることに関する特定の識別情報を出力する処理、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第２特図遊技を実行する権利の保留数である第２特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、有利情報（例えば高頻度サポートモードである確変遊技状態、時短遊技状態）から不利状態（低頻度サポートモードである通常遊技状態）に移行した場合の第２特図遊技を実行する権利による第２特図遊技が実行される期間であることに関する特定の識別情報を出力する処理、情報出力表示部に情報を表示する処理、第２入賞口に遊技球が入球したことを契機として第２特図保留数が増加する場合の増加後の第２特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、第２特別図柄の変動開始により第２特図保留数が減少する場合の減少後の第２特図保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、スルーゲートを遊技球が通過したことを契機として普図変動保留数が増加する場合の増加後の普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、普通図柄の変動開始により普図変動保留数が減少する

10

20

30

40

50

場合の減少後の普図変動保留数に関する特定の識別情報を出力する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 2 0 5 】

出力態様は、異なる情報の出力が識別可能となるものであればよい。出力態様としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば音情報と光情報、音情報と画像情報、音情報と信号情報、光情報と画像情報、光情報と信号情報、画像情報と信号情報、出力期間、レベル信号やパルス信号などの信号種別、出力間隔（出力ピッチ）、出力レベル、ハイレベル信号の継続出力期間、ローレベル信号の出力継続期間、ハイレベル信号の出力開始間隔、ローレベル信号の出力開始間隔、ハイレベル信号とローレベル信号とのレベル差、オン信号の継続出力期間、オフ信号の継続出力期間、オン信号の出力開始間隔、オフ信号の出力開始間隔、オン信号とオフ信号とのレベル差、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

【 2 2 0 6 】

ところで、昨今の遊技機においては遊技機の遊技仕様毎に各種の遊技状態が設定される。そして多種多様な遊技状態を遊技者に理解させるために遊技機や遊技場に設けられる多様な装置を使用して報知を行っている。そのため、各遊技状態に応じた報知をより好適に行う必要がある。本発明はこのような課題に対して発明されたもので、各遊技状態に応じた報知をより好適に行う遊技機を提供することを目的とする。具体的には例えば、遊技機は、外部出力端子板を介して、遊技機の外部に大当たり信号などの各種信号が出力される。遊技機の外部に出力された各種信号は、例えば遊技ホールに設置されたホールコンピュータにおいて遊技データを管理するために利用され、また、遊技機に併設されたデータ表示器において、大当たり回数や大当たり連荘回数などの各種データを表示するために利用される。

20

【 2 2 0 7 】

ここで、遊技機としては、大当たり遊技の終了後に確変遊技状態や時短遊技状態などの高頻度サポートモードに移行されるものがある。そして、遊技機から外部に出力される信号としては、通常遊技状態での大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される、いわゆる初当たりに対する大当たり遊技の開始から、高頻度サポートモードの終了に基づいて通常遊技状態に移行されるまで継続して出力される大当たり信号がある。即ち、遊技機からの当該大当たり信号の出力は、通常遊技状態に移行した段階で停止され、データ表示器において表示される大当たり連荘回数のカウントは、当該大当たり信号の出力が停止された段階で終了する。

30

【 2 2 0 8 】

一方、遊技ホールのホールコンピュータでは、当該大当たり信号に基づいて、初当たりの大当たり遊技から通常遊技状態に移行されるまでの大当たり遊技回数である、いわゆる大当たり連荘回数が管理される。また、遊技ホールのホールコンピュータは、大当たり信号を受信した場合に、当該大当たり信号に対応する信号を、遊技機に併設されるデータ表示器に出力する。これにより、データ表示器では、当該大当たり信号に対応する信号を受信することで、大当たり連荘回数を表示することが可能になる。

【 2 2 0 9 】

このように、データ表示器において大当たり連荘回数が表示されることで、遊技者は、大当たり連荘回数を多くすることをモチベーションとして遊技の進行を楽しむことができる。例えば、大当たり連荘回数が大当たり期待回数を超えるか、大当たり連荘回数の自己最高記録を更新できるかをモチベーションとして遊技の進行を楽しむことができる。

40

【 2 2 1 0 】

また、遊技機としては、高頻度サポートモードから通常遊技状態に移行された段階で、第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留が残ることがあり、また、当該第2特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることもあり得る。そして、当該第2特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される大当たり遊技が開始される場合、当該大当たり遊技の開始前に遊技機の外部への当該大当たり信号の出力が通常遊技状態への移行に基づいて停止されているため、遊技ホールのホー

50

ルコンピュータやデータ表示器では、大当たり連荘回数のカウントが改めて１回から開始される。

【２２１１】

しかしながら、当該第２特図保留は、大当たり遊技が実行されることを契機として高頻度サポートモードに移行されたことにより得られた利益であり、また、当該第２特図保留に対する大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて実行される大当たりは、引き戻しや保留連荘などとも呼ばれ、遊技者からすれば、大当たり連荘が継続しているとの認識である。そのため、当該第２特図保留に基づいて大当たり遊技が実行される場合、大当たり連荘回数のカウントが改めて１回から開始されると、遊技者の感覚と、データ表示器に表示される大当たり連荘回数との間に乖離が生じる。その結果、データ表示器に表示される大当たり連荘回数を多くすることに対するモチベーションが低下し、遊技に対する興味や興趣の低下が懸念される。

10

【２２１２】

これに対して、本発明では、第１出力手段によって外部に出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第２出力手段によって所定の識別情報とは異なる出力態様で外部に出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示を実行可能な期間であることを把握できる。そのため、例えば遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。その結果、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。これにより、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

20

【２２１３】

さらに、第２出力手段によって所定の識別情報とは異なる出力態様で外部に出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示の実行期間において、例えば遊技機に併設されるデータ表示器に対して、当該実行期間であることを示す演出を実行させることが可能になる。この演出により、遊技者に対して、有利状態の終了後においても、遊技者に対して特別遊技の連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができるため、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

30

【２２１４】

具体的には、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板１０１を介して、当該状態を識別可能な出力情報としての大当たり信号２の基本信号が外部に継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、ホールコンピュータ１０２から出力される出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

40

【２２１５】

さらに、本実施形態では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態

50

、時短遊技状態)の終了後に、情報出力処理としてのMPU41による大当たり信号出力処理によって、情報出力部としての外部出力端子板101を介して、少なくとも保留数記憶領域としてのRAM412に設定される第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNAB又はRAM512に設定される特図保留格納エリア対応領域に記憶されている保留された権利に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な出力情報としての大当たり信号2の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ102では、出力情報としての大当たり信号2の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ102では、所定の変動表示が、判定処理としてのMPU41による大当たり抽選の結果が大当たり遊技を実行するものである場合、出力情報としての大当たり信号2の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ102では、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、出力情報としての大当たり信号2の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機10に併設されるデータ表示器103では、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。

10

20

#### 【2216】

また、本実施形態では、出力情報としての大当たり信号2の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技機10に併設されるデータ表示器103では、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを示す演出を実行することが可能になる。具体的には、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了後に、当該演出として、データ表示器103において、「連荘チャレンジ」、「連荘チャンス」、「大当たりチャレンジ」、「確変大当たりチャンス」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。これにより、遊技者に対して、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了後においても、遊技者に対して大当たりの連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができるため、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

30

#### 【2217】

このように、本実施形態では、情報出力処理としてのMPU41による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板101を介して出力される出力情報としての大当たり信号2の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)であることを把握でき、情報出力部又は情報出力処理としてのMPU41及び外部出力端子板101によって出力される出力情報としての大当たり信号2の延長信号に基づいて有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機10に併設されるデータ表示器103では、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態制御としての高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)の終了時の保留を契機として大当たり遊技が実行される場合、データ表示器103に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器10

40

50



3に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【2218】

以下、本実施形態について、図175～図189を参照して前述の第1の実施形態との相違点を中心に説明する。

【2219】

[遊技システム]

まず、図175を参照しつつ、本実施形態に係る遊技機10を含む遊技システムを説明する。ここで、図175は、本実施形態に係る遊技機10を含む遊技システムの要部の一例を示す図である。

【2220】

図175に示すように、本実施形態に係る遊技システムは、遊技機10、ホールコンピュータ102及びデータ表示器103を含む。

【2221】

遊技機10は、当該遊技機10の遊技情報をホールコンピュータ102などの外部に信号出力する情報出力部としての外部出力端子板101を備える。この外部出力端子板101は、例えば複数の出力端子部(図示略)を有し、各出力端子部(図示略)は、主制御装置4のMPU41との間でデータ通信を行う入出力I/F42に対して、配線(図示略)によりデータ通信(受信)可能に接続されている。これにより、遊技機10の遊技情報が、対応する外部出力端子板101の出力端子部(図示略)を介して各種信号として遊技機10の外部に出力される。また、各出力端子部(図示略)は、外部に対して予め定められた1種類の信号を出力可能である。即ち、出力端子部(図示略)の種別と、外部に出力可能な信号種別とが1対1で対応している。例えば、複数の出力端子部(図示略)のうちの1番端子は、後述の大当たり信号1を出力可能であり、複数の出力端子部(図示略)のうちの2番端子は、後述の大当たり信号2を出力可能である。

【2222】

そして、複数の出力端子部(図示略)は、遊技ホール側のホールコンピュータ102に配線などによりデータ通信(送信)可能に接続されている。これにより、ホールコンピュータ102は、遊技機10の各出力端子部(図示略)から信号出力される当該遊技機10の遊技情報を入手可能である。その結果、遊技ホール側は、各遊技機10の遊技状況や遊技状態などを把握することが可能である。また、遊技ホール側は、複数の出力端子部(図示略)から必要な出力端子部を選択して配線などを介してホールコンピュータ102に接続することが可能である。これにより、遊技ホール側は、ホールコンピュータ102に接続する出力端子部(図示略)を選択することで、遊技ホール側で管理する遊技情報を選択的に得ることができたため、必要な遊技情報を効率良く管理することができ、また必要な遊技情報をデータ表示器103に表示させることができる。

【2223】

ここで、遊技機10からホールコンピュータ102に信号出力される遊技情報としては、例えば、遊技中であること、大当たり遊技が開始されたこと(大当たり遊技中であること)、高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)であること、低頻度サポートモード(通常遊技状態)であること、特図遊技が開始されたこと(特図遊技中であること)、遊技球の発射数(アウト玉数)、出玉数、差玉数などが挙げられる。そのため、遊技ホール側は、遊技機10からホールコンピュータ102に信号出力される遊技情報に基づいて、ホールコンピュータによって、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉などを管理することができ、また、各遊技機10の遊技状況や遊技状態、例えば遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)中であること、低頻度サポートモード(

10

20

30

40

50



通常遊技状態)であることなどを管理することができる。

【2224】

さらに、本実施形態では、遊技機10からホールコンピュータ102に信号出力される遊技情報としては、後述のように、高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)から低頻度サポートモード(通常遊技状態)に移行した場合に、当該低頻度サポートモードでの特図遊技が、高頻度サポートモードの終了時の第2特図保留による第2特図遊技であることを示す情報が挙げられる。これにより、ホールコンピュータ102では、高頻度サポートモードの終了時の第2特図保留による第2特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めて管理することが可能になる。

【2225】

データ表示器103は、例えば遊技機10の遊技状況や遊技状態などを表示するものであり、遊技ホールの島設備において、例えば各遊技機10の上方に設けられる。このデータ表示器103は、ホールコンピュータ102に配線などによりデータ通信(受信)可能に接続されており、ホールコンピュータ102によって管理される遊技情報などを受信することで、この遊技情報に基づいて遊技状況や遊技状態を表示可能である。具体的には、データ表示器103では、例えば当日及び過去数日分の大当たり回数、当日及び過去数日分の大当たり連荘回数、過去の最高大当たり回数、過去の最高大当たり連荘回数、現在の大当たり連荘回数、当日及び過去数日分の総変動遊技回数、当日及び過去数日分の大当たり間の特図遊技回数、当日の先の大当たりから現在の変動遊技までの特図遊技回数、当日及び過去数日分の出玉や差玉、遊技中であること、大当たり遊技中であること、高頻度サ

【2226】

さらに、本実施形態では、ホールコンピュータ102からデータ表示器103に信号出力される遊技情報としては、後述のように、高頻度サポートモード(確変遊技状態、時短遊技状態)から低頻度サポートモード(通常遊技状態)に移行した場合に、当該低頻度サポートモードでの特図遊技が、高頻度サポートモードの終了時の第2特図保留による第2特図遊技であることを示す情報が挙げられる。これにより、データ表示器103では、高頻度サポートモードの終了時の第2特図保留による第2特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めて表示することが可能になる。

【2227】

そして、本実施形態の遊技機10では、大当たり遊技中であることを特定可能な遊技情報は、大当たり信号1としてホールコンピュータ102などの外部に出力され、高頻度サポートモード(確変遊技状態・時短遊技状態)を特定可能な遊技情報は、大当たり信号2としてホールコンピュータ102などの外部に出力される。

【2228】

ここで、図176は、遊技機10からホールコンピュータ102などの外部に出力される大当たり信号の出力例を示すタイムチャートである。具体的には、図176(A)は大当たり信号1の出力例を示すタイムチャートであり、図176(B)及び図176(C)は大当たり信号2の出力例を示すタイムチャートである。

【2229】

図176(A)に示すように、大当たり信号1は、大当たり遊技(大当たり遊技状態)中であることを示す情報をホールコンピュータ102などの外部に出力するものであり、例えば外部出力端子板101における複数の出力端子部のうちの1番端子から出力される。この大当たり信号1は、大当たり遊技の開始時(大当たり遊技状態への移行時)にハイレベル信号として出力が開始される。また、大当たり信号1は、大当たり遊技(大当たり遊技状態)中において出力が継続される。さらに、大当たり信号1は、大当たり終了時(高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)への移行時)にローレベル信号とされることで出力が停止される。そのため、ホールコンピュータ102は、大当たり信号1を受信している期間を大当たり遊技の実行中であると判断できる。また、ホールコン

コンピュータ 102 は、大当たり信号 1 を受信している期間において、大当たり信号 1 に対応する信号をデータ表示器 103 に出力する。これにより、データ表示器 103 では、ホールコンピュータ 102 から出力される大当たり信号 1 に対応する信号に基づいて、大当たり遊技中であることを表示することができ、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数をカウントアップすることができる。データ表示器 103 における大当たり遊技中であることの表示は、例えば「大当たり」、「大当たり中」、「B O N U S」などの文字表示の他、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数を示す数字の点滅、大当たり遊技回数や大当たり連荘回数を示す数字の虹色表示などが考えられる。

#### 【2230】

図 176 (B) に示すように、大当たり信号 2 は、少なくとも基本信号を含み、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図保留の残保留）がある場合に基本信号の出力の停止後に継続して出力される延長信号を含む。この大当たり信号 2 は、例えば基本信号及び延長信号ともに、外部出力端子板 101 における複数の出力端子部のうちの 2 番端子から出力される。

10

#### 【2231】

基本信号は、大当たり遊技中（大当たり遊技状態）、又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中であることを示す情報をホールコンピュータ 102 などの外部に出力するための出力情報であり、情報の出力方式としてレベル信号が出力される。この基本信号は、大当たり遊技中（大当たり遊技状態）及び高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中にはハイレベル信号として継続出力される。具体的には、基本信号は、大当たり遊技の開始時にハイレベル信号として出力が開始され、大当たり遊技の終了時にローレベル信号とされることで出力が一時停止され、高頻度サポートモードの開始時にハイレベル信号の出力が再開され、高頻度サポートモードの終了時にローレベル信号とされる。即ち、基本信号は、大当たり遊技（大当たり遊技状態）中及び高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）中は連続出力され、大当たり遊技状態と確変遊技状態又は時短遊技状態との間の遊技状態の移行時に一時的に短期間だけ出力が停止されるが、全体としては、継続出力される。

20

#### 【2232】

ここで、本実施形態では、大当たり信号 2 の継続出力という場合、大当たり信号 2 の出力停止期間が特定期間以下（例えば 1 秒以下）であり、当該特定期間内に大当たり信号 2 が再出力される場合も含まれる。例えば、本実施形態では、大当たり遊技の終了時に大当たり信号 2 の出力が一時的に停止された場合、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）への移行により大当たり信号 2 が再出力されるが、この場合の大当たり信号 2 の出力停止期間が短期間（特定期間以下）であるため、大当たり信号 2 が継続出力されている場合に該当する。また、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時に大当たり信号 2 の出力が一時的に停止された場合、大当たり遊技の開始により大当たり信号 2 が再出力されるが、この場合の大当たり信号 2 の出力停止期間が短期間（特定期間以下）であるため、大当たり信号 2 が継続出力されている場合に該当する。

30

40

#### 【2233】

さらに、本実施形態では、高頻度サポートモードに滞在可能な上限回数（規定回数）の特図遊技の実行を契機として通常遊技状態に移行した場合において、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がある場合にも、大当たり信号 2 が延長信号として継続出力される。この延長信号は、レベル信号として出力される基本信号とは出力方式が異なり、出力期間と出力停止期間とが交互に設定されたパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。但し、延長信号は、出力停止期間が前述の特定期間以下に設定されている。そのため、延長信号は、出力停止期間を含んで出力されるが、継続出力されている場合に該当し、大当たり信号 2 としては、延長信号の出力中も継続出力されている場合に該当する。即ち、出力情報としての大当

50

たり信号 2 の停止とは、大当たり信号が特定期間を超える所定期間停止した場合を意味する。

【 2 2 3 4 】

延長信号は、当該第 2 特図保留の数に対応する回数の第 2 特図遊技が、大当たり遊技が実行されることなく終了した場合には、大当たり信号 2 の出力が前述の特定期間内に再出力されることなく（完全に）停止される。これにより、大当たり信号 2 の出力が停止される。

【 2 2 3 5 】

なお、延長信号高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がない場合には出力されず、大当たり信号 2 は基本信号のみの出力となる。

10

【 2 2 3 6 】

これに対して、図 1 7 6（C）に示すように、当該第 2 特図保留の中に大当たり抽選の結果が大当たりであるものが含まれる場合には、当該大当たりを報知する第 2 特図遊技において第 2 特図の変動表示が停止されてから確定表示時間の経過により当該第 2 特図遊技が終了した場合に、延長信号として出力される大当たり信号 2 の出力が停止され、当該第 2 特図遊技の終了後に開始される大当たり遊技の開始時に基本信号が再出力される。そして、当該第 2 特図遊技が終了（延長信号の停止）から当該大当たり遊技の開始（基本信号の出力）までの出力停止期間が短期間（特定期間以下）である。そのため、大当たり信号 2 は、基本信号 延長信号 基本信号というパターンで継続出力される。

20

【 2 2 3 7 】

このように、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において大当たり信号 2 の基本信号がホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ 1 0 2 では、大当たり信号 2 の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 では、最初の大当たり遊技の開始から高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機 1 0 に併設されるデータ表示器 1 0 3 では、ホールコンピュータ 1 0 2 から出力される大当たり信号 2 の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

30

【 2 2 3 8 】

さらに、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留がある場合に、大当たり信号 2 の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ 1 0 2 では、大当たり信号 2 の延長信号に基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に基づく第 2 特図遊技が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 では、当該第 2 特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合に、大当たり信号 2 の延長信号に基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第 2 特図保留による第 2 特図遊技であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ 1 0 2 では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第 2 特図保留による第 2 特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり信号 2 の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機 1 0 に併設されるデータ表示器 1 0 3 では、高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の第 2 特図保留による第 2 特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。これにより、データ表示器 1 0 3 に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器 1 0 3 に表示

40

50

される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 2 2 3 9 】

なお、本実施形態では、大当たり信号 2 の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号 2 の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号 2 の基本信号と延長信号とは、識別可能に出力態様が異なればよく、例えば大当たり信号 2 の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号 2 の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号 2 の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号 2 の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

10

【 2 2 4 0 】

また、有利状態（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留（第 2 特図の残保留）に対する第 2 特図遊技の実行期間であることを示す信号は、必ずしも大当たり信号 2 としてホールコンピュータ 1 0 2 などの外部に出力する必要はない。第 2 特図の残保留に対する第 2 特図遊技の実行期間であることを示す信号は、他の信号と色別可能であればよく、例えば大当たり信号 1 として、情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 の複数の出力端子部（図示略）のうちの大当たり信号 1 が出力される出力端子部（1 番端子）から外部に出力してもよく、大当たり信号 1 及び大当たり信号 2 とは別の信号として、情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 の複数の出力端子部（図示略）のうちの大当たり信号 1 が出力される出力端子部（1 番端子）及び大当たり信号 2 が出力される出力端子部（2 番端子）とは異なる出力端子部（1 番端子及び 1 番端子以外）から外部に出力してもよい。

20

【 2 2 4 1 】

[ 大当たり種別振分テーブル ]

ここで、図 1 7 7 ( A ) は、大当たり種別の振り分けに主制御装置 4 で使用される振分テーブルの一例を示す図である。図 1 7 7 ( A ) に示すように、特図遊技の種別が第 1 入賞口 3 1 4 への入賞を契機とする第 1 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ~ 1 4 の 5 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数の数は 1 5 ~ 1 9 の 5 個である。一方、特図遊技の種別が第 2 入賞口 3 1 5 への入賞を契機とする第 2 特図遊技である場合、5 R 確変大当たりとなる乱数の数は 0 ~ 9 の 1 0 個であり、1 6 R 確変大当たりとなる乱数の数は 1 0 ~ 1 9 の 1 0 個であり、5 R 通常大当たりとなる乱数はない。また、本実施形態では、大当たり種別が確変大当たりである場合に実行される確変大当たり遊技の終了後には高頻度サポートモードかつ高確率モードである確変遊技状態に移行され、大当たり種別が通常大当たりである場合に実行される通常大当たり遊技の終了後には高頻度サポートモードかつ低確率である時短遊技状態に移行される。即ち、第 1 特図遊技を契機として実行される大当たり遊技の終了後には、7 5 % の確率で確変遊技状態に移行され、2 5 % の確率で時短遊技状態に移行される。一方、第 2 特図遊技を契機として実行される大当たり遊技の終了後には、1 0 0 % の確率で確変遊技状態に移行され、時短遊技状態に移行されることはない。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、大当たり抽選の結果が外れである規定回数（例えば 1 0 0 回）の特図遊技が連続して実行された場合に終了し、低頻度サポートモードかつ低確率モードである通常遊技状態に移行される。即ち、本実施形態に係る遊技機 1 0 は、確率変動機であるが、ループ確変機として構成された第 1 の実施形態に係る遊技機 1 0 とは異なり、確変遊技状態で実行可能な特図遊技の回数に上限が設定された、いわゆる S T 機として構成されている。また、本実施形態では、時短遊技状態が大当たり抽選の結果が外れである規定回数（例えば 1 0 0 回）の特図遊技が連続して実行された場合に終了し、低頻度サポートモードかつ低確率モードである通常遊技状態に移行される。

30

40

【 2 2 4 2 】

[ 普図当たり当否テーブル ]

50

ここで、図 177 (B) 及び図 177 (C) は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 177 (B) に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図 177 (C) に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

【2243】

図 177 (B) に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 177 (B) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 299 の場合に外れに設定されている。つまり、低頻度サポートモード（通常遊技状態）では、普図当たり確率が  $1/300$  に設定されており、電動役物 315b の作動頻度が低くされている。

【2244】

図 177 (C) に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 177 (C) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ~ 299 の場合に普図当たりに設定されている。つまり、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）では、普図当たり確率が  $299/300$  に設定され、低頻度サポートモード（通常遊技状態）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物 315b の作動頻度が高くされている。

【2245】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図 177 (B) 及び図 177 (C) に示される例には限定されず適宜変更可能である。

【2246】

[ 普図当たり種別振分テーブル ]

ここで、図 177 (D) 及び図 177 (E) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 177 (D) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図 177 (E) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。

【2247】

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

【2248】

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

【2249】

図 1 7 7 ( D ) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 1 7 7 ( D ) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ~ 9 9 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 0 0 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、低頻度サポートモード（通常遊技状態）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が 1 : 1 に設定されている。もちろん、低頻度サポートモード（通常遊技状態）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも 1 : 1 である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 個又は 2 個）に設定することも可能である。

10

#### 【 2 2 5 0 】

図 1 7 7 ( E ) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 1 7 7 ( E ) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図 1 7 7 ( E ) に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）に設定することも可能である。

20

#### 【 2 2 5 1 】

なお、電動役物 3 1 5 b の開放は、1 回の普図当たり遊技につき 1 回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、1 回の普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、1 種類であっても複数種であってもよい。

#### 【 2 2 5 2 】

##### [ 主制御装置 4 のメイン処理 ]

本実施形態での主制御装置 4 のメイン処理は、基本的に、前述の第 1 の実施形態での主制御装置 4 のメイン処理と同様であるが、図 1 7 8 に示すように、大当たり信号出力処理が実行される点、一部の処理の手順の一部が異なる。以下、本実施形態での主制御装置 4 のメイン処理について、前述の第 1 の実施形態での主制御装置 4 のメイン処理との相違点と、本実施形態の説明に必要な処理とを中心に説明する。

30

#### 【 2 2 5 3 】

##### [ 普図当たり遊技制御処理 ]

ここで、図 1 7 9 は、本実施形態での図 1 7 8 の主制御装置 4 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 で実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、普図当たり遊技の実行中に、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行された場合に、電動役物 3 1 5 b の復帰により第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖されることで、当該普図当たり遊技が即座に強制終了されるステップを含む。

40

#### 【 2 2 5 4 】

##### < ステップ S 3 4 0 1 >

図 1 7 9 に示すように、本実施形態の普図当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 1 8 0 1 : Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、前述の第 1 の実施形態と同様に、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物 3 1 5 b を開放させる処理などを実行する（ステップ S 1 8 0 1 ~ S

50

1 8 1 2 )。

【 2 2 5 5 】

一方、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 1 8 0 1 : N o）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 1 1 において電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 2 2 5 6 】

< ステップ S 3 4 0 2 及び S 3 4 0 3 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 1 8 0 4 又は S 1 8 0 7 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 4 0 2）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 3）。即ち、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b の作動時間の経過により電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 4 0 3 : Y e s）、即ち電動役物 3 1 5 b の作動時間の経過により電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 4 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、即ち電動役物 3 1 5 b の作動時間の経過により電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、処理をステップ S 3 4 0 4 に移行する。

20

【 2 2 5 7 】

< ステップ S 3 4 0 4 及び S 3 4 0 5 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 4 0 3 : N o）、即ち電動役物 3 1 5 b の作動時間の経過により電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行されることを示す通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 4）。即ち、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）への移行により、電動役物 3 1 5 b を復帰させて第 2 入賞口 3 1 5 を閉鎖することで、当該普図当たり遊技を強制的に終了するタイミングであるか否かを判断する。なお、通常遊技状態移行フラグは、後述の図 1 8 3 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 3 5 において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行される場合にオンに設定される。

30

【 2 2 5 8 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y e s）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）に移行される場合、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し（ステップ S 3 4 0 5）、処理をステップ S 3 4 0 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 4 0 4 : N o）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から低頻度サポートモード（通常遊技状態）への移行によって普図当たり遊技を強制終了するタイミングである場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

40

【 2 2 5 9 】

< ステップ S 3 4 0 6 ~ S 3 4 0 8 >

50

減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS3403：Yes）、又は通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS3404：Yes）に通常遊技状態移行フラグをオフに設定した場合（ステップS3405）、即ち電動役物315bを復帰させるタイミングである場合、MPU41は、電動役物315bを復帰させる（ステップS3406）。これにより、第2入賞口315が閉鎖され、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41は、電動役物315bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップS3407）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップS3408）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【2260】

10

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

【2261】

[特図遊技制御処理]

ここで、図180は、本実施形態での図178の主制御装置4のメイン処理でのステップS1406で実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図遊技制御処理では、特図変動表示時間の経過後に特図遊技が終了するのではなく、特図の変動表示が停止されてからの一定時間（確定表示時間）、特図の変動停止状態が維持されるステップを含む。即ち、本実施形態では、特図遊技が、特図の変動表示が停止されることで即座に終了するのではなく、特図の変動表示が停止されてから確定表示時間が経過した後に終了する。これにより、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が開始される場合、大当たり信号1が当該確定表示時間の経過後に出力が開始される。また、当該特図遊技が高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第2特図保留により実行される最後の第2特図遊技（最終残保留遊技）である場合、当該第2特図遊技の終了条件である確定表示時間の経過後に、大当たり信号2の延長信号の出力が停止される。

20

【2262】

30

<ステップS3501>

図180に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理では、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフであり（ステップS1901：No）、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップS1902：No）、即ち特図遊技を開始可能なタイミングである場合、特図遊技を実行する権利の保留が保留数記憶領域として主制御装置4のRAM41に設定された特図保留格納エリアにあることを条件に（ステップS1903：Yes）、前述の第1の実施形態と同様に、特図遊技を開始させる処理を実行する（ステップS1904及びS1905）。即ち、本実施形態の特図遊技制御処理では、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として保留数記憶処理によって第2特図遊技を実行する権利の保留が保留数記憶領域として主制御装置4のRAM41に設定された第2特図保留格納エリアに記憶された場合、第1入賞口314への遊技球の入球を契機として保留数記憶処理によって権利が保留された第1特図遊技よりも、第2特図遊技が優先して開始される。そのため、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）では、遊技盤31の右側領域に遊技を打ち出す右打ちを行うことで、第2特図遊技を実行する権利の保留を維持しつつ、第2特図遊技を連続して実行することが可能である。

40

【2263】

一方、MPU41は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS1902：Yes）、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特図遊技の変動表示の開始から、図28の特図変動開始処理でのステップS2104の特図変動パターン設定処理で設定される第1特

50



別図柄又は第2特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップS3501）。即ち、MPU41は、変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングであるか否かを判断する。

#### 【2264】

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップS3501：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングである場合、処理をステップS3502に移行する。一方、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップS3501：No）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングでない場合、処理をステップS3505に移行する。

10

#### 【2265】

<ステップS3502～S3504>

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップS3501：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングである場合、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップS3502）。そして、MPU41は、特別図柄の停止表示状態が一定時間（確定表示時間）維持される確定表示中であることを示す確定表示中フラグをオンに設定し（ステップS3503）、さらに、確定表示時間の残り時間を示す確定表示カウンタをセットし（ステップS3504）、当該特図遊技制御処理を終了する。

20

#### 【2266】

<ステップS3505>

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップS3501：No）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させるタイミングでない場合、MPU41は、ステップS3503でオンに設定される確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3505）。

#### 【2267】

MPU41は、確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3505：Yes）、処理をステップS3506に移行する。一方、MPU41は、確定表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3505：No）、即ち確定表示中でない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

30

#### 【2268】

<ステップS3506及びS3507>

確定表示中であることを示す確定表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3505：Yes）、MPU41は、ステップS3504でセットされる確定表示時間の残り時間を示す確定表示カウンタの値から1減算し（ステップS3506）、減算後の確定表示カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3507）。即ち、MPU41は、当該特図遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

40

#### 【2269】

MPU41は、減算後の確定表示カウンタの値が0である場合（ステップS3507：Yes）、即ち当該特図遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップS3508に移行する。一方、MPU41は、減算後の確定表示カウンタの値が0でない場合（ステップS3507：No）、即ち当該特図遊技を終了するタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

#### 【2270】

<ステップS3508及びS3509>

、減算後の確定表示カウンタの値が0である場合（ステップS3507：Yes）、即ち当該特図遊技を終了するタイミングである場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2

50

特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップS3508）、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS3509）、当該特図遊技制御処理を終了する。

【2271】

[遊技状態移行処理]

ここで、図181～図183は、本実施形態での図178の主制御装置4のメイン処理でのステップS1408で実行される遊技状態移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態移行処理では、後述の図184の大当たり信号出力処理において大当たり信号1又は大当たり信号2を出力させるために必要な各種フラグが設定されるステップを含む。

10

【2272】

<ステップS3601>

図181に示すように、本実施形態の遊技状態移行処理では、MPU41は、まず大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3601）。大当たり遊技開始フラグは、図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS2205においてオンに設定され、大当たり遊技が終了される場合にステップS2252においてオフに設定される。

【2273】

MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3601：Yes）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングである場合、処理をステップS3602に移行する。一方、MPU41は、大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3601：No）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、処理を図182のステップS3615に移行する。

20

【2274】

<ステップS3602～S3604>

大当たり遊技開始フラグがオンである場合（ステップS3601：Yes）、即ち大当たり遊技を開始する場合、MPU41は、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS3602）、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3603）。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図183のステップS3634において、確変遊技状態又は時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

30

【2275】

MPU41は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3603：Yes）、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3604）、処理をステップS3613に移行する。一方、MPU41は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3603：No）、即ち通常遊技状態でない場合、処理をステップS3605に移行する。

【2276】

<ステップS3605～S3607>

通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3603：No）、即ち通常遊技状態でない場合、MPU41は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3605）。確変遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図182のステップS3624において、確変大当たり遊技の終了により確変遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

40

【2277】

MPU41は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS3605：Yes）、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3606）、処理をステップS3608に移行する。

【2278】

50

一方、MPU41は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3605：No）、即ち確変遊技状態でない場合、時短遊技状態であると判断できるため、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS3607）、処理をステップS3608に移行する。なお、時短遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理の図182のステップS3627において、通常大当たり遊技の終了により時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

【2279】

<ステップS3608～S3610>

ステップS3608では、MPU41は、大当たり信号2A出力停止Aフラグをオンに設定する。大当たり信号2A出力停止Aフラグは、大当たり信号2の基本信号が大当たり遊技の開始により停止されることを示すフラグである。

10

【2280】

また、MPU41は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードをオフに設定すると共に（ステップS3609）、高頻度サポートモードにおいて実行可能な残りの特図遊技回数を示すサポート回数カウンタの値をクリアし（ステップS3610）、処理をステップS3611に移行する。

【2281】

<ステップS3611及びS3612>

ステップS3611では、MPU41は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かを判断する（ステップS3611）。開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技であるか否かは、RAM412に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAE（図8参照）に格納された特図当否情報に基づいて判断される。

20

【2282】

MPU41は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技である場合（ステップS3611：Yes）、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS3612）、処理をステップS3613に移行する。確変大当たり遊技状態フラグは、大当たり遊技を終了する場合に、遊技状態を確変遊技状態及び通常遊技状態のいずれに移行するか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理の図182のステップS3621において参照される。一方、MPU41は、開始される大当たり遊技が確変大当たり遊技でない場合（ステップS3611：No）、即ち開始される大当たり遊技が通常大当たり遊技である場合、処理をステップS3613に移行する。

30

【2283】

<ステップS3613及びS3614>

MPU41は、大当たり遊技が開始される場合にステップS3602～S3612の処理が終了した場合、ホールコンピュータ102などの外部へ的大当たり信号1の出力を開始させる大当たり信号1出力開始フラグをオンに設定し（ステップS3613）、処理をステップS3614に移行する。大当たり信号1出力開始フラグは、後述の図184の大当たり信号出力処理のステップS3701において、大当たり信号1の出力を開始するか否かを判断するために参照される。

40

【2284】

さらに、MPU41は、ホールコンピュータ102などの外部へ的大当たり信号2の基本信号の出力を開始させる大当たり信号2A出力開始フラグをオンに設定し（ステップS3614）、当該遊技状態移行処理を終了する。大当たり信号2A出力開始フラグは、後述の図184の大当たり信号出力処理のステップS3707において、大当たり信号2の基本信号の出力を開始するか否かを判断するために参照される。

【2285】

<ステップS3615>

大当たり遊技開始フラグがオフである場合（ステップS3601：No）、即ち大当たり遊技を開始するタイミングでない場合、MPU41は、図182に示すように、大当た

50

り遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3615）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図29の大当たり遊技制御処理でのステップS2251においてオンに設定される。

【2286】

M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS3615：Yes）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップS3616に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップS3615：No）、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、処理を図183のステップS3628に移行する。

【2287】

<ステップS3616～S3620>

大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS3615：Yes）、即ち大当たり遊技を終了する場合、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグをオンに設定する（ステップS3616）。

【2288】

さらに、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードで実行可能な残りの特図遊技回数を示すサポート回数カウンタをセットする（ステップS3617）。サポート回数カウンタは、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において特図遊技を開始するたびに図28の特図変動開始処理でのステップS2110において1ずつ減算され、規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるか否かを判断するために、当該遊技状態移行処理での図183のステップS3629において参照される。

【2289】

そして、M P U 4 1 は、ホールコンピュータ102などの外部への大当たり信号1の出力を停止させる大当たり信号1出力停止フラグをオンに設定すると共に（ステップS3618）、ホールコンピュータ102などの外部への大当たり信号2の基本信号の出力を停止させる大当たり信号2A出力停止フラグをオンに設定する（ステップS3619）。なお、大当たり信号1出力停止フラグは、後述の図184の大当たり信号出力処理のステップS3704において、ホールコンピュータ102などの外部への大当たり信号1の出力を停止させる否かを判断するために参照される。また、大当たり信号2A出力停止フラグは、後述の図184の大当たり信号出力処理のステップS3710において、ホールコンピュータ102などの外部への大当たり信号2の基本信号の出力を停止させる否かを判断するために参照される。

【2290】

さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定すると共に（ステップS3620）、大当たり信号2の基本信号の出力を開始させる大当たり信号2A出力開始フラグをオンに設定し（ステップS3621）、処理をステップS3622に移行する。

【2291】

<ステップS3622>

ステップS3622では、M P U 4 1 は、確変大当たり遊技が実行される確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。確変大当たり遊技状態フラグは、当該遊技状態移行処理において、確変遊技状態、通常遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態に移行される場合に図181のステップS3612においてオンに設定される。

【2292】

M P U 4 1 は、確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合（ステップS3622：Yes）、即ち確変大当たり遊技状態である場合、処理をステップS3623に移行する。一方、M P U 4 1 は、確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合（ステップS36

10

20

30

40

50

22 : No)、即ち確変大当たり遊技状態ではなく通常大当たり遊技状態である場合、処理をステップS3626に移行する。

【2293】

<ステップS3623>

確変大当たり遊技状態フラグがオンである場合(ステップS3622: Yes)、即ち確変大当たり遊技状態である場合、MPU41は、確変遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知する確変遊技状態コマンドを設定し(ステップS3623)、処理をステップS3624に移行する。確変遊技状態コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、確変遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて確変遊技状態に対応する背景演出(図189(B1)参照)を含む特図演出を実行することができる。

10

【2294】

<ステップS3624>

ステップS3624では、MPU41は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し、処理をステップS3625に移行する。確変遊技状態フラグは、大当たり遊技を開始するときの遊技状態を特定するために、当該遊技状態移行処理での図181のステップS3605において参照される。

【2295】

<ステップS3625>

ステップS3625では、MPU41は、確変大当たり遊技状態であることを示す確変大当たり遊技状態フラグをオフに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

20

【2296】

<ステップS3626>

確変大当たり遊技状態フラグがオフである場合(ステップS3622: No)、即ち確変大当たり遊技状態ではなく通常大当たり遊技状態である場合、MPU41は、時短遊技状態であることを音声ランプ制御装置5に通知する時短遊技状態コマンドを設定し(ステップS3626)、処理をステップS3627に移行する。時短遊技状態コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図21参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、時短遊技状態コマンドに基づいて、図柄表示部341などにおいて時短遊技状態に対応する背景演出(図189(B2)参照)を含む特図演出を実行することができる。

30

【2297】

<ステップS3627>

ステップS3627では、MPU41は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し、当該遊技状態移行処理を終了する。

【2298】

<ステップS3628>

大当たり遊技終了フラグがオフである場合(ステップS3616: No)、即ち大当たり遊技を終了するタイミングでない場合、図183に示すように、MPU41は、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3628)。

40

【2299】

MPU41は、高頻度サポートモードフラグがオンである場合(ステップS3628: Yes)、即ち高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)である場合、処理をステップS3629に移行する。一方、MPU41は、高頻度サポートモードフラグがオフである場合(ステップS3628: No)、即ち高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)でない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

【2300】

<ステップS3629>

50

高頻度サポートモードフラグがオンである場合（ステップ S 3 6 2 8 : Y e s ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）である場合、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において実行可能な残りの特図回数を示すサポート回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 2 9 ）。即ち、M P U 4 1 は、規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングであるか否かを判断する。

#### 【 2 3 0 1 】

M P U 4 1 は、サポート回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 2 9 : Y e s ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 3 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、サポート回数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 2 9 : N o ）、即ち高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

10

#### 【 2 3 0 2 】

##### < ステップ S 3 6 3 0 >

サポート回数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 2 9 : Y e s ）、即ち規定回数の特図遊技の実行により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、特図遊技が終了したことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 0 ）。即ち、M P U 4 1 は、当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。

20

#### 【 2 3 0 3 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 0 : Y e s ）、即ち当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 3 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 0 : N o ）、即ち当該特図遊技が終了していないために高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該遊技状態移行処理を終了する。

30

#### 【 2 3 0 4 】

##### < ステップ S 3 6 3 1 ~ S 3 6 3 3 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 0 : Y e s ）、即ち当該特図遊技の終了により高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 3 1 ）。

#### 【 2 3 0 5 】

M P U 4 1 は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 1 : Y e s ）、確変遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 2 ）、処理をステップ S 3 6 3 4 に移行する。一方、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 3 1 : N o ）、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 3 3 ）、処理をステップ S 3 6 3 4 に移行する。

40

#### 【 2 3 0 6 】

##### < ステップ S 3 6 3 4 ~ S 3 6 3 8 >

ステップ S 3 6 3 4 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 3 6 3 4 ）、通常遊技状態に移行されることを示す通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 3 5 ）。通常遊技状態

50

移行フラグは、図 1 7 9 の普図当たり遊技制御処理でのステップ S 3 4 0 4 において、通常遊技状態への移行に基づいて普図当たり遊技を強制的に終了（第 2 入賞口 3 1 5 を強制的に閉鎖）するか否かを判断するために参照される。

【 2 3 0 7 】

そして、M P U 4 1 は、音声ランプ制御装置 5 に通常遊技状態であることを通知する通常遊技状態コマンドを設定すると共に（ステップ S 3 6 3 6 ）、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグをオフに設定する（ステップ S 3 6 3 7 ）。

【 2 3 0 8 】

さらに M P U 4 1 は、大当たり信号 2 の基本信号の出力を、通常遊技状態に移行されることに基いて停止させる大当たり信号 2 A 出力停止 B フラグをオンに設定し（ステップ S 3 6 3 8 ）、当該遊技状態移行処理を終了する。

【 2 3 0 9 】

[ 大当たり信号出力処理 ]

ここで、図 1 8 4 及び図 1 8 5 は、本実施形態での図 1 7 8 の主制御装置 4 のメイン処理でのステップ S 3 3 0 1 で実行される大当たり信号出力処理の一例を示すフローチャートである。

【 2 3 1 0 】

< ステップ S 3 7 0 1 >

図 1 8 4 に示すように、本実施形態の大当たり信号出力処理では、M P U 4 1 は、まず大当たり信号 1 出力開始フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 1 ）。大当たり信号 1 出力開始フラグは、ホールコンピュータ 1 0 2 に大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号 1 の出力を開始させるフラグであり、図 1 8 1 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 1 3 において、大当たり遊技が開始される場合にオンに設定される。

【 2 3 1 1 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 3 7 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力開始フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o ）、処理をステップ S 3 7 0 4 に移行する。

【 2 3 1 2 】

< ステップ S 3 7 0 2 及び S 3 7 0 3 >

大当たり信号 1 出力開始フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号 1 をハイレベル信号として、外部出力端子板 1 0 1 における複数の出力端子部のうちの 1 番端子から出力させる（ステップ S 3 7 0 2 ）。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 は、大当たり信号 1 を受信することで当該遊技機 1 0 が大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを把握することができる。そして、ホールコンピュータ 1 0 2 がデータ表示器 1 0 3 に当該大当たり信号 1 に対応する信号を出力することで、データ表示器 1 0 3 では、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを表示し、当該大当たり遊技を含めた大当たり遊技回数を表示することができる。また、ホールコンピュータ 1 0 2 は、大当たり信号 2 の基本信号の受信中に大当たり信号 1 を受信した場合、当該大当たりが、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において開始された特図遊技に基づいて開始されるものであることを把握できる。そして、ホールコンピュータ 1 0 2 がデータ表示器 1 0 3 に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）において開始された特図遊技に基づいて開始される大当たりであることを示す信号（又は大当たり連荘回数をカウントアップする信号）を出力することで、データ表示器 1 0 3 では、大当たり連荘回数を表示することができる。

【 2 3 1 3 】

そして、M P U 4 1 は、大当たり信号 1 出力開始フラグをオフに設定し（ステップ S 3

10

20

30

40

50

703)、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【2314】

<ステップS3704>

大当たり信号1出力開始フラグがオフである場合(ステップS3701:No)、MPU41は、大当たり信号1出力停止フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3704)。大当たり信号1出力停止フラグは、ホールコンピュータ102への大当たり遊技状態(大当たり遊技の実行中)であることを示す大当たり信号1の出力を停止させるフラグであり、図182の遊技状態移行処理でのステップS3618において、大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【2315】

MPU41は、大当たり信号1出力停止フラグがオンである場合(ステップS3704:Yes)、処理をステップS3705に移行する。一方、MPU41は、大当たり信号1出力停止フラグがオフである場合(ステップS3704:No)、処理をステップS3707に移行する。

【2316】

<ステップS3705及びS3706>

大当たり信号1出力停止フラグがオンである場合(ステップS3704:Yes)、MPU41は、大当たり遊技状態(大当たり遊技の実行中)であることを示す大当たり信号1をローレベルとすることで出力を停止させる(ステップS3702)。これにより、ホールコンピュータ102は、大当たり信号1の出力が停止されることで、当該遊技機10での大当たり遊技状態(大当たり遊技)が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ102がデータ表示器103に当該大当たり信号1の出力が停止されたことを示す信号を出力することで、データ表示器103では、大当たり遊技状態(大当たり遊技の実行中)であることの表示を終了することができる。

【2317】

そして、MPU41は、大当たり信号1出力停止フラグをオフに設定し(ステップS3706)、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【2318】

<ステップS3707>

大当たり信号1出力停止フラグがオフである場合(ステップS3704:No)、MPU41は、大当たり信号2A出力開始フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3707)。大当たり信号2A出力開始フラグは、ホールコンピュータ102に大当たり遊技状態(大当たり遊技の実行中)又は高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)であることを示す大当たり信号2の基本信号の出力を開始させるフラグであり、図181の遊技状態移行処理でのステップS3614において、大当たり遊技が開始される場合、又はステップS3614において、大当たり遊技が終了されることで高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)に移行される場合にオンに設定される。

【2319】

MPU41は、大当たり信号2A出力開始フラグがオンである場合(ステップS3707:Yes)、処理をステップS3708に移行する。一方、MPU41は、大当たり信号2A出力開始フラグがオフである場合(ステップS3707:No)、処理をステップS3710に移行する。

【2320】

<ステップS3708及びS3709>

大当たり信号2A出力開始フラグがオンである場合(ステップS3707:Yes)、MPU41は、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)であることを示す大当たり信号2の基本信号をハイレベル信号として、例えば情報出力部としての外部出力端子板101における複数の出力端子部のうちの2番端子から情報出力処理によって出力させる(ステップS3702)。これにより、ホールコンピュータ102は、大当たり信号2の基本信号を受信することで、当該遊技機10が大当たり遊技状態又は高頻度サポ

10

20

30

40

50



ートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを把握することができる。そして、ホールコンピュータ102がデータ表示器103に当該大当たり信号2の基本信号に対応する信号を出力することで、データ表示器103では、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを表示することができる。

【2321】

そして、MPU41は、大当たり信号2 A出力開始フラグをオフに設定し（ステップS3709）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【2322】

<ステップS3710>

大当たり信号2 A出力開始フラグがオフである場合（ステップS3707：No）、MPU41は、大当たり信号2 A出力停止Aフラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3710）。大当たり信号2 A出力停止Aフラグは、ホールコンピュータ102への大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号2の基本信号の出力を、大当たり遊技の開始又は終了に基づいて停止させるフラグであり、図181の遊技状態移行処理でのステップS3608において大当たり遊技が開始される場合、又は図182の遊技状態移行処理でのステップS3619において大当たり遊技が終了される場合にオンに設定される。

【2323】

MPU41は、大当たり信号2 A出力停止Aフラグがオンである場合（ステップS3704：Yes）、処理をステップS3705に移行する。一方、MPU41は、大当たり信号2 A出力停止Aフラグがオフである場合（ステップS3704：No）、処理をステップS3707に移行する。

【2324】

<ステップS3711及びS3712>

大当たり信号2 A出力停止Aフラグがオンである場合（ステップS3710：Yes）、MPU41は、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号2の基本信号をローレベルとすること大当たり信号の出力を停止させる（ステップS3711）。これにより、ホールコンピュータ102は、大当たり信号2の基本信号の出力が停止されることで、その出力停止期間が特定期間を超えた場合に、当該遊技機10での高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ102がデータ表示器103に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了したことを示す信号を出力することで、データ表示器103では、高頻度サポートモードであることを示す表示を終了することができる。

【2325】

そして、MPU41は、大当たり信号2 A出力停止Aフラグをオフに設定し（ステップS3712）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【2326】

<ステップS3713>

大当たり信号2 A出力停止Aフラグがオフである場合（ステップS3710：No）、MPU41は、大当たり信号2 A出力停止Bフラグがオンであるか否かを判断する（ステップS3713）。大当たり信号2 A出力停止Bフラグは、ホールコンピュータ102への大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）又は高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す大当たり信号2の基本信号の出力を、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了に基づいて停止させるフラグであり、図183の遊技状態移行処理でのステップS3638において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）が終了される場合にオンに設定される。

【2327】

MPU41は、大当たり信号2 A出力停止Bフラグがオンである場合（ステップS37

10

20

30

40

50

13: Yes)、処理をステップS3714に移行する。一方、MPU41は、大当たり信号2A出力停止Bフラグがオフである場合(ステップS3713: No)、処理を図185のステップS3722に移行する。

【2328】

<ステップS3714及びS3715>

大当たり信号2A出力停止Bフラグがオンである場合(ステップS3713: Yes)、MPU41は、大当たり遊技状態(大当たり遊技の実行中)又は高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)であることを示す大当たり信号2の基本信号をローレベルとすることで情報停止処理によって出力を停止させる(ステップS3714)。これにより、ホールコンピュータ102は、大当たり信号2の基本信号の出力が停止されることで、その出力停止期間が特定期間を超えた場合に、当該遊技機10での高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)が終了したことを把握することができる。そして、ホールコンピュータ102がデータ表示器103に高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)が終了したことを示す信号を出力することで、データ表示器103では、高頻度サポートモードであることを示す表示を終了することができる。

10

【2329】

そして、MPU41は、大当たり信号2A出力停止Bフラグをオフに設定し(ステップS3715)、処理をステップS3716に移行する。

【2330】

<ステップS3716及びS3717>

ステップS3716では、MPU41は、第2特図保留数Mを特定する。第2特図保留数Mは、主制御装置4のRAM41に設定される第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNAB(図8参照)を参照することで特定できる。

20

【2331】

さらに、MPU41は、特定された第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する(ステップS3717)。即ち、MPU41は、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)があるか否かを判断する。

【2332】

MPU41は、第2特図保留数Mが0である場合(ステップS3717: Yes)、即ち高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)がない場合、当該大当たり信号出力処理を終了する。つまり、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)がない場合には、後述の大当たり信号2の延長信号(図175参照)が出力されず、ステップS3715で大当たり信号2の基本信号がローレベルとされることで出力が停止された状態が維持される。そのため、大当たり信号2がローレベルで特定期間を超えて維持されることで、大当たり信号2の出力が完全に停止される。これにより、ホールコンピュータ102では、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)が終了したことを把握できるため、データ表示器103に高頻度サポートモードであることを示す表示を終了させることができる。

30

40

【2333】

一方、第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS3717: No)、即ち高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)がある場合、処理をステップS3718に移行する。

【2334】

<ステップS3718>

第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS3717: No)、即ち高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時に第2特図遊技を実行する権利の保留

50

である第2特図保留(第2特図残保留)がある場合、MPU41は、大当たり信号2の延長信号(図175参照)を、例えば外部出力端子板101における複数の出力端子部のうちの2番端子から出力させ(ステップS3718)、処理をステップS3719に移行する。即ち、延長信号は、外部出力端子板101における基本信号と同じ出力端子部から出力される。

#### 【2335】

このように、延長信号が情報出力部としての外部出力端子板101における基本信号と同じ出力端子部から出力させることで、ホールコンピュータ102では、延長信号を基本信号と同様に、大当たり信号2として把握することができる。また、延長信号が外部出力端子板101における基本信号と同じ出力端子部から出力させることで、延長信号を出力するための新たな出力端子部や配線を設ける必要がない。

10

#### 【2336】

なお、延長信号は、後述のように、高頻度サポートモードの終了時の第2特図を実行する権利の保留数(第2特図の残保留数)のうちの未実行の第2特図遊技の数を示す第2特図保留数カウンタの値が0になるまで、又は第2特図保留数カウンタの値が0になる前に大当たり遊技が開始されるまで継続して出力される(図185のステップS3727~S3730参照)。また、第2特図保留数カウンタは、後述のように、高頻度サポートモードの終了時に第2特図の残保留数がある場合に、例えばRAM412に設定され記憶領域にセットされる(ステップS3719参照)。

#### 【2337】

20

ここで、大当たり信号2の延長信号は、大当たり信号2の基本信号とは出力方式が異なる。具体的には、大当たり信号2の基本信号がレベル信号として出力されるのに対して、大当たり信号2の延長信号は、パルス信号又はオン・オフ信号として出力されることで、基本信号と延長信号が異なる出力方式とされる(図175参照)。そのため、大当たり信号2の基本信号と延長信号との出力態様の相違を識別可能なホールコンピュータ102、例えば大当たり信号2の基本信号と延長信号との出力態様の相違を識別可能なプログラムが格納され、このプログラムを実行可能なホールコンピュータ102では、大当たり信号2を受信した場合に、それが基本信号であるか延長信号であるかを区別して認識することができる。その結果、ホールコンピュータ102では、大当たり信号2を受信している間に、大当たり遊技状態(大当たり遊技の実行中)であることを示す大当たり信号1を受信した場合、当該大当たり遊技が、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)において実行された特図遊技に基づいて開始されたものであるか、高頻度サポートモードの終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)により実行された特図遊技に基づいて開始されたものであるかを特定することができる。そのため、遊技ホール側は、ホールコンピュータ102では、高頻度サポートモードの終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)により実行された特図遊技に基づいて開始された大当たり遊技を、大当たり連荘回数に含めるか否かを選択することができると共に、データ表示器103に大当たり連荘回数に含めて表示させるか否かを選択することが可能になる。

30

#### 【2338】

40

また、大当たり信号2の延長信号が基本信号と識別可能にホールコンピュータ102に出力されることで、ホールコンピュータ102は、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留に対する第2特図遊技が実行されている間、前述のように、データ表示器103において、「連荘チャレンジ」、「連荘チャンス」、「大当たりチャレンジ」、「確変大当たりチャンス」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。

#### 【2339】

なお、本実施形態では、大当たり信号2の基本信号と延長信号とが、情報出力部としての外部出力端子板101における同一の出力端子部から出力されることから、店舗側のホ

50

ールコンピュータ102が、大当たり信号2の基本信号と延長信号とを区別可能に構成されていない場合、このようなホールコンピュータ102では、延長信号が基本信号と区別されることなく、単なる大当たり信号2として把握される。そのため、ホールコンピュータ102では、店舗側のホールコンピュータ102が、大当たり信号2の基本信号と延長信号とを区別可能に構成されていない場合であっても、大当たり信号2の受信中に大当たり信号2を受信した場合に、当該大当たりを大当たり連荘回数に含めてカウントすることで、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留（第2特図の残保留）に対する第2特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてカウントすることができる。そのため、ホールコンピュータ102は、データ表示器103に、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留（第2特図の残保留）に対する第2特図遊技を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めて表示させることができる。この場合、データ表示器103において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留（第2特図の残保留）に対する第2特図遊技の実行期間であることの表示、例えば高頻度サポートモード終了後の大当たり連荘回数を上乗せ可能な特図遊技であることを示す演出を実行することができないが、大当たり信号2の基本信号と延長信号との区別が不要な分だけデータ処理が簡略化できる。

10

#### 【2340】

また、本実施形態では、大当たり信号2の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号2の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号2の基本信号と延長信号とは、出力方式が異なればよく、例えば大当たり信号2の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号2の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号2の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号2の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

20

#### 【2341】

また、本実施形態では、大当たり信号2の基本信号と延長信号とを、同一の出力態様で出力することも考えられる。即ち、最初の大当たり遊技の開始から、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時における第2特図遊技を実行する権利の保留（第2特図の残保留）に対する第2特図遊技の実行が終了するまで、大当たり信号2を同一の出力態様で継続して店舗側のホールコンピュータ102などの外部に出力させてもよい。この場合であっても、店舗側のホールコンピュータ102では、当該ホールコンピュータ102が大当たり信号2の基本信号と延長信号とを区別可能に構成されていない場合と同様に、大当たり信号2に基づく簡略化されたデータ処理によって、第2特図の残保留を契機として実行される大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてカウントできるため、第2特図の残保留を契機として実行される大当たり遊技を含めた大当たり連荘回数を簡易なデータ処理によってデータ表示器103に表示させることができる。

30

#### 【2342】

<ステップS3719～S3721>

40

ステップS3719では、MPU41は、高頻度サポートモードの終了時の第2特図保留に対応する第2特図保留数カウンタをRAM412に設定される記憶領域にセットする。そして、MPU41は、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号2出力中コマンドをセットすると共に（ステップS3720）、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す大当たり信号2出力中フラグをオンに設定し（ステップS3721）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

#### 【2343】

<ステップS3722>

大当たり信号2出力停止Bフラグがオフである場合（ステップS3713：No）、図185に示すように、MPU41は、大当たり信号2の延長信号が出力されていること

50

を示す大当たり信号 2 B 出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 2）。

【 2 3 4 4 】

M P U 4 1 は、大当たり信号 2 B 出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 2 3 に移行し、大当たり信号 2 B 出力中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 2 : N o）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【 2 3 4 5 】

<ステップ S 3 7 2 3 >

大当たり信号 2 B 出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 2 : Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図が変動表示中であることを示す特図変動表示中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 3）。特図変動表示中フラグは、図 2 8 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップ S 2 1 0 7 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップ S 1 9 0 9 でオフに設定される。

【 2 3 4 6 】

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 3 : Y e s）、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行し、特図変動表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 3 : N o）、処理をステップ S 3 7 2 7 に移行する。

【 2 3 4 7 】

<ステップ S 3 7 2 4 >

特図変動表示中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 3 : Y e s）、M P U 4 1 は、減算停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 4）。減算停止フラグは、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）のうちの未実行の第 2 特図遊技の回数を示す第 2 特図保留数カウンタの値の減算を停止するためのフラグであり、第 2 特図遊技の実行により第 2 特図保留数カウンタの値が減算された場合に、後述のステップ S 3 7 2 6 においてオンに設定される。

【 2 3 4 8 】

M P U 4 1 は、減算停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 4 : Y e s）、当該大当たり信号出力処理を終了し、減算停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 4 : N o）、処理をステップ S 3 7 2 5 に移行する。

【 2 3 4 9 】

<ステップ S 3 7 2 5 及び S 3 7 2 6 >

減算停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 4 : N o）、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数カウンタの値から 1 減算すると共に（ステップ S 3 7 2 5）、減算停止フラグをオンに設定し（ステップ S 3 7 2 6）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【 2 3 5 0 】

<ステップ S 3 7 2 7 及び S 3 7 2 8 >

特図変動表示中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 3 : N o）、M P U 4 1 は、特図遊技が終了したことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 7 2 7）。

【 2 3 5 1 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 7 : Y e s）、減算停止フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 2 8）、処理をステップ S 3 7 2 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 7 2 7 : N o）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【 2 3 5 2 】

10

20

30

40

50

<ステップS 3 7 2 9 及びS 3 7 3 0 >

ステップS 3 7 2 9では、MPU 4 1は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する(ステップS 3 7 2 9)。即ち、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)に基づいて実行される第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。

【2 3 5 3】

MPU 4 1は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合(ステップS 3 7 2 9: Yes)、第2特図保留数カウンタをクリアし(ステップS 3 7 3 0)、処理をステップS 3 7 3 2に移行する。一方、MPU 4 1は、終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS 3 7 2 9: No)、処理をステップS 3 7 3 1に移行する。

10

【2 3 5 4】

<ステップS 3 7 3 1 >

終了した当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでない場合(ステップS 3 7 2 9: No)、即ち高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)に基づいて実行される第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりでなく外れである場合、MPU 4 1は、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)のうちの未実行の第2特図遊技の回数を示す第2特図保留数カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS 3 7 3 1)。即ち、MPU 4 1は、終了した第2特図遊技が、第2特図残保留のうちの最後の第2特図残保留に基づいて実行される第2特図遊技であるか否かを判断する。

20

【2 3 5 5】

MPU 4 1は、第2特図保留数カウンタの値が0である場合(ステップS 3 7 3 1: Yes)、即ち終了した第2特図遊技が、第2特図残保留のうちの最後の第2特図残保留に基づいて実行される第2特図遊技である場合、処理をステップS 3 7 3 2に移行する。一方、MPU 4 1は、第2特図保留数カウンタの値が0でない場合(ステップS 3 7 3 1: No)、即ち終了した第2特図遊技が、第2特図残保留のうちの最後の第2特図残保留に基づいて実行される第2特図遊技でない場合、当該大当たり信号出力処理を終了する。

30

【2 3 5 6】

<ステップS 3 7 3 2 ~ S 3 7 3 4 >

終了した第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりである場合に第2特図保留数カウンタをクリアした場合(ステップS 3 7 3 0)、又は終了した第2特図遊技が、第2特図残保留のうちの最後の第2特図残保留に基づいて実行される第2特図遊技である場合(ステップS 3 7 3 1: Yes)、MPU 4 1は、大当たり信号2の延長信号の出力を停止すると共に(ステップS 3 7 3 2)、大当たり信号2の延長信号の出力が停止されたことを示す大当たり信号2 B出力停止コマンドを設定する(ステップS 3 7 3 3)。即ち、高頻度サポートモード(確変遊技状態又は時短遊技状態)の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)に基づいて実行されるいずれかの第2特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される場合、又は第2特図残保留に対する全ての第2特図遊技の実行が終了した場合には、大当たり信号2の延長信号の出力が停止される。換言すれば、大当たり信号2の延長信号は、高頻度サポートモードの終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留(第2特図残保留)に基づく第2特図遊技の実行期間中に継続して出力される。そのため、大当たり信号2の延長信号によれば、第2特図残保留に基づく第2特図遊技の実行期間であることを識別することが可能である。

40

【2 3 5 7】

そして、MPU 4 1は、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す大当た

50

り信号 2 B 出力中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 7 3 4）、当該大当たり信号出力処理を終了する。

【 2 3 5 8 】

このように、大当たり信号出力処理では、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）に基づく第 2 特図遊技の実行期間であることを識別可能な延長信号が、基本信号の出力停止後に、大当たり信号 2 として継続して出力される。そのため、遊技機 1 0 から大当たり信号 2 の延長信号がホールコンピュータ 1 0 2 に出力されることで、ホールコンピュータ 1 0 2 では、延長信号を受信している期間を、第 2 特図残保留に基づいて第 2 特図遊技が実行されていることを把握することができる。そのため、ホールコンピュータ 1 0 2 では、延長信号を受信している期間に、大当たり遊技状態（大当たり遊技の実行中）であることを示す大当たり信号 1 を受信した場合、当該大当たり遊技が、第 2 特図残保留に基づいて実行された大当たり遊技であると把握することができる。その結果、ホールコンピュータ 1 0 2 では、高頻度サポートモードの終了後に移行される通常遊技状態において実行された特図遊技に基づいて大当たり遊技であっても、それが第 2 特図残保留の第 2 特図遊技に基づいて実行される大当たり遊技である場合には、第 2 特図残保留を契機とする大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めて管理することが可能になる。これにより、ホールコンピュータ 1 0 2 は、第 2 特図残保留を契機とする大当たり遊技を大当たり連荘回数に含めてデータ表示器 1 0 3 に表示されることができ、データ表示器 1 0 3 に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器 1 0 3 に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 2 3 5 9 】

[ 音声ランプ制御装置 5 の処理 ]

本実施形態では、音声ランプ制御装置 5 によって実行されるコマンド判定処理の一部の手順が前述の第 1 の実施形態とは異なる。

【 2 3 6 0 】

[ コマンド判定処理 ]

本実施形態のコマンド判定処理では、遊技状態などに応じて特図遊技において図柄表示部 3 4 1 に飾り図柄の背後に表示される背景演出（ステージ演出）の種別を設定する処理が実行される。ここで、図 1 8 6 及び図 1 8 7 は、本実施形態のコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。図柄表示部 3 4 1 が出力情報として画像を表示する際の出力方式は主に動画像の表示である。

【 2 3 6 1 】

< ステップ S 3 8 0 1 >

図 1 8 6 に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、M P U 5 1 は、まずコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 1）。M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 0 2 に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 0 1 : N o）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 3 6 2 】

< ステップ S 3 8 0 2 及び S 3 8 0 3 >

コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 0 1 : Y e s）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが確変遊技状態に移行したことを示す確変遊技状態コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 0 2）。確変遊技状態コマンドは、確変遊技状態に移行した場合に、図 1 8 2 の遊技状態移行処理でのステップ S 3 6 2 3 において設定される。

【 2 3 6 3 】

M P U 5 1 は、確変遊技状態コマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 0 2 : Y e s）、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 3 8 0

10

20

30

40

50

3)、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、確変遊技状態コマンドを受信していない場合(ステップS3802:No)、処理をステップS3804に移行する。

【2364】

<ステップS3804及びS3805>

確変遊技状態コマンドを受信していない場合(ステップS3802:No)、MPU51は、受信したコマンドが時短遊技状態に移行したことを示す時短遊技状態コマンドであるか否かを判断する(ステップS3804)。時短遊技状態コマンドは、時短遊技状態に移行した場合に、図182の遊技状態移行処理でのステップS3627において設定される。

10

【2365】

MPU51は、時短遊技状態コマンドを受信した場合(ステップS3804:Yes)、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグをオンに設定し(ステップS3804)、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、時短遊技状態コマンドを受信していない場合(ステップS3804:No)、処理をステップS3806に移行する。

【2366】

<ステップS3806及びS3807>

時短遊技状態コマンドを受信していない場合(ステップS3804:No)、MPU51は、受信したコマンドが通常遊技状態に移行したことを示す通常遊技状態コマンドであるか否かを判断する(ステップS3806)。通常遊技状態コマンドは、通常遊技状態に移行した場合に、図183の遊技状態移行処理でのステップS3636において設定される。

20

【2367】

MPU51は、時短遊技状態コマンドを受信した場合(ステップS3806:Yes)、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し(ステップS3807)、処理をステップS3808に移行する。一方、MPU51は、通常遊技状態コマンドを受信していない場合(ステップS3806:No)、処理をステップS3812に移行する。

【2368】

<ステップS3808及びS3809>

ステップS3808では、MPU51は、確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態であることを示すフラグであり、確変遊技状態に移行した場合に当該コマンド判定処理のステップS3803においてオンに設定される。

30

【2369】

MPU51は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3808:Yes)、確変遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3809)、当該コマンド判定処理を終了する。一方、MPU51は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3808:No)、処理をステップS3810に移行する。

40

【2370】

<ステップS3810及びS3811>

確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3808:No)、MPU51は、時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3810)。時短遊技状態フラグは、時短遊技状態であることを示すフラグであり、時短遊技状態に移行した場合に当該コマンド判定処理のステップS3805においてオンに設定される。

【2371】

MPU51は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS3810:Yes)、時短遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS3811)、当該コマンド

50



判定処理を終了する。一方、MPU51は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS3810：No）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2372】

<ステップS3812>

通常遊技状態コマンドを受信していない場合（ステップS3806：No）、MPU51は、受信したコマンドが大当たり信号2B出力中コマンドであるか否かを判断する（ステップS3812）。大当たり信号2B出力中コマンドは、大当たり信号2の延長信号が出力されたことを示すコマンドであり、延長信号の出力が開始される場合に、図185の大当たり信号出力処理でのステップS3733において設定される。

【2373】

MPU51は、大当たり信号2B出力中コマンドを受信した場合（ステップS3812：Yes）、処理をステップS3813に移行し、大当たり信号2B出力中コマンドを受信していない場合（ステップS3812：No）、処理をステップS3815に移行する。

【2374】

<ステップS3813及びS3814>

大当たり信号2B出力中コマンドを受信した場合（ステップS3812：Yes）、MPU51は、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フラグをオンに設定する（ステップS3813）。つまり、MPU51は、延長信号出力中フラグに基づいて、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留（第2特図残保留）に基づく第2特図遊技（変動表示）が実行されている期間であるか否かを判断することができる。

【2375】

また、MPU51は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第2特図遊技を実行する権利の保留である第2特図保留（第2特図残保留）の数である第2特図保留数をRAM512に設定される記憶領域にセットする（ステップS3814）。

【2376】

ここで、前述のように、音声ランプ制御装置5のRAM512には、主制御装置4のRAM412の設定される特図保留格納エリア412b（図8参照）に対応して、特図保留格納エリア対応領域（図示略）が設定される。この特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、第2特図保留数Mを記憶可能な第2特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）を含む。そのため、MPU51は、高頻度サポートモード（確変遊技状態及び時短遊技状態）の終了時に第2特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶された第2特図保留数Mを参照することで、第2特図残保留を特定することができる。

【2377】

<ステップS3815>

大当たり信号2B出力中コマンドを受信していない場合（ステップS3812：No）、MPU51は、大当たり信号2の延長信号の出力が停止されたことを示す大当たり信号2B出力停止コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS3815）。

【2378】

MPU51は、大当たり信号2B出力停止コマンドを受信した場合（ステップS3815：Yes）、処理をステップS3816に移行し、大当たり信号2B出力停止コマンドを受信していない場合（ステップS3815：No）、処理を図187のステップS3818に移行する。

【2379】

<ステップS3816及びステップS3817>

大当たり信号2B出力停止コマンドを受信した場合（ステップS3815：Yes）、MPU51は、大当たり信号2の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フラグをオフに設定すると共に（ステップS3816）、未実行の第2特図残保留の数を示す第2特図保留数をクリアし（ステップS3817）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

20

30

40

50

## 【 2 3 8 0 】

< ステップ S 3 8 1 8 及び S 3 8 1 9 >

大当たり信号 2 B 出力停止コマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 1 5 : N o）、図 1 8 7 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 3 8 1 8）。特図変動パターンコマンドは、開始される特図遊技における特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などを含むコマンドであり、特図変動が開始（特図遊技が開始）される場合に、図 2 8 の特図変動開始処理でのステップ S 2 1 0 5 において設定される。

## 【 2 3 8 1 】

M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 1 8 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 2 0 に移行する。一方、M P U 5 1 は、特図変動パターンコマンドを受信していない場合（ステップ S 3 8 1 8 : N o）、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 3 8 1 9）、当該コマンド判定処理を終了する。

10

## 【 2 3 8 2 】

< ステップ S 3 8 2 0 >

特図変動パターンコマンドを受信した場合（ステップ S 3 8 1 8 : Y e s）、M P U 5 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 0）。通常遊技状態フラグは、通常遊技状態に移行された場合に、図 1 8 6 の当該コマンド判定処理でのステップ S 3 8 0 7 でオンに設定される。

## 【 2 3 8 3 】

M P U 5 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 0 : Y e s）、処理をステップ S 3 8 2 1 に移行し、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 0 : N o）、処理をステップ S 3 8 2 4 に移行する。

20

## 【 2 3 8 4 】

< ステップ S 3 8 2 1 ~ S 3 8 2 3 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、大当たり信号 2 の延長信号が出力されていることを示す延長信号出力中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 1）。延長信号出力中フラグは、大当たり信号 2 の延長信号の出力が開始される場合に、図 1 8 6 の当該コマンド判定処理でのステップ S 3 8 1 3 でオンに設定される。

30

## 【 2 3 8 5 】

M P U 5 1 は、延長信号出力中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 1 : Y e s）、通常遊技状態 A 演出設定処理を実行し（ステップ S 3 8 2 2）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、延長信号出力中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 1 : N o）、通常遊技状態 B 演出設定処理を実行し（ステップ S 3 8 2 3）、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 2 3 8 6 】

なお、通常遊技状態 A 演出設定処理及び通常遊技状態 B 演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6 と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。

40

## 【 2 3 8 7 】

また、通常遊技状態 A 演出と通常遊技状態 B 演出とでは、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄の背面に表示される背景画像（背景演出）が異なる。

## 【 2 3 8 8 】

ここで、図 1 8 8 及び図 1 8 9 は、各種遊技状態などで図柄表示部 3 4 1 に出力情報として表示される背景画像（背景演出）などの画像例を示す図である。

## 【 2 3 8 9 】

図 1 8 8（A）は、通常遊技状態での背景演出を示す図である。図 1 8 8（A）に示す

50

ように、通常遊技状態では、複数種類の背景演出から所定の背景演出が設定され、動画像の情報出力処理によって図柄表示部 3 4 1 に表示される。複数種類の背景演出は、基本的に設定される基本背景演出と、所定の条件が成立する場合に設定される先読みゾーン背景演出と、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行された場合に設定される通常移行時背景演出とを含み、基本背景演出、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出では、図柄表示部 3 4 1 に互いに異なる背景画像が表示される。

#### 【 2 3 9 0 】

基本背景演出は、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出が設定される場合を除いて設定される背景演出であり、背景演出 A、背景演出 B、背景演出 C 及び背景演出 D を含む。もちろん、基本背景演出の数についての制限はなく、適宜設定すればよい。

10

#### 【 2 3 9 1 】

各背景演出 A ~ D は、先読みゾーン背景演出及び通常移行時背景演出が設定される場合を除き、所定回数の特図遊技が実行されるまで連続して設定され、所定回数の特定遊技が設定された場合に他の背景演出 A ~ D が設定される。ここで、他の背景演出 A ~ D が設定されるまでの特図遊技の所定回数は、例えば 1 0 回や 1 5 回などの固定回数であってもよいし、予め定められた範囲から設定される非固定回数であってもよい。また、他の背景演出 A ~ D への変更は、背景演出の変更抽選を行い、当該変更抽選において背景演出の変更が決定された場合に行うようにしてもよく、また、大当たり抽選の結果が外れである場合に実行されるスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出が実行された特図遊技の次の特図遊技において変更するようにしてもよい。その他、大当たり抽選の結果が外れである場合に実行される先読みゾーン背景演出が実行された特図遊技の次の特図遊技において変更するようにしてもよい。

20

#### 【 2 3 9 2 】

また、背景演出 A ~ D の設定順序は、背景演出 A 背景演出 B 背景演出 C 背景演出 D 背景演出 A . . . のように、予め定められた順序に従って設定することが考えられる。この場合、予め定められた順序とは異なる順序で背景演出 A ~ D が変更された場合、例えば背景演出 A から背景演出 D に変更されるような逆順序、背景演出 A から背景演出 C に変更されるようにスキップが発生した場合に、大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度（大当たり期待度）が高くなるようにすることも考えられる。もちろん、背景演出 A ~ D の設定順序は、予め定められた順序である必要はなく、抽選などによってランダムに設定されるようにしてもよい。

30

#### 【 2 3 9 3 】

また、背景演出 A ~ D の内容については、特に制限はないが、例えば主人公キャラクタが学校へ通学を表現した通学ステージ背景、主人公キャラクタの学校での授業中や休憩時間の行動を表現した学校ステージ背景、主人公キャラクタの放課後の行動を表現した放課後ステージ背景、主人公キャラクタの自宅での行動を表現した自宅ステージ背景などのように、主人公キャラクタの 1 日の行動に則した背景演出が考えられる。また、背景演出 A ~ D は、例えば春ステージ背景、夏ステージ背景、秋ステージ背景、冬ステージ背景のように季節に即した背景演出などであってもよく、適宜設定すればよい。

40

#### 【 2 3 9 4 】

また、先読みゾーン背景演出は、基本背景演出（背景演出 A ~ D）よりも大当たり期待度が高く、基本背景演出よりも設定頻度が低い背景演出である。この先読みゾーン背景演出では、先読みゾーン背景演出が実行されていることを示す画像、例えば「ゾーン」などの画像が表示される。

#### 【 2 3 9 5 】

また、先読みゾーン背景演出は、例えば第 1 特図遊技を実行する権利の保留である第 1 特図保留が複数ある場合に設定され得り、第 1 特図保留の数（第 1 特図保留数 N）に対応して複数回（例えば 2 回 ~ 4 回）の特図遊技に連続して設定される。また、先読みゾーン背景演出は、例えば第 1 特図保留の中にスペシャルリーチ演出が実行される場合のような

50

第 1 特図の変動表示時間が長いものが含まれる場合に設定され得る。そのため、先読みゾーン背景演出が実行されている場合、大当たり期待度が高いスペシャルリーチ演出が実行される可能性が高く、その点において、前述のように、基本背景演出よりも大当たり期待度が高い。

【 2 3 9 6 】

なお、先読みゾーン背景演出は、1 種類でもよいが、複数種類設定してもよい。この場合、先読みゾーン背景演出が実行された場合の大当たり期待度が異なるように設定するのが好ましい。また、複数種の先読みゾーン背景演出を設定する場合、先読みゾーン背景演出の実行中に異なる先読みゾーン背景演出に変更して実行することも考えられる。例えば、大当たり期待度が異なる複数種の先読みゾーン背景演出が設定される場合、大当たり期待度が低い先読みゾーン背景演出の実行中に、大当たり期待度が高い先読みゾーン背景演出に変更（昇格）して実行することも考えられる。

10

【 2 3 9 7 】

また、通常移行時背景演出は、前述のように、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）から通常遊技状態に移行された場合に設定される背景演出であり、動画像としての出力情報である通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B を含む。

【 2 3 9 8 】

通常移行時背景演出 A は、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がある場合に設定される。即ち、通常移行時背景演出 A は、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図残保留に対して実行される第 2 特図遊技の変動表示が開始される場合に遊技状態の変更に対応して画像情報が出力されることで開始される。そのため、遊技者は、通常移行時背景演出 A が実行されている期間に対して、高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図残保留に対する第 2 特図遊技が実行され得る期間であると識別可能である。

20

【 2 3 9 9 】

なお、通常移行時背景演出 A は、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がある場合に設定され、この通常移行時背景演出 A が実行される第 2 特図遊技の実行期間中は、当該実行期間であることを示す大当たり信号 2 の延長信号が、遊技機 1 0 から店舗側のホールコンピュータ 1 0 2 などに出力される。即ち、通常移行時背景演出 A の実行中は、遊技機 1 0 から店舗側のホールコンピュータ 1 0 2 などに大当たり信号 2 の延長信号が出力される。そのため、遊技機 1 0 から店舗側のホールコンピュータ 1 0 2 などに大当たり信号 2 の延長信号が出力されている場合に、データ表示器 1 0 3 において、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了後の大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを示す前述の演出（例えば「連荘チャレンジ」などの文字画像演出）を実行する場合、当該演出の実行期間と、通常移行時背景演出 A の実行期間と、をリンクさせることができる。これにより、遊技者は、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、図柄表示部 3 4 1 に表示される通常移行時背景演出 A と、データ表示器 1 0 3 において表示される演出との双方において把握することが可能になる。そのため、遊技者は、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、容易かつ確実に把握することができる。特に、通常移行時背景演出 A が高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを認識していない遊技者であっても、データ表示器 1 0 3 において表示される演出に基づいて、高頻度サポートモードの終了後における大当たり連荘回数の上乗せ可能期間であることを、容易かつ確実に把握することができる。

30

40

【 2 4 0 0 】

通常移行時背景演出 B は、高頻度サポートモードの終了時に第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がない場合に設定される。この通常移行時背景演出 B は、例えば所定回数の特図遊技が実行されるまで連続して設定され、所定回数の特定遊技が設定された場合に基本背景演出（背景演出 A ～ D ）が設定される。ここで

50

、通常移行時背景演出 B から基本背景演出（背景演出 A ～ D）が設定されるまでの特図遊技の所定回数は、例えば 10 回や 15 回などの固定回数であってもよいし、予め定められた範囲から設定される非固定回数であってもよい。また、通常移行時背景演出 B から基本背景演出（背景演出 A ～ D）への変更は、通常移行時背景演出 B の終了抽選を行い、当該終了抽選において通常移行時背景演出 B の設定を終了することが決定された場合に行うようにしてもよい。

#### 【2401】

なお、通常移行時背景演出（通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B）を終了して基本背景演出（背景演出 A ～ D）を開始する場合に最初に設定される基本背景演出の種別は、固定（例えば背景演出 A）されていてもよいし、抽選などによりランダムに設定してもよい。また、通常移行時背景演出（通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B）を終了して基本背景演出（背景演出 A ～ D）を開始するタイミングは、少なくとも高頻度サポートモードの終了時の第 2 特図残保留が有る場合は対応する第 2 特図遊技の全てが実行され得るタイミングが好ましく、それよりも長期間にわたって通常移行時背景演出（通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B）が表示されてもよい。その場合、基本背景演出の開始タイミングは抽選によって決定してもよい。

10

#### 【2402】

また、通常移行時背景演出としては、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第 2 特図保留（第 2 特図残保留）の有無に応じて通常移行時背景演出 A 及び通常移行時背景演出 B の 2 種類が設定されているが、通常移行時背景演出を 1 種類設定し、第 2 特図残保留に有無に関係なく同一の通常移行時背景演出が設定されるようにしてもよい。

20

#### 【2403】

本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技）から通常遊技状態に移行した場合に設定される固有の通常移行時背景演出が設定されているが、高頻度サポートモードから通常遊技状態に移行した場合に、基本背景演出（背景演出 A ～ D）が設定されるようにすることも考えられる。即ち、通常移行時背景演出は省略してもよい。この場合、通常遊技状態に移行した場合に最初に設定される基本背景演出（背景演出 A ～ D）は固定化されたもの（例えば背景演出 A）であっても、抽選などによりランダムに設定されるようにしてもよい。

30

#### 【2404】

ここで、図 188（B）、図 188（C）及び図 189（A）は、大当たり遊技実行中の図柄表示部 341 での画面例を示す図である。即ち、図 188（B）、図 188（C）及び図 189（A）は、通常遊技状態、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行された場合の図柄表示部 341 での画像例である。

#### 【2405】

図 188（B）に示すように、大当たり遊技のオープニングでは、例えば大当たり遊技が開始されることを示す画像や大当たり連荘回数を示す画像が表示される。図 188（B）に示す例では、「大当たり遊技」の文字画像が、大当たり遊技が開始されることを示す画像であり、「X 回目」の文字画像が大当たり連荘回数を示す画像である。

40

#### 【2406】

図 188（C）に示すように、大当たり遊技の開閉実行モードでは、例えば現在のラウンド数を画像、当該大当たり遊技において獲得可能な遊技球数（出玉数）に対する現在の出玉数を示す画像、最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像などが表示される。図 188（C）に示す例では、「ラウンド X」の文字画像が、ラウンド数を示す画像であり、「800 / 1200」の文字画像が、当該大当たり遊技において獲得可能な遊技球数（出玉数）に対する現在の出玉数を示す画像であり、「計 3800 玉」の文字画像が、最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像である。

#### 【2407】

図 189（A）に示すように、大当たり遊技のエンディングでは、例えば大当たり遊技

50

が終了することを示す画像や当該大当たり遊技の終了時の最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像が表示される。図 1 8 8 ( C ) に示す例では、「大当たり終了」の文字画像が、大当たり遊技が終了することを示す画像であり、「出玉 5 2 0 0 玉」の文字画像が当該大当たり遊技の終了時の最初の大当たり遊技が開始されてからの出玉の合計数を示す画像である。

【 2 4 0 8 】

そして、大当たり遊技が終了した場合、高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技に移行される。ここで、図 1 8 9 ( B 1 ) は確変遊技状態での画面例であり、図 1 8 9 ( B 2 ) は時短遊技状態での画面例である。

【 2 4 0 9 】

図 1 8 9 ( B 1 ) に示すように、確変遊技状態では、確変遊技状態中であることを示す画像や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像が表示される。図 1 8 9 ( B 1 ) に示す例では、「 R U S H 」の文字画像が確変遊技状態中であることを示す画像であり、「 S T 5 0 回」の文字画像が当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像である。

【 2 4 1 0 】

また、図 1 8 9 ( B 1 ) では明確にされていないが、確変遊技状態では、確変遊技状態に固有の背景演出が表示される。

【 2 4 1 1 】

図 1 8 9 ( B 2 ) に示すように、時短遊技状態では、時短遊技状態中であることを示す画像や当該時短遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像が表示される。図 1 8 9 ( B 2 ) に示す例では、「 x x モード」の文字画像が時短遊技状態中であることを示す画像であり、「残り時短 5 0 回」の文字画像が当該時短遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像である。

【 2 4 1 2 】

また、図 1 8 9 ( B 2 ) では明確にされていないが、時短遊技状態では、時短遊技状態に固有の背景演出が表示される。

【 2 4 1 3 】

そして、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合、通常遊技状態から大当たり遊技状態に移行される場合と同様の演出が実行される ( 図 1 8 8 ( B )、図 1 8 8 ( C ) 及び図 1 8 9 ( A ) 参照 )。一方、確変遊技状態又は時短遊技状態から大当たり遊技状態に移行されることなく、通常遊技状態に移行される場合、前述のように、特図遊技において、確変遊技状態又は時短遊技状態の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留の有無に応じて、通常遊技状態に移行された場合に固有の通常移行時背景演出 A 又は通常移行時背景演出 B が図柄表示部 3 4 1 で実行される。

【 2 4 1 4 】

また、本実施形態の遊技機 1 0 は、いわゆる S T として構成されているが、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、可変入賞口 3 1 6 の配置がループ確変機として構成された前述の第 1 の実施形態の遊技機 1 0 と同様とされている。そのため、通常遊技状態では遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちを行うほうが遊技者に有利であるために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行うほうが遊技者に有利であるために右打ちが奨励される。このようなことから、大当たり遊技の開始時には、例えば大当たり遊技のオープニングにおいて、図 1 8 8 ( B ) に示すように、図柄表示部 3 4 1 に遊技者に右打ちを促す画像 ( 図 1 8 8 ( B ) では「右打ち」の文字画像と右向きの矢印の画像 ) が表示される。一方で、確変遊技状態又は時短遊技状態から通常遊技状態への移行時には、例えば図 1 8 8 ( C ) に示すように、通常移行時背景演出として図柄表示部 3 4 1 に表示される通常移行時背景画像の前面側に、遊技者に左打ちを促す画像 ( 図 1 8 8 ( C ) では「左打ち」の文字画像と左向きの矢印の画像 ) が表示される。このように、遊技状態の移行によって奨励される遊技盤 3 1 への遊技球の打ち出し領域が変化する場合に、奨励され

10

20

30

40

50

る遊技盤 3 1 の打ち出し領域が図柄表示部 3 4 1 に明示されることで、遊技者は、図柄表示部 3 4 1 に明示される遊技球の打ち出しを行うことで、無駄な遊技球の打ち出しを行うことを回避できる。

【 2 4 1 5 】

< ステップ S 3 8 2 4 及び S 3 8 2 5 >

図 1 8 7 のコマンド判定処理の説明に戻り、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 0 : N o ）、M P U 5 1 は、確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 4 ）。確変遊技状態フラグは、確変遊技状態に移行された場合に、図 1 8 6 の当該コマンド判定処理でのステップ S 3 8 0 3 でオンに設定される。

10

【 2 4 1 6 】

M P U 5 1 は、確変遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 4 : Y e s ）、確変遊技状態演出設定処理を実行し（ステップ S 3 8 2 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 4 : N o ）、処理をステップ S 3 8 2 6 に移行する。

【 2 4 1 7 】

ここで、確変遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6 と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、確変遊技状態演出設定処理では、前述の確変遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出）が設定されると共に、確変遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「 R U S H 」の文字画像）や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像（例えば「 S T 5 0 回」の文字画像）が設定される（図 1 8 9 （ B 1 ）参照）。

20

【 2 4 1 8 】

< ステップ S 3 8 2 6 及び S 3 8 2 7 >

確変遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 4 : N o ）、M P U 5 1 は、時短遊技状態であることを示す時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 8 2 6 ）。時短遊技状態フラグは、時短遊技状態に移行された場合に、図 1 8 6 の当該コマンド判定処理でのステップ S 3 8 0 5 でオンに設定される。

30

【 2 4 1 9 】

M P U 5 1 は、時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 6 : Y e s ）、時短遊技状態演出設定処理を実行し（ステップ S 3 8 2 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する。一方、M P U 5 1 は、時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 8 2 6 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 4 2 0 】

ここで、時短遊技状態演出設定処理では、特図変動パターンコマンドに含まれる特別図柄の変動表示時間、大当たり抽選での抽選結果などに基づいて、前述の第 1 の実施形態における図 4 7 のコマンド判定処理でのステップ S 3 1 0 3 ~ S 3 1 0 6 と同様な処理が実行されることで、特図遊技において実行される演出が設定される。また、時短遊技状態演出設定処理では、前述の時短遊技状態であることを示す固有の背景画像（背景演出）が設定されると共に、時短遊技状態中であることを示す文字画像（例えば「 × × モード」の文字画像）や当該確変遊技状態において実行可能な最大数の特図遊技回数を示す画像（例えば「 残り時短 5 0 回」の文字画像）が設定される（図 1 8 9 （ B 2 ）参照）。

40

【 2 4 2 1 】

以上のように、本実施形態では、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）において、情報出力処理としての M P U 4 1 による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板 1 0 1 を介して、当該状態を識別可能な出力情報としての大当たり信号 2 の基本信号が外部に継続し

50

て出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態、及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、ホールコンピュータ１０２から出力される出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて生成・出力される情報（信号）によって、最初の大当たり遊技の開始から有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了までの大当たり遊技の連荘回数を表示することが可能となる。

10

#### 【２４２２】

さらに、本実施形態では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって、情報出力部としての外部出力端子板１０１を介して、少なくとも保留数記憶領域としてのＲＡＭ４１２に設定される第２特図保留格納エリアＲＥＢの第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ又はＲＡＭ５１２に設定される特図保留格納エリア対応領域に記憶されている保留された権利に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な出力情報としての大当たり信号２の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータ１０２では、出力情報としての大当たり信号２の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータ１０２では、所定の変動表示が、判定処理としてのＭＰＵ４１による大当たり抽選の結果が大当たり遊技を実行するものである場合、出力情報としての大当たり信号２の延長信号に基づいて、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータ１０２では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、出力情報としての大当たり信号２の基本信号に基づいて把握される最初の大当たり遊技の開始からの大当たり遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。

20

30

#### 【２４２３】

また、本実施形態では、出力情報としての大当たり信号２の延長信号が所定期間継続して出力されることで、例えば遊技機１０に併設されるデータ表示器１０３では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留に対応する飾り図柄の変動表示を実行可能な期間であることを示す演出を実行することが可能になる。具体的には、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後に、当該演出として、データ表示器１０３において、「連荘チャレンジ」、「大当たりチャレンジ」などの大当たり連荘回数の上乗せが可能であることを遊技者に明示又は示唆する文字画像などを表示することが可能になる。これにより、遊技者に対して、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了後においても、遊技者に対して大当たりの連荘回数の上乗せが可能な期間であることを明示することができるため、連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーション向上させることができ、遊技の興趣を盛り上げることができる。

40

#### 【２４２４】

このように、本実施形態では、各遊技状態に応じた報知をより詳細に行うことで、各遊技状態の制御をより好適に行うことができる。具体的には、情報出力処理としてのＭＰＵ４１による大当たり信号出力処理によって情報出力部としての外部出力端子板１０１を介

50



して出力される出力情報としての大当たり信号 2 の基本信号に基づいて、大当たり遊技状態及び有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）であることを把握でき、情報出力部又は情報出力処理としての MPU 4 1 及び外部出力端子板 1 0 1 によって出力される出力情報としての大当たり信号 2 の延長信号に基づいて有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機 1 0 に併設されるデータ表示器 1 0 3 では、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される大当たり遊技を、大当たり遊技の連荘回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態制御としての高頻度サポートモード（確変遊技状態、時短遊技状態）の終了時の保留を契機として大当たり遊技が実行される場合、データ表示器 1 0 3 に表示される大当たり遊技の連荘回数と、遊技者が認識する大当たり遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器 1 0 3 に表示される大当たり遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

10

#### 【 2 4 2 5 】

なお、本実施形態では、本発明について、いわゆる S T 機を例にとって説明したが、本発明の技術思想は、大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態の少なくとも一方に移行される遊技機に適用することができる。例えば、本発明は、S T 機の他に、ループ確変機や 1 種 2 種混合機などにも適用することができる。

20

#### 【 2 4 2 6 】

1 種 2 種混合機では、大当たり抽選の結果として、大当たり及び外れの他に、小当たりが設定され、大当たり抽選の結果が小当たりである場合には小当たり遊技が実行される。小当たり遊技では、例えば遊技球の入球により大当たり遊技を発生させる V 入賞口への遊技球の入球が可能とされ、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に加えて、V 入賞口への遊技球の入球を契機として大当たり遊技が実行される。このような小当たり遊技が実行される 1 種 2 種混合機では、小当たり遊技が設定されていない S T とは大当たり信号 1 及び大当たり信号 2 の出力が異なる。

#### 【 2 4 2 7 】

ここで、図 1 9 0 は 1 種 2 種混合機での大当たり信号 1 の出力例を示す図であり、図 1 9 1 は 1 種 2 種混合機での大当たり信号 2 の出力例を示す図である。なお、図 1 9 0 及び図 1 9 1 は、大当たり遊技の終了後に時短遊技が実行される場合の例である。

30

#### 【 2 4 2 8 】

図 1 9 0 ( A ) に示すように、1 種 2 種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号 1 は、時短遊技状態では出力されず、小当たり遊技の開始時にも出力されない。また、図 1 9 0 ( B ) に示すように、1 種 2 種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号 1 は、V 入賞口への遊技球の入球時（V 入賞時）に出力が開始される。そして、V 入賞時に出力が開始された大当たり信号 1 は、V 入賞口への遊技球の入球を契機として小当たり遊技の終了後に開始される大当たり遊技においても継続して出力される。

#### 【 2 4 2 9 】

40

図 1 9 1 ( A ) に示すように、1 種 2 種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号 2 は、時短遊技状態において出力され、小当たり遊技の実行時にも出力される。また、図 1 9 0 ( B ) に示すように、1 種 2 種混合機の小当たり遊技では、大当たり信号 2 は、大当たり信号 2 は、V 入賞口への遊技球の入球を契機として小当たり遊技の終了後に開始される大当たり遊技においても継続して出力される。

#### 【 2 4 3 0 】

また、本実施形態では、有利状態制御の終了時に保留数記憶領域に変動表示を実行する権利が保留されている場合に、当該保留された権利に対応する所定の変動表示を実行可能な期間であることを示す特定の出力情報が、大当たり遊技状態制御及び有利状態制御であることを可能な所定の出力情報に継続して出力されたが、当該特定の出力情報は、所定の

50

出力情報識別情報とは別の特定の出力情報に継続して出力してもよい。

【 2 4 3 1 】

具体的には、本実施形態では、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）の終了時の第 2 特図遊技を実行する権利の保留である第 2 特図保留（第 2 特図残保留）がある場合、第 2 特図残保留に対する第 2 特図遊技の実行が終了するまで、第 2 特図残保留に対する第 2 特図遊技の実行期間であることを識別可能な特定の識別信号が、大当たり信号 2 の延長信号として出力されたが、当該特定の識別信号は、大当たり信号 1 として出力してもよいし、大当たり信号 1 及び大当たり信号 2 とは別の信号として出力してもよい。

【 2 4 3 2 】

また、本実施形態では、所定の出力情報がレベル信号として出力され、特定の出力情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、所定の出力情報と特定の出力情報延長信号とは、出力方式が異なればよく、例えば所定の出力情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、特定の出力情報がレベル信号として出力されてもよい。また、所定の出力情報及び特定の出力情報延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、所定の出力情報及び特定の出力情報を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

10

【 2 4 3 3 】

具体的には、本実施形態では、大当たり信号 2 の基本信号がレベル信号として出力され、大当たり信号 2 の延長信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されるが、大当たり信号 2 の基本信号と延長信号とは、出力態様が異なればよく、例えば大当たり信号 2 の基本信号がパルス信号又はオン・オフ信号として出力され、大当たり信号 2 の延長信号がレベル信号として出力されてもよい。また、大当たり信号 2 の基本信号及び延長信号をレベルの異なるレベル信号として出力してもよく、大当たり信号 2 の基本信号及び延長信号を出力期間又は出力停止期間の異なるパルス信号又はオン・オフ信号として出力してもよい。

20

【 2 4 3 4 】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ～ 第 1 0 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【 2 4 3 5 】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

30

【 2 4 3 6 】

[ 第 1 2 の実施形態 ]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、第 1 数値情報設定手段及び第 2 数値情報設定手段としての「数値記憶処理」を備え、また減算手段としての「減算処理」を備え、また特定演出としての「表示演出」を備え、また演出表示手段としての「演出表示処理」を備え、また特定遊技状態及び所定遊技状態としての「遊技状態」を備え、また更新手段としての「更新処理」を備え、また特定対応表示としての「対応表示」を備える。

【 2 4 3 7 】

第 1 数値情報設定手段及び第 2 数値情報設定手段は、遊技に関する各種数値情報を設定（記憶）する処理であればよい。第 1 数値情報設定手段及び第 2 数値情報設定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば始動入賞により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第 1 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 1 特図大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第 1 特図遊技に対する第 1 特図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第 2 特図遊技に対する第 2 特図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第 1 特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果に対応した数値情

40

50

報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技に対する普図の変動表示時間に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技によって報知される普図当たり抽選の結果に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、高サポートモード（第2入賞口に設けられる電動役物の作動頻度又は作動確率が高い状態）での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技の終了後に移行される高サポートモードであるa時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり遊技の終了後から特定回数の特図遊技の実行により移行される高サポートモードであるb時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである特図遊技の終了後に移行される高サポートモードであるc時短遊技状態での特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、b時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数nに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数mに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数xに対応した数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される第1特図保留数nに対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される第2特図保留数mに対応する数値情報を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、表示装置に表示される普図保留数xに対応する数値情報を設定する処理、第1特図保留数nに対応した第1特図保留画像の表示装置での表示数を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、第2特図保留数mに対応した第2特図保留画像の表示装置での表示数を所定の記憶領域に設定（記憶）する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

#### 【2438】

減算手段は、各種数値情報を減算する処理であればよい。減算手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技での第1特図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、第2特図遊技での第2特図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、普図遊技での普図の変動表示時間に対応した数値情報を減算する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を減算する処理、高サポートモードでの特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を減算する処理、a時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、b時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、c時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を減算する処理、b時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を減算する処理、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数nに対応した数値情報を減算する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数mに対応した数値情報を減算する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数xに対応した数値情報を減算する処理、表示装置に表示される第1特図保留数nに対応する数値情報を減算する処理、表示装置に表示される第2特図保留数mに対応する数値情報を減算する処理、表示装置に表示される普図保留数xに対応する数値情報を減算する処理、第1特図保留数nに対応した第2特図保留画像の表示装置での表示数を減算する処理、第2特図保留数mに対応した第2特図保留画像の表示装置での表示数を減算する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

#### 【2439】

更新手段は、各種数値情報を更新する処理であればよい。更新手段としては、本発明の

50

趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり抽選により取得される各種カウンタの値に対応する数値情報を記憶する所定の記憶領域での数値情報を更新する処理、第1特図遊技での第1特図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、第2特図遊技での第2特図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、普図遊技での普図の変動表示時間に対応した数値情報を更新する処理、大当たり遊技でのラウンド遊技回数に対応した数値情報を更新する処理、高サポートモードでの特図遊技の最大実行回数に対応した数値情報を更新する処理、a時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、b時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、c時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の最大回数に対応した数値情報を更新する処理、b時短遊技状態に移行されるまでの必要な残りの特図遊技回数に対応した数値情報を更新する処理、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数nに対応した数値情報を更新する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数mに対応した数値情報を更新する処理、普図遊技を実行する権利の保留数である普図変動保留数xに対応した数値情報を更新する処理、表示装置に表示される第1特図保留数nに対応する数値情報を更新する処理、表示装置に表示される第2特図保留数mに対応する数値情報を更新する処理、表示装置に表示される普図保留数xに対応する数値情報を更新する処理、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数mに対応した第2特図保留画像の表示装置での表示数を更新する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

## 【2440】

20

特定演出は、所定の遊技状態において実行される演出であればよい。特定演出としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技の実行中に実行される演出、第2特図遊技の実行中に実行される演出、大当たり遊技の実行中に実行される演出、小当たり遊技の実行中に実行される演出、普図遊技の実行中に実行される演出、普図当たり遊技の実行中に実行される演出、低サポートモード（第2入賞口に設けられる電動役物の作動頻度又は確率が低い状態）の実行中に実行される演出、高サポートモードの実行中に実行される演出、大当たり遊技が発生し易い状態において実行される演出、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において実行される演出、小当たり遊技が発生し易い状態において実行される演出、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において実行される演出、a時短遊技状態の実行中に実行される演出、b時短遊技状態の実行中に実行される演出、c時短遊技状態の実行中に実行される演出、通常遊技状態での第1特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態での第2特図遊技の実行中に実行される演出、a時短遊技状態での第1特図遊技の実行中に実行される演出、a時短遊技状態での第2特図遊技の実行中に実行される演出、b時短遊技状態での第1特図遊技の実行中に実行される演出、b時短遊技状態での第2特図遊技の実行中に実行される演出、c時短遊技状態での第1特図遊技の実行中に実行される演出、c時短遊技状態での第2特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技の実行中に実行される演出、通常遊技状態において第2入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第2特図遊技の実行中に実行される演出、a時短遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技の実行中に実行される演出、a時短遊技状態において第2入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第2特図遊技の実行中に実行される演出、b時短遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技の実行中に実行される演出、b時短遊技状態において第2入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第2特図遊技の実行中に実行される演出、c時短遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技の実行中に実行される演出、c時短遊技状態において第2入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第2特図遊技の実行中に実行される演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

## 【2441】

50

演出表示手段は、所定の遊技状態において演出を表示する処理であればよい。演出表示手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技に対する演出を表示する処理、第2特図遊技に対する演出を表示する処理、大当たり遊技に対する演出を表示する処理、小当たり遊技に対する演出を表示する処理、普図遊技に対する演出を表示する処理、普図当たり遊技に対する演出を表示する処理、低サポートモードに対する演出を表示する処理、高サポートモードに対する演出を表示する処理、大当たり遊技が発生し易い状態において演出を表示する処理、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において演出を表示する処理、小当たり遊技が発生し易い状態において演出を表示する処理、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において演出を表示する処理、a時短遊技状態において演出を表示する処理、b時短遊技状態において演出を表示する処理、c時短遊技状態において演出を表示する処理、通常遊技状態において演出を表示する処理、通常遊技状態において演出を表示する処理、a時短遊技状態での第1特図遊技に対して演出を表示する処理、a時短遊技状態での第2特図遊技に対して演出を表示する処理、b時短遊技状態での第1特図遊技に対して演出を表示する処理、b時短遊技状態での第2特図遊技に対して演出を表示する処理、c時短遊技状態での第1特図遊技に対して演出を表示する処理、c時短遊技状態での第2特図遊技に対して演出を表示する処理、通常遊技状態において第1入賞口に遊技球が入球することを契機として実行される第1特図遊技に対して演出を表示する処理、通常遊技状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技に対して演出を表示する処理、a時短遊技状態における第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1特図遊技に対して演出を表示する処理、a時短遊技状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技に対して演出を表示する処理、b時短遊技状態における第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1特図遊技に対して演出を表示する処理、b時短遊技状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技に対して演出を表示する処理、c時短遊技状態における第1入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第1特図遊技に対して演出を表示する処理、c時短遊技状態における第2入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技に対して演出を表示する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

#### 【2442】

特定遊技状態は、複数種の遊技のうちの特定遊技を実行可能な遊技状態であればよい。特定遊技状態としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば第1特図遊技を実行可能な遊技状態、第1特図遊技を実行可能な権利が保留された状態、第2特図遊技を実行可能な遊技状態、第2特図遊技を実行可能な権利が保留された状態、第2特図遊技を実行可能な遊技状態、大当たり遊技を実行可能な遊技状態、小当たり遊技を実行可能な遊技状態、普図遊技を実行可能な遊技状態、普図当たり遊技を実行可能な遊技状態、低サポートモードである遊技状態、低サポートモードかつ大当たり確率が低い低確率モードである通常遊技状態、高サポートモードである遊技状態、高サポートモードかつ大当たり確率が高い高確率モードである確変遊技状態、高サポートモードかつ低確率モードである時短遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態、c時短遊技状態、大当たり遊技が発生し易い遊技状態、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い遊技状態、小当たり遊技が発生し易い遊技状態、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い遊技状態、遊技盤の左側領域への遊技球の打ち出し（いわゆる左打ち）が奨励される遊技状態、遊技盤の右側領域への遊技球の打ち出し（いわゆる右打ち）が奨励される遊技状態、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

40

#### 【2443】

特定対応表示は、各種数値情報に対応した表示であればよい。特定対応表示としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技でのラウンド遊技数に対応した表示、当該大当たり遊技での出玉に対応した表示、大当たり連荘回数に対応した表示、大当たり連荘中の総出玉に対応した表示、確変遊技状態において実行可能な残りの特図遊技回数に対応した表示、通常遊技状態におけるb時短遊技状態に移行されるまでに必要な残り

50

特図遊技回数に対応する表示、時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、a時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、b時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、c時短遊技状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり遊技が発生し易い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な大当たりなる確率の高い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、小当たり遊技が発生し易い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、大当たり抽選での抽選結果が遊技者に有利な小当たりなる確率の高い状態において実行可能な残り特図遊技回数に対応する表示、第1特図遊技を実行する権利の保留数である第1特図保留数nに対応した表示、第2特図遊技を実行する権利の保留数である第2特図保留数mに対応した表示、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

#### 【2444】

ところで、遊技機には、発生条件及び遊技価値の異なる複数種類の遊技状態が設けられている。そして、各遊技状態である旨を報知している。各遊技状態は、各々重複せずに単独で成立するものが多いが、種類によっては重複して発生することもあり得る。例えば、従来では、より価値の低い遊技状態中に条件を満たすことで、より価値の高い遊技状態に移行するものがあった。この場合には、遊技者にとって好ましい遊技状態の移行であるので、遊技状態が移行することに基づいて報知を切り替えている。

#### 【2445】

しかしながら、ある遊技状態中に、それよりも価値が低い遊技状態が発生した場合は、発生して価値の低い遊技状態に報知を切り替えることが必ずしも遊技者の希望とは限らない。そのため、遊技状態の重複時の報知制御を好適に行うことが望まれる。

20

#### 【2446】

そして、遊技機としては、第1特図遊技を実行する契機を与える第1入賞口と、第2特図遊技を実行する契機を与える第2入賞口とを備えるものがあり、第2入賞口には、電動役物315bが設けられることで、第2入賞口への遊技球の入球が制限させる状態と許容される状態とが切り替えられる。この場合の遊技状態としては、電動役物315bの作動頻度又は作動確率が低い低サポートモードと、電動役物315bの作動頻度又は作動確率が高い高サポートモードとが設定される。そして、遊技状態としては、大当たり確率が低く、かつ低サポートモードである通常遊技状態と、大当たり確率が低く、かつ高サポートモードである時短遊技状態とが設定されることがある。また、時短遊技状態としては、大当たり遊技の終了後に移行され得るa時短遊技状態の他に、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行されるc時短遊技状態が設定されることがある。

30

#### 【2447】

一方、遊技機では、遊技状態や遊技状況に応じた各種演出が実行される。例えば、大当たり遊技の終了後には、大当たり遊技が連荘し易い有利な状態であることを明示する演出（例えばRUSH演出）が実行されることがある。RUSH演出などでは、バトル演出やミッション演出などの所定の演出によって大当たり抽選結果が報知される。また、c時短遊技状態ではc時短遊技状態であることを明示するc時短遊技状態演出が実行される。c時短遊技状態演出では、c時短遊技状態に固有の背景画像やc時短遊技状態であることを示す画像が表示され、その他にc時短遊技状態での残りの特図遊技回数を示す画像などが表示される。

40

#### 【2448】

しかしながら、RUSH演出の実行中にc時短遊技状態に移行することがある。この場合、c時短遊技状態に対するc時短遊技状態演出をRUSH演出よりも優先して実行すると、RUSH演出が途中で終了してc時短遊技状態演出に切り替えられてしまう。そのため、バトル演出やミッション演出などのRUSH演出において、大当たり抽選結果の結果を確認することができなくなる。その結果、RUSH演出の実行中にc時短遊技状態演出に切り替えられると、RUSH演出が形骸化されてしまい、遊技の興味が低下することが懸念される。

50

## 【 2 4 4 9 】

これに対して、本発明では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

## 【 2 4 5 0 】

一方、本発明では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

## 【 2 4 5 1 】

具体的には、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態において、第2入球手段としての第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2遊技回動作としての第2特図遊技を実行する権利に対する第2保留の数に対応する第1数値情報としての第2特図保留数Mが、数値記憶処理としての始動入賞処理でのステップS1108（図200参照）において、第1計数手段としての第2特図保留数記憶エリアNABに設定され、減算条件としての当該第2特図保留に対する第2特図遊技の開始に基づき、減算処理としての特図データ設定処理でのステップS3806（図209参照）において、第2特図保留数記憶エリアNABに設定された第2特図保留数Mが減算される。また、本実施形態では、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して、表示演出としてのRUSH演出が、演出表示処理としての変動種別（演出パターン）設定処理において設定される。

## 【 2 4 5 2 】

さらに、本実施形態では、特定条件としての大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する特図遊技の終了に基づき、遊技状態としてのc時短遊技状態に移行され、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数に対応する第2数値情報が、数値記憶処理としての遊技状態の移行処理でのステップS4211（図217参照）において、第2計数手段としてのc時短回数カウンタに設定される。また、本実施形態では、c時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の回数が、更新条件としての特図遊技の開始に基づき、特図遊技制御処理でのステップS3724（図208参照）において更新され、更新後のc時短回数カウンタの値に基づいて、対応表示としての残りのc時短遊技回数表示（演出）を実行可能である。

## 【 2 4 5 3 】

そして、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して、演出表示処理としての変動種別（演出パターン）設定処理において表示演出としてのRUSH演出の実行中に、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態としてのc時短遊技状態に移行される場合、RUSH演出の実行中はc時短遊技状態での対応表示としての残りのc時短遊技回数表示（演出）が実行されない。このように、RUSH演出中にc時短遊技状態に移行される場合、RUSH演出の実行中はc時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示（演出）が実行されないことで、RUSH演出中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいてc時短遊技状態に移行される場合であっても、残りのc時短遊技回数表示（演出）によってRUSH演出が途中で終了されることが防止されるため、RUSH演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

## 【 2 4 5 4 】

また、本実施形態では、表示演出としての R U S H 演出の実行中に遊技状態としての c 時短遊技状態に移行した場合、R U S H 演出の終了後に残りの c 時短遊技回数表示（演出）が実行される。そのため、本実施形態では、R U S H 演出の終了に基づいて、R U S H 演出の終了の時点での c 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始される。このように、R U S H 演出の終了に基づいて、R U S H 演出の終了の時点での c 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されることで、R U S H 演出を途中で終了させることなく、c 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始させることができるため、c 時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 2 4 5 5 】

10

以下、本実施形態について、図 1 9 2 ~ 図 2 2 9 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第 1 の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

【 2 4 5 6 】

[ 遊技機 1 0 の構成 ]

まず、図 1 9 2 ~ 図 1 9 4 を参照しつつ、遊技機 1 0 の構成について説明する。ここで、図 1 9 2 は本実施形態に係る遊技機 1 0 の遊技盤 3 1 の一例を示す正面図であり、図 1 9 3 及び、図 1 9 4 は、図 1 9 2 に示す遊技盤 3 1 に設けられる羽役物装置 8 3 の要部を示す断面図である。

【 2 4 5 7 】

20

[ スルーゲート 3 1 7 R ]

図 1 9 2 に示すように、本実施形態に係る遊技機 1 0 では、遊技盤 3 1 の右側領域にのみスルーゲート 3 1 7 R が設けられ、遊技盤 3 1 の左側領域にはスルーゲートが設けられていない。ここで、前述の第 1 の実施形態において説明したように、第 2 入賞口 3 1 5 には、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出された遊技球が入球可能である。また、第 2 入賞口 3 1 5 には、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限させる状態と許容される状態とを切り替える電動役物 3 1 5 b が設けられている。そして、電動役物 3 1 5 b は、スルーゲート 3 1 7 R を遊技球が通過することを契機として実行される普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に作動される（図 2 0 5 及び図 2 0 6 参照）。そのため、電動役物 3 1 5 b を作動させて遊技球を第 2 入賞口 3 1 5 に入球させるためには、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちを行う必要がある。なお、本実施形態では、遊技盤 3 1 の左側領域にスルーゲートが設けられていないため、図 2 0 のスルーゲート処理において、ステップ S 1 3 0 1 が省略される。

30

【 2 4 5 8 】

[ 羽役物装置 8 3 ]

本実施形態に係る遊技機 1 0 は、前述の第 1 の実施形態とは異なり、ループ確変機ではなく 1 種 2 種混合機として構成されており、遊技盤 3 1 の右側領域に設けられた羽役物装置 8 3 を備える。羽役物装置 8 3 は、第 2 特図遊技における大当たり抽選の結果が小当たりである場合に実行される小当たり遊技において作動されるものであり、小当たり遊技での後述の V 入賞口 8 3 3 への遊技球の入球による 2 種大当たり遊技の実行の契機を与えるものである。

40

【 2 4 5 9 】

羽役物装置 8 3 は、可変入賞口 3 1 6 の上方かつ図柄表示部 3 4 1 の右側に設けられている。図 8 3 に示すように、羽役物装置 8 3 は、遊技球 9 9 を羽役物装置 8 3 の内部に導入する導入口 8 3 1、及びこの導入口 8 3 1 を閉鎖する閉鎖位置（図 1 9 3 の実線の位置）と導入口 8 3 1 を開放する開放位置（図 1 9 3 の一点鎖線の位置）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回動される可動羽部 8 3 2 を有する。可動羽部 8 3 2 が待機位置にあることで可動羽部 8 3 2 によって導入口 8 3 1 が閉鎖された状態では、遊技球 9 9 が羽役物装置 8 3 の内部に導入されることはない。一方、図 1 9 4 ( A ) 及び図 1 9 4 ( A ) に示すように、可動羽部 8 3 2 が開放位置にあることで導入口 8 3 1 が開放

50



された状態では、可動羽部 8 3 2 によって遊技球 9 9 の受け取りが可能である。可動羽部 8 3 2 によって受け取られた遊技球 9 9 は、導入口 8 3 1 を介して羽役物装置 8 3 の内部に導入され得る。可動羽部 8 3 2 は、第 2 入賞口 3 1 5 の入賞を契機とする大当たり抽選での抽選結果が小当たり（図 1 9 8（A）参照）である場合に開放位置に作動され、導入口 8 3 1 を所定時間、例えば羽役物装置 8 3 に 1 ～ 3 個の遊技球 9 9 が入球する時間（1.8 秒以下）だけ開放する。もちろん、小当たり時の導入口 8 3 1 の開放時間は、適宜設定すればよく、先に示した時間には限定されない。

#### 【2 4 6 0】

羽役物装置 8 3 の内部には、V 入賞口 8 3 3、通常入賞口 8 3 4 及び V 入賞口開閉部 8 3 5 が設けられている。V 入賞口 8 3 3 及び通常入賞口 8 3 4 には、それぞれ入球センサ（不図示）が設けられており、これらの入球センサによって V 入賞口 8 3 3 又は通常入賞口 8 3 4 に遊技球が入賞したことが検知される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、V 入賞口 8 3 3 を閉鎖状態とする閉鎖位置（図 1 9 4（A）参照）と V 入賞口 8 3 3 を開放する開放位置（図 1 9 4（B）参照）との間で、ソレノイド（不図示）等の駆動手段によって回転される。V 入賞口開閉部 8 3 5 は、通常は V 入賞口 8 3 3 を閉鎖する閉鎖位置で待機しており、大当たり抽選での抽選結果が小当たりである場合に、所定のタイミングで作動されることで、V 入賞口 8 3 3 が開放される。

#### 【2 4 6 1】

##### [ 遊技機 1 0 のシステム構成 ]

次に、図 1 9 5 ～ 図 1 9 9 を参照しつつ、本実施形態の遊技機 1 0 の主制御装置 4 において使用される各種テーブル等について説明する。

#### 【2 4 6 2】

##### [ 普図当たり当否テーブル等 ]

ここで、図 1 9 5 は、普図当たり当否テーブル等の一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図 1 9 5（A）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルと、図 1 9 5（B）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態とで、普図当たり確率が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図当たり確率が高く設定されている。

#### 【2 4 6 3】

図 1 9 5（A）に示す通常遊技状態普図当たり当否テーブルは、第 2 入賞口 3 1 5 に設けられる電動役物 3 1 5 b の作動頻度又は作動確率が低い低サポートモードである通常遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 9 5（A）に示すように、通常遊技状態普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ～ 2 9 9 の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態（低サポートモード）は、普図当たり抽選における普図当たり確率が  $1 / 300$  に設定されており、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され難い低利益状態である。

#### 【2 4 6 4】

図 1 9 5（B）に示す時短遊技状態普図当たり当否テーブルは、第 2 入賞口 3 1 5 に設けられる電動役物 3 1 5 b の作動頻度又は作動確率が高い高サポートモードである時短遊技状態における普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 1 9 5（B）に示すように、時短遊技状態普図当たり当否テーブルでは、通常遊技状態普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 0 の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタ C 4 の値が 1 ～ 2 9 9 の場合に普図当たりに設定されている。つまり、時短遊技状態（高サポートモード）では、普図当たり抽選における普図当たり確率が  $299 / 300$  に設定され、通常遊技状態（低サポートモード）よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され易い高利益状態である。

#### 【2 4 6 5】

このように、低サポートモードである遊技状態は、第 2 入賞口 3 1 5 が開放され難いた

10

20

30

40

50

め、第2入賞口315が開放されることにより遊技者が特段の利益を得る可能性が低い。

【2466】

なお、本実施形態では、後述のように時短遊技状態として、大当たり遊技の終了後に移行されるa時短遊技状態と、大当たり遊技の終了後に規定回数（例えば1000回）の変動遊技の実行後に移行されるb時短遊技状態と、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行されるc時短遊技状態と、が設定されているが、a～c時短遊技状態のいずれにおいても、普図当たり確率が同一に設定されている。もちろん、普図当たり確率は、時短遊技状態の種別によって異なるように設定してもよい。また、通常遊技状態（低サポートモード）での普図当たり確率、及び時短遊技状態（高サポートモード）での普図当たり確率は、図195（A）及び図195（B）に示される例には限定されず、適宜変更可能である。また、短遊技状態普図当たり当否テーブルを参照する遊技状態として、特図確率変動状態である場合や、時短遊技状態である場合に参照しても良い。

10

【2467】

ここで、図195（C）及び図195（D）は、普図変動テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図変動テーブルとして、図195（C）に示す通常遊技状態普図変動テーブルと、時短遊技状態普図変動テーブルとの2種類が設定されている。即ち、本実施形態では、後述のように、通常遊技状態と、時短遊技状態とで、普図変動時間が異なり、時短遊技状態のほうが通常遊技状態よりも普図変動時間が短く設定されている。

【2468】

具体的には、図195（C）に示すように、通常遊技状態普図変動テーブルでは、普図変動種別カウンタCS2の値が0～98の場合に30秒、普図変動種別カウンタCS2の値が99の場合に1秒に設定されている。即ち、通常遊技状態では、普図変動時間が長く設定され、電動役物315bの作動頻度（第2入賞口315の開放頻度）が低く設定されている。

20

【2469】

一方、図195（D）に示すように、時短遊技状態普図変動テーブルでは、普図変動種別カウンタCS2の値が0～99の場合に1秒に設定されている。即ち、時短遊技状態では、普図変動時間が短く設定され、電動役物315bの作動頻度（第2入賞口315の開放頻度）が高く設定されている。

【2470】

ここで、図195（E）は、遊技状態の種別と、普図当たり抽選での抽選結果が普図当たりである場合に実行される普図当たり遊技での電動役物315bの開放態様（開放時間）との関係の一例を示す図である。

30

【2471】

図195（E）に示すように、普図当たり抽選結果が普図当たりである場合には、前述のように普図当たり遊技において電動役物315bが開放されることによって第2入賞口315に遊技球99が入球可能とされるが、普図当たり遊技での電動役物315bの開放形態（最大開放時間）は普図当たり抽選が実行された遊技状態に応じて設定されている。なお、本実施形態では、最大開放時間の経過前であっても、第2入賞口315に5個の遊技球が入球した場合に電動役物315bが閉鎖され、1回の電動役物315bの開放による第2入賞口315への遊技球の最大入賞個数が5個に設定されている。

40

【2472】

具体的には、低サポートモードである通常遊技状態、及び大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを契機として移行するc時短遊技状態では、電動役物315bの最大開放時間が、遊技球の発射間隔（0.6秒）よりも短い0.1秒（短開放）に設定されている。この短開放では、遊技球を遊技盤31の右側領域に連続して打ち出した場合であっても第2入賞口315への遊技球の入球は不能又は著しく困難に設定されている。そのため、通常遊技状態及びc時短遊技状態では、遊技盤31の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。また、c時短遊技状態では、最大時短遊技回数が時短図柄停止外れの種別に応じて10回、20回、30回又は40回に設定されており、大当たり抽選の

50

結果が外れである最大時短遊技回数の特図遊技が実行された場合に通常遊技状態に移行される。

【 2 4 7 3 】

ここで、前述のように、c時短遊技状態へは大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行する。また、後述のように、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合の特図遊技では、図柄表示部 3 4 1 において、飾り図柄が時短図柄停止外れに対応した組み合わせで停止表示される。また、本実施形態では、前述のように c 時短遊技状態での最大時短遊技回数として複数種類（4 種類）設定されており、最大時短遊技回数に対応した時短図柄が停止表示される。例えば、後述のように、最大時短遊技回数が 1 0 回である時短図柄停止外れ A の場合には非リーチである「1 1 9」又は「9 9 1」が停止表示され、最大時短遊技回数が 2 0 回である時短図柄停止外れ B の場合には非リーチである「5 5 4」又は「5 5 6」が停止表示され、最大時短遊技回数が 3 0 回である時短図柄停止外れ C の場合には非リーチである「3 3 2」又は「3 3 4」が停止表示され、最大時短遊技回数が 4 0 回である時短図柄停止外れ D の場合には非リーチである「7 7 6」又は「7 7 8」が停止表示される（図 1 9 8（D）参照）。これにより、遊技者は、飾り図柄が停止表示組み合わせから、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを把握することが可能になり、さらに、c 時短遊技状態での最大時短遊技回数を把握することが可能になる。

10

【 2 4 7 4 】

なお、本実施形態では、c 時短遊技状態での最大時短遊技回数が 4 種類に設定されているが、c 時短遊技状態での最大時短遊技回数を 1 種類～3 種類に設定することも考えられ、4 種類以外の複数種類設定することも考えられる。また、c 時短遊技状態での最大時短遊技回数についても、種々に変更可能である。

20

【 2 4 7 5 】

一方、大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態では、電動役物 3 1 5 b の最大開放時間が遊技球の発射間隔の 2 5 倍である 1 5 秒（長開放）に設定されている。この長開放では、遊技球を遊技盤 3 1 の右側領域に連続して打ち出した場合に最大入賞個数である 5 個の遊技球の入球が可能である。そのため、a 時短遊技状態では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。また、a 時短遊技状態では、最大時短遊技回数が 1 回に設定されており、普図当たり遊技が 1 回実行された場合に通常遊技状態に移行される。

30

【 2 4 7 6 】

また、大当たり遊技の終了後に規定回数（例えば 1 0 0 0 回）の変動遊技の実行後に移行される b 時短遊技状態では、電動役物 3 1 5 b の最大開放時間が遊技球の発射間隔の 5 倍である 3 秒（中開放）に設定されている。この中開放では、遊技球 9 9 を連続して打ち出した場合の入球期待数が 1 個以上に設定されており、例えば 1 回の普図当たりに対して第 2 入賞口 3 1 5 に 1 球～3 球程度の遊技球が入球される。そのため、b 時短遊技状態では、遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。また、b 時短遊技状態では、最大時短遊技回数が 5 0 0 回に設定されており、大当たり抽選の結果が外れである特図遊技が 5 0 0 回実行された場合に通常遊技状態に移行される。

40

【 2 4 7 7 】

なお、本実施形態では、最大開放時間の経過前であっても、第 2 入賞口 3 1 5 に 5 個の遊技球が入球した場合に電動役物 3 1 5 b が復帰されることによって第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖される。

【 2 4 7 8 】

なお、各種遊技状態における普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の最大開放時間及び最大開放回数は、図 1 9 5（E）に示す例には限定されず、適宜変更可能である。

【 2 4 7 9 】

また、図 1 9 5（E）に示す例では、各遊技状態に対して、普図当たり遊技として電動役物 3 1 5 b の最大開放時間及び最大開放回数が 1 種類だけ設定されているが、通常遊技

50

状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態うちの少なくとも1つの遊技状態に対して、普図当たり遊技での電動役物315bの最大開放時間及び最大開放時間の少なくとも一方を複数種設定してもよい。

【2480】

[第1特図大当たり当否テーブル]

第1特図大当たり当否テーブルは、第1入賞口314への遊技球の入球した契機として実行される第1特図大当たり抽選に使用される。ここで、図196(A)は、第1特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【2481】

図196(A)に示すように、第1特図大当たり当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対応した6つの大当たり当否テーブルを含む。各大当たり当否テーブルでは、第1特図大当たり抽選での抽選結果として、大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)に応じて、大当たり及び外れのいずれかが選択される。また、第1特図大当たり当否テーブルでは、遊技設定値6、遊技設定値5、遊技設定値4、遊技設定値3、遊技設定値2及び遊技設定値1の順に(遊技設定値の値が大きい順に)、第1特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

10

【2482】

遊技設定値1の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～205の206個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1/318.1$ ( $206/65536$ )に設定されている。

20

【2483】

遊技設定値2の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～211の212個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1/309.1$ ( $212/65536$ )に設定されている。

【2484】

遊技設定値3の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～217の218個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1/300.6$ ( $218/65536$ )に設定されている。

30

【2485】

遊技設定値4の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～223の224個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1/292.6$ ( $224/65536$ )に設定されている。

【2486】

遊技設定値5の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～229の230個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1/284.9$ ( $230/65536$ )に設定されている。

40

【2487】

遊技設定値6の第1特図大当たり当否テーブルでは、0～65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0～235の236個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、大当たり確率が約 $1/277.7$ ( $236/65536$ )に設定されている。

【2488】

そして、遊技設定値に応じて選択される大当たり当否テーブルに基づいて第1特図大当たり抽選を行った場合、大当たり乱数カウンタC1の値が大当たりとなるものである場合に大当たり遊技が実行される。

50

## 【 2 4 8 9 】

なお、本実施形態の第 1 特図大当たり当否テーブルでは、大当たり乱数値が連続した値であったが、大当たり乱数値は連続した値でなく一部又は全部が離散した値であってもよい。

## 【 2 4 9 0 】

また、第 1 特図大当たり当否テーブルは、6 段階の遊技設定値に応じて 6 つ設けられているが、第 1 特図大当たり当否テーブルは少なくとも 1 つあればよく、遊技設定値は 6 段階に限定されない。

## 【 2 4 9 1 】

## [ 第 1 特図大当たり種別振分テーブル ]

第 1 特図大当たり種別振分テーブルは、第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球を契機として実行される第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図 1 9 6 ( B ) は通常 - a 時短第 1 特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図であり、図 1 9 6 ( C ) は b 時短 - c 時短第 1 特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

## 【 2 4 9 2 】

図 1 9 6 ( B ) に示す通常 - a 時短第 1 特図大当たり種別振分テーブルは、第 1 特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態又は a 時短遊技状態である場合に使用されるものである。通常 - a 時短第 1 特図大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタ C 2 の値 ( 乱数値 ) のうち、0 ~ 1 1 の 1 2 個の乱数値が 4 R 時短大当たりであり、1 2 ~ 1 9 の 8 個の乱数値が 4 R 通常大当たりである。本実施形態では、第 1 特図大当たりとして、4 R 時短大当たり及び 4 R 通常大当たりの 2 種類が設定され、4 R 時短大当たりの振り分け率が 6 0 % に設定され、4 R 通常大当たりの振り分け率が 4 0 % に設定されている。

## 【 2 4 9 3 】

ここで、第 1 特図大当たり抽選での抽選結果が 4 R 時短大当たり及び 4 R 通常大当たりである場合には、可変入賞口 3 1 6 が開放されるラウンド遊技が 2 回繰り返される開閉実行モードが実行される。

## 【 2 4 9 4 】

そして、4 R 時短大当たりでは、この 4 R 時短大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、高サポートモードである a 時短遊技状態に移行される。この a 時短遊技状態は、電動役物 3 1 5 b の作動回数が 1 回であるが、電動役物 3 1 5 b の最大開放時間が遊技球の発射間隔である 0 . 6 秒の 2 5 倍である 1 5 秒に設定されている。また、1 回の電動役物 3 1 5 b の開放による遊技球の最大入賞個数は 5 個である。そのため、a 時短遊技状態に移行した場合、最大で 5 回の第 2 特図遊技が実行可能である。4 R 通常大当たりでは、この 4 R 通常大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後には、低サポートモードである通常遊技状態に移行される。

## 【 2 4 9 5 】

図 1 9 6 ( C ) に示す b - c 時短第 1 特図大当たり種別振分テーブルは、第 1 特図の変動開始時の遊技状態が b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態である場合に使用されるものである。b - c 時短第 1 特図大当たり種別振分テーブルでは、0 ~ 1 9 の 2 0 個の大当たり種別カウンタ C 2 の値 ( 乱数値 ) の全てである 2 0 個の乱数値が 4 R 時短大当たりである。即ち、b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態において第 1 特図大当たりになった場合、当該第 1 特図大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ず a 時短遊技状態に移行する、いわゆる R U S H 直撃大当たりとなる。なお、R U S H とは、後述のように第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く ( 本実施形態では 2 0 % ( 図 1 9 8 ( A ) 参照 ) )、小当たりを契機とする大当たり遊技が連続して実行され易い遊技者に有利な状態である。

## 【 2 4 9 6 】

## [ 第 1 特図大当たり変動テーブル ]

10

20

30

40

50

第1特図大当たり変動テーブルは、第1特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第1特図大当たり抽選に対して実行される第1特図遊技における第1特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図196（D）は、第1特図大当たり変動テーブルの一例を示す図である。

【2497】

図196（D）に示すように、第1特図大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。この第1特図大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。具体的には、第1特図大当たり変動テーブルでは、0～199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0～9の10個の乱数値には変動表示時間が30秒である特図変動パターン「01」が対応し、10～119の110個の乱数値には変動表示時間が60秒である特図変動パターン「02」が対応し、120～199の80個の乱数値には変動表示時間が90秒である特図変動パターン「03」が対応している。

【2498】

ここで、特図変動パターン「01」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として特図変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンが実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。また、特図変動パターン「02」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として特図変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンが実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。さらに、特図変動パターン「03」が選択された場合、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン）として特図変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンが実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

【2499】

[第1特図外れ種別振分テーブル]

第1特図外れ種別振分テーブルは、第1特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図196（E）は、第1特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【2500】

図196（E）に示すように、第1特図外れ種別振分テーブルでは、リーチ乱数カウンタC3の値（乱数値）に応じて外れ種別が規定されている。具体的には、第1特図外れ種別振分テーブルでは、0～238の239個のリーチ乱数カウンタC3の値のうち、0～8の9個の乱数値が前後外れリーチであり、9～38の30個の乱数値が前後外れ以外リーチであり、39～238の200個の乱数値が完全外れである。

【2501】

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

10

20

30

40

50

は拡大して表示されることも考えられる。

【 2 5 0 2 】

そして、前後外れリーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に1つだけずれて停止する外れであり、前後外れ以外リーチは、飾り図柄によるリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する外れである。また、完全外れは、飾り図柄によるリーチが発生しない外れ（非リーチ外れ）である。

【 2 5 0 3 】

なお、第1特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別としてc時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。

【 2 5 0 4 】

[ 第1特図外れ変動テーブル ]

第1特図外れ変動テーブルは、第1特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第1特図大当たり抽選に対して実行される第1特図遊技における第1特図の特図変動パターン（変動表示時間）を設定するために使用される。ここで、図196（F）は、第1特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

【 2 5 0 5 】

図196（F）に示すように、第1特図外れ変動テーブルでは、外れ種別及び特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて第1特図の特図変動パターン（変動表示時間）が規定されている。この第1特図外れ変動テーブルは、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第1特図外れ変動テーブル、及び完全外れ用第1特図外れ変動テーブルを含む。

【 2 5 0 6 】

外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第1特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。具体的には、外れリーチ（前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチ）用外れ第1特図外れ変動テーブルでは、0～199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0～99の100個の乱数値には特図変動表示時間が30秒である特図変動パターン「01」が対応し、100～149の50個の乱数値には特図変動表示時間が60秒である特図変動パターン「02」が対応し、150～199の50個の乱数値には特図変動表示時間が90秒である特図変動パターン「03」が対応している。

【 2 5 0 7 】

完全外れ用第1特図外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値（乱数値）に応じて特図変動パターン「04」及び「05」のいずれかが選択される。具体的には、完全外れ用第1特図外れ変動テーブルでは、0～199の200個の特図変動種別カウンタCS1の値のうち、0～149の150個の乱数値には特図変動表示時間が7秒である特図変動パターン「04」が対応し、150～199の50個の乱数値には特図変動表示時間が10秒である特図変動パターン「05」が対応している。

【 2 5 0 8 】

[ b時短 - c時短第2特図大当たり当否テーブル ]

b時短 - c時短第2特図大当たり当否テーブルは、b時短遊技状態及びc時短遊技状態において、第2入賞口315への遊技球の入球した契機として実行される第2特図大当たり抽選に使用される。ここで、図197（A）は、b時短 - c時短第2特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

【 2 5 0 9 】

図197（A）に示すように、b時短 - c時短第2特図大当たり当否テーブルは、前述の第1特図大当たり当否テーブル（図196（A）参照）と同様である。なお、本実施形態では、b時短 - c時短第2特図大当たり当否テーブルが第1特図大当たり当否テーブル（図196（A）参照）とは別に設定されているが、b時短 - c時短第2特図大当たり当

10

20

30

40

50

否テーブルを省略し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態における第2特図大当たり抽選において第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)を使用してもよい。

【2510】

[b時短 - c時短第2特図大当たり種別振分テーブル]

b時短 - c時短第2特図大当たり種別振分テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態又はa時短遊技状態である場合において、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、大当たりの種別を振り分けるため使用される。ここで、図197(B)はb時短 - c時短第2特図大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【2511】

図197(B)に示すように、b時短 - c時短第2特図大当たり種別振分テーブルでは、0~19の20個の大当たり種別カウンタC2の値(乱数値)の全てである20個の乱数値が4R時短大当たりである。即ち、b時短遊技状態又はc時短遊技状態において第2特図大当たりになった場合、当該第2特図大当たりに基づいて実行される大当たり遊技の終了後に必ずa時短遊技状態に移行する、いわゆるRUSH直撃大当たりとなる。なお、RUSHとは、後述のように第2入賞口315への遊技球の入球に基づく大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く(本実施形態では20%(図198(A)参照))、小当たりを契機とする大当たり遊技が連続して実行され易い遊技者に有利な状態である。

【2512】

[b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブル]

第1特図大当たり変動テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がb時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が大当たりである場合に、当該第2特図大当たり抽選に対して実行される第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。ここで、図197(C)は、b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブルの一例を示す図である。

【2513】

図197(D)に示すように、b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブルは、前述の第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)と同様である。なお、本実施形態では、b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブルが第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)とは別に設定されているが、b時短 - c時短第2特図大当たり変動テーブルを省略し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態における第2特図大当たり抽選において第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)を使用してもよい。

【2514】

[b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブル]

b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がb時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図197(D)は、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【2515】

図197(D)に示すように、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルは、前述の第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)と同様である。なお、本実施形態では、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルが第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)とは別に設定されているが、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルを省略し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態における第2特図大当たり抽選において第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)を使用してもよい。

【2516】

なお、b時短 - c時短第2特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別としてc時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。

【2517】

10

20

30

40

50



## [ b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブル ]

b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がb時短遊技状態又はc時短遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に、当該第2特図大当たり抽選に対して実行される第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。ここで、図197(E)は、第1特図外れ変動テーブルの一例を示す図である。

## 【2518】

図197(E)に示すように、b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブルは、前述の第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)と同様である。なお、本実施形態では、b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブルが第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)とは別に設定されているが、b時短 - c時短第2特図外れ変動テーブルを省略し、b時短遊技状態及びc時短遊技状態における第2特図大当たり抽選において第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)を使用してもよい。

## 【2519】

## [ 通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブル ]

通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルは、通常遊技状態及びa時短遊技状態において、第2入賞口315への遊技球の入球した契機として実行される第2特図大当たり抽選に使用される。ここで、図198(A)は、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルの一例を示す図である。

## 【2520】

図198(A)に示すように、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルは、前述の第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)とは異なり、第2特図大当たり抽選の結果として「大当たり」が設定されておらず、「小当たり」及び「外れ」の2種類が設定され、小当たり確率及び外れ確率が全ての遊技設定値で同一に設定されている。具体的には、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルでは、0~65535の65536個の大当たり乱数カウンタC1の値(乱数値)のうち、0~13106の13107個の乱数値が大当たりに対応し、その他の乱数値が外れに対応しており、小当たり確率が約1/5(13107/65536)に設定されている。

## 【2521】

なお、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルによって規定される小当たり確率は、図198(A)に示す例には限定されず、適宜変更可能である。

## 【2522】

また、通常 - a時短第2特図大当たり当否テーブルにおける第2特図大当たり抽選の結果として「大当たり」を設定してもよい。この場合、大当たり確率は、遊技設定値ごとに異なる確率となるように第1特図大当たり当否テーブル(図196(A)参照)と同様とすることが考えられる。

## 【2523】

## [ a時短第2特図外れ種別振分テーブル ]

a時短第2特図外れ種別振分テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がa時短遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図198(B)は、a時短第2特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

## 【2524】

図198(B)に示すように、a時短第2特図外れ種別振分テーブルでは、前述の第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)とは異なり、外れ種別として前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが設定されておらず、完全外れのみが設定されている。具体的には、a時短第2特図外れ種別振分テーブルでは、0~238の239個のリーチ乱数カウンタC3の値の全ての乱数値が完全外れに設定されている。

## 【2525】

なお、a時短第2特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別として前後外れリーチ及び

前後外れ以外リーチを設定してもよい。また、a時短第2特図外れ種別振分テーブルでは、外れ種別としてc時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れが設定されていないが、外れ種別として時短図柄停止外れを設定してもよい。

【2526】

[通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブル]

通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合において、第2特図大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に外れの種別を振り分けるため使用される。ここで、図198(C)は、通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブルの一例を示す図である。

【2527】

図198(C)に示すように、通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブルでは、前述の第1特図外れ種別振分テーブル(図196(E)参照)とは異なり、外れ種別として前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが設定されておらず、完全外れ及び時短図柄停止外れが設定されている。具体的には、通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブルでは、0~238の239個のリーチ乱数カウンタC3の値のうち、0~226の227個の乱数値が完全外れであり、227~238の12個の乱数値がc時短遊技状態に移行する時短図柄停止外れ(時短図柄停止外れA~D)である。即ち、通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れ(時短図柄停止外れA~D)となる確率が約5%に設定されてる。

【2528】

図198(C)及び図198(D)に示すように、本実施形態では、時短図柄停止外れとして、c時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数が異なる時短図柄停止外れA、時短図柄停止外れB、時短図柄停止外れC及び時短図柄停止外れDの4種類が設定されており、各時短図柄停止外れA~Dの確率は、それぞれ3/239(約1.25%)に設定されている。

【2529】

時短図柄停止外れAは、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数(最大時短遊技回数)が10回であり、リーチ乱数カウンタC3の値が227~229のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れAである場合に実行される特図遊技では、図柄表示部341において変動表示される飾り図柄が、「119」又は「991」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れAには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「119」及び「991」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「119」及び「991」が、時短図柄に該当する。

【2530】

時短図柄停止外れBは、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数(最大時短遊技回数)が20回であり、リーチ乱数カウンタC3の値が230~232のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れBである場合に実行される特図遊技では、図柄表示部341において変動表示される飾り図柄が、「554」又は「556」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れBには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「554」及び「556」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「554」及び「556」が、時短図柄に該当する。

【2531】

時短図柄停止外れCは、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数(最大時短遊技回数)が30回であり、リーチ乱数カウンタC3の値が233~235のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れCである場合に実行される特図遊技では、図柄表示部341において変動表示される飾り図柄が、「332」又は「334」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れCには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「332」及び「334」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「332」及び「334」が、時短図柄に該当する。

【2532】

10

20

30

40

50

時短図柄停止外れDは、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）が40回であり、リーチ乱数カウンタC3の値が236～238のいずれかである場合に設定される。そして、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れDである場合に実行される特図遊技では、図柄表示部341において変動表示される飾り図柄が、「776」又は「778」で停止表示される。つまり、時短図柄停止外れDには、飾り図柄の停止表示組み合わせとして「776」及び「778」が対応付けされており、飾り図柄の停止表示組み合わせとしての「776」及び「778」が、時短図柄に該当する。

【2533】

このように、本実施形態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に図柄表示部341において変動表示される飾り図柄が、時短図柄で停止表示される。そのため、遊技者は、飾り図柄がリーチとならず、大当たり抽選結果が外れであるために大当たりが期待できない状況においても、時短図柄が停止表示されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。また、遊技者は、時短図柄の種別（停止表示される飾り図柄の組み合わせ種別）に基づいて、時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数を把握することができる。そのため、最大時短遊技回数が多い時短図柄が停止表示されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。

10

【2534】

なお、本実施形態では、時短図柄停止外れが4種類設定されているが、時短図柄停止外れは4種類に限定されず、また複数種である必要もなく、例えば1種類であってもよい。また、時短図柄停止外れを複数種類設定する場合、各時短図柄停止外れの確率（振り分け）を均等にする必要はなく、一部又は全部の時短図柄停止外れの確率（振り分け）が他の時短図柄停止外れとは異なってもよい。

20

【2535】

また、本実施形態では、1種類の時短図柄停止外れに対して2種類の時短図柄が対応付けられているが、1種類の時短図柄停止外れに対して1種類の時短図柄を対応付けてもよく、また、一部又は全部の時短図柄停止外れに対応付けられる時短図柄の数が、他の時短図柄停止外れに対応付けられる時短図柄の数とは異なってもよい。さらに、1種類の時短図柄に対して複数種の最大時短遊技回数に対応付けられてもよい。

【2536】

また、本実施形態では、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである場合、図柄表示部341で変動表示される飾り図柄が時短図柄で停止表示されるが、これに加えて、又はこれに代えて、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の停止表示図柄として時短図柄停止外れに対応する（時短）図柄を設定してもよい。この場合、第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の停止表示図柄の種別と、時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数（最大時短遊技回数）を対応付けしてもよい。

30

【2537】

そして、前述の通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブルでは、時短図柄停止外れが設定されているが、他の外れ種別振分テーブルには時短図柄停止外れが設定されていない（図196（E）、図197（D）及び図198（B）参照）。即ち、特図大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるのは、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される通常遊技状態における第2特図の開始時の第2特図大当たり抽選のみである。

40

【2538】

ここで、本実施形態では、a時短遊技状態において実行される普図当たり遊技が1回で、この1回の普図当たり遊技での最大開放時間が15秒で最大入賞個数が5個に設定されている（図195（E）参照）。そのため、a時短遊技状態の移行に基づいて普図当たり遊技が実行される場合（電動役物315bの作動によって第2入賞口315が開放される場合）、第2特図の当該変動表示に加え、最大で4個の第2特図保留（いわゆる残保留）に基づく第2特図の変動表示の計5回の第2特図遊技を実行することが可能になる。そして、a時短遊技状態における普図当たり遊技の最大開放時間が15秒であるのに対して、

50

後述のように a 時短遊技状態において開始される第 2 特図遊技の変動表示時間（変動パターン）は 40 秒であるため（図 199（A）参照）、a 時短遊技状態の移行後に最初に実行される当該第 2 特図遊技が終了する前に普図当たり遊技が終了することで a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行する。その結果、当該第 2 特図遊技の終了後に実行される第 2 特図保留（残保留）に基づく第 2 特図遊技は、通常遊技状態において開始される。また、前述のように、通常遊技状態での普図当たり遊技における電動役物 315b の最大開放時間は 0.1 秒であり（図 195（E）参照）、通常遊技状態での第 2 入賞口 315 への遊技球の入球は不能又は著しく困難で、遊技盤 31 の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励されることから、通常遊技状態での普図当たり遊技に基づく第 2 入賞口 315 への遊技球の入球によって第 2 特図遊技が実行されることは実質的にない。従って、通常遊技状態において第 2 特図遊技が開始されるのは、時短大当たり遊技の終了後に a 時短遊技状態に移行された場合に実行される普図当たり遊技において第 2 入賞口 315 への遊技球の入球によって保留された第 2 特図遊技である。換言すれば、通常遊技状態第 2 特図外れ種別振分テーブルは、時短大当たり遊技の終了後に移行する a 時短遊技状態において電動役物 315b の作動によって第 2 入賞口 315 に遊技球が入球することで、第 2 特図保留数 M が 1 以上である場合（残保留がある場合）、当該第 2 特図保留（残保留）に基づいて実行される第 2 特図遊技を開始するときに参照される。

10

#### 【2539】

そして、本実施形態では、後述のように、表示演出が a 時短遊技状態に移行されることに基づいて普図当たり遊技が実行される場合（電動役物 315b の作動によって第 2 入賞口 315 が開放される場合）、第 2 特図の当該変動表示に加え、最大で 4 個の第 2 特図保留（いわゆる残保留）に基づく第 2 特図の変動表示が最大で計 5 回実行される第 2 特図遊技において、バトル演出を含む表示演出としての RUSH 演出が図柄表示部 341 などにおいて行われる。また、バトル演出は、後述のように a 時短遊技状態への移行を契機とする第 2 特図保留（残保留）に対して実行される残保留演出である。一方、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである場合には、c 時短遊技状態に移行するが、この c 時短遊技状態では c 時短遊技状態であることを識別可能な c 時短遊技状態に固有の c 時短遊技演出（固有の背景演出や残りの時短回数表示演出などの表示演出）が図柄表示部 341 などにおいて実行される（図 225（C）参照）。

20

#### 【2540】

このように、a 時短遊技状態では、普図当たり遊技が 1 回のみ実行されるが、当該普図当たり遊技の終了後は a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、a 時短遊技状態における第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される残保留の中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを報知するものが含まれる場合、時短図柄停止外れであることを報知した第 2 特図遊技の終了後に c 時短遊技状態に移行される。即ち、本実施形態では、a 時短遊技状態における第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第 2 特図遊技が実行可能な遊技状態と、通常遊技状態又は c 時短遊技状態とが重複して発生する。

30

#### 【2541】

そして、a 時短遊技状態における第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第 2 特図遊技（大当たり連荘状態である、いわゆる RUSH 状態）は、大当たり遊技を発生させる契機を与える小当たり遊技を高確率で発生させるため（図 198（A）参照）、大当たり遊技が発生し易いために遊技価値の高い遊技状態である。これに対して、通常遊技状態及び c 時短遊技状態は、第 2 入賞口 315 への遊技球の入球が不能又は困難であるために、第 1 入賞口 314 への遊技球の入球を契機として大当たり抽選が実行されるために大当たり遊技を発生させ難い（図 198（A）参照）。そのため、a 時短遊技状態における第 2 入賞口 315 への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第 2 特図遊技を実行可能な遊技状態は、大当たり遊技を発生させ易い点で、通常遊技状態及び c 時短遊技状態よりも遊技価値が高い遊技状態である。

40

#### 【2542】

50

また、本実施形態では、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留を含めた第2特図遊技においてRUSH演出が表示演出として実行される(図226~図228参照)。特に、残保留に対応する第2特図遊技に対しては、表示演出としてバトル演出が実行される。一方、通常遊技状態では通常遊技状態であることを明示又は示唆する固有の表示演出が実行され(図225(A)参照)、c時短遊技状態ではc時短遊技状態であることを明示又は示唆する固有の表示演出が実行される(図225(C)参照)。そのため、残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれる場合に、表示演出として、遊技価値が高い残保留に対応する第2特図遊技に対して実行されるバトル演出よりも、遊技価値の低い通常遊技状態又はc時短遊技状態に対応して実行される通常遊技状態演出又はc時短遊技演出を優先すると、バトル演出が途中で打ち切れ、図柄表示部341からはバトルの結果(小当たりの当否)を判断することができなくなる。そこで、本実施形態では、表示演出として、遊技価値が高い残保留に対応する第2特図遊技が実行可能な遊技状態において実行されるバトル演出(特定演出としてのRUSH演出)を、バトル演出が実行される遊技状態よりも遊技価値が低い通常遊技状態及びc時短遊技において実行され得る通常遊技状態演出及びc時短遊技演出よりも優先して実行する。つまり、本実施形態では、遊技価値が異なる遊技状態が重複して実行される場合に、遊技価値が高い方の遊技状態に対する表示演出を優先して実行する。その結果、表示演出としてのバトル演出が開始された場合に、遊技状態の重複によってバトル演出が中断されることなく、バトル演出におけるバトル結果に基づいて小当たりの当否を遊技者に報知することが可能になる。特に、残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれ、当該時短図柄停止外れに基づいてc時短遊技状態に移行される場合であっても、表示演出としてのバトル演出によってバトル結果に基づいて小当たりの当否を遊技者に報知することが可能になる。

10

20

#### 【2543】

また、前述のように、a時短遊技状態では、普図当たり遊技が1回のみ実行され、当該普図当たり遊技の終了後はa時短遊技状態から通常遊技状態に移行され、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留の中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることを報知するものが含まれる場合には、時短図柄停止外れであることを報知した第2特図遊技の終了後に、MPU41遊技制御としてはc時短遊技状態に移行される。つまり、表示演出としてのバトル演出の終了時点では、通常遊技状態又はc時短遊技状態である。そのため、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される残保留に対する大当たり抽選結果が全て外れである場合、表示演出としてのRUSH演出の終了後に、RUSH演出の終了時点での遊技状態(時短図柄停止外れの有無)に応じて、表示演出として通常遊技状態演出又はc時短遊技状態演出が実行される。

30

#### 【2544】

ここで、通常遊技状態とc時短遊技状態とは、大当たり遊技を発生し難い点で共通するが(図196(A)参照)、通常遊技状態ではRUSH突入(大当たり連荘高確率状態発生)の契機となる時短大当たりの振り分けが50%であるのに対して(図196(B)参照)、c時短遊技状態ではRUSH突入(大当たり連荘高確率状態発生)の契機となる時短大当たりの振り分けが100%であり(図196(C)参照)、c時短遊技状態での大当たりはRUSH直撃である大当たりとなる。そのため、RUSH突入(大当たり連荘高確率状態発生)の契機となる時短大当たりの振り分けが高い点で、c時短遊技状態は通常遊技状態よりも遊技者にとって遊技価値が高い遊技状態である。つまり、表示演出としてのRUSH演出の終了後は、表示演出として通常遊技状態演出又はc時短遊技状態演出が実行されるが、遊技者からすれば、RUSH演出の終了後にc時短遊技状態演出が実行されるほうが好ましい状態である。そこで、本実施形態では、表示演出としてのRUSH演出の終了後に、表示演出としてのc時短遊技状態演出及び通常遊技状態演出のいずれが実行されるかを明示又は示唆する後述の分岐演出が表示演出として実行される(図229参照)。そのため、遊技者は、残保留に基づいて実行されるバトル演出が小当たりに当選し

40

50

ていないことを報知する場合であっても、R U S H直撃のチャンスであるc時短遊技演出がバトル演出の終了後に引き続いて実行されることで、遊技に対する興味を持続することが可能になるため、遊技の興味が向上される。

【2545】

[V入賞時大当たり種別振分テーブル]

V入賞時大当たり種別振分テーブルは、小当たり遊技においてV入賞口833に遊技球が入球することに基づいて実行される大当たり遊技の種別を振り分けるために使用される。ここで、図198(E)は、V入賞時大当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。

【2546】

図198(E)に示すように、V入賞時大当たり種別振分テーブルでは、大当たり種別として16R時短大当たり及び4R時短大当たりは設定されている。16R時短大当たりは、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が16回実行され、当該16R時短大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行される大当たりである。4R時短大当たりは、開閉実行モードにおいてラウンド遊技が4回実行され、当該4R時短大当たり遊技の終了後にa時短遊技状態に移行される大当たりである。そして、V入賞時大当たり種別振分テーブルでは、0～19の大当たり種別カウンタの値のうちの0～3が16R時短大当たりであり、4～19が4R時短大当たりである。即ち、V入賞時大当たり種別振分テーブルでは、16R時短大当たりの確率(振り分け)が20%であり、4R時短大当たりの確率(振り分け)が80%である。

【2547】

なお、本実施形態では、小当たり遊技においてV入賞口833に遊技球が入球することに基づいて実行される大当たり遊技の種別が2種類設定されているが、当該大当たり遊技の種別は1種類であっても、3種類以上であってもよく、当該大当たり遊技において実行されるラウンド遊技数も4R及び16Rには限定されない。

【2548】

[a時短第2特図変動テーブル]

a時短第2特図変動テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態がa時短遊技状態である場合に第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。ここで、図199(A)は、a時短第2特図変動テーブルの一例を示す図である。

【2549】

図199(A)に示すように、a時短第2特図変動テーブルは、前述の第1特図大当たり変動テーブル(図196(D)参照)や第1特図外れ変動テーブル(図196(F)参照)とは異なり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかは問わず参照されるテーブルであり、その変動パターン(変動表示時間)は40秒である特図変動パターン「08」の1種類のみ設定されている。これにより、a時短遊技状態に移行された場合の最初の第2特図遊技の実行中にa時短遊技状態から通常遊技状態に確実に移行させることができる。また、前述のように、a時短遊技状態に移行された場合、図柄表示部341などにおいてR U S H演出が実行されるが、a時短遊技状態に移行された場合の最初の第2特図遊技では、R U S H演出のうちの後述の一発告知演出としてボタン演出が実行され(図226(D)参照)、このボタン演出によって小当たりの当否が報知される。そして、a時短第2特図変動テーブルに設定される変動パターン(変動表示時間)が40秒の1種類のみであることで、R U S H演出におけるバトル演出が開始される前のボタン演出をテンポ良く実行でき、スムーズにバトル演出に移行させさせることが可能になる。

【2550】

[通常遊技状態第2特図保留第2特図変動テーブル]

通常遊技状態第2特図保留第2特図変動テーブルは、第2特図の変動開始時の遊技状態が通常遊技状態である場合に第2特図遊技における第2特図の特図変動パターン(変動表示時間)を設定するために使用される。つまり、通常遊技状態第2特図保留第2特図変動テーブルは、a時短遊技状態への移行を契機とする第2特図保留(残保留)に対する第2

10

20

30

40

50

特図遊技を開始する場合に使用される。ここで、図 1 9 9 ( B ) は、通常遊技状態第 2 特図保留第 2 特図変動テーブルの一例を示す図である。

【 2 5 5 1 】

図 1 9 9 ( B ) に示すように、通常遊技状態第 2 特図保留第 2 特図変動テーブルは、前述の第 1 特図大当たり変動テーブル ( 図 1 9 6 ( D ) 参照 ) や第 1 特図外れ変動テーブル ( 図 1 9 6 ( F ) 参照 ) とは異なり、大当たり抽選の結果が大当たりであるか外れであるかは問わず参照されるテーブルであり、その第 2 特図変動パターン ( 変動表示時間 ) の種別は、残保留パターンに応じて設定されている。本実施形態では、残保留パターンとして 1 ~ 8 の 8 種類が設定されている。

【 2 5 5 2 】

図 1 9 9 ( C ) 及び図 1 9 9 ( D ) に示すように、残保留パターン 1 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行 ( a 時短遊技状態に移行してから最初に開始された第 2 特図遊技が終了 ) した場合の第 2 特図残保留数が 1 個であり、その 1 個の第 2 特図残保留に対する大当たり抽選の結果が外れとなるパターンである。残保留パターン 2 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行 ( a 時短遊技状態に移行してから最初に開始された第 2 特図遊技が終了 ) した場合の第 2 特図残保留数が 2 個であり、その 2 個の第 2 特図残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れとなるパターンである。残保留パターン 3 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行 ( a 時短遊技状態に移行してから最初に開始された第 2 特図遊技が終了 ) した場合の第 2 特図残保留数が 3 個であり、その 3 個の第 2 特図残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れとなるパターンである。残保留パターン 4 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行 ( a 時短遊技状態に移行してから最初に開始された第 2 特図遊技が終了 ) した場合の第 2 特図残保留数が 4 個であり、その 4 個の第 2 特図残保留に対する大当たり抽選の結果が外れとなるパターンである。

【 2 5 5 3 】

一方、残保留パターン 5 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行 ( a 時短遊技状態に移行してから最初に開始された第 2 特図遊技が終了 ) した場合の第 2 特図残保留数が 1 個 ~ 4 個であり、第 2 特図保留中の最初に開始される第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン 6 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行 ( a 時短遊技状態に移行してから最初に開始された第 2 特図遊技が終了 ) した場合の第 2 特図残保留数が 2 個 ~ 4 個であり、第 2 特図保留中の最初に開始される第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第 2 特図保留中の 2 番目に開始される第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン 7 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行 ( a 時短遊技状態に移行してから最初に開始された第 2 特図遊技が終了 ) した場合の第 2 特図残保留数が 3 個 ~ 4 個であり、第 2 特図保留中の最初及び 2 番目に開始される第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第 2 特図保留中の 3 番目に開始される第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。残保留パターン 8 は、a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行 ( a 時短遊技状態に移行してから最初に開始された第 2 特図遊技が終了 ) した場合の第 2 特図残保留数が 4 個であり、第 2 特図保留中の最初から 3 番目までに開始される第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れで、第 2 特図保留中の 4 番目に開始される第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりとなるパターンである。

【 2 5 5 4 】

図 1 9 9 ( B ) 及び図 1 9 9 ( D ) に示すように、本実施形態では、残保留パターン 1 , 5 に対しては、1 個の第 2 特図残保留に対する第 2 特図変動パターンとして第 2 特図変動表示時間が 1 2 0 秒である特図変動パターン「 0 9 」が設定され、第 2 特図の残保留に対して 1 2 0 秒の第 2 特図遊技が 1 回実行される。残保留パターン 2 , 6 に対しては、最初から 2 個までの第 2 特図残保留のそれぞれに対する第 2 特図変動パターンとして第 2 特図変動表示時間が 6 0 秒である特図変動パターン「 0 2 」が設定され、第 2 特図の残保留に対して 6 0 秒の第 2 特図遊技が 2 回実行される。残保留パターン 3 , 7 に対しては、最初から 3 個までの第 2 特図残保留のそれぞれに対する第 2 特図変動パターンとして第 2 特

10

20

30

40

50

図変動表示時間が40秒である特図変動パターン「10」が設定され、第2特図の残保留に対して40秒の第2特図遊技が3回実行される。残保留パターン4, 8に対しては、最初から4個までの第2特図残保留のそれぞれに対する第2特図変動パターンとして第2特図変動表示時間が30秒である特図変動パターン「01」が設定され、第2特図の残保留に対して30秒の第2特図遊技が4回実行される。つまり、各残保留パターンに対しては、各残保留パターンにおいて実行される第2特図遊技の合計の変動表示時間が120秒に画一化されている。そのため、後述のRUSH演出のうちのバトル演出(残保留演出)は、120秒で完結する表示演出として実行され、バトル演出中に何回の第2特図残保留に対する第2特図遊技が実行されたかをし難くなっている。

【2555】

10

なお、各残保留パターンにおいて実行される第2特図遊技の合計の変動表示時間が120秒に限らず、適宜変更可能である。また、各残保留パターンで実行される第2特図の変動表示時間は、必ずしも均等である必要はない。また、各残保留パターンにおいて実行される第2特図遊技の合計の変動表示時間は、画一化する必要はなく残保留パターンごとに異なってもよく、各残保留パターンに複数の変動表示時間が対応付けられてもよい。

【2556】

[主制御装置4の主タイマ割込み処理]

本実施形態での主制御装置4の主タイマ割込み処理は、基本的に、前述の第1の実施形態での主制御装置4の主タイマ割込み処理と同様であるが、始動入賞処理における第1特図保留コマンド設定処理及び第2特図保留コマンド設定処理の手順が前述の第1の実施形態とは異なる。

20

【2557】

[始動入賞処理]

ここで、図200は、図17の主タイマ割込処理におけるステップS1004でMPU41により実行される始動入賞処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図18を参照しつつ、始動入賞処理を説明する。

【2558】

<ステップS1101>

図200に示すように、ステップS1101では、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1入賞口314に対する入賞があったと判断すると(ステップS1101: Yes)、特定条件の成立となり、処理をステップS1102に移行し、第1入賞口314に対する入賞がなかったと判断すると(ステップS1101: No)、処理をステップS1106に移行する。

30

【2559】

<ステップS1102及びS1103>

ステップS1102では、MPU41は、RAM412の第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nが最大保留数(本実施形態では4)であるか否かを判断する。ここで、MPU41は、第1特図保留数Nが最大保留数であれば(ステップS1102: Yes)、処理をステップS1106に移行する。一方、MPU41は、第1特図保留数Nが最大保留数でなければ(ステップS1102: No)、数値記憶処理として、第1特図保留数Nに1を加算する処理を実行する(ステップS1103)。第1特図保留数記憶エリアNAAに数値情報が記憶されている場合に、第1特図遊技を実行可能な第1特図保留遊技状態となる。

40

【2560】

<ステップS1104>

ステップS1104では、MPU41は、数値記憶処理として、図17の主タイマ割込処理でのステップS1003で更新される大当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2及びリーチ乱数カウンタC3と、後述の図21のメイン処理でのステップS1402及びS1414で更新される特図変動種別カウンタCS1とのカウンタ値を取得し、そのカウンタ値をRAM412における特図保留格納エリア412bの第1特図保留格納

50



エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 のうち最初の空き保留エリアに格納する処理を実行する。

【 2 5 6 1 】

< ステップ S 1 1 0 5 >

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

10

【 2 5 6 2 】

< ステップ S 1 1 0 6 >

ステップ S 1 1 0 6 では、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞があったと判断すると ( ステップ S 1 1 0 6 : Y e s ) 、処理をステップ S 1 1 0 7 に移行し、第 2 入賞口 3 1 5 に対する入賞がなかったと判断すると ( ステップ S 1 1 0 6 : N o ) 、当該始動入賞処理を終了する。

【 2 5 6 3 】

< ステップ S 1 1 0 7 及び S 1 1 0 8 >

ステップ S 1 1 0 7 では、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M が最大保留数 ( 本実施形態では 4 ) であるか否かを判断する。ここで、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数であれば ( ステップ S 1 1 0 7 : Y e s ) 、当該始動入賞処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 2 特図保留数 M が最大保留数でなければ ( ステップ S 1 1 0 7 : N o ) 、数値記憶処理として、第 2 特図保留数 M に 1 を加算する処理を実行する ( ステップ S 1 1 0 8 ) 。第 2 特図保留数記憶エリア N A B に数値情報が記憶されている場合に、第 2 特図遊技を実行可能な第 1 特図保留遊技状態となる。

20

【 2 5 6 4 】

< ステップ S 1 1 0 9 >

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

30

【 2 5 6 5 】

< ステップ S 1 1 1 0 >

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

40

【 2 5 6 6 】

[ 第 1 特図保留コマンド設定処理 ]

ここで、図 2 0 1 は、図 2 0 0 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 5 で M P U 4

50

1により実行される第1特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第1特図保留コマンドには、当該コマンドが第1特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果（大当たり種別又は外れ種別）、特図変動表示時間及び第1特図保留数Nなどの情報とが含まれる。以下、図201を参照しつつ、第1特図保留コマンド設定処理を説明する。

【2567】

<ステップS3301及びS3302>

図201に示すように、本実施形態の第1特図保留コマンド設定処理では、MPU41は、まず第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAから第1特図保留数Nを読み出すと共に、それぞれの第1特図保留に対応する大当たり乱数カウンタC1の値をRAM412から読み出す（ステップS3301）。そして、MPU41は、第1特図大当たり当否テーブル（図196（A）参照）を参照し、大当たり乱数カウンタC1の値に基づいて、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップS3302）。MPU41は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3302：Yes）、処理をステップS3303に移行する。一方、MPU41は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3302：No）、即ち外れである場合、処理をステップS3305に移行する。

【2568】

<ステップS3303>

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3302：Yes）、MPU41は、RAM412から大当たり種別カウンタC2及び特図変動種別カウンタCS1のカウント値を読み出す（ステップS3303）。例えば、図200の始動入賞処理におけるステップS1104で特図当否情報が第3保留エリアREA3に格納された場合には、その第3保留エリアREA3に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタC2及び特図変動種別カウンタCS1のカウント値が読み出される。なお、第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のうち図200の始動入賞処理におけるステップS1104で特図当否情報が格納された保留エリアは、第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nの値によって判断可能である。

【2569】

<ステップS3304>

ステップS3304では、MPU41は、大当たり種別カウンタC2（大当たり種別）、特図変動種別カウンタCS1（特図変動パターン）及び第1特図保留数Nを第1特図保留コマンドに設定し、当該第1特図保留コマンド設定処理を終了する。

【2570】

<ステップS3305及びS3306>

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3302：No）、即ち外れである場合、MPU41は、RAM412からリーチ乱数カウンタC3、特図変動種別カウンタCS1のカウント値を読み出す（ステップS3305）。次いで、MPU41は、リーチ乱数カウンタC3（外れ種別）、特図変動種別カウンタCS1（特図変動パターン）及び第1特図保留数Nを第1特図保留コマンドに設定し（ステップS3306）、当該第1特図保留コマンド設定処理を終了する。

【2571】

このように、ステップS3304又はS3306において設定される第1特図保留コマンドには、ステップS3301で読み出された第1特図保留数Nが含まれる。そのため、第1特図保留コマンドを受信した音声ランプ制御装置5のMPU51は、第1特図保留コマンドに含まれる第1保留数Nを参照することにより、当該第1特図保留コマンドが第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4のいずれに格納された第1特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。これにより、音声ランプ制御装置5のMPU51は、第1特図保留画像表示領域76における第1特図遊技に対する対応表示としての第1特図保留画像（図225（A）及び図225（C）参照）の表示を制御する

10

20

30

40

50

ことが可能になる。

【 2 5 7 2 】

なお、当該第 1 特図保留コマンド設定処理のステップ S 3 3 0 7 又は S 3 3 0 9 で設定される第 1 特図保留コマンドは、R A M 4 1 2 に記憶されており、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される後述の図 2 0 2 のメイン処理のステップ S 1 4 0 1 において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置 5 に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第 1 特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置 5 において前記第 1 特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第 1 特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

10

【 2 5 7 3 】

[ 第 2 特図保留コマンド設定処理 ]

ここで、図 2 0 2 は、図 2 0 0 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 1 0 で M P U 4 1 により実行される第 2 特図保留コマンド設定処理の手順を示すフローチャートである。なお、第 2 特図保留コマンドには、当該コマンドが第 2 特図保留コマンドである旨を示す情報と、大当たり抽選の結果、特図変動表示時間及び第 2 特図保留数 M などの情報とが含まれる。以下、図 2 0 2 を参照しつつ、第 2 特図保留コマンド設定処理を説明する。

【 2 5 7 4 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 2 0 2 に示すように、本実施形態の第 2 特図保留コマンド設定処理では、M P U 4 1 は、まず通常遊技状態であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。通常遊技状態であるか否かは、図 2 1 8 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 1 6、S 4 2 2 2、S 4 2 2 8 において、時短遊技状態（a 時短遊技状態、b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態）から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される通常遊技状態フラグに基づいて判断される。

20

【 2 5 7 5 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態である場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行し、通常遊技状態でない場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o）、処理をステップ S 3 4 0 2 に移行する。

【 2 5 7 6 】

< ステップ S 3 4 0 2 >

通常遊技状態でない場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 2）。a 時短遊技状態であるか否かは、図 2 1 9 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 4 6 において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定される a 時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

30

【 2 5 7 7 】

M P U 4 1 は、a 時短遊技状態である場合（ステップ S 3 4 0 2 : Y e s）、処理をステップ S 3 4 0 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態でない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o）、即ち a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 4 0 3 に移行する。

40

【 2 5 7 8 】

< ステップ S 3 4 0 3 及び S 3 4 0 4 >

a 時短遊技状態でない場合（ステップ S 3 4 0 2 : N o）、即ち a 時短遊技状態又は c 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B から第 2 特図保留数 M を読み出すと共に、それぞれの第 2 特図保留に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す（ステップ S 3 4 0 3）。そして、M P U 4 1 は、b 時短 - c 時短第 2 特図大当たり当否テーブル（図 1 9 7（A）参照）を参照し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値に基づいて、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 4）。M P U 4 1 は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップ S 3 4 0 4 : Y

50

e s )、処理をステップ S 3 4 0 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合 (ステップ S 3 4 0 4 : N o )、即ち外れである場合、処理をステップ S 3 4 0 7 に移行する。

【 2 5 7 9 】

< ステップ S 3 4 0 5 >

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりである場合 (ステップ S 3 4 0 4 : Y e s )、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 から大当たり種別カウンタ C 2 及び特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す (ステップ S 3 4 0 5 )。例えば、図 2 0 0 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 で特図当否情報が第 3 保留エリア R E B 3 に格納された場合には、その第 3 保留エリア R E B 3 に格納された特図当否情報に含まれる大当たり種別カウンタ C 2 及び特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値が読み出される。なお、第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のうち図 2 0 0 の始動入賞処理におけるステップ S 1 1 0 4 で特図当否情報が格納された保留エリアは、第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M の値によって判断可能である。

【 2 5 8 0 】

< ステップ S 3 4 0 6 >

ステップ S 3 4 0 6 では、M P U 4 1 は、大当たり種別カウンタ C 2 (大当たり種別)、特図変動種別カウンタ C S 1 (特図変動パターン) 及び第 2 特図保留数 M を第 2 特図保留コマンドに設定し、当該第 2 特図保留コマンド設定処理を終了する。

【 2 5 8 1 】

< ステップ S 3 4 0 7 及び S 3 4 0 8 >

始動入賞に係る大当たり抽選の結果が大当たりでない場合 (ステップ S 3 4 0 4 : N o )、即ち外れである場合、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 からリーチ乱数カウンタ C 3、特図変動種別カウンタ C S 1 のカウンタ値を読み出す (ステップ S 3 4 0 7 )。次いで、M P U 4 1 は、リーチ乱数カウンタ C 3 (外れ種別)、特図変動種別カウンタ C S 1 (特図変動パターン) 及び第 2 特図保留数 M を第 2 特図保留コマンドに設定し (ステップ S 3 4 0 8 )、当該第 2 特図保留コマンド設定処理を終了する。

【 2 5 8 2 】

< ステップ S 3 4 0 9 ~ S 3 4 1 1 >

通常遊技状態である場合 (ステップ S 3 4 0 1 : Y e s )、又は a 時短遊技状態である場合 (ステップ S 3 4 0 2 : Y e s )、M P U 4 1 は、特図変動パターンとして変動表示時間が 4 0 秒である特図変動パターン「0 8」を設定する (ステップ S 3 4 0 9 )。そして、M P U 4 1 は、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 特図保留数記憶エリア N A B から第 2 特図保留数 M を読み出すと共に、それぞれの第 2 特図保留に対応する大当たり乱数カウンタ C 1 の値を R A M 4 1 2 から読み出す (ステップ S 3 4 1 0 )。さらに、M P U 4 1 は、大当たり抽選結果 (大当たり種別、小当たり、外れ種別)、特図変動パターン及び第 2 特図保留数 M を第 2 特図保留コマンドに設定し (ステップ S 3 4 1 1 )、当該第 2 特図保留コマンド設定処理を終了する。

【 2 5 8 3 】

このように、ステップ S 3 4 0 6、S 3 4 0 8 又は S 3 4 1 1 において設定される第 2 特図保留コマンドには、ステップ S 3 4 0 3 又は S 3 4 1 0 で読み出された第 2 特図保留数 M が含まれる。そのため、第 2 特図保留コマンドを受信した音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 は、第 2 特図保留コマンドに含まれる第 2 特図保留数 M を参照することにより、当該第 2 特図保留コマンドが第 2 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のいずれに格納された第 2 特図当否情報に対応するものであるかを認識することが可能である。これにより、音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 は、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 における第 2 特図遊技に対する対応表示としての第 2 特図保留画像 (図 2 2 5 ( B ) 及び図 2 2 5 ( D ) 参照) の表示を制御することが可能になる。

【 2 5 8 4 】

なお、当該第 2 特図保留コマンド設定処理のステップ S 3 4 0 6、S 3 4 0 8 又は S 3

10

20

30

40

50

4 1 1において設定される第2特図保留コマンドで設定されるは、RAM 4 1 2に記憶されており、主制御装置4のMPU 4 1によって実行される後述の図2 0 3のメイン処理のステップS 1 4 0 1において他のコマンドと共に音声ランプ制御装置5に送信された後に消去される。さらに、ここで説明した第2特図保留コマンドの内容は一例に過ぎず、音声ランプ制御装置5において前記第2特図保留コマンドと同様の内容を把握することが可能であれば、ここで説明するものに限らない。例えば、第2特図保留コマンドの一部又は全部の情報が他のコマンドに含まれることも考えられる。

【2 5 8 5】

[主制御装置4のメイン処理]

本実施形態での主制御装置4のメイン処理は、基本的に、前述の第1の実施形態での主制御装置4のメイン処理(図2 1 参照)と同様であるが、図2 0 3に示すように、小当たり遊技制御処理が実行される点、一部の処理の手順の一部が異なる。以下、本実施形態での主制御装置4のメイン処理について、前述の第1の実施形態での主制御装置4のメイン処理との相違点と、本実施形態の説明に必要な処理とを中心に説明する。

【2 5 8 6】

[普図遊技制御処理]

本実施形態の図2 0 3のメイン処理でのステップS 1 4 0 4で実行される普図遊技制御処理は、普図変動開始処理が前述の第1の実施形態とは異なる。以下、図2 0 4を参照しつつ、本実施形態の普図変動開始処理を説明する。

【2 5 8 7】

[普図変動開始処理]

本実施形態の普図変動開始処理では、普通図柄表示部3 6 1での普通図柄の変動が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果が当たりである場合に普図当たり種別(電動役物3 1 5 bの開放形態)に係るフラグが設定される。

【2 5 8 8】

<ステップS 3 5 0 1>

図2 0 4に示すように、本実施形態の普図変動開始処理では、MPU 4 1は、まず通常遊技状態であるか否かを判断する(ステップS 3 5 0 1)。即ち、MPU 4 1は、普通図柄の変動表示(普図遊技)を開始させる場合の遊技状態が通常遊技状態であるか否かを判断する。つまり、普通図柄の変動開始時に低サポートモードである通常遊技状態であるか高サポートモードである時短遊技状態であるかを判断し、普通図柄の変動開始時のサポートモード種別に基づいて普図当たりの当否判定を行う。

【2 5 8 9】

通常遊技状態であるか否かは、図2 1 8の遊技状態の移行処理のステップS 4 2 1 6、S 4 2 2 2、S 4 2 2 8において、時短遊技状態(a時短遊技状態、b時短遊技状態又はc時短遊技状態)から通常遊技状態に移行される場合にオンに設定される通常遊技状態フラグに基づいて判断される。

【2 5 9 0】

MPU 4 1は、通常遊技状態である場合(ステップS 3 5 0 1: Yes)、処理をステップS 3 4 0 2に移行し、通常遊技状態でない場合(ステップS 3 4 0 2: No)、処理をステップS 3 4 0 5に移行する。

【2 5 9 1】

<ステップS 3 5 0 2 ~ S 3 5 0 4>

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合(ステップS 3 5 0 1: Yes)、即ち低サポートモードである場合、MPU 4 1は、通常遊技状態普図当たり当否テーブル(図1 9 5 (A) 参照)に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い(ステップS 3 5 0 2)、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する(ステップS 3 5 0 3)。

【2 5 9 2】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、3 1 7 Rへの遊技球9 9の入球に

10

20

30

40

50

より取得され、普図保留格納エリア 4 1 2 c ( 図 1 1 参照 ) に格納される普図当たり乱数カウンタ C 4 に基づいて判断される。

【 2 5 9 3 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合 ( ステップ S 3 5 0 3 : Y e s ) 、短開放普図当たりフラグをオンに設定し ( ステップ S 3 5 0 4 ) 、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行する。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物 3 1 5 b の最大開放時間が 0 . 1 秒である短開放当たり ( 図 1 9 5 ( E ) 参照 ) であることを示すフラグであり、後述の図 2 0 4 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 0 9 において、電動役物 3 1 5 b の開放時間として短開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。

10

【 2 5 9 4 】

一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりでない場合 ( ステップ S 3 5 0 3 : N o ) 、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行する。

【 2 5 9 5 】

< ステップ S 3 5 0 5 及び S 3 5 0 6 >

通常遊技状態でない場合 ( ステップ S 3 5 0 1 : N o ) 、即ち高サポートモードである時短遊技状態である場合 ( a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態のいずれかである場合 ) 、M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブル ( 図 1 9 5 ( B ) 参照 ) に基づいて普図当たり抽選についての当否判定を行い ( ステップ S 3 5 0 5 ) 、当否判定の結果が普図当たりであるか否かを判断する ( ステップ S 3 5 0 6 ) 。

20

【 2 5 9 6 】

なお、当否判定の結果が普図当たりであるか否かは、前述のステップ S 3 5 0 2 と同様に、スルーゲート 3 1 7 R への遊技球 9 9 の入球により取得され、普図保留格納エリア 4 1 2 c ( 図 1 1 参照 ) に格納される普図当たり乱数カウンタ C 4 の値に基づいて判断される。

【 2 5 9 7 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合 ( ステップ S 3 5 0 6 : Y e s ) 、処理をステップ S 3 5 0 7 に移行し、当否判定の結果が普図当たりでない場合 ( ステップ S 3 5 0 6 : N o ) 、即ち当否判定の結果が外れである場合、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

30

【 2 5 9 8 】

< ステップ S 3 5 0 7 及び S 3 5 0 8 >

時短遊技状態普図当たり当否テーブルに基づく当否判定の結果が普図当たりである場合 ( ステップ S 3 5 0 6 : Y e s ) 、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であるか否かを判断する ( ステップ S 3 5 0 7 ) 。即ち、M P U 4 1 は、普通図柄の変動表示 ( 普図遊技 ) を開始させる場合の遊技状態が a 時短遊技状態であるか否かを判断する。a 時短遊技状態であるか否かは、図 2 1 9 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 4 6 において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定される a 時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

40

【 2 5 9 9 】

M P U 4 1 は、a 時短遊技状態である場合 ( ステップ S 3 5 0 7 : Y e s ) 、長開放普図当たりフラグをオンに設定し ( ステップ S 3 5 0 8 ) 、処理をステップ S 3 5 1 1 に移行する。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物 3 1 5 b の最大開放時間が 1 5 秒である長開放当たり ( 図 1 9 5 ( E ) 参照 ) であることを示すフラグであり、後述の図 2 0 5 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 0 3 において、電動役物 3 1 5 b の開放時間として長開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。一方、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態でない場合 ( ステップ S 3 5 0 7 : N o ) 、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

【 2 6 0 0 】

50

## &lt;ステップS 3 5 0 9 及びS 3 5 1 0 &gt;

a 時短遊技状態でない場合（ステップS 3 5 0 7：N o）、M P U 4 1は、b 時短遊技状態であるか否かを判断する（ステップS 3 5 0 9）。即ち、M P U 4 1は、普通図柄の変動表示（普図遊技）を開始させる場合の遊技状態がb 時短遊技状態であるか否かを判断する。b 時短遊技状態であるか否かは、図2 1 7の遊技状態の移行処理のステップS 4 2 0 3において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れである特図遊技が規定回数（例えば5 0 0回）の実行されることに基づいて通常遊技状態からb 時短遊技状態に移行される場合にオンに設定されるb 時短遊技状態フラグに基づいて判断される。

## 【2 6 0 1】

M P U 4 1は、b 時短遊技状態である場合（ステップS 3 5 0 9：Y e s）、中開放普図当たりフラグをオンに設定し（ステップS 3 5 0 9）、処理をステップS 3 5 1 1に移行する。中開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が電動役物3 1 5 bの最大開放時間が3秒である中開放当たり（図1 9 5（E）参照）であることを示すフラグであり、後述の図2 0 5の普図当たり遊技制御処理のステップS 3 6 0 6において、電動役物3 1 5 bの開放時間として中開放に対応する時間に開放カウンタの値をセットするか否かを判断する場合に参照される。一方、M P U 4 1は、b 時短遊技状態でない場合（ステップS 3 5 0 7：N o）、処理をステップS 3 5 0 9に移行する。

## 【2 6 0 2】

## &lt;ステップS 3 5 1 1 及びS 3 5 1 2 &gt;

普図当たり抽選での結果が外れである場合（ステップS 3 5 0 3又はS 3 5 0 6：N o）、短開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップS 3 5 0 4）、長開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップS 3 5 0 8）、又は中開放普図当たりフラグをオンに設定した場合（ステップS 3 5 1 0）、M P U 4 1は、メイン表示部3 6の普通図柄表示部3 6 1での普通図柄の変動表示を開始する（ステップS 3 5 1 1）。そして、M P U 4 1は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS 3 5 1 2）、当該普図変動開始処理を終了する。

## 【2 6 0 3】

## [ 普図当たり遊技制御処理 ]

ここで、図2 0 5及び図2 0 6は、図2 0 3のメイン処理でのステップS 1 4 0 5において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、電動役物3 1 5 bの開閉制御を行うことによって第2入賞口3 1 5への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える処理が実行される。以下、図2 0 5及び図2 0 6を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

## 【2 6 0 4】

## &lt;ステップS 3 6 0 1 &gt;

図2 0 5に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まずM P U 4 1は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 6 0 1）。即ち、M P U 4 1は、普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図2 2の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップS 1 5 1 1でオンに設定される。

## 【2 6 0 5】

M P U 4 1は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS 3 6 0 1：Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップS 3 6 0 2に移行する。一方、M P U 4 1は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップS 3 6 0 1：N o）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理を図2 0 6のステップS 3 6 1 6に移行する。

## 【2 6 0 6】

## &lt;ステップS 3 6 0 2&gt;

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップS 3 6 0 1：Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 3 6 0 2）。大当たり遊技中フラグは、図29の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS 2 2 0 6でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップS 2 2 5 2でオフに設定される。

## 【2 6 0 7】

M P U 4 1は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップS 3 6 0 2：Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

10

## 【2 6 0 8】

一方、M P U 4 1は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS 3 6 0 2：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS 3 6 0 3に移行する。

## 【2 6 0 9】

## &lt;ステップS 3 6 0 3&gt;

20

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップS 3 6 0 2：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 6 0 3）。長開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図204の普図変動開始処理のステップS 3 5 0 8においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 6 0 3：Y e s）、処理をステップS 3 6 0 4に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 6 0 3：N o）、処理をステップS 3 6 0 6に移行する。

30

## 【2 6 1 0】

## &lt;ステップS 3 6 0 4及びS 3 6 0 5&gt;

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS 3 6 0 3：Y e s）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、M P U 4 1は、数値記憶処理として、長開放普図当たり遊技における電動役物3 1 5 bの開放時間（第2入賞口3 1 5への遊技球の入球可能時間）である15秒（図195（E）参照）に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップS 3 6 0 4）。開放時間カウンタは、電動役物3 1 5 bの復帰タイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップS 3 6 1 8において参照される。そして、M P U 4 1は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS 3 6 0 5）、処理をステップS 3 6 1 2に移行する。

40

## 【2 6 1 1】

## &lt;ステップS 3 6 0 6&gt;

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS 3 6 0 3：N o）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、M P U 4 1は、中開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 3 6 0 6）。中開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりである場合に、図204の普図変動開始処理のステップS 3 5 1 0においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりであ

50



るか否かを判断する。MPU41は、中開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3606：Yes）、処理をステップS3607に移行し、中開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3606：No）、処理をステップS3609に移行する。

【2612】

<ステップS3607及びS3608>

中開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3606：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりである場合、MPU41は、数値記憶処理として、中開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である3秒（図195（E）参照）に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップS3607）。そして、MPU41は、中開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS3608）、処理をステップS3612に移行する。

10

【2613】

<ステップS3609>

中開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3606：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が中開放普図当たりでない場合、MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3609）。短開放普図当たりフラグは、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図204の普図変動開始処理のステップS3504においてオンに設定される。即ち、MPU41は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであるか否かを判断する。MPU41は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3609：Yes）、処理をステップS3610に移行し、短開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップS3609：No）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS3612に移行する。

20

【2614】

<ステップS3610及びS3611>

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップS3609：Yes）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、MPU41は、数値記憶処理として、短開放普図当たり遊技における電動役物315bの開放時間（第2入賞口315への遊技球の入球可能時間）である0.1秒（図195（E）参照）に対応する値を開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップS3610）。そして、MPU41は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップS3611）、処理をステップS3612に移行する。

30

【2615】

<ステップS3612～S3614>

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に普図当たり種別を示すフラグ（長開放普図当たりフラグ、中開放普図当たりフラグ又は短開放普図当たりフラグ）をオフに設定した場合（ステップS3605、S3608又はS3611）、MPU41は、電動役物315bを作動させる（ステップS3612）。これにより、第2入賞口315を開放し、第2入賞口315への遊技球の入球を許容する許容状態とする。そして、MPU41は、電動役物315bが開放されていることを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物開放コマンドを設定すると共に（ステップS3613）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオンに設定し（ステップS3614）、処理をステップS3615に移行する。

40

【2616】

なお、電動役物開放コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信さ

50

れる。これより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などに対して電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す表示演出を開始させることができる。

【 2 6 1 7 】

< ステップ S 3 6 1 5 >

普図当たり抽選の結果が当たりである場合に電動役物 3 1 5 b を開放させる処理などを実行した場合（ステップ S 3 6 0 3 ~ S 3 6 1 4）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップ S 3 6 0 2、S 3 6 0 6 及びステップ S 3 6 0 9 が全て No）、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 1 5）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 2 6 1 8 】

< ステップ S 3 6 1 6 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 3 6 0 1 : No）、図 2 0 6 に示すように、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 1 4 において電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 6）。即ち、M P U 4 1 は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 6 : Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップ S 3 6 1 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 6 : No）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 2 6 1 9 】

< ステップ S 3 6 1 7 及び S 3 6 1 8 >

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 1 6 : Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、M P U 4 1 は、更新処理として、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 0 4、S 3 6 0 7 又は S 3 6 1 0 においてセットされる開放時間カウンタの値から 1 減算する処理を実行し（ステップ S 3 6 1 7）、減算後の開放時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 6 1 8）。即ち、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 1 8 : Yes）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 6 1 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の開放時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 6 1 8 : No）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 2 6 2 0 】

< ステップ S 3 6 1 9 ~ S 3 6 2 1 >

減算後の開放時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 6 1 8 : Yes）、即ち電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b を復帰させる（ステップ S 3 6 1 9）。これにより、第 2 入賞口 3 1 5 が閉鎖され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が制限される。そして、M P U 4 1 は、電動役物 3 1 5 b の閉鎖されたことを音声ランプ制御装置 5 に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップ S 3 6 2 0）、電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 1）、処理をステップ S 3 8 2 2 に移行する。

40

【 2 6 2 1 】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば

50

図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す表示演出を終了させることができる。

【 2 6 2 2 】

< ステップ S 3 6 2 2 >

【 2 6 2 3 】

ステップ S 3 8 2 2 では、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。a 時短遊技状態フラグは、図 2 1 9 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 4 6 において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定される。

【 2 6 2 4 】

M P U 4 1 は、a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 2 : Y e s ）、処理をステップ S 3 8 2 3 に移行し、a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 2 : N o ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 6 2 5 】

< ステップ S 3 6 2 3 及び S 3 6 2 4 >

a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 6 2 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップ S 3 6 2 3 ）。通常遊技状態移行フラグは、図 2 1 8 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 1 5 において、遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるか否かを判断する場合に参照される。さらに、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 3 6 2 4 ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 6 2 6 】

ここで、本実施形態の普図当たり制御処理では、a 時短遊技状態において普図当たり遊技が実行される場合、当該普図当たり遊技の終了に基づいて、ステップ S 3 6 2 3 において遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されると共に、ステップ S 3 6 2 4 において a 時短遊技状態フラグがオフに設定される。つまり、本実施形態では、a 時短遊技状態において普図当たり遊技が開始される場合、1 回に普図当たり遊技の実行（1 回の電動役物 3 1 5 b の作動）により、遊技状態が a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行される。そして、前述のように、a 時短遊技状態の移行に基づいて普図当たり遊技が実行される場合（電動役物 3 1 5 b の作動によって第 2 入賞口 3 1 5 が開放される場合）、第 2 特図の当該変動表示に加え、最大で 4 個の第 2 特図保留（いわゆる残保留）に基づく第 2 特図の変動表示の計 5 回の第 2 特図遊技を実行することが可能になり、第 2 特図の残保留に基づく第 2 特図遊技は a 時短遊技状態から移行した通常遊技状態において開始される。

【 2 6 2 7 】

[ 特図遊技制御処理 ]

ここで、図 2 0 7 及び図 2 0 8 は、図 2 0 3 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 6 において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b の記憶内容が更新されると共に、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の進行の制御、例えば第 1 特別図柄表示部 3 6 2 での第 1 特別図柄、又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 での第 2 特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図 2 0 7 及び図 2 0 8 を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

【 2 6 2 8 】

< ステップ S 3 7 0 1 >

図 2 0 7 に示すように、本実施形態の特図遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 1 ）。大当たり遊技中フラグは、図 2 9 の大当たり遊技制御処理にお

10

20

30

40

50

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

【 2 6 2 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 1 : Y e s）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

【 2 6 3 0 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 7 0 2 に移行する。

10

【 2 6 3 1 】

< ステップ S 3 7 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 1 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が変動表示中（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技の実行中）であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 2）。特図変動表示中フラグは、後述の図 2 0 8 の特図変動開始処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄の変動表示が開始される場合にステップ S 3 9 1 5 でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第 1 特別図柄又は第 2 特別図柄が停止表示される場合にステップ S 3 7 1 0 でオフに設定される。

【 2 6 3 2 】

20

M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 7 0 2 : Y e s）、即ち特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、処理をステップ S 3 7 0 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、処理をステップ S 3 7 0 3 に移行する。

【 2 6 3 3 】

< ステップ S 3 7 0 3 >

特図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 7 0 2 : N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）でない場合、M P U 4 1 は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されている第 1 特図保留数 N、及び第 2 特図保留数記憶エリア N A B に記憶されている第 2 特図保留数 M の両方が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 7 0 3）。

30

【 2 6 3 4 】

M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M の両方が 0 である場合（ステップ S 3 7 0 3 : Y e s）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、第 1 特図保留数 N 及び第 2 特図保留数 M のいずれか一方が 0 でない場合は（ステップ S 3 7 0 3 : N o）、即ち第 1 特図遊技を実行する権利の保留、及び第 2 特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップ S 3 7 0 4 に移行する。

40

【 2 6 3 5 】

< ステップ S 3 7 0 4 >

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

【 2 6 3 6 】

< ステップ S 3 7 0 5 >

50

ステップS3705では、MPU41は、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示を開始（第1特図遊技又は第2特図遊技を実行）させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図210を参照して後述する。

【2637】

<ステップS3706>

特図変動表示中フラグがオンである場合（ステップS3702：Yes）、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技の実行中）である場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から、後述の図210の特図変動開始処理でのステップS3903の第1特図変動パターン設定処理で設定される第1特別図柄、又は同特図変動開始処理でのステップS3907若しくはS3909の第2特図変動パターン設定処理A、Bで設定される第2特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップS3706）。即ち、MPU41は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

10

【2638】

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合（ステップS3706：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップS3707に移行する。一方、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合（ステップS3706：No）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

20

【2639】

<ステップS3707～S3710>

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合（ステップS3706：Yes）、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる（ステップS3707）。そして、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に（ステップS3708）、特図遊技が終了したことを音声ランプ制御装置5に通知する特図遊技終了コマンドを設定する（ステップS3709）。さらに、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し（ステップS3710）、処理を図208のステップS3711に移行する。

30

【2640】

<ステップS3711及びS3712>

図208のステップS3711では、MPU41は、残設定カウンタの値が0であるか否かを判断する。残設定カウンタは、a時短遊技状態において電動役物315bが開放されることを契機とする第2入賞口315への遊技球の入球による第2特図保留（残保留）に対して実行される第2特図遊技（特殊変動）の残り回数を示すものであり、図211の第2特図変動パターン設定処理BのステップS4015、又は図212のステップS4019若しくはS4023において設定される。

40

【2641】

MPU41は、第2特図の残保留に対する特殊変動の残り回数を示す残設定カウンタの値が0である場合（ステップS3711：Yes）、特殊変動が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する特殊変動終了コマンドを設定し（ステップS3712）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、残設定カウンタの値が0でない場合（ステップS3711：No）、処理をステップS3713に移行する。

【2642】

<ステップS3713>

50

残設定カウンタの値が0でない場合（ステップS3711：No）、MPU41は、遊技状態をb時短遊技状態に移行されるまでの残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3713）。天井回数カウンタは、図219の遊技状態の移行処理のステップS4251において、大当たり遊技の終了した場合にセットされ、天井回数カウンタフラグは、当該遊技状態の移行処理のステップS4252において、天井回数カウンタをセットした場合にオンに設定される。

【2643】

MPU41は、天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップS3713：Yes）、処理をステップS3714に移行し、天井回数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップS3713：No）、処理をステップS3717に移行する。

10

【2644】

<ステップS3714～S3716>

天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップS3713：Yes）、MPU41は、更新処理として、遊技状態がb時短遊技状態に移行されるまでの残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタの値から1減算する処理を実行し（ステップS3714）、処理をステップS3715に移行する。

【2645】

20

ステップS3715では、MPU41は、減算後の天井回数カウンタの値が0であるか否かを判断する。即ち、MPU41は、遊技状態をb遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、減算後の天井回数カウンタの値が0である場合（ステップS3715：Yes）、即ち遊技状態をb時短遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態をb時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS3716）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、減算後の天井回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3715：No）、即ち遊技状態をb時短遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【2646】

30

<ステップS3717及びS3718>

天井回数カウンタが設定されていることを示す天井回数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップS3713：No）、MPU41は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであるか否かを判断する（ステップS3717）。ここで、時短図柄停止外れは、当該変動表示の終了後に遊技状態がc時短遊技状態に移行される大当たり抽選結果である。即ち、ステップS3717では、MPU41は、当該変動表示の停止後にc時短遊技状態に移行させるか否かを判断する。

【2647】

MPU41は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合（ステップS3717：Yes）、遊技状態をc時短遊技状態に移行させるc時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS3718）、当該特図遊技制御処理を終了する。c時短遊技状態移行フラグは、図217の遊技状態の移行処理のステップS4208において、遊技状態をc時短遊技状態に移行させるか否かを判断する場合に参照される。

40

【2648】

一方、MPU41は、当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップS3717：No）、即ち遊技状態をc時短遊技状態に移行させない場合、処理をステップS3719に移行する。

【2649】

<ステップS3719>

当該変動表示に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れでない場合（ステップS

50

3 7 1 7 : N o )、即ち遊技状態を c 時短遊技状態に移行させない場合、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 7 1 9)。b 時短遊技状態フラグは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 0 3 において、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる場合にオンに設定される。

【2 6 5 0】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 1 9 : Y e s)、処理をステップ S 3 7 2 0 に移行し、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 1 9 : N o)、処理をステップ S 3 7 2 3 に移行する。

10

【2 6 5 1】

<ステップ S 3 7 2 0 ~ S 3 7 2 2 >

b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 1 9 : Y e s)、M P U 4 1 は、更新処理として、b 時短遊技状態で実行可能な残り時短遊技回数を示す b 時短回数カウンタの値から 1 減算する処理を実行し (ステップ S 3 7 2 0)、処理をステップ S 3 7 2 1 に移行する。b 時短回数カウンタは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 0 5 において、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させた場合に設定される。

【2 6 5 2】

ステップ S 3 7 2 1 では、M P U 4 1 は、減算後の b 時短回数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、減算後の b 時短回数カウンタの値が 0 である場合 (ステップ S 3 7 2 1 : Y e s)、即ち遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し (ステップ S 3 7 2 2)、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、減算後の b 時短回数カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 3 7 2 1 : N o)、即ち遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

20

【2 6 5 3】

<ステップ S 3 7 2 3 >

b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 1 9 : N o)、即ち遊技状態が b 時短遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 3 7 2 3)。c 時短遊技状態フラグは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 0 9 において、遊技状態を通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行させる場合にオンに設定される。

30

【2 6 5 4】

M P U 4 1 は、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 3 : Y e s)、処理をステップ S 3 7 2 4 に移行し、c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 3 : N o)、当該特図遊技制御処理を終了する。

40

【2 6 5 5】

<ステップ S 3 7 2 4 ~ S 3 7 2 6 >

c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 3 7 2 3 : Y e s)、M P U 4 1 は、更新処理として、c 時短遊技状態で実行可能な残り時短遊技回数を示す c 時短回数カウンタの値から 1 減算する処理を実行し (ステップ S 3 7 2 4)、処理をステップ S 3 7 2 5 に移行する。c 時短回数カウンタは、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理のステップ S 4 2 1 1 において、遊技状態を通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行させた場合に設定される。

【2 6 5 6】

ステップ S 3 7 2 5 では、M P U 4 1 は、減算後の c 時短回数カウンタの値が 0 である

50

か否かを判断する。即ち、MPU41は、遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングであるか否かを判断する。MPU41は、減算後のc時短回数カウンタの値が0である場合（ステップS3725：Yes）、即ち遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングである場合、遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップS3726）、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、減算後のc時短回数カウンタの値が0でない場合（ステップS3725：No）、即ち遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

【2657】

[ 特図データ設定処理 ]

ここで、図209は、図207の特図遊技制御処理のステップS3704においてMPU41によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の特図データ設定処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新される。以下、図209を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【2658】

なお、本実施形態の特図保留格納エリア412bは、前述の第1の実施形態と同様であるため詳細な説明は省略するが、図8に示すように、第1入賞口314への遊技球の入球を契機とする第1始動入賞に対する第1特図遊技を実行する権利の保留に対する当否情報を格納するための記憶領域である第1特図保留格納エリアREA（第1保留エリアREA1、第2保留エリアREA2、第3保留エリアREA3、第4保留エリアREA4、及び第1特図保留数記憶エリアNAA）と、第2入賞口315への遊技球の入球を契機とする第2始動入賞に対する第2特図遊技を実行する権利の保留に対する当否情報を格納するための記憶領域である第2特図保留格納エリアREB（第1保留エリアREB1、第2保留エリアREB2、第3保留エリアREB3、第4保留エリアREB4、及び第2特図保留数記憶エリアNAB）と、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において特別図柄の変動表示が開始される際に、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1に格納された特図当否情報を移動させるための記憶領域である特図実行エリアAEと、を備える。

【2659】

< ステップS3801 >

図209に示すように、本実施形態の特図データ設定処理では、MPU41は、まず第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する（ステップS3801）。MPU41は、第2特図保留数Mが0である場合（ステップS3801：Yes）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく第1特図遊技に対する第1特図保留がある場合、処理をステップS3802に移行する。一方、MPU41は、第2特図保留数Mが0でない場合（ステップS3801：No）、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある場合、処理をステップS3806に移行する。つまり、MPU41は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

【2660】

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

【2661】

10

20

30

40

50



## &lt;ステップS 3 8 0 2 ~ S 3 8 0 4&gt;

第2特図保留数Mが0である場合(ステップS 3 8 0 1: Yes)、MPU 4 1は、更新処理として、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されている第1特図保留数Nを1減算する処理を実行し(ステップS 3 8 0 2)、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA 1から特図実行エリアAEに第1特図当否情報を移動させる(ステップS 3 8 0 3)。続いて、MPU 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA 2~第4保留エリアREA 4の第1特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS 3 8 0 4)。具体的に、ステップS 3 8 0 4では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアREA 2の第1特図当否情報を第1保留エリアREA 1に移動させ、第3保留エリアREA 3の第1特図当否情報を第2保留エリアREA 2に移動させ、第4保留エリアREA 4の第1特図当否情報を第3保留エリアREA 3に移動させる。MPU 4 1は、ステップS 3 8 0 4の処理が終了した場合、処理をステップS 3 8 0 5に移行する。

10

## 【2 6 6 2】

## &lt;ステップS 3 8 0 5&gt;

ステップS 3 8 0 5では、MPU 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA 1~第4保留エリアREA 4の第1特図当否情報がシフトした旨を示す第1特図シフトコマンドをRAM 4 1 2に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この第1特図シフトコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図2 0 3参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第1特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1に表示される第1特図保留に対応させた保留表示(図2 2 5(A)及び図2 2 5(C)参照)の表示数などを変更することができる。

20

## 【2 6 6 3】

## &lt;ステップS 3 8 0 6 ~ S 3 8 0 8&gt;

第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS 3 8 0 1: No)、MPU 4 1は、減算処理として、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mを1減算する処理を実行し(ステップS 3 8 0 6)、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB 1から特図実行エリアAEに第2特図当否情報を移動させる(ステップS 3 8 0 7)。続いて、MPU 4 1は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアREB 2~第4保留エリアREB 4の第2特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS 3 8 0 8)。具体的に、ステップS 3 8 0 8では、第2保留エリアREB 2の第2特図当否情報を第1保留エリアREB 1に移動させ、第3保留エリアREB 3の第2特図当否情報を第2保留エリアREB 2に移動させ、第4保留エリアREB 4の第2特図当否情報を第3保留エリアREB 3に移動させる。MPU 4 1は、ステップS 3 8 0 7の処理が終了した場合、処理をステップS 3 8 0 9に移行する。

30

## 【2 6 6 4】

## &lt;ステップS 3 8 0 9&gt;

ステップS 3 8 0 9では、MPU 4 1は、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB 1~第4保留エリアREB 4の第2特図当否情報がシフトした旨を示す第2特図シフトコマンドをRAM 4 1 2に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この第2特図シフトコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図2 0 3参照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、第2特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1に表示される第2特図保留に対応させた保留表示(図2 2 5(B)及び図2 2 5(D)参照)の表示数などを変更することができる。

40

## 【2 6 6 5】

## [特図変動開始処理]

ここで、図2 1 0は、図2 0 7の特図遊技制御処理のステップS 3 7 0 5においてMPU 4 1によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。

50

本実施形態の特図変動開始処理では、第1入賞口314への遊技球の始動入賞に基づく第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の変動表示の開始により、又は第2入賞口315への遊技球の始動入賞に基づく第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により、第1特別遊技又は第2特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図28を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

【2666】

<ステップS3901>

図210に示すように、本実施形態の特図変動開始処理では、MPU41は、まず開始される特図遊技が第1特図遊技であるか否かを判断する（ステップS3901）。MPU41は、開始される特図遊技が第1特図遊技である場合（ステップS3901：Yes）、処理をステップS3902に移行する。MPU41は、開始される特図遊技が第1特図遊技でない場合（ステップS3901：No）、即ち開始される特図遊技が第2特図遊技である場合、処理をステップS3904に移行する。

10

【2667】

<ステップS3902及びS3903>

開始される特図遊技が第1特図遊技である場合（ステップS3901：Yes）、MPU41は、第1特図大当たり当否テーブル（図196（A）参照）に基づいて第1特図大当たり抽選を行し（ステップS3902）、さらに第1特図変動パターン設定処理を実行し（ステップS3903）、処理をステップS3910に移行する。

【2668】

第1特図変動パターン設定処理では、MPU41は、ステップS3902での第1特図大当たり抽選の結果に基づき、第1特図大当たり変動テーブル（図196（D）参照）又は第1特図外れ変動テーブル（図196（F）参照）を参照し、開始される第1特図遊技における第1特図の変動表示時間である第1特図変動パターンが設定される。

20

【2669】

<ステップS3904>

開始される特図遊技が第1特図遊技でない場合（ステップS3901：No）、即ち開始される特図遊技が第2特図遊技である場合、MPU41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態がオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3504）。即ち、MPU41は、第2特図の変動表示（第2特図遊技）を開始させる場合の遊技状態がb時短遊技状態であるか否かを判断する。なお、b時短遊技状態フラグは、図217の遊技状態の移行処理のステップS4203において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れである特図遊技が規定回数（例えば500回）の実行されることに基いて通常遊技状態からb時短遊技状態に移行される場合にオンに設定される。

30

【2670】

MPU41は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態がオンに設定されている場合（ステップS3904：Yes）、処理をステップS3906に移行する。一方、MPU41は、b時短遊技状態がオフに設定されている場合（ステップS3904：No）、処理をステップS3905に移行する。

【2671】

<ステップS3905>

b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態がオフに設定されている場合（ステップS3904：No）、MPU41は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態がオンに設定されているか否かを判断する（ステップS3505）。即ち、MPU41は、第2特図の変動表示（第2特図遊技）を開始させる場合の遊技状態がc時短遊技状態であるか否かを判断する。

40

【2672】

MPU41は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態がオンに設定されている場合（ステップS3905：Yes）、処理をステップS3906に移行する。一方、MPU41は、c時短遊技状態がオフに設定されている場合（ステップS3905：No

50

）、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、第 2 特図の変動表示（第 2 特図遊技）を開始させる場合の遊技状態が、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態ではなく、通常遊技状態又は a 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 9 0 8 に移行する。

【 2 6 7 3 】

<ステップ S 3 9 0 6 及び S 3 9 0 7 >

b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態がオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 4 : Y e s ）、又は c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態がオンに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 5 : Y e s ）、即ち第 2 特図の変動表示（第 2 特図遊技）を開始させる場合の遊技状態が b 時短遊技状態又は c 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、b 時短 - c 時短第 2 特図大当たり当否テーブル（図 1 9 7（A）参照）に基づいて第 2 特図大当たり抽選を行し（ステップ S 3 9 0 6 ）、さらに第 2 特図変動パターン設定処理 A を実行し（ステップ S 3 9 0 7 ）、処理をステップ S 3 9 1 0 に移行する。

10

【 2 6 7 4 】

第 2 特図変動パターン設定処理 A では、M P U 4 1 は、ステップ S 3 9 0 6 での第 2 特図大当たり抽選結果の結果に基づき、b 時短 - c 時短第 2 特図大当たり変動テーブル（図 1 9 7（C）参照）又は b 時短 - c 時短第 2 特図外れ変動テーブル（図 1 9 7（E）参照）を参照し、開始される第 2 特図遊技における第 2 特図の変動表示時間である第 2 特図変動パターンが設定される。

【 2 6 7 5 】

20

<ステップ S 3 9 0 8 及び S 3 9 0 9 >

c 時短遊技状態がオフに設定されている場合（ステップ S 3 9 0 5 : N o ）、即ち第 2 特図の変動表示（第 2 特図遊技）を開始させる場合の遊技状態が、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態ではなく、通常遊技状態又は a 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、通常 - a 時短第 2 特図大当たり当否テーブル（図 1 9 8（A）参照）に基づいて第 2 特図大当たり抽選を行し（ステップ S 3 9 0 8 ）、さらに第 2 特図変動パターン設定処理を実行し（ステップ S 3 9 0 8 ）、処理をステップ S 3 9 1 0 に移行する。

【 2 6 7 6 】

第 2 特図変動パターン設定処理 B では、M P U 4 1 は、ステップ S 3 9 0 8 での第 2 特図大当たり抽選結果の結果に基づき、a 時短第 2 特図変動テーブル（図 1 9 9（A）参照）又は通常第 2 特図変動テーブル（図 1 9 9（B）参照）を参照し、開始される第 2 特図遊技における第 2 特図の変動表示時間である第 2 特図変動パターンが設定される。なお、第 2 特図変動パターン設定処理 B の詳細は、図 2 1 1 ~ 図 2 1 3 を参照して後述する。

30

【 2 6 7 7 】

<ステップ S 3 9 1 0 >

ステップ S 3 9 1 0 では、M P U 4 1 は、ステップ S 3 9 0 2、S 3 9 0 6 又は S 3 9 0 8 での大当たり抽選の結果と、ステップ S 3 9 0 3、S 3 9 0 7 又は S 3 9 0 9 で設定された特図変動パターンとを含む特図変動パターンコマンドを R A M 4 1 2 に設定し、処理をステップ S 3 9 1 1 に移行する。特図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などでの特図遊技演出を表示演出として実行することができる。

40

【 2 6 7 8 】

なお、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「4 R 時短大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」~「0 3」に 4 R 時短大当たりである旨を示す「A」を付した「A 0 1」~「A 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する。また、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が「4 R 通常大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」~「0 3」に 4 R 通常大当たりである旨を示す「B」を付した「B 0 1」~「B 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとして R A M 4 1 2 に設定する

50

。さらに、MPU41は、大当たり抽選の結果が「小当たり」である場合、特図変動パターン「01」、「02」、「08」～「010」に小当たりである旨を示す「C」を付した「C01」、「C02」、「C08」～「C010」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「01」～「05」、「08」～「10」に外れである旨を示す「D」を付した「D01」～「D05」、「D08」～「D10」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM412に設定する。また、MPU41は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ、時短図柄停止外れ）を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

【2679】

<ステップS3911>

特図変動パターンコマンドを設定した場合、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させる（ステップS3911）。具体的には、MPU41は、第1入賞口314への遊技球の始動入賞に基づく場合には、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄の変動表示の開始により第1特別遊技を開始し、第2入賞口315への遊技球の始動入賞に基づく場合には、第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により第2特図遊技を開始する。さらに、MPU41は、特別図柄が変動表示中（特図遊技が実行中）であることを示す特図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップS3911）、当該特図変動開始処理を終了する。

【2680】

[第2特図変動パターン設定処理B]

ここで、図211～図213は、図207の特図変動開始処理のステップS3909においてMPU41によって実行される第2特図変動パターン設定処理Bの手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の第2特図変動パターン設定処理Bでは、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新される。以下、図211～図213を参照しつつ、第2特図変動パターン設定処理Bを説明する。

【2681】

<ステップS4001>

図211に示すように、本実施形態の第2特図変動パターン設定処理Bでは、MPU41は、まず時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。a時短遊技状態フラグは、図219の遊技状態の移行処理のステップS4246において、時短大当たり遊技の終了後にオンに設定される。

【2682】

MPU41は、a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4001：Yes）、処理をステップS4002に移行し、a時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4001：No）、処理をステップS4006に移行する。

【2683】

<ステップS4002及びS4003>

a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4001：Yes）、MPU41は、数値記憶処理として、当該第2特図遊技における第2特図の変動表示時間として変動パターン「08」の40秒（図199（A）参照）を設定する処理を実行すると共に（ステップS4002）、a時短遊技状態において第2特図遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知する特殊変動開始コマンドを設定し（ステップS4003）、処理をステップS4004に移行する。即ち、MPU41は、大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く、大当たり遊技が実行され易い特殊変動が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知する。

【2684】

特殊変動開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参

10

20

30

40

50

照)のステップS 1 4 0 1の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特殊変動開始コマンドに基づいて、大当たり抽選の結果が小当たりとなる確率が高く、大当たり遊技が実行され易い特殊変動であることを遊技者に報知する表示演出であるR U S H演出(図2 2 6参照)を特定演出として開始することができる。

【2 6 8 5】

<ステップS 4 0 0 4>

ステップS 4 0 0 4では、M P U 4 1は、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1は、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合(ステップS 4 0 0 4: Y e s)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。一方、M P U 4 1は、当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS 4 0 0 4: N o)、即ち当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、処理をステップS 4 0 0 5に移行する。

10

【2 6 8 6】

<ステップS 4 0 0 5>

当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりでない場合(ステップS 4 0 0 4: N o)、即ち当該第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、M P U 4 1は、前記特殊変動が開始されることを示す特殊変動開始フラグをオンに設定し(ステップS 4 0 0 5)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。特殊変動開始フラグは、開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)であるか否かを判断するために、次のステップS 4 0 0 6において参照される。

20

【2 6 8 7】

<ステップS 4 0 0 6>

a時短遊技状態であることを示すa時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合(ステップS 4 0 0 1: N o)、M P U 4 1は、特殊変動開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS 4 0 0 6)。即ち、M P U 4 1は、開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)であるか否かを判断する。

30

【2 6 8 8】

M P U 4 1は、特殊変動開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS 4 0 0 6: Y e s)、即ち開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)である場合、処理をステップS 4 0 0 7に移行する。一方、M P U 4 1は、特殊変動開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS 4 0 0 6: N o)、即ち開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)でない場合、処理を図2 1 3のステップS 4 0 2 4に移行する。

40

【2 6 8 9】

<ステップS 4 0 0 7及びS 4 0 0 8>

特殊変動開始フラグがオンに設定されている場合(ステップS 4 0 0 6: Y e s)、即ち開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)である場合、M P U 4 1は、特殊変動開始フラグをオフに設定し(ステップS 4 0 0 7)、処理をステップS 4 0 0 8に移行する。

【2 6 9 0】

<ステップS 4 0 0 8及びS 4 0 0 9>

50

ステップ S 4 0 0 8 では、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて最初に行われた第 2 特図遊技の終了時点での第 2 特図遊技を実行する権利の保留である残保留に対する残保留パターン（図 1 9 9（B）～図 1 9 9（D）参照）及び残保留数を特定すると共に（ステップ S 4 0 0 8）、残保留パターンコマンドを設定し（ステップ S 4 0 0 9）、処理をステップ S 4 0 1 0 に移行する。

【2 6 9 1】

残保留パターンコマンドは、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留の残保留パターン、及び残保留数を音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドである。この残保留パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、残保留パターンコマンドに基づいて、R U S H 演出のうちのバトル演出（図 2 2 7 及び図 2 2 8 参照）を表示演出として開始することができる。また、音声ランプ制御装置 5 は、残保留パターンコマンドに基づいて、残保留数を管理することができ、その結果、図柄表示部 3 4 1 に残保留数を表示演出である第 2 特図保留画像として表示することが可能になる。

10

【2 6 9 2】

<ステップ S 4 0 1 0 及び S 4 0 1 1>

ステップ S 4 0 1 0 では、M P U 4 1 は、ステップ S 4 0 0 8 で特定された残保留パターンが、残保留パターン 1 及び残保留パターン 5 のいずれかに該当するか否かを判断する。

【2 6 9 3】

20

残保留パターンが残保留パターン 1 及び残保留パターン 5 のいずれかに該当する場合（ステップ S 4 0 1 0：Y e s）、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留である第 2 特図遊技に対する第 2 特図変動表示時間として特図変動パターン「0 8」である 1 2 0 秒を設定する処理を実行し（ステップ S 4 0 1 1）、当該第 2 特図変動パターン設定処理 B を終了する。一方、M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 1 及び残保留パターン 5 のいずれかにも該当しない場合（ステップ S 4 0 1 0：N o）、処理をステップ S 4 0 1 2 に移行する。

【2 6 9 4】

<ステップ S 4 0 1 2>

残保留パターンが残保留パターン 1 及び残保留パターン 5 のいずれかにも該当しない場合（ステップ S 4 0 1 0：N o）、M P U 4 1 は、ステップ S 4 0 0 8 で特定された残保留パターンが、残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれかに該当するか否かを判断する（ステップ S 4 0 1 2）。

30

【2 6 9 5】

M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれかに該当する場合（ステップ S 4 0 1 2：Y e s）、処理をステップ S 4 0 1 3 に移行し、残保留パターンが残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれにも該当しない場合（ステップ S 4 0 1 2：N o）、処理を図 2 1 2 のステップ S 4 0 1 6 に移行する。

【2 6 9 6】

<ステップ S 4 0 1 3>

40

残保留パターンが残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれかに該当する場合（ステップ S 4 0 1 2：Y e s）、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留である第 2 特図遊技に対する第 2 特図変動表示時間として特図変動パターン「0 2」である 6 0 秒を設定する処理を実行し（ステップ S 4 0 1 1）、処理をステップ S 4 0 1 4 に移行する。

【2 6 9 7】

<ステップ S 4 0 1 4 及び S 4 0 1 5>

ステップ S 4 0 1 4 では、M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン 2 及び残保留パターン 6 のいずれかであることを示す残保留パターン 2、6 フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 へ

50

の遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを1にセットする処理を実行し(ステップS4015)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2698】

<ステップS4016>

残保留パターンが残保留パターン2及び残保留パターン6のいずれかも該当しない場合(ステップS4012:No)、図212に示すように、MPU41は、ステップS4008で特定された残保留パターンが、残保留パターン3及び残保留パターン7のいずれかに該当するか否かを判断する(ステップS4016)。

【2699】

MPU41は、残保留パターンが残保留パターン3及び残保留パターン7のいずれかに該当する場合(ステップS4016:Yes)、処理をステップS4017に移行し、残保留パターンが残保留パターン3及び残保留パターン7のいずれにも該当しない場合(ステップS4016:No)、処理をステップS4020に移行する。

10

【2700】

<ステップS4017>

残保留パターンが残保留パターン3及び残保留パターン7のいずれかに該当する場合(ステップS4016:Yes)、MPU41は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留である第2特図遊技に対する第2特図変動表示時間として特図変動パターン「10」である40秒を設定する処理を実行し(ステップS4017)、処理をステップS4018に移行する。

20

【2701】

<ステップS4018及びS4019>

ステップS4018では、MPU41は、残保留パターンが残保留パターン3及び残保留パターン7のいずれかであることを示す残保留パターン3,7フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを2にセットする処理を実行し(ステップS4019)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2702】

<ステップS4020>

残保留パターンが残保留パターン3及び残保留パターン7のいずれにも該当しない場合(ステップS4016:No)、MPU41は、ステップS4008で特定された残保留パターンが、残保留パターン4及び残保留パターン8のいずれかに該当するか否かを判断する(ステップS4020)。

30

【2703】

MPU41は、残保留パターンが残保留パターン4及び残保留パターン8のいずれかに該当する場合(ステップS4020:Yes)、処理をステップS4021に移行し、残保留パターンが残保留パターン4及び残保留パターン8のいずれにも該当しない場合(ステップS4020:No)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2704】

<ステップS4021>

残保留パターンが残保留パターン4及び残保留パターン8のいずれかに該当する場合(ステップS4020:Yes)、MPU41は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留である第2特図遊技に対する第2特図変動表示時間として特図変動パターン「01」である30秒を設定する処理を実行し(ステップS4021)、処理をステップS4022に移行する。

40

【2705】

<ステップS4022及びS4023>

ステップS4022では、MPU41は、残保留パターンが残保留パターン4及び残保留パターン8のいずれかであることを示す残保留パターン4,8フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315へ

50

の遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタを3にセットする処理を実行し(ステップS4023)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2706】

<ステップS4024>

特殊変動開始フラグがオフに設定されている場合(ステップS4006:No)、即ち開始される第2特図遊技が、a時短遊技状態において開始された外れ報知の第2特図遊技の次に連続して実行される第2特図遊技(a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留による第2特図遊技)でない場合、図212に示すように、MPU41は、残保留パターンが残保留パターン2及び残保留パターン6のいずれかであることを示す残保留パターン2,6フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4024)。

10

【2707】

MPU41は、残保留パターン2,6フラグがオンに設定されている場合(ステップS4024:Yes)、処理をステップS4025に移行し、残保留パターン2,6フラグがオフに設定されている場合(ステップS4024:No)、処理をステップS4029に移行する。

【2708】

<ステップS4025~S4028>

残保留パターン2,6フラグがオンに設定されている場合(ステップS4024:Yes)、MPU41は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留である第2特図遊技に対する第2特図変動表示時間として特図変動パターン「02」である60秒を設定する処理を実行する(ステップS4025)。そして、MPU41は、減算処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から1減算する処理を実行し(ステップS4026)、減算後の残設定カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4027)。

20

【2709】

MPU41は、減算後の残設定カウンタの値が0である場合(ステップS4027:Yes)、残保留パターン2,6フラグをオフに設定し(ステップS4028)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。一方、MPU41は、減算後の残設定カウンタの値が0でない場合(ステップS4027:No)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

30

【2710】

<ステップS4029>

残保留パターン2,6フラグがオフに設定されている場合(ステップS4024:No)、MPU41は、残保留パターンが残保留パターン3及び残保留パターン7のいずれかであることを示す残保留パターン3,7フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4029)。

【2711】

MPU41は、残保留パターン3,7フラグがオンに設定されている場合(ステップS4029:Yes)、処理をステップS4030に移行し、残保留パターン3,7フラグがオフに設定されている場合(ステップS4029:No)、処理をステップS4034に移行する。

40

【2712】

<ステップS4030~S4033>

残保留パターン3,7フラグがオンに設定されている場合(ステップS4029:Yes)、MPU41は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留である第2特図遊技に対する第2特図変動表示時間として特図変動パターン「10」である40秒を設定する処理を実行する(ステップS4030)。そして、MPU41は、減算処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技

50



球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から1減算する処理を実行し(ステップS4031)、減算後の残設定カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4032)。

【2713】

M P U 4 1 は、減算後の残設定カウンタの値が0である場合(ステップS4032: Yes)、残保留パターン3, 7フラグをオフに設定し(ステップS4033)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。一方、M P U 4 1 は、減算後の残設定カウンタの値が0でない場合(ステップS4032: No)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2714】

<ステップS4034>

残保留パターン3, 7フラグがオフに設定されている場合(ステップS4029: No)、M P U 4 1 は、残保留パターンが残保留パターン4及び残保留パターン8のいずれかであることを示す残保留パターン4, 8フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS4034)。

【2715】

M P U 4 1 は、残保留パターン4, 8フラグがオンに設定されている場合(ステップS4034: Yes)、処理をステップS4035に移行し、残保留パターン4, 8フラグがオフに設定されている場合(ステップS4034: No)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2716】

<ステップS4035~S4038>

残保留パターン4, 8フラグがオンに設定されている場合(ステップS4034: Yes)、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留である第2特図遊技に対する第2特図変動表示時間として特図変動パターン「01」である30秒を設定する処理を実行する(ステップS4035)。そして、M P U 4 1 は、減算処理として、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく残保留の残り個数を示す残設定カウンタの値から1減算する処理を実行し(ステップS4036)、減算後の残設定カウンタの値が0であるか否かを判断する(ステップS4037)。

【2717】

M P U 4 1 は、減算後の残設定カウンタの値が0である場合(ステップS4037: Yes)、残保留パターン4, 8フラグをオフに設定し(ステップS4037)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。一方、M P U 4 1 は、減算後の残設定カウンタの値が0でない場合(ステップS4037: No)、当該第2特図変動パターン設定処理Bを終了する。

【2718】

なお、本実施形態では、特図の変動開始時の遊技状態に応じて大当たり抽選が実行されるが、第1入賞口314又は第2入賞口315への遊技球の入球時の遊技状態に応じて大当たり抽選を実行してもよい。

【2719】

[小当たり遊技制御処理]

ここで、図214~図216は、図203のメイン処理でのステップS1407-1においてM P U 4 1 によって実行される小当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の小当たり遊技制御処理では、第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される大当たり抽選での抽選結果が小当たりであることに基いて実行される小当たり遊技において、羽役物装置83の作動を制御する処理が実行される。

【2720】

<ステップS4101>

図214に示すように、本実施形態の小当たり遊技制御処理では、M P U 4 1 は、まず

10

20

30

40

50

第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 1 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、第 1 特図又は第 2 特図が停止表示されることで、小当たり遊技を開始可能なタイミングとなったか否かを判断する。なお、特図変動停止フラグは、図 2 0 7 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 7 0 9 において第 1 特図又は第 2 特図を停止表示させる場合にオンに設定される。

【 2 7 2 1 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : Y e s ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 4 1 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 4 1 0 6 に移行する。

10

【 2 7 2 2 】

< ステップ S 4 1 0 2 >

特図変動停止フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : Y e s ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かを判断する（ステップ S 4 1 0 2）。大当たり抽選の結果が小当たりであるか否かは、図 2 1 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 8 0 8 において大当たり抽選を行った場合に R A M 4 1 3 に記憶される大当たり抽選の結果に基づいて判断される。

【 2 7 2 3 】

20

M P U 4 1 は、当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 4 1 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 1 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が小当たりでない場合（ステップ S 4 1 0 2 : N o ）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 7 2 4 】

< ステップ S 4 1 0 3 ~ S 4 1 0 5 >

当該特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合（ステップ S 4 1 0 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオンに設定する（ステップ S 4 1 0 3）。そして、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 1 0 4）、数値記憶処理として、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップ S 4 1 0 5）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

30

【 2 7 2 5 】

< ステップ S 4 1 0 6 >

特図変動停止フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 1 : N o ）、即ち小当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、M P U 4 1 は、小当たり遊技のオープニングが実行されていることを示すオープニングフラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【 2 7 2 6 】

40

M P U 4 1 は、オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 6 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、処理をステップ S 4 1 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 6 : N o ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、処理を図 2 1 5 のステップ S 4 1 1 5 に移行する。

【 2 7 2 7 】

< ステップ S 4 1 0 7 ~ S 4 1 0 9 >

オープニングフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 1 0 6 : Y e s ）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されている場合、M P U 4 1 は、更新処理として、オープニングの残り時間を示すオープニング時間カウンタの値から 1 減算する処理を実行

50

し（ステップS 4 1 0 7）、減算後のオープニング時間カウンタが0であるか否かを判断する（ステップS 4 1 0 8）。即ち、MPU 4 1は、小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置8 3の可動羽部8 3 2の作動を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【2 7 2 8】

MPU 4 1は、減算後のオープニング時間カウンタが0である場合（ステップS 4 1 0 8：Yes）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置8 3の可動羽部8 3 2の作動を開始するタイミングである場合、オープニングが実行されていることを示すオープニングフラグをオフに設定し（ステップS 4 1 0 5）、処理をステップS 4 1 1 0に移行する。一方、MPU 4 1は、減算後のオープニング時間カウンタが0でない場合（ステップS 4 1 0 8：No）、即ち小当たり遊技において、オープニングを終了して羽役物装置8 3の可動羽部8 3 2の作動を開始するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

10

【2 7 2 9】

<ステップS 4 1 1 0>

小当たり遊技において、オープニングを終了して可動羽部8 3 2の作動を開始するタイミングである場合、MPU 4 1は、羽役物装置8 3の可動羽部8 3 2の作動を開始させ（ステップS 4 1 1 0）、処理をステップS 4 1 1 1に移行する（ステップS 4 1 1 0）。このように、小当たり遊技において羽役物装置8 3の可動羽部8 3 2の作動が開始されることで、羽役物装置8 3の導入口8 3 1が開放され、羽役物装置8 3の内部への遊技球の入球が可能となる。

20

【2 7 3 0】

<ステップS 4 1 1 1及びS 4 1 1 2>

ステップS 4 1 1 1では、MPU 4 1は、可動羽部8 3 2が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオンに設定する（ステップS 4 1 1 1）。そして、MPU 4 1は、数値記憶処理として、可動羽部8 3 2の残りの作動時間を示す可動羽部作動時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップS 4 1 1 2）、処理をステップS 4 1 1 3に移行する。

【2 7 3 1】

<ステップS 4 1 1 3及びS 4 1 1 4>

ステップS 4 1 1 3では、MPU 4 1は、V入賞口開閉部8 3 5の作動の待機中であることを示すV入賞口開閉部作動待機フラグをオンに設定する（ステップS 4 1 1 3）。そして、MPU 4 1は、数値記憶処理として、V入賞口開閉部8 3 5の作動を開始するまでの残り時間を示すV入賞口開閉部作動待機時間カウンタをセットする処理を実行し（ステップS 4 1 1 4）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

30

【2 7 3 2】

<ステップS 4 1 1 5>

オープニングフラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 1 0 6：No）、即ち小当たり遊技のオープニングが実行されていない場合、図2 1 5に示すように、MPU 4 1は、V入賞口開閉部8 3 5の作動の待機中であることを示すV入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 1 1 5）。MPU 4 1は、V入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 1 5：Yes）、処理をステップS 4 1 1 6に移行し、V入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 1 1 5：No）、処理をステップS 4 1 2 2に移行する。

40

【2 7 3 3】

<ステップS 4 1 1 6及びS 4 1 1 7>

V入賞口開閉部作動待機フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 1 5：Yes）、MPU 4 1は、更新処理として、羽役物装置8 3のV入賞口開閉部8 3 5の作動を開始するまでの残り時間を示すV入賞口開閉部作動待機時間カウンタから1減算する処理を実行し（ステップS 4 1 1 6）、減算後のV入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値

50

が0であるか否かを判断する（ステップS 4 1 1 7）。即ち、M P U 4 1は、V入賞口開閉部8 3 5の作動を開始してV入賞口8 3 3を開放するタイミングであるか否かを判断する。

【2 7 3 4】

M P U 4 1は、減算後のV入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が0である場合（ステップS 4 1 1 7：Y e s）、即ち羽役物装置8 3のV入賞口開閉部8 3 5の作動を開始してV入賞口8 3 3を開放するするタイミングである場合、処理をステップS 4 1 1 8に移行する。一方、M P U 4 1は、減算後のV入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が0でない場合（ステップS 4 1 1 7：N o）、即ちV入賞口開閉部8 3 5の作動を開始（V入賞口8 3 3を開放）するタイミングでない場合、処理を図2 1 6のステップS 4 1 3 0

10

【2 7 3 5】

<ステップS 4 1 1 8 ~ S 4 1 2 1>

減算後のV入賞口開閉部作動待機時間カウンタの値が0である場合（ステップS 4 1 1 7：Y e s）、即ち羽役物装置8 3のV入賞口開閉部8 3 5の作動を開始してV入賞口8 3 3を開放するタイミングである場合、M P U 4 1は、V入賞口開閉部8 3 5の作動を開始し（ステップS 4 1 1 8）、V入賞口開閉部8 3 5が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグをオンに設定する（ステップS 4 1 1 9）。

【2 7 3 6】

そして、M P U 4 1は、数値記憶処理として、V入賞口開閉部8 3 5の残りの作動時間を示すV入賞口開閉部作動時間カウンタを設定する処理を実行すると共に（ステップS 4 1 2 0）、V入賞口開閉部作動待機フラグをオフに設定し（ステップS 4 1 2 1）、処理を図2 1 6のステップS 4 1 3 0に移行する。

20

【2 7 3 7】

<ステップS 4 1 2 2>

V入賞口開閉部作動待機フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 1 1 5：N o）、M P U 4 1は、羽役物装置8 3のV入賞口開閉部8 3 5が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 1 2 2）。M P U 4 1は、V入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 2 2：Y e s）、処理をステップS 2 0 2 3に移行し、V入賞口開閉部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 1 2 2：N o）、処理を図2 1 6のステップS 4 1 3 0に移行する。

30

【2 7 3 8】

<ステップS 4 1 2 3>

V入賞口開閉部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 2 2：Y e s）、M P U 4 1は、羽役物装置8 3のV入賞口8 3 3に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 1 2 3）。V入賞フラグは、羽役物装置8 3のV入賞口8 3 3に遊技球が入球した場合にステップS 4 1 2 5においてオンに設定される。

【2 7 3 9】

M P U 4 1は、羽役物装置8 3のV入賞口8 3 3に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 1 2 3：Y e s）、処理をステップS 4 1 2 6に移行し、V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 1 2 3：N o）、処理をステップS 4 1 2 4に移行する。

40

【2 7 4 0】

<ステップS 4 1 2 4 及びS 4 1 2 5>

V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 1 2 3：N o）、M P U 4 1は、羽役物装置8 3のV入賞口8 3 3に遊技球が入球したか否かを判断する（ステップS 4 1 2 4）。羽役物装置8 3のV入賞口8 3 3に遊技球が入球したか否かは、例えば図2 0 3のメイン処理でのステップS 1 4 0 3の賞球コマンド設定処理において、V入賞口8

50

33に遊技球99が入球されたことが入球センサ（不図示）によって検知されたか否かによって判断される。

【2741】

M P U 4 1は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球した場合（ステップS4124：Yes）、V入賞フラグをオンに設定し（ステップS4125）、処理をステップS4126に移行する。一方、M P U 4 1は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球していない場合（ステップS4124：No）、処理をステップS4126に移行する。

【2742】

<ステップS4126及びS4127>

ステップS4126では、M P U 4 1は、更新処理として、羽役物装置83のV入賞口開閉部835の残りの作動時間を示すV入賞口開閉部作動時間カウンタから1減算する処理を実行し、さらに、M P U 4 1は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4127）。即ち、M P U 4 1は、羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングであるか否かを判断する。

【2743】

M P U 4 1は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0である場合（ステップS4127：Yes）、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングである場合、処理をステップS4128に移行する。一方、M P U 4 1は、減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0でない場合（ステップS4127：No）、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングでない場合、処理を図216のステップS4130に移行する。

【2744】

<ステップS4128及びS4129>

減算後のV入賞口開閉部作動時間カウンタの値が0である場合（ステップS4127：Yes）、即ち羽役物装置83のV入賞口開閉部835を復帰（V入賞口833を閉鎖）させるタイミングである場合、M P U 4 1は、V入賞口開閉部835を復帰させると共に（ステップS4128）、V入賞口開閉部835が作動されていることを示すV入賞口開閉部作動フラグをオフに設定し（ステップS4129）、処理を図216のステップS4130に移行する。

【2745】

<ステップS4130>

図216に示すように、ステップS4130では、M P U 4 1は、可動羽部832が作動されていることを示す可動羽部作動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 4 1は、可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS4130：Yes）、処理をステップS4131に移行し、可動羽部作動フラグがオフに設定されている場合（ステップS4130：No）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【2746】

<ステップS4131及びS4132>

可動羽部作動フラグがオンに設定されている場合（ステップS4130：Yes）、M P U 4 1は、更新処理として、可動羽部832の残りの作動時間を示す可動羽部作動時間カウンタの値から1減算する処理を実行する（ステップS4131）。そして、M P U 4 1は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS4132）。即ち、M P U 4 1は、可動羽部832を復帰させて導入口831を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【2747】

M P U 4 1は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が0である場合（ステップS4132：Yes）、即ち可動羽部832を復帰させて導入口831を閉鎖することで小当

10

20

30

40

50

たり遊技を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 4 1 3 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 1 3 2 : N o ）、即ち可動羽部 8 3 2 を復帰させて導入口 8 3 1 を閉鎖することで小当たり遊技を終了するタイミングでない場合、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

【 2 7 4 8 】

<ステップ S 4 1 3 3 ~ S 4 1 3 5 >

減算後の可動羽部作動時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 1 3 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 を復帰させることで小当たり遊技を終了する（ステップ S 4 1 3 3 ）。そして、M P U 4 1 は、可動羽部 8 3 2 が作動されていることを示す可動羽部作動フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 1 3 4 ）、小当たり遊技が終了したことを示す小当たり遊技終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 1 3 5 ）、当該小当たり遊技制御処理を終了する。

10

【 2 7 4 9 】

[ 遊技状態の移行処理 ]

ここで、図 2 1 7 ~ 図 2 2 0 は、図 2 0 3 のメイン処理のステップ S 1 4 0 8 において M P U 4 1 によって実行される遊技状態の移行処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の遊技状態の移行処理では、各種遊技状態を移行させる処理が実行される。以下、図 2 1 7 ~ 図 2 2 0 を参照しつつ、遊技状態の移行処理を説明する。

【 2 7 5 0 】

<ステップ S 4 2 0 1 >

20

図 2 1 7 に示すように、本実施形態の遊技状態の移行処理では、M P U 4 1 は、まず通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 1 ）。通常遊技状態フラグは、当該遊技状態の移行処理において、遊技状態が通常遊技状態に移行される場合に、図 2 1 8 のステップ S 4 2 1 6、ステップ S 4 2 2 3、又はステップ S 4 2 2 6 においてオンに設定される一方、通常遊技状態から遊技状態が移行される場合にステップ S 4 2 0 7、S 4 2 1 3、図 2 1 9 のステップ S 4 2 3 8、S 4 2 4 8 又は図 2 2 0 のステップ S 4 2 6 3 においてオフに設定される。

【 2 7 5 1 】

M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : Y e s ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、処理をステップ S 4 2 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : N o ）、即ち遊技状態が通常遊技状態以外である場合、処理を図 2 1 8 のステップ S 4 2 1 4 に移行する。

30

【 2 7 5 2 】

<ステップ S 4 2 0 2 >

通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1 : Y e s ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 2 ）。b 時短遊技状態移行フラグは、図 2 0 8 の特図遊技制御処理のステップ S 3 7 1 6 において、大当たり遊技の終了後に大当たり抽選結果が外れである特図遊技が規定回数（例えば 5 0 0 回）の実行される場合にオンに設定される。

40

【 2 7 5 3 】

M P U 4 1 は、遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 0 3 に移行し、b 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 2 : N o ）、処理をステップ S 4 2 0 8 に移行する。

【 2 7 5 4 】

<ステップ S 4 2 0 3 及び S 4 2 0 4 >

遊技状態を通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行させる b 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 2 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態が

50

b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS4203）、b時短遊技状態移行コマンドを設定する（ステップS4204）。

【2755】

b時短遊技状態移行コマンドは、遊技状態がb時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、さらに、b時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報を含む。このb時短遊技状態移行コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、b時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態がb時短遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、右打ち表示、残りのb時短遊技回数表示、チャンス告知、第2特図遊技の保留数表示などの表示演出）（図225（B）参照）を開始することができ、さらに、更新処理によってb時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を管理することが可能になる。

10

【2756】

なお、本実施形態では、b時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報が、b時短遊技状態移行コマンドに含めて音声ランプ制御装置5に送信されるが、当該情報は、b時短遊技状態移行コマンドとは異なるコマンドとして音声ランプ制御装置5に送信してもよい。

【2757】

<ステップS4205～S4207>

20

ステップS4205では、MPU41は、数値記憶処理として、b時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を示すb時短回数カウンタをセットする処理を実行する。b時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数は、例えば500回に設定される（図195（E）参照）。そして、MPU41は、b時短遊技状態移行フラグ及び通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4206及びS4207）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2758】

<ステップS4208>

遊技状態を通常遊技状態からb時短遊技状態に移行させるb時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4202：No）、MPU41は、遊技状態を通常遊技状態からc時短遊技状態に移行させるc時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4208）。c時短遊技状態移行フラグは、図208の特図遊技制御処理のステップS3718において、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである特図遊技が終了した場合にオンに設定される。

30

【2759】

MPU41は、遊技状態を通常遊技状態からc時短遊技状態に移行させるc時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4208：Yes）、処理をステップS4209に移行し、c時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4202：No）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2760】

40

<ステップS4209及びS4210>

遊技状態を通常遊技状態からc時短遊技状態に移行させるc時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4208：Yes）、MPU41は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS4209）、c時短遊技状態移行コマンドを設定する（ステップS4210）。

【2761】

c時短遊技状態移行コマンドは、c時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置5に通知するコマンドであり、さらに、c時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報を含む。このc時短遊技状態移行コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ラン

50

ブ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、c 時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が c 時短遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、左打ち表示、残りの c 時短遊技回数表示、チャンス告知、第 1 特図遊技の保留表示などの表示演出）（図 2 2 5（C）参照）を開始することができ、さらに、更新処理によって c 時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を管理することが可能になる。

【2762】

なお、本実施形態では、c 時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数に関する情報が、c 時短遊技状態移行コマンドに含めて音声ランプ制御装置 5 に送信されるが、当該情報は、c 時短遊技状態移行コマンドとは異なるコマンドとして音声ランプ制御装置 5 に送信してもよい。

【2763】

<ステップ S 4 2 1 1 ~ S 4 2 1 3 >

ステップ S 4 2 1 1 では、MPU 4 1 は、数値記憶処理として、c 時短遊技状態において実行可能な残りの時短遊技回数を c 時短回数カウンタにセットする処理を実行する。c 時短遊技状態において実行可能な最大時短遊技回数は、時短図柄停止外れ種別に応じて、10 回（時短図柄停止外れ A）、20 回（時短図柄停止外れ B）、30 回（時短図柄停止外れ C）又は 40 回（時短図柄停止外れ D）に設定される（図 1 9 8（D）参照）。そして、MPU 4 1 は、c 時短遊技状態移行フラグ及び通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 1 2 及び S 4 2 1 3）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2764】

<ステップ S 4 2 1 4 >

遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 0 1：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態以外である場合、図 2 1 8 に示すように、MPU 4 1 は、遊技状態が a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 1 4）。

【2765】

MPU 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 4：Yes）、即ち遊技状態が a 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 2 1 5 に移行する。一方、MPU 4 1 は、a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 4：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態及び a 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 4 2 2 0 に移行する。

【2766】

<ステップ S 4 2 1 5 >

a 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 4：Yes）、即ち遊技状態が a 時短遊技状態である場合、MPU 4 1 は、遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 1 5）。遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、a 時短遊技状態において開始された普図当たり遊技が終了される場合に、図 2 0 6 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 6 2 3 においてオンに設定される。

【2767】

MPU 4 1 は、遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 5：Yes）、処理をステップ S 4 2 1 6 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 5：No）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2768】

<ステップ S 4 2 1 6 及び S 4 2 1 7 >

遊技状態を a 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 5：Yes）、MPU 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 1 6）

10

20

30

40

50



、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップ S 4 2 1 7 ）。

【 2 7 6 9 】

通常遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第 1 特図遊技の保留表示（第 1 特図保留画像）などの表示演出）（図 2 2 5 （ A ）参照）を実行することができる。

【 2 7 7 0 】

< ステップ S 4 2 1 8 及び S 4 2 1 9 >

ステップ S 4 2 1 8 では、M P U 4 1 は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 1 9 ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 7 7 1 】

< ステップ S 4 2 2 0 >

遊技状態が a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 1 4 : N o ）、即ち遊技状態が通常遊技状態及び a 時短遊技状態以外である場合、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 2 0 ）。

【 2 7 7 2 】

M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 0 : Y e s ）、即ち遊技状態が b 時短遊技状態である場合、処理をステップ S 4 2 2 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、b 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 0 : N o ）、即ち遊技状態が通常遊技状態、a 時短遊技状態及び b 時短遊技状態でない場合、処理をステップ S 4 2 2 6 に移行する。

【 2 7 7 3 】

< ステップ S 4 2 2 1 >

b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 0 : Y e s ）、即ち遊技状態が b 時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 2 1 ）。遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、規定回数（例えば 5 0 0 回（図 1 9 5 （ E ）参照））の b 時短遊技の特図遊技を実行した場合に、図 2 0 8 の特図遊技制御処理のステップ S 3 7 2 2 においてオンに設定される。

【 2 7 7 4 】

M P U 4 1 は、遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 2 2 に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 1 : N o ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 7 7 5 】

< ステップ S 4 2 2 2 及び S 4 2 2 3 >

遊技状態を b 時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 2 2 ）、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップ S 4 2 2 3 ）。

【 2 7 7 6 】

通常遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が

10

20

30

40

50

通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第1特図遊技の保留表示などの表示演出）（図225（A）参照）を実行することができる。

【2777】

<ステップS4224及びS4225>

ステップS4224では、MPU41は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さらに、MPU41は、b時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS4225）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2778】

<ステップS4226>

遊技状態がb時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4220：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態、a時短遊技状態及びb時短遊技状態以外である場合、MPU41は、遊技状態がc時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4226）。 10

【2779】

MPU41は、c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4226：Yes）、即ち遊技状態がc時短遊技状態である場合、処理をステップS4227に移行する。一方、MPU41は、c時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4226：No）、即ち遊技状態が通常遊技状態、a時短遊技状態、b時短遊技状態及びc時短遊技状態でない場合、処理を図219のステップS4232に移行する。 20

【2780】

<ステップS4227>

c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4226：Yes）、即ち遊技状態がc時短遊技状態である場合、MPU41は、遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4227）。遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグは、時短外れ停止外れ種別に応じた規定回数（10回、20回、30回又は40回（図198（D）参照））のc時短遊技の特図遊技を実行した場合に、図208の特図遊技制御処理のステップS3726においてオンに設定される。 30

【2781】

MPU41は、遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4227：Yes）、処理をステップS4228に移行し、通常遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップS4227：No）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2782】

<ステップS4228及びS4229>

遊技状態をc時短遊技状態から通常遊技状態に移行させる通常遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップS4227：Yes）、MPU41は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定し（ステップS4228）、通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置5に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定する（ステップS4229）。 40

【2783】

通常遊技状態移行コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第1特図遊技の保留表示などの表示演出）（図225（A）参照）を実行することができる。

【2784】

<ステップS4230及びS4231>

ステップS4230では、MPU41は、通常遊技状態移行フラグをオフに設定し、さ 50

らに、M P U 4 1 は、c 時短遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 3 1 ）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 7 8 5 】

< ステップ S 4 2 3 2 >

c 時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 2 6 : N o ）、即ち遊技状態が通常遊技状態、a 時短遊技状態、b 時短遊技状態及び c 時短遊技状態でない場合、M P U 4 1 は、図 2 1 9 に示すように、大当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 3 2 ）。大当たり遊技状態フラグは、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示すものであり、大当たり遊技が開始される場合に、ステップ S 4 2 3 4 でオンに設定される。

10

【 2 7 8 6 】

M P U 4 1 は、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 2 4 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 2 : N o ）、処理をステップ S 4 2 3 3 に移行する。

【 2 7 8 7 】

< ステップ S 4 2 3 3 及び S 4 2 3 4 >

大当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 2 : N o ）、M P U 4 1 は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 3 3 ）。大当たり遊技開始フラグは、大当たり遊技が開始される場合に、図 2 9 の大当たり遊技制御処理のステップ S 2 2 0 5 においてオンに設定される。

20

【 2 7 8 8 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 3 : Y e s ）、遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 3 4 ）、処理をステップ S 4 2 3 5 に移行する。一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 3 : N o ）、処理を図 2 2 0 のステップ S 4 2 5 3 に移行する。

30

【 2 7 8 9 】

< ステップ S 4 2 3 5 及び S 4 2 3 6 >

ステップ S 4 2 3 5 では、M P U 4 1 は、開始される大当たり遊技が、当該大当たり遊技の終了後に遊技状態が a 時短遊技状態に移行される時短大当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、開始される大当たり遊技が、当該大当たり遊技の終了後に遊技状態が a 時短遊技状態に移行される時短大当たりである場合（ステップ S 4 2 3 5 : Y e s ）、大当たり遊技の終了後に遊技状態を a 時短遊技状態に移行させる a 時短遊技状態移行フラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 3 6 ）、処理をステップ S 4 2 3 7 に移行する。M P U 4 1 は、開始される大当たり遊技が時短大当たりでない場合（ステップ S 4 2 3 5 : N o ）、処理をステップ S 4 2 3 7 に移行する。

40

【 2 7 9 0 】

< ステップ S 4 2 3 7 及び S 4 2 3 8 >

ステップ S 4 2 3 7 では、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始されるかを判断する。

【 2 7 9 1 】

M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 7 : Y e s ）、即ち遊技状態が通常遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基づいて大当たり遊技が開始される

50

場合、通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップS 4 2 3 8）、処理をステップS 4 2 4 4に移行する。一方、MPU 4 1は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 2 3 7：No）、処理をステップS 4 2 3 9に移行する。

【2792】

<ステップS 4 2 3 9～S 4 2 4 1>

ステップS 4 2 3 9では、MPU 4 1は、遊技状態がb時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する。即ち、MPU 4 1は、遊技状態がb時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基

10

【2793】

MPU 4 1は、遊技状態がb時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 2 3 9：Yes）、即ち遊技状態がb時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基いて大当たり遊技が開始される場合、b時短遊技状態フラグをオフに設定する（ステップS 4 2 4 0）。そして、MPU 4 1は、更新処理として、遊技状態がb時短遊技状態である場合に実行可能な残りの時短遊技回数を示すb時短回数カウンタをクリアする処理を実行し（ステップS 4 2 4 1）、処理をステップS 4 2 4 4に移行する。

【2794】

一方、MPU 4 1は、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 2 3 9：No）、即ち開始される大当たり遊技が、遊技状態がb時短遊技状態である場合の大当たり抽選の結果が大当たりであることに基くものでない場合、処理をステップS 4 2 4 2に移行する。

20

【2795】

<ステップS 4 2 4 2及びS 4 2 4 3>

ステップS 4 2 4 2では、MPU 4 1は、c時短遊技状態フラグをオフに設定し、さらに、MPU 4 1は、更新処理として、遊技状態がc時短遊技状態である場合に実行可能な残りの時短遊技回数を示すc時短回数カウンタをクリアする処理を実行し（ステップS 4 2 4 3）、処理をステップS 4 2 4 4に移行する。

【2796】

<ステップS 4 2 4 4>

MPU 4 1は、大当たり遊技開始前の遊技状態に関するフラグをオフに設定するなどの各種処理を実行した場合（ステップS 4 2 3 4～S 4 2 4 3）、大当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップS 4 2 4 4）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2797】

<ステップS 4 2 4 5～S 4 2 4 9>

遊技状態が、大当たり遊技が実行される大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 2 3 2：Yes）、MPU 4 1は、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップS 4 2 4 5）。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技が終了する場合に、図29の大当たり遊技制御処理でのステップS 2 2 5 1においてオンに設定される。

40

【2798】

MPU 4 1は、大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS 4 2 4 5：Yes）、即ち大当たり遊技を終了する場合、処理をステップS 4 2 4 6に移行する。一方、MPU 4 1は、大当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップS 4 2 4 5：No）、即ち大当たり遊技を終了しない場合、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【2799】

<ステップS 4 2 4 6～S 4 2 5 2>

大当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップS 4 2 4 5：Yes）、即ち大当たり遊技を終了する場合、MPU 4 1は、大当たり遊技の終了に基づいて遊技状態を大当

50

たり遊技状態から a 時短遊技状態に移行させる a 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 4 6）。

【 2 8 0 0 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技の終了に基づいて遊技状態を大当たり遊技状態から a 時短遊技状態に移行させる a 時短遊技状態移行フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 4 6 : Y e s ）、遊技状態が a 時短遊技状態であることを示す a 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 2 4 7）。そして、M P U 4 1 は、遊技状態が a 時短遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する a 時短遊技状態移行コマンドを設定し（ステップ S 4 2 4 8）、処理をステップ S 4 2 5 1 に移行する。

【 2 8 0 1 】

a 時短遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、a 時短遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が a 時短遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、R U S H 表示、右打ち表示、残りの a 時短遊技回数表示、第 2 特図遊技の保留数表示などの表示演出）（図 2 2 5（D）参照）を開始することができる。

【 2 8 0 2 】

なお、本実施形態では、遊技状態が a 時短遊技状態である場合の時短遊技回数（第 2 入賞口 3 1 5 の開放回数）が 1 回に設定されているため、a 時短遊技状態移行コマンドには、遊技状態が a 時短遊技状態である場合において実行可能な最大の時短遊技回数を示す情報は含まれない。もちろん、a 時短遊技状態移行コマンドに、遊技状態が a 時短遊技状態である場合において実行可能な最大の時短遊技回数を示す情報を含めてもよい。

【 2 8 0 3 】

一方、M P U 4 1 は、a 時短遊技状態移行フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 4 6 : N o ）、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 2 4 9）。そして、M P U 4 1 は、遊技状態が通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置 5 に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定し（ステップ S 4 2 5 0）、処理をステップ S 4 2 5 1 に移行する。

【 2 8 0 4 】

なお、通常遊技状態移行コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 0 3 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理で音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第 1 特図遊技の保留表示などの表示演出）（図 2 2 5（A）参照）を実行することができる。

【 2 8 0 5 】

< ステップ S 4 2 5 1 ~ S 4 2 5 4 >

ステップ S 4 2 5 1 では、遊技状態が大当たり遊技状態であることを示す大当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 2 5 1）、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオフに設定する（ステップ S 4 2 5 2）。さらに、M P U 4 1 は、数値記憶処理として、遊技状態が b 時短遊技状態に移行されるまでに必要な残りの特図遊技回数を示す天井回数カウンタを規定回数（例えば 5 0 0 回）にセットする処理を実行すると共に（ステップ S 4 2 5 3）、天井回数カウンタがセットされていることを示す天井回数カウンタフラグをオンに設定し（ステップ S 4 2 5 4）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 8 0 6 】

< ステップ S 4 2 5 5 >

大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 3 3 : N o ）、M P U 4 1 は、図 2 2 0 に示すように、小当たり遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 5 5）。小当たり遊技状態フラグは、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であるこ

10

20

30

40

50

とを示すものであり、小当たり遊技が開始される場合に、ステップ S 4 2 5 7 でオンに設定される。

【 2 8 0 7 】

M P U 4 1 は、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 2 5 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 5 : N o）、処理をステップ S 4 2 5 6 に移行する。

【 2 8 0 8 】

< ステップ S 4 2 5 6 ~ S 4 2 5 8 >

小当たり遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 5 : N o）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 2 5 6）。小当たり遊技開始フラグは、小当たり遊技が開始される場合に、図 2 1 4 の小当たり遊技制御処理のステップ S 4 1 0 3 においてオンに設定される。

【 2 8 0 9 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 6 : Y e s）、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオンに設定すると共に（ステップ S 4 2 5 7）、小当たり遊技が開始されることを示す小当たり遊技開始フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 5 8）、当該遊技状態の移行処理を終了する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 6 : N o）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 8 1 0 】

< ステップ S 4 2 5 9 >

遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 2 5 5 : Y e s）、M P U 4 1 は、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 2 5 9）。小当たり遊技終了フラグは、小当たり遊技が終了する場合に、図 2 1 6 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 4 1 3 2 においてオンに設定される。

【 2 8 1 1 】

M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 5 9 : Y e s）、即ち小当たり遊技を終了する場合、処理をステップ S 4 2 6 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、小当たり遊技終了フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 5 9 : N o）、即ち小当たり遊技を終了しない場合、当該遊技状態の移行処理を終了する。

【 2 8 1 2 】

< ステップ S 4 2 6 0 及び S 4 2 6 1 >

小当たり遊技終了フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 5 9 : Y e s）、即ち小当たり遊技を終了する場合、M P U 4 1 は、遊技状態が、小当たり遊技が実行される小当たり遊技状態であることを示す小当たり遊技状態フラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 2 6 0）、小当たり遊技が終了することを示す小当たり遊技終了フラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 6 1）、処理をステップ S 4 2 6 2 に移行する。

【 2 8 1 3 】

< ステップ S 4 2 6 2 >

ステップ S 4 2 6 2 では、M P U 4 1 は、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球したことを示す V 入賞フラグがオンに設定されているか否かを判断する。V 入賞フラグは、図 2 1 5 の小当たり遊技制御処理でのステップ S 4 1 2 5 において、羽役物装置 8 3 の V 入賞口 8 3 3 に遊技球が入球した場合にオンに設定される。

【 2 8 1 4 】

10

20

30

40

50

MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS4262：Yes）、処理をステップS4263に移行する。一方、MPU41は、V入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS4262：No）、処理をステップS4266に移行する。

【2815】

<ステップS4263及びS4264>

羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオンに設定されている場合（ステップS4262：Yes）、MPU41は、大当たり遊技が開始されることを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定すると共に（ステップS4263）、大当たり遊技の終了後に遊技状態をa時短遊技状態に移行させるa時短遊技状態移行フラグをオンに設定する（ステップS4264）。そして、MPU41は、羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグをオフに設定し（ステップS4265）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

10

【2816】

<ステップS4266及びS4267>

羽役物装置83のV入賞口833に遊技球が入球したことを示すV入賞フラグがオフに設定されている場合（ステップS4262：No）、MPU41は、遊技状態が通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップS4266）。そして、MPU41は、遊技状態が通常遊技状態に移行したことを音声ランプ制御装置5に通知する通常遊技状態移行コマンドを設定し（ステップS4267）、当該遊技状態の移行処理を終了する。

20

【2817】

なお、通常遊技状態移行コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図203参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、通常遊技状態移行コマンドに基づいて、遊技状態が通常遊技状態である場合に固有の演出（背景演出、第1特図遊技の保留表示などの表示演出）（図225（A）参照）を実行することができる。

【2818】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図221～図223を参照しつつ、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される処理について、第1の実施形態との相違点を中心に説明する。本実施形態では、音声ランプ制御装置5の処理のうち、コマンド判定処理の一部が前述の第1の実施形態とは異なる。

30

【2819】

[コマンド判定処理]

本実施形態のコマンド判定処理では、主制御装置4から受信されるコマンドが判定され、そのコマンドに対応する処理が実行されるが、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して特定演出としてのRUSH演出を実行するための演出表示処理が実行される点で、前述の第1の実施形態のコマンド判定処理とは異なる。ここで、図221～図223は、図42に示す前述の第1の実施形態での副タイマ割込処理のステップS2703で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

40

【2820】

<ステップS4501>

図221に示すように、本実施形態のコマンド判定処理では、MPU51は、コマンドを受信したか否かを判断する（ステップS4501）。MPU51は、コマンドを受信した場合（ステップS4501：Yes）、処理をステップS4502に移行し、コマンドを受信していない場合（ステップS4501：No）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2821】

<ステップS4502>

50

コマンドを受信した場合（ステップ S 4 5 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 2 ）。通常遊技状態移行コマンドは、通常遊技状態に移行されることを示すものであり、他の遊技状態から通常遊技状態に移行される場合に、遊技状態の移行処理での図 2 1 8 のステップ S 4 2 1 7、S 4 2 2 3、S 4 2 2 9 又は図 2 1 9 のステップ S 4 2 5 0 において設定される。

【 2 8 2 2 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 5 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 5 0 3 に移行し、受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 5 0 2 : N o ）、処理をステップ S 4 5 0 5

10

【 2 8 2 3 】

< ステップ S 4 5 0 3 及び S 4 5 0 4 >

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 5 0 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 5 0 3 ）。通常遊技状態フラグは、後述の図 2 2 4 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 1 8 において、通常遊技状態に対応した演出を設定するか否かを判断する場合に参照される。そして、M P U 5 1 は、通常遊技状態に移行する前の遊技状態に対応する遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 5 0 4 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

20

【 2 8 2 4 】

< ステップ S 4 5 0 5 >

受信したコマンドが通常遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 5 0 2 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 5 ）。b 時短遊技状態移行コマンドは、b 時短遊技状態に移行されることを示すものであり、通常遊技状態から b 時短遊技状態に移行される場合に、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理でのステップ S 4 2 0 4 において設定される。

【 2 8 2 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 5 0 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 5 0 6 に移行し、受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 5 0 5 : N o ）、処理をステップ S 4 5 0 9 に移行する。

30

【 2 8 2 6 】

< ステップ S 4 5 0 6 ~ S 4 5 0 8 >

受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 5 0 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態であることを示す b 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 5 0 6 ）。b 時短遊技状態フラグは、後述の図 2 2 4 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 1 9 において、b 時短遊技状態に対応した演出を設定するか否かを判断する場合に参照される。

【 2 8 2 7 】

40

また、M P U 5 1 は、数値記憶処理として、R A M 5 1 2 に設定される b 時短回数カウンタ用の記憶領域に、b 時短遊技状態で実行可能な最大特図遊技回数を b 時短回数カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップ S 4 5 0 7 ）。b 時短回数カウンタの値は、b 時短遊技状態において特図開始される場合、即ち b 時短遊技状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 3 9 の時短回数カウンタ更新処理において 1 減算（更新）される。即ち、R A M 5 1 2 の b 時短回数カウンタ用の記憶領域に設定される b 時短回数カウンタの値は、b 時短遊技状態において実行可能な残りの最大の特図遊技回数を示す。そして、M P U 5 1 は、b 時短回数カウンタの値を参照することで、b 時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を把握することができる。これにより、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図

50



遊技回数を図柄表示部 3 4 1 において表示演出として表示することができる（図 2 2 5（B）参照）。

【2 8 2 8】

さらに、M P U 5 1 は、b 時短遊技状態に移行する前の遊技状態に対する通常遊技状態フラグをオフに設定し（ステップ S 4 5 0 8）、当該コマンド判定処理を終了する。

【2 8 2 9】

<ステップ S 4 5 0 9>

受信したコマンドが b 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 5 0 5 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 0 9）。特定条件を成立させる c 時短遊技状態移行コマンドは、  
特定遊技状態である c 時短遊技状態に移行されることを示すものであり、通常遊技状態から c 時短遊技状態に移行される場合に、図 2 1 7 の遊技状態の移行処理でのステップ S 4 2 1 0 において設定される。

【2 8 3 0】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 5 0 9 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 1 0 に移行し、受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドでない場合（ステップ S 4 5 0 9 : N o）、処理を図 2 2 2 のステップ S 4 5 1 3 に移行する。

【2 8 3 1】

<ステップ S 4 5 1 0 ~ S 4 5 1 2>

受信したコマンドが c 時短遊技状態移行コマンドである場合（ステップ S 4 5 0 9 : Y e s）、M P U 5 1 は、c 時短遊技状態であることを示す c 時短遊技状態フラグをオンに設定する（ステップ S 4 5 1 0）。c 時短遊技状態フラグは、後述の図 2 2 4 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 2 1 において、特定遊技状態である c 時短遊技状態に対応した演出を設定するか否かを判断する場合に参照される。

【2 8 3 2】

また、M P U 5 1 は、数値記憶処理として、R A M 5 1 2 に設定される c 時短回数カウンタ用の記憶領域に、第 2 数値情報としての c 時短遊技状態で実行可能な最大特図遊技回数を c 時短回数カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップ S 4 5 1 1）。c 時短回数カウンタの値は、c 時短遊技状態において特図開始される場合、即ち c 時短遊技状態において変動パターンコマンドを受信した場合に、当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 3 9 の時短回数カウンタ更新処理において 1 減算（更新）される。即ち、R A M 5 1 2 の c 時短回数カウンタ用の記憶領域に設定される c 時短回数カウンタの値は、特定数値情報としての c 時短遊技状態において実行可能な残りの最大の特図遊技回数を示す。そして、M P U 5 1 は、第 2 数値情報としての c 時短回数カウンタの値を参照することで、c 時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を把握することができる。これにより、M P U 5 1 は、c 時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を特定対応表示として図柄表示部 3 4 1 において表示することができる（図 2 2 5（B）参照）。

【2 8 3 3】

なお、本実施形態では、c 時短遊技状態には大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合に移行される。大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れとなるのは、通常遊技状態において開始される第 2 特図遊技によって報知される大当たり抽選（当否判定）に対してのみである（図 1 9 8（C）参照）。通常遊技状態では、電動役物 3 1 5 b の作動頻度が低く作動時間が短いため、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が期待できない。一方、時短大当たり遊技の終了後に移行される a 時短遊技状態では、1 回の電動役物 3 1 5 b の作動によって第 2 入賞口 3 1 5 に複数個の遊技球が入球可能であり、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて複数回の第 2 特図遊技が実行可能である。そして、a 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 に複数個の遊技球が入球した場合、最初に実行される第 2 特図遊技は a 時短遊技状態において開始され、残りの第 2 入賞口 3 1 5 への入球を契機として実行される第 2 特図遊技（残保留による第 2 特図遊技）は通常遊

10

20

30

40

50

技状態において開始される。つまり、c時短遊技状態には、残保留による第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果の中に時短図柄停止外れが含まれる場合に移行される。

#### 【2834】

ここで、大当たり遊技の実行後にa時短遊技状態に移行される場合、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて実行される第2特図遊技に対して特定演出としてのRUSH演出が表示演出として実行される。RUSH演出では、a時短遊技状態において第2入賞口315に複数個の遊技球が入球した場合、a時短遊技状態において開始される第2特図遊技に対しては表示演出として一発告知演出(図226参照)が実行され、a時短遊技状態から通常遊技状態に移行された後に開始される第2特図遊技(残保留に対する第2特図遊技)に対しては表示演出としてバトル演出(図227及び図228参照)が実行される。そして、前述のように、通常遊技状態において開始される残保留に対する大当たり抽選に対してのみ時短図柄停止外れとなり得る。そのため、バトル演出の実行中に、通常遊技状態からc時短遊技状態に移行され得るが、バトル演出の実行中にc時短遊技状態に移行された場合であっても、表示演出であるバトル演出は中断されず、予め定められた所定数の残保留に対応する第2特図遊技に対してバトル演出が実行される。その結果、バトル演出の実行中にc時短遊技状態に移行された場合であっても、c時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数が特定対応表示として図柄表示部341において表示されることはない。また、バトル演出を優先して実行することで、c時短遊技状態である場合に固有のc時短遊技状態演出が表示演出として実行されることもない。その一方で、c時短遊技状態に移行した場合にc時短回数カウンタをセットし、後述の当該コマンド判定処理のステップS4539での時短回数カウンタ更新処理においてc時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を更新することで、バトル演出の終了後に、特定数値情報としてのc時短回数カウンタの値に基づいて、c時短遊技状態で実行可能な残りの最大特図遊技回数を特定対応表示として図柄表示部341において表示することができ、また、c時短遊技状態演出を開始することができる。

#### 【2835】

さらに、MPU51は、c時短遊技状態に移行する前の遊技状態である通常遊技状態に対する通常遊技状態フラグをオフに設定し(ステップS4512)、当該コマンド判定処理を終了する。

#### 【2836】

<ステップS4513>

受信したコマンドがc時短遊技状態移行コマンドでない場合(ステップS4509:No)、MPU51は、受信したコマンドが第1特図シフトコマンドであるか否かを判断する(ステップS4513)。第1特図シフトコマンドは、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4の第1特図当否情報がシフトしたことを示すものであり、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1~第4保留エリアREA4の第1特図当否情報がシフトした場合に、図209の特図データ設定処理でのステップS3805において設定される。

#### 【2837】

MPU51は、受信したコマンドが第1特図シフトコマンドである場合(ステップS4513:Yes)、処理をステップS4514に移行し、受信したコマンドが第1特図シフトコマンドでない場合(ステップS4513:No)、処理をステップS4516に移行する。

#### 【2838】

<ステップS4514及びS4515>

受信したコマンドが第1特図シフトコマンドである場合(ステップS4513:Yes)、MPU51は、第1特図データ更新処理を実行すると共に(ステップS4514)、演出表示処理としての第1特図データ画像表示処理を実行し(ステップS4515)、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 2 8 3 9 】

## &lt; ステップ S 4 5 1 6 &gt;

受信したコマンドが第 1 特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 3 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 1 6 ）。第 2 特図シフトコマンドは、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の第 2 特図当否情報がシフトしたことを示すものであり、第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 の第 2 特図当否情報がシフトした場合に、図 2 0 9 の特図データ設定処理でのステップ S 3 8 0 9 において設定される。

## 【 2 8 4 0 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 5 1 6 : Y e s ）、処理をステップ S 4 5 1 7 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 6 : N o ）、処理をステップ S 4 5 1 9 に移行する。

## 【 2 8 4 1 】

## &lt; ステップ S 4 5 1 7 及びステップ S 4 5 1 8 &gt;

受信したコマンドが第 2 特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 5 1 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、第 2 特図データ更新処理を実行すると共に（ステップ S 4 5 1 7 ）、演出表示処理としての第 2 特図データ画像表示処理を実行し（ステップ S 4 5 1 8 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 2 8 4 2 】

ここで、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 には、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）に対応する特図保留格納エリア対応領域（図示略）が設定される。この特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置 4 の特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E（図 8 参照）のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対応領域、第 2 特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。そして、音声ランプ制御装置 5 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）には、主制御装置 4 の特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 8 参照）と同等な特図当否情報のデータ（特図データ）が格納されている。

## 【 2 8 4 3 】

そして、ステップ S 4 5 1 4 で実行される第 1 特図データ更新処理では、主制御装置 4 によって実行される図 2 0 9 の特図データ設定処理でのステップ S 3 8 0 2 ~ S 3 8 0 4 と同様な処理が更新処理として実行される。具体的には、当該第 1 特図データ設定処理では、第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第 1 特図保留数 N が 1 減算され、第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 保留エリア対応領域から特図実行エリア対応領域に第 1 特図当否情報（第 1 特図データ）が移動され、第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア対応領域の第 1 特図当否情報（第 1 特図データ）が 1 つずつシフトされる。

## 【 2 8 4 4 】

また、ステップ S 4 5 1 7 で実行される第 2 特図データ更新処理では、主制御装置 4 によって実行される図 2 0 9 の特図データ設定処理でのステップ S 3 8 0 6 ~ S 3 8 0 8 と同様な処理が実行される。具体的には、当該第 2 特図データ設定処理では、減算処理として、第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第 2 特図保留数 M を 1 減算する処理が実行され、更新処理として、第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 1 保留エリア対応領域から特図実行エリア対応領域に第 2 特図当否情報（第 2 特図データ）が移動され、第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 保留エリア R E A 2 ~ 第 4 保留エリア対応領域の第 2 特図当否情報（第 2 特図データ）が 1 つずつシフトされる。

## 【 2 8 4 5 】

一方、ステップ S 4 5 1 5 で実行される第 1 特図データ画像表示処理では、ステップ S 4 5 1 4 においてシフト（更新）された R A M 5 1 2 の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された第 1 特図データに基づいて、図柄表示部 3 4 1 に表示される第 1 特図データに関する画像（第 1 特図データ画像）（図 2 2 5（A）及び図 2 2 5（C）参照）がシフトされる。

【2846】

ここで、図 2 2 5 は、各種遊技状態での図柄表示部 3 4 1 での画面例である。具体的には、図 2 2 5（A）は R U S H 演出中を除く通常遊技状態の画面例であり、図 2 2 5（B）は b 時短遊技状態の画面例であり、図 2 2 5（C）は c 時短遊技状態の画面例であり、図 2 2 5（D）は R U S H 演出中の画面例である。図柄表示部 3 4 1 には、各種遊技状態に応じた特図データ画像表示部 7 5，7 6，7 7 が設定される。この特図データ画像表示部 7 5，7 6，7 7 は、特図データ画像表示部 7 5，7 6，7 7 は、R A M 5 1 2 に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）、第 1 特図保留格納エリア対応領域、及び第 2 特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域 7 5、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 及び第 2 特図保留画像表示領域 7 7 を含む。

【2847】

図 2 2 5（A）及び図 2 2 5（C）に示すように、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態では、特図データ画像表示部 7 5，7 6，7 7 として、当該特図変動画像表示領域 7 5 及び第 1 特図保留画像表示領域 7 6 が設定され、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 が設定されない。即ち、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態では、特図変動画像表示領域 7 5 に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された第 1 特図データに基づいて当該変動画像が表示され、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 に特図保留格納エリア対応領域（図示略）の第 1 特図保留格納エリア対応領域に格納された第 1 特図データに基づいて対応表示としての第 1 特図保留画像が表示され、特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された第 2 特図データに基づく対応表示としての第 2 特図保留画像は表示されない。

【2848】

ここで、通常遊技状態及び c 時短遊技状態では、前述のように、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ちを行い、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球を入球させることで第 1 特図大当たり抽選を受けることが奨励される。そのため、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態において、特図データ画像表示部 7 5，7 6，7 7 として、当該特図変動画像表示領域 7 5 及び第 1 特図保留画像表示領域 7 6 が設定され（対応表示としての第 1 特図保留画像が表示され）、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 が設定されない（対応表示としての第 2 特図保留画像が表示されない）ことで、遊技者に対して左打ちが奨励されることを示唆することが可能になる。

【2849】

そして、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態において実行されるステップ S 4 5 1 4 の第 1 特図データ画像表示処理では、更新手段としてのステップ S 4 5 1 4 の処理においてシフト（更新）された内容に基づいて、特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）及び第 1 特図保留格納エリア対応領域に格納された第 1 特図データに基づいて、当該変動画像及び対応表示としての第 1 特図保留画像が表示される。これにより、図柄表示部 3 4 1 に表示される対応表示としての第 1 特図保留画像の数が、先の第 1 特図遊技の終了時から 1 つ少なくなる（図 5 2（A1）及び図 5 2（B1）参照）。

【2850】

なお、R U S H 演出中を除く通常遊技状態及び c 時短遊技状態では、当該変動画像及び対応表示として第 1 特図保留画像が表示され、対応表示として第 2 特図保留画像が表示されないが、R U S H 演出中を除く通常遊技状態又は c 時短遊技状態において対応表示として第 2 特図保留画像を表示するようにしてもよい。即ち、R U S H 演出中を除く通常遊技

10

20

30

40

50

状態及びc時短遊技状態において、対応表示として、第1特図保留画像及び第2特図保留画像の双方を表示してもよい。

【2851】

図225(B)及び図225(D)に示すように、b時短遊技状態及びRUSH演出中では、特図データ画像表示部75, 76, 77として、当該特図変動画像表示領域75及び第2特図保留画像表示領域77が設定され、第1特図保留画像表示領域76が設定されない。即ち、b時短遊技状態及びRUSH演出中では、特図変動画像表示領域75に特図保留格納エリア対応領域(図示略)の特図実行エリア対応領域(図示略)に格納された第2特図データに基づいて当該変動画像が表示され、第2特図保留画像表示領域77に特図保留格納エリア対応領域(図示略)の第2特図保留格納エリア対応領域に格納された第2特図データに基づいて対応表示としての第2特図保留画像が表示され、特図保留格納エリア対応領域(図示略)に格納された第1特図データに基づく対応表示としての第1特図保留画像は表示されない。

10

【2852】

ここで、b時短遊技状態及びRUSH演出中では、前述のように、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを行い、第2入賞口315に遊技球を入球させることで第2特図大当たり抽選を受けることが奨励される。そのため、b時短遊技状態及びRUSH演出中において、特図データ画像表示部75, 76, 77として、当該特図変動画像表示領域75及び第2特図保留画像表示領域77が設定され(対応表示としての第2特図保留画像が表示され)、第1特図保留画像表示領域76が設定されない(対応表示としての第1特図保留画像が表示され)ことで、遊技者に対して右打ちが奨励されることを示唆することが可能になる。

20

【2853】

しかしながら、RUSH演出中は、遊技盤31の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが遊技者に有利であるために奨励されるため、遊技者が適切(意図的)に右打ちを行う限りは、例えば遊技球の打ち出し不良が発生しない限りは第1入賞口314への遊技球の始動入賞は発生しない。ところが、RUSH演出中は、高サポートモードであるためには第2特図保留数Mが最大保留数となり易く、第2特図保留数Mが最大保留数である場合には第2入賞口315に遊技球を入球させる必要はない。一方、本実施形態では、第1特図遊技よりも第2特図遊技が優先して実行される。そのため、遊技者は、第2特図保留数Mが最大保留数である場合に第1特図保留数が最大保留数でない場合には、RUSH演出の終了後に即座に第1特図遊技が連続して実行されるように、第1特図保留数を最大保留数とするために意図的に左打ちを行うことで第1入賞口314への遊技球の入球を試みることがある。また、遊技者が遊技盤31の右側領域への遊技球の打ち出しを試みる場合であっても、遊技球の打ち出し不良によって遊技者の意に反して遊技盤31の左側領域に遊技球が打ち出されてしまうことがある。このように、右打ちが奨励されるRUSH演出中においても、遊技盤31の左側領域に遊技球が打ち出される場合がある。そのため、RUSH演出中においても第1入賞口314への遊技球の入球が発生し得る。奨励されない遊技(例えばRUSH中の左打ち)によって第1入賞口314への遊技球の入球が発生した場合であっても、遊技機としては入賞を無効にせず、正当な入球として処理する。即ち、特定条件としての第1入賞口314への遊技球の入球が発生した場合に第1特図保留コマンドが音声ランプ制御装置5に送信され、音声ランプ制御装置5のRAM512に設定される特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域(図示略)に情報が格納される、数値記憶処理によって第1特図に係る数値情報が記憶されるが、RUSH演出中は対応表示として第1特図保留画像が表示されることはない。即ち、RUSH演出中は、RUSH演出中は対応表示として第1特図保留画像が表示されることはないが、第1入賞口314への遊技球の入球が発生した場合などは更新処理が実行されて特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域(図示略)の第1特図当否情報のデータ(第1特図データ)が更新される。

30

40

【2854】

50

そして、b時短遊技状態及びRUSH演出中において実行されるステップS4518の第2特図データ画像表示処理では、ステップS4517においてシフト(更新)された内容に基づいて、特図保留格納エリア対応領域(図示略)の特図実行エリア対応領域(図示略)及び第2特図保留格納エリア対応領域に格納された第2特図データに基づいて、当該変動画像及び対応表示としての第2特図保留画像が表示される。これにより、図柄表示部341に表示される第2特図保留画像の数が、先の第2特図遊技の終了時から1つ少なくなる(図52(A2)及び図52(B2)参照)。

【2855】

なお、b時短遊技状態又はRUSH演出中では、当該変動画像及び対応表示として第2特図保留画像が表示され、対応表示として第1特図保留画像が表示されない。これは、変動表示が実行されることのない第1特図遊技に対する対応表示としての第1特図保留画像を表示しても当該画像から得られる情報は不要な情報であって、そのような不要な情報に対する画像が表示されても遊技者からすると必要な画像の視認性が阻害されるだけだからである。しかし、b時短遊技状態又はRUSH演出中において対応表示として第1特図保留画像を表示するようにしてもよい。即ち、RUSH演出中を除く通常遊技状態及びc時短遊技状態において、対応表示として第1特図保留画像及び第2特図保留画像の双方を表示してもよい。

【2856】

ところで、本実施形態では、各種遊技状態の移行が実行されるが、遊技状態の移行の前後で、特図データ画像表示部75, 76, 77における対応表示としての第1特図保留画像及び第2特図保留画像の表示態様が異なることがある。例えば、遊技状態がc時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合には、対応表示としての第1特図保留画像の表示状態が維持されると共に、対応表示としての第2特図保留画像の非表示状態が維持される一方で(図225(C) 図225(A)参照)、遊技状態がb時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合には、対応表示としての第1特図保留画像が非表示状態から表示状態とされると共に、対応表示としての第2特図保留画像が表示状態から非表示状態とされる(図225(B) 図225(A))。

【2857】

また、遊技状態がa時短遊技状態から通常遊技状態に移行される場合、通常遊技状態であっても、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて実行される第2特図遊技に対しては特定演出としてのRUSH演出が実行され、このRUSH演出中は、対応表示としての第2特図保留画像の表示状態が維持されると共に、対応表示としての第1特図保留画像の非表示状態が維持される(図225(D)参照)。もちろん、RUSH演出の実行中は、第1入賞口314への遊技球の入球があった場合でも、対応表示としての第1特図保留画像の非表示状態が維持されるが、この場合、RAM512に設定される第1特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第1特図保留数Nが更新処理によって更新される。

【2858】

これに対して、大当たり遊技が実行されることなくRUSH演出が終了した場合、その時点での、RAM512に設定された特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域(図示略)に第1特図当否情報のデータ(第1特図データ)に基づいて、非表示状態とされていた対応表示としての第1特図保留画像が表示状態とされる一方、表示状態とされていた対応表示としての第2特図保留画像が非表示状態とされる(図225(D) 図225(A))。即ち、特定演出としてのRUSH演出の終了に伴って特図データ画像表示部75, 76, 77における対応表示としての第1特図保留画像及び第2特図保留画像の表示態様が変化する。

【2859】

<ステップS4519>

図222の説明に踊り、受信したコマンドが第2特図シフトコマンドでない場合(ステップS4516: No)、MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドであ

10

20

30

40

50

るか否かを判断する（ステップ S 4 5 1 9）。第 1 特図保留コマンドは、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 に格納された情報が更新されたことを示すものであり、第 1 入賞口 3 1 4 に遊技球が入球することを契機として第 1 特図保留格納エリア R E A 1 に格納された情報が更新された場合に、図 2 0 0 の第 1 特図保留コマンド設定処理でのステップ S 3 3 0 4 又は S 3 3 0 6 において設定される。

【 2 8 6 0 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 5 1 9 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 2 0 に移行し、受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 9 : N o）、処理をステップ S 4 5 2 2 に移行する。

10

【 2 8 6 1 】

<ステップ S 4 5 2 0 及び S 4 5 2 1 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 5 1 9 : Y e s）、M P U 5 1 は、更新処理として第 1 特図保留情報の更新処理を実行すると共に（ステップ S 4 5 2 0）、演出表示処理として対応表示としての第 1 特図保留画像の表示処理を実行し（ステップ S 4 5 2 1）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 8 6 2 】

ここで、ステップ S 4 5 2 0 で実行される第 1 特図保留情報の更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に第 1 特図当否情報のデータ（第 1 特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第 1 特図保留情報の更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4（図 8 参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された第 1 特図当否情報に対応する第 1 特図データが、当該第 1 特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 に対応して設定される第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2（図 8 参照）に第 1 特図当否情報が格納された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に対応して設定される第 1 特図第 2 保留エリア対応領域（図示略）に第 1 特図データが格納される。また、第 1 特図保留情報の更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第 1 特図保留数 N に 1 加算され、数値記憶処理によって加算された数値情報が記憶される。

20

30

【 2 8 6 3 】

一方、ステップ S 4 5 2 1 で実行される対応表示としての第 1 特図保留画像の表示処理は、ステップ S 4 5 2 0 において第 1 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された第 1 特図データに基づいて、第 1 特図保留画像表示領域 7 6 に対応表示として第 1 特図保留画像を追加する処理が実行される。

【 2 8 6 4 】

<ステップ S 4 5 2 2 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 5 1 9 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 2 2）。第 2 特図保留コマンドは、第 2 特図保留格納エリア R E B 1 に格納された情報が更新されたことを示すものであり、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することを契機として第 2 特図保留格納エリア R E A 1 に格納された情報が更新された場合に、図 2 0 2 の第 2 特図保留コマンド設定処理でのステップ S 3 4 0 3、S 3 4 0 6 又は S 3 4 0 8 において設定される。

40

【 2 8 6 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 5 2 2 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 2 3 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 2 : N o）、処理を図 2 2 3 のステップ S 4 5 2 5 に移行する。

50

## 【 2 8 6 6 】

< ステップ S 4 5 2 3 及び S 4 5 2 4 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合（ステップ S 4 5 2 2 : Y e s ）、 M P U 5 1 は、更新処理として第 2 特図保留情報の更新処理を実行すると共に（ステップ S 4 5 2 3 ）、演出表示処理として対応表示としての第 2 特図保留画像の表示処理を実行し（ステップ S 4 5 2 4 ）、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 2 8 6 7 】

ここで、ステップ S 4 5 2 3 で実行される第 2 特図保留情報の更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に第 2 特図当否情報のデータ（第 2 特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第 2 特図保留情報の更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 （図 8 参照）のうち最初の空き保留エリアに格納された第 2 特図当否情報に対応する第 2 特図データが、当該第 2 特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 に対応して設定される第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域（図示略）に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 2 保留エリア R E B 2 （図 8 参照）に第 2 特図当否情報が格納された場合には、第 2 保留エリア R E B 2 に対応して設定される第 2 特図第 2 保留エリア対応領域（図示略）に第 2 特図データが格納される。また、第 2 特図保留情報の更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留数記憶エリア対応領域（図示略）に記憶される第 2 特図保留数 M に 1 加算される。

## 【 2 8 6 8 】

一方、ステップ S 4 5 2 4 で実行される対応表示としての第 2 特図保留画像の表示処理は、ステップ S 4 5 2 3 において第 2 特図保留格納エリア対応領域（図示略）に追加（更新）された第 2 特図データに基づいて、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に対応表示として第 2 特図保留画像を追加する処理が実行される。

## 【 2 8 6 9 】

< ステップ S 4 5 2 5 >

図 2 2 2 の説明に戻りに、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 2 : N o ）、図 2 2 3 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 2 5 ）。特殊変動開始コマンドは、a 時短遊技状態において第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球することに基づいて a 時短遊技状態移行後に最初に実行される第 2 特図遊技であることを示すものであり、a 時短遊技状態において最初の第 2 特図遊技が開始される場合に、図 2 1 1 の第 2 特図変動パターン設定処理 B でのステップ S 4 0 0 3 において設定される。

## 【 2 8 7 0 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドである場合（ステップ S 4 5 2 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 5 2 6 に移行し、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 5 : N o ）、処理をステップ S 4 5 2 7 に移行する。

## 【 2 8 7 1 】

< ステップ S 4 5 2 6 >

受信したコマンドが特殊変動開始コマンドである場合（ステップ S 4 5 2 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技であること（小当たり確率が高く大当たり遊技が実行され易い状態であること）を報知する特定演出としての R U S H 演出を開始させる R U S H 演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4 5 2 6 ）、当該コマンド判定処理を終了する。R U S H 演出開始フラグは、R U S H 演出を設定するか否かを判断するために、後述の図 2 2 4 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 1 において参照され、R U S H 演出開始フラグがオンに設定されている場合に R U S H 演出が設定される。



## 【 2 8 7 2 】

R U S H 演出は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技に対して設定され、前述のように 1 回～5 回の第 2 特図遊技に対して設定される。この R U S H 演出は、a 時短遊技状態への移行後に最初に行われる第 2 特図遊技に対して実行される一発告知演出（図 2 2 6 参照）と、a 時短遊技状態への移行後の 2 回目～5 回目の第 2 特図遊技に対して実行されるバトル演出（図 2 2 7 及び図 2 2 8 参照）を含む。また、R U S H 演出は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に、バトル演出の終了後に実行される表示演出としてのリザルト演出及び分岐演出を含む（図 2 2 9 参照）。

10

## 【 2 8 7 3 】

ここで、図 2 2 6 は R U S H 演出の最初に行われる一発告知演出の一例を示す図である。図 2 2 6 に示すように、一発告知演出は、ボタン演出して実行される。この一発告知演出では、まず遊技者に操作ボタン 2 0 に対する操作を促す操作ボタン 2 0 を模した画像が表示される（図 2 2 6（A）参照）。

## 【 2 8 7 4 】

そして、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりである場合、遊技者の操作ボタン 2 0 に対する操作によって可動役物部材 3 9 が作動され（図 2 2 6（B）参照）、可動役物部材 3 9 の復帰後に飾り図柄がゾロ目で停止表示されることで（図 2 2 6（A）参照）当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が小当たりであることが遊技者に報知される。

20

## 【 2 8 7 5 】

一方、当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合、遊技者の操作ボタン 2 0 に対する操作によっても可動役物部材 3 9 が作動されず（図 2 2 6（D）参照）、飾り図柄がゾロ目以外のバラケ目で停止表示されることで（図 2 2 6（E）参照）当該第 2 特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れであることが遊技者に報知される。

## 【 2 8 7 6 】

また、図 2 2 7 及び図 2 2 8 は R U S H 演出の一発告知演出の次に実行され得るバトル演出の一例を示す図である。バトル演出では、味方キャラクタと敵キャラクタとのバトルの結果によって、R U S H 演出の一発告知演出の終了時における第 2 特図遊技を実行する権利の第 2 特図保留（残保留）の中に大当たり抽選結果が小当たりであるものが含まれるか否かが報知される。なお、バトル演出は、R U S H 演出の一発告知演出の終了時における第 2 特図遊技を実行する権利の第 2 特図保留（残保留）がない場合には実行されず、当該残保留が 1 個以上ある場合に実行される。

30

## 【 2 8 7 7 】

図 2 2 7（A）に示すように、本実施形態では、バトル演出としてパターン A～D の種類が設定されている。パターン A 及び B は、味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するものであり、R U S H 演出の一発告知演出の終了時における第 2 特図遊技を実行する権利の第 2 特図保留（残保留）の中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれない場合に選択される。パターン C 及び D は、味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものであり、R U S H 演出の一発告知演出の終了時における第 2 特図遊技を実行する権利の第 2 特図保留（残保留）の中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれる場合に選択される。

40

## 【 2 8 7 8 】

バトル演出のパターン A は、図柄表示部 3 4 1 にバトル開始の文字画像が表示され（図 2 2 7（B）参照）、まず敵キャラクタが攻撃し（図 2 2 7（D）参照）、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットし（図 2 2 8（B 2）参照）味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するものである（図 2 2 8（B 3）参照）。

## 【 2 8 7 9 】

バトル演出のパターン B は、図柄表示部 3 4 1 にバトル開始の文字画像が表示され（図

50

2 2 7 ( B ) 参照)、まず味方キャラクタが攻撃し(図 2 2 7 ( C ) 参照)、味方キャラクタの攻撃を敵キャラクタが防御し(図 2 2 8 ( B 1 ) 参照) 敵キャラクタが反撃し(図 2 2 7 ( D ) 参照)、敵キャラクタの攻撃が味方キャラクタにヒットし(図 2 2 8 ( B 2 ) 参照) 味方キャラクタが敵キャラクタに敗北するものである(図 2 2 8 ( B 3 ) 参照)。

【 2 8 8 0 】

バトル演出のパターン C は、図柄表示部 3 4 1 にバトル開始の文字画像が表示され(図 2 2 6 ( B ) 参照)、まず味方キャラクタが攻撃し(図 2 2 6 ( C ) 参照)、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットし(図 2 2 8 ( A 1 ) 参照) 味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものである(図 2 2 8 ( A 3 ) 参照)。

10

【 2 8 8 1 】

バトル演出のパターン D は、図柄表示部 3 4 1 にバトル開始の文字画像が表示され(図 2 2 6 ( B ) 参照)、まず敵キャラクタが攻撃し(図 2 2 7 ( D ) 参照)、敵キャラクタの攻撃を味方キャラクタが防御し(図 2 2 8 ( A 2 ) 参照)、味方キャラクタが反撃し(図 2 2 7 ( C ) 参照)、味方キャラクタの攻撃が敵キャラクタにヒットし(図 2 2 8 ( A 1 ) 参照) 味方キャラクタが敵キャラクタに勝利するものである(図 2 2 8 ( A 3 ) 参照)。

【 2 8 8 2 】

そして、バトル演出は、残保留パターンの種別に応じた第 2 特図遊技の回数に応じて実行される。具体的には、残保留パターン 1 , 5 では、1 回の第 2 特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン 2 , 6 では、2 回の第 2 特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン 3 , 7 では、3 回の第 2 特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン 4 , 8 では、1 回の第 2 特図遊技に対してバトル演出が実行される。つまり、残保留パターン 1 , 5 を除く残保留パターン 2 ~ 4 及び残保留パターン 6 ~ 9 では、複数回の第 2 特図遊技に対して纏めてバトル演出が実行される。そして、本実施形態では、前述のように、第 2 特図遊技が第 1 特図遊技よりも優先して実行される。そのため、バトル演出の実行中に第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球があった場合( R A M 5 1 2 に設定される第 1 特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第 1 特図保留数 N が更新処理によって加算される場合)であっても、第 2 特図遊技が優先して実行される。その結果、バトル演出の実行対象となった所定数の第 2 特図遊技が終了するまでは、即ち R A M 5 1 2 に設定される第 2 特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留数記憶エリア対応領域に記憶されている第 2 特図保留数 M が、第 2 特図遊技の実行により減算処理によって減算されて 0 (図柄表示部 3 4 1 に表示される第 2 特図保留画像の数が 0 ) となるまでは、表示演出としてのバトル演出の実行中の第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球に基づく第 1 特図遊技が開始されない。これにより、バトル演出は、バトル演出の実行中の第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球に基づいて阻害されることはない。また、バトル演出の実行中の第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球に基づく第 1 特図遊技は、バトル演出の終了後に開始される。

20

30

【 2 8 8 3 】

また、図 2 2 5 ( D ) に示すように、特定演出としての R U S H 演出では、例えば R U S H 中であることを示す画像(「大当たり R U S H」の文字画像)、大当たり R U S H 回数を示す画像(「 R U S H × 3」の文字画像)、当該大当たり R U S H での出玉総数を示す画像(「 3 0 0 0 玉」の文字画像)が、 R U S H 演出を実行中の少なくとも一部の期間で表示される。これらの画像の一部又は全部は省略してもよく、また大当たり R U S H で実行可能な残りの特図遊技回数を示す画像を表示することも考えられる。

40

【 2 8 8 4 】

また、図 2 2 9 ( A ) はリザルト演出での画面例を示す図であり、図 2 2 9 ( B ) ~ 図 2 2 9 ( D ) は分岐演出での画面例を示す図である。なお、図 2 2 9 ( E ) 及び図 2 2 9 ( F ) は、分岐演出終了後の画面例を示す図である。

【 2 8 8 5 】

50

図 2 2 9 に示す表示演出としてのリザルト演出及び分岐演出は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に実行される。具体的には、リザルト演出及び分岐演出は、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の数が 1 個である場合には、外れを報知する一発告知演出（図 2 2 6（E）参照）の終了後に、リザルト演出及び分岐演出が実行され、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の数が 2 個～5 個である場合には、外れであることを報知するバトル演出（図 2 2 8（B3）参照）の終了後に実行される。

【2886】

図 2 2 9（A）に示すように、リザルト演出では、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を契機として実行され得る当該初大当たり遊技を含めた一連の大当たり遊技（連荘大当たり遊技）の結果に関する画像が表示される。具体的には、本実施形態のリザルト演出では、「結果発表」の文字画像と共に、大当たり連荘回数を示す画像（「RUSH 5 回」の文字画像）、連荘大当たり遊技での出玉の合計数を示す画像（「合計出玉 2600 玉」の文字画像）が表示される。これにより、遊技者は、大当たり連荘回数及び出玉の合計数を把握することができる。

【2887】

なお、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を契機として a 時短遊技状態に移行される場合であっても、最初に移行された a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合には、連荘大当たりではなく、いわゆる単発大当たりとなるが、説明の簡便上、単発大当たりの場合にも連荘と称する。そして、単発大当たりの場合には、連荘回数は 1 回となり、大当たり連荘回数を示す画像としては「RUSH 1 回」の文字画像が表示される。

【2888】

また、本実施形態のリザルト演出において表示される大当たり連荘回数は、小当たり遊技を経由しない初大当たり遊技を含めていたが、初大当たり遊技を除外して大当たり連荘回数をカウントし、その回数を表示するようにしてもよい。

【2889】

また、本実施形態のリザルト演出では、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。ここで、本実施形態では、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第 2 特図遊技の全てが終了した場合（RUSH 演出が終了した場合）、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点（次に実行される第 1 特図遊技の開始時点）での遊技状態は、通常遊技状態及び c 時短遊技状態のいずれかである。即ち、最後に実行された第 2 特図遊技の終了時点（次に実行される第 1 特図遊技の開始時点）での遊技状態は、当該第 2 特図遊技の全てが完全外れである場合には通常遊技状態であり、当該第 2 特図遊技の 1 つが時短図柄停止外れである場合には c 時短遊技状態である。そして、通常遊技状態及び c 時短遊技状態のいずれにおいても、遊技盤 3 1 の左側領域に遊技球を打ち出す左打ちが奨励される。一方、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後に a 時短遊技状態に移行された場合（RUSH 演出の実行中）や大当たり遊技中は、前述のように遊技盤 3 1 の右側領域に遊技球を打ち出す右打ちが奨励される。即ち、RUSH 演出において RUSH が終了することが報知された場合には、右打ちから左打ちに切り替えることが奨励される。そのため、リザルト演出において左打ちを促す画像を表示することで、遊技者は、奨励される遊技盤 3 1 への遊技球の打ち出し領域が変更されたことを把握することができる。

【2890】

図 2 2 9（B）に示すように、分岐演出は、ボタン演出として実行される。具体的には、本実施形態の分岐演出では、分岐演出が実行されていることを示す「運命の選択」の文字画像と共に、遊技者に操作ボタン 2 0 に対する操作を促すために、操作ボタン 2 0 を模した画像及び「押せ！！」の文字画像が表示される。

10

20

30

40

50

## 【 2 8 9 1 】

ここで、前述のように、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第2特図遊技の全てが終了した場合（RUSH演出が終了した場合）、最後に実行された第2特図遊技の終了時点（次に実行される第1特図遊技の開始時点）での遊技状態は、c時短遊技状態又は通常遊技状態である。そして、c時短遊技状態では、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の時短大当たりの振り分けが100%であるのに対し（図196（C）参照）、通常遊技状態では、大当たり抽選の結果が大当たりである場合の時短大当たりの振り分けが50%である（図196（C）参照）。そのため、c時短遊技状態は、通常遊技状態に比べて遊技者に有利な遊技状態である。

10

## 【 2 8 9 2 】

そして、図229（C）に示すように、分岐演出では、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第2特図遊技の全てが終了した場合（RUSH演出が終了した場合）、最後に実行された第2特図遊技の終了時点（次に実行される第1特図遊技の開始時点）での遊技状態が、通常遊技状態よりも有利なc時短遊技状態である場合には、「おめでとう！」の文字画像が表示される。これにより、遊技者に対して、c時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第2特図遊技の全てが終了した場合（RUSH演出が終了した場合）、最後に実行された第2特図遊技の終了時点（次に実行される第1特図遊技の開始時点）での遊技状態が、通常遊技状態よりも遊技者に有利なc時短遊技状態であることが明示又は示唆される。

20

## 【 2 8 9 3 】

一方、図229（D）に示すように、分岐演出では、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第2特図遊技の全てが終了した場合（RUSH演出が終了した場合）、最後に実行された第2特図遊技の終了時点（次に実行される第1特図遊技の開始時点）での遊技状態が、c時短遊技状態よりも不利な通常遊技状態である場合には、「ざんねん・・・」の文字画像が表示される。これにより、遊技者に対して、c時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球を契機として実行される第2特図遊技の全てが外れを報知するものである場合に当該第2特図遊技の全てが終了した場合（RUSH演出が終了した場合）、最後に実行された第2特図遊技の終了時点（次に実行される第1特図遊技の開始時点）での遊技状態が、c時短遊技状態よりも不利な通常遊技状態であることが明示又は示唆される。

30

## 【 2 8 9 4 】

なお、分岐演出において「おめでとう！」又は「ざんねん・・・」の文字画像を表示する場合、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。即ち、遊技者に左打ちを促す画像は、分岐演出の実行中において終始が表示される。もちろん、遊技者に左打ちを促す画像は、分岐演出の実行中の一部の期間において表示してもよいし、省略することも考えられる。

40

## 【 2 8 9 5 】

また、図229（C）に示すc時短遊技状態であること明示又は示唆する分岐演出の終了後は、図229（E）に示すように、c時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。「大当たりでRUSH確定!!」、「突然チャンス」の文字画像がc時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。このように、c時短遊技状態での遊技に関する画像が表示されることで、遊技者は、RUSH演出が終了し、c時短遊技状態であることを把握することができる。そして、c時短遊技状態である場合にはRUSH演出が終了した後に、第1特図を実行する権利の保留がある場合には第1特図保留数Nに対応する数の第1特図保留画像が対応表示として表示される。即ち、RUSH演出の実行中などに第1入賞口314に遊技球が入球することを契機として第1特図を実行する権利の保留が発生した場合

50

、R U S H演出の終了時点での第1特図保留数Nに対応する数の第1特図保留画像が対応表示として表示される。

【2896】

また、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。これにより、遊技者は、右打ちから左打ちに切り替えることが望ましいことを把握することができ、右打ちを継続することにより不利益を被ることを防止することができる。なお、遊技者に左打ちを促す画像は、当該画像が表示されてから一定期間が経過するまで表示すればよく、例えばc状態遊技状態が終了するまで継続して表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定回数の特図遊技が実行されるまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定時間が経過するまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定数の遊技球が連続して左打ちされるまで表示してもよい。

10

【2897】

さらに、c時短遊技状態演出の実行中は、c時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す特定対応表示としての残りのc時短遊技回数表示（「残り8回」の文字画像）が表示される。

【2898】

なお、遊技者は、c時短遊技状態での遊技に関する画像が表示された時のc時短遊技回数表示に基づいて、R U S H演出の実行中に実行されたc時短遊技状態での第2特図遊技回数を把握でき、また、どの残保留に対する大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであったかを把握することができる。例えば、図229(E)に示す例では、c時短遊技回数表示として「残り8回」の文字画像が表示されるが、このc時短遊技回数表示に基づいて、最初に設定されたc時短遊技回数が10回であり、既に2回の特図遊技がc時短遊技状態において実行されたことを把握することができ、また、3回前に実行された第2特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであったことを事後的に把握することができる。

20

【2899】

一方、図229(D)に示す通常遊技状態であること明示又は示唆する分岐演出の終了後は、図229(F)に示すように、通常遊技状態での遊技に関する画像が表示される。「大当たりでR U S H確定!!」、「突然チャンス」の文字画像がc時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。このように、通常遊技状態での遊技に関する画像が表示されることで、遊技者は、R U S H演出が終了し、通常遊技状態であることを把握することができる。そして、通常遊技状態である場合にはR U S H演出が終了した後に、第1特図を実行する権利の保留がある場合には第1特図保留数Nに対応する数の第1特図保留画像が対応表示として表示される。即ち、R U S H演出の実行中などに第1入賞口314に遊技球が入球することを契機として第1特図を実行する権利の保留が発生した場合、R U S H演出の終了時点での第1特図保留数Nに対応する数の第1特図保留画像が対応表示として表示される。

30

【2900】

また、遊技者に左打ちを促す画像（左向き矢印の画像及び「左打ち」の文字画像）が表示される。これにより、遊技者は、右打ちから左打ちに切り替えることが望ましいことを把握することができ、右打ちを継続することにより不利益を被ることを防止することができる。なお、遊技者に左打ちを促す画像は、当該画像が表示されてから一定期間が経過するまで表示すればよく、例えば当該画像が表示されてから一定回数の特図遊技が実行されるまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定時間が経過するまで表示してもよいし、当該画像が表示されてから一定数の遊技球が連続して左打ちされるまで表示してもよい。

40

【2901】

なお、本実施形態では、リザルト演出が分岐演出よりも先に実行されるが、分岐演出はリザルト演出よりも先に実行されてもよい。

【2902】

50

また、本実施形態では、リザルト演出（図 2 2 9（A）参照）及び分岐演出（図 2 2 9（B）～（F）参照）が別々に実行されているが、リザルト演出及び分岐演出のうち的一方の一部又は全部が、他方に重複して実行されてもよい。例えば、図 2 2 9（A）に示すリザルト演出の画面例において、図 2 2 9（B）に示す画像を併せて表示してもよく、図 2 2 9（C）及び図 2 2 9（E）に示す分岐演出の画面例において、図 2 2 9（A）に示すリザルト画像を併せて表示してもよい。

#### 【2903】

また、本実施形態では、リザルト演出及び分岐演出を R U S H 演出の一部として説明したが、リザルト演出及び分岐演出的一方又は双方は R U S H 演出とは異なる演出として実行されるものであってもよい。つまり、本実施形態では、リザルト演出及び分岐演出は、残保留のうちの最後に実行される第 2 特図遊技において実行されるが、リザルト演出及び分岐演出のうち的一方又は双方は、リザルト演出及び分岐演出は、残保留のうちの最後に実行される第 2 特図遊技の終了後に実行される第 1 特図遊技（の開始時）において実行されてもよい。

#### 【2904】

<ステップ S 4 5 2 7>

図 2 2 3 の説明に戻り、受信したコマンドが特殊変動開始コマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 5：No）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが残保留パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 2 7）。残保留パターンコマンドは、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留の残保留パターン（図 1 9 9 参照）が設定される場合に、図 2 1 1 の第 2 特図変動パターン設定処理 B でのステップ S 4 0 0 9 において設定される。

#### 【2905】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが残保留パターンコマンドである場合（ステップ S 4 5 2 7：Yes）、処理をステップ S 4 5 2 8 に移行し、受信したコマンドが残保留パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 2 7：No）、処理をステップ S 4 5 3 2 に移行する。

#### 【2906】

<ステップ S 4 5 2 8～S 4 5 3 1>

受信したコマンドが残保留パターンコマンドである場合（ステップ S 4 5 2 7：Yes）、M P U 5 1 は、残保留パターンコマンドに基づいて、R A M 5 1 2 に残保留パターンを記憶し（ステップ S 4 5 2 8）、R U S H 演出においてバトル演出を開始させるバトル演出開始フラグをオンに設定する（ステップ S 4 5 2 9）。バトル演出開始フラグは、バトル演出を開始するか否かを判断するために、後述の図 2 2 4 の変動種別（演出パターン）設定処理のステップ S 4 6 0 4 において参照され、バトル演出フラグがオンに設定されている場合にバトル演出が設定される。

#### 【2907】

さらに、M P U 5 1 は、残保留パターンコマンドに含まれる残保留数に関する情報に基づいて、数値記憶処理として、R A M 5 1 2 に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値をセットする処理を実行する（ステップ S 4 5 3 0）。そして、M P U 5 1 は、残保留数カウンタが設定されていること（残保留があること）を示す残保留数カウンタフラグをオンに設定し（ステップ S 4 5 3 1）、当該コマンド判定処理を終了する。

#### 【2908】

当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 3 0 では、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて最初に実行された第 2 特図遊技の終了時点での第 2 特図遊技を実行する権利の数（残保留数）に対応する値に残保留数カウンタの値が設定される。ここで、本実施形態では、第 2 特図の最大保留数は 4 に設定されているため、残保留数は 1～4 のいずれかとなる。そして、R A M 5 1 2 に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域には、当該残保留数が 1 である場合には残保留数カウンタの値として 1 がセットされ

10

20

30

40

50

、当該残保留数が2である場合には残保留数カウンタの値として2がセットされ、当該残保留数が3である場合には残保留数カウンタの値として3がセットされ、当該残保留数が4である場合には残保留数カウンタの値として4がセットされる。

【2909】

また、残保留数カウンタの値は、後述の当該コマンド判定処理のステップS4542において、当該残保留に対する第2特図遊技が終了する場合に1ずつ減算（更新）される。そのため、残保留数カウンタの値は、当該残保留に基づいて実行可能な第2特図遊技のうちの未実行の第2特図遊技数を示すものとなる。その結果、MPU51は、残保留数カウンタを参照することで、未実行の残保留に対する第2特図遊技数を図柄表示部341に表示することが可能になる。

10

【2910】

ここで、詳細は後述するが、当該残保留に基づいて実行される第2特図遊技に対しては、後述の変動種別（演出パターン）設定処理において、残保留パターンコマンドに基づいて特定される残保留パターン（図199（D）参照）に基づいて、バトル演出（図227及び図228参照）が設定される。例えば、残保留パターン1の場合には1つの残保留に対する1回の第2特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン2の場合には2つの残保留に対する2回の第2特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン3の場合には3つの残保留に対する3回の第2特図遊技に対してバトル演出が実行され、残保留パターン4の場合には4つの残保留に対する4回の第2特図遊技に対してバトル演出が実行される。換言すれば、当該残保留に対する第2特図遊技が終了する場合に1ずつ減算（更新）されることで当該残保留のうちの未実行の第2特図遊技数を示す残保留数カウンタの値は、バトル演出が実行される未実行の第2特図遊技数に一致する。そのため、RAM512に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が0になるまでバトル演出が継続して実行される。

20

【2911】

<ステップS4532>

受信したコマンドが残保留パターンコマンドでない場合（ステップS4527：No）、MPU51は、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドであるか否かを判断する（ステップS4532）。特殊変動終了コマンドは、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく第2特図の残保留に対する特殊変動の残り回数を示す残設定カウンタの値が0である場合に、図208の特図遊技制御処理でのステップS3712において設定される。

30

【2912】

MPU51は、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドである場合（ステップS4532：Yes）、処理をステップS4533に移行し、受信したコマンドが特殊変動終了コマンドでない場合（ステップS4532：No）、処理をステップS4534に移行する。

【2913】

<ステップS4533>

受信したコマンドが特殊変動終了コマンドである場合（ステップS4532：Yes）、MPU51は、RUSH演出を終了させるRUSH演出終了フラグをオンに設定し（ステップS4533）、当該コマンド判定処理を終了する。RUSH演出終了フラグは、RUSH演出を終了するか否かを判断するために、後述の図224の変動種別（演出パターン）設定処理のステップS4612において参照され、RUSH演出終了フラグがオンに設定されている場合にはRUSH演出が終了される。

40

【2914】

<ステップS4534>

受信したコマンドが特殊変動終了コマンドでない場合（ステップS4532：No）、MPU51は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップS4534）。特図変動パターンコマンドは、第1特図遊技又は第2特図遊技に

50

対する特図変動パターンが設定された場合に、図 2 1 0 の特図変動開始処理でのステップ S 3 9 1 0 において設定される。

【 2 9 1 5 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 5 3 4 : Y e s ）、処理をステップ S 4 5 3 5 に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 3 4 : N o ）、処理をステップ S 4 5 4 0 に移行する。

【 2 9 1 6 】

<ステップ S 4 5 3 5 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 5 3 4 : Y e s ）、M P U 5 1 は、演出表示処理として、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 などにおいて実行させる変動種別（演出パターン）を設定する変動種別（演出パターン）設定処理を実行し（ステップ S 4 5 3 5 ）、処理をステップ S 4 5 3 6 に移行する。なお、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図 2 2 4 を参照して後述する。

10

【 2 9 1 7 】

<ステップ S 4 5 3 6 >

ステップ S 4 5 3 6 では、M P U 5 1 は、前述の第 1 の実施形態でのコマンド判定処理におけるステップ S 3 1 0 4 の停止図柄組み合わせ設定処理と同様に、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で変動表示される複数の飾り図柄（例えば 3 つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせを設定する停止図柄組み合わせ設定処理を実行し、処理を

20

【 2 9 1 8 】

なお、本実施形態では、大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れである場合、飾り図柄の停止図柄組み合わせとしては、時短図柄停止外れ種別に対応したものが設定される（図 1 9 8 （ D ）参照）。具体的には、飾り図柄の停止図柄組み合わせとしては、時短図柄停止外れ A である場合には「 1 1 9 」又は「 9 9 1 」が設定され、時短図柄停止外れ B である場合には「 5 5 4 」又は「 5 5 6 」が設定され、時短図柄停止外れ C である場合には「 3 3 2 」又は「 3 3 4 」が設定され、時短図柄停止外れ D である場合には「 7 7 6 」又は「 7 7 8 」が設定される。

【 2 9 1 9 】

30

<ステップ S 4 5 3 7 >

ステップ S 4 5 3 7 では、M P U 5 1 は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 4 2 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能である。例えば、M P U 5 1 は、変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【 2 9 2 0 】

<ステップ S 4 5 3 8 >

40

ステップ S 4 5 3 8 では、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 3 5 で設定された演出パターン種別、及びステップ S 4 5 3 6 で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部 3 4 1 における変動表示及び演出表示を実行する。

【 2 9 2 1 】

50



## &lt; ステップ S 4 5 3 9 &gt;

ステップ S 4 5 3 9 では、M P U 5 1 は、時短回数カウンタ更新処理を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。この時短回数カウンタ更新処理では、R A M 5 1 2 に設定される b 時短回数カウンタ用又は c 時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされた b 時短回数カウンタ又は c 時短回数カウンタの値から 1 減算し、減算後の値を記憶する処理が実行される。具体的には、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 0 6 でオンに設定される b 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合、即ち b 時短遊技状態である場合、R A M 5 1 2 に設定される b 時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされた b 時短回数カウンタの値から 1 減算する。また、当該時短回数カウンタ更新処理では、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 5 1 0 でオンに設定される c 時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合、即ち c 時短遊技状態である場合、R A M 5 1 2 に設定される c 時短回数カウンタ用の記憶領域にセットされた c 時短回数カウンタの値から 1 減算する。

## 【 2 9 2 2 】

## &lt; ステップ S 4 5 4 0 &gt;

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 3 4 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 5 4 0）。特図遊技終了コマンドは、メイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 において特別図柄が停止表示された場合に、図 2 0 7 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 7 0 9 において設定される。

## 【 2 9 2 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 5 4 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 5 4 1 に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 4 0 : N o）、処理をステップ S 4 5 4 5 に移行する。

## 【 2 9 2 4 】

## &lt; ステップ S 4 5 4 1 ~ S 4 5 4 4 &gt;

受信したコマンドが特図遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 5 4 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、残保留数カウンタが設定されていることを示す残保留数カウンタフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 5 4 1）。残保留数カウンタフラグは、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づいて最初に行われた第 2 特図遊技の終了時点での第 2 特図遊技を実行する権利の保留である残保留のうちの未実行の第 2 特図遊技数を示す残保留数カウンタが設定されていることを示すフラグである。

## 【 2 9 2 5 】

M P U 5 1 は、残保留数カウンタフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 5 4 1 : Y e s）、減算処理として、残保留数カウンタの値から 1 減算する処理を実行する（ステップ S 4 5 4 2）。即ち、M P U 5 1 は、特定演出としての R U S H 演出におけるバトル演出の実行中において、第 2 特図遊技の終了時に R A M 5 1 2 に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値を更新する。このように、バトル演出の実行中において、第 2 特図遊技の終了時に R A M 5 1 2 に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値が更新（減算）されることで、例えば当該残保留中に、大当たり抽選の結果が c 時短遊技状態に移行される時短図柄停止外れであるものが含まれる場合であっても、R A M 5 1 2 に設定される記憶領域に記憶された残保留数カウンタの値を参照することで、残保留数カウンタの値が 0 となるまでバトル演出を継続して実行すること可能になり、残保留数カウンタの値が 0 となってから c 時短遊技状態である場合に固有の c 時短遊技状態演出（図 2 2 5（C）参照）を表示演出として実行することが可能になる。

## 【 2 9 2 6 】

一方、M P U 5 1 は、残保留数カウンタフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 5 4 1 : N o）、即ち残保留に対する処理が必要ない場合、当該コマンド判定処理を

終了する。

【 2 9 2 7 】

さらに、M P U 5 1 は、減算後の残保留数カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 5 4 3）。M P U 5 1 は、減算後の残保留数カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 5 4 3：Y e s）、残保留数カウンタフラグをオフに設定し（ステップ S 4 5 4 4）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、M P U 5 1 は、残保留数カウンタの値が 0 となった段階で、残保留数の管理（更新）を終了する。換言すれば、R A M 5 1 2 に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が 0 となる場合にバトル演出を終了する。

【 2 9 2 8 】

一方、M P U 5 1 は、減算後の残保留数カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 5 4 3：N o）、当該コマンド判定処理を終了する。即ち、M P U 5 1 は、残保留数カウンタの値が 0 でない場合、残保留数の管理（更新）を継続する。換言すれば、R A M 5 1 2 に設定される残保留数カウンタ用の記憶領域に残保留数カウンタの値が 0 とならない場合にバトル演出を継続する。

【 2 9 2 9 】

なお、本実施形態では、残保留数カウンタの値は、特図変動パターンの受信時、即ち特図遊技の開始時に更新（減算）されるが、残保留数カウンタの値を特図遊技の終了時に更新（減算）してもよい。

【 2 9 3 0 】

また、残保留パターンコマンドから特定される残保留数を管理（更新）しているが、これに代えて、残保留パターンコマンドから特定される残保留パターンに基づいてバトル演出において実行される第 2 特図遊技回数を特定し、当該第 2 特図遊技回数を管理（更新）してもよい。この場合、バトル演出において実行される第 2 特図遊技回数は、R A M 5 1 2 に設定される記憶領域に第 2 特図遊技回数に対応するバトル演出カウンタを設定し、このバトル演出カウンタを当該第 2 特図遊技の開始時（又は終了時）に更新することで、バトル演出において実行される残りの第 2 特図遊技回数を管理することができる。これにより、M P U 5 1 は、バトル演出カウンタの値を参照することで、バトル演出が終了する第 2 特図遊技を特定することが可能になる。

【 2 9 3 1 】

< ステップ S 4 5 4 5 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 5 4 0：N o）、M P U 5 1 は、その他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 4 5 4 5）、当該コマンド判定処理を終了する。

【 2 9 3 2 】

[ 変動種別（演出パターン）設定処理 ]

ここで、図 2 2 4 は、本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、遊技状態種別などに応じて、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 などで行われる変動種別（演出パターン）などが設定される。本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、特定演出としての R U S H 演出を設定するための演出表示手段としての、一発告知演出を設定する処理及びバトル演出を設定する処理を含む。

【 2 9 3 3 】

< ステップ S 4 6 0 1 >

本実施形態の変動種別（演出パターン）設定処理では、M P U 5 1 は、まず R U S H 演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 0 1）。R U S H 演出開始フラグは、特定演出としての R U S H 演出を開始させるフラグであり、特殊変動開始コマンドを受信した場合に、図 2 2 3 のコマンド判定処理のステップ S 4 5 2 4 においてオンに設定される。

【 2 9 3 4 】

MPU51は、RUSH演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS4601：Yes）、処理をステップS4602に移行し、RUSH演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS4601：No）、処理をステップS4604に移行する。

【2935】

ここで、本実施形態では、ステップS4601において、RUSH演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、表示演出として、b時短遊技状態演出やc時短遊技状態演出よりも優先して特定演出としてのRUSH演出を実行することが可能になる。例えば、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づく第2特図の残保留が通常遊技状態において開始され、当該残保留中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであるものが含まれる場合、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れである第2特図遊技の終了後にc時短遊技状態に移行する。この場合に、表示演出としてc時短遊技状態に対応するc時短遊技状態演出が実行されると、それまでRUSH演出として実行されていたバトル演出が途中で終了される。

10

【2936】

これに対して、RUSH演出フラグがオンに設定されているか否かを判断することで、表示演出としてc時短遊技状態演出よりも優先してRUSH演出を実行することが可能になる。その結果、RUSH演出として実行されていたバトル演出が途中で終了することが防止される。

【2937】

20

なお、本実施形態では、表示演出として、特定演出としてのRUSH演出をc時短遊技状態演出よりも優先して実行することでバトル演出が途中で終了することが防止されるが、RUSH演出が終了（全ての残保留の第2特図遊技が終了）するまでc時短遊技状態への移行を保留することで、バトル演出が途中で終了することを防止してもよい。

【2938】

<ステップS4602及びS4603>

RUSH演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS4601：Yes）、MPU51は、RUSH演出に含まれる前述の一発告知演出（図226参照）を設定する演出表示手段としての処理を実行する（ステップS4602）。そして、MPU51は、RUSH演出開始フラグをオフに設定し（ステップS4603）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

30

【2939】

<ステップS4604>

RUSH演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS4601：No）、MPU51は、バトル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4604）。バトル演出開始フラグは、特定演出としてのRUSH演出を実行する場合にRUSH演出としてバトル演出を開始させるフラグであり、残保留パターンコマンドを受信した場合に、図223のコマンド判定処理のステップS4527においてオンに設定される。即ち、バトル演出は、a時短遊技状態の移行後に最初に行われる第2特図遊技に対する大当たり抽選の結果が外れである場合に、当該第2特図遊技の終了時に第2特図遊技に対する残保留がある場合に実行される。

40

【2940】

MPU51は、バトル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS4604：Yes）、処理をステップS4605に移行する。一方、MPU51は、バトル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS4604：No）、処理をステップS4611に移行する。

【2941】

<ステップS4605及びS4606>

バトル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS4604：Yes）、MPU51は、図223のコマンド判定処理のステップS4526でRAM512に記憶

50

される残保留パターンを特定する（ステップS 4 6 0 5）。そして、M P U 5 1は、演出表示処理として、残保留パターンに基づいて、特定演出としてのR U S H演出に含まれる前述のバトル演出（図2 2 7及び図2 2 8参照）を表示演出として設定する処理を実行し（ステップS 4 6 0 6）、処理をステップS 4 6 0 7に移行する。

【2 9 4 2】

ここで、本実施形態では、a時短遊技状態での第2入賞口3 1 5への遊技球の入球のうち、a時短遊技状態での最初の第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に対して一発告知演出が実行され、a時短遊技状態での2個目以降の第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に対して残保留パターンが設定される場合にバトル演出が設定される。即ち、a時短遊技状態での最初の第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく第2特図遊技の終了時に第2特図保留（残保留）がある場合にバトル演出が実行され、当該残保留が複数ある場合には、複数の第2特図保留に基づいて実行される第2特図遊技に対して纏めてバトル演出が設定される。具体的には、当該残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れである残保留パターン1～4（図1 9 9（C）参照）である場合には、味方キャラクタが敗北するバトル演出パターンA又はバトル演出パターンB（図2 2 7（A）参照）が設定され、当該残保留に対する大当たり抽選の結果の中に小当たりが含まれている残保留パターン5～8（図1 9 9（C）参照）である場合には、味方キャラクタが勝利するバトル演出パターンC又はバトル演出パターンD（図2 2 7（A）参照）が設定される。そして、当該残保留が複数ある場合に複数の第2特図保留に基づいて実行される第2特図遊技に対して纏めてバトル演出が設定されることで、当該残保留に対して複数回のバトル演出の設定が実行されることが防止される。

【2 9 4 3】

<ステップS 4 6 0 7及びS 4 6 0 8>

ステップS 4 6 0 7では、M P U 5 1は、バトル演出既設定フラグをオンに設定し、さらに、M P U 5 1は、バトル演出開始フラグをオフに設定し（ステップS 4 6 0 8）、処理をステップS 4 6 0 9に移行する。

【2 9 4 4】

バトル演出既設定フラグは、a時短遊技状態での最初の第2入賞口3 1 5への遊技球の入球に基づく第2特図遊技の終了時の1又は複数（2個～4個）の第2特図保留（残保留）があり、当該残保留に対してバトル演出が設定されていることを示すフラグであり、当該変動種別（演出パターン）設定処理のステップS 4 6 1 1において、バトル演出が設定されているか否かを判断するために参照される。

【2 9 4 5】

なお、特定演出としてのR U S H演出（一発告知演出及びバトル演出）の実行中は、前述のように、R U S H中であることを示す画像（「大当たりR U S H」の文字画像）、大当たりR U S H回数を示す画像（「R U S H×3」の文字画像）、当該大当たりR U S Hでの出玉総数を示す画像（「3 0 0 0玉」の文字画像）、大当たりR U S Hで実行可能な残りの特図遊技回数を示す画像などが表示されるが（図2 2 5（D）参照）、これらの画像は、一発告知演出やバトル演出を設定する場合に同時に設定してもよいし、一発告知演出やバトル演出の設定時とは異なるタイミングで設定してもよい。

【2 9 4 6】

<ステップS 4 6 0 9及びS 4 6 1 0>

ステップS 4 6 0 9では、M P U 5 1は、ステップS 4 6 0 6において設定されたバトル演出がバトル演出パターンA又はバトル演出パターンBであるか否かを判断する。即ち、M P U 5 1は、味方キャラクタがバトルで敗北するバトル演出（図2 2 7（A）参照）が設定されたか否かを判断する。

【2 9 4 7】

M P U 5 1は、ステップS 4 6 0 6において設定されたバトル演出がバトル演出パターンA又はバトル演出パターンBである場合（ステップS 4 6 0 9：Y e s）、味方キャラクタがバトルで敗北するバトル演出（図2 2 7（A）参照）が設定された場合、演出表示

10

20

30

40

50

処理として、分岐演出（図 2 2 9 参照）を表示演出としてセットする処理を実行し（ステップ S 4 6 1 0）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 2 9 4 8 】

ここで、味方キャラクタがバトルで敗北するバトル演出パターン A 又はバトル演出パターン B（図 2 2 7（A）参照）は、当該バトル演出が実行される残保留に対する大当たり抽選の結果が全て外れである場合に設定される。即ち、表示演出としての分岐演出（図 2 2 9 参照）は、バトル演出での味方の敗北によって大当たり連荘高確率状態が終了することが遊技者に明示又は示唆される場合に当該バトル演出の終了後に実行される。そして、前述のように、残保留中に対するバトル演出の実行中は、通常遊技状態又は c 時短遊技状態であり、この c 時短遊技状態は、大当たり連荘高確率状態に移行する契機を与える時短大当たりの確率が通常遊技状態よりも高いために通常遊技状態よりも遊技価値が高い遊技状態である。そのため、分岐演出（図 2 2 9 参照）では、遊技者に対する遊技価値が異なる 2 種類の遊技状態のうちのいずれの遊技状態であるか否か、即ち遊技者にとって遊技価値が高い c 時短遊技状態であるか否かが明示又は示唆される。このように、遊技者にとって遊技価値が高い c 時短遊技状態であるか否かが明示又は示唆される分岐演出が表示演出として実行されることで、バトル演出での味方キャラクタの敗北によって大当たり連荘高確率状態が終了することが遊技者に明示又は示唆されることで遊技に対する遊技者の興味が低下する状況においても、表示演出としての分岐演出によって遊技者に有利な遊技状態である c 時短遊技状態であることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

【 2 9 4 9 】

一方、MPU 5 1 は、ステップ S 4 6 0 6 において設定されたバトル演出がバトル演出パターン A 又はバトル演出パターン B でない場合（ステップ S 4 6 0 9：No）、即ち a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく残保留に対する大当たり抽選の結果の中に小当たりが含まれていることに基づいて、味方キャラクタがバトルで勝利するバトル演出パターン C 又はバトル演出パターン D（図 2 2 7（A）参照）が設定されている場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【 2 9 5 0 】

< ステップ S 4 6 1 1 >

バトル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 0 4：No）、MPU 5 1 は、バトル演出既設定フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 1 1）。即ち、MPU 5 1 は、a 時短遊技状態での最初の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球に基づく第 2 特図遊技の終了時の第 2 特図保留（残保留）に対してバトル演出が設定されているか否かを判断する。

【 2 9 5 1 】

MPU 5 1 は、バトル演出既設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 1：Yes）、処理をステップ S 4 6 1 2 に移行し、バトル演出既設定フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 1：No）、処理をステップ S 4 6 1 7 に移行する。

【 2 9 5 2 】

< ステップ S 4 6 1 2 >

バトル演出既設定フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 1：Yes）、MPU 5 1 は、特定演出としての RUSH 演出を終了させる RUSH 演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 6 1 2）。即ち、MPU 5 1 は、バトル演出が実行されている場合に、RUSH 演出（バトル演出）を終了させるか否かを判断する。

【 2 9 5 3 】

MPU 5 1 は、RUSH 演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 2：Yes）、処理をステップ S 4 6 1 3 に移行する。一方、MPU 5 1 は、RUSH 演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 6 1 2：No）、即ち RUS

10

20

30

40

50

H演出（バトル演出）を終了させるタイミングでない場合、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【2954】

<ステップS4613～S4616>

RUSH演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS4612：Yes）、MPU51は、バトル演出が設定されていることを示すバトル演出既設定フラグをオフに設定すると共に（ステップS4613）、RUSH演出を終了させるRUSH演出終了フラグをオフに設定し（ステップS4614）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【2955】

さらに、MPU51は、更新処理として、残保留数カウンタをクリアする処理を実行すると共に（ステップS4615）、残保留数カウンタフラグをオフに設定し（ステップS4616）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。即ち、MPU51は、RUSH演出（バトル演出）を終了する場合に、残保留数の管理（更新）を終了する。つまり、MPU51は、残保留数が0でない場合に表示演出としてのバトル演出を終了する場合（残保留中に大当たり抽選の結果が小当たりであるものが含まれる場合）、残保留数の管理（更新）を終了する。

【2956】

<ステップS4617及びS4618>

バトル演出既設定フラグがオフに設定されている場合（ステップS4611：No）、即ちバトル演出（RUSH演出）の実行中でない場合、MPU51は、通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4617）。

【2957】

MPU51は、通常遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4617：Yes）、表示演出として通常遊技状態演出を設定し（ステップS4618）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、MPU51は、通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4617：No）、処理をステップS4619に移行する。

【2958】

そして、小当たり遊技が実行されることなくRUSH演出が終了した場合（バトル演出で味方キャラクタが敗北した場合）、RUSH演出の終了後の通常遊技状態では、第2特図保留数Mに対応する数の対応表示としての第2特図保留画像が表示されず、RUSH演出の終了時点での第1特図保留数Nに対応する数の第1特図保留画像が対応表示として表示される（図225（A）参照）。即ち、RUSH演出が終了した場合、対応表示としての特図保留画像の表示が、第2特図保留画像から第1特図保留画像に切り替えられる。これにより、遊技者に対し、RUSH演出の終了に基づき、右打ちから左打ちに切り替えることが示唆される。

【2959】

<ステップS4619及びS4620>

通常遊技状態であることを示す通常遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4617：No）、MPU51は、b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4619）。

【2960】

MPU51は、b時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4619：Yes）、表示演出としてb時短遊技状態演出を設定し（ステップS4620）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、MPU51は、b時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4619：No）、処理をステップS4621に移行する。

【2961】

10

20

30

40

50

なお、b時短遊技状態演出では、他の遊技状態とは異なる背景演出（ステージ演出）が表示演出として実行され、この背景演出（ステージ演出）に基づいて、b時短遊技状態であることが識別可能とされる。また、図225（B）に示すように、b時短遊技状態演出では、b時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。図225（B）に示す例では、「大当たりでRUSH確定!!」、「右打ち」、「天井チャンス」の文字画像がb時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。また、b時短遊技状態演出の実行中は、b時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す対応表示としての「残り50回」の文字画像が表示される。

【2962】

<ステップS4621及びS4622>

b時短遊技状態であることを示すb時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4619：No）、MPU51は、c時短遊技状態であることを示すc時短遊技状態フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4621）。

【2963】

MPU51は、c時短遊技状態フラグがオンに設定されている場合（ステップS4621：Yes）、表示演出としてc時短遊技状態演出を設定し（ステップS4622）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。一方、MPU51は、c時短遊技状態フラグがオフに設定されている場合（ステップS4621：No）、当該変動種別（演出パターン）設定処理を終了する。

【2964】

なお、c時短遊技状態演出では、前述のように、RUSH演出の実行中を除くc時短遊技状態において実行されるが、表示演出として他の遊技状態とは異なる背景演出（ステージ演出）が実行され、この背景演出（ステージ演出）に基づいて、特定遊技状態としてのc時短遊技状態であることが識別可能とされる。また、図225（C）に示すように、c時短遊技状態演出では、c時短遊技状態での遊技に関する画像が表示される。図225（C）に示す例では、「大当たりでRUSH確定!!」、「左打ち」、「突然チャンス」の文字画像がc時短遊技状態での遊技に関する画像に該当する。また、c時短遊技状態演出の実行中は、c時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数を示す特定対応表示としての「残り10回」（残りのc時短遊技回数表示）の文字画像が表示される。

【2965】

以上のように、本発明では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【2966】

一方、本発明では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【2967】

具体的には、本実施形態では、時短大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態において、第2入球手段としての第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2遊技回動作としての第2特図遊技を実行する権利に対する第2保留の数に対応する第1数値情報としての第2特図保留数Mが、数値記憶処理としての始動入賞処理でのステップS1108（図200参照）において、第1計数手段としての第2特図保留数記憶エリアNA

10

20

30

40

50

Bに設定され、減算条件としての当該第2特図保留に対する第2特図遊技の開始に基づき、減算処理としての特図データ設定処理でのステップS3806(図209参照)において、第2特図保留数記憶エリアNABに設定された第2特図保留数Mが減算される。また、本実施形態では、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して、表示演出としてのRUSH演出が、演出表示処理としての変動種別(演出パターン)設定処理において設定される。

【2968】

さらに、本実施形態では、特定条件としての大当たり抽選の結果が時短図柄停止外れであることを報知する特図遊技の終了に基づき、遊技状態としてのc時短遊技状態に移行され、c時短遊技状態において実行可能な最大の特図遊技回数に対応する第2数値情報が、数値記憶処理としての遊技状態の移行処理でのステップS4211(図217参照)において、第2計数手段としてのc時短回数カウンタに設定される。また、本実施形態では、c時短遊技状態において実行可能な残りの特図遊技の回数が、更新条件としての特図遊技の開始に基づき、特図遊技制御処理でのステップS3724(図208参照)において更新され、更新後のc時短回数カウンタの値に基づいて、対応表示としての残りのc時短遊技回数表示(演出)を実行可能である。

【2969】

そして、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に移行するa時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球に基づいて実行される第2特図遊技に対して、演出表示処理としての変動種別(演出パターン)設定処理において表示演出としてのRUSH演出の実行中に、大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいて、遊技状態としてのc時短遊技状態に移行される場合、RUSH演出の実行中はc時短遊技状態での対応表示としての残りのc時短遊技回数表示(演出)が実行されない。このように、RUSH演出中にc時短遊技状態に移行される場合、RUSH演出の実行中はc時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示(演出)が実行されないことで、RUSH演出中に大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに基づいてc時短遊技状態に移行される場合であっても、残りのc時短遊技回数表示(演出)によってRUSH演出が途中で終了されることが防止されるため、RUSH演出が途中で終了されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【2970】

また、本実施形態では、表示演出としてのRUSH演出の実行中に遊技状態としてのc時短遊技状態に移行した場合、RUSH演出の終了後に残りのc時短遊技回数表示(演出)が実行される。そのため、本実施形態では、RUSH演出の終了に基づいて、RUSH演出の終了の時点でのc時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始される。このように、RUSH演出の終了に基づいて、RUSH演出の終了の時点でのc時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されることで、RUSH演出を途中で終了させることなく、c時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始させることができるため、c時短遊技状態で実行可能な残りの特図遊技回数の表示が開始されないことに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【2971】

なお、本実施形態では、RUSH演出として一発告知演出及びバトル演出が実行されるが、一発告知演出及びバトル演出の一方の演出を省略してもよく、一発告知演出及びバトル演出の一方又は双方の演出に代えて、ミッション演出などの他の演出を実行してもよい。

【2972】

また、本実施形態では、a時短遊技状態における第2入賞口315への遊技球の入球に対して実行される第2特図遊技の残保留に対して、纏めてバトル演出が設定されるが、当該残保留が複数ある場合に、各残保留に対して個別に演出を設定してもよい。

【2973】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第1～第11の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

【2974】



また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

【 2 9 7 5 】

[ 第 1 3 の実施形態 ]

本遊技機は、本発明の具体的な構成として、始動入球手段としての「始動入球部」を備え、また当否抽選手段としての「抽選処理」を備え、また特定演出としての「表示演出」を備え、また表示制御手段としての「表示制御処理」を備え、また可動手段としての「可動体」を備え、また可動制御手段としての「可動体制御処理」を備え、また特定情報としての「情報」を備え、また一連の特定動作としての「連続的動作」を備え、また第 1 位置としての「戻り側位置」を備え、また第 2 位置としての「駆動側位置」を備え、また終了条件としての「終了判定条件」を備え、また判定手段としての「終了判定」を備える。

10

【 2 9 7 6 】

始動入球手段は、遊技領域に設けられ、遊技球が入球可能なものであればよい。始動入球手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば遊技球の入球を契機として特図遊技を発生させる入球口、遊技球の入球を契機として第 1 特図遊技を発生させる入球口（第 1 入賞口）、遊技球の入球を契機として第 2 特図遊技を発生させる入球口（第 2 入賞口）、遊技球の入球を契機として普図遊技を発生させる入球口（スルーゲート）、遊技球の入球を契機として可動体（電動役物、羽根物）を作動させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

【 2 9 7 7 】

当否抽選手段は、各種抽選を実行する処理であればよい。当否抽選手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば大当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選を実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選を実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

30

【 2 9 7 8 】

特定演出は、各種抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出であればよい。特定演出としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、プラズマディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、有機 EL ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第 1 特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて第 2 特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて大当たり遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるも

40

50

のである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第 1 特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に第 2 特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第 1 特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が小当たりを発生させるものである場合に第 2 特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第 1 特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短遊技状態を発生させるものである場合に第 2 特図遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技において表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が確変大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が時短大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が通常大当たり遊技状態（当該大当たり遊技の終了後に通常遊技状態に移行）を発生させるものである場合に表示手段で実行される演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のオープニングにおいて表示手段で実行されるオープニング演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技の開閉実行モードにおいて表示手段で実行される開閉実行モード演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のラウンド遊技において表示手段で実行されるラウンド遊技演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のインターバルにおいて表示手段で実行されるインターバル演出、大当たり抽選の結果が大当たりを発生させるものである場合に大当たり遊技のエンディングにおいて表示手段で実行されるエンディング演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて普図遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

#### 【 2 9 7 9 】

表示制御手段は、複数の演出表示態様の中から演出を決定して実行する処理であればよい。表示制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば液晶ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、ドットマトリクスディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、プラズマディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、有機 EL ディスプレイを備える表示手段で実行される表示演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、大当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、小当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体（電動役物、羽根物など）を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて実行される演

10

20

30

40

50

[illegible]

10

20

30

40

50

させるか否かの抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、普図当たり遊技を発生させるか否かの抽選の結果が外れである場合に普図当たり遊技において表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、可動体を高頻度又は高確率で作動させる遊技状態から可動体を低頻度又は低確率で作動させる遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、確変遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、時短遊技状態から通常遊技状態に転落させるか否かの抽選の結果に応じて表示手段で実行される演出を複数の演出表示態様の中から決定して実行する処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

#### 【 2 9 8 0 】

可動手段は、遊技領域に設けられ、演出の表示中に動作可能なものであればよい。可動手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）における演出の表示中に動作されるもの、大当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、小当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、普図当たり遊技における演出の表示中に動作されるもの、直線的経路を移動可能なもの、非直線的経路を移動可能なもの、曲線的経路を移動可能なもの、2つの位置の間を往復移動可能なもの、回転可能なもの、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動することで回動可能なもの、形態変化が可能なもの、複数の可動部材が結合又は分離するもの、少なくとも一部が拡大可能又は縮小可能なもの、液晶ディスプレイなどの表示部を備えるもの、発光可能な発光部を備えるもの、演出として動作されるもの、特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）での演出として動作されるもの、特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、スペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知するために動作されるもの、先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知するために動作されるもの、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆するために動作されるもの、確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に確変大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、通常大当たりであることを示唆した後に時短大当たりであることを告知するために動作されるもの、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、遊技球の入球により特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）するために動作されるもの、特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）において動作されるもの、大当たり遊技において動作されるもの、大当たり遊技のオープニングにおいて動作されるもの、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技において動作されるもの、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルにおいて動作されるもの、大当たり遊技のエンディングにおいて動作されるもの、ラウンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行させる契機を付与する入球口（ $\vee$ 入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を開放又は閉鎖するために動作されるもの、小当たり遊技において開閉され、遊技球の入球により小当たり遊技の終了後に大当たり遊技を発生させる契機を付与する入球口（ $\vee$ 入賞口）を開放又は閉鎖するために動作されるもの、遊技球の流路を切り替えるために動作されるもの、遊技球を発射させるために可動される発射槌、遊技球を発射槌によって発射可能な位置に移動させる球送り装置、それら

20

30

40

50

の任意の組合せなどが挙げられる。

【 2 9 8 1 】

可動制御手段は、可動手段の可動態様を決定して実行する処理であればよい。可動制御手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、大当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、小当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、普図当たり遊技における演出の表示中での可動手段の可動態様を決定して実行する処理、可動手段が直線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を直線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が非曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を非曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が曲線的経路を移動する可動態様を決定して可動手段を曲線的経路に沿って移動させる処理、可動手段が 2 つの位置の間を往復移動する経路を決定して可動手段を 2 つの位置の間を往復移動させる処理、可動手段が回転する可動態様を決定して可動手段を回転させる処理、支点を中心として可動手段の先端部が円弧状経路に沿って移動する可動態様を決定して可動手段を回動させる処理、可動手段の形態を変化させる可動態様を決定して可動手段の形態を変化させる処理、複数の可動部材を結合又は分離させる可動態様を決定して複数の可動部材を結合又は分離させる処理、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる可動態様を決定して可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる処理、液晶ディスプレイなどの表示部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、発光可能な発光部を備える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段の演出としての可動態様を決定して演出として可動手段を可動させる処理、可動手段を特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）での演出としての可動態様を決定して可動手段を特図遊技で可動させる処理、可動手段を特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）での所定演出の実行の有無を遊技者に告知するための可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスーパーリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段をスペシャルリーチの実行の有無を遊技者に告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、可動手段を先に示唆した状態よりも有利な状態であるか否かを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、大当たり期待度が高いことを明示又は示唆する可動態様で可動手段を可動させる可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、確変大当たりであることを示唆した後により出玉期待値の高い確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後確変大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、通常大当たりであることを示唆した後短大当たりであることを告知する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）での可動手段の可動態様を決定して特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技での可動手段の可動態様を決定して大当たり遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のオープニングでの可動手段の可動態様を決定してオープニングにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技の開閉実行モードでの可動手段の可動態様を決定して開閉実行モードにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのラウンド遊技での可動手段の可動態様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、大当たり遊技における開閉実行モードのインターバルでの可動手段の可動態様を決定してインターバルにおいて可動手段を可動させる処理、大当たり遊技のエンディングでの可動手段の可動態様を決定してエンディングにおいて可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉される入球口（可変入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態

10

20

30

40

50

様を決定してラウンド遊技において可動手段を可動させる処理、可動手段による入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、遊技球の入球により特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を実行する契機を付与する入球口への遊技球の入球を許容又は制限（入球口を開放又は閉鎖）する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に高頻度サポートモードに移行させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、ラウンド遊技において開閉され、遊技球の入球により大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行させる契機を付与する入球口（V入賞口）を開放又は閉鎖する可動手段の可動態様を決定して動かせる処理、遊技球の流路を切り替える可動手段の可動態様を決定して可動手段を可動させる処理、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

## 【2982】

特定情報は、可動手段の各種可動態様に対応して1回の設定処理で設定され、1回の設定処理で設定された情報によって可動手段が一連の動作を実行可能なデータ群であればよい。特定情報としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるタスクテーブル（駆動データ1）、複数の処理によって可動手段に一連の動作を実行させるために可動手段の駆動源（例えばモーター）を制御するタスクテーブル（駆動データ1）、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、大当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、小当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、普図当たり遊技において各種可動態様で可動手段を動作させる情報、直線的経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、非線の経路に沿った各種可動態様で可動手段を動作させる情報、曲線的経路に沿った可動態様で可動手段を動作させる情報、2つの位置の間で可動手段を少なくとも1回往復させる可動態様で可動手段を動作させる情報、可動手段を各種可動態様で回転させる情報、支点を中心として可動手段の先端部を円弧状経路に沿った可動態様で動作させることで可動手段を回動させる情報、可動手段を形態変化させる各種可動態様に対応する情報、複数の可動部材を結合又は分離させる各種可動態様に対応する情報、可動手段の少なくとも一部を拡大又は縮小させる各種可動態様に対応する情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により特図遊技を実行する契機を付与する入賞口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で複数回繰り返し開閉させる情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって各種可動態様で開閉させる情報、可動手段の1の可動態様の全体又は一部の動作に対応して設定される情報、複数の可動態様に共通する可動手段の動作に対応する情報、可動手段の1の可動態様の全体又は一部の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）、複数の可動態様に共通する可動手段の時系列動作を示す情報（シナリオデータ、駆動データ）に対応する情報、可動手段の1の可動態様における全体又は一部の可動時間に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様における全体又は一部の可動回数に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様に含まれる繰り返し動作の回数の全体又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の1の可動態様のうちの次の動作が開始されるまでの待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、可動手段の動作が開始されるまでの

20

30

40

50

待機期間の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、遊技球が入球可能な入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって繰り返し開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる最大回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、大当たり遊技のラウンド遊技において遊技球の入球により賞球を付与する入球口を可動手段の動作によって開閉させる残り回数の全部又は一部に対応して設定される数値情報、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

#### 【2983】

一連の特定動作は、可動手段の可動範囲において実行される動作であればよい。一連の特定動作としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の可動範囲において実行される連続的動作、起点（戻り側位置）と折り返し位置（駆動側位置）との間で可動手段が少なくとも1回往復される動作、可動手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）と可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））との間で可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置と最大可動位置との間の中間位置を起点（戻り側位置）又は折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置を起点（戻り側位置）とし中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、中間位置を起点（戻り側位置）とし最大可動位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、互いに異なる中間位置のうち的一方の中間位置を起点（戻り側位置）とし他方の中間位置を折り返し位置（駆動側位置）として可動手段が少なくとも1回往復される動作、待機位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも1回含む動作、最大可動位置側に向けた方向への可動手段の移動を少なくとも1回含む動作、待機位置側に向けた方向に可動手段を移動させて待機位置（戻り側位置）又はその近傍に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側に向けた方向に可動手段を移動させて最大可動位置（駆動側位置）又はその近傍に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、待機位置側（戻り側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、最大可動位置側（駆動側位置）に向けた方向に可動手段を移動させて中間位置に少なくとも1回可動手段を位置させる動作、所定位置での可動手段の回転動作、待機位置（戻り側位置）での可動手段の回転動作、最大可動位置（駆動側位置）での可動手段の回転動作、中間位置での可動手段の回転動作、可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、大当たり遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、大当たり遊技の開閉実行モードにおいて可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、大当たり遊技のラウンド遊技において可動手段を作動させることによって入賞口を少なくとも1回開閉する動作、小当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、普図当たり遊技において可動手段を作動させることによって入球口を少なくとも1回開閉する動作、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

20

30

40

#### 【2984】

第1位置及び第2位置は、可動手段の可動範囲内に設定される互いに異なる位置であればよい。第1位置及び第2位置としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動

50



手段が非駆動状態である場合の待機位置（戻り側位置）、可動手段が駆動状態である場合の最大可動位置（待機位置から最も離れた位置（駆動側位置））、待機位置と最大可動位置（待機位置から最も離れた位置）との間に設定される中間位置、当該中間位置のうちの最大可動位置よりも待機位置に近い位置、当該中間位置のうちの待機位置の近傍位置、当該中間位置のうちの待機位置よりも最大可動位置に近い位置、当該中間位置のうちの最大可動位置の近傍位置、可動手段が往復動作を行う場合の起点（戻り側位置）、可動手段が往復動作を行う場合の折り返し位置（駆動側位置）、可動手段が回転動作を行う場合の回転位置、可動手段が拡大動作又は縮小動作を行う位置、複数の可動部材の結合動作又は分離動作を行う位置、遊技球の入球が可能な入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、遊技球の入球を契機として特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球により賞球を付与する入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として確変遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、大当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として大当たり遊技を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、小当たり遊技において入球可能とされ、遊技球の入球を契機として時短遊技状態を発生させる入球口を閉鎖する位置（戻り側位置）又は開放する位置（駆動側位置）、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

#### 【2985】

終了条件は、可動手段の一連の特定動作を終了させる条件であればよい。終了条件としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過すること、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の最大可動回数が経過すること、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了すること、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であること、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作されること、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過すること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作されること、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過すること、大当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了すること、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する

30

40

50



規定回数の開閉が終了すること、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了すること、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であること、可動手段の動作にエラーが発生していること、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

【2986】

判定手段は、終了条件が成立しているか否かの判定であればよい。判定手段としては、本発明の趣旨を実現可能であれば、例えば可動手段の最大可動時間が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動時間に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の最大可動回数が経過しているか否かの判定、可動手段の最大可動回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作に対して設定された動作データで規定される全ての処理が終了しているか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数が規定回数であるか否かの判定、可動手段の所定位置への復帰回数を規定する減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、特図遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、遊技者によって操作可能な操作手段が遊技者によって操作された否かの判定、予め設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、予め設定される所定期間が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内に遊技者によって操作手段が操作された否かの判定、可動手段の最大可動時間に設定される所定期間内が遊技者によって操作手段が操作されずに経過したか否かの判定、大当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、大当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、小当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の規定回数の往復動作が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技での可動手段の往復動作の規定回数に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の

10

20

30

40

50

動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、特図遊技（第1特図遊技又は第2特図遊技）において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、大当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉（大当たり種別に対応した所定回数のラウンド遊技）に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、小当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作によって開閉される入賞口に対する規定回数の開閉が終了しているか否かの判定、普図当たり遊技において可動手段の動作による規定回数の入賞口の開閉に対応して設定される減算式数値情報（減算式カウンタ等）が0又は加算式数値情報（加算式カウンタ等）が最大値であるか否かの判定、可動手段の動作にエラーが発生しているか否かの判定、それらの任意の組合せなどが挙げられる。

10

20

#### 【2987】

ところで、遊技機においては、各種遊技において駆動される可動体が設けられている。可動体は、例えば入賞口への遊技球の入球を契機して実行される大当たり抽選の結果を報知する特図遊技や、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技において、往復動作などの連続的動作を含む可動形態で可動される。そして、可動体の制御においては、より効率の良い制御で可動体の動作制御、終了制御を実行することが望まれる。

#### 【2988】

遊技機では、表示手段での表示演出の実行中に可動体を可動させている。可動体の可動態様としては、興趣向上のために複数の可動形態が設けられている。ここで言う可動形態には、可動体の動作軌跡、動作回数、動作量などが含まれ、また、その組み合わせも当然に含まれる。そして、可動体は、所定の初期位置から可動限界位置の間で各種動作を行う。このとき、可動体を制御する制御部では、制御の簡略化やデータ量の削減のため共通する可動態様に対する制御やデータを共用することで、より好適に可動体を制御することが求められている。これにより、1の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの回数（制御負担）が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

30

40

#### 【2989】

しかしながら、共通する可動態様を実行する場合であっても、実行する可動態様によって共通する可動態様を終了して次動作に移行する終了条件や終了タイミングが異なる場合がある。このため、従来の可動体制御においては、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行えていなかった。

#### 【2990】

これに対し、本発明は、所定の可動態様の終了制御及び次動作への移行制御が効率良く行うことを目的としている。

#### 【2991】

50

具体的には、遊技機では、例えば各種遊技における表示手段での表示演出の実行中に、可動体の１種である演出用役物を可動させることによって演出性を高め、遊技の興趣の向上が図られている。例えば、可動体は、表示手段での表示演出の実行中に、特図遊技においてスーパーリーチ（ＳＰリーチ）やスペシャルリーチ（ＳＰＳＰリーチ）に発展することを示唆するために駆動され、また特図遊技において通常大当たりであることを告知した後に、当該特図遊技や当該特図遊技の終了後に実行される大当たり遊技において、確変大当たりであることを示唆するために駆動される。この場合、可動体は、往復動作等の連続的動作の後に、その後の告知内容に従って、遊技者に有利な告知を行う動作が実行され、又は遊技者に不利な告知を行う動作が実行される（あるいは可動体が動作されない）。

【２９９２】

また、可動体の１種である演出用役物の制御において、複数の可動態様から決定される１の可動態様で可動体が可動される場合、それらの可動態様における共通の動作（例えば前述の往復動作のような連続的動作）に対して共通の１つの駆動データ（図２６９参照）が利用される。この駆動データは、ＲＯＭに記憶され、各種可動態様の可動体の共通の動作に対応してＲＯＭから読み出されてＲＡＭに１回の設定処理で設定（一時記憶）され、１回の設定処理で設定された情報によって可動体の共通の連続的動作を複数の処理によって実行させるデータ群である。具体的には、本実施形態における当該駆動データは、複数の可動態様に共通の連続的動作として可動体の動作量や動作軌跡の異なる３種類の往復動作を実行させるためにステッピングモーターを制御するタスクテーブルとして設定されており、このタスクテーブルによって規定される処理を順次実行することで、表示手段の上部から中央部に向けて可動体が往復動作を行いつつ徐々に進出した後に初期位置に復帰する連続的動作が実行される。このように、複数の可動態様における共通の連続的動作に対して共通の１つの駆動データが設定されることで、１の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくできるためにＲＯＭのメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体を動作させる際のＲＯＭからの駆動データの読み出しやＲＡＭへの設定（一時記憶）などの制御負担が軽減される。そして、可動体が共通の駆動データに基づいて動作される場合、共通の駆動データに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【２９９３】

一方、可動体の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間において遊技者による操作ボタン２０に対する操作が有効とされることがある。この場合においても、操作ボタン２０に対する操作が実行されたタイミングではなく、共通の駆動パターンデータに基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動体の動作に対して個別に設定される駆動パターンデータに基づいて可動体の次の動作が実行される。

【２９９４】

しかしながら、操作ボタン２０に対する操作が有効とされる所定期間において操作ボタン２０が操作されるタイミングは画一的ではなく不定である。そのため、操作ボタン２０が操作されてから、共通の駆動データに基づく可動体の制御処理が終了するまでの時間が画一的ではなく不定となる。即ち、操作ボタン２０が操作によって複数の可動態様における共通の連続的動作に対する終了判定条件が成立してから、当該共通の連続的動作に対する可動体の終了制御を即座に実行でいないことがある。そのため、可動体の共通の動作後に実行される次の動作が開始されるまでの時間が不均一となることで、当該共通の連続的動作から次動作への可動体の動作移行が円滑に行えないことがある。その結果、可動体の動作移行が円滑に行えないことに、遊技者が違和感を覚えることがある。特に、例えば操作ボタン２０に対する操作が有効とされる所定期間の開始直後に操作ボタン２０が操作された場合には、当該所定期間の終了直前に操作ボタン２０が操作される場合に比べて、可動体による次の動作が実行されるまでの時間が長く、操作ボタン２０が操作されてから即座に次の動作に移行することができないことから、遊技者は、操作ボタン２０が操作されてから即座に次の動作に移行されないことに違和感を覚えやすい。そして、可動体は、前

10

20

30

40

50

述のように特図遊技や大当たり遊技での表示演出の実行中に、各種告知を行うか否かの演出のために動作されることがあることから、この場合には、可動体の動作に対して遊技者が覚える違和感が、可動体による演出効果を低下させる原因となる。

【 2 9 9 5 】

これに対して、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での 1 の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する 1 の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

【 2 9 9 6 】

さらに、本発明では、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1 の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第 1 位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第 1 位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第 1 位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第 1 位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による 1 の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【 2 9 9 7 】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置 6 での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部 3 4 1 において表示演出が実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材 3 7 の可動態様が複数の可動態様 A ~ D から決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出

10

20

30

40

50

の実行中に可動体としての可動回転役物部材 37 が複数の可動態様 A ~ D から決定される 1 の可動態様に基づいて可動される。

【 2 9 9 8 】

また、本実施形態では、複数の可動態様 A ~ D における連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン A ~ C での動作に関しては 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材 37 が可動され、駆動パターン A ~ C での動作の終了後には、各可動態様 A ~ D に応じた個別の駆動データ 2 ~ 5 の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターン D ~ G のいずれかで可動体としての可動回転役物部材 37 が可動される。このように、複数の可動態様 A ~ D における共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作に関し

10

【 2 9 9 9 】

そして、本実施形態では、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターン A ~ C での動作が 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置 1 又は中間作動位置 2 から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置 1 に、可動回転役物部材 37 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン 20 の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が継続される。一方、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立している場合 (遊技者による操作ボタン 20 に対する操作がある場合) には、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づく可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の途中であっても、可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了する。そして、告知内容に従って決定される各可動態様 A ~ D に応じた個別の駆動データ 2 ~ 5 の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターン D ~ G での動作で可動体としての可動回転役物部材 37 が可動される。

20

30

【 3 0 0 0 】

このように、本実施形態では、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が 1 つの駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ) の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材 37 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否か (遊技者により操作ボタン 20 の操作が行われたか否か) が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合 (遊技者による操作ボタン 20 に対する操作があったと判断される場合)、戻り側位置に位置する可動回転役物部材 37 の可動が停止されて共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作の実行中に共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材 37 の可動を停止して共

40

50

通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了させることができる。その結果、駆動パターン A ~ C での共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材 37 の駆動パターン A ~ C での共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様 A ~ D の終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材 37 の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材 37 の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材 37 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

10

#### 【3001】

以下、本実施形態について、図 230 ~ 図 289 を参照して前述の第 1 の実施形態との相違点を中心に説明する。但し、本実施形態において重要な事項については、前述の第 1 の実施形態において既に説明している場合であっても改めて説明することがある。

#### 【3002】

##### [遊技機 10 の構成]

まず、図 230 ~ 図 234 を参照しつつ、遊技機 10 の構成について説明する。ここで、図 230 ~ 図 232 は本実施形態に係る遊技機 10 の遊技盤 31 の一例を示す正面図、図 233 は遊技盤 31 に設けられる可動回転役物部材 37 の作動例を示す正面図、図 234 は可動回転役物部材 37 の周辺を、一部を破断して示す側面図である。

20

#### 【3003】

##### [前面枠 11 の構成]

図 1 ~ 図 3 に示すように、前面枠 11 は、操作ボタン 20、選択決定部 21、発射ハンドル 22、上皿 23、下皿 24、パネル 25、スピーカ 26、及び電飾部 27などを備える。

#### 【3004】

操作ボタン 20 は、上皿 23 の前方に設けられている。操作ボタン 20 は、押下操作の有無に応じて、後述の音声ランプ制御装置 5 に対する入力信号を切り換える操作スイッチ 20a (図 7 参照) を備える。これにより、音声ランプ制御装置 5 では、後述のように、操作ボタン 20 の操作状態 (操作あり及び操作なし) を判断することが可能である (図 256 及び図 257 参照)。この操作ボタン 20 は、大当たり抽選での抽選結果を遊技者に明示する特図遊技で実行される特図遊技演出における予め定められた操作受付期間での遊技者による操作ボタン 20 に対する操作を契機として実行される操作ボタン演出 (図 277 参照) などを実行させるために操作される。

30

#### 【3005】

発射ハンドル 22 は、遊技者が遊技球を発射させるために操作する回転式ハンドルである。遊技機 10 では、遊技者による発射ハンドル 22 に対する所定の遊技操作として回転操作がなされた場合に、その回転操作量に応じた強さで後述の遊技球発射機構 32 から遊技球が発射されることにより基本的な遊技が行われる。例えば、遊技者による発射ハンドル 22 に対する所定の遊技操作に応じて、遊技盤 31 の左側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる左打ち、及び遊技盤 31 の右側領域に遊技球を打ち出す、いわゆる右打ちを実行することができる。そして、本実施形態では、通常遊技状態では、始動入球部としての第 1 入賞口 314 に遊技球を入球させて第 1 特図遊技を実行するために左打ちが奨励され、確変遊技状態及び時短遊技状態では、スルーゲート 317R 及び始動入球部としての第 2 入賞口 315 に遊技球を入球させて第 2 特図遊技を実行するために右打ちが奨励され、大当たり遊技状態では、可変入賞口 316 に遊技球を入球させるために右打ちが奨励される。そのため、遊技者は、遊技状態に応じて奨励される所定の遊技操作を発射ハンドル 22 に

40

50

対して実行することで不利益の発生を防止することができる。

【 3 0 0 6 】

[ 内 枠 1 2 の 構 成 ]

図 2 及び図 3 に示すように、内 枠 1 2 は、遊技球発射機構 3 2、遊技盤 3 1などを備える。

【 3 0 0 7 】

図 2 に示すように、遊技球発射機構 3 2 は、発射レール 3 2 1、球送り装置 3 2 2、及びソレノイド 3 2 3 を備える。発射レール 3 2 1 は、遊技球発射機構 3 2 から遊技盤 3 1 の内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて形成されており、遊技球発射機構 3 2 から発射される遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に導くものである。球送り装置 3 2 2 は、ソレノイドなどの駆動手段を有しており、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体の連続的動作である往復動作を実行することで、上皿 2 3 に貯留されている遊技球を 1 球ずつ発射レール 3 2 1 上に供給する。ソレノイド 3 2 3 は、戻り側位置と駆動側位置との間で可動体である発射槌に連続的動作である往復動作を実行させることで、発射レール 3 2 1 上に供給された遊技球を内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 に向けて発射させる駆動手段である。そして、遊技機 1 0 では、遊技者により発射ハンドル 2 2 に対する所定の遊技操作がなされている状況では、遊技者による発射ハンドル 2 2 の操作に応じてソレノイド 3 2 3 が駆動制御され、0.6 sec に 1 個の遊技球が遊技領域に向けて発射される。なお、遊技球発射機構 3 2 は、ソレノイド 3 2 3 に代えてモーターなどの他の駆動手段を用いて遊技球を発射させる機構であってもよい。

【 3 0 0 8 】

図 2 3 0 に示すように、遊技盤 3 1 には、内レール 3 1 1 と、外レール 3 1 2 と、一般入賞口 3 1 3 と、始動入球手段としての第 1 入賞口 3 1 4 及び第 2 入賞口 3 1 5 と、可変入賞口 3 1 6、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R、アウト口 3 1 8、可変表示ユニット 3 4、メイン表示部 3 6、及び可動手段としての可動回転役物部材 3 7 が設けられている。

【 3 0 0 9 】

内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 は、発射された遊技球を遊技盤 3 1 の盤面上の遊技領域に向けて送り出すための搬送路である。そして、内レール 3 1 1 及び外レール 3 1 2 から発射された後、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に入球しなかった遊技球はアウト口 3 1 8 から排出される。一方、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5 又は可変入賞口 3 1 6 に遊技球が入球すると、予め設定された数の賞球が払い出される。例えば、一般入賞口 3 1 3 に入球した場合の賞球数は 10 個、第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入球した場合の賞球数は 3 個、可変入賞口 3 1 6 に入球した場合の賞球数は 10 個である。

【 3 0 1 0 】

また、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R に遊技球が入球した場合、賞球の払い出しはないが、スルーゲート 3 1 7 L、3 1 7 R に遊技球が入球することを契機として当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理が実行される。そして、普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合には、普図当たり遊技が実行される。この普図当たり遊技では、可動体である電動役物 3 1 5 b が作動されることで、始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 が開放される。つまり、電動役物 3 1 5 b に対する可動制御処理が実行されることで、複数の可動態様（0.1 秒の短開放、6 秒の長開放）から 1 の可動態様が決定され、普図当たり遊技において、1 の可動態様に応じて、電動役物 3 1 5 b が、第 2 入賞口 3 1 5 を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第 2 入賞口 3 1 5 を開放する作動位置（駆動側位置）との間で往復移動される連続的動作が実行される。このように、普図当たり遊技において第 2 入賞口 3 1 5 が開放されることで第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が可能になる。

【 3 0 1 1 】

ここで、本実施形態では、第 2 入賞口 3 1 5 が 0.1 秒開放され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が不能又は困難な可動態様、及び第 2 入賞口 3 1 5 が 6 秒開放され、第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球が容易な可動態様の 2 つの可動態様が設定されている（図

240(C)及び図240(D)参照)。そのため、電動役物315bに対する可動制御処理では、第2入賞口315への遊技球の容易さが異なり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る2つの可動態様から1の可動態様が決定され、決定された1の可動態様で電動役物315bの連続的動作が実行される。

#### 【3012】

また、始動入球部としての第1入賞口314又は第2入賞口315に遊技球が入球することを契機として、当否抽選手段を実行するメイン制御ユニット331(主制御装置4のMPU41)により、当否抽選処理としての大当たり抽選に関する処理が実行される。そして、メイン制御ユニット331で行われた大当たり抽選の結果は、特図(第1特図又は第2特図)が変動表示される特図遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)によって報知され、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、当該特図遊技の終了後に大当たり遊技が実行される。この大当たり遊技では、開閉実行モードにおいて所定回数(例えば5回又は16回)のラウンド遊技が繰り返し実行される、各ラウンド遊技では、可動体である開閉扉319が、可変入賞口316を閉鎖する待機位置(戻り側位置)と、可変入賞口316を開放する作動位置(駆動側位置)との間で往復移動される。つまり、開閉実行モードでは、開閉扉319に対する可動制御処理として、複数のラウンド遊技数(例えば5回又は16回)から大当たり抽選の結果に応じて、ラウンド遊技数が決定され、決定された数のラウンド遊技が実行されることで、開閉扉319が繰り返し往復移動される連続的動作が実行される。このように、大当たり遊技では、開閉扉319の連続的動作によって可変入賞口316が繰り返し開放されるため、多量の賞球の払い出しが期待できる。

#### 【3013】

図230～図234に示すように、可動体である可動回転役物部材37は、詳細は後述するが、役物駆動機構37a(図235参照)によって、上下動、回転、及び拡縮可能であり、特図遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために動作される。ここで、本実施形態では、可動回転役物部材37が、所定の演出(スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出)が実行されるか否かを遊技者に告知するために、又は大当たり抽選の結果が5R通常大当たり又は5R確変大当たりであることを示唆した後に16R確変大当たりであるか否かを遊技者に告知するために、複数の可動態様から決定される1の可動態様で動作される。また、本実施形態では、後述のように、可動回転役物部材37の可動態様によって遊技者に各種の告知が実行され、告知内容に対応させて4つの可動態様が設定されている。具体的には、4つの可動態様として、スーパーリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様A(SP発展告知)、スペシャルリーチ演出が実行されることを遊技者に告知する可動態様B(SPSP発展告知)、確変大当たりであることを遊技者に告知する可動態様C(確変昇格告知)、及び所定の演出(スーパーリーチ演出又はスペシャルリーチ演出)が実行されないこと、又は大当たり抽選の結果が確変大当たりでないこと(通常大当たり)を告知する可動態様D(発展無し告知、確変昇格無し告知)が設定されている(図266参照)。

#### 【3014】

なお、可動体である可動回転役物部材37は、大当たり遊技において遊技に関する所定の情報を遊技者に付与するために可動されてもよい。例えば、特図遊技において大当たり抽選の結果が通常大当たりであることを明示した場合、可動回転役物部材37は、大当たり遊技において、大当たり抽選の結果が確変大当たりである告知する確変昇格演出として可動されてもよい。また、特図遊技を実行する権利の保留がある場合に当該大当たり遊技の終了後に実行される保留された特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの告知(いわゆる保留連荘の告知)のために、大当たり遊技において可動回転役物部材37が可動されてもよい。

#### 【3015】

また、特図遊技において可動回転役物部材37を可動させることで、その可動態様に応じて、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであるが否か、当該特図遊技によって報知される大当たり抽選の結果が大当たりであることの期待度が高い



か否かなどを告知するようにしてもよい。

【3016】

可動回転役物部材37は、縮小状態の正面視において花を模した形状を有しており、図柄表示部341の前面側に配置されている。なお、可動回転役物部材37の設置場所は、図柄表示部341の前面側に限らず変更可能であり、可動回転役物部材37が可動可能であり、遊技者に視認可能である場所であればよい。そして、可動回転役物部材37は、複数の板状部材370、回転軸372及び複数の拡張ガイド機構373を備える。

【3017】

複数の板状部材370は、花びらを模した同一又は略同一の形状を有し、例えば全体が樹脂により形成されている。もちろん、複数の板状部材370は、少なくとも1つが異なる形状であってもよい。また、複数の板状部材370は、必ずしも花びらを模した形状である必要もない。

10

【3018】

回転軸372は、後述の役物駆動機構37a（図235参照）から回転駆動力が入力される部分であり、図柄表示部341に向けて遊技盤31の前後方向に延びている。回転軸372は、MPU51の制御に従って役物駆動機構37aから回転力が入力されることによって回転状態とされ、MPU51の制御に従って役物駆動機構37aから回転力の入力停止されることによって非回転状態とされる。

【3019】

なお、回転状態での回転軸372（複数の板状部材370）の回転速度、即ち可動回転役物部材37の回転速度は、特に制限はなく、また一定であっても不定であってもよく、さらには回転速度や回転方向が変化するようにしてもよい。

20

【3020】

回転軸372には、複数の拡張ガイド機構373が正面視において放射状に固定されている。そのため、複数の拡張ガイド機構373は、回転軸372が回転されることによって回転軸372を中心に回転可能である。回転軸372は、昇降シャフト374に固定された支持リング375に回転可能に支持されており、規制リング376によって前後方向の移動が規制されている。ここで、昇降シャフト374は、回転軸372を上下方向に移動させるものであり、後述の役物駆動機構37a（図235参照）から入力される駆動力によって回転軸372を上下方向に移動させる。これにより、可動回転役物部材37は、回転軸372が上下方向への移動されることによって、全体が上下方向に移動可能である。

30

【3021】

各拡張ガイド機構373は、板状部材370を1つずつ支持しており、支持した板状部材370を回転軸372の半径方向に沿ってスライド移動させることが可能である。各拡張ガイド機構373は、例えば後述の役物駆動機構37a（図235参照）から入力される回転力を直進力に変換することで、支持した板状部材370を回転軸372の半径方向に沿ってスライド移動させる。各拡張ガイド機構373としては、回転力を直進力に変換する公知の機構を採用することができる。具体的には、各拡張ガイド機構373としては、ラック、スクリーシャフト、ボールねじ、無端ベルト、ワイヤ、チェーン、平歯車や傘歯車などの各種歯車、ローラなどの構成要素を1以上含むアクチュエータが挙げられる。また、各拡張ガイド機構373は、磁力や電磁力を利用したものであってもよい。

40

【3022】

このように、可動回転役物部材37では、回転軸372が昇降シャフト374に回転可能に支持され、回転軸372から放射状に配置された複数の拡張ガイド機構373に1つずつ板状部材370、371がスライド移動可能に支持されている。そのため、第1の回転役物部材37は、図柄表示部341の正面側において、上下方向に移動可能であり、回転軸372を中心に回転可能であり、回転軸372を中心に拡張可能である。

【3023】

ここで、図235は遊技機10のシステム構成の要部の一例を示すブロック図である。

【3024】

50

図 2 3 5 に示すように、可動回転役物部材 3 7 は、M P U 5 1 によって制御される役物駆動機構 3 7 a を介して、上下動、回転及び拡張が制御される。役物駆動機構 3 7 a は、入出力 I / F 5 2 を介して音声ランプ制御装置 5 の M P U 5 1 に接続されている。この役物駆動機構 3 7 a は、例えば複数のモーター、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に復帰していることを検出するための復帰検出部、及びモータードライバを有する。

#### 【 3 0 2 5 】

複数のモーターは、例えばステッピングモーター、D C モーターなどであり、復帰検出部は、例えば光学式センサ、接点式センサなどである。各モーターは、駆動ギアなどの駆動伝達機構を介して、可動回転役物部材 3 7 の回転軸 3 7 2、複数の拡張ガイド機構 3 7 3 及び昇降シャフト 3 7 4 に連結されており、回転軸 3 7 2、複数の拡張ガイド機構 3 7 3 及び昇降シャフト 3 7 4 に駆動力が入力される。可動回転役物部材 3 7 は、昇降シャフト 3 7 4 の駆動力が入力されることによって、可動回転役物部材 3 7 が開口 3 1 A から露出する予め定められた図 2 3 0 に示す戻り側位置である待機位置（図 2 3 1 に仮想線で示す位置）と、可動回転役物部材 3 7 が下方に最も可動された位置であり、可動回転役物部材 3 7 の全体が露出する図 2 3 1 に実線で示す駆動側位置である作動位置との間で、図柄表示部 3 4 1 の正面側において上下方向に移動可能である。また、図 2 3 3 に示すように、可動回転役物部材 3 7 は、回転軸 3 7 2 に回転力が入力されることによって、図柄表示部 3 4 1 の正面側において反時計回り方向に回転可能である。なお、可動回転役物部材 3 7 の回転位置は、待機位置と作動位置との間のいずれの位置でもよいが、本実施形態では、可動回転役物部材 3 7 は作動位置において回転される。さらに、可動回転役物部材 3 7 は、拡張ガイド機構 3 7 3 に駆動力が入力されることによって、図柄表示部 3 4 1 の正面側において、回転軸 3 7 2 の半径方向に各板状部材 3 7 0 がスライド移動されることで拡張可能である。そして、可動回転役物部材 3 7 は、図柄表示部 3 4 1 の正面側において、縮小状態（図 2 3 3（A）参照）及び拡大状態（図 2 3 3（B）参照）のいずれにおいても回転可能である。

#### 【 3 0 2 6 】

また、役物駆動機構 3 7 a は、モータードライバが音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に接続されている。そして、モータードライバは、音声ランプ制御装置 5 からの制御指示に従って各モーターを制御する。また、モータードライバは、復帰検出部による検出結果を取得して音声ランプ制御装置 5 に伝達することが可能である。なお、モータードライバを省略し、各モーター及び復帰検出部が、音声ランプ制御装置 5 の入出力 I / F 5 2 に直接接続され、音声ランプ制御装置 5 によって制御されてもよい。

#### 【 3 0 2 7 】

なお、可動回転役物部材 3 7 を上下動、回転及び拡張させる構成は、特に制限はない。例えば、可動回転役物部材 3 7 を回転・拡張させる駆動力としては、モーターによって付与されるものに限らず、ソレノイドなどの他の駆動源によって付与されるものであってもよい。

#### 【 3 0 2 8 】

ここで、図 2 3 6 を参照しつつ、遊技機 1 0 の主制御装置 4 の M P U 4 1 が大当たり抽選や普図当たり抽選を行うための記憶領域について説明する。具体的には、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 の抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a、特図保留格納エリア 4 1 2 b 及び普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納されるカウンタ情報を用いて、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行及び特図の変動表示時間の設定や、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行及び普通図柄の変動表示時間の設定などを実行する。

#### 【 3 0 2 9 】

抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、当否抽選処理である大当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、大当たり遊技を実行するか否かの大当たり抽選に使用される大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に大当たり種別を判断する際に使用される大当たり種別カウンタ C 2、及び大当たり抽選の結果が外れである場合に外れ種別を判断する際に使用されるリーチ乱数カウン

10

20

30

40

50

タ C 3 が記憶されている。

【 3 0 3 0 】

また、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、大当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用される大当たり乱数初期値カウンタ C I N 1、及びメイン表示部 3 6 の第 1 特別図柄表示部 3 6 2 又は第 2 特別図柄表示部 3 6 3 における特別図柄の変動表示時間の決定に使用される特図変動種別カウンタ C S 1 が記憶されている。

【 3 0 3 1 】

さらに、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、当否抽選処理である普図当たり抽選に関する処理の実行するために使用される抽選用カウンタとして、第 2 入賞口 3 1 5 の電動役物 3 1 5 b を電役開放状態とするか否かの普図当たり抽選に使用される普通当たり乱数カウンタ C 4、及び普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合に普図当たり種別（短開放又は長開放）を振り分ける際に使用される普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が記憶されている。

10

【 3 0 3 2 】

また、抽選用カウンタ記憶エリア 4 1 2 a には、抽選用カウンタとして、普通当たり乱数カウンタ C 4 の初期値設定に使用される普通当たり乱数初期値カウンタ C I N 2、及びメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 における普通図柄の変動表示時間の決定に使用される普図変動種別カウンタ C S 2 が記憶されている。

【 3 0 3 3 】

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

20

【 3 0 3 4 】

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

30

【 3 0 3 5 】

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

40

【 3 0 3 6 】

このように、遊技機 1 0 では、大当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2 及びリーチ乱数カウンタ C 3 に加えて、特図変動種別カウンタ C S 1 が第 1 特図保留格納

50

エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、及び第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 のいずれかに格納される。

【 3 0 3 7 】

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

10

【 3 0 3 8 】

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

【 3 0 3 9 】

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

20

【 3 0 4 0 】

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

【 3 0 4 1 】

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

30

【 3 0 4 2 】

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

40

【 3 0 4 3 】

なお、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 特図保留数記憶エリア N A A に記憶されて

50

いる第1特図保留数Nと第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mとの差が2以上である場合には、数が多い方の保留用エリアの値が優先して特図実行エリアAEに移動されることも他の実施形態として考えられる。また、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1及び第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1の特図当否情報が交互に特図実行エリアAEに移動されることも他の実施形態として考えられる。

【3044】

そして、MPU41は、1回の特図遊技の開始に際して、特図実行エリアAEに特図当否情報として記憶されている数値情報に基づいて大当たり抽選などを行う。このとき、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1が特図実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREA2に格納された特図当否情報は第1保留エリアREA1にシフトし、第3保留エリアREA3に格納された特図当否情報は第2保留エリアREA2にシフトし、第4保留エリアREA4に格納された特図当否情報は第3保留エリアREA3にシフトする。

【3045】

同じく、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1が特図実行エリアAEに移動された場合には、第2保留エリアREB2に格納された特図当否情報は第1保留エリアREB1にシフトし、第3保留エリアREB3に格納された特図当否情報は第2保留エリアREB2にシフトし、第4保留エリアREB4に格納された特図当否情報は第3保留エリアREB3にシフトする。

【3046】

大当たり乱数カウンタC1は、前述の図17の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0～637の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。また、大当たり乱数カウンタC1が1周した場合、その時点の大当たり乱数初期値カウンタCIN1の値が当該大当たり乱数カウンタC1の初期値として読み込まれる。なお、大当たり乱数初期値カウンタCIN1は、大当たり乱数カウンタC1と同様に更新されるループカウンタである。そして、第1特図保留格納エリアREA1又は第2特図保留格納エリアREA2の第1～第4保留エリアREA1～REA4、REB1～REB4には、遊技球が始動入球部としての第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングでの大当たり乱数カウンタC1の値が格納される。

【3047】

大当たり当選となる乱数の値は、ROM411における当否テーブル記憶エリアに記憶された当否テーブルにより、通常遊技状態又は時短遊技状態である低確率モード及び確変遊技状態である高確率モードに対応して2種類設定されている。ここで、図237(A)は低確率モードに対応する低確率モード当否テーブル、図237(B)は高確率モードに対応する高確率モード当否テーブルの一例を示す図である。

【3048】

図237(A)及び図237(B)に示す例では、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルとして、それぞれ大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる確率(大当たり確率)が遊技設定値に応じて異なる複数の当否テーブルが設けられている。低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値1から6に対応してそれぞれ6つの当否テーブルを含む。遊技設定値6、遊技設定値5、遊技設定値4、遊技設定値3、遊技設定値2及び遊技設定値1の順に、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる大当たり確率が高く遊技者に有利となる。

【3049】

遊技設定値1では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては206個(0～205)、高確率モード当否テーブルについては821個(0～820)である。つまり、遊技設定値1では、低確率モードの大当たり確率が約 $1/318.1$ ( $206/65536$ )であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約 $1/$

10

20

30

40

50

79.9 (820 / 65536) である。

【3050】

遊技設定値2では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては212個(0～211)、高確率モード当否テーブルについては845個(0～844)である。つまり、遊技設定値2では、低確率モードの大当たり確率が約1/309.1(212/65536)であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約1/77.6(845/65536)である。

【3051】

遊技設定値3では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては218個(0～217)、高確率モード当否テーブルについては869個(0～868)である。つまり、遊技設定値3では、低確率モードの大当たり確率が約1/300.6(218/65536)であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約1/75.4(869/65536)である。

10

【3052】

遊技設定値4では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては224個(0～223)、高確率モード当否テーブルについては893個(0～892)である。つまり、遊技設定値4では、低確率モードの大当たり確率が約1/292.6(224/65536)であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約1/73.4(893/65536)である。

20

【3053】

遊技設定値5では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては230個(0～229)、高確率モード当否テーブルについては917個(0～916)である。つまり、遊技設定値5では、低確率モードの大当たり確率が約1/284.9(230/65536)であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約1/71.5(917/65536)である。

【3054】

30

遊技設定値6では、0～65535の65536個の乱数値のうち、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなる乱数値の数は、低確率モード当否テーブルについては236個(0～235)、高確率モード当否テーブルについては941個(0～940)である。つまり、遊技設定値6では、低確率モードの大当たり確率が約1/277.7(236/65536)であり、高確率モードの大当たり確率が低確率モードの約4倍である約1/69.6(941/65536)である。

【3055】

なお、大当たり乱数カウンタC1の値がこれらの大当たり当選となる乱数値以外である場合には大当たり抽選での抽選結果が外れとなる。

【3056】

40

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

【3057】

また、低確率モード当否テーブル及び高確率モード当否テーブルは、6段階の遊技設定値に応じて6つずつ設けられているが、各モードの当否テーブルは少なくとも1つあればよい。つまり、遊技設定値は6段階に限定されない。また、低確率モード当否テーブルを複数段階の遊技設定値に対応させて複数設ける一方、高確率モード当否テーブルを1つ設けることも考えられる。即ち、低確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設け、高確

50

率モードに対しては段階的な遊技設定値を設けず、大当たり確率を一樣とすることも考えられる。もちろん、低確率モードでの大当たり確率を一樣とし、高確率モードに対して複数段階の遊技設定値を設けてもよい。

#### 【3058】

大当たり種別カウンタC2は、0～19の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値に達した後に0に戻される。大当たり種別カウンタC2は定期的に更新され、遊技球が第1入賞口314又は第2入賞口315に入賞したタイミングで特図保留格納エリア412bに格納される。遊技機10では、ROM411における振分テーブル記憶エリアに記憶された振分テーブルにより、確変大当たり及び通常大当たりの2種類の大当たり種別ごとに対応する大当たり種別カウンタC2の値が設定されている。

10

#### 【3059】

ここで、図237(C)は振分テーブルの一例を示す図である。図237(C)に示す例では、特図遊技の種別が始動入球部としての第1入賞口314への入賞を契機とする第1特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～9の10個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は10～14の5個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。一方、特図遊技の種別が始動入球部としての第2入賞口315への入賞を契機とする第2特図遊技である場合、5R確変大当たりとなる乱数の数は0～4の5個であり、16R確変大当たりとなる乱数の数は5～14の10個であり、5R通常大当たりとなる乱数の数は15～19の5個である。

#### 【3060】

20

また、遊技機10では、第1特図遊技及び第2特図遊技における確変大当たりの確率が75%で同一に設定されているが、第1特別図柄遊技に比べて第2特別図柄遊技における16R確変大当たりの確率が高く設定されている。即ち、確変遊技状態（高確率モードかつ電動役物315bの開放確率が高い高頻度サポートモード）、及び時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）では、通常遊技状態（低確率モードかつ電動役物315bの開放確率が低い低頻度サポートモード）に比べて、大当たり抽選での抽選結果が大当たりとなった場合の遊技球の獲得期待値が高く設定されている。

#### 【3061】

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

30

#### 【3062】

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

40

#### 【3063】

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

#### 【3064】

また、本実施形態では、入賞により第1特別図柄遊技を実行する契機となる始動入球部

50

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

【3065】

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

10

【3066】

ここで、大当たり抽選での抽選結果が5R確変大当たり又は5R通常大当たりの場合は、5R大当たりに対して設定される可動体である開閉扉319の可動体態様に基づいて、大当たり遊技において可変入賞口316が所定態様で開放されるラウンド遊技が5回繰り返される開閉実行モードが実行される。また、大当たり抽選での抽選結果が16R確変大当たりの場合は、16R大当たりに対して設定される可動体である開閉扉319の可動体態様に基づいて、大当たり遊技においてラウンド遊技が16回繰り返される開閉実行モードが実行される。つまり、大当たり遊技では、抽選処理における大当たり抽選の結果に応じて決定される大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じた可動体態様に対応する情報が設定され、当該情報に基づいて、大当たり遊技でのラウンド遊技の回数に応じて可動体である開閉扉319が、可変入賞口316を閉鎖する戻り側位置である待機位置と、可変入賞口316を開放する駆動側位置である作動位置との間で連続的動作によって往復移動される。

20

【3067】

また、各ラウンド遊技は、後述のように、可変入賞口316の最大開放時間が経過した場合、又は遊技者による発射ハンドル22に対する適切な所定の遊技操作がなされることによって当該最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合に終了するため、各ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定となり得る。そして、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、各ラウンド遊技において可動体である開閉扉319が駆動側位置である作動位置に可動される期間が不定となる。即ち、開閉扉319の連続的動作が実行される開閉実行モードでは、開閉扉319が駆動側位置である作動位置に可動される期間として、少なくとも第1の期間（例えば可変入賞口316の最大開放時間の経過前に最大入賞個数の遊技球が入球した場合）と、第1の期間より長時間の第2の期間（例えば可変入賞口316の最大開放時間が経過した場合）と、を含む。

30

【3068】

さらに、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得ることで、開閉実行モード（大当たり遊技）の終了タイミングも不定となり得る結果、開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間も不定となり得る。つまり、開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間として、大当たり遊技の種別に応じて、少なくとも5R確変大当たり遊技及び5R通常大当たり遊技の開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間に対応する第1の期間と、16R確変大当たり遊技の開閉実行モード（大当たり遊技）の実行期間に対応する第1の期間より長期間の第2の期間と、を含む。

40

【3069】

なお、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における1回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉319が可変入賞口316を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口316を開放する作動位置（駆動側位置）との間で1回往復移動されるが、1回の大当たり遊技において実行される複数回のラウンド遊技のうちの少なくとも1回のラウンド遊技において、可動体である開閉扉319が可変入賞口316を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、可変入賞口316を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複

50



数回往復移動され、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の可動態様を採用することで、大当たり遊技に対する可変入賞口 3 1 6 の開閉態様（可動体である開閉扉 3 1 9 の可動態様）を複数設定することも考えられる。

【 3 0 7 0 】

また、本実施形態では、後述のように、大当たり遊技における各ラウンド遊技での可変入賞口の最大開放時間が均一であるが、各ラウンド遊技における可変入賞口の最大開放時間を複数設定することで、大当たり遊技に対する可変入賞口 3 1 6 の開閉態様（可動体である開閉扉 3 1 9 の可動態様）を複数設定することも考えられる。

【 3 0 7 1 】

また、5 R 確変大当たり又は 1 6 R 確変大当たりの場合には、可動体である開閉扉 3 1 9 が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第 1 の制御によって大当たりの当選確率が高い高確率モードかつ可動体である電動役物 3 1 5 b の開放確率が高い高頻度サポートモードである確変遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、確変遊技状態は、M P U 4 1 により実行される抽選処理での大当たり抽選の結果が「5 R 確変大当たり」、「1 6 R 確変大当たり」又は「5 R 通常大当たり」であると判定されるまで継続する。

【 3 0 7 2 】

一方、5 R 通常大当たりの場合には、可動体である開閉扉 3 1 9 が戻り側位置である待機位置に位置された状態とされた大当たり遊技の終了後に、第 2 の制御によって大当たりの当選確率が低い低確率モードかつ可動体である電動役物 3 1 5 b の開放確率が高い高頻度サポートモードである時短遊技状態に移行される。そして、本実施形態では、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）は、例えば 1 0 0 回などの予め設定された規定回数の抽選処理での大当たりの抽選の結果を遊技者に報知するまで継続し、又は規定回数の経過前に抽選処理での大当たりの抽選の結果が大当たりであることを遊技者に報知した場合に終了する。

【 3 0 7 3 】

また、特図遊技において確変遊技状態から時短遊技状態や通常遊技状態へ転落させるか否かの抽選処理を行うことも他の実施形態として考えられる。なお、抽選処理による大当たり抽選の結果が外れの場合には、確変遊技状態から大当たり遊技状態及び時短遊技状態へは移行されない。本実施形態では、遊技機 1 0 が 5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり及び 5 R 通常大当たりの 3 種類の大当たり種別を有する場合を例に挙げて説明するが、これに限らず、例えば 2 ラウンド確変大当たり、2 ラウンド通常大当たり、1 6 R 通常大当たりなどの他の大当たり種別を有することも考えられる。

【 3 0 7 4 】

また、リーチ乱数カウンタ C 3 は、前述の図 1 7 の主タイマ割込処理のステップ S 1 0 0 3 において、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に 0 に戻される。そして、第 1 特図保留格納エリア R E A 1 又は第 2 特図保留格納エリア R E A 2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 1 ~ R E A 4 , R E B 1 ~ R E B 4 には、遊技球が始動入球部である第 1 入賞口 3 1 4 又は第 2 入賞口 3 1 5 に入賞したタイミングでのリーチ乱数カウンタ C 3 の値が格納される。

【 3 0 7 5 】

遊技機 1 0 では、リーチ乱数カウンタ C 3 によって、大当たり抽選での抽選結果が外れである場合に図柄表示部 3 4 1 で表示される変動表示の停止結果の種別が選択される。具体的には、R O M 4 1 1 における外れ種別テーブル記憶エリアに記憶された外れ種別テーブルにより、リーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する前後外れリーチ、同じくリーチが発生した後に最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する前後外れ以外リーチ、及びリーチが発生しない完全外れの 3 種類の外れ種別ごとに対応するリーチ乱数カウンタ C 3 の値が設定されている。

【 3 0 7 6 】

ここで、図 2 3 7 ( D ) は外れ種別テーブルの一例を示す図である。図 2 3 7 ( D ) に

10

20

30

40

50

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

#### 【3077】

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

#### 【3078】

特図変動種別カウンタ CS1 は、例えば 0 ~ 199 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値に達した後に 0 に戻される。具体的に、特図変動種別カウンタ CS1 は、大当たり抽選での抽選結果に応じて、メイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363 での特別図柄（図柄表示部 341 における飾り図柄）の変動表示時間を示す特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）を決定するものである。特図変動パターン種別（特別図柄の変動表示時間）は、メイン制御ユニット 331 による大当たり抽選の結果と共に、音声ランプ制御装置 5 に特図変動パターンコマンドとして送信される。音声ランプ制御装置 5 では、特図変動パターンコマンドに基づいて、表示制御処理や可動制御処理を実行することで、特図遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）や大当たり遊技での、可変表示ユニット 34（図柄表示部 341）での表示演出や可動体である可動回転役物部材 37 の動作などを制御する。具体的には、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って表示制御処理を実行することで、特図遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が特図遊技において図柄表示部 341 で実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に表示制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され、決定された表示演出が大当たり遊技において図柄表示部 341 で実行される。また、この大当たり遊技が実行される表示演出の中にスピーカ 26 での音声演出及び電飾部 27 でのランプ演出が実行される。また、特図遊技が開始される場合に大当たり抽選の結果に従って可動制御処理を実行することで、特図遊技で実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作が複数の可動態様から決定され得り、可動回転役物部材 37 の連続的動作が決定された場合には、特図遊技において可動回転役物部材 37 の連続的動作が実行される。また、大当たり抽選の結果が大当たりである場合には、大当たりが開始される場合に可動制御処理を実行することで、大当たり遊技で実行される表示演出が決定され得り、可動回転役物部材 37 の連続的動作が決定された場合には、大当たり遊技において可動回転役物部材 37 の連続的動作が実行される。

#### 【3079】

また、特図変動種別カウンタ CS1 は、MPU41 により後述する図 241 のメイン処理が 1 回実行されるごとにステップ S1402 において少なくとも 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップ S1414 において繰り返し更新される。そして、第 1 特図保留格納エリア REA1 又は第 2 特図保留格納エリア REA2 の第 1 ~ 第 4 保留エリア REA1 ~ REA4, REB1 ~ REB4 には、遊技球が始動入球部である第 1 入賞口 314 又は第 2 入賞口 315 に入賞したタイミングでの特図変動種別カウンタ CS1 の値が格納される。

10

20

30

40

50

## 【 3 0 8 0 】

そして、MPU41は、特図変動種別カウンタCS1と、抽選処理による大当たり抽選の結果に応じて予め設定された変動テーブル（図238（A）～図238（C）参照）とに基づいて特別図柄の変動表示時間を示す特図変動パターンを決定する。具体的に、MPU41は、ROM411の変動テーブル記憶エリアに予め記憶されている通常大当たり変動テーブル（図238（A）参照）、確変大当たり変動テーブル（図238（B）参照）、又は外れ変動テーブル（図238（C）参照）を参照して特図変動パターン種別を特定する。なお、これらの変動テーブルは、低確率モードと高確率モードとで別個に設けられてもよい。また、確変大当たり変動テーブルは、5R確変大当たり及び16R確変大当たりのそれぞれに対して個別に設けられてもよい。

10

## 【 3 0 8 1 】

ここで、図238（A）、図238（B）及び図238（C）は、変動テーブルの一例を示す図である。図238（A）に示す通常大当たり変動テーブル、図238（B）に示す確変大当たり変動テーブル、図238（C）に示す外れ変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターンが予め対応付けられている。そして、MPU41は、抽選処理による大当たり抽選での抽選結果が「5R通常大当たり」である場合は図238（A）に示す通常大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「5R確変大当たり」又は「16R確変大当たり」である場合は図238（B）に示す確変大当たり変動テーブル、抽選処理による抽選結果が「外れ」である場合は図238（C）に示す外れ変動テーブルをそれぞれ参照し、特図変動パターンの種別を特定する。

20

## 【 3 0 8 2 】

より具体的に、図238（A）及び図238（B）に示すように、通常大当たり変動テーブル及び確変大当たり変動テーブルでは、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。

## 【 3 0 8 3 】

ここで、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が30sであるノーマルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてノーマルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。ノーマルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出パターンである。

30

## 【 3 0 8 4 】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様C（図266（C）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様D（図266（D）参照）が決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が可動態様C（図266（C）参照）又は可動態様D（図266（D）参照）で動作される。

40

## 【 3 0 8 5 】

また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「02」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、音声ランプ制御装置5では変動種別（演出パターン種別）として変動表示時間が60sであるスーパーリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスーパーリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スーパーリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出となる演出パターンである。

## 【 3 0 8 6 】

50

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「02」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様A（図266（A）参照）と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様C（図266（C）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様D（図266（D）参照）とが決定され、図柄表示部341でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様A（図266（A）参照）と、可動態様C（図266（C）参照）又は可動態様D（図266（D）参照）で動作される。

10

#### 【3087】

さらに、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「03」が選択された場合、サブ制御ユニット332による表示制御処理により、変動種別（演出パターン）として変動表示時間が最も長い90sであるスペシャルリーチ演出パターンが決定され、図柄表示部341などにおいてスペシャルリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。スペシャルリーチ演出パターンは、特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出となる演出パターンである。

#### 【3088】

また、通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「03」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様A（図266（A）参照）と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様B（図266（A）参照）と、確変大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様C（図266（C）参照）又は通常大当たりであることを告知する連続的動作として可動態様D（図266（D）参照）とが決定され、図柄表示部341でのスーパーリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材37が、可動態様A（図266（A）参照）と、可動態様B（図266（B）参照）と、可動態様C（図266（C）参照）又は可動態様D（図266（D）参照）で動作される。

20

30

#### 【3089】

図238（C）に示すように、外れ変動テーブルでは、リーチ乱数カウンタC3の値によって決定される外れ時の飾り図柄の停止表示種別（前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応して、特図変動種別カウンタCS1と特図変動パターンとの対応関係が定められている。より具体的に、外れ時の停止表示種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチである場合には、特図変動種別カウンタCS1の値に応じて特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される。そして、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される場合、前述の通常大当たり変動テーブル又は確変大当たり変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」～「03」のいずれかが選択される場合と同様に、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、変動種別（演出パターン）として、特図変動パターン「01」～「03」の種別に応じて所定のリーチ演出パターン（ノーマルリーチ演出パターン、スーパーリーチ演出パターン、又はスペシャルリーチ演出パターン）が決定され、図柄表示部341などにおいて所定のリーチ演出パターンに従って特別遊技演出が実行される。

40

#### 【3090】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「01」が選択された場合、サブ制御ユニット332による可動制御処理により、図柄表示部341での表示演出としてノーマルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材37の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様D（図266（D）参照）が決定され、図柄表示部341でのノーマルリーチ

50

演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材 3 7 が、可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) で動作される。

【3 0 9 1】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「0 2」が選択された場合、サブ制御ユニット 3 3 2 による可動制御処理により、図柄表示部 3 4 1 での表示演出としてスーパーリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材 3 7 の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様 A (図 2 6 6 (A) 参照) と、スペシャルリーチ演出に発展しないことを告知する連続的動作として可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) とが決定され、図柄表示部 3 4 1 でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材 3 7 が、可動態様 A (図 2 6 6 (A) 参照) と可動態様 D (図 2 6 6 (D) 参照) とで動作される。

10

【3 0 9 2】

また、外れ変動テーブルが参照される場合に特図変動パターン「0 3」が選択された場合、サブ制御ユニット 3 3 2 による可動制御処理により、図柄表示部 3 4 1 での表示演出としてスペシャルリーチ演出パターンに対応した演出が実行される場合の可動回転役物部材 3 7 の可動態様として、スーパーリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様 A (図 2 6 6 (A) 参照) と、スペシャルリーチ演出に発展することを告知する連続的動作として可動態様 B (図 2 6 6 (B) 参照) とが決定され、図柄表示部 3 4 1 でのノーマルリーチ演出パターンに対応した演出の実行中に、可動回転役物部材 3 7 が、可動態様 A (図 2 6 6 (A) 参照) と可動態様 B (図 2 6 6 (B) 参照) とで動作される。

20

【3 0 9 3】

一方、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、特図変動種別カウンタ C S 1 の値に応じて特図変動パターン「0 4」又は「0 5」のいずれかが選択される。なお、特図変動パターン「0 4」が選択された場合、サブ制御ユニット 3 3 2 による表示制御処理により、変動種別 (演出パターン種別) として変動表示時間が 7 s であるリーチなし演出パターン (7 秒非リーチ演出パターン) が決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいて 7 秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。また、特図変動パターン「0 5」が選択された場合、サブ制御ユニット 3 3 2 による表示制御処理により、変動種別 (演出パターン種別) として変動表示時間が 1 0 s であるリーチなし演出パターン (1 0 秒非リーチ演出パターン) が決定され、図柄表示部 3 4 1 などにおいて 1 0 秒非リーチ演出パターンに従って特図遊技演出が実行される。なお、外れ時の停止表示種別が完全外れである場合には、可動回転役物部材 3 7 が可動されない。

30

【3 0 9 4】

例えば、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「0 4」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴うことなく飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「0 5」に対応する外れ時の変動表示として、キャラクタ、メッセージなどが表示される予告演出などを伴って飾り図柄の変動表示が外れ図柄の組み合わせで停止表示される外れパターンの変動表示が実行される。また、特図変動パターン「0 5」に対応する外れ時の変動表示の際には、遊技者による操作ボタン 2 0 の操作が反映される遊技者参加型の操作演出が予告演出として実行されることもある。

40

【3 0 9 5】

なお、特図変動パターンの種別は、図 2 3 8 (A)、図 2 3 8 (B) 及び図 2 3 8 (C) に示す例には限定されない。

【3 0 9 6】

例えば、遊技機 1 0 では、特図変動パターン「0 1」に対応するノーマルリーチ演出パターンにおいて実行されるノーマルリーチ演出として、キャラクタ、ストーリーなどが異なる複数種類のノーマルリーチ演出が用意されており、その中から選択されたいずれかのノーマルリーチ演出が実行される。

【3 0 9 7】

50

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

【3098】

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

10

【3099】

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

20

【3100】

なお、本実施形態では、後述のように、16R 確変大当たりであるか否かを遊技者に告知する場合に単発操作演出が実行される。具体的には、16R 確変大当たりであることを告知するために可動回転役物部材 37 の可動態様として、可動態様 C（図 266（C）参照）又は可動態様 D（図 266（D）参照）が設定された場合、可動態様 C 及び可動態様 D の共通の動作である駆動パターン A～C の動作の実行中に設定される有効期間の終了判定条件（操作ボタン 20 の操作又は有効期間の経過）が成立したと終了判定されるまで、図柄表示部 341 において単発操作演出が実行される（図 277（C）参照）。

30

【3101】

そして、MPU 41 は、メイン表示部 36 の第 1 特別図柄表示部 362 又は第 2 特別図柄表示部 363 での特別図柄の変動表示時間（図柄表示部 341 における飾り図柄の変動表示時間）を特定すると、その特図変動表示時間、及び抽選処理による大当たり抽選の結果を示す特図変動パターンコマンドを音声ランプ制御装置 5 に入力する。具体的に、MPU 41 は、大当たり抽選の結果が「5R 通常大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の前に 5R 通常大当たりである旨を示す「A」を付した特図変動パターンコマンド「A01」～「A03」のいずれかを出力する。また、MPU 41 は、大当たり抽選の結果が「5R 確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の前に 5R 確変大当たりである旨を示す「B」を付した特図変動パターンコマンド「B01」～「B03」のいずれかを出力する。さらに、MPU 41 は、大当たり抽選の結果が「16R 確変大当たり」である場合は、特図変動パターン「01」～「03」の前に 16R 確変大当たりである旨を示す「C」を付した特図変動パターンコマンド「C01」～「C03」のいずれかを出力する。また、MPU 41 は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合は、特図変動パターン「01」～「05」の前に外れである旨を示す「D」を付した特図変動パターンコマンド「D01」～「D05」のいずれかを出力する。即ち、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、抽選処理による大当たり抽選の結果を特定する情報を含む。そして、音声ランプ制御装置 5 では、特図変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の変動表示時間である特図変動パターン（特図遊技の時間）だけでなく、大当たり抽選の結果

40

50

を判断することが可能であり、その特別図柄の変動表示時間（特図遊技の時間）と、大当たり抽選の結果とに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などで表示される変動種別（演出パターン）や、飾り図柄の停止表示組み合わせなどの詳細を決定する。そして、音声ランプ制御装置 5 は、決定した変動種別（演出パターン）などの詳細に基づいて、図柄表示部 3 4 1 において飾り図柄を変動表示及び停止表示させると共に飾り図柄の変動表示に合わせて画像演出を実行し、さらに、飾り図柄の変動表示に合わせてスピーカ 2 6 によって音声演出を実行し、電飾部 2 7 によって電飾演出（ランプ演出）を実行させ、必要に応じて、可動回転役物部材 3 7 を所定の可動態様 A ~ D で可動させる。

#### 【 3 1 0 2 】

このように、遊技機 1 0 では、主制御装置 4 の M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び変動テーブルに基づいて、図柄表示部 3 4 1 における飾り図柄の変動表示時間を決定する簡易な処理を実行することになる。そのため、遊技機 1 0 の M P U 4 1 が 8 ビットマイコンで構成される場合であっても、その M P U 4 1 により安定して大当たり抽選を実行することができる。また、実際に図柄表示部 3 4 1 に表示される飾り図柄の変動態様の詳細は音声ランプ制御装置 5 で決定されるため、その変動態様としては多種多様な変動態様を選択的に実行することが可能である。

#### 【 3 1 0 3 】

図 2 3 8 ( A ) ~ 図 2 3 8 ( C ) に示す変動テーブルは、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態及び確変遊技状態）において共通に使用されるが、各種遊技状態ごとに個別に変動テーブルを設定してもよく、また高頻度サポートモード（時短遊技状態及び確変遊技状態）と低頻度サポートモードとで個別に変動テーブルを設定してもよい。また、各種遊技状態ごとやサポートモードごとに個別に変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値が、例えば通常遊技状態（低頻度サポートモード）のほうが、時短遊技状態及び確変遊技状態（高頻度サポートモード）よりも長く設定される。また、時短遊技状態と確変遊技状態とで異なる変動テーブルを設定する場合、変動表示時間の平均値は、時短遊技状態のほうが確変遊技状態よりも長く設定してもよいし、確変遊技状態のほうが時短遊技状態よりも長く設定してもよい。

#### 【 3 1 0 4 】

ここで、図 2 3 9 は図 2 3 6 に示す主制御装置 4 の記憶領域の普図保留格納エリア 4 1 2 c の一例を示すブロック図である。図 2 3 9 に示すように、普図保留格納エリア 4 1 2 c は、普図第 1 保留エリア S E 1、普図第 2 保留エリア S E 2、普図第 3 保留エリア S E 3、普図第 4 保留エリア S E 4、普図変動保留数記憶エリア S N A 及び普図実行エリア S A E を含む。

#### 【 3 1 0 5 】

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

#### 【 3 1 0 6 】

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

#### 【 3 1 0 7 】

普図実行エリア S A E は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において普通図柄の変動表示が開始される際に、普図第 1 保留エリア S E 1 の普図当否情報を移動させるために用いられる記憶領域である。そして、M P U 4 1 は、1 回の普図遊技の開始に際して、普図実行エリア S A E に普図当否情報として記憶されている数値情報（普通当たり乱数カウンタ C 4、普通当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値）に基づいて、以下に説明する普図当たり当否テーブル（図 2 4 0 ( A ) 及び図 2 4 0 ( B

10

20

30

40

50

参照)、及び普図当たり種別振分テーブル(図240(C)及び図240(D)参照)を用いて普図当たり抽選を行い、普図変動テーブル(不図示)を用いて普通図柄に対する普図変動表示時間を決定する。このとき、普図第1保留エリアSE1に格納された普図当否情報が普図実行エリアSAEに移動された場合には、普図第2保留エリアSE2に格納された普図当否情報が普図第1保留エリアSE1にシフトされ、普図第3保留エリアSE3に格納された普図当否情報が普図第2保留エリアSE2にシフトされ、普図第4保留エリアSE4に格納された普図当否情報が普図第3保留エリアSE3にシフトされる。

#### 【3108】

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

#### 【3109】

ここで、図240(A)及び図240(B)は、普図当たり当否テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり当否テーブルとして、図240(A)に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルと、図240(B)に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとの2種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選での普図当たり確率が異なり、高頻度サポートモードのほうが低頻度サポートモードよりも普図当たり確率が高く設定されている。

#### 【3110】

図240(A)に示す低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図240(A)に示すように、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に普図当たり、普図当たり乱数カウンタC4の値が1~299の場合に外れに設定されている。つまり、通常遊技状態(低頻度サポートモード)では、普図当たり確率が1/300に設定されており、電動役物315bの作動頻度が低くされている。

#### 【3111】

図240(B)に示す高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図240(B)に示すように、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブルでは、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブルとは逆に、普図当たり乱数カウンタC4の値が0の場合に外れ、普図当たり乱数カウンタC4の値が1~299の場合に普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態(高頻度サポートモード)では、普図当たり確率が299/300に設定され、通常遊技状態(低頻度サポートモード)よりも普図当たり確率が高く設定されていると共に、電動役物315bの作動頻度が高くされている。

#### 【3112】

なお、低頻度サポートモード普図当たり確率、及び高頻度サポートモード普図当たり確率は、図240(A)及び図240(B)に示される例には限定されず適宜変更可能である。

#### 【3113】

普通当たり種別乱数カウンタC5は、前述の図17の主タイマ割込処理のステップS1003において、例えば0~199の範囲内で順に1ずつ加算されることで定期的に更新され、最大値に達した後に0に戻される。そして、普図保留格納エリア412cの普図第

10

20

30

40

50



1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、スルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R に遊技球が入賞したタイミングでの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が格納される。また、普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり乱数カウンタ C 4 の値が普図当たりである場合に、普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 に格納された普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値によって、普図当たりの種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）、即ち電動役物 3 1 5 b の開放時間が設定される。

#### 【 3 1 1 4 】

ここで、図 2 4 0 ( C ) 及び図 2 4 0 ( D ) は、普図当たり種別振分テーブルの一例を示す図である。本実施形態では、普図当たり種別振分テーブルとして、図 2 4 0 ( C ) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルと、図 2 4 0 ( D ) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルとの 2 種類が設定されている。即ち、本実施形態では、低頻度サポートモードと、高頻度サポートモードとで、普図当たり種別（短開放普図当たり及び長開放普図当たり）の振り分け確率が異なる。また、本実施形態では、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の最大開放時間が 2 種類設定されることで、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の開閉態様（可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様）として終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る 2 種類の開閉態様が設定されている。もちろん、普図当たり遊技における第 2 入賞口 3 1 5 の開閉態様は 3 種類以上であってもよい。

#### 【 3 1 1 5 】

ここで、短開放普図当たりの場合には、可動体である電動役物 3 1 5 b が短時間（例えば 0 . 1 秒）開放されることによって始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が短時間（例えば 0 . 1 秒）入球可能となる短開放普図当たり遊技が実行される。この短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間（例えば 0 . 1 秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物 3 1 5 b の開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。短開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が短いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し難く、多くの場合、第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球しない。

#### 【 3 1 1 6 】

一方、長開放普図当たりの場合、可動体である電動役物 3 1 5 b が短開放普図当たり遊技よりも長時間（例えば 6 秒）開放されることによって、短開放普図当たり遊技よりも始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が長時間（例えば 6 秒）入球可能となる長開放普図当たり遊技が実行される。この長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間（例えば 6 秒）に対応した情報が設定され、可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動される。その後、電動役物 3 1 5 b の開放時間の経過により終了判定条件が成立していると終了判定される場合に電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰される。長開放普図当たり遊技では、電動役物 3 1 5 b の開放時間が長いために第 2 入賞口 3 1 5 に遊技球が入球し易く、第 2 特図遊技を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留することが可能である。

#### 【 3 1 1 7 】

図 2 4 0 ( C ) に示す低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、低頻度サポートモードである通常遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用するテーブルである。図 2 4 0 ( C ) に示すように、低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 ~ 9 9 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 0 0 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、通常遊技状態（低頻度サポートモード）では、短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率が 1 : 1 に設定

10

20

30

40

50

されている。もちろん、通常遊技状態（低頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、必ずしも 1 : 1 である必要はなく適宜変更可能であり、例えば長開放普図当たりの振分率をゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）又は略ゼロ（長開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 個又は 2 個）に設定することも可能である。

#### 【 3 1 1 8 】

図 2 4 0 ( D ) に示す高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルは、高頻度サポートモードである確変遊技状態及び時短遊技状態における普図当たりであるか否かの抽選処理において実行される普図当たり抽選で使用されるテーブルである。図 2 4 0 ( D ) に示すように、高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルでは、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 0 の場合に短開放普図当たり、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が 1 ~ 1 9 9 の場合に長開放普図当たりに設定されている。つまり、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）では、短開放普図当たりよりも長開放普図当たりに振り分けられ易くなるように設定されている。もちろん、確変遊技状態及び時短遊技状態（高頻度サポートモード）での短開放普図当たりと長開放普図当たりとの振分率は、図 2 4 0 ( D ) に示される例には限定されず適宜変更可能であり、例えば短開放普図当たりの振分率をゼロ（短開放普図当たりの普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値がゼロ個）に設定することも可能である。

10

#### 【 3 1 1 9 】

なお、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様は、1 回の普図当たり遊技につき 1 回には限定されず、複数回であってもよい。この場合、1 回の普図当たり遊技での電動役物 3 1 5 b の各開放の開放時間や開放間隔（開放間インターバル）は、1 種類であっても複数種であってもよい。つまり、普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の可動態様は、前述の短開放及び長開放の 2 種類に限らず、種々に変更可能である。

20

#### 【 3 1 2 0 】

普図変動種別カウンタ C S 2 は、例えば 0 ~ 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算されることで、後述の図 2 4 1 のメイン処理が 1 回実行されるごとにステップ S 1 4 0 2 において少なくとも 1 回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でもステップ S 1 4 1 4 において繰り返し更新される。そして、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 ~ 普図第 4 保留エリア S E 4 には、始動入球部であるスルーゲート 3 1 7 L , 3 1 7 R に遊技球が入賞したタイミングでの普図変動種別カウンタ C S 2 の値が格納される。また、所定のタイミングにおいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c に格納された普図変動種別カウンタ C S 2 の値に基づいて、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して普図変動表示時間が決定される。

30

#### 【 3 1 2 1 】

普図変動表示テーブル（不図示）は、例えば高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモード普図変動表示テーブルでは、例えば普図変動種別カウンタ C S 2 の値に対応させて複数の普図変動表示時間が設定されている。また、通常、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普図変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されている。例えば、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される一部の変動表示時間よりも長くなるように設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間が、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルに設定される全ての変動表示時間よりも長くなるように設定してもよい。

40

#### 【 3 1 2 2 】

なお、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとで共通の普図変動表示テーブルを設定してもよく、高頻度サポートモード普図変動表示テーブル及び低頻度サポートモー

50

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

#### 【3123】

また、本実施形態では、後述のように、普図当たり遊技において、可動体である電動役物315bが第2入賞口315を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第2入賞口315を開放する作動位置（駆動側位置）との間で1回往復移動されるが、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物315bが第2入賞口315を閉鎖する待機位置（戻り側位置）と、第2入賞口315を開放する作動位置（駆動側位置）との間で複数回往復移動される連続的動作の可動態様を採用することで、普図当たり遊技に対する第2入賞口315の開閉態様（可動体である電動役物315bの可動態様）として、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の開閉態様を設定することも考えられる。

#### 【3124】

##### [主制御装置4の処理]

次に、図241～図252を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行される処理について説明する。具体的に、遊技機10において、MPU41は、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理、立ち上げ処理後に実行されるメイン処理、定期的起動される主タイマ割込処理、停電時に実行されるNMI割込処理などを実行する。なお、本実施形態では、メイン処理について説明する。

#### 【3125】

##### [主制御装置4のメイン処理]

次に、図241を参照しつつ、主制御装置4のMPU41によって実行されるメイン処理について説明する。メイン処理では普図遊技、特図遊技及び大当たり遊技の進行に対する主要な制御処理が実行される。メイン処理では、ステップS1401～S1411の処理が、例えば4msec周期の定期処理として実行され、ステップS1413及びS1414のカウンタ更新処理がステップS1401～S1411の処理の終了後から次周期までの残余時間で実行される。

#### 【3126】

##### <ステップS1401>

図241に示すように、ステップS1401では、MPU41は、図17の主タイマ割込処理又は前回のメイン処理で設定されたコマンドなどの出力データをサブ制御ユニット332や周辺制御ユニット140などの制御装置に送信する外部出力処理を実行する。例えば、RAM412において普図変動パターンコマンド、電動役物開放コマンド、電動役物閉鎖コマンド、特図変動パターンコマンド、第1特図保留コマンド、第2特図保留コマンド、特図シフトコマンド、大当たり遊技開始コマンド、オープニング開始コマンド、オープニング終了コマンド、開閉実行モード開始コマンド、ラウンド遊技開始コマンド、ラウンド遊技終了コマンド、インターバル開始コマンド、インターバル終了コマンド、開閉実行モード終了コマンド、エンディング開始コマンド、エンディング終了コマンド、大当たり遊技終了コマンド、遊技設定値変更コマンドなどのコマンドが設定されている場合には、音声ランプ制御装置5にそのコマンドを送信する。また、当該メイン処理での後述のステップS1403の賞球コマンド設定処理においてRAM412に賞球コマンドが設定されている場合には、その賞球コマンドを払出制御装置7に対して送信する。

#### 【3127】

##### <ステップS1402>

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

## 【 3 1 2 8 】

## &lt; ステップ S 1 4 0 3 &gt;

ステップ S 1 4 0 3 では、M P U 4 1 は、払出制御装置 7 及びサブ制御ユニット 3 3 2 に出力する賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。具体的に、M P U 4 1 は、R A M 4 1 2 に記憶されている入賞検知情報に基づいて、一般入賞口 3 1 3、第 1 入賞口 3 1 4、第 2 入賞口 3 1 5、可変入賞口 3 1 6 などに入賞が発生したか否かを判断する。そして、入賞が発生している場合は、その入賞に応じて払い出す賞球数を示す賞球コマンドを R A M 4 1 2 に設定する。このとき、M P U 4 1 は、通常遊技状態（低確率モードかつ低頻度サポートモード）では、一般入賞口 3 1 3 又は第 1 入賞口 3 1 4 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納される一般入賞口払出玉数又は第 1 入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。また、M P U 4 1 は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）又は確変遊技状態（高確率モードかつ高頻度サポートモード）では、第 2 入賞口 3 1 5 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納される第 2 入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。さらに、M P U 4 1 は、大当たり遊技状態では、可変入賞口 3 1 6 に入賞が発生している場合に、R A M 4 1 2 の遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納される可変入賞口払出玉数を、今回の入賞による払出玉数を加算した値に更新する。

10

## 【 3 1 2 9 】

## &lt; ステップ S 1 4 0 4 &gt;

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

20

## 【 3 1 3 0 】

## &lt; ステップ S 1 4 0 5 &gt;

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

## 【 3 1 3 1 】

## &lt; ステップ S 1 4 0 6 &gt;

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

30

## 【 3 1 3 2 】

## &lt; ステップ S 1 4 0 7 &gt;

ステップ S 1 4 0 7 では、M P U 4 1 は、大当たり抽選の結果が大当たりである場合に実行される大当たり遊技の進行を制御する可動体制御処理としての大当たり遊技制御処理を実行する。なお、大当たり遊技制御処理の詳細は、図 2 4 9 ~ 図 2 5 2 を参照して後述する。

40

## 【 3 1 3 3 】

## &lt; ステップ S 1 4 0 8 &gt;

ステップ S 1 4 0 8 では、M P U 4 1 は、各種遊技状態（通常遊技状態、時短遊技状態、確変遊技状態、確変大当たり遊技状態及び通常大当たり遊技状態）の移行を制御する遊技状態移行処理を実行する。なお、本実施形態の遊技状態移行処理は、図 3 3 及び図 3 4 を参照して説明した前述の第 1 の実施形態の遊技状態移行処理と同様であるため、ここで

50

の詳細な説明は省略する。

【 3 1 3 4 】

< ステップ S 1 4 0 9 >

ステップ S 1 4 0 9 では、M P U 4 1 は、遊技設定値変更処理を実行する。この遊技設定値変更処理では、設定値変更操作部 4 6 に対する操作に応じて設定値の表示若しくは非表示、又は遊技情報格納エリア 4 1 2 d に格納された遊技設定値の変更を制御する処理が実行される。なお、本実施形態の遊技設定値変更処理は、図 3 5 を参照して説明した前述の第 1 の実施形態の遊技設定値変更処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 3 1 3 5 】

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

【 3 1 3 6 】

< ステップ S 1 4 1 0 >

ステップ S 1 4 1 0 では、M P U 4 1 は、遊技情報のうちの特定性能情報更新処理を実行する。本実施形態では、特定性能情報として、ベース情報などが更新される。なお、本実施形態の特定性能情報更新処理は、図 3 6 及び図 3 7 を参照して説明した前述の第 1 の実施形態の特定性能情報更新処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 3 1 3 7 】

< ステップ S 1 4 1 1 >

ステップ S 1 4 1 1 では、M P U 4 1 は、性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理を実行する。この性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理では、ステップ S 1 4 1 0 の特定性能情報更新処理で更新されるベース情報を性能表示モニタ 4 3 に表示させる処理が実行される。なお、本実施形態の性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理は、図 3 8 ~ 図 4 1 を参照して説明した前述の第 1 の実施形態の性能表示モニタ 4 3 の表示制御処理と同様であるため、ここでの詳細な説明は省略する。

【 3 1 3 8 】

< ステップ S 1 4 1 2 >

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

【 3 1 3 9 】

< ステップ S 1 4 1 3 >

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

【 3 1 4 0 】

< ステップ S 1 4 1 4 >

10

20

30

40

50

ステップ S 1 4 1 4 では、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新する。具体的には、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 でのカウンタ値に 1 を加算し、それらのカウンタ値が最大値に達した場合には当該カウンタ値を 0 にクリアする。そして、M P U 4 1 は、特図変動種別カウンタ C S 1 及び普図変動種別カウンタ C S 2 を更新した後、処理をステップ S 1 4 1 2 に戻す。  
【 3 1 4 1 】

[ 普図遊技制御処理 ]

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

10

【 3 1 4 2 】

< ステップ S 3 2 0 1 >

図 2 4 2 に示すように、普図遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 1）。普図変動表示中フラグは、後述の図 2 4 4 の普図変動開始処理において、普通図柄の変動表示（普図遊技）が開始される場合にステップ S 3 4 1 1 でオンに設定され、普通図柄が停止表示（普図遊技が終了）される場合に当該普図遊技制御処理におけるステップ S 3 2 1 0 でオフに設定される。

【 3 1 4 3 】

20

M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 1 : Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 2 0 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 2 に移行する。

【 3 1 4 4 】

< ステップ S 3 2 0 2 >

普図変動表示中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 1 : N o）、即ち普図遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、可動体である電動役物 3 1 5 b が開放中（普図当たり遊技の実行中）であることを示す電動役物開放中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 2）。電動役物開放中フラグは、後述の図 2 4 5 の可動体制御処理としての普図当たり遊技制御処理において、可動体である電動役物 3 1 5 b を開放する場合（可動体である電動役物 3 1 5 b が駆動側位置である作動位置に位置された場合）にステップ S 3 5 1 1 でオンに設定され、電動役物 3 1 5 b を閉鎖する場合（可動体である電動役物 3 1 5 b が戻り側位置である待機位置に位置された場合）にステップ S 3 5 1 8 でオフに設定される。

30

【 3 1 4 5 】

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

40

【 3 1 4 6 】

< ステップ S 3 2 0 3 >

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

【 3 1 4 7 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 3 : Y e s

50

）、大当たり遊技の実行中である場合、当該普図遊技制御処理を終了する。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中には普図遊技が開始されない。

【 3 1 4 8 】

もちろん、大当たり遊技の実行中に普図遊技が開始されるようにしてもよい。この場合、大当たり遊技が開始される前のサポートモード種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）に従って、即ち大当たり遊技状態に移行される前の遊技状態に従って、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図第 1 保留エリア S E 1 から普図実行エリア S A E に移動された当否情報（普図当たり乱数カウンタ C 4、普図当たり種別乱数カウンタ C 5 及び普図変動種別カウンタ C S 2 の値）に基づいて、普図当たり抽選に対する当否判定が実行される。つまり、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合、高頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図 2 4 0（B）参照）、普図当たり種別テーブル（図 2 4 0（D）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。一方、大当たり遊技が実行される前の遊技状態が低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合、低頻度サポートモード用の普図当たり当否テーブル（図 2 4 0（A）参照）、普図当たり種別テーブル（図 2 4 0（C）参照）及び普図変動テーブル（不図示）に基づいて、普図当たり抽選（普図当たり又は外れ）、普図当たり種別（長開放普図当たり又は短開放普図当たり）、及び普図変動表示時間が設定される。

10

【 3 1 4 9 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 3：N o）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 4 に移行する。

20

【 3 1 5 0 】

< ステップ S 3 2 0 4 >

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

30

【 3 1 5 1 】

< ステップ S 3 2 0 5 >

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

【 3 1 5 2 】

< ステップ S 3 2 0 6 >

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

40

【 3 1 5 3 】

< ステップ S 3 2 0 7 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 1：Y e s）、即ち普図遊技の実行中である場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 7）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 2 4 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 3 9 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3

50

9 5 2 でオフに設定される。

【 3 1 5 4 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 7 : Y e s ）  
、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行する。一方  
、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 7 : N o ）  
、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 2 0 8 に移行する。

【 3 1 5 5 】

< ステップ S 3 2 0 8 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 2 0 7 : N o ）  
、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、普図変動表示の開始から普図変動表示時間が経過したか否かを判断する（ステップ S 3 2 0 8 ）  
。即ち、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングであるか否かを判断する。

10

【 3 1 5 6 】

M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）  
、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、処理をステップ S 3 2 0 9 に移行する。  
一方、M P U 4 1 は、普図変動表示時間が経過していない場合（ステップ S 3 2 0 8 : N o ）  
、即ちメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 において変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングでない場合、当該普図遊技制御処理を終了する。

20

【 3 1 5 7 】

< ステップ S 3 2 0 9 ~ S 3 2 1 1 >

普図変動表示中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 1 : Y e s ）に大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 2 0 7 : Y e s ）  
、即ち普図遊技の実行中に大当たり遊技が開始される場合、又は普通図柄の普図変動表示時間が経過した場合（ステップ S 3 2 0 8 : Y e s ）  
、即ち変動表示される普通図柄を停止表示（普図遊技を終了）させるタイミングである場合、M P U 4 1 は、当該普図遊技に対応する普図当たり抽選の結果に応じた図柄に普通図柄を停止表示させ（ステップ S 3 2 0 9 ）  
、普通図柄の変動表示中（普図遊技の実行中）であることを示す普図変動表示中フラグをオフに設定する（ステップ S 3 2 1 0 ）  
。さらに、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと、即ち普図遊技が終了したことを示す普図変動停止表示フラグをオンに設定し（ステップ S 3 2 1 1 ）  
、当該普図遊技制御処理を終了する。

30

【 3 1 5 8 】

なお、普図変動停止表示フラグは、後述の図 2 4 5 の普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 5 0 1 において、普図当たり遊技を開始（可動体である電動役物 3 1 5 b を開放）するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 1 5 9 】

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

40

【 3 1 6 0 】

[ 普図データ設定処理 ]

ここで、図 2 4 3 は、図 2 4 2 のステップ S 3 2 0 5 において M P U 4 1 によって実行される普図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図データ設定処理では、図 2 3 9 の主制御装置 4 の記憶領域における普図保留格納エリア 4 1 2 c の記憶

50



内容が更新される。以下、図 2 4 3 を参照しつつ、普図データ設定処理を説明する。

#### 【 3 1 6 1 】

< ステップ S 3 3 0 1 ~ S 3 3 0 3 >

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

10

#### 【 3 1 6 2 】

[ 普図変動開始処理 ]

ここで、図 2 4 4 は、図 2 4 2 のステップ S 3 2 0 6 において M P U 4 1 によって実行される普図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図変動開始処理では、普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示が開始されると共に、普図当たり抽選での抽選結果に基づいて各種のコマンドやフラグが設定される。以下、図 2 4 4 を参照しつつ、普図変動開始処理を説明する。

#### 【 3 1 6 3 】

< ステップ S 3 4 0 1 >

図 2 4 4 に示すように、普図変動開始処理では、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）であることを示す高頻度サポートモードフラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 4 0 1）。高頻度サポートモードフラグは、前述の遊技状態移行処理において、大当たり遊技が終了する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 1 3 でオンに設定され、遊技状態が確変遊技状態又は時短遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行する場合に図 3 3 のステップ S 2 3 0 7 で、又は遊技状態が時短遊技状態から通常遊技状態に移行する場合に図 3 4 のステップ S 2 3 2 6 でオフに設定される。

20

#### 【 3 1 6 4 】

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

30

#### 【 3 1 6 5 】

< ステップ S 3 4 0 2 及び S 3 4 0 3 >

高頻度サポートモードである確変遊技状態又は時短遊技状態である場合（ステップ S 3 4 0 1 : Y e s ）、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 3 4 0 2）。具体的には、M P U 4 1 は、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 2 4 0 ( B ) 参照）及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 2 4 0 ( D ) 参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 の値が普図当たりに対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、M P U 4 1 は、高頻度サポートモードである場合、高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。

40

#### 【 3 1 6 6 】

一方、低頻度サポートモードである通常遊技状態である場合（ステップ S 3 4 0 1 : N o ）、低頻度サポートモードに基づく普図当たり当否判定を行う（ステップ S 3 4 0 3）

50

。具体的には、M P U 4 1 は、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル（図 2 4 0（A）参照）及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル（図 2 4 0（C）参照）に基づいて、普図保留格納エリア 4 1 2 c の普図実行エリア S A E に格納された普図当否情報に数値情報として含まれる普通当たり乱数カウンタ C 4 及び普通当たり種別乱数カウンタ C 5 が普図当たり当選に対応する値であるか否かの当否判定を行う。つまり、M P U 4 1 は、低頻度サポートモードである場合、低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル及び低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブルに基づいて、普図当たりであるか否かを判定する抽選処理を実行する。

【 3 1 6 7 】

< ステップ S 3 4 0 4 及び S 3 4 0 5 >

10

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

【 3 1 6 8 】

< ステップ S 3 4 0 6 及び S 3 4 0 7 >

20

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

【 3 1 6 9 】

< ステップ S 3 4 0 8 及び S 3 4 0 9 >

30

長開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 3 4 0 5）、短開放普図当たりフラグがオンに設定された場合（ステップ S 3 4 0 7）、又は当否判定の結果が外れである場合（ステップ S 3 4 0 6：N o）、M P U 4 1 は、普図遊技におけるメイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示時間である普図変動パターンを、普図変動表示テーブル（不図示）を参照して設定する普図変動パターン設定処理を実行する。普図変動表示テーブル（不図示）は、前述のように、高頻度サポートモードである場合に参照される高頻度サポートモード普図変動テーブルと、低頻度サポートモードである場合に参照される低頻度サポートモード普図変動表示テーブルとを含む。そのため、当該普図変動パターン設定処理では、サポートモード種別に応じた普図変動表示テーブルに基づいて普図変動パターンが設定される。なお、高頻度サポートモード普図変動表示テーブルのほうが、低頻度サポートモード普図変動表示テーブルよりも、普通図柄の変動表示時間の平均時間が短くなるように設定されているため、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードに比べて普図遊技が実行される時間が短くなる。

40

【 3 1 7 0 】

そして、M P U 4 1 は、ステップ S 3 4 0 8 で設定される普図変動パターンに加え、ステップ S 3 4 0 2 又は S 3 4 0 3 での普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による当否判定の結果（普図当たり抽選の結果）と、サポートモードの種別（高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードの別）とを音声ランプ制御装置 5 に通知するための普図変動パターンコマンドを設定し（ステップ S 3 4 0 9）、処理をステップ S 3 4 1 0 に移行する。

50

## 【 3 1 7 1 】

なお、普図変動パターンコマンドは、M P U 4 1 により実行される次回のメイン処理（図 2 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これに対して、音声ランプ制御装置 5 では、普図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 などに対して普図遊技に対応した演出、例えば普図遊技が実行されていることを示す演出や普図当たり抽選の結果を示す演出を実行させる。

## 【 3 1 7 2 】

また、普図変動パターンコマンドは、少なくとも普図変動パターンを音声ランプ制御装置 5 に通知するコマンドであればよく、普図当たり抽選の結果やサポートモードの種別は、必ずしも普図変動パターンコマンドとして音声ランプ制御装置 5 に通知する必要はない。例えば、普図当たり抽選の結果は、ステップ S 3 4 0 2 又は S 3 4 0 3 において当否判定を行った場合に普図当たり抽選結果コマンドを設定することで、サポートモードの種別は、高頻度サポートモード又は低頻度サポートモードに移行された場合に、移行後のサポートモードの種別を識別可能なサポートモード種別コマンドを設定することで、音声ランプ制御装置 5 に通知するようにしてもよい。

## 【 3 1 7 3 】

< ステップ S 3 4 1 0 及び S 3 4 1 1 >

ステップ S 3 4 1 0 では、M P U 4 1 は、メイン表示部 3 6 の普通図柄表示部 3 6 1 での普通図柄の変動表示を開始する（ステップ S 3 4 1 0）。そして、M P U 4 1 は、普通図柄が変動表示されていること、即ち普図遊技が実行されていることを示す普図変動表示中フラグをオンに設定し（ステップ S 3 4 1 1）、当該普図変動開始処理を終了する。

## 【 3 1 7 4 】

なお、普図変動表示中フラグは、図 2 4 2 の普図遊技制御処理でのステップ S 3 2 0 1 において、普図遊技の実行中（普通図柄の変動表示中）であるかを判断するために参照される。

## 【 3 1 7 5 】

[ 普図当たり遊技制御処理 ]

ここで、図 2 4 5 は、図 2 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 5 において実行される普図当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。普図当たり遊技制御処理では、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に、可動体である電動役物 3 1 5 b の連続的動作による開閉制御を行うことによって始動入球部である第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を許容する許容状態と制限する制限状態とを切り替える可動体制御処理が実行される。以下、図 2 4 5 を参照しつつ、普図当たり遊技制御処理を説明する。

## 【 3 1 7 6 】

< ステップ S 3 5 0 1 >

図 2 4 5 に示すように、普図当たり遊技制御処理では、まず M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 1）。即ち、M P U 4 1 は、可動体である電動役物 3 1 5 b に連続的動作を実行させる普図当たり遊技を開始可能なタイミングであるか否かを判断する。なお、普図変動停止表示フラグは、図 2 4 2 の普図遊技制御処理において普通図柄が停止表示される場合にステップ S 3 2 1 1 でオンに設定される。

## 【 3 1 7 7 】

M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、処理をステップ S 3 5 0 2 に移行する。一方、M P U 4 1 は、普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングでない場合、処理をステップ S 3 5 1 3 に移行する。

## 【 3 1 7 8 】

< ステップ S 3 5 0 2 >

普図変動停止表示フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 1 : Y e s ）、即ち普図当たり遊技を開始可能なタイミングである場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 2 ）。大当たり遊技中フラグは、後述の図 2 4 9 の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップ S 2 9 0 6 でオンに設定され、大当たり遊技が終了する場合にステップ S 3 9 5 2 でオフに設定される。

【 3 1 7 9 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 5 0 2 : Y e s ）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が開始されることで強制終了される場合には、当該普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が普図当たりである場合であっても普図当たり遊技が開始されない。即ち、本実施形態では、大当たり遊技の実行中は普図当たり遊技が開始されることはない。もちろん、大当たり遊技の実行中に新たな普図遊技を開始させてもよい。

【 3 1 8 0 】

一方、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 5 0 3 に移行する。

【 3 1 8 1 】

< ステップ S 3 5 0 3 >

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 2 : N o ）、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 3 ）。長開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合に、図 2 4 4 の普図変動開始処理のステップ S 3 4 0 5 においてオンに設定される。即ち、M P U 4 1 は、終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりであるか否かを判断する。M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s ）、処理をステップ S 3 5 0 4 に移行し、長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o ）、処理をステップ S 3 5 0 6 に移行する。

【 3 1 8 2 】

< ステップ S 3 5 0 4 及び S 3 5 0 5 >

長開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : Y e s ）、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりである場合、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、長開放普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 6 秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様として長開放を実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップ S 3 5 0 4 ）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 5 1 5 において参照される。そして、M P U 4 1 は、長開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 5 ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

【 3 1 8 3 】

< ステップ S 3 5 0 6 >

長開放普図当たりフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 3 : N o ）、即ち終了した普図遊技に対する普図当たり抽選の結果が長開放普図当たりでない場合、M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 3 5 0 6 ）。短開放普図当たりフラグは、普図当たりであるか否かの判定する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりであることを示すフラグであり、普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合に、図 2 4 の普図変動開始処理のステッ

10

20

30

40

50

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

【 3 1 8 4 】

< ステップ S 3 5 0 7 及び S 3 5 0 8 >

短開放普図当たりフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 3 5 0 6 : Y e s ）、即ち終了した普図遊技に対する抽選処理による普図当たり抽選の結果が短開放普図当たりである場合、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、短開放普図当たり遊技における電動役物 3 1 5 b の開放時間（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球可能時間）である 0 . 1 秒に対応する情報に基づいて、可動体である電動役物 3 1 5 b の可動態様として短開放を実行するために開放時間カウンタの値としてセットする処理を実行する（ステップ S 3 5 0 7 ）。開放時間カウンタは、駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に電動役物 3 1 5 b を復帰させるタイミングを判断するために当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 5 1 5 において参照される。そして、M P U 4 1 は、短開放普図当たりフラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 0 8 ）、処理をステップ S 3 5 0 9 に移行する。

【 3 1 8 5 】

< ステップ S 3 5 0 9 ~ S 3 5 1 1 >

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

【 3 1 8 6 】

なお、電動役物開放コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）のステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これより、音声ランプ制御装置 5 は、電動役物開放コマンドに基づいて、例えば図柄表示部 3 4 1 などに対して電動役物 3 1 5 b が開放されていることを示す演出を開始させることができる。

【 3 1 8 7 】

< ステップ S 3 5 1 2 >

抽選処理による普図当たり抽選の結果が当たりである場合に可動体である電動役物 3 1 5 b を開放させる可動体制御処理などを実行した場合（ステップ S 3 5 0 3 ~ S 3 5 1 1 ）、又は長開放普図当たりフラグ及び短開放普図当たりフラグが共にオフに設定されている場合（抽選処理による普図当たり抽選の結果が外れである場合）（ステップ S 3 5 0 3 及びステップ S 3 5 0 6 が共に N o ）、M P U 4 1 は、普通図柄が停止表示されたこと（普図遊技が終了したこと）を示す普図変動停止表示フラグをオフに設定し（ステップ S 3 5 1 2 ）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 1 8 8 】

< ステップ S 3 5 1 3 >

普図変動停止表示フラグがオフである場合（ステップ S 3 5 0 1 : N o ）、M P U 4 1 は、当該普図当たり遊技制御処理のステップ S 3 5 1 1 において電動役物 3 1 5 b を開放させた場合にオンに設定される電動役物開放中フラグがオンに設定されているか否かを判

10

20

30

40

50

断する（ステップS3513）。即ち、MPU41は、普図当たり遊技が実行中であるか否かを判断する。MPU41は、電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3513：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、処理をステップS3514に移行する。一方、MPU41は、電動役物開放中フラグがオフに設定されている場合（ステップS3513：No）、即ち普図当たり遊技が実行中でない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

#### 【3189】

<ステップS3514及びS3515>

電動役物開放中フラグがオンに設定されている場合（ステップS3513：Yes）、即ち普図当たり遊技が実行中である場合、MPU41は、当該普図当たり遊技制御処理のステップS3504又はS3507においてセットされる開放時間カウンタの値から1減算し（ステップS3514）、減算後の開放時間カウンタの値が0であるか否かを判断する（ステップS3515）。即ち、MPU41は、可動体制御処理として、終了判定条件の成立により、可動体である電動役物315bを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングであるか否かの終了判定を行う。

10

#### 【3190】

MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS3515：Yes）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、処理をステップS3516に移行する。一方、MPU41は、減算後の開放時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3515：No）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングでない場合、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

20

#### 【3191】

<ステップS3516～S3518>

減算後の開放時間カウンタの値が0である場合（ステップS3515：Yes）、即ち電動役物315bを戻り側位置である待機位置に復帰させるタイミングである場合、MPU41は、可動体である電動役物315bを駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させる（ステップS3516）。これにより、始動入球部である第2入賞口315が閉鎖され、第2入賞口315への遊技球の入球が制限される。そして、MPU41は、電動役物315bの閉鎖されたことを音声ランプ制御装置5に通知する電動役物閉鎖コマンドを設定すると共に（ステップS3517）、電動役物315bが開放されていることを示す電動役物開放中フラグをオフに設定し（ステップS3518）、当該普図当たり遊技制御処理を終了する。

30

#### 【3192】

なお、電動役物閉鎖コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、電動役物閉鎖コマンドに基づいて、例えば図柄表示部341などにおいて実行される電動役物が開放されていることを示す演出を終了させることができる。

#### 【3193】

40

また、本実施形態では、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物315bを駆動側位置に1回だけ駆動される場合（第2入賞口315が1回開放される場合）について説明したが、1回の普図当たり遊技において電動役物315bを駆動側位置に複数回駆動されてもよく（第2入賞口315が複数回開放されてもよく）、この場合には、第2入賞口315の閉鎖時（可動体としての電動役物315bが戻り側位置である待機位置にある場合）に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定が行われ、第2入賞口315の開放時に普図当たり遊技の終了判定条件を設定して第2入賞口315の開放時に終了判定を実行しない。これは、第2入賞口315の開放中は普図当たり遊技を終了することができないので、制御上、普図当たり遊技が終了しているのに第2入賞口315が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を

50

制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、第2入賞口315の閉鎖時(可動体としての電動役物315bが戻り側位置である待機位置にある場合)に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である電動役物315bの可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。もちろん、1回の普図当たり遊技において可動体である電動役物315bを駆動側位置に1回だけ駆動される場合においても、第2入賞口315の閉鎖時に普図当たり遊技を終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うようにしてもよい。

#### 【3194】

##### [特図遊技制御処理]

ここで、図246は、図241のメイン処理でのステップS1406において実行される特図遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図遊技制御処理では、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの記憶内容が更新されると共に、第1特図遊技又は第2特図遊技の進行の制御、例えば第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示及び停止表示が制御される。以下、図246を参照しつつ、特図遊技制御処理を説明する。

#### 【3195】

##### <ステップS3601>

図246に示すように、ステップS3601では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技中フラグは、後述の図249の大当たり遊技制御処理において、大当たり遊技が開始される場合にステップS3906でオンに設定されると共に、大当たり遊技が終了する場合にステップS3552でオフに設定される。

#### 【3196】

MPU41は、大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS3601:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、当該特図遊技制御処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技の実行中である場合には、特図遊技が開始されない。もちろん、大当たり遊技の実行中に特図遊技が開始されるようにしてもよい。

#### 【3197】

一方、MPU41は、大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3601:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップS3602に移行する。

#### 【3198】

##### <ステップS3602>

大当たり遊技中フラグがオフである場合(ステップS3601:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(第1特図遊技又は第2特図遊技の実行中)であることを示す特図変動表示中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3602)。特図変動表示中フラグは、後述の図248の特図変動開始処理において第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示が開始される場合にステップS3807でオンに設定され、当該特図遊技制御処理において第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示される場合にステップS3609でオフに設定される。

#### 【3199】

MPU41は、特図変動表示中フラグがオンである場合(ステップS3602:Yes)、即ち特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)である場合、処理をステップS3606に移行する。一方、MPU41は、特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS3602:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)でない場合、処理をステップS3603に移行する。

#### 【3200】

##### <ステップS3603>

特図変動表示中フラグがオフである場合(ステップS3602:No)、即ち大当たり遊技の実行中でない場合に特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)でない場合、MPU41は、特図保留格納エリア412bの第1特図保留数記憶エリアNAAに記憶されて

10

20

30

40

50

いる第1特図保留数N、及び第2特図保留数記憶エリアNABに記憶されている第2特図保留数Mの両方が0であるか否かを判断する(ステップS3603)。

【3201】

MPU41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mの両方が0である場合(ステップS3603: Yes)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のいずれもない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。一方、MPU41は、第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は(ステップS3603: No)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、処理をステップS3604に移行する。

10

【3202】

<ステップS3604>

第1特図保留数N及び第2特図保留数Mのいずれか一方が0でない場合は(ステップS3603: No)、即ち第1特図遊技を実行する権利の保留、及び第2特図遊技を実行する権利の保留のうちの少なくとも一方がある場合、MPU41は、特図保留格納エリア412bに記憶されている特図当否情報のデータ(特図データ)に関する特図データ設定処理を実行し(ステップS3604)、処理をステップS3605に移行する。なお、特図データ設定処理の詳細は、図247を参照して後述する。

【3203】

<ステップS3605>

ステップS3605では、MPU41は、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示を開始(第1特図遊技又は第2特図遊技を実行)させるための特図変動開始処理を実行し、当該特図遊技制御処理を終了する。なお、特図変動開始処理の詳細は、図248を参照して後述する。

20

【3204】

<ステップS3606>

特図変動表示中フラグがオンである場合(ステップS3602: Yes)、即ち第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(特図遊技の実行中)である場合、MPU41は、第1特別図柄又は第2特図遊技の変動表示の開始から、後述の図248の特図変動開始処理でのステップS3804の特図変動パターン設定処理で設定される第1特別図柄又は第2特別図柄に対する特図変動表示時間が経過したか否かを判断する(ステップS3606)。即ち、MPU41は、変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングであるか否かを判断する。

30

【3205】

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から特図変動表示時間が経過した場合(ステップS3606: Yes)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、処理をステップS3607に移行する。一方、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過していない場合(ステップS3606: No)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングでない場合、当該特図遊技制御処理を終了する。

40

【3206】

<ステップS3607~S3609>

第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示の開始から前記変動表示時間が経過した場合(ステップS3606: Yes)、即ち変動表示中の特別図柄を停止表示させて特図遊技を終了させるタイミングである場合、MPU41は、メイン表示部36の第1特別図柄表示部362又は第2特別図柄表示部363において、当該特図遊技に対応する大当たり抽選の結果に応じた態様で特別図柄を停止表示させる(ステップS3607)。そして、MPU41は、第1特別図柄又は第2特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動停止フラグをオンに設定すると共に(ステップS3608)、第1特別図柄又は第2特別図柄が変動表示中(特図遊技が実行中)であることを示す特図変動表示中フラグをオフに設定し

50



(ステップS 3 6 0 9)、当該特図遊技制御処理を終了する。

【3 2 0 7】

[ 特図データ設定処理 ]

ここで、図2 4 7は、図2 4 6のステップS 3 6 0 4においてMP U 4 1によって実行される特図データ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図データ設定処理では、主制御装置4のRAM 4 1 2に設定される特図保留格納エリア4 1 2 bの記憶内容が更新される。以下、図2 4 7を参照しつつ、特図データ設定処理を説明する。

【3 2 0 8】

<ステップS 3 7 0 1>

図2 4 7に示すように、ステップS 3 7 0 1では、MP U 4 1は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断する。MP U 4 1は、第2特図保留数Mが0である場合(ステップS 3 7 0 1: Yes)、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がなく第1特図遊技に対する第1特図保留がある場合(図2 4 6の特図遊技制御処理でのステップS 3 6 0 3参照)、処理をステップS 3 7 0 2に移行する。一方、MP U 4 1は、第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS 3 7 0 1: No)、即ち第2特図遊技に対する第2特図保留がある場合、処理をステップS 3 7 0 5に移行する。つまり、MP U 4 1は、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが0であるか否かを判断することで、第1特図遊技よりも第2特図遊技を優先して開始させる。

10

【3 2 0 9】

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

20

【3 2 1 0】

<ステップS 3 7 0 2 ~ S 3 7 0 4>

第2特図保留数Mが0である場合(ステップS 3 7 0 1: Yes)、MP U 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第1特図保留数記憶エリアN A Aに記憶されている第1特図保留数Nを1減算し(ステップS 3 7 0 2)、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアR E A 1から特図実行エリアA Eに特図当否情報を移動させる(ステップS 3 7 0 3)。続いて、MP U 4 1は、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアR E A 2 ~ 第4保留エリアR E A 4の特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS 3 7 0 4)。具体的に、ステップS 3 7 0 4では、第1特図保留格納エリアREAの第2保留エリアR E A 2の特図当否情報を第1保留エリアR E A 1に移動させ、第3保留エリアR E A 3の特図当否情報を第2保留エリアR E A 2に移動させ、第4保留エリアR E A 4の特図当否情報を第3保留エリアR E A 3に移動させる。MP U 4 1は、ステップS 3 7 0 4の処理が終了した場合、処理をステップS 3 7 0 8に移行する。

30

【3 2 1 1】

<ステップS 3 7 0 5 ~ S 3 7 0 7>

第2特図保留数Mが0でない場合(ステップS 3 7 0 1: No)、MP U 4 1は、第2特図保留格納エリアREBの第2特図保留数記憶エリアN A Bに記憶されている第2特図保留数Mを1減算し(ステップS 3 7 0 5)、第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアR E B 1から特図実行エリアA Eに特図当否情報を移動させる(ステップS 3 7 0 6)。続いて、MP U 4 1は、第2特図保留格納エリアREBの第2保留エリアR E B 2 ~ 第4保留エリアR E B 4の特図当否情報を1つずつシフトさせる(ステップS 3 7 0 7)。具体的に、ステップS 3 7 0 7では、第2保留エリアR E B 2の特図当否情報を第1保留エリアR E B 1に移動させ、第3保留エリアR E B 3の特図当否情報を第2保留エリアR E B 2に移動させ、第4保留エリアR E B 4の特図当否情報を第3保留エリアR E B

40

50

3に移動させる。MPU41は、ステップS3707の処理が終了した場合、処理をステップS3708に移行する。

#### 【3212】

<ステップS3708>

ステップS3708では、MPU41は、第1特図保留格納エリアREAの第1保留エリアREA1～第4保留エリアREA4、又は第2特図保留格納エリアREBの第1保留エリアREB1～第4保留エリアREB4の特図当否情報がシフトした旨を示す特図シフトコマンドをRAM412に設定し、当該特図データ設定処理を終了する。この特図シフトコマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）のステップS1401の外部出力処理で音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図シフトコマンドに基づいて、図柄表示部341に表示される第1特図保留や第2特図保留に対応させた保留表示の表示数などを変更することができる。

#### 【3213】

[特図変動開始処理]

ここで、図248は、図246のステップS3605においてMPU41によって実行される特図変動開始処理の手順の一例を示すフローチャートである。特図変動開始処理では、第1特別図柄表示部362での第1特別図柄、又は第2特別図柄表示部363での第2特別図柄の変動表示の開始により第1特別遊技又は第2特図遊技（特図遊技）が開始され、特図遊技の開始に伴う各種処理が実行される。以下、図248を参照しつつ、特図変動開始処理を説明する。

#### 【3214】

<ステップS3801>

図248に示すように、ステップS3801では、MPU41は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であるか否かを判断する。高確率モードであるか否かは、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態であることを示す確変遊技状態フラグがオンに設定されているか否かによって判断される。確変遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図34のステップS2317で遊技状態が確変大当たり遊技状態から確変遊技状態に移行される場合にオンに設定され、図33のステップS2309で遊技状態が確変遊技状態から確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

#### 【3215】

MPU41は、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップS3801：Yes）、処理をステップS3802に移行し、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS3801：No）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、処理をステップS3803に移行する。

#### 【3216】

<ステップS3802及びS3803>

遊技状態が高確率モードである確変遊技状態である場合（ステップS3801：Yes）、MPU41は、前述の図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において遊技設定値に応じて保存される高確率モード当否テーブル（図237（B）参照）を読み出し、その高確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS3802）。

#### 【3217】

一方、遊技状態が高確率モードである確変遊技状態でない場合（ステップS3801：No）、即ち遊技状態が低確率モードである時短遊技状態又は通常遊技状態である場合、MPU41は、前述の図35の遊技設定値変更処理でのステップS2410において、遊技設定値に応じて保存される低確率モード当否テーブル（図237（A）参照）を読み出し、その低確率モード当否テーブルに基づいて当否判定を実行する（ステップS3803）。

#### 【3218】

10

20

30

40

50

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

【3 2 1 9】

<ステップS 3 8 0 4>

ステップS 3 8 0 2又はS 3 8 0 3において当否判定を行った場合、MPU 4 1は、当該特図遊技におけるメイン表示部3 6の第1特別図柄表示部3 6 2又は第2特別図柄表示部3 6 3での第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示時間を特図変動パターンとして設定する(ステップS 3 8 0 4)。

10

【3 2 2 0】

なお、第1特別図柄又は第2特別図柄の変動表示時間(特図変動パターン)は、ステップS 3 8 0 2又はS 3 8 0 3での当否判定の結果が通常大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と通常大当たり変動テーブル(図2 3 8 (A)参照)とに基づいて設定され、ステップS 3 8 0 2又はS 3 8 0 3での当否判定の結果が確変大当たりである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と確変大当たり変動テーブル(図2 3 8 (B)参照)とに基づいて設定され、ステップS 3 8 0 2又はS 3 8 0 3での当否判定の結果が外れである場合には、特図変動種別カウンタCS 1と外れ変動テーブル(図2 3 8 (C)参照)とに基づいて設定される。

20

【3 2 2 1】

<ステップS 3 8 0 5>

ステップS 3 8 0 5では、MPU 4 1は、ステップS 3 8 0 2又はS 3 8 0 3での当否判定の結果である当該特図遊技に対する大当たり抽選での抽選結果と、ステップS 3 8 0 4で設定された特図変動パターンを含む特図変動パターンコマンドをRAM 4 1 2に設定し、処理をステップS 3 8 0 6に移行する。特図変動パターンコマンドは、MPU 4 1により実行される次のメイン処理(図2 4 1参照)のステップS 1 4 0 1において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、特図変動パターンコマンドに基づいて、図柄表示部3 4 1などでの特図遊技演出を実行することができる。

30

【3 2 2 2】

なお、前述したように、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「通常大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に5 R通常大当たりである旨を示す「A」を付した「A 0 1」～「A 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。また、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「5 R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に5 R確変大当たりである旨を示す「B」を付した「B 0 1」～「B 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。さらに、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「1 6 R確変大当たり」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 3」に1 6 R確変大当たりである旨を示す「C」を付した「C 0 1」～「C 0 3」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。また、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、特図変動パターン「0 1」～「0 8」に外れである旨を示す「D」を付した「D 0 1」～「D 0 8」のいずれかを特図変動パターンコマンドとしてRAM 4 1 2に設定する。また、MPU 4 1は、大当たり抽選の結果が「外れ」である場合、外れ種別(前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ)を示す情報を特図変動パターンコマンドに含ませる。

40

【3 2 2 3】

<ステップS 3 8 0 6>

ステップS 3 8 0 6では、MPU 4 1は、メイン表示部3 6の第1特別図柄表示部3 6 2又は第2特別図柄表示部3 6 3での特別図柄の変動表示を開始させることで特図遊技を開始させ、処理をステップS 3 8 0 7に移行する。

50

## 【 3 2 2 4 】

なお、M P U 4 1 は、特別図柄の変動表示を開始させた場合、R A M 4 1 2 に設定される遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された「累積大当たり抽選回数」に 1 加算する。さらに、M P U 4 1 は、ステップ S 3 8 0 3 での低確率モード当否テーブルに基づく当否判定の結果が外れである場合、遊技情報格納エリア 4 1 2 d に保存された「連続外れ回数」に 1 加算し、当否結果が大当たりである場合に「連続外れ回数」を 0 回にクリアする。

## 【 3 2 2 5 】

< ステップ S 3 8 0 7 >

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

10

## 【 3 2 2 6 】

< ステップ S 3 8 0 8 >

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

20

## 【 3 2 2 7 】

< ステップ S 3 8 0 9 >

ステップ S 3 8 0 9 では、M P U 4 1 は、時短遊技状態（低確率モードかつ高頻度サポートモード）であることを示す時短遊技状態フラグがオンであるか否かを判断する。時短遊技状態フラグは、前述の遊技状態移行処理において、図 3 4 のステップ S 2 3 2 1 で通常大当たり遊技が終了する場合にオンに設定され、図 3 3 のステップ S 2 3 1 0 又は図 3 4 のステップ S 2 3 2 5 で遊技状態が時短遊技状態から大当たり遊技状態又は通常遊技状態に移行される場合にオフに設定される。

30

## 【 3 2 2 8 】

M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、処理をステップ S 3 8 1 0 に移行する。一方、M P U 4 1 は、時短遊技状態フラグがオフである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s）、即ち時短遊技状態でない場合、当該特図変動開始処理を終了する。

## 【 3 2 2 9 】

< ステップ S 3 8 1 0 >

時短遊技状態フラグがオンである場合（ステップ S 3 8 0 9 : Y e s）、即ち時短遊技状態である場合、M P U 4 1 は、時短遊技状態で実行可能な特図遊技の残り回数を示す時短回数カウンタの値から 1 減算し（ステップ S 3 8 1 0）、当該特図変動開始処理を終了する。なお、時短回数カウンタは、前述の図 3 4 の遊技状態移行処理でのステップ S 2 3 2 0 において、遊技状態が大当たり遊技状態から時短遊技状態に移行される場合にセットされる。

40

## 【 3 2 3 0 】

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

50

## 【 3 2 3 1 】

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

## 【 3 2 3 2 】

## [ 大当たり遊技制御処理 ]

ここで、図 2 4 9 ~ 図 2 5 2 は、図 2 4 1 のメイン処理でのステップ S 1 4 0 7 におい  
て実行される大当たり遊技制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。大当たり  
遊技制御処理では、可変入賞口 3 1 6 に設けられる可動体である開閉扉 3 1 9 を開閉する  
可動体制御処理などの大当たり遊技の進行を制御する処理が実行される。以下、図 2 4 9  
~ 図 2 5 2 を参照しつつ、大当たり遊技制御処理を説明する。

## 【 3 2 3 3 】

## &lt; ステップ S 3 9 0 1 &gt;

図 2 4 9 に示すように、ステップ S 3 9 0 1 では、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行  
中であることを示す大当たり遊技中フラグがオンであるか否かを判断する。大当たり遊技  
中フラグは、大当たり遊技を開始する場合に当該大当たり遊技制御処理のステップ S 3 9  
0 6 においてオンに設定され、大当たり遊技を終了する場合に当該大当たり遊技制御処理  
のステップ S 3 9 5 2 においてオフに設定される。

## 【 3 2 3 4 】

M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 0 1 : Y e s  
）、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 3 9 1 1 に移行する。一方  
、M P U 4 1 は、大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o ）  
、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 0 2 に移行する。

## 【 3 2 3 5 】

## &lt; ステップ S 3 9 0 2 &gt;

大当たり遊技中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 0 1 : N o ）、即ち大当たり  
遊技の実行中でない場合、M P U 4 1 は、特別図柄が停止表示されたことを示す特図変動  
停止フラグがオンであるか否かを判断する。特図変動停止フラグは、特別図柄が停止表示  
された場合に、図 2 4 6 の特図遊技制御処理でのステップ S 3 6 0 8 においてオンに設定  
され、特別図柄の変動表示が開始された場合に、図 2 4 8 の特図変動開始処理でのステッ  
プ S 3 8 0 8 においてオフに設定される。即ち、M P U 4 1 は、大当たり遊技の実行中で  
ない場合に開始された特図遊技が終了したか否かを判断することで、大当たり遊技を開始  
可能なタイミングであるか否かを判断する。

## 【 3 2 3 6 】

M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 0 2 : Y e s ）  
、即ち特別図柄が停止表示されたために大当たり遊技を開始可能である場合、処理をステ  
ップ S 3 9 0 3 に移行する。一方、M P U 4 1 は、特図変動停止フラグがオフである場合  
（ステップ S 3 9 0 2 : N o ）、即ち特別図柄が変動表示中であるために大当たり遊技を  
開始できない場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

## 【 3 2 3 7 】

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

遊技及び第2特図遊技に対する大当たり遊技のうちの一方の大当たり遊技の実行中に他方の大当たり遊技の開始条件が成立する場合に、一方の大当たり遊技の終了後に他方の大当たり遊技が開始されるようにしてもよい。

【3238】

<ステップS3903>

特図変動停止フラグがオンである場合（ステップS3902：Yes）、即ち特別図柄が停止表示された場合、MPU41は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かを判断する。特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かは、例えばRAM41に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAEに格納されている大当たり抽選に対する特図当否情報に基づいて判断される。

10

【3239】

MPU41は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3903：Yes）、処理をステップS3904に移行する。一方、MPU41は、特別図柄が停止表示された特図遊技に対する大当たり抽選の結果が大当たりでない場合（ステップS3903：No）、即ち大当たり抽選の結果が外れである場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3240】

<ステップS3904>

特別図柄が停止表示された特図遊技に対する抽選処理による大当たり抽選の結果が大当たりである場合（ステップS3903：Yes）、MPU41は、大当たり遊技を開始すること、及び大当たり遊技の種別（確変大当たり遊技又は通常大当たり遊技）を音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技開始コマンドを設定し（ステップS3904）、処理をステップS3905に移行する。大当たり遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）のステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技開始コマンドに基づいて、大当たり遊技種別に応じた図柄表示部341で実行される表示演出などの大当たり遊技演出を実行することができる。

20

【3241】

<ステップS3905>

ステップS3905では、MPU41は、大当たり遊技を開始することを示す大当たり遊技開始フラグをオンに設定し、処理をステップS3906に移行する。大当たり遊技開始フラグは、前述の図33の遊技状態移行処理でのステップS2301において、遊技状態を確変大当たり遊技状態又は通常大当たり遊技状態に移行するか否かを判断する場合に参照される。

30

【3242】

<ステップS3906>

ステップS3906では、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオンに設定し、処理をステップS3907に移行する。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理のステップS3901の他、図242の普図遊技制御処理のステップS3203及び図246の特図遊技制御処理のステップS3601において参照される。

40

【3243】

<ステップS3907>

ステップS3907では、MPU41は、大当たり種別に応じて、開閉実行モードで実行される最大ラウンド遊技回数に対応して設定した情報（ラウンド数情報）に基づいて、残りのラウンド遊技回数を示す減算式のラウンド数カウンタをセットする可動体制御処理を実行し、処理をステップS3908に移行する。具体的には、MPU41は、大当たり抽選の結果が5R確変大当たり及び5R通常大当たりである場合にラウンド数カウンタに「5」をセットし、大当たり抽選の結果が16R確変大当たりである場合にラウンド数カ

50

ウンタに「16」をセットする。これにより、ラウンド遊技では、大当たり種別に対応してラウンド数カウンタとして設定される情報に基づいて、可動体である開閉扉319が大当たり種別に応じた数だけ戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復移動され、大当たり種別によって終了判定条件の成立タイミングが不定である連続的動作が実行される可動体制御処理が実行される。

【3244】

なお、本実施形態では、ラウンド数カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド数カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド数カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばラウンド数カウンタの値が最大ラウンド遊技回数に対応した数値となった場合に、開閉実行モードの終了判定条件が成立し、MPU51によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に開閉実行モードが終了される。つまり、成立タイミングが不定である開閉実行モードの終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合に、MPU41によって可動体である開閉扉319の連続的動作が終了される可動体制御処理が実行される。

【3245】

<ステップS3908>

ステップS3908では、MPU41は、大当たり遊技のオープニングを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング開始コマンドを設定し、処理をステップS3909に移行する。オープニング開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図241参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング開始コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのオープニング演出を開始させることができる。

【3246】

<ステップS3909>

ステップS3909では、MPU41は、大当たり遊技において実行される最大オープニング時間に対応して設定した情報(オープニング時間情報)に基づいて、オープニングの残り時間を示す情報としての減算式のオープニング時間カウンタをセットし、処理をステップS3910に移行する。オープニング時間カウンタは、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理の図250のステップS3913において参照される。

【3247】

なお、本実施形態では、オープニング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、オープニング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。オープニング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばオープニング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、オープニングの終了判定条件が成立し、MPU41によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にオープニングが終了される。

【3248】

<ステップS3910>

ステップS3910では、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオンに設定し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。オープニング中フラグは、オープニング中であるか否かを判断するために、当該大当たり遊技制御処理でのステップS3911において参照される。

【3249】

<ステップS3911>

大当たり遊技中フラグがオンである場合(ステップS3901:Yes)、即ち大当たり遊技の実行中である場合、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグがオンであるか否かを判断する(ステップS3911)。

【3250】

10

20

30

40

50

MPU41は、オープニング中フラグがオンである場合（ステップS3911：Yes）、即ちオープニングの実行中である場合、処理を図250のステップS3912に移行する。一方、オープニング中フラグがオフである場合（ステップS3911：No）、即ちオープニングの実行中でない場合、処理をステップS3922に移行する。

【3251】

<ステップS3912及びS3913>

オープニング中フラグがオンである場合（ステップS3911：Yes）、即ちオープニングの実行中である場合、図250に示すように、MPU41は、オープニングの残り時間を示す情報としてのオープニング時間カウンタの値から1減算し（ステップS3912）、減算後のオープニング時間カウンタの値がオープニングの終了判定条件である0であるか否かの終了判定を行う（ステップS3913）。即ち、MPU41は、オープニングを終了するタイミングであるか否かを判断する。

10

【3252】

MPU41は、減算後のオープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS3913：Yes）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、処理をステップS3914に移行する。一方、MPU41は、減算後のオープニング時間カウンタの値が0でない場合（ステップS3913：No）、即ちオープニングの終了判定条件が成立していないとの判定に基づいてオープニングを終了するタイミングでないと判断される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

20

【3253】

<ステップS3914及びS3915>

減算後のオープニング時間カウンタの値が0である場合（ステップS3913：Yes）、即ちオープニングの終了判定条件が成立しているとの終了判定に基づいてオープニングを終了するタイミングであると判断される場合、MPU41は、大当たり遊技のオープニングが終了することを音声ランプ制御装置5に通知するオープニング終了コマンドを設定する（ステップS3914）。オープニング終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、オープニング終了コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのオープニング演出を終了させることができる。

30

【3254】

そして、MPU41は、オープニングの実行中であることを示すオープニング中フラグをオフに設定し（ステップS3915）、処理をステップS3916に移行する。

【3255】

<ステップS3916>

ステップS3916では、MPU41は、複数回（5回又は16回）のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始されること、即ち可動体である開閉扉319の連続的動作である開閉扉319の開閉が大当たり種別に応じて決定される可動態様で実行されることを音声ランプ制御装置5に通知する開閉実行モード開始コマンドを設定し、処理をステップS3917に移行する。開閉実行モード開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、開閉実行モード開始コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などの開閉実行モード演出を開始させることができる。

40

【3256】

<ステップS3917>

ステップS3917では、MPU41は、ラウンド遊技が開始されることを音声ランプ制御装置5に通知するラウンド遊技開始コマンドを設定し、処理をステップS3918に移行する。ラウンド遊技開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理

50



(図241参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、ラウンド遊技開始コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのラウンド遊技演出を開始させることができ、また各ラウンド遊技において図柄表示部341にラウンド数を表示することができる。

【3257】

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

10

【3258】

<ステップS3918及びS3919>

ステップS3918では、MPU41は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としての減算式のラウンド数カウンタの値から1減算し、さらに可動体である開閉扉319を戻り側位置である待機位置から駆動側位置である作動位置に可動させることによって可変入賞口316を開放させる可動体制御処理を実行し(ステップS3919)、処理をステップS3920に移行する。

【3259】

20

<ステップS3920及びS3921>

ステップS3920では、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオンに設定し、さらに、ラウンド遊技の最大時間(可動体である開閉扉319の最大可動時間)に対応して設定したラウンド遊技時間の情報に基づいて、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としての減算式のラウンド遊技時間カウンタをセットする可動体制御処理を実行し(ステップS3921)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。ラウンド遊技時間カウンタは、可動体制御処理において規定時間の経過によりラウンド遊技を終了(可動体である開閉扉319を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰)させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を実行するために、当該大当たり遊技制御処理の図351のステップS3924において参照される。

30

【3260】

なお、本実施形態では、ラウンド遊技時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、ラウンド遊技時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。ラウンド遊技時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、ラウンド遊技時間カウンタの値が最大ラウンド遊技時間に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、MPU41によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。

【3261】

<ステップS3922>

図249に戻り、オープニング中フラグがオフである場合(ステップS3911:No)、即ちオープニングの実行中でない場合、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する(ステップS3922)。即ち、MPU41は、ラウンド遊技の実行中であるか否かを判断する。

40

【3262】

MPU41は、ラウンド遊技中フラグがオンである場合(ステップS3922:Yes)、即ちラウンド遊技の実行中である場合、処理を図251のステップS3923に移行する。一方、MPU41は、ラウンド遊技中フラグがオフである場合(ステップS3922:No)、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、処理をステップS3926に移行する。

【3263】

50

## &lt;ステップS 3 9 2 3 及びS 3 9 2 4&gt;

ラウンド遊技中フラグがオンである場合（ステップS 3 9 2 2：Y e s）、即ちラウンド遊技の実行中である場合、図 2 5 1 に示すように、M P U 4 1 は、ラウンド遊技の残り時間を示す情報としてのラウンド遊技時間カウンタの値から 1 減算する。そして、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップS 3 9 2 4）。即ち、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

## 【3 2 6 4】

M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップS 3 9 2 4：Y e s）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の成立によりラウンド遊技を終了させると判定される場合、処理をステップS 3 9 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップS 3 9 2 4：N o）、即ち可動体制御処理での終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、処理をステップS 3 9 2 5 に移行する。

## 【3 2 6 5】

## &lt;ステップS 3 9 2 5&gt;

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップS 3 9 2 4：N o）、即ち終了判定によって規定時間の経過によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件の不成立によりラウンド遊技を終了させないと判定される場合、M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かを判断する（ステップS 3 9 2 5）。可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があったか否かは、図 1 7 の主タイマ割込処理でのステップS 1 0 0 1 のセンサ検出処理において、入球センサ 3 1 6 a への遊技球の入球が検出された場合に R A M 4 1 2 に保存される入賞検知情報に基づいて判断される。

## 【3 2 6 6】

M P U 4 1 は、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップS 3 9 2 5：Y e s）、処理をステップS 3 9 2 6 に移行し、可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球がなかった場合（ステップS 3 9 2 5：N o）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

## 【3 2 6 7】

## &lt;ステップS 3 9 2 6 及びS 3 9 2 7&gt;

可変入賞口 3 1 6 に対する遊技球の入球があった場合（ステップS 3 9 2 5：Y e s）、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す情報としての加算式の入球数カウンタの値に 1 加算する（ステップS 3 9 2 6）。そして、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達したか否か（ステップS 3 9 2 7）、即ち可動体制御処理として、可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。即ち、ラウンド遊技の終了判定条件は、規定時間の経過及び可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球であり、ラウンド遊技の終了判定条件の成立タイミングは不定であるため、ラウンド遊技の実行中は、これらの終了判定条件のいずれかが成立しているか否かの終了判定が実行される。

## 【3 2 6 8】

M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達している場合（ステップS 3 9 2 7：Y e s）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口 3 1 6 への上限数の

10

20

30

40

50

遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップ S 3 9 2 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、加算後の入球数カウンタの値が 1 0 に達していない場合（ステップ S 3 9 2 7 : N o ）、即ち可動体制御処理での終了判定により可変入賞口 3 1 6 への上限数の遊技球の入球によりラウンド遊技を終了（可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

#### 【 3 2 6 9 】

なお、本実施形態では、入球数カウンタが加算式のカウンタとして設定されるが、入球数カウンタは減算式のカウンタとして設定してもよい。入球数カウンタが減算式のカウンタとして設定される場合、例えば可動体制御処理では、入球数カウンタの値が最大入球数に対応して設定される最大値となった場合に、ラウンド遊技の終了判定条件が成立し、M P U 4 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にラウンド遊技が終了される。

#### 【 3 2 7 0 】

##### < ステップ S 3 9 2 8 >

減算後のラウンド遊技時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 2 4 : Y e s ）、又は入球数カウンタの値が 1 0 に達した場合（ステップ S 3 9 2 7 : Y e s ）、M P U 4 1 は、可動体制御処理として、可動体としての開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口を閉鎖し（ステップ S 3 9 2 8 ）、処理をステップ S 3 9 2 9 に移行する。即ち、M P U 4 1 は、可動体制御処理での終了判定によりラウンド遊技を終了させる終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である開閉扉 3 1 9 を駆動側位置である作動位置から戻り側位置である待機位置に復帰させることによって可変入賞口 3 1 6 を閉鎖してラウンド遊技を終了する。

#### 【 3 2 7 1 】

##### < ステップ S 3 9 2 9 ~ S 3 9 3 1 >

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

#### 【 3 2 7 2 】

そして、M P U 4 1 は、当該ラウンド遊技での可変入賞口 3 1 6 への遊技球の入球数を示す情報としての入球数カウンタをクリアする共に（ステップ S 3 9 3 0 ）、ラウンド遊技の実行中であることを示すラウンド遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 3 0 ）、処理をステップ S 3 9 3 2 に移行する。

#### 【 3 2 7 3 】

##### < ステップ S 3 9 3 2 >

ステップ S 3 9 3 2 では、M P U 4 1 は、開閉実行モードでの残りのラウンド遊技回数を示す情報としてのラウンド数カウンタが 0 であるか否か（ステップ S 3 9 3 2 ）、即ち可動体制御処理として、開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

#### 【 3 2 7 4 】

M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 9 3 2 : Y e s ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、処理をステップ S 3 9 4 1 に移行する。一方、M P U 4 1 は、ラウンド数カウンタが 0 でない場合（ステップ S 3 9

10

20

30

40

50

32 : No)、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない(未実行のラウンド遊技がある)と判定される場合、処理をステップS3933に移行する。

【3275】

ここで、可変入賞口316の開放時(可動体としての開閉扉319が駆動側位置である作動位置にある場合)に、開閉実行モードの終了判定条件を設定(5R目又は16R目の開放)して可変入賞口316の開放時に終了判定を実行しないのは、可変入賞口316の開放中は開閉実行モードを終了することができないので、制御上、開閉実行モードが終了しているのに可変入賞口316が開放されることになり、不具合が生じるためである。また、この不具合を制御で対応すると無駄な制御が増えてしまう。そのため、可変入賞口316の閉鎖時(可動体としての開閉扉319が戻り側位置である待機位置にある場合)に開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立しているかの終了判定を行うことで、効率良く可動体である開閉扉319の可動制御及び終了制御を実行することが可能になる。

【3276】

<ステップS3933>

ラウンド数カウンタが0でない場合(ステップS3932 : No)、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立していない(未実行のラウンド遊技がある)と判定される場合、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルを開始することを音声ランプ制御装置5に通知するインターバル開始コマンドを設定し(ステップS3933)、処理をステップS3934に移行する。インターバル開始コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理(図241参照)でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、インターバル開始コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのインターバル演出を開始させることができる。

【3277】

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

【3278】

<ステップS3934及びS3935>

ステップS3934では、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオンに設定する。そして、MPU41は、インターバルの残り時間を示す情報として減算式のインターバル時間カウンタをセットし(ステップS3935)、当該大当たり遊技制御処理を終了する。インターバル時間カウンタは、可動体制御処理として、インターバルを終了(ラウンド遊技を開始)させる終了判定条件が成立しているか否か終了判定を行うために、当該大当たり遊技制御処理での図252のステップS3938において参照される。

【3279】

<ステップS3936>

図249に戻り、ラウンド遊技中フラグがオフである場合(ステップS3922 : No)、即ちラウンド遊技の実行中でない場合、MPU41は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグがオンであるか否を判断する(ステップS3936)。インターバル中フラグは、インターバルを開始する場合に当該大当たり遊技制御処理での図251のステップS3934においてオンに設定され、インターバルを終了する場合に当該大当たり遊技制御処理での図252のステップS3940においてオフに設定される。

【3280】

MPU41は、インターバル中フラグがオンである場合(ステップS3936 : Yes

10

20

30

40

50

）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、処理を図 2 5 2 のステップ S 3 9 3 7 に移行する。一方、M P U 4 1 は、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 3 6 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 4 5 に移行する。

【 3 2 8 1 】

<ステップ S 3 9 3 7 及び S 3 9 3 8 >

インターバル中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 3 6 : Y e s ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中である場合、図 2 5 2 に示すように、M P U 4 1 は、インターバルの残り時間を示す情報としてのインターバル時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 9 3 7 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 であるか否か（ステップ S 3 9 3 8 ）、即ち可動体制御処理での終了判定として、インターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立しているか否かを判定する。

10

【 3 2 8 2 】

M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 3 8 : Y e s ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップ S 3 9 3 9 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 3 8 : N o ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

20

【 3 2 8 3 】

<ステップ S 3 9 3 9 及び S 3 9 4 0 >

減算後のインターバル時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 3 8 : Y e s ）、即ち可動体制御処理での終了判定においてインターバルを終了（ラウンド遊技を開始）させる終了判定条件が成立していると判定される場合、M P U 4 1 は、インターバルが終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知するインターバル終了コマンドを設定する。インターバル終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、インターバル終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのインターバル演出を終了させることができる。

30

【 3 2 8 4 】

そして、M P U 4 1 は、ラウンド遊技間のインターバルの実行中であることを示すインターバル中フラグをオフに設定し（ステップ S 3 9 4 0 ）、処理を前述のステップ S 3 9 1 7 に移行する。処理を前述の図 2 5 0 のステップ S 3 9 1 7 に移行することにより、ラウンド遊技の開始に関するステップ S 3 9 1 7 ~ S 3 9 2 1 の処理を実行し、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【 3 2 8 5 】

<ステップ S 3 9 4 1 >

図 2 5 1 に戻り、ラウンド数カウンタが 0 である場合（ステップ S 3 9 3 2 : Y e s ）、即ち可動体制御処理での終了判定により開閉実行モードを終了させる終了判定条件が成立している（未実行のラウンド遊技がない）と判定される場合、M P U 4 1 は、大当たり遊技の開閉実行モードを終了することを音声ランプ制御装置 5 に通知する開閉実行モード終了コマンドを設定し（ステップ S 3 9 4 1 ）、処理をステップ S 3 9 4 2 に移行する。開閉実行モード終了コマンドは、M P U 4 1 により実行される次のメイン処理（図 2 4 1 参照）でのステップ S 1 4 0 1 の外部出力処理において音声ランプ制御装置 5 に送信される。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、開閉実行モード終了コマンドに基づいて、図柄表示部 3 4 1 において実行される表示演出などのラウンド遊技演出（開閉実行モード演出）を終了させることができる。

40

50

## 【 3 2 8 6 】

## &lt; ステップ S 3 9 4 2 &gt;

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

## 【 3 2 8 7 】

## &lt; ステップ S 3 9 4 3 及び S 3 9 4 4 &gt;

ステップ S 3 9 4 3 では、M P U 4 1 は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオンに設定する。そして、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示す情報として減算式のエンディング時間カウンタをセットし（ステップ S 3 9 4 4 ）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。エンディング時間カウンタは、エンディング（大当たり遊技）の終了判定条件の成立によりエンディング（大当たり遊技）を終了させるか否かの終了判定のため、当該大当たり遊技制御処理の図 2 5 2 でのステップ S 3 9 4 7 において参照される。

## 【 3 2 8 8 】

なお、本実施形態では、エンディング時間カウンタが減算式のカウンタとして設定されるが、エンディング時間カウンタは加算式のカウンタとして設定してもよい。エンディング時間カウンタが加算式のカウンタとして設定される場合、例えばエンディング時間カウンタの値が最大オープニング時間に対応して設定される最大値となった場合に、エンディングの終了判定条件が成立し、M P U 4 1 によって当該終了判定条件が成立したとの終了判定がなされた場合にエンディングが終了される。

## 【 3 2 8 9 】

## &lt; ステップ S 3 9 4 5 &gt;

図 2 4 9 に戻り、インターバル中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 3 6 : N o ）、即ちラウンド間のインターバルの実行中でない場合、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 5 ）。

## 【 3 2 9 0 】

M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 4 5 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、処理を図 2 5 2 のステップ S 3 9 4 6 に移行する。一方、M P U 4 1 は、エンディング中フラグがオフである場合（ステップ S 3 9 4 5 : N o ）、即ちエンディングの実行中でない場合、処理をステップ S 3 9 5 0 に移行する。

## 【 3 2 9 1 】

## &lt; ステップ S 3 9 4 6 及び S 3 9 4 7 &gt;

エンディング中フラグがオンである場合（ステップ S 3 9 4 5 : Y e s ）、即ちエンディングの実行中である場合、図 2 5 2 に示すように、M P U 4 1 は、エンディングの残り時間を示す情報としてのエンディング時間カウンタの値から 1 減算する（ステップ S 3 9 4 6 ）。そして、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 3 9 4 7 ）。即ち、M P U 4 1 は、エンディングの終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。

## 【 3 2 9 2 】

M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 3 9 4 7 : Y e s ）、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していると判定される場合、処理をステップ S 3 9 4 8 に移行する。一方、M P U 4 1 は、減算後のエンディング時間カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 3 9 4 7 : N o ）、即ち終了判定によりエンディングの終了判定条件が成立していないと判定される場合、当該大当たり

10

20

30

40

50

遊技制御処理を終了する。

【3293】

<ステップS3948及びS3949>

減算後のエンディング時間カウンタの値が0である場合（ステップS3947：Yes）、即ちエンディング（大当たり遊技）を終了するタイミングである場合、MPU41は、大当たり遊技のエンディングを終了することを音声ランプ制御装置5に通知するエンディング終了コマンドを設定する。エンディング終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、エンディング終了コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などのエンディング演出を終了させることができる。

10

【3294】

そして、MPU41は、エンディングの実行中であることを示すエンディング中フラグをオフに設定し（ステップS3949）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3295】

<ステップS3950>

図249に戻り、エンディング中フラグがオフである場合（ステップS3945：No）、即ちオープニング中、ラウンド遊技中、インターバル中及びエンディング中のいずれでもない場合、MPU41は、大当たり遊技が終了することを音声ランプ制御装置5に通知する大当たり遊技終了コマンドを設定し（ステップS3950）、処理をステップS3951に移行する。大当たり遊技終了コマンドは、MPU41により実行される次のメイン処理（図241参照）でのステップS1401の外部出力処理において音声ランプ制御装置5に送信される。これにより、音声ランプ制御装置5は、大当たり遊技終了コマンドに基づいて、図柄表示部341において実行される表示演出などの大当たり遊技演出を終了させることができる。

20

【3296】

<ステップS3951及びS3952>

ステップS3951では、大当たり遊技が終了することを示す大当たり遊技終了フラグをオンに設定する。大当たり遊技終了フラグは、大当たり遊技状態から高頻度サポートモード（確変遊技状態又は時短遊技状態）に移行するか否かを判断するために、前述の図34の遊技状態移行処理のステップS2312において参照される。

30

【3297】

そして、MPU41は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップS3952）、当該大当たり遊技制御処理を終了する。

【3298】

[音声ランプ制御装置5の処理]

次に、図253～図287を参照しつつ、音声ランプ制御装置5でMPU51によって実行される処理について説明する。

【3299】

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

40

【3300】

[音声ランプ制御装置5の副タイマ割込処理]

ここで、図253は、音声ランプ制御装置5のMPU51によって実行される副タイマ割込処理の手順の一例を示すフローチャートである。MPU51は、例えば副タイマ割込処理を1msec周期の定期処理として実行する。

【3301】

50

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

### 【 3 3 0 2 】

#### [ カウンタ更新処理 ]

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

### 【 3 3 0 3 】

#### [ 操作検出処理 ]

次に、図 2 5 3 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 2 で実行される操作検出処理の手順の一例を説明する。ここで、図 2 5 4 は、操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。

### 【 3 3 0 4 】

図 2 5 4 に示すように、操作検出処理では、M P U 4 1 は、操作ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 1）、操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 2）、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 3）、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 4）、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 5）、及び決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 6）を実行する。

### 【 3 3 0 5 】

#### [ 操作ボタン操作検出処理 ]

操作ボタン操作検出処理（操作検出処理のステップ S 4 0 0 1）では、操作ボタン 2 0 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。遊技機 1 0 では、M P U 4 1 によって操作ボタン操作検出処理が実行されることにより、副タイマ割込処理の割込周期に対応した予め定められた間隔（本実施形態では 1 m s e c 間隔）で操作ボタン 2 0 の操作の有無が判断されることになる。ここで、図 2 5 5 は、操作ボタン操作検出処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 5 5 を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

### 【 3 3 0 6 】

#### < ステップ S 4 1 0 1 ～ S 4 1 0 3 >

図 2 5 5 に示すように、操作ボタン操作検出処理では、M P U 4 1 は、第 2 検出フラグの設定を第 1 検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップ S 4 1 0 1）。次いで、M P U 4 1 は、第 3 検出フラグの設定を第 2 検出フラグにシフト（上書き）させる（ステップ S 4 1 0 2）。その後、M P U 4 1 は、操作スイッチ 2 0 a により検出される操作ボタン 2 0 の操作状態を第 3 検出フラグに設定（上書き）し（ステップ S 4 1 0 3）、当該操作検出処理を終了する。

### 【 3 3 0 7 】



このように、操作ボタン操作検出処理では、ステップ S 4 1 0 1 ~ S 4 1 0 3 の処理が実行されることにより、操作ボタン 2 0 の操作履歴として 1 m s e c 間隔の直近の 3 回分の操作状態が第 1 検出フラグ ~ 第 3 検出フラグとして R A M 5 1 2 に記憶される。具体的に、第 3 検出フラグとして直近の操作状態が記憶され、第 2 検出フラグとして一つ前の操作状態が記憶され、第 1 検出フラグとして二つ前の操作状態が記憶される。

#### 【 3 3 0 8 】

##### [ 操作検出パターン判定処理 ]

図 2 5 4 の説明に戻り、操作検出処理でのステップ S 4 0 0 2 の操作検出パターン判定処理では、第 1 操作検出フラグ、第 2 操作検出フラグ及び第 3 操作検出フラグに基づいて判定される操作ボタン 2 0 の操作履歴から操作ボタン 2 0 に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。操作パターンフラグは第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグからなり、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグのオン及びオフの組み合わせによって操作ボタン 2 0 の操作状態を判定できる。例えば、第 1 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続されていると判定できる ( 図 2 5 7 ( A ) 参照 )。また、第 2 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が開始されたと判定できる ( 図 2 5 7 ( A ) 参照 )。また、第 3 操作パターンフラグのみがオンに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作が終了したと判定できる ( 図 2 5 7 ( A ) 参照 )。そして、第 1 ~ 第 3 操作パターンフラグの全てがオフに設定されている場合には、操作ボタン 2 0 に対する操作がなされていないと判定できる ( 図 2 5 7 ( A ) 参照 )。ここで、図 2 5 6 は、操作検出パターン判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。また、図 2 5 7 ( A ) は、操作ボタン 2 0 に対する検出パターンと操作状況との関係を示すテーブルである。以下、図 2 5 6 及び図 2 5 7 ( A ) を参照しつつ操作ボタン操作検出処理を説明する。

#### 【 3 3 0 9 】

##### < ステップ S 4 2 0 1 >

図 2 5 6 に示すように、操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、3 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 1 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する ( ステップ S 4 2 0 1 )。ここで、M P U 4 1 は、第 1 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 4 2 0 1 : Y e s )、処理をステップ S 4 2 0 2 に移行し、第 1 操作検出フラグがオフである場合 ( ステップ S 4 2 0 1 : N o )、処理をステップ S 4 2 0 5 に移行する。

#### 【 3 3 1 0 】

##### < ステップ S 4 2 0 2 >

第 1 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 4 2 0 1 : Y e s )、M P U 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する ( ステップ S 4 2 0 2 )。ここで、M P U 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 4 2 0 2 : Y e s )、処理をステップ S 4 2 0 3 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合 ( ステップ S 4 2 0 2 : N o )、処理をステップ S 4 2 0 8 に移行する。

#### 【 3 3 1 1 】

##### < ステップ S 4 2 0 3 >

第 2 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 4 2 0 2 : Y e s )、M P U 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンに設定されているか否かを判断する ( ステップ S 4 2 0 3 )。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 4 2 0 3 : Y e s )、処理をステップ S 4 2 0 4 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合 ( ステップ S 4 2 0 3 : N o )、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

#### 【 3 3 1 2 】

##### < ステップ S 4 2 0 4 >

第 3 操作検出フラグがオンである場合 ( ステップ S 4 2 0 3 : Y e s )、M P U 4 1 は

10

20

30

40

50

、第 1 操作パターンフラグをオン、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 0 4）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、MPU 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する（図 2 5 7（A）参照）。そして、第 1 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。例えば、第 1 操作パターンフラグがオンに設定されている場合、MPU 4 1 は、操作ボタン操作継続コマンドを RAM 4 1 2 に設定し、この操作ボタン操作継続コマンドを音声ランプ制御装置 5 に送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 に対する操作が継続していると判断できるため、操作ボタン操作継続コマンドが連続して送信される回数に基づいて操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間を把握できる。そのため、音声ランプ制御装置 5 は、操作ボタン 2 0 が継続操作されている時間に基づいて操作ボタン 2 0 に対して長押し操作を行われたか否かを判断できるため、長押し操作に基づく操作ボタン演出を実行させることが可能になる。

10

## 【 3 3 1 3 】

## &lt; ステップ S 4 2 0 5 &gt;

第 1 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 1 : No）、MPU 4 1 は、2 回前の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 2 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 5）。ここで、MPU 4 1 は、第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 5 : Yes）、処理をステップ S 4 2 0 6 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 5 : No）、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

20

## 【 3 3 1 4 】

## &lt; ステップ S 4 2 0 6 &gt;

第 2 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 5 : Yes）、MPU 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断する（ステップ S 4 2 0 6）。ここで、MPU 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 6 : Yes）、処理をステップ S 4 2 0 7 に移行し、第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 6 : No）、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行する。

30

## 【 3 3 1 5 】

## &lt; ステップ S 4 2 0 7 &gt;

第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 6 : Yes）、MPU 4 1 は、第 2 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定する（ステップ S 4 2 0 7）。即ち、MPU 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（図 2 5 7（A）参照）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。そして、第 2 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（操作ボタン 2 0 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。このように、第 2 操作パターンフラグを用いて、操作ボタン 2 0 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを判断すれば、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態が反映されるため、電波又は静電気などのノイズに起因する操作ボタン 2 0 の操作開始の誤検出が防止され、遊技者が意図しないタイミングで操作ボタン 2 0 の操作開始が演出表示に反映されることが防止される。

40

## 【 3 3 1 6 】

## &lt; ステップ S 4 2 0 8 &gt;

第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 2 : No）、MPU 4 1 は、直近の操作ボタン 2 0 の操作状態を示す第 3 操作検出フラグがオンであるか否かを判断す

50

る（ステップ S 4 2 0 8）。ここで、M P U 4 1 は、第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 8：Y e s）、処理をステップ S 4 2 1 0 に移行し、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 8：N o）、処理をステップ S 4 2 0 9 に移行する。

【 3 3 1 7 】

< ステップ S 4 2 0 9 >

第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 8：N o）、M P U 4 1 は、第 3 操作パターンフラグをオン、第 1 操作パターンフラグ及び第 2 操作パターンフラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 0 9）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O F F」、「O F F」の操作パターンが発生した場合に、第 3 操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 操作パターンフラグ及び第 2 操作パターンフラグをオフに設定する（図 2 5 7（A）参照）。そして、第 3 操作パターンフラグは、操作ボタン 2 0 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（操作ボタン 2 0 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用することができる。

【 3 3 1 8 】

< ステップ S 4 2 1 0 >

第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 3：N o）、第 2 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 5：N o）、第 3 操作検出フラグがオフである場合（ステップ S 4 2 0 6：N o）、又は第 3 操作検出フラグがオンである場合（ステップ S 4 2 0 8：Y e s）、M P U 4 1 は、第 1 操作パターンフラグ、第 2 操作パターンフラグ及び第 3 操作パターンフラグをオフに設定し（ステップ S 4 2 1 0）、当該操作検出パターン判定処理を終了する。即ち、M P U 4 1 は、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O F F」、「O F F」など上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1～第 3 操作パターンフラグの全てをオフに設定する（図 2 5 7（A）参照）。なお、M P U 4 1 は、第 1～第 3 操作パターンフラグの全てがオフの場合、操作ボタン 2 0 が非操作状態であると判定する。

【 3 3 1 9 】

[ 選択ボタン操作検出処理 ]

図 2 5 4 の説明に戻り、選択ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 3）では、M P U 4 1 は、上選択ボタン操作処理、下選択ボタン操作処理、左選択ボタン操作処理及び右選択ボタン操作処理を実行する。

【 3 3 2 0 】

< 上選択ボタン操作処理 >

上選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、上選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 3 3 2 1 】

< 下選択ボタン操作処理 >

下選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、下選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と読み替えればよい。

【 3 3 2 2 】

< 左選択ボタン操作処理 >

左選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、左選択ボタン操作

10

20

30

40

50

処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。  
なお、左選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と読み替えばよい。

#### 【 3 3 2 3 】

##### < 右選択ボタン操作処理 >

右選択ボタン操作処理では、M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、右選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。  
なお、右選択ボタン操作処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と読み替えばよい。

10

#### 【 3 3 2 4 】

##### [ 選択操作検出パターン判定処理 ]

図 2 5 4 の説明に戻り、選択操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 4 ）では、M P U 4 1 は、上選択操作検出パターン判定処理、下選択操作検出パターン判定処理、左選択操作検出パターン判定処理及び右選択操作検出パターン判定処理を実行する。

#### 【 3 3 2 5 】

##### < 上選択操作検出パターン判定処理 >

上選択操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、第 1 上選択操作検出フラグ、第 2 上選択操作検出フラグ及び第 3 上選択操作検出フラグに基づいて判定される上選択ボタン 2 1 1 の操作履歴から上選択ボタン 2 1 1 に対する操作状態を判定するための上操作パターンフラグを設定する。ここで、上選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、上選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「上選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「上選択操作パターンフラグ」と読み替えばよい。

20

#### 【 3 3 2 6 】

ここで、図 2 5 7 ( B ) に示すように、上選択操作検出パターン判定処理において M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 1 上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 上選択操作パターンフラグ及び第 3 上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン 2 1 1 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

30

#### 【 3 3 2 7 】

また、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 2 上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 上選択操作パターンフラグ及び第 3 上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン 2 1 1 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン 2 1 1 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

#### 【 3 3 2 8 】

さらに、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O F F」、「O F F」の操作パターンが発生した場合に、第 3 上選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 上選択操作パターンフラグ及び第 2 上選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 上選択操作パターンフラグは、上選択ボタン 2 1 1 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（上選択ボタン 2 1 1 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

40

#### 【 3 3 2 9 】

また、M P U 4 1 は、上選択ボタン 2 1 1 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O F F」、「O F F」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 上選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、M P U 4 1 は、第 1 ~ 第 3 上選択操

50

作パターンフラグの全てがオフの場合、上選択ボタン 2 1 1 が非操作状態であると判定する。

#### 【 3 3 3 0 】

< 下選択操作検出パターン判定処理 >

下選択操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、第 1 下選択操作検出フラグ、第 2 下選択操作検出フラグ及び下選択操作検出フラグに基づいて判定される下選択ボタン 2 1 2 の操作履歴から下選択ボタン 2 1 2 に対する操作状態を判定するための下操作パターンフラグを設定する。ここで、下選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、下選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「下選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「下選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

10

#### 【 3 3 3 1 】

ここで、図 2 5 7 ( C ) に示すように、下選択操作検出パターン判定処理において M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 1 下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 下選択操作パターンフラグ及び第 3 下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン 2 1 2 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

#### 【 3 3 3 2 】

また、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生した場合に、第 2 下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 下選択操作パターンフラグ及び第 3 下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン 2 1 2 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン 2 1 2 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

20

#### 【 3 3 3 3 】

さらに、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「O N」、「O F F」、「O F F」の操作パターンが発生した場合に、第 3 下選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 下選択操作パターンフラグ及び第 2 下選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 下選択操作パターンフラグは、下選択ボタン 2 1 2 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（下選択ボタン 2 1 2 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

30

#### 【 3 3 3 4 】

また、M P U 4 1 は、下選択ボタン 2 1 2 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O F F」、「O F F」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 下選択操作検出フラグの全てをオフに設定する。なお、M P U 4 1 は、第 1 ~ 第 3 下選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、下選択ボタン 2 1 2 が非操作状態であると判定する。

#### 【 3 3 3 5 】

< 左選択操作検出パターン判定処理 >

左選択操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、第 1 左選択操作検出フラグ、第 2 左選択操作検出フラグ及び左選択操作検出フラグに基づいて判定される左選択ボタン 2 1 3 の操作履歴から左選択ボタン 2 1 3 に対する操作状態を判定するための左操作パターンフラグを設定する。ここで、左選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、左選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「左選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「左選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

40

#### 【 3 3 3 6 】

ここで、図 2 5 7 ( D ) に示すように、左選択操作検出パターン判定処理において M P

50

U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 左選択操作パターンフラグ及び第 3 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 2 1 3 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

【 3 3 3 7 】

また、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 左選択操作パターンフラグ及び第 3 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 2 1 3 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン 2 1 3 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

10

【 3 3 3 8 】

さらに、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 左選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 左選択操作パターンフラグ及び第 2 左選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 左選択操作パターンフラグは、左選択ボタン 2 1 3 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（左選択ボタン 2 1 3 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

【 3 3 3 9 】

20

また、M P U 4 1 は、左選択ボタン 2 1 3 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ～ 第 3 左選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、M P U 4 1 は、第 1 ～ 第 3 左選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、左選択ボタン 2 1 3 が非操作状態であると判定する。

【 3 3 4 0 】

< 右選択操作検出パターン判定処理 >

右選択操作検出パターン判定処理では、M P U 4 1 は、第 1 右選択操作検出フラグ、第 2 右選択操作検出フラグ及び右選択操作検出フラグに基づいて判定される右選択ボタン 2 1 4 の操作履歴から右選択ボタン 2 1 4 に対する操作状態を判断するための右操作パターンフラグを設定する。ここで、右選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、右選択操作検出パターン判定処理は、図 2 5 6 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「右選択操作検出フラグ」と、「操作パターンフラグ」を「右選択操作パターンフラグ」と読み替えればよい。

30

【 3 3 4 1 】

ここで、図 2 5 7 ( E ) に示すように、右選択操作検出パターン判定処理において M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

40

【 3 3 4 2 】

また、M P U 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 3 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

【 3 3 4 3 】

50

さらに、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 右選択操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 右選択操作パターンフラグ及び第 2 右選択操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 右選択操作パターンフラグは、右選択ボタン 2 1 4 が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（右選択ボタン 2 1 4 の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

#### 【 3 3 4 4 】

また、MPU 4 1 は、右選択ボタン 2 1 4 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「OFF」、「OFF」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ～ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、MPU 4 1 は、第 1 ～ 第 3 右選択操作パターンフラグの全てがオフの場合、右選択ボタン 2 1 4 が非操作状態であると判定する。

10

#### 【 3 3 4 5 】

##### [ 決定ボタン操作検出処理 ]

図 2 5 4 の説明に戻り、決定ボタン操作検出処理（ステップ S 4 0 0 5）では、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の操作状態を検出し、過去 3 回分の操作履歴を順次更新するための処理を実行する。ここで、決定ボタン操作検出処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定ボタン操作検出処理は、図 2 5 5 の操作ボタン操作検出処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定ボタン操作検出フラグ」と読み替えばよい。

20

#### 【 3 3 4 6 】

##### [ 決定操作検出パターン判定処理 ]

決定操作検出パターン判定処理（ステップ S 4 0 0 6）では、MPU 4 1 は、第 1 決定操作検出フラグ、第 2 決定操作検出フラグ及び第 3 決定操作検出フラグに基づいて判定される決定ボタン 2 1 B の操作履歴から決定ボタン 2 1 B に対する操作状態を判定するための操作パターンフラグを設定する。ここで、決定操作検出パターン判定処理は、図 2 5 5 の操作検出パターン判定処理と同様であるため、詳細な説明は省略する。なお、決定操作検出パターン判定処理は、図 2 5 5 の操作検出パターン判定処理の各ステップにおいて、「操作検出フラグ」を「決定操作検出フラグ」と読み替えばよい。

#### 【 3 3 4 7 】

30

ここで、図 2 5 7（F）に示すように、決定操作検出パターン判定処理において MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「ON」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 1 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 2 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 1 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B の操作状態が継続しているか否かを判断するための指標として利用することができる。

#### 【 3 3 4 8 】

また、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生した場合に、第 2 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 3 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 2 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B が非操作状態から操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B の操作が開始されたか否か）を判断するための指標として利用される。

40

#### 【 3 3 4 9 】

さらに、MPU 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「ON」、「OFF」、「OFF」の操作パターンが発生した場合に、第 3 決定操作パターンフラグをオンに設定し、第 1 決定操作パターンフラグ及び第 2 決定操作パターンフラグをオフに設定する。そして、第 3 決定操作パターンフラグは、決定ボタン 2 1 B が操作状態から非操作状態に変化したか否かを（決定ボタン 2 1 B の操作が終了したか否か）を判断するための指標として利用される。

50

## 【 3 3 5 0 】

また、M P U 4 1 は、決定ボタン 2 1 B の 3 回分の操作状態として「 O F F 」、「 O F F 」、「 O F F 」などの上記以外の操作パターンが発生した場合に、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグの全てをオフに設定する。なお、M P U 4 1 は、第 1 ~ 第 3 決定操作パターンフラグの全てがオフの場合、決定ボタン 2 1 B が非操作状態であると判定する。

## 【 3 3 5 1 】

## [ コマンド判定処理 ]

次に、図 2 5 3 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 3 で実行されるコマンド判定処理の手順の一例を説明する。ここで、図 2 5 8 及び図 2 5 9 は、コマンド判定処理の手順の一例を示すフローチャートである。

10

## 【 3 3 5 2 】

## &lt; ステップ S 4 3 0 1 &gt;

図 2 5 8 に示すように、コマンド判定処理では、まず M P U 5 1 は、主制御装置 4 からコマンドを受信したか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 1）。ここで、M P U 5 1 は、コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、コマンドを受信していない場合（ステップ S 4 3 0 1 : N o ）、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 3 3 5 3 】

なお、主制御装置 4 から受信したコマンドは、R A M 5 1 2 の未処理コマンド記憶エリアに格納され、M P U 5 1 は、未処理コマンド記憶エリアを参照することによりコマンドの受信の有無を判断する。また、未処理コマンド記憶エリアに記憶されているコマンドは、本ステップ S 4 3 0 1 でコマンドを受信したと判断され、処理の対象となった場合に未処理コマンド記憶エリアから消去され、例えば処理作業用記憶エリアに記憶される。

20

## 【 3 3 5 4 】

## &lt; ステップ S 4 3 0 2 &gt;

コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 0 1 : Y e s ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 2）。特図変動パターンコマンドは、特図遊技における特別図柄の変動表示時間（特図変動パターン）及び大当たり抽選での抽選結果を示すコマンドである。

## 【 3 3 5 5 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 3 0 2 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 0 3 に移行し、受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 3 0 2 : N o ）、処理をステップ S 4 3 0 7 に移行する。

30

## 【 3 3 5 6 】

## &lt; ステップ S 4 3 0 3 及び S 4 3 0 4 &gt;

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドである場合（ステップ S 4 3 0 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、主制御装置 4 から受信した特図変動パターンコマンドに基づいて、停止図柄組み合わせ設定処理（ステップ S 4 3 0 3）及び変動種別（演出パターン）設定処理（ステップ S 4 3 0 4）を実行する。なお、停止図柄組み合わせ設定処理の詳細は、図 2 6 0 及び図 2 6 1 を参照し、変動種別（演出パターン）設定処理の詳細は、図 2 6 2 ~ 図 2 7 5 を参照して説明する。

40

## 【 3 3 5 7 】

## &lt; ステップ S 4 3 0 5 &gt;

図 2 5 8 のコマンド判定処理の説明に戻り、ステップ S 4 3 0 5 では、M P U 5 1 は、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間を変動表示カウンタに設定する。変動表示時間は、特図変動パターンコマンドに含まれる変動パターン情報に応じて判断される。そして、変動表示カウンタは、図 2 5 3 の副タイマ割込処理でのステップ S 2 7 0 1 のカウンタ更新処理で 1 ずつ減算され、M P U 5 1 は、変動表示カウンタに基づいて、図柄変動表示中であるか否か、変動表示時間の残り時間などを判断することが可能で

50



ある。例えば、M P U 5 1 は、変動表示カウンタが 0 になった場合に図柄変動表示の終了と判断することが可能である。

【 3 3 5 8 】

<ステップ S 4 3 0 6 >

ステップ S 4 3 0 6 では、M P U 5 1 は、当該コマンド判定処理のステップ S 4 3 0 3 で決定された飾り図柄の停止図柄組み合わせの内容、及びステップ S 4 3 0 4 で設定された演出パターン種別を特定するための表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力し、当該コマンド判定処理を終了する。表示変動パターンコマンドは、演出パターン種別及び飾り図柄の停止図柄組み合わせを識別するための情報である。一方、表示制御装置 6 の R O M 6 1 1 には、表示変動パターンコマンド各々に対応する飾り図柄の変動画像及び演出画像などが記憶されている。これにより、表示制御装置 6 では、M P U 6 1 が、表示変動パターンコマンドに対応する飾り図柄の停止図柄組み合わせ、変動種別及び演出種別に応じて図柄表示部 3 4 1 における変動表示及び演出表示などの表示演出を実行する。

10

【 3 3 5 9 】

具体的に、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の M P U 6 1 は、予め設定されている変動表示時間が経過するまでの間に複数の飾り図柄（例えば 3 つ）の変動表示を実行し、複数の飾り図柄の変動が順に停止表示させる。飾り図柄の変動表示中には、表示変動パターンコマンドによって特定される変動種別（演出パターン種別）の内容に対応する各種の演出が図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7 などで実行される。

【 3 3 6 0 】

20

また、M P U 5 1 は、表示変動パターンコマンドを表示制御装置 6 に出力する場合に、例えば特図遊技演出中フラグをオンに設定する。この特図遊技演出中フラグは、特図遊技演出が実行されていることを示すフラグである。

【 3 3 6 1 】

<ステップ S 4 3 0 7 >

受信したコマンドが特図変動パターンコマンドでない場合（ステップ S 4 3 0 2 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 0 7）。特図シフトコマンドは、特図遊技（特図の変動表示）の開始によって第 1 特図保留数 N 又は第 2 特図保留数 M が減少する場合に、第 1 特図保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4、又は第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4（図 2 3 6 参照）での大当たり抽選での抽選結果を示す特図当否情報がシフトしたこと示すコマンドである。

30

【 3 3 6 2 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 3 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 0 8 に移行し、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップ S 4 3 0 7 : N o）、処理をステップ S 4 3 1 0 に移行する。

【 3 3 6 3 】

<ステップ S 4 3 0 8 及び S 4 3 0 9 >

受信したコマンドが特図シフトコマンドである場合（ステップ S 4 3 0 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、特図データ設定処理（ステップ S 4 3 0 8）及び特図データ画像表示処理（ステップ S 4 3 0 9）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

40

【 3 3 6 4 】

ここで、ステップ S 4 3 0 8 で実行される特図データ設定処理は、音声ランプ制御装置 5 の R A M 5 1 2 に設定される特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図当否情報のデータ（特図データ）をシフト（更新）する処理である。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 に設定される特図保留格納エリア 4 1 2 b（図 2 3 6 参照）に対応する領域であり、当該特図保留格納エリア 4 1 2 b と同等な特図データが格納されている。特図保留格納エリア対応領域（図示略）は、特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 1 特図保留格納エリア R E A、第 2 特図保留格納エリア R E B、及び特図実行エリア A E（図 2 3 6 参照）のそれぞれに対応する第 1 特図保留格納エリア対

50

応領域、第2特図保留格納エリア対応領域、及び特図実行エリア対応領域を含む。また、第1特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア412bにおける第1特図保留格納エリアREAの第1～第4保留エリアREA1～REA4（図236参照）に対応する第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）、第1特図保留数記憶エリア（図236参照）に対応する第1特図保留数記憶エリア対応領域を含む。さらに、第2特図保留格納エリア対応領域は、特図保留格納エリア412bにおける第2特図保留格納エリアREBの第1～第4保留エリアREB1～REB4（図236参照）に対応する第2特図第1～第4保留エリア対応領域、第2特図保留数記憶エリア（図236参照）に対応する第2特図保留数記憶エリア対応領域を含む。

【3365】

一方、ステップS4309で実行される特図データ画像表示処理は、ステップS4308においてシフト（更新）されたRAM512の特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、図柄表示部341に表示される特図データに関する画像（特図データ画像）をシフトする処理である。

【3366】

ここで、特図データ画像は、図柄表示部341に設定される特図データ画像表示部に表示される（図示略）。特図データ画像表示部は、RAM512に設定される前述の特図保留格納エリア対応領域（図示略）の特図実行エリア対応領域（図示略）、第1特図保留格納エリア対応領域、及び第2特図保留格納エリア対応領域に対応して、当該特図変動画像表示領域、第1特図保留画像表示領域及び第2特図保留画像表示領域を含む。

【3367】

当該特図変動画像表示領域は、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの特図実行エリアAE（図236参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、当該特図遊技に対する当該特図遊技画像を表示する領域である。そして、当該特図変動画像表示領域には、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されている場合に、当該特図遊技画像が表示される一方、特図実行エリア対応領域に特図データが格納されていない場合には、当該特図遊技画像が表示されない。即ち、当該特図遊技画像は、特別図柄の変動表示中に表示され、特別図柄の停止表示により非表示とされる。換言すれば、当該特図遊技画像が表示されることにより特図遊技の実行中であることが明示され、当該特図遊技画像が非表示とされることにより特図遊技の終了が明示される。

【3368】

第1特図保留画像表示領域76は、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの第1特図保留格納エリアREA（図236参照）に対応する前述の特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第1特図遊技に対する第1特図保留画像を表示する領域である。この第1特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第1特図保留格納エリア対応領域の第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第1特図第1保留画像表示領域、第1特図第2保留画像表示領域、第1特図第3保留画像表示領域、及び第1特図第4保留画像表示領域を含む。そして、第1特図保留画像表示領域には、第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第1特図保留画像が表示される一方、第1特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第1特図保留画像が表示されない。即ち、第1特図保留画像は、第1特図遊技に対する保留がある場合には、第1特図保留数Nに対応する数だけ表示され、第1特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第1特図保留画像の表示数に基づいて、第1特図遊技に対する第1特図保留数Nが明示される。

【3369】

第2特図保留画像表示領域は、主制御装置4のRAM412に設定される特図保留格納エリア412bの第2特図保留格納エリアREB（図236参照）に対応する前述の特図

10

20

30

40

50

保留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて、第2特図遊技に対する第2特図保留画像を表示する領域である。この第2特図保留画像表示領域は、前述の特図保留格納エリア対応領域における第2特図保留格納エリア対応領域の第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）に対応して、第2特図第1保留画像表示領域、第2特図第2保留画像表示領域、第2特図第3保留画像表示領域、及び第2特図第4保留画像表示領域を含む。そして、第2特図保留画像表示領域には、第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれかに特図データが格納されている場合に第2特図保留画像が表示される一方、第2特図第1～第4保留エリア対応領域（図示略）のいずれにも特図データが格納されていない場合に第2特図保留画像が表示されない。即ち、第2特図保留画像は、第2特図遊技に対する保留がある場合には、第2特図保留数Mに対応する数だけ表示され、第2特図遊技に対する保留がない場合には表示されない。換言すれば、第2特図保留画像の表示数に基づいて、第2特図遊技に対する第2特図保留数Mが明示される。

10

**【3370】**

そして、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第1特図に対するものである場合、即ち第1特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第1特図保留画像表示領域76に第1特図保留画像を表示する。

20

**【3371】**

一方、特図データ画像表示処理では、受信した特図シフトコマンドが第2特図に対するものである場合、即ち第2特図遊技が開始される場合、特図保留格納エリア対応領域の特図実行エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて当該特図変動画像表示領域75に当該特図遊技画像を表示し、さらに、特図保留格納エリア対応領域の第2特図保留格納エリア対応領域（図示略）に格納された特図データに基づいて第2特図保留画像表示領域77に第2特図保留画像を表示する。

**【3372】****<ステップS4310>**

図258の説明に戻り、受信したコマンドが特図シフトコマンドでない場合（ステップS4307：No）、MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドであるかを判断する（ステップS4310）。第1特図保留コマンドは、第1特図遊技に対する第1特図保留数Nが増加することを示す情報と、増加後の第1特図保留数Nに関する情報と、増加する第1保留に対する特図変動パターン（特図変動表示時間）及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

30

**【3373】**

MPU51は、受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS4310：Yes）、処理をステップS4311に移行し、受信したコマンドが第1特図保留コマンドでない場合（ステップS4310：No）、処理をステップS4313に移行する。

40

**【3374】****<ステップS4311及びS4312>**

受信したコマンドが第1特図保留コマンドである場合（ステップS4310：Yes）、MPU51は、第1特図保留情報更新処理（ステップS4311）及び第1特図保留画像表示処理（ステップS4312）を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

**【3375】**

ここで、ステップS4311で実行される第1特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第1特図保留格納エリア対応領域（図示略）に特図当否情報のデータ（特図データ）を追加（更新）する処理である。具体的には、第1特図保留情報更新処理では、主制御装置4のRAM412における特図保留格納エリア412bの第1特図

50

保留格納エリア R E A の第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 ( 図 2 3 6 参照 ) のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E A 1 ~ 第 4 保留エリア R E A 4 に対応して設定される第 1 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 1 特図保留格納エリア R E A の第 2 保留エリア R E A 2 ( 図 2 3 6 参照 ) に特図当否情報が格納された場合には、第 2 保留エリア R E A 2 に対応して設定される第 1 特図第 2 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) に特図データが格納される。また、第 1 特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 1 特図保留数記憶エリア対応領域 ( 図示略 ) に記憶される第 1 特図保留数 N に 1 加算される。

【 3 3 7 6 】

10

一方、ステップ S 4 3 1 2 で実行される第 1 特図保留画像表示処理は、ステップ S 4 3 1 2 において第 1 特図保留格納エリア対応領域 ( 図示略 ) に追加 ( 更新 ) された特図データに基づいて、第 1 特図保留画像表示領域に第 1 特図保留画像を追加する処理が実行される。

【 3 3 7 7 】

< ステップ S 4 3 1 3 >

受信したコマンドが第 1 特図保留コマンドでない場合 ( ステップ S 4 3 1 0 : N o ) 、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドであるか否かを判断する ( ステップ S 4 3 1 3 ) 。第 2 特図保留コマンドは、第 2 特図遊技に対する第 2 特図保留数 M が増加することを示す情報と、増加後の第 2 特図保留数 M に関する情報と、増加する第 2 保留に対する特図変動パターン ( 特図変動表示時間 ) 及び大当たり抽選の結果に関する情報と、を含む。

20

【 3 3 7 8 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 ( ステップ S 4 3 1 3 : Y e s ) 、処理をステップ S 4 3 1 4 に移行し、受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合 ( ステップ S 4 3 1 3 : N o ) 、処理をステップ S 4 3 1 6 に移行する。

【 3 3 7 9 】

< ステップ S 4 3 1 4 及び S 4 3 1 5 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドである場合 ( ステップ S 4 3 1 3 : Y e s ) 、 M P U 5 1 は、第 2 特図保留情報更新処理 ( ステップ S 4 3 1 4 ) 及び第 2 特図保留画像表示処理 ( ステップ S 4 3 1 5 ) を実行し、当該コマンド判定処理を終了する。

30

【 3 3 8 0 】

ここで、ステップ S 4 3 1 4 で実行される第 2 特図保留情報更新処理は、前述の特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留格納エリア対応領域 ( 図示略 ) に特図当否情報のデータ ( 特図データ ) を追加 ( 更新 ) する処理である。具体的には、第 2 特図保留情報更新処理では、主制御装置 4 の R A M 4 1 2 における特図保留格納エリア 4 1 2 b の第 2 特図保留格納エリア R E B の第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 ( 図 2 3 6 参照 ) のうち最初の空き保留エリアに格納された特図当否情報に対応する特図データが、当該特図当否情報が格納された第 1 保留エリア R E B 1 ~ 第 4 保留エリア R E B 4 に対応して設定される第 2 特図第 1 ~ 第 4 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) に格納される。例えば、特図保留格納エリア 4 1 2 b における第 2 特図保留格納エリア R E B の第 3 保留エリア R E B 3 ( 図 2 3 6 参照 ) に特図当否情報が格納された場合には、第 3 保留エリア R E B 3 に対応して設定される第 1 特図第 3 保留エリア対応領域 ( 図示略 ) に特図データが格納される。また、第 2 特図保留情報更新処理では、特図保留格納エリア対応領域の第 2 特図保留数記憶エリア対応領域 ( 図示略 ) に記憶される第 2 特図保留数 M に 1 加算される。

40

【 3 3 8 1 】

一方、ステップ S 4 3 1 5 で実行される第 2 特図保留画像表示処理は、ステップ S 4 3 1 4 において第 2 特図保留格納エリア対応領域 ( 図示略 ) に追加 ( 更新 ) された特図データに基づいて、第 2 特図保留画像表示領域 7 7 に第 2 特図保留画像を追加する処理が実行

50

される。

【 3 3 8 2 】

< ステップ S 4 3 1 6 >

受信したコマンドが第 2 特図保留コマンドでない場合 ( ステップ S 4 3 1 3 : N o ) 、 M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドであるか否かを判断する ( ステップ S 4 3 1 6 ) 。大当たり遊技開始コマンドは、大当たり遊技を開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 4 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 0 4 において大当たり遊技を開始する場合に設定される。

【 3 3 8 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドである場合 ( ステップ S 4 3 1 6 : Y e s ) 、処理をステップ S 4 3 1 7 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合 ( ステップ S 4 3 1 6 : N o ) 、処理をステップ S 4 3 1 9 に移行する。

【 3 3 8 4 】

< ステップ S 4 3 1 7 及び S 4 3 1 8 >

大当たり遊技開始コマンドを受信した場合 ( ステップ S 4 3 1 6 : Y e s ) 、 M P U 5 1 は、大当たり遊技演出設定処理を実行すると共に ( ステップ S 4 3 1 7 ) 、大当たり遊技中フラグをオンに設定し ( ステップ S 4 3 1 8 ) 、当該コマンド判定処理を終了する。

【 3 3 8 5 】

大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技において実行されるオープニング演出、開閉実行モード演出 ( ラウンド遊技演出及びインターバル演出 ) 及びエンディング演出を含む大当たり演出を設定する処理が実行される。オープニング演出及びエンディング演出は、可動体である開閉扉 3 1 9 によって可変入賞口 3 1 6 が閉鎖された状態で開閉扉 3 1 9 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において表示制御処理により実行される表示演出である。具体的には、オープニング演出は可動体制御処理によって開閉扉 3 1 9 の開閉が開始される前に図柄表示部 3 4 1 において実行され、エンディング演出は可動体制御処理によって開閉扉 3 1 9 の開閉が終了された後に図柄表示部 3 4 1 において実行される。開閉実行モード演出 ( ラウンド遊技演出及びインターバル演出 ) は、可動体制御処理による開閉扉 3 1 9 の可動によって可変入賞口 3 1 6 が開閉される状態において実行される表示演出である。つまり、開閉扉 3 1 9 による可変入賞口 3 1 6 の開閉は、図柄表示部 3 4 1 における表示演出としての開閉実行モード演出の表示中に実行される。

【 3 3 8 6 】

この大当たり遊技演出設定処理では、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード ( ラウンド遊技及びインターバル ) 及びエンディングにおいて図柄表示部 3 4 1 で実行される表示演出を設定する表示制御処理が実行され、さらに、大当たり遊技でのオープニング、開閉実行モード ( ラウンド遊技及びインターバル ) 及びエンディングにおいて実行されるスピーカ 2 6 での音声演出及び電飾部 2 7 でのランプ演出を設定する処理が実行される。また、開閉実行モード ( ラウンド遊技及びインターバル ) での演出の実行中に、可動体である開閉扉 3 1 9 が開閉動作される。

【 3 3 8 7 】

なお、オープニング演出、開閉実行モード演出 ( ラウンド遊技演出及びインターバル演出 ) 及びエンディング演出は、1 種類でも複数種類であってもよい。例えば、オープニング演出、開閉実行モード演出 ( ラウンド遊技演出及びインターバル演出 ) 及びエンディング演出を複数種類設定する場合、確変大当たりである場合の演出、通常大当たりである場合の演出、確変遊技状態が継続する場合の演出などを設定することが考えられる。

【 3 3 8 8 】

また、大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 0 1 において、大当たり遊技の実行中であるか否か、即ち大当たり遊技演出の進行を制御するか否かを判断するために参照される。

10

20

30

40

50

## 【 3 3 8 9 】

## &lt; ステップ S 4 3 1 9 &gt;

受信したコマンドが大当たり遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 1 6 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 1 9）。オープニング開始コマンドは、大当たり遊技のオープニングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 4 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 0 8 においてオープニングを開始する場合に設定される。

## 【 3 3 9 0 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 1 9 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 2 0 に移行し、受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 1 9 : N o）、処理をステップ S 4 3 2 1 に移行する。

10

## 【 3 3 9 1 】

## &lt; ステップ S 4 3 2 0 &gt;

オープニング開始コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 1 9 : Y e s）、M P U 5 2 は、オープニング演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 0）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 0 2 において、オープニング演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

20

## 【 3 3 9 2 】

## &lt; ステップ S 4 3 2 1 &gt;

受信したコマンドがオープニング開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 1 9 : N o）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 1）。オープニング終了コマンドは、大当たり遊技のオープニングを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 1 4 においてオープニングを終了する場合に設定される。

## 【 3 3 9 3 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがオープニング終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 1 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 2 2 に移行し、受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 1 : N o）、処理を図 2 5 9 のステップ S 4 3 2 3 に移行する。

30

## 【 3 3 9 4 】

## &lt; ステップ S 4 3 2 2 &gt;

オープニング終了コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 2 1 : Y e s）、M P U 4 1 は、オープニング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 2）、当該コマンド判定処理を終了する。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 0 5 において、オープニング演出を終了させるか否かを判断するために参照される。

40

## 【 3 3 9 5 】

## &lt; ステップ S 4 3 2 3 &gt;

受信したコマンドがオープニング終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 1 : N o）、図 2 5 9 に示すように、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 3）。ラウンド遊技開始コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を開始することを示すと共に、今回実行されるラウンド遊技のラウンド数を示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 0 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 1 7 において開閉実行モードのラウンド遊技を開始する場合に設定される。

## 【 3 3 9 6 】

50

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 2 4 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 3 : N o ）、処理をステップ S 4 3 2 6 に移行する。

【 3 3 9 7 】

< ステップ S 4 3 2 4 及び S 4 3 2 5 >

ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 2 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 4 ）、当該ラウンド遊技が何ラウンド目であることを示すラウンド数情報を R A M 5 1 2 にセットし（ステップ S 4 3 2 5 ）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技演出開始フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 5 2 0 8 において開閉実行モード演出の各ラウンド遊技演出を開始させるか否かを判断するために参照される。

10

【 3 3 9 8 】

< ステップ S 4 3 2 6 >

受信したコマンドがラウンド遊技開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 3 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 6 ）。ラウンド遊技終了コマンドは、開閉実行モードのラウンド遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 2 9 においてラウンド遊技を終了する場合に設定される。

20

【 3 3 9 9 】

M P U 5 1 は、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 6 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 2 7 に移行し、受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 6 : N o ）、処理をステップ S 4 3 2 8 に移行する。

【 3 4 0 0 】

< ステップ S 4 3 2 7 >

ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合（ステップ S 4 3 2 6 : Y e s ）、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 7 ）、当該コマンド判定処理を終了する。ラウンド遊技終了フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 1 1 においてラウンド遊技演出終了するか否かを判断する場合に参照される。

30

【 3 4 0 1 】

< ステップ S 4 3 2 8 >

受信したコマンドがラウンド遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 6 : N o ）、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 2 8 ）。インターバル開始コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 3 3 においてインターバルを開始させる場合に設定される。

40

【 3 4 0 2 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 8 : Y e s ）、処理をステップ S 4 3 2 9 に移行し、受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合（ステップ S 4 3 2 8 : N o ）、処理をステップ S 4 3 3 0 に移行する。

【 3 4 0 3 】

< ステップ S 4 3 2 9 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドである場合（ステップ S 4 3 2 8 : Y e s ）、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 2 9 ）、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出開始フラグは、後述の図 2 8 9

50

の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 1 4 においてインターバル演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

【 3 4 0 4 】

< ステップ S 4 3 3 0 >

受信したコマンドがインターバル開始コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 2 8 : No)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 4 3 3 0)。インターバル終了コマンドは、開閉実行モードにおけるラウンド遊技間のインターバルを終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 3 9 においてインターバルを終了させる場合に設定される。

10

【 3 4 0 5 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合 (ステップ S 4 3 3 0 : Yes)、処理をステップ S 4 3 3 1 に移行し、受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 3 0 : No)、処理をステップ S 4 3 3 2 に移行する。

【 3 4 0 6 】

< ステップ S 4 3 3 1 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドである場合 (ステップ S 4 3 3 0 : Yes)、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオンに設定し (ステップ S 4 3 3 1)、当該コマンド判定処理を終了する。インターバル演出終了フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理でのステップ S 5 2 1 7 においてインターバル演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

20

【 3 4 0 7 】

< ステップ S 4 3 3 2 >

受信したコマンドがインターバル終了コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 3 0 : No)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 4 3 3 2)。エンディング開始コマンドは、大当たり遊技におけるエンディングを開始することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 1 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 4 2 においてエンディングを開始させる場合に設定される。

30

【 3 4 0 8 】

ここで、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合 (ステップ S 4 3 3 2 : Yes)、処理をステップ S 4 3 3 3 に移行し、受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 3 2 : No)、処理をステップ S 4 3 3 4 に移行する。

【 3 4 0 9 】

< ステップ S 4 3 3 3 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドである場合 (ステップ S 4 3 3 2 : Yes)、M P U 5 1 は、エンディング演出開始フラグをオンに設定し (ステップ S 4 3 3 3)、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出開始フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 5 2 2 0 においてエンディング演出を開始するか否かを判断する場合に参照される。

40

【 3 4 1 0 】

< ステップ S 4 3 3 4 >

受信したコマンドがエンディング開始コマンドでない場合 (ステップ S 4 3 3 2 : No)、M P U 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドであるか否かを判断する (ステップ S 4 3 3 4)。エンディング終了コマンドは、大当たり遊技のエンディングが終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の M P U 4 1 によって実行される図 2 5 2 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 4 8 においてエンディングを終了させる場合に設定される。

50



## 【 3 4 1 1 】

ここで、MPU 5 1 は、受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 4 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 3 5 に移行し、受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 4 : N o）、処理をステップ S 4 3 3 6 に移行する。

## 【 3 4 1 2 】

< ステップ S 4 3 3 5 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 4 : Y e s）、MPU 5 1 は、エンディング演出終了フラグをオンに設定し（ステップ S 4 3 3 5）、当該コマンド判定処理を終了する。エンディング演出終了フラグは、後述の図 2 8 9 の大当たり遊技演出制御処理のステップ S 5 2 2 3 においてエンディング演出を終了するか否かを判断する場合に参照される。

10

## 【 3 4 1 3 】

< ステップ S 4 3 3 6 >

受信したコマンドがエンディング終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 4 : N o）、MPU 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドであるか否かを判断する（ステップ S 4 3 3 6）。大当たり遊技終了コマンドは、大当たり遊技を終了することを示すコマンドであり、主制御装置 4 の MPU 4 1 によって実行される図 2 4 9 の大当たり遊技制御処理でのステップ S 3 9 5 0 において大当たり遊技を終了する場合に設定される。

20

## 【 3 4 1 4 】

ここで、MPU 5 1 は、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 6 : Y e s）、処理をステップ S 4 3 3 7 に移行し、受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 6 : N o）、処理をステップ S 4 3 3 9 に移行する。

## 【 3 4 1 5 】

< ステップ S 4 3 3 7 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドである場合（ステップ S 4 3 3 6 : Y e s）、MPU 5 1 は、大当たり遊技の実行中であることを示す大当たり遊技中フラグをオフに設定し（ステップ S 4 3 3 7）、当該コマンド判定処理を終了する。

30

## 【 3 4 1 6 】

< ステップ S 4 3 3 8 >

受信したコマンドが大当たり遊技終了コマンドでない場合（ステップ S 4 3 3 6 : N o）、MPU 5 1 は、主制御装置 4 から受信したその他のコマンドに基づく処理を実行し（ステップ S 4 3 3 8）、当該コマンド判定処理を終了する。

## 【 3 4 1 7 】

[ 停止図柄組み合わせ設定処理 ]

次に、図 2 5 8 のコマンド処理のステップ S 4 3 0 3 で実行される停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を説明する。停止図柄組み合わせ設定処理では、特図遊技において図柄表示部 3 4 1 で変動表示される複数の飾り図柄（例えば 3 つ）が有効ラインに停止表示される場合の図柄組み合わせが設定される。具体的には、MPU 5 1 は、特図変動パターンコマンドに基づいて、後述の第 1 停止図柄選択テーブル（図 2 6 0 参照）を参照して停止図柄組み合わせが設定される。ここで、図 2 6 0 は第 1 停止図柄選択テーブルの一例を示す図であり、図 2 6 1 は停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 6 0 及び図 2 6 1 を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理を説明する。

40

## 【 3 4 1 8 】

図 2 6 0 に示すように、第 1 停止図柄選択テーブルでは、図柄表示部 3 4 1 において最初に停止表示させる飾り図柄（第 1 停止図柄）が定められている。なお、図 2 6 0 は、飾り図柄が「 1 」～「 9 」であり、「 3 3 3 」が確変大当たり（ 5 R 確変大当たり及び 1 6

50

R 確変大当たりのいずれか)であることを示す図柄組み合わせ、「777」が16R 確変大当たりであることを示す図柄組み合わせ、「333」及び「777」以外のゾロ目が5R 通常大当たり、5R 確変大当たり及び16R 確変大当たりのいずれかであることを示す図柄組み合わせであることを前提としている。

【3419】

抽選結果が「5R 通常大当たり」には、第1停止図柄として「3」及び「7」の振り分けはなく、「3」及び「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R 通常大当たり」の場合、5R 確変大当たり又は16R 確変大当たり(確変大当たり)であることを示す「333」又は「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。

10

【3420】

また、抽選結果が「5R 確変大当たり」には、第1停止図柄として「7」の振り分けはなく、「7」以外の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「5R 確変大当たり」の場合、16R 確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせが停止表示されることはない。一方、抽選結果が「5R 確変大当たり」の場合であっても、5R 確変大当たりであることを示す「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「5R 確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R 通常大当たりを示唆する「333」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。

【3421】

20

さらに、抽選結果が「16R 確変大当たり」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。即ち、抽選結果が「16R 確変大当たり」の場合であっても、16R 確変大当たりであることを示す「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。即ち、抽選結果が「16R 確変大当たり」の場合であっても、飾り図柄の停止表示結果が5R 確変大当たり又は5R 通常大当たりを示唆する「777」の図柄組み合わせ以外のゾロ目の図柄組み合わせが停止表示され得る。

【3422】

そして、MPU51は、抽選結果が大当たりである場合に第1停止図柄を決定すると、第2停止図柄及び最終停止図柄を先に決定した第1停止図柄と同じ図柄に決定する。これにより、当該特図遊技において図柄表示部341の有効ラインに停止表示される停止図柄組み合わせが決定される。

30

【3423】

一方、抽選結果が「外れ」には、「1」～「9」の全ての飾り図柄に対する振り分けがあり、「1」～「9」の飾り図柄から予め定められた確率で第1停止図柄決定される。そして、MPU51は、抽選結果が「外れ」である場合に第1停止図柄を決定すると、外れ種別テーブル(図237(D)参照)に基づいて選択された外れ種別、及び先に決定した第1停止図柄に基づいて第2停止図柄を決定する。例えば、前記外れ種別が前後外れリーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄の前後の図柄に決定される。また、前記外れ種別が前後外れ以外リーチである場合、第2停止図柄が第1停止図柄と同じ図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第1停止図柄の前後の図柄とは異なる図柄に決定される。また、前記外れ種別が完全外れである場合、第2停止図柄が第1停止図柄とは異なる図柄に決定され、最終停止図柄が第1停止図柄及び第2停止図柄とは無関係に決定される。なお、飾り図柄の停止図柄組み合わせは、表示制御装置6において決定してもよく、第1停止図柄のみを音声ランプ制御装置5において決定し、第2停止図柄及び最終停止図柄を表示制御装置6において決定してもよい。

40

【3424】

ここで、図261は、停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図261を参照しつつ停止図柄組み合わせ設定処理の手順の一例を説明す

50

る。

【 3 4 2 5 】

< ステップ S 4 4 0 1 ~ S 4 4 0 3 >

図 2 6 1 に示すように、第 1 停止図柄選択テーブルでは、M P U 5 1 は、まず第 1 停止図柄種別カウンタの値を特定すると共に（ステップ S 4 4 0 1）、大当たり抽選の結果を特定する（ステップ S 4 4 0 2）。そして、M P U 5 1 は、ステップ S 4 4 0 1 において特定される第 1 停止図柄種別カウンタの値と、ステップ S 4 4 0 2 において特定される大当たり抽選の結果とに基づいて、停止図柄組み合わせを設定し（ステップ S 4 4 0 3）、処理をステップ S 4 4 0 4 に移行する。

【 3 4 2 6 】

< ステップ S 4 4 0 4 >

ステップ S 4 4 0 4 では、M P U 5 1 は、ステップ S 4 4 0 2 において特定される大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであるか否かを判断する。そして、M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合（ステップ S 4 4 0 4 : Y e s）、処理をステップ S 4 4 0 5 に移行し、大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 4 4 0 4 : N o）、処理をステップ S 4 4 0 6 に移行する。

【 3 4 2 7 】

< ステップ S 4 4 0 5 >

大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合（ステップ S 4 4 0 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、ステップ S 4 4 0 3 において設定される停止図柄組み合わせが 1 6 R 確変大当たりであることを告知する「 7 7 7」であるか否かを判断する。そして、M P U 5 1 は、停止図柄組み合わせが「 7 7 7」である場合（ステップ S 4 4 0 5 : Y e s）、処理をステップ S 4 4 0 6 に移行し、停止図柄組み合わせが「 7 7 7」でない場合（ステップ S 4 4 0 5 : N o）、処理をステップ S 4 4 0 7 に移行する。

【 3 4 2 8 】

< ステップ S 4 4 0 6 >

大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりでない場合（ステップ S 4 4 0 4 : N o）、又は停止図柄組み合わせが「 7 7 7」である場合（ステップ S 4 4 0 5 : Y e s）、M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグをオンに設定し（ステップ S 4 4 0 6）、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。1 6 R 確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G（図 2 6 6（D）及び図 2 7 4 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図 2 8 1 のステップ S 4 9 4 5 又は図 2 8 2 のステップ S 4 9 5 3 において可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G（図 2 6 6（D）及び図 2 7 4 参照）で可動させるか否かを判断するために、又は後述の図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 2 においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

【 3 4 2 9 】

< ステップ S 4 4 0 7 >

ステップ S 4 4 0 3 において設定される停止図柄組み合わせが 1 6 R 確変大当たりであることを告知する「 7 7 7」でない場合（ステップ S 4 4 0 5 : N o）、M P U 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグをオンに設定し、当該停止図柄組み合わせ設定処理を終了する。1 6 R 確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F（図 2 6 6（C）及び図 2 7 2 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグであり、後述の可動回転役物制御処理での図 2 8 1 のステップ S 4 9 4 2 又は図 2 8 2 のステップ S 4 9 5 0 において可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F（図 2 6 6（C）及び図 2 7 2 参照）で可動させる駆動データ 4 をセットするか否かを判断するために、又は後述の図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 1 においてボタン演出を実行するか否かを判断するために参照される。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 3 0 】

## [ 変動種別（演出パターン）設定処理 ]

次に、図 2 5 8 のコマンド処理のステップ S 4 3 0 4 で実行される変動種別（演出パターン）設定処理の手順の一例を説明する。変動種別（演出パターン）設定処理では、特図遊技において各種演出手段（図柄表示部 3 4 1、スピーカ 2 6、電飾部 2 7、可動回転役物部材 3 7）に実行させる特図遊技演出が設定される。以下、図 2 6 2 ~ 図 2 7 7 を参照しつつ変動種別（演出パターン）設定処理を説明する。

## 【 3 4 3 1 】

## &lt; ステップ S 4 5 0 1 &gt;

図 2 6 2 に示すように、変動種別（演出パターン）設定処理では、M P U 5 1 は、まず特図変動パターンコマンドに基づいて、変動種別テーブル（図 2 6 3 参照）を参照して、変動種別（演出パターン）及び変動表示時間を設定し、さらに変動種別（演出パターン）に応じた演出パターン種別選択テーブル（図 2 6 4 参照）に基づいて演出パターン種別を設定する（ステップ S 4 5 0 1）。

10

## 【 3 4 3 2 】

ここで、図 2 6 3 は、変動種別（演出パターン）を決定する際に M P U 5 1 によって参照される変動種別テーブルの一例を示す図である。

## 【 3 4 3 3 】

図 2 6 3 に示すように、変動種別テーブルでは、特図変動パターンコマンドに対応する変動表示時間及び変動種別（演出パターン）の内容が定められている。例えば、抽選結果が「通常大当たり」であり特図変動パターンが「0 1」である特図変動パターンコマンド「A 0 1」には、変動表示時間「3 0 s」及び変動種別「ノーマルリーチ演出パターン」が対応付けられている。また、抽選結果が「5 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 2」である特図変動パターンコマンド「B 0 2」には、変動表示時間「6 0 s」及び変動種別「スーパーリーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「1 6 R 確変大当たり」であり特図変動パターンが「0 3」である特図変動パターンコマンド「C 0 3」には変動表示時間「9 0 s」及び変動種別「スペシャルリーチ演出パターン」が対応付けられている。さらに、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「0 4」である特図変動パターンコマンド「D 0 4」には、変動表示時間「7 s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられており、抽選結果が「外れ」であり特図変動パターンが「0 5」である特図変動パターンコマンド「D 0 5」には、変動表示時間「1 0 s」及び変動種別「非リーチ演出パターン」が対応付けられている。

20

30

## 【 3 4 3 4 】

また、図 2 6 4（A）~ 図 2 6 4（C）は、演出パターン種別選択テーブルの一例を示す図である。演出パターン種別選択テーブルは、変動種別（演出パターン）ごとに設定されている。具体的に、図 2 6 4（A）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出である場合に参照されるノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図 2 6 4（B）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスーパーリーチ演出である場合に参照されるスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルであり、図 2 6 4（C）は特図遊技演出における最終の個別演出種別がスペシャルリーチ演出である場合に参照されるスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルである。

40

## 【 3 4 3 5 】

なお、本実施形態では、変動種別各々に対応する演出種別が 5 種類である場合を例に挙げて説明するが、演出種別は 6 種類以上であってよい。また、図 2 6 4 では、変動種別がリーチなしの場合の演出種別テーブルは省略している。

## 【 3 4 3 6 】

図 2 6 4（A）に示すノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果（5 R 通常大当たり、5 R 確変大当たり、1 6 R 確変大当たり、及び外れ）に応じて、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターン X 1」~「演出パターン X 5」が定められている。そして、M P U 5 1 は、変動種別（演出

50

パターン)がノーマルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンX1～演出パターンX3は、例えば飾り図柄が高速変動する高速変動演出の終了後に飾り図柄がリーチ状態となるノーマルリーチ演出が実行される演出であり、最終の個別演出種別がノーマルリーチ演出となる演出である。

#### 【3437】

また、図264(B)に示すスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンY1」～「演出パターンY5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別(演出パターン)がスーパーリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンY1～演出パターンY3は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスーパーリーチ演出に発展する演出である。なお、スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出を経由することなく、高速変動演出の終了後にスーパーリーチ演出に発展するスーパーリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

#### 【3438】

さらに、図264(C)に示すスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルでは、抽選結果に応じて演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別として「演出パターンZ1」～「演出パターンZ5」が定められている。そして、MPU51は、変動種別(演出パターン)がスペシャルリーチ演出パターンであると判断した場合には、演出パターン種別カウンタのカウンタ値に対応する演出パターン種別を抽選結果に応じてスペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルから選択する。ここで、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルに含まれる演出パターンZ1～演出パターンZ3は、例えば高速変動演出の終了後にノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出が実行され、さらに最終の個別演出種別としてノーマルリーチ演出やスーパーリーチ演出よりも大当たり期待度の高く、ノーマルリーチ演出よりも演出実行時間の長いスペシャルリーチ演出に発展する演出である。なお、スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブルは、ノーマルリーチ演出及びスーパーリーチ演出の少なくとも一方を経由することなく、高速変動演出又はノーマルリーチ演出の終了後などにスペシャルリーチ演出に発展するスペシャルリーチ演出パターン演出を含んでいてもよい。

#### 【3439】

<ステップS4502及びS4503>

図262の説明に戻り、ステップS4502では、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンであるか否かを判断する。MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンである場合(ステップS4502:Yes)、ノーマルリーチフラグを設定し(ステップS4503)、処理をステップS4508に移行する。ノーマルリーチフラグは、後述の図275の役物作動演出設定処理のステップS4601において参照される。一方、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合(ステップS4502:No)、処理をステップS4504に移行する。

#### 【3440】

<ステップS4504及びS4505>

ステップS4501において設定された演出パターンがノーマルリーチ演出パターンでない場合(ステップS4502:No)、MPU51は、ステップS4501において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンであるか否かを判断する(ステップ

S 4 5 0 4 )。M P U 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンである場合 (ステップ S 4 5 0 4 : Y e s )、スーパーリーチフラグを設定し (ステップ S 4 5 0 5 )、処理をステップ S 4 5 0 8 に移行する。スーパーリーチフラグは、後述の図 2 7 5 の役物作動演出設定処理のステップ S 4 6 0 6 において参照される。一方、M P U 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合 (ステップ S 4 5 0 4 : N o )、処理をステップ S 4 5 0 6 に移行する。

【 3 4 4 1 】

<ステップ S 4 5 0 6 及び S 4 5 0 7 >

ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスーパーリーチ演出パターンでない場合 (ステップ S 4 5 0 4 : N o )、M P U 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンであるか否かを判断する (ステップ S 4 5 0 6 )。M P U 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンである場合 (ステップ S 4 5 0 6 : Y e s )、スペシャルリーチフラグを設定し (ステップ S 4 5 0 7 )、処理をステップ S 4 5 0 8 に移行する。スペシャルリーチフラグは、後述の図 2 7 5 の役物作動演出設定処理のステップ S 4 6 1 4 において参照される。一方、M P U 5 1 は、ステップ S 4 5 0 1 において設定された演出パターンがスペシャルリーチ演出パターンでない場合 (ステップ S 4 5 0 6 : N o )、処理をステップ S 4 5 0 8 に移行する。

【 3 4 4 2 】

<ステップ S 4 4 0 8 >

ステップ S 4 4 0 8 では、M P U 5 1 は、役物作動演出設定処理を実行し、処理をステップ S 4 4 0 9 に移行する。役物作動演出設定処理では、詳細は後述するが、特図遊技演出においてスーパーリーチ演出やスペシャルリーチ演出や実行される場合、抽選処理での大当たり抽選の結果が大当たりである場合に、特図遊技演出における可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作を設定する可動体制御処理が実行される。

【 3 4 4 3 】

<ステップ S 4 4 0 9 >

ステップ S 4 4 0 9 では、M P U 5 1 は、ボタン演出設定処理を実行し、当該特図遊技設定処理を終了する。ボタン演出設定処理は、詳細は後述するが、特図遊技演出の実行期間中に飾り図柄を有効ラインにゾロ目で仮停止表示させてから飾り図柄を確定停止表示させるまでの間において、可動回転役物部材 3 7 の動作によって 1 6 R 確変大当たりに昇格させるか否かを遊技者に告知する前に操作ボタン 2 0 に対する遊技者の操作を促す演出が設定される。

【 3 4 4 4 】

[ 役物作動演出設定処理 ]

次に、図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理のステップ S 4 5 0 8 において実行される役物作動演出設定処理について説明するが、その前に、可動体である可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングや可動態様について先に説明する。

【 3 4 4 5 】

ここで、図 2 6 5 は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングの一例を示す図である。本実施形態では、可動回転役物部材 3 7 は、スーパーリーチ演出に発展することの告知、スーパーリーチ演出に発展しないことの告知、スペシャルリーチ演出に発展することの告知、スペシャルリーチ演出に発展しないことの告知、1 6 R 確変大当たりであることを告知、1 6 R 確変大当たりであることを告知のために作動される。

【 3 4 4 6 】

図 2 6 5 に示すように、可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングは、図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理のステップ S 4 5 0 1 において設定される演出種別 (演出パターン) に応じて設定される。

【 3 4 4 7 】

10

20

30

40

50

具体的には、演出種別（演出パターン）が完全外れ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングは設定されていない。即ち、演出種別（演出パターン）が完全外れである場合には、可動回転役物部材 3 7 が作動されない。

【 3 4 4 8 】

演出種別（演出パターン）がノーマルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングとして役物作動タイミング A が設定される。役物作動タイミング A は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 1 が経過した時点で開始される。

【 3 4 4 9 】

そして、ノーマルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング A では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりであること（1 6 R 確変昇格）を告知する後述の可動態様 C（図 2 6 6（C）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりでないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する後述の可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（S P 非発展）を告知する後述の可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）で作動される。

【 3 4 5 0 】

演出種別（演出パターン）がスーパーリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングとして役物作動タイミング A 及び役物作動タイミング B が設定される。役物作動タイミング A は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 1 が経過した時点で開始される。役物作動タイミング B は、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 2 が経過した時点で開始される。

【 3 4 5 1 】

そして、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング A では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること（S P 発展）を告知する後述の可動態様 A（図 2 6 6（A）参照）で作動される。

【 3 4 5 2 】

また、スーパーリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング B では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりであること（1 6 R 確変昇格）を告知する後述の可動態様 C（図 2 6 6（C）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりでないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する後述の可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が外れである場合には、スペシャルリーチに発展しないこと（S P S P 非発展）を告知する可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）で作動される。

【 3 4 5 3 】

演出種別（演出パターン）がスペシャルリーチ演出パターンである場合には、可動回転役物部材 3 7 の作動タイミングとして役物作動タイミング A、役物作動タイミング B 及び役物作動タイミング C が設定される。役物作動タイミング A は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 1 が経過した時点で開始される。役物作動タイミング B は、スーパーリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 2 が経過した時点で開始される。役物作動タイミング C は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定され、特図遊技の開始から時間 T 3 が経過した時点で開始される。

【 3 4 5 4 】

そして、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング A では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スーパーリーチに発展すること（S P 発展）を告知する後述の可動態様 A（図 2 6 6（A）参照）で作動される。

10

20

30

40

50

## 【 3 4 5 5 】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング B では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果とは無関係に、スペシャルリーチに発展すること（SPSP 発展）を告知する後述の可動態様 A（図 2 6 6（A）参照）で作動される。

## 【 3 4 5 6 】

また、スペシャルリーチ演出パターンである場合の役物作動タイミング C では、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりであること（1 6 R 確変昇格）を告知する後述の可動態様 C（図 2 6 6（C）参照）で作動され、大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり又は 5 R 通常大当たりである場合には 1 6 R 確変大当たりでないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する後述の可動態様 D（図 2 6 6（D）参照）で作動される。

## 【 3 4 5 7 】

ここで、図 2 6 6（A）～図 2 6 6（D）は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の可動態様などの一例を示す図である。図 2 6 6（A）～図 2 6 6（D）に示すように、本実施形態では、可動回転役物部材 3 7 の可動態様として、可動態様 A、可動態様 B、可動態様 C 及び可動態様 D が設定されている。

## 【 3 4 5 8 】

図 2 6 6（A）に示す可動態様 A は、スーパーリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様 A での可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後には可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において表示制御処理によって表示演出としてスーパーリーチ演出を表示する制御が実行される。図 2 6 6（B）に示す可動態様 B は、スペシャルリーチ演出に発展することを告知するものであり、可動体制御処理による可動態様 B での可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後には可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において表示制御処理によって表示演出としてスペシャルリーチ演出を表示する制御が実行される。図 2 6 6（C）に示す可動態様 C は、1 6 R 確変大当たりであることを告知するものであり、例えば可動体制御処理による可動態様 C での可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後には可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において 1 6 R 確変大当たりであることを告知する表示演出を表示する制御が実行される。

## 【 3 4 5 9 】

一方、図 2 6 6（D）に示す可動態様 D は、スーパーリーチ演出に発展しないこと、スペシャルリーチ演出に発展しないこと、又は 1 6 R 確変大当たりでないことを告知するものである。この場合においても、可動体制御処理による可動態様 D での可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後には可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象である図柄表示部 3 4 1 において表示制御処理によって表示演出を表示する制御を実行してもよい。

## 【 3 4 6 0 】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材 3 7 の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象を含む。このように、可動回転役物部材 3 7 の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材 3 7 の一連の特定動作の終了後に、可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象において可動回転役物部材 3 7 によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動回転役物部材 3 7 の動作を見逃した場合や、可動回転役物部材 3 7 の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材 3 7 の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動回転役物部材 3 7 とは異なる制御対象を含むことで、可動回転役物部材 3 7 の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動回転役物部材 3 7 の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は



示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

#### 【 3 4 6 1 】

可動態様 A、可動態様 B、可動態様 C 及び可動態様 D は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作として共通の連続的動作を含む。この共通の連続的動作では、後述の駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C に従って可動回転役物部材 3 7 が可動される。そして、図 2 6 6 ( A ) に示す可動態様 A では、可動回転役物部材 3 7 が、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C ) の後に、後述の駆動パターン D に従って可動される。図 2 6 6 ( B ) に示す可動態様 B では、可動回転役物部材 3 7 が、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C ) の後に、後述の駆動パターン E に従って可動される。図 2 6 6 ( C ) に示す可動態様 C では、可動回転役物部材 3 7 が、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C ) の後に、後述の駆動パターン F に従って可動される。図 2 6 6 ( D ) に示す可動態様 D では、可動回転役物部材 3 7 が、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A、駆動パターン B 及び駆動パターン C ) の後に、後述の駆動パターン G に従って可動される。

10

#### 【 3 4 6 2 】

また、図 2 6 6 ( E ) に示すように、音声ランブ制御装置 5 の ROM 5 1 1 には、可動体である可動回転役物部材 3 7 の所定の可動態様で動作させるための情報として駆動データを格納した駆動データ記憶エリアが設定されている。この駆動データ記憶エリアには、駆動データ 1 ( 役物動作シナリオデータ 1 )、駆動データ 2 ( 役物動作シナリオデータ 2 )、駆動データ 3 ( 役物動作シナリオデータ 3 )、駆動データ 4 ( 役物動作シナリオデータ 4 ) 及び駆動データ 5 ( 役物動作シナリオデータ 5 ) が格納されている。駆動データ 1 に基づいて可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する場合、ROM 5 1 1 に設定された駆動データ記憶エリアから、可動回転役物部材 3 7 の可動態様に対応する駆動データが読み出され、読み出された駆動データが RAM 5 1 2 に設けられた一時記憶領域に設定される。そして、MPU 5 1 は、RAM 5 1 2 の一時記憶領域に設定された駆動データ 1 に基づいて可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する。ここで、ROM 5 1 1 は不揮発メモリであるために駆動データを格納するには好適であるが、読み出し速度が遅いため、ROM 5 1 1 から駆動データを直接読み出して可動回転役物部材 3 7 の動作制御を行うには不向きである。そのため、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データを RAM 5 1 2 の一時記憶領域に設定して可動回転役物部材 3 7 の動作を制御することで、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから駆動データを直読みして可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する場合に比べて、可動回転役物部材 3 7 の動作速度を向上させることが可能になる。

20

30

#### 【 3 4 6 3 】

駆動データ 1 ( 役物動作シナリオデータ 1 ) は、その内容の詳細は図 2 6 9 を参照して後述するが、可動体である可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A ~ D において、可動回転役物部材 3 7 に対して共通の連続的動作を実行させる情報である。即ち、可動態様 A ~ D で可動体である可動回転役物部材 3 7 を動作させることが決定された場合には、ROM 5 1 1 の駆動データ記憶エリアから読み出した駆動データ 1 を RAM 5 1 2 の一時記憶領域に 1 回設定するだけで、可動回転役物部材 3 7 に対して共通の連続的動作を実行させることが可能になる。また、駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 3 7 の共通の連続的動作が制御されることで、可動回転役物部材 3 7 の制御の簡略化やデータ量の削減することが可能になる。これにより、1 の可動態様に対して使用される駆動データ量を少なくするためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動体である可動回転役物部材 3 7 を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。そして、可動回転役物部材 3 7 が共通の駆動データ 1 に基づいて動作される場合、共通の駆動データ 1 に基づく全ての制御処理が終了してから、その後の可動回転役物部材 3 7 の動作に対して各可動態様に応じて個別に設定される駆動データ 2 ~ 5 に基づいて可動回転役物部材 3 7 の次の動作が実行される。

40

50

## 【 3 4 6 4 】

駆動データ 2 ( 役物動作シナリオデータ 2 ) は、その内容の詳細は図 2 7 0 ( B ) を参照して後述するが、スーパーリーチに発展すること ( S P 発展 ) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A において、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A ~ C ) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン D ( 図 2 7 0 ( A ) 参照 ) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

## 【 3 4 6 5 】

駆動データ 3 ( 役物動作シナリオデータ 3 ) は、その内容の詳細は図 2 7 1 ( B ) を参照して後述するが、スペシャルリーチに発展すること ( S P S P 発展 ) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 B において、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A ~ C ) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン E ( 図 2 7 1 ( A ) 参照 ) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

10

## 【 3 4 6 6 】

駆動データ 4 ( 役物動作シナリオデータ 4 ) は、その内容の詳細は図 2 7 3 を参照して後述するが、1 6 R 確変大当たりであること ( 1 6 R 確変昇格 ) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 C において、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A ~ C ) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン F ( 図 2 7 2 参照 ) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

## 【 3 4 6 7 】

駆動データ 5 ( 役物動作シナリオデータ 5 ) は、その内容の詳細は図 2 7 4 ( B ) を参照して後述するが、スーパーリーチに発展しないこと ( S P 非発展 )、スペシャルリーチに発展しないこと ( S P S P 非発展 )、又は 1 6 R 確変大当たりでないこと ( 1 6 R 確変非昇格 ) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A ~ C ) の後に、個別の動作として後述の駆動パターン G ( 図 2 7 4 ( A ) 参照 ) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

20

## 【 3 4 6 8 】

このように、可動態様 A、可動態様 B、可動態様 C 及び可動態様 D は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作として共通の連続的動作を含む。そして、可動態様 A ~ D のうち、可動態様 A、可動態様 B 及び可動態様 C は、可動回転役物部材 3 7 の動作によって遊技者に有利な告知を行うものである。一方、可動態様 A ~ D のうち、可動態様 D は、可動回転役物部材 3 7 の動作によって遊技者に不利な告知を行うものである。即ち、本実施形態では、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後に、可動態様 A ~ C では遊技者に有利な告知を行う第 1 の制御が実行され、可動態様 D では遊技者に不利な告知を行う第 2 の制御が実行される。

30

## 【 3 4 6 9 】

また、本実施形態では、詳細は後述するが、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作の終了時には、可動体である可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動が停止される。即ち、本実施形態では、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作による可動体である可動回転役物部材 3 7 の制御の終了後に、可動態様 A ~ C では遊技者に有利な告知を行う第 1 の制御が実行される場合、及び可動態様 D では遊技者に不利な告知を行う第 2 の制御が実行される場合のいずれにおいても、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置された状態で可動回転役物部材 3 7 の動作が開始される。そのため、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作が終了した場合に、その後の可動回転役物部材 3 7 に対する制御が第 1 の制御及び第 2 の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動回転役物部材 3 7 に対する制御を開始させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、当該連続的動作から、第 1 の制御及び第 2 の制御によって実行される駆動パターン D ~ G による次動作に移行させることができる。

40

## 【 3 4 7 0 】

ここで、図 2 6 7 ( A ) は可動体である可動回転役物部材 3 7 の共通の連続的動作であ

50

る駆動パターン A での可動回転役物部材 37 の動作の一例を示す図であり、図 267 (B) は可動体である可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン B での可動回転役物部材 37 の動作の一例を示す図であり、図 268 は可動体である可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン C での可動回転役物部材 37 の動作の一例を示す図である。

#### 【3471】

図 267 (A) に示すように、可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン A は、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 267 (A1) 参照) と、駆動側位置である中間作動位置 1 (図 267 (A2) 参照) との間で 2 往復される駆動パターンである (図 267 (A3) 参照)。なお、中間作動位置 1 は、可動回転役物部材 37 の待機位置と最大作動位置 (待機位置から最も離れた位置) との間における待機位置よりの位置 (待機位置の近傍) に設定される。

10

#### 【3472】

図 267 (B) に示すように、可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン B は、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置 (図 267 (B1) 参照) と、駆動側位置である中間作動位置 2 (図 267 (B2) 参照) との間で 2 往復される駆動パターンである (図 267 (B3) 参照)。なお、中間作動位置 2 は、可動回転役物部材 37 の待機位置と最大作動位置 (待機位置から最も離れた位置) との間における中間作動位置 1 よりも最大作動位置よりの位置に設定される。

#### 【3473】

20

図 268 に示すように、可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作である駆動パターン C は、可動回転役物部材 37 が、待機位置 (図 268 (A1) 参照) から中間作動位置 1 (図 268 (A2) 参照) に可動された後、戻り側位置である中間作動位置 1 (図 268 (A2) 参照) と、駆動側位置である中間作動位置 2 (図 268 (A3) 参照) との間で 2 往復され、その後に中間作動位置 1 (図 268 (A2) 参照) から待機位置に復帰される駆動パターンである (図 268 (A4) 参照)。

#### 【3474】

前述のように、可動体である可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) は、音声ランプ制御装置 5 の RAM 512 に設定された駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) に基づいて実現される。ここで、図 269 は、駆動データ記憶エリアに格納された情報である駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) の一例を示す図である。なお、図 269 に示す駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) は、可動体である可動回転役物部材 37 の共通の連続的動作を行わせる制御内容と制御順序を規定したデータ群であり、可動回転役物部材 37 の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。

30

#### 【3475】

図 269 に示すように、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) は、処理 No. 01 ~ 処理 No. 29 に従って駆動パターン A ~ C で可動回転役物部材 37 を動作させるものであり、処理 No. 01 ~ 処理 No. 29 のうち、処理 No. 01 ~ 処理 No. 09 が駆動パターン A に対する処理に対応し、処理 No. 10 ~ 処理 No. 17 が駆動パターン B に対する処理に対応し、処理 No. 18 ~ 処理 No. 29 が駆動パターン C に対する処理に対応する。

40

#### 【3476】

連続的動作である駆動パターン A に対する処理 No. 01 ~ 処理 No. 09 の処理では、まず駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) が RAM 512 の一時記憶領域に設定されてから昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を 200 msec 維持した後 (処理 No. 01)、昇降用のステッピングモーターを正方向に 12 ステップ回転させる (処理 No. 02)。これにより、可動回転役物部材 37 が下方方向に 12 mm 移動され、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である中間作動位置 1 に位置される。そして、昇降用のステッピングモーター回転停止状態が 12 msec 維持した後 (処理 No. 03)、昇降

50

用のステップングモーターを逆方向に12ステップ回転させる(処理No.04)。これにより、中間作動位置1での可動回転役物部材37の停止状態が12msec維持された後に可動回転役物部材37が上方向に12mm移動されることで、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置1との間で1往復される。その後、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が40msec維持した後(処理No.05)、処理No.06~処理No.09の処理を実行することで、前述の処理No.02~処理No.05の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置1との間で1往復される。その結果、処理No.01~処理No.09の処理を実行することによって、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置(図267(A1)参照)と駆動側位置である中間作動位置1(図267(A2)参照)との間で2往復される駆動パターンAの動作が実行される。

10

**【3477】**

連続的動作である駆動パターンBに対する処理No.10~処理No.17の処理では、まず昇降用のステップングモーターを正方向に36ステップ回転させる(処理No.10)。これにより、可動回転役物部材37が下方向に36mm移動され、可動回転役物部材37が駆動側位置である中間作動位置2に位置される。そして、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を36msec維持した後(処理No.11)、昇降用のステップングモーターを逆方向に36ステップ回転させ(処理No.12)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を40msec維持する(処理No.13)。これにより、可動回転役物部材37が上方向に36mm移動され、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に位置されることで、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置2との間で1往復される。さらに、処理No.14~処理No.17の処理を実行することで、前述の処理No.10~処理No.13の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である中間作動位置2との間で1往復される。その結果、処理No.10~処理No.17の処理を実行することによって、可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置(図267(B1)参照)と駆動側位置である中間作動位置2(図267(B2)参照)との間で2往復される駆動パターンBの動作が実行される。

20

**【3478】**

連続的動作である駆動パターンCに対する処理No.18~処理No.29の処理では、まず昇降用のステップングモーターを正方向に12ステップ回転させ(処理No.18)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を40msec維持する(処理No.19)。これにより、可動回転役物部材37が下方向に12mm移動され、可動回転役物部材37が待機位置(図268(A1)参照)から中間作動位置1(図268(A2)参照)に位置される。前述のように、駆動パターンCでの中間作動位置1は、駆動パターンCでの中間作動位置1と中間作動位置2との間の往復動作での戻り側位置となる。そして、昇降用のステップングモーターを正方向にさらに24ステップ回転させ(処理No.20)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を24msec維持する(処理No.21)。これにより、可動回転役物部材37が下方向にさらに24mm移動され、可動回転役物部材37が中間作動位置2に位置される(図267(A3)参照)。前述のように、駆動パターンCでの中間作動位置2は、駆動パターンCでの中間作動位置1と中間作動位置2との間の往復動作での駆動側位置となる。さらに、昇降用のステップングモーターを逆方向に24ステップ回転させ(処理No.22)、昇降用のステップングモーターの回転停止状態を40msec維持する(処理No.23)。これにより、可動回転役物部材37が上方向に24mm移動され、可動回転役物部材37が戻り側位置である中間作動位置1(図268(A2)参照)に位置されることで、可動回転役物部材37が、戻り側位置である中間作動位置1と駆動側位置である中間作動位置2との間で1往復される。その後、処理No.24~処理No.27の処理を実行することで、前述の処理No.20~処理No.23の処理を実行した場合と同様に、可動回転役物部材37が、戻り側位

30

40

50

置である中間作動位置 1 (図 2 6 8 (A 2) 参照) と駆動側位置である中間作動位置 2 (図 2 6 8 (A 3) 参照) との間で 1 往復される。その結果、処理 No. 20 ~ 処理 No. 27 の処理を実行することによって、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である中間作動位置 1 (図 2 6 8 (A 2) 参照) と駆動側位置である中間作動位置 2 (図 2 6 8 (A 3) 参照) との間で 2 往復される。さらに、昇降用のステッピングモーターを逆方向にさらに 12 ステップ回転させ (処理 No. 28)、昇降用のステッピングモーターの回転停止状態を 40 msec 維持する (処理 No. 29)。これにより、可動回転役物部材 37 が待機位置に復帰される (図 2 6 8 (A 1) 参照)。その結果、処理 No. 18 ~ 処理 No. 29 の処理が実行されることで、可動回転役物部材 37 に対する駆動パターン C の動作が実行される。

10

#### 【3479】

ここで、駆動データ 1 では、可動体である可動回転役物部材 37 が駆動パターン A で動作される場合の駆動側位置である中間作動位置 1 において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材 37 の往復動作における上動及び下動のステップ数 (12 ステップ) に対応して 12 msec に設定されている。また、駆動データ 1 では、可動体である可動回転役物部材 37 が駆動パターン B で動作される場合の駆動側位置である中間作動位置 2 において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材 37 の往復動作における上動及び下動のステップ数 (36 ステップ) に対応して 36 msec に設定されている。さらに、駆動データ 1 では、可動体である可動回転役物部材 37 が駆動パターン C で動作される場合の駆動側位置である中間作動位置 2 において停止状態とされる期間が、可動回転役物部材 37 の往復動作における上動及び下動のステップ数 (24 ステップ) に対応して 24 msec に設定されている。即ち、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作では、可動回転役物部材 37 の往復動作の移動量に応じて、駆動側位置での停止時間が設定され、往復動作の移動量が大きいほど駆動側位置での停止時間が長く設定されている。つまり、本実施形態では、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置に可動されている期間として、少なくとも第 1 の期間と、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含む 3 種類が設定されている。そして、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作において往復動作の移動量が大きいほど駆動側位置での停止時間が長く設定されることで、連続的動作での往復動作における可動回転役物部材 37 の移動量が多いほど、可動回転役物部材 37 がゆったりと動作する駆動パターンとなる。つまり、駆動データ 1 に基づいて実行される可動回転役物部材 37 の連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置に可動されている期間が複数設定されることで、例えば少なくとも第 1 の期間と、当該連続的動作において、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含むことで、多様な態様の駆動パターンで可動回転役物部材 37 を動作させることができるため、当該連続的動作を多様化することが可能になる。これにより、可動回転役物部材 37 が図柄表示部 341 での表示演出の実行中に演出目的で可動される場合に、その演出性を向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

20

30

#### 【3480】

なお、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置に可動される期間は、少なくとも第 1 の期間と、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含めばよく、往復動作における可動回転役物部材 37 の移動量と無関係に設定してもよい。

40

#### 【3481】

また、本実施形態では、駆動データ 1 (役物動作シナリオデータ 1) において規定される処理 No. 05、処理 No. 09、処理 No. 13、処理 No. 17、処理 No. 23、処理 No. 27、及び処理 No. 29 の処理が実行されている間、駆動データ 1 に基づく可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が実行される。即ち、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の開始から異なるタイミングで複数回の終了判定が実行される。そして、詳

50

細は後述するが、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が成立しているとの終了判定がなされた場合には、当該連続的動作が終了される。つまり、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了タイミングは不定である。その結果、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の実行期間として、少なくとも第 1 の期間と当該第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含む。

#### 【 3 4 8 2 】

一方、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作が特図遊技の実行時間は、特図の変動開始において設定される期間であり、特図の変動途中に変更されることはない。その結果、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の実行期間が不定となり、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の実行期間として、少なくとも第 1 の期間と当該第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含む場合、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後の期間、即ち特図遊技の残りの変動時間も不定となる。これにより、不定なる特図遊技の残りの変動時間に応じた表示演出を図柄表示部 3 4 1 において実行することが可能になる。例えば、特図遊技の残りの変動時間が長い場合の表示演出と、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出とを異ならせることが可能になる。そして、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作である場合、遊技者が操作ボタン 2 0 を操作するタイミングが早いほど、特図遊技の残りの変動時間が長くなる。そのため、特図遊技の残りの変動時間が短い場合の表示演出、例えば遊技者が操作ボタン 2 0 を操作するタイミングが遅く連続的動作の実行期間が第 1 の期間より長時間の第 2 の期間である場合の表示演出として、デフォルトの表示演出を実行する一方で、特図遊技の残りの変動時間が長い場合、例えば遊技者が操作ボタン 2 0 を操作するタイミングが早く連続的動作の実行期間が第 1 の期間である場合の表示演出として、プレミアム演出を実行することが可能になる。これにより、表示演出としてプレミアム演出が実行されることを目的として、操作ボタン 2 0 を操作することを遊技者に促すことが可能になる。

#### 【 3 4 8 3 】

ここで、可動体には複数の動作からなる種々の可動態様があり、抽選などで実行すべき可動態様が決定される。一方、可動体の可動態様には共通した動作を有する。このとき、可動体の可動態様のうちの一動作（初期位置から少し下動する、その下動位置から初期位置に復帰するなど）毎に別々に駆動データを設定すると、一動作毎に、次に実行する一動作の特定、次に実行する一動作の駆動データの ROM からの読み出し及び RAM への設定、実行中の一動作の終了条件の設定及び終了判定といった一連の処理を行う必要がある。そして、可動体の可動態様は、複数の一動作を含んでいるため、前述の一連の処理を、実行中の可動態様に含まれる一動作毎に実行するとすると、処理工数が多くなるために制御負担が大きい。しかも、可動体の 1 の可動態様のうちの一動作が他の可動態様の一動作と共通するものである場合に、同じ駆動データを重複して ROM に記憶しておくことはデータ量が多くなるため無駄である。そのため、可動体の複数の可動態様に共通する動作に対して共通の 1 つの駆動データ（データリスト、タスクデータ）として ROM に記憶しておくことで、ROM からの共通の 1 つの駆動データの 1 回の読み出し、及び RAM への共通の 1 つの駆動データの 1 回の設定によって、可動体に共通の動作を実行させることが可能になる。これにより、可動体に共通の動作を実行させる場合に、ROM に必要なデータ量を削減でき、ROM からの駆動データの読み出し、RAM への駆動データの設定といった制御を簡略化できる。

#### 【 3 4 8 4 】

これに対して、本実施形態では、可動回転役物部材 3 7 に対して複数の可動態様（可動態様 A ~ D）が設けられ、これらの可動態様 A ~ D のうちの駆動パターン A ~ C の動作が共通する。そして、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）に対する駆動データ 1 が ROM に記憶されている。そのため、可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に

共通の連続的動作が実行される場合には、ROMから駆動データ1が1回読み出され、RAMに駆動データ1が1回設定される。これにより、各可動態様A～Dを実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材37を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶（設定）などの制御負担が軽減される。

#### 【3485】

ところで、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の1つの駆動データに基づいて実行される場合であっても、複数の可動態様の中に他の可動形態とは終了判定条件が異なるものが含まれることがある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る。例えば、終了判定条件として、共通の連続的動作の実行期間中に設定される所定期間内に遊技者による操作手段に対する操作の実行が設定される場合がある。即ち、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作の終了タイミングや、共通の連続的動作から次の動作に移行するタイミングが不定となる。しかしながら、可動体に対する複数の可動態様に共通の連続的動作が共通の1つの駆動データに基づいて実行される場合、共通の1つの駆動データによって規定される全ての処理（動作）が終了するまで、共通の連続的動作を終了することができず、次の動作に移行することができない。

#### 【3486】

また、不定なタイミングで成立する終了判定条件に対応するために、共通の連続的動作における一動作毎に終了判定条件が成立しているか否かの終了判定、次の一動作の特定、次の一動作に対する駆動データのROMからの読み出し、及び次の一動作に対する駆動データのRAMへの設定を行うとすると、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、終了判定条件が成立してから即座に次の動作に移行することができる反面、一動作毎に駆動データを設ける場合と同様に、制御及びデータ量の負担が大きくなる。

#### 【3487】

これに対して、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材37を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンAで動作させる場合、処理No. 05及び処理No. 09の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図282の可動回転役物制御処理のステップS4948において処理No. 05及び処理No. 09の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップS4949において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン20に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理No. 05又は処理No. 09の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、駆動データ1によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37（昇降用のステップモーター）の制御が終了される。即ち、処理No. 05又は処理No. 09の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作が終了される。

#### 【3488】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材37を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンBで動作させる場合、処理No. 13及び処理No. 17の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置である待機位置に位置される場合に、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図282の可動回転役物制御処理のステップS4948におい

10

20

30

40

50

て処理No. 13及び処理No. 17の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップS4949において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン20に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理No. 13又は処理No. 17の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、駆動データ1によって規定される全ての処理を実行することなく、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理No. 13又は処理No. 17の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置に位置される状態で、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作が終了される。

10

#### 【3489】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材37を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンCで動作させる場合、処理No. 23及び処理No. 27の処理が実行されることで可動体である可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置である中間作動位置1に位置される場合に、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作に対する終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。具体的には、本実施形態では、図282の可動回転役物制御処理のステップS4948において処理No. 23及び処理No. 27の処理が実行されていると判断される場合に、当該可動回転役物制御処理のステップS4949において、終了判定条件である遊技者による操作ボタン20に対する操作がなされているか否かを判断する終了判定が行われる。そして、処理No. 23又は処理No. 27の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、処理を処理No. 28に移行し、処理No. 28及び処理No. 29の処理を実行することで、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37（昇降用のステッピングモーター）の制御が終了される。即ち、処理No. 23又は処理No. 27の処理の実行中の終了判定において終了判定条件が成立していると判定される場合、可動体である可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置である中間作動位置1から、待機位置に位置に復帰させた後に、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作が終了される。

20

#### 【3490】

つまり、駆動データ1（役物動作シナリオデータ）に基づいて可動回転役物部材37を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンA～Cで動作させる場合、駆動データ1に基づいて実行される複数の可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作は、終了判定条件がいずれのタイミングで成立する場合であっても、可動体である可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置に位置された状態で終了される。

30

#### 【3491】

このように、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターンA～C）が、共通の1つの駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に対応する情報に基づいて実行される。そのため、各可動態様に含まれる一動作毎に駆動データを設定する場合に比べて、前述のように制御及びデータ量の負担を軽減できる。

40

#### 【3492】

また、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作（駆動パターンA～C）が、1つの駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置1に位置される場合に、駆動データ1（役物動作シナリオデータ1）に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立

50



しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材 37 の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材 37 を移動させる必要がないか、可動回転役物部材 37 の移動距離を小さくできる。また、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ～ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。

10

#### 【3493】

さらに、複数の可動態様 A ～ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができることで、複数の可動態様 A ～ D におけるに共通の連続的動作から各可動態様 A ～ D の個別の次動作に移行される場合、共通の連続的動作と別の次動作との間の動作移行円滑を行うことができるため、先の動作移行に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回転役物部材 37 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

20

#### 【3494】

なお、本実施形態では、駆動データ 1 がステッピングモーターを制御するデータ群として構成され、駆動データ 1 において実行されている処理 No. を特定し、特定された処理 No. に基づいて終了判定を実行するタイミングであるか否かが判断されていたが、駆動データ 1 は終了判定を行う処理を実行させるデータ群として構成してもよい。例えば、図 300 に示すように、駆動データ 1 は、可動体である可動回転役物部材 37 が往復動作の戻り側位置である待機位置に復帰されている間、即ち処理 No. 06、処理 No. 11、処理 No. 16、処理 No. 21、処理 No. 28、処理 No. 34、及び処理 No. 37 において終了判定が実行されるデータ群として構成することができる。このような駆動データ 1 においても、可動回転役物部材 37 が待機位置に復帰される毎に終了判定が実行されるため、不定なタイミングで終了判定条件が成立する場合であっても、制御及びデータ量の負担を軽減しつつ、終了判定条件が成立してから即座に可動回転役物部材 37 の次の動作に移行することができる。加えて、駆動データ 1 において規定される順序で処理を実行するだけで、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うことができるため、共通の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うために駆動データ 1 において実行されている処理 No. を特定する必要がないという利点がある。

30

40

#### 【3495】

ここで、図 270（A）及び図 270（B）は、駆動パターン D を説明するための図である。駆動パターン D は、スーパーリーチに発展すること（SP 発展）を告知する可動態様 A において、各可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 270（B）に示す駆動データ 2（役物動作シナリオデータ 2）は、可動回転役物部材 37 の上下動が昇降用のステッピングモーターによって制御される場合の一例である。

#### 【3496】

図 270（A）に示すように、駆動パターン D は、可動体である可動回転役物部材 37

50

が、戻り側位置である待機位置（図 270（A1）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材 37 の最大作動位置において一定時間（例えば 2 秒）停止させた後（図 270（A2）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図 270（A3）参照）される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様 A～D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 37 が最大作動位置に可動されて一定時間停止される動作が実行されることで、スーパーリーチに発展すること（SP 発展）が告知される。

【3497】

図 270（B）に示すように、駆動パターン D は、可動体である可動回転役物部材 37 が、駆動データ 2（役物動作シナリオデータ 2）に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 2（役物動作シナリオデータ 2）は、処理 No. 01～処理 No. 05 に従って昇降用のステップングモーターを制御するためのものである。

【3498】

処理 No. 01 では、駆動データ 2（役物動作シナリオデータ 2）が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 10 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される（図 270（A1）参照）。

【3499】

処理 No. 02 では、昇降用のステップングモーターが正方向に 72 ステップ回転される。さらに、処理 No. 03 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 2000 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が下方向に 72 mm 移動されることで、可動回転役物部材 37 が駆動側位置である最大作動位置に位置され、可動回転役物部材 37 が最大作動位置に位置された状態が 2 秒間維持される（図 270（A2）参照）。

【3500】

処理 No. 04 では、昇降用のステップングモーターが逆方向に 72 ステップ回転される。さらに、処理 No. 05 では、昇降用のステップングモーターの停止状態が 10 msec 維持される。これにより、可動回転役物部材 37 が上方向に 72 mm 移動されることで、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置される。その結果、駆動パターン D では、可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である最大作動位置との間で 1 往復される。

【3501】

ここで、図 271（A）及び図 271（B）は、駆動パターン E を説明するための図である。駆動パターン E は、スペシャルリーチに発展すること（SPSP 発展）を告知する可動態様 B において、各可動態様 A～D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 271（B）に示す駆動データ 3（役物動作シナリオデータ 3）は、可動回転役物部材 37 の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材 37 の拡張が拡張用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

【3502】

図 271（A）に示すように、駆動パターン E は、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置（図 271（A1）参照）から駆動側位置である可動回転役物部材 37 の最大作動位置において一定時間（例えば 2 秒）停止された後（図 270（A2）～図 270（A4）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図 270（A5）参照）される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターン D と共通するが、可動回転役物部材 37 が最大作動位置において一定時間（例えば 2 秒）停止されている間に拡張（図 270（A2）～図 270（A4）参照）される点で駆動パターン D とは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様 A～D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 37 が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材 37 が最大作動位置において拡張されることで、スペシャルリーチに発展すること（SPSP

10

20

30

40

50

発展)が告知される。

【3503】

図271(B)に示すように、駆動パターンEは、可動体である可動回転役物部材37が、駆動データ3(役物動作シナリオデータ3)に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ3(役物動作シナリオデータ3)は、処理No.01~処理No.07に従って昇降用のステップングモーター及び拡張用のステップングモーターを制御するためのものである。

【3504】

処理No.01では、駆動データ3(役物動作シナリオデータ3)が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が10msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される(図271(A1)参照)。

【3505】

処理No.02では、昇降用のステップングモーターが正方向に72ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材37が下方方向に72mm移動され、可動回転役物部材37が駆動側位置である最大作動位置に位置される(図271(A2)参照)。

【3506】

なお、処理No.01及び処理No.02では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【3507】

処理No.03では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が2000msec維持されると共に、拡張用のステップングモーターが正方向に50ステップ回転される。さらに、処理No.04では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が1900msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態とされ、この拡大状態が維持される(図271(A3)参照)。

【3508】

処理No.05では、拡張用のステップングモーターが逆方向に50ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材37が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される(図271(A4)参照)。

【3509】

処理No.06では、昇降用のステップングモーターが逆方向に72ステップ回転される。さらに、処理No.07では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が10msec維持される。これにより、可動回転役物部材37が戻り側位置である待機位置に復帰される(図271(A5)参照)。

【3510】

なお、処理No.06及び処理No.07では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【3511】

ここで、図272及び図273は、駆動パターンFを説明するための図である。駆動パターンFは、抽選処理での大当たり抽選の結果が16R確変大当たりであること(確変昇格)を告知する可動態様Bにおいて、各可動態様A~Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図273に示す駆動データ4(役物動作シナリオデータ4)は、可動回転役物部材37の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材37の拡張が拡張用のステップングモーターによって制御され、可動回転役物部材37の回転が回転用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

【3512】

図272に示すように、駆動パターンFは、可動体である可動回転役物部材37が、戻り側位置である待機位置(図271(A1)参照)から駆動側位置である可動回転役物部材37の最大作動位置において一定時間(例えば2秒)停止された後(図270(A2))

10

20

30

40

50

～図 2 7 0 ( A 4 ) 参照)、戻り側位置である待機位置に復帰(図 2 7 0 ( A 5 ) 参照)される往復動作が実行される点で、前述の駆動パターン D 及び駆動パターン E と共通するが、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において一定時間(例えば 2 秒)停止されている間に拡張及び回転(図 2 7 0 ( A 3 ) 及び図 2 7 0 ( A 4 ) 参照)される点で駆動パターン D とは異なり、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において一定時間(例えば 2 秒)停止されている間に回転(図 2 7 0 ( A 3 ) 及び図 2 7 0 ( A 4 ) 参照)される点で駆動パターン E とは異なる。即ち、本実施形態では、各可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置に可動されると共に、可動回転役物部材 3 7 が最大作動位置において拡張及び回転されることで、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりであること(確変昇格)が告知される。

10

【 3 5 1 3 】

図 2 7 3 に示すように、駆動パターン F は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) は、処理 No. 0 1 ～ 処理 No. 0 7 に従って昇降用のステップングモーター、拡張用のステップングモーター及び回転用のステップングモーターを制御するためのものである。

【 3 5 1 4 】

処理 No. 0 1 では、駆動データ 4 (役物動作シナリオデータ 4) が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される(図 2 7 3 ( A 1 ) 参照)。

20

【 3 5 1 5 】

処理 No. 0 2 では、昇降用のステップングモーターが正方向に 7 2 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が下方方向に 7 2 m m 移動され、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置に位置される(図 2 7 2 ( A 2 ) 参照)。

【 3 5 1 6 】

なお、処理 No. 0 1 及び処理 No. 0 2 では、拡張用のステップングモーター及び回転用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

【 3 5 1 7 】

処理 No. 0 3 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 2 0 0 0 m s e c 維持されると共に、拡張用のステップングモーターが正方向に 5 0 ステップ回転され、回転用のステップングモーターが正方向に 2 0 0 0 ステップ回転される。さらに、処理 No. 0 4 では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が 1 9 0 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で拡大した状態で回転され、この拡大状態での回転が維持される(図 2 7 2 ( A 3 ) 参照)。

30

【 3 5 1 8 】

処理 No. 0 5 では、拡張用のステップングモーターが逆方向に 5 0 ステップ回転され、回転用のステップングモーターの回転が停止される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で非回転の拡大状態とされる(図 2 7 2 ( A 4 ) 参照)。

40

【 3 5 1 9 】

処理 No. 0 5 では、拡張用のステップングモーターが逆方向に 5 0 ステップ回転される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である最大作動位置で縮小した状態に復帰される(図 2 7 1 ( A 4 ) 参照)。

【 3 5 2 0 】

処理 No. 0 6 では、昇降用のステップングモーターが逆方向に 7 2 ステップ回転される。さらに、処理 No. 0 7 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に復帰される(図 2 7 2 ( A 5 ) 参照)。

【 3 5 2 1 】

50

なお、処理 No. 06 及び処理 No. 07 では、拡張用のステップングモーターの回転停止状態が維持される。

#### 【3522】

ところで、駆動パターン D は、可動態様 A において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 266（A）参照）、可動体である可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 270（B）参照）。駆動パターン E は、可動態様 B において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 266（B）参照）、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 271（B）参照）。駆動パターン F は、可動態様 C において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 266（C）参照）、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 273 参照）。駆動パターン G は、可動態様 D において駆動パターン A ~ C の連続的動作の終了後に実行される駆動パターンであり（図 266（D）参照）、可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される（図 274（B）参照）。つまり、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作の終了後に実行される個別の動作は、いずれも可動体である可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態から処理が開始される

#### 【3523】

一方、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作は、前述のように可動体である可動回転役物部材 37 が戻り側位置である待機位置に位置した状態で終了される。つまり、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作を終了する場合の可動回転役物部材 37 の位置と、当該連続的動作の終了後に可動態様 A ~ D に応じて実行される個別の動作を開始する可動回転役物部材 37 の位置とが、いずれも待機位置で共通する。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作が終了した場合に、違和感なく円滑に、可動態様 A ~ D に応じて実行される個別の動作を開始させることができる。その結果、駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 37 を終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作を実行させる場合に、いずれのタイミングで終了判定条件の成立した場合であっても、可動態様 A ~ D に共通の連続的動作から可動態様 A ~ D に固有に動作に移行させることができる。

#### 【3524】

ここで、図 274（A）及び図 274（B）は、駆動パターン G を説明するための図である。駆動パターン G は、スーパーリーチに発展しないこと（SP 非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（SPSP 非発展）、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が 16R 確変大当たりでないこと（16R 確変非昇格）を告知する可動態様 D において、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に実行される個別の動作のパターンである。なお、図 271（B）に示す駆動データ 5（役物動作シナリオデータ 5）は、可動回転役物部材 37 の上下動が昇降用のステップングモーターによって制御される場合の一例である。

#### 【3525】

図 274（A）に示すように、駆動パターン G は、可動体である可動回転役物部材 37 が、戻り側位置である待機位置（図 274（A1）参照）から駆動側位置である中間作動位置 1 において一定時間（例えば 0.04 秒）停止された後（図 274（A2）参照）、戻り側位置である待機位置に復帰（図 274（A1）参照）される往復動作が実行される駆動パターンである。即ち、本実施形態では、各可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了後に、可動回転役物部材 37 が待機位置と中間作動位置 1 との間で往復されることで、つまり、可動回転役物部材 37 が最大可動位置まで可動されないことで、スーパーリーチに発展しないこと（SP 非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（SPSP 非発展）、又は抽選処理での大当たり抽選の結果が 16R 確変大当たりでないこと（16R 確変非昇格）が告知される。

## 【 3 5 2 6 】

図 2 7 4 ( B ) に示すように、駆動パターン G は、可動体である可動回転役物部材 3 7 が、駆動データ 5 ( 役物動作シナリオデータ 5 ) に対応する情報に基づいて動作される駆動パターンである。この駆動データ 5 ( 役物動作シナリオデータ 5 ) は、処理 No . 0 1 ~ 処理 No . 0 5 に従って昇降用のステップングモーターを制御するためのものである。

## 【 3 5 2 7 】

処理 No . 0 1 では、駆動データ 5 ( 役物動作シナリオデータ 5 ) が読み出されてから昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に位置した状態が維持される ( 図 2 7 4 ( A 1 ) 参照 )。

## 【 3 5 2 8 】

処理 No . 0 2 では、昇降用のステップングモーターが正方向に 1 2 ステップ回転される。さらに、処理 No . 0 3 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 4 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が下方方向に 1 2 m m 移動され、可動回転役物部材 3 7 が駆動側位置である中間作動位置 1 に位置される ( 図 2 7 4 ( A 2 ) 参照 )。

## 【 3 5 2 9 】

処理 No . 0 4 では、昇降用のステップングモーターが逆方向に 1 2 ステップ回転される。さらに、処理 No . 0 5 では、昇降用のステップングモーターの回転停止状態が 1 0 m s e c 維持される。これにより、可動回転役物部材 3 7 が戻り側位置である待機位置に復帰される ( 図 2 7 4 ( A 1 ) 参照 )。

## 【 3 5 3 0 】

ここで、図 2 7 5 は、図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理のステップ S 4 5 0 8 で実行される役物作動演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。本実施形態の役物作動演出設定処理では、可動回転役物部材 3 7 の可動タイミング及び可動態様を設定する可動体制御処理が実行される。以下、図 2 7 5 を参照しつつ、本実施形態の役物作動演出設定処理の手順の一例を説明する。

## 【 3 5 3 1 】

## &lt; ステップ S 4 6 0 1 &gt;

図 2 7 5 に示すように、本実施形態の役物作動演出設定処理では、M P U 5 1 は、まず当該特図遊技に対する特図遊技演出としてノーマルリーチ演出パターンが設定されていることを示すノーマルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する ( ステップ S 4 6 0 1 )。ノーマルリーチフラグは、図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 2 においてノーマルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 3 においてオンに設定される。

## 【 3 5 3 2 】

M P U 5 1 は、ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合 ( ステップ S 4 6 0 1 : Y e s )、処理をステップ S 4 6 0 2 に移行し、ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合 ( ステップ S 4 6 0 1 : N o )、処理をステップ S 4 6 0 6 に移行する。

## 【 3 5 3 3 】

## &lt; ステップ S 4 6 0 2 及び S 4 6 0 3 &gt;

ノーマルリーチフラグがオンに設定されている場合 ( ステップ S 4 6 0 1 : Y e s )、M P U 5 1 は、T 1 カウンタをセットし ( ステップ S 4 6 0 2 )、さらに、T 1 駆動フラグをオンに設定し ( ステップ S 4 6 0 3 )、処理をステップ S 4 6 0 4 に移行する。

## 【 3 5 3 4 】

T 1 カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 1 駆動フラグは、役物作動タイミング A の開始タイミングである時間 T 1 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。つまり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 1 駆動フラグがオンで T 1 カウンタの値が 0 である場合に可動回転役物部材 3 7 の駆

10

20

30

40

50

動を開始されることで、役物作動タイミング A において可動回転役物部材 37 が可動される（図 265 参照）。

【3535】

<ステップ S4604 及び S4605>

ステップ S4604 では、MPU51 は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。MPU51 は、大当たり抽選の結果が外れである場合（ステップ S4604：Yes）、スーパーリーチに発展しない外れ（ノーマルリーチ外れ）であることを示す SP 非発展フラグをオンに設定し（ステップ S4604）、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、SP 非発展フラグをオンに設定されることで、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミング A において、スーパーリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材 37 が可動される。

10

【3536】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合（ステップ S4604：No）、即ち大当たりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合（大当たりである場合）には、大当たり種別に応じて、16R 確変大当たりであることの告知、又は 16R 確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミング A において可動回転役物部材 37 が可動される。

【3537】

20

<ステップ S4606>

ノーマルリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップ S4601：No）、MPU51 は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスーパーリーチ演出パターンが設定されていることを示すスーパーリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S4606）。スーパーリーチフラグは、図 262 の特図遊技演出設定処理でのステップ S4504 においてスーパーリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップ S4505 においてオンに設定される。

【3538】

MPU51 は、スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップ S4606：Yes）、処理をステップ S4607 に移行し、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合（ステップ S4606：No）、処理をステップ S4614 に移行する。

30

【3539】

<ステップ S4607 ~ S4609>

スーパーリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップ S4606：Yes）、MPU51 は、T1 カウンタをセットすると共に（ステップ S4607）、T1 駆動フラグをオンに設定する（ステップ S4608）。さらに、MPU51 は、スーパーリーチに発展することを示す SP 発展フラグをオンに設定し（ステップ S4609）、処理をステップ S4610 に移行する。

【3540】

T1 カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T1 駆動フラグは、役物作動タイミング A の開始タイミングである時間 T1 において可動体である可動回転役物部材 37 の駆動を開始させるフラグである。SP 発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材 37 の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図 281 の可動回転役物制御処理でのステップ S4930 において参照される。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、T1 駆動フラグがオンで T1 カウンタの値が 0 である場合に可動回転役物部材 37 の駆動を開始されることで、役物作動タイミング A においてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材 37 が可動される（図 265 参照）。

40

【3541】

50

<ステップ S 4 6 1 0 及び S 4 6 1 1 >

ステップ S 4 6 1 0 では、M P U 5 1 は、T 2 カウンタをセットし、さらに、T 2 駆動フラグをオンに設定し (ステップ S 4 6 1 1)、処理をステップ S 4 6 1 2 に移行する。

【3 5 4 2】

T 2 カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 2 駆動フラグは、役物作動タイミング B の開始タイミングである時間 T 2 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。つまり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 2 駆動フラグがオンで T 2 カウンタの値が 0 である場合に可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始されることで、役物作動タイミング B において可動回転役物部材 3 7 が可動される (図 2 6 5 参照)。

10

【3 5 4 3】

<ステップ S 4 6 1 2 及び S 4 6 1 3 >

ステップ S 4 6 1 2 では、M P U 5 1 は、抽選処理での大当たり抽選の結果が外れであるか否かを判断する。M P U 5 1 は、大当たり抽選の結果が外れである場合 (ステップ S 4 6 1 2 : Y e s)、S P S P 非発展フラグをオンに設定し (ステップ S 4 6 1 3)、当該役物作動演出設定処理を終了する。S P S P 非発展フラグは、スペシャルリーチに発展しない外れ (スーパーリーチ外れ) であることを示すフラグであり、可動回転役物部材 3 7 の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図 2 8 1 の可動回転役物制御処理でのステップ S 4 9 4 1 において参照される。つまり、S P S P 非発展フラグをオンに設定されることで、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れである場合には、役物作動タイミング B において、スペシャルリーチに発展しないことを告知するために可動回転役物部材 3 7 が可動される。

20

【3 5 4 4】

一方、大当たり抽選の結果が外れでない場合 (ステップ S 4 6 1 2 : N o)、即ちったりである場合、当該役物作動演出設定処理を終了する。なお、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に抽選処理での大当たり抽選の結果が外れでない場合 (大当たりである場合) には、大当たり種別に応じて、1 6 R 確変大当たりであることの告知、又は 1 6 R 確変大当たりでないことの告知のために、役物作動タイミング B において可動回転役物部材 3 7 が可動される。

30

【3 5 4 5】

<ステップ S 4 6 1 4 >

スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 6 0 6 : N o)、M P U 5 1 は、当該特図遊技に対する特図遊技演出としてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていることを示すスペシャルリーチフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 6 1 4)。スペシャルリーチフラグは、図 2 6 2 の特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 6 においてスペシャルリーチ演出パターンが設定されていると判断される場合に同特図遊技演出設定処理でのステップ S 4 5 0 7 においてオンに設定される。

40

【3 5 4 6】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 6 1 4 : Y e s)、処理をステップ S 4 6 1 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、スーパーリーチフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 6 1 4 : N o)、当該役物作動演出設定処理を終了する。即ち、リーチ演出パターンでない非リーチ演出パターンが設定されている場合には、可動体である可動回転役物部材 3 7 を作動させるフラグがオンに設定されず、可動回転役物部材 3 7 を作動させるタイミングも設定されないこと。これにより、非リーチ演出パターンでは、可動回転役物部材 3 7 が可動されない。

【3 5 4 7】

<ステップ S 4 6 1 5 ~ S 4 6 1 7 >

50



スペシャルリーチフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 6 1 4：Y e s）、M P U 5 1は、T 1カウンタをセットすると共に（ステップS 4 6 1 5）、T 1駆動フラグをオンに設定する（ステップS 4 6 1 6）。さらに、M P U 5 1は、スーパーリーチに発展することを示すS P発展フラグをオンに設定し（ステップS 4 6 1 7）、処理をステップS 4 6 1 8に移行する。

【3 5 4 8】

T 1カウンタは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 1駆動フラグは、役物作動タイミングAの開始タイミングである時間T 1において可動体である可動回転役物部材3 7の駆動を開始させるフラグである。S P発展フラグは、スーパーリーチに発展することを示すフラグであり、可動回転役物部材3 7の動作によってスーパーリーチに発展することを告知する否かを判断するために、後述の図2 8 1の可動回転役物制御処理でのステップS 4 9 3 0において参照される。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 1駆動フラグがオンでT 1カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材3 7の駆動を開始されることで、役物作動タイミングAにおいてスーパーリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材3 7が可動される（図2 6 5参照）。

10

【3 5 4 9】

<ステップS 4 6 1 8～S 4 6 2 0>

ステップS 4 6 1 8では、M P U 5 1は、T 2カウンタをセットする。さらに、M P U 5 1は、T 2駆動フラグをオンに設定すると共に（ステップS 4 6 1 9）、スペシャルリーチに発展することを示すS P S P発展フラグをオンに設定し（ステップS 4 6 2 0）、処理をステップS 4 6 2 1に移行する。

20

【3 5 5 0】

T 2カウンタは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 2駆動フラグは、役物作動タイミングBの開始タイミングである時間T 2において可動体である可動回転役物部材3 7の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 2駆動フラグがオンでT 2カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材3 7の駆動を開始されることで、役物作動タイミングBにおいてスペシャルリーチに発展することを告知するために可動回転役物部材3 7が可動される（図2 6 5参照）。

30

【3 5 5 1】

<ステップS 4 6 2 1及びS 4 6 2 2>

ステップS 4 6 2 1では、M P U 5 1は、T 3カウンタをセットする。さらに、M P U 5 1は、T 3駆動フラグをオンに設定し（ステップS 4 6 2 2）、当該役物作動演出設定処理を終了する。

【3 5 5 2】

T 3カウンタは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCが開始されるまでの残り時間を示すカウンタである。T 3駆動フラグは、役物作動タイミングCの開始タイミングである時間T 3において可動体である可動回転役物部材3 7の駆動を開始させるフラグである。つまり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合には、T 3駆動フラグがオンでT 3カウンタの値が0である場合に可動回転役物部材3 7の駆動を開始されることで、役物作動タイミングCにおいて可動回転役物部材3 7が可動される（図2 6 5参照）。

40

【3 5 5 3】

[ ボタン演出設定処理 ]

次に、図2 6 2の特図遊技演出設定処理のステップS 4 5 0 9において実行されるボタン演出設定処理について説明する。ここで、図2 7 6は、本実施形態のボタン演出設定処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図2 7 6を参照しつつ本実施形態のボタン演出設定処理について説明する。

【3 5 5 4】

50

## &lt;ステップS 4 7 0 1&gt;

図 2 7 6 に示すように、本実施形態のボタン演出設定処理では、M P U 5 1 は、まず 1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 7 0 1）。1 6 R 確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F（図 2 6 6（F）及び図 2 7 2 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグである。この 1 6 R 確変昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「7 7 7」以外が設定される場合に、図 2 6 1 の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップS 4 4 0 7 においてオンに設定される。

10

## 【3 5 5 5】

M P U 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 7 0 1：Y e s）、処理をステップS 4 7 0 3 に移行し、1 6 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 7 0 1：N o）、処理をステップS 4 7 0 2 に移行する。

## 【3 5 5 6】

## &lt;ステップS 4 7 0 2&gt;

1 6 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 7 0 1：N o）、M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 7 0 2）。1 6 R 確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G（図 2 6 6（D）及び図 2 7 4 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグである。この 1 6 R 確変非昇格フラグは、抽選処理での大当たり抽選の結果が 5 R 確変大当たり若しくは 5 R 通常大当たりである場合、又は大当たり抽選の結果が 1 6 R 確変大当たりである場合に、飾り図柄の停止表示の組み合わせとして「7 7 7」以外が設定される場合に、図 2 6 1 の停止図柄組み合わせ設定処理でのステップS 4 4 0 6 においてオンに設定される。

20

## 【3 5 5 7】

M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 7 0 2：Y e s）、処理をステップS 4 7 0 3 に移行し、1 6 R 確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 7 0 2：N o）、当該ボタン演出設定処理を終了する。

30

## 【3 5 5 8】

## &lt;ステップS 4 7 0 3 及びS 4 7 0 4&gt;

1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 7 0 1：Y e s）、又は 1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 7 0 2：Y e s）、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 7 0 3）。T 3 駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C の開始タイミングである時間 T 3（図 2 6 5 参照）において、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグであり、スペシャルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図 2 7 5 の役物作動演出設定処理でのステップS 4 6 2 2 においてオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C であるか否かを判断する。

40

## 【3 5 5 9】

M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 7 0 3：Y e s）、即ち図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材 3 7 を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C である場合、T 3 ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップS 4 7 0 4）、当該ボタン演出設定処理を終了する。T 3 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 3 が経過した役物作動タイミング C（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図 2 8 7 のボタン演出設定処理でのステップS 5 1 0 7 におい

50

て、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 5 6 0 】

一方、MPU51は、T3駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS4703：No）、即ち図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCでない場合、処理をステップS4705に移行する。

【 3 5 6 1 】

ここで、ボタン演出は、可動体である可動回転役物部材37の可動による16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される場合に、16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される役物作動タイミングA～C（図265参照）において、遊技者に操作ボタン20に対する操作を促すために図柄表示部341に所定の画像が表示される表示演出を含む。ボタン演出は、操作ボタン20に対する所定の遊技操作としての押下操作が有効とされる期間（ボタン操作有効期間）において実行される、ボタン操作有効期間は、16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される役物作動タイミングA～C（図265参照）に設定される。また、ボタン演出は、ボタン操作有効期間が開始した場合に開始され、ボタン操作有効期間内に遊技者によって操作ボタン20が押下操作された場合、又はボタン操作有効期間の経過により終了する。例えば、図277に示すように、ボタン演出では、図柄表示部341において、操作ボタン20を模した画像と、ボタン操作有効期間の残り期間を示す画像と、が表示される。もちろん、図277に示すボタン演出での画像は一例であり、種々に変更可能である。

【 3 5 6 2 】

また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作として押下操作がなされた場合、可動態様A～Dに共通の可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件の成立によって当該連続的動作が終了され、その後、可動体である可動回転役物部材37が可動されることによって16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される。また、ボタン演出が実行されている場合（ボタン操作有効期間内）に遊技者によって操作ボタン20が操作されなかった場合、ボタン操作有効期間の経過後に可動体である可動回転役物部材37が可動されることによって16R確変昇格演出又は16R確変非昇格演出が実行される。

【 3 5 6 3 】

<ステップS4705及びS4706>

T3駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS4703：No）、即ち図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングCでない場合、MPU51は、T2駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4703）。T2駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBの開始タイミングである時間T2（図265参照）において、可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグであり、スーパーリーチ演出パターンが設定されている場合に、図275の役物作動演出設定処理でのステップS4611においてオンに設定される。即ち、MPU51は、図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBであるか否かを判断する。

【 3 5 6 4 】

MPU51は、T2駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップS4705：Yes）、即ち図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBである場合、T2ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップS4705）、当該ボタン演出設定処理を終了する。T2ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間T2が経過した役物作動タイミングB（図265参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図287のボタン演出設定処理でのステップS5104において

、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 5 6 5 】

一方、MPU51は、T2駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS4705：No）、即ち図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBでない場合、処理をステップS4707に移行する。

【 3 5 6 6 】

<ステップS4707及びS4708>

T2駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS4705：No）、即ち図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングBでない場合、MPU51は、T1駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4707）。T1駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAの開始タイミングである時間T1（図265参照）において、可動体である可動回転役物部材37の駆動を開始させるフラグであり、ノーマルリーチ演出パターンが設定されている場合に、図275の役物作動演出設定処理でのステップS4603においてオンに設定される。即ち、MPU51は、図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAであるか否かを判断する。

【 3 5 6 7 】

MPU51は、T1駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップS4707：Yes）、即ち図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAである場合、T1ボタン演出フラグをオンに設定し（ステップS4708）、当該ボタン演出設定処理を終了する。T1ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間T1が経過した役物作動タイミングA（図265参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、後述の図287のボタン演出設定処理でのステップS5101において、ボタン演出を実行するタイミングであるか否かを判断するために参照される。

【 3 5 6 8 】

一方、MPU51は、T1駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップS4707：No）、即ち図275の役物作動演出設定処理において設定された可動回転役物部材37を最後に可動させるタイミングが、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミングAでない場合、当該ボタン演出設定処理を終了する。

【 3 5 6 9 】

[ 特図遊技演出制御処理 ]

次に、図53の副タイマ割込処理でのステップS2704において実行される特図遊技演出制御処理を説明する。本実施形態の特図遊技演出制御処理では、図262の特図遊技演出設定演出処理において設定された特図遊技演出に基づいて、特図遊技において実行される特図遊技演出が制御される。ここで、図278は、特図遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図278を参照しつつ特図遊技演出制御処理の一例を説明する。

【 3 5 7 0 】

<ステップS4801>

本実施形態の特図遊技演出制御処理では、MPU51は、まず図275の可動体制御処理としての役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、特図遊技における可動体である可動回転役物部材37の動作を制御する可動体制御処理としての可動回転役物制御処理が実行される（ステップS4801）。なお、可動回転役物制御処理の詳細は、図279～図286を参照しつつ後述する。

【 3 5 7 1 】

<ステップS4802>

10

20

30

40

50

ステップ S 4 8 0 2 では、M P U 5 1 は、図 2 7 6 のボタン演出設定処理において設定されたボタン演出に基づいて、特図遊技におけるボタン演出の実行を制御するボタン演出制御処理が実行される。なお、ボタン演出制御処理の詳細は、図 2 8 7 及び図 2 8 8 を参照しつつ後述する。

【 3 5 7 2 】

<ステップ S 4 8 0 3 >

ステップ S 4 8 0 3 では、M P U 5 1 は、特図遊技において、役物作動演出及びボタン演出以外の演出に関するその他の演出制御処理を実行する。

【 3 5 7 3 】

[ 可動回転役物制御処理 ]

次に、図 2 7 8 の特図遊技演出制御処理のステップ S 4 8 0 1 で実行される可動回転役物制御処理の一例を説明する。本実施形態の可動回転役物制御処理では、図 2 7 5 の役物作動演出設定処理において設定された役物作動演出に基づいて、可動体である可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する可動体制御処理が実行される。ここで、図 2 7 9 ~ 図 2 8 6 は、可動回転役物制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 7 9 ~ 図 2 8 6 を参照しつつ可動回転役物制御処理を説明する。

【 3 5 7 4 】

<ステップ S 4 9 0 1 及び S 4 9 0 2 >

図 2 7 9 に示すように、本実施形態の可動回転役物制御処理では、まず M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 0 1 )。T 1 駆動フラグは、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A (図 2 6 5 参照) の開始タイミングである時間 T 1 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。

【 3 5 7 5 】

M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 0 1 : Y e s )、役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値から 1 減算し (ステップ S 4 9 0 2 )、処理をステップ S 4 9 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 0 1 : N o )、処理をステップ S 4 9 0 3 に移行する。

【 3 5 7 6 】

<ステップ S 4 9 0 3 及び S 4 9 0 4 >

ステップ S 4 9 0 3 では、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 0 3 )。T 2 駆動フラグは、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B (図 2 6 5 参照) の開始タイミングである時間 T 2 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。

【 3 5 7 7 】

M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 0 3 : Y e s )、役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値から 1 減算し (ステップ S 4 9 0 4 )、処理をステップ S 4 9 0 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 0 3 : N o )、処理をステップ S 4 9 0 5 に移行する。

【 3 5 7 8 】

<ステップ S 4 9 0 5 及び S 4 9 0 6 >

ステップ S 4 9 0 5 では、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 0 5 )。T 3 駆動フラグは、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C (図 2 6 5 参照) の開始タイミングである時間 T 3 において可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるフラグである。

【 3 5 7 9 】

M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 0 5 : Y e s )、役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値から

10

20

30

40

50

1 減算し（ステップ S 4 9 0 6）、処理をステップ S 4 9 0 7 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 5 : N o）、処理をステップ S 4 9 0 7 に移行する。

【 3 5 8 0 】

< ステップ S 4 9 0 7 >

ステップ S 4 9 0 7 では、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : N o）、処理をステップ S 4 9 1 0 に移行する。

10

【 3 5 8 1 】

< ステップ S 4 9 0 8 及び S 4 9 0 9 >

T 1 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : Y e s）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 0 8）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 5 8 2 】

M P U 5 1 は、T 1 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 0 8 : Y e s）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 1 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 0 8）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 0 8 : N o）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

20

【 3 5 8 3 】

< ステップ S 4 9 1 0 >

T 1 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 0 7 : N o）、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 0）。M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 1 1 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : N o）、処理をステップ S 4 9 1 3 に移行する。

30

【 3 5 8 4 】

< ステップ S 4 9 1 1 及び S 4 9 1 2 >

T 2 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 1）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 5 8 5 】

M P U 5 1 は、T 2 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 1 0 : Y e s）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 2 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 1 2）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 2 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 1 1 : N o）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

40

【 3 5 8 6 】

< ステップ S 4 9 1 3 >

T 2 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 0 : N o）、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 3）。M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 3 : Y e s）、処理をステップ S 4 9 1 4 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 駆動フラグが

50

オフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 3 : N o ）、処理を図 2 8 0 のステップ S 4 9 2 0 に移行する。

【 3 5 8 7 】

< ステップ S 4 9 1 4 及び S 4 9 1 5 >

T 3 駆動フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 4 : Y e s ）、M P U 5 1 は、役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 1 4 ）。即ち、可動体である可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 5 8 8 】

M P U 5 1 は、T 3 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 4 9 1 4 : Y e s ）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、T 3 駆動フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 1 5 ）、処理をステップ S 4 9 1 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 4 9 1 4 : N o ）、即ち可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングでない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 5 8 9 】

< ステップ S 4 9 1 6 >

可動回転役物部材 3 7 の駆動を開始させるタイミングである場合、M P U 5 1 は、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）（図 2 6 9 参照）をセットする（ステップ S 4 9 1 6 ）。駆動データ 1 は、可動体である可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A ~ D において、可動回転役物部材 3 7 に対して共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）を実行させる情報である。即ち、M P U 5 1 は、可動態様を問わず、共通の駆動データ 1 に基づいて可動回転役物部材 3 7 の動作を制御する。

【 3 5 9 0 】

このように、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）が、共通の 1 つの駆動データ 1（役物動作シナリオデータ 1）に対応する情報に基づいて実行される。また、前述のように、駆動データ 1 は、R O M に記憶されており、可動回転役物部材 3 7 に対する複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作が実行される場合には、R O M から駆動データ 1 が 1 回読み出され、R A M に駆動データ 1 が 1 回設定される。そして、可動回転役物部材 3 7 は、R O M からの駆動データ 1 の 1 回の読み出し、及び R A M への駆動データ 1 の 1 回の設定により、複数の可動態様 A ~ D に共通の連続的動作によって可動される。これにより、各可動態様 A ~ D を実現するために必要な駆動データ量を少なくできるため、メモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材 3 7 を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

【 3 5 9 1 】

< ステップ S 4 9 1 7 ~ S 4 9 1 9 >

ステップ S 4 9 1 7 では、M P U 5 1 は、駆動データ 1（図 2 6 9 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 に連続的動作（駆動パターン A ~ C）を実行させるために駆動データ 1 シナリオタイマをセットすると共に（ステップ S 4 9 1 7 ）、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動データ 1 セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 1 8）。そして、M P U 5 1 は、駆動データ 1（図 2 6 9 参照）の処理 N o . 1 を開始させ（ステップ S 4 9 1 9）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 5 9 2 】

< ステップ S 4 9 2 0 >

T 3 駆動フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 1 3 : N o ）、図 2 8 0 に示すように、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動データ 1 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 2 0）。

10

20

30

40

50

## 【3593】

M P U 5 1 は、駆動データ1セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 2 0 : Y e s ）、処理をステップS 4 9 2 1 に移行し、駆動データ1セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 9 2 0 : N o ）、処理を図283のステップS 4 9 6 1 に移行する。

## 【3594】

<ステップS 4 9 2 1 ~ S 4 9 2 3 >

駆動データ1セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 2 0 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ1シナリオタイマを更新し（ステップS 4 9 2 1 ）、更新後の駆動データ1シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップS 4 9 2 2 ）。 10

## 【3595】

M P U 5 1 は、駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップS 4 9 2 2 : Y e s ）、駆動データ1に規定される次の処理を開始し（ステップS 4 9 2 3 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図269に示すように、駆動データ1における処理N o . 5 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理N o . 6 に移行することで昇降用のステッピングモーターを正方向に12ステップ回転させる処理が実行される。

## 【3596】

このように、ステップS 4 9 2 1 において更新される駆動データ1シナリオタイマを参照し、駆動データ1における次の処理を順次実行することで、駆動データ1における処理N o . 1 ~ 処理N o . 2 9 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A ~ D に共通の連続的動作（駆動パターンA ~ C ）が実行される。 20

## 【3597】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS 4 9 2 2 : N o ）、ステップS 4 9 2 4 に移行する。

## 【3598】

<ステップS 4 9 2 4 >

駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS 4 9 2 2 : N o ）、M P U 5 1 は、処理N o . 2 8 実行フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS 4 9 2 4 ）。処理N o . 2 8 実行フラグは、駆動データ1における処理N o . 2 8 （図269参照）を実行させるフラグであり、可動体である可動回転役物部材37が戻り側位置である中間作動位置1において停止状態とされている間に、複数の可動態様A ~ D に共通の連続的動作の終了判定条件が成立していると判断される場合（操作ボタン20に対する操作があったと判断される場合）に、当該可動回転役物制御処理の後述の図282のステップS 4 9 5 9 においてオンに設定される。つまり、処理N o . 2 8 実行フラグは、可動回転役物部材37が中間作動位置1において停止状態とされている間に可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる場合に、駆動データ1の処理N o . 2 8 に処理をスキップすることで、可動回転役物部材37が待機位置に復帰された状態で連続的動作を終了させるフラグである。これにより、可動回転役物部材37が待機位置にない状態であっても、即座に可動回転役物部材37を待機位置に復帰させて連続的動作を終了させることができる。 30 40

## 【3599】

そして、M P U 5 1 は、処理N o . 2 8 実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 2 4 : Y e s ）、処理をステップS 4 9 2 5 に移行し、処理N o . 2 8 実行フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 9 2 4 : N o ）、処理を図281のステップS 4 9 2 7 に移行する。

## 【3600】

<ステップS 4 9 2 5 及びS 4 9 2 6 >



処理No. 28 実行フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 2 4 : Y e s）、M P U 5 1 は、駆動データ1の処理No. 28の処理を実行する（ステップS 4 9 2 5）。そして、M P U 5 1 は、駆動データ1シナリオタイマを再セットし（ステップS 4 9 2 6）、当該可動回転役物制御処理を終了する。具体的には、M P U 5 1 は、駆動データ1シナリオタイマの値として、駆動データ1の全ての処理を実行する場合の処理No. 28が開始されるときに値にセットする。これにより、駆動データ1の処理No. 28及び処理No. 29（図2 6 9参照）の処理を順次実行し、可動回転役物部材37が待機位置に復帰された状態で駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の処理を終了することができる。

【3 6 0 1】

<ステップS 4 9 2 7>

駆動データ1に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS 4 9 2 2 : N o）、図2 8 1に示すように、M P U 5 1 は、駆動データ1シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップS 4 9 2 7）。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ1によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【3 6 0 2】

M P U 5 1 は、駆動データ1シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS 4 9 2 7 : Y e s）、即ち駆動データ1によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップS 4 9 2 8に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ1シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップS 4 9 2 7 : N o）、即ち駆動データ1によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、処理を図2 8 2のステップS 4 9 4 8に移行する。

【3 6 0 3】

<ステップS 4 9 2 8及びS 4 9 2 9>

駆動データ1シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS 4 9 2 7 : Y e s）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ1に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、M P U 5 1 は、駆動データ1（図2 6 9参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37に連続的動作（駆動パターンA～C）を実行させるための駆動データ1シナリオタイマをクリアする（ステップS 4 9 4 8）。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ1がセットされていることを示す駆動データ1セットフラグをオフに設定し（ステップS 4 9 2 9）、処理をステップS 4 9 3 0に移行する。即ち、駆動データ1シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS 4 9 2 7 : Y e s）、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる。

【3 6 0 4】

<ステップS 4 9 3 0>

ステップS 4 9 3 0では、M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展することを示すS P 発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する。

【3 6 0 5】

M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展することを示すS P 発展フラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 3 0 : Y e s）、処理をステップS 4 9 3 1に移行し、S P 発展フラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 9 3 0 : N o）、処理をステップS 4 9 3 3に移行する。

【3 6 0 6】

<ステップS 4 9 3 1及びS 4 9 3 2>

10

20

30

40

50

スーパーリーチに発展することを示す S P 発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 0 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 2 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 3 1 ）。駆動データ 2 未セットフラグは、駆動データ 2 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 3 のステップ S 4 9 6 1 において駆動データ 2 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 3 6 0 7 】

なお、駆動データ 2 は、スーパーリーチに発展すること（S P 発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン D （図 2 6 6 （ A ）及び図 2 7 0 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 6 0 8 】

そして、M P U 5 1 は、S P 発展フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 3 2 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 0 9 】

< ステップ S 4 9 3 3 >

スーパーリーチに発展することを示す S P 発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 0 : N o ）、M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展しないことを示す S P 非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 3 3 ）。

【 3 6 1 0 】

M P U 5 1 は、スーパーリーチに発展しないことを示す S P 非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 3 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 3 4 に移行し、S P 非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 3 : N o ）、処理をステップ S 4 9 3 6 に移行する。

【 3 6 1 1 】

< ステップ S 4 9 3 4 及び S 4 9 3 5 >

スーパーリーチに発展しないことを示す S P 非発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 3 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 3 4 ）。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 6 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

【 3 6 1 2 】

なお、駆動データ 5 は、スーパーリーチに発展しないこと（S P 非発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン G （図 2 6 6 （ D ）及び図 2 7 4 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 6 1 3 】

そして、M P U 5 1 は、S P 非発展フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 3 5 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 1 4 】

< ステップ S 4 9 3 6 >

S P 非発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 3 : N o ）、M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 3 6 ）。

【 3 6 1 5 】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 6 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 3 7 に移行し、S P S P 発展フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 3 6 : N o ）、処理をステップ S 4 9 3 9 に移行する。

【 3 6 1 6 】

< ステップ S 4 9 3 7 及び S 4 9 3 8 >

10

20

30

40

50

スペシャルリーチに発展することを示す S P S P 発展フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 6 : Y e s )、M P U 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグをオンに設定する (ステップ S 4 9 3 7)。駆動データ 3 未セットフラグは、駆動データ 3 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 4 のステップ S 4 9 7 4 において駆動データ 3 をセットするか否かを判断するために参照される。

【3 6 1 7】

なお、駆動データ 3 は、スペシャルリーチに発展すること (S P S P 発展) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 B において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として駆動パターン E (図 2 6 6 (B) 及び図 2 7 1 参照) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

10

【3 6 1 8】

そして、M P U 5 1 は、S P S P 発展フラグをオフに設定し (ステップ S 4 9 3 8)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3 6 1 9】

<ステップ S 4 9 3 9>

S P S P 発展フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 6 : N o)、M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 3 9)。

【3 6 2 0】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 9 : Y e s)、処理をステップ S 4 9 4 0 に移行し、S P S P 非発展フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 9 : N o)、処理をステップ S 4 9 4 2 に移行する。

20

【3 6 2 1】

<ステップ S 4 9 4 0 及び S 4 9 4 1>

スペシャルリーチに発展しないことを示す S P S P 非発展フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 9 : Y e s)、M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する (ステップ S 4 9 4 0)。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 6 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

30

【3 6 2 2】

なお、駆動データ 5 は、スペシャルリーチに発展しないこと (S P S P 非発展) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作 (駆動パターン A ~ C) の後に、個別の動作として駆動パターン G (図 2 6 6 (D) 及び図 2 7 4 参照) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【3 6 2 3】

そして、M P U 5 1 は、S P S P 非発展フラグをオフに設定し (ステップ S 4 9 4 1)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3 6 2 4】

<ステップ S 4 9 4 2>

S P S P 非発展フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 3 9 : N o)、M P U 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 4 2)。1 6 R 確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F (図 2 6 6 (C) 及び図 2 7 2 参照) で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出 (図 2 7 7 参照) を実行させるフラグである。

40

【3 6 2 5】

M P U 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 4 2 : Y e s)、処理をステップ S 4 9 4 3 に移行し、1 6 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 4 2 : N o)、処理をステップ S 4 9 4 5 に移行する。

50

## 【 3 6 2 6 】

< ステップ S 4 9 4 3 及び S 4 9 4 4 >

1 6 R 確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 4 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 4 3 ）。駆動データ 4 未セットフラグは、駆動データ 4 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 5 のステップ S 4 9 8 7 において駆動データ 4 をセットするか否かを判断するために参照される。

## 【 3 6 2 7 】

なお、駆動データ 4 は、スペシャルリーチに発展しないこと（S P S P 非発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 C において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン F （図 2 6 6 （ C ）及び図 2 7 2 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

10

## 【 3 6 2 8 】

そして、M P U 5 1 は、1 6 R 確変昇格フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 4 4 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

## 【 3 6 2 9 】

< ステップ S 4 9 4 5 >

1 6 R 確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 2 : N o ）、M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 4 5 ）。1 6 R 確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン G （図 2 6 6 （ D ）及び図 2 7 4 参照）で可動させることによる 1 6 R 確変昇格演出を実行させると共に、この 1 6 R 確変昇格演出の実行前にボタン演出（図 2 7 7 参照）を実行させるフラグである。

20

## 【 3 6 3 0 】

M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 4 6 に移行し、1 6 R 確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : N o ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

## 【 3 6 3 1 】

< ステップ S 4 9 4 6 及び S 4 9 4 7 >

1 6 R 確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 4 5 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 5 未セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 4 6 ）。駆動データ 5 未セットフラグは、駆動データ 5 をセットさせるフラグであり、後述の図 2 8 6 のステップ S 5 0 0 0 において駆動データ 5 をセットするか否かを判断するために参照される。

30

## 【 3 6 3 2 】

なお、駆動データ 5 は、1 6 R 確変大当たりに昇格しないこと（1 6 R 確変非昇格）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C ）の後に、個別の動作として駆動パターン G （図 2 6 6 （ D ）及び図 2 7 4 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

40

## 【 3 6 3 3 】

そして、M P U 5 1 は、1 6 R 確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 4 7 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

## 【 3 6 3 4 】

< ステップ S 4 9 4 8 >

駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 4 9 2 7 : N o ）、図 2 8 2 に示すように、M P U 5 1 は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングであるか否かを判断する（ステップ S 4 9 4 8 ）。具体的には、M P U 5 1 は、駆動データ 1 に基づいて実行される処理のうち、処理 N o . 0 5 、処理 N o . 0 9 、処理 N o . 5 、処理 N o . 1 3 、処理 N o . 1 7 、処理 N o . 2 3 、処理 N o . 2 7 及

50

び処理No. 29 (図269参照)のいずれかであるか否かを判断する。

【3635】

MPU51は、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合(ステップS4948:Yes)、処理をステップS4949に移行し、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングでない場合(ステップS4948:No)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3636】

ここで、図269に示すように、駆動データ1に基づいて実行される、処理No. 05、処理No. 09、処理No. 5、処理No. 13、処理No. 17、処理No. 23、処理No. 27及び処理No. 29 (図269参照)の処理は、駆動データ1に基づいて  
10 実行される駆動パターンA～Cでの連続的動作である可動体である可動回転役物部材37の往復動作のうちの駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置1に位置されるタイミングで実行される。即ち、本実施形態では、可動体制御処理として、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作(駆動パターンA～C)が、1つの駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に対応する情報に基づいて実行される場合、可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置1に位置される場合に、駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われる。これにより、駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に基づく可動回  
20 転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が可動回転役物部材37の往復動作の戻り側位置で行われるため、当該終了判定において終了判定条件が成立していると判定された場合に、駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる場合に、可動体である可動回転役物部材37を移動させる必要がないか、可動回転役物部材37の移動距離を小さくできる。また、駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に基づく連続的動作を終了させる終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が、可動回転役物部材37が往復動作の戻り側位置に位置される毎に実行されることで、当該連続的動作において複数回の終了判定が繰り返し実行される。その結果、終了判定において駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了判定条件が成立していると判定される場合に、当該連続的動作を終了判定条件が成立していると判定されてから即座に終了  
30 させることができるだけでなく、終了判定条件の成立から即座に終了させることができる。そのため、終了判定において終了判定条件の成立が判断されてから、また終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材37の動作を終了させることができる。従って、駆動データ1(役物動作シナリオデータ1)に基づく可動回転役物部材37の連続的動作の終了後に引き続いて、各可動態様A～Dに固有の駆動パターンD～Gでの可動回転役物部材37の個別の動作が実行される場合、複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作から、他の各可動態様A～Dの個別の動作に円滑に移行できるため、各可動態様A～Dにおいて可動回転役物部材37が可動される場合に、複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作から、他の各可動態様A～Dの個別の動作に移行される場合に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、可動体である可動回  
40 転役物部材37が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材37を動作させることが可能になる。

【3637】

なお、本実施形態では、可動体である可動回転役物部材37に対する複数の可動態様A～Dに共通の連続的動作において戻り側位置である復帰位置又は中間作動位置1に位置される場合に、当該連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かの終了判定が行われるが、当該連続的動作において可動回転役物部材37が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われない。これは、可動回転役物部材37が駆動側位置側に可動されている間に即座に可動回転役物部材37を可動停止すると、連続的動作の次の動作を開始させるために次の動作の開始時に可動回転役物部材37を  
50

次の動作の開始位置に可動させるか、連続的動作における終了判定時の駆動側位置側の可動停止位置を開始して次の動作での可動回転役物部材 37 の可動を開始させる必要がある結果、無駄な制御や複雑な制御を行う必要があり、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えないおそれがあるからである。そのため、当該連続的動作において可動回転役物部材 37 が駆動側位置側に可動されている間は終了判定条件が成立しているか否かの終了判定は行われないことで、無駄な制御や複雑な制御を行う必要がないために連続的動作における可動回転役物部材 37 の終了制御を適切に行うことができ、また連続的動作から次の動作への移行を円滑に行えるために可動回転役物部材 37 の可動制御を好適に行うことができる。

#### 【3638】

<ステップ S 4949>

図 269 の説明に戻り、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングである場合（ステップ S 4948：Yes）、MPU 51 は、遊技者によって操作ボタン 20 に対して所定の遊技操作である押下操作がなされたか否かを判断する（ステップ S 4949）。即ち、MPU 51 は、駆動データ 1 に基づく可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作（駆動パターン A～C）の実行中に、遊技者による操作ボタン 20 に対する所定の遊技操作である押下操作に基づく終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行う。なお、遊技者によって操作ボタン 20 に対する操作がなされたか否かは、図 256 の操作検出パターン設定処理において、操作ボタン 20 の 3 回分の操作状態として「OFF」、「ON」、「ON」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。

#### 【3639】

このように、駆動データ 1 に基づく可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作の終了判定条件が、遊技者による操作ボタン 20 に対する所定の遊技操作である押下操作である。一方、前述のように、終了判定条件が成立しているか否かの終了判定を行うタイミングは、駆動データ 1 に基づいて実行される、処理 No. 05、処理 No. 09、処理 No. 5、処理 No. 13、処理 No. 17、処理 No. 23、処理 No. 27 及び処理 No. 29（図 269 参照）の処理の実行中であり、駆動データ 1 に基づいて実行される駆動パターン A～C での連続的動作である可動体である可動回転役物部材 37 の往復動作のうちの駆動側位置から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置 1 に位置されるタイミングである。そのため、遊技者による操作ボタン 20 に対する押下操作によって可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合であっても、戻り側位置である待機位置又は中間作動位置 1 に可動回転役物部材 37 が位置される場合に連続的動作の終了判定条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の遊技者による操作ボタン 20 に対する押下操作によって可動回転役物部材 37 の連続的動作に対する全ての制御処理が終了する前に連続的動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件の成立後に可動回転役物部材 37 が待機位置又は中間作動位置 1 に位置された段階で、連続的動作を終了させることができる。その結果、連続的動作の終了判定条件が成立した場合に、即座に可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させることができるため、連続的動作の終了判定条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させることができる。従って、可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了後に引き続き次の動作（駆動パターン C 又は駆動パターン D の動作）が実行される場合、連続的動作から次の動作に円滑に移行できるため、連続的動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、図柄表示部 341 での表示演出の表示中に、可動回転役物部材 37 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

#### 【3640】

MPU 51 は、遊技者によって操作ボタン 20 に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた（ステップ S 4949：Yes）、処理をステップ S 4950 に移行し、MPU 51 は、遊技者によって操作ボタン 20 に対して所定の遊技操作である押下操作がなさ

10

20

30

40

50

れていない場合（ステップS4949：No）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3641】

<ステップS4950>

遊技者によって操作ボタン20に対して所定の遊技操作である押下操作がなされた場合（ステップS4949：Yes）、MPU51は、16R確変昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4950）。16R確変昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37を駆動パターンF（図266（C）及び図272参照）で可動させることによる16R確変昇格演出を実行させると共に、この16R確変昇格演出の実行前にボタン演出（図277参照）を実行させるフラグである。

【3642】

MPU51は、16R確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4950：Yes）、処理をステップS4951に移行し、16R確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS4950：No）、処理をステップS4953に移行する。

【3643】

<ステップS4951及びS4952>

16R確変昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4950：Yes）、MPU51は、駆動データ4未セットフラグをオンに設定する（ステップS4951）。駆動データ4未セットフラグは、駆動データ4をセットさせるフラグであり、後述の図285のステップS4987において駆動データ4をセットするか否かを判断するために参照される。

【3644】

なお、駆動データ4は、16R確変大当たりであること（16R確変昇格）を告知する可動回転役物部材37の可動態様Cにおいて、駆動データ1に基づく共通の連続的動作（駆動パターンA～C）の後に、個別の動作として駆動パターンF（図266（C）及び図272参照）で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

【3645】

そして、MPU51は、16R確変昇格フラグをオフに設定し（ステップS4952）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3646】

<ステップS4953>

16R確変昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS4950：No）、MPU51は、16R確変非昇格フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS4953）。16R確変非昇格フラグは、可動体である可動回転役物部材37を駆動パターンG（図266（D）及び図274参照）で可動させることによる16R確変昇格演出を実行させると共に、この16R確変昇格演出の実行前にボタン演出（図277参照）を実行させるフラグである。

【3647】

MPU51は、16R確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4953：Yes）、処理をステップS4954に移行し、16R確変非昇格フラグがオフに設定されている場合（ステップS4953：No）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3648】

<ステップS4954及びS4955>

16R確変非昇格フラグがオンに設定されている場合（ステップS4953：Yes）、MPU51は、駆動データ5未セットフラグをオンに設定する（ステップS4954）。駆動データ5未セットフラグは、駆動データ5をセットさせるフラグであり、後述の図286のステップS5000において駆動データ5をセットするか否かを判断するために参照される。

【3649】

なお、駆動データ5は、16R確変大当たりに昇格しないこと（16R確変非昇格）を

10

20

30

40

50

告知する可動回転役物部材 37 の可動態様 D において、駆動データ 1 に基づく共通の連続的動作（駆動パターン A ～ C）の後に、個別の動作として駆動パターン G（図 266（D）及び図 274 参照）で可動回転役物部材 37 を可動させる情報である。

【3650】

そして、MPU51 は、16R 確変非昇格フラグをオフに設定し（ステップ S4955）、処理をステップ S4956 に移行する。

【3651】

<ステップ S4956>

ステップ S4956 では、MPU51 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No. 05、No. 09、No. 13、No. 17（図 269 参照）のいずれかであるか否かを判断する。即ち、MPU51 は、複数の可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 20 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 37 が待機位置において停止状態とされているか否かを判断する。

【3652】

MPU51 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No. 05、No. 09、No. 13、No. 17 のいずれかである場合（ステップ S4956：Yes）、即ち複数の可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 20 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 37 が待機位置において停止状態とされている場合、処理をステップ S4956 に移行する。一方、MPU51 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No. 05、No. 09、No. 13、No. 17 のいずれかでない場合（ステップ S4956：No）、即ち複数の可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 20 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 37 が待機位置において停止状態とされていない場合、処理をステップ S4959 に移行する。

【3653】

<ステップ S4957 及び S4958>

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No. 05、No. 09、No. 13、No. 17 のいずれかである場合（ステップ S4956：Yes）、即ち複数の可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 20 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 37 が待機位置において停止状態とされている場合、MPU51 は、駆動データ 1（図 269 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 37 に連続的動作（駆動パターン A ～ C）を実行させるための駆動データ 1 シナリオタイマをクリアする（ステップ S4957）。そして、MPU51 は、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 1 がセットされていることを示す駆動データ 1 セットフラグをオフに設定し（ステップ S4958）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、可動体である可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 20 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 37 が待機位置において停止状態とされている場合には、駆動データ 1 セットフラグをオフに設定することで駆動データ 1 に基づく処理を終了し、可動回転役物部材 37 が待機位置に停止された状態で複数の可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる。

【3654】

<ステップ S4959>

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 No. 05、No. 09、No. 13、No. 17 のいずれかでない場合（ステップ S4956：No）、即ち複数の可動態様 A ～ D に共通の可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させる終了判定条件が成立している（操作ボタン 20 に対する操作がなされた）と判断されたタイミングにおいて、可動回



転役物部材 3 7 が待機位置において停止状態とされていない場合、M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 N o . 2 3、N o . 2 7 ( 図 2 6 9 参照 ) のいずれかであるか否かを判断する ( ステップ S 4 9 5 9 )。即ち、M P U 5 1 は、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的动作を終了させる終了判定条件が成立している ( 操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた ) と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされているか否かを判断する。

【 3 6 5 5 】

M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 N o . 2 3、N o . 2 7 ( 図 2 6 9 参照 ) のいずれかである場合 ( ステップ S 4 9 5 9 : Y e s )、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的动作を終了させる終了判定条件が成立している ( 操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた ) と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされている場合、処理をステップ S 4 9 6 0 に移行する。

10

【 3 6 5 6 】

一方、M P U 5 1 は、終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 N o . 2 3、N o . 2 7 ( 図 2 6 9 参照 ) のいずれでもない場合 ( ステップ S 4 9 5 9 : N o )、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的动作を終了させる終了判定条件が成立している ( 操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた ) と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされていない場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

20

【 3 6 5 7 】

< ステップ S 4 9 6 0 >

終了判定を行った駆動データ 1 の処理が、処理 N o . 2 3、N o . 2 7 ( 図 2 6 9 参照 ) のいずれかである場合 ( ステップ S 4 9 5 9 : Y e s )、即ち複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的动作を終了させる終了判定条件が成立している ( 操作ボタン 2 0 に対する操作がなされた ) と判断されたタイミングにおいて、可動回転役物部材 3 7 が中間作動位置 1 において停止状態とされている場合、M P U 5 1 は、処理 N o . 2 8 実行フラグがオンに設定し ( ステップ S 4 9 6 0 )、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 5 8 】

ここで、前述のように、処理 N o . 2 8 実行フラグは、駆動データ 1 における処理 N o . 2 8 ( 図 2 6 9 参照 ) を実行させることで、可動回転役物部材 3 7 が待機位置に復帰された状態で、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的动作を終了させるフラグであり、当該可動回転役物制御処理の図 2 8 0 のステップ S 4 9 2 4 において、中間作動位置 1 において停止状態とされている可動体である可動回転役物部材 3 7 を待機位置に復帰させて、複数の可動態様 A ~ D に共通の可動回転役物部材 3 7 の連続的动作を終了させるか否かを判断するために参照される。

30

【 3 6 5 9 】

< ステップ S 4 9 6 1 >

駆動データ 1 シナリオタイマの値が最大値でない場合 ( ステップ S 4 9 2 7 : N o )、即ち駆動データ 1 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 1 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的动作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、図 2 8 3 に示すように、M P U 5 1 は、駆動データ 2 未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する ( ステップ S 4 9 6 1 )。駆動データ 2 未セットフラグは、駆動データ 2 をセットさせるフラグである。

40

【 3 6 6 0 】

M P U 5 1 は、駆動データ 2 未セットフラグがオンに設定されている場合 ( ステップ S 4 9 6 1 : Y e s )、処理をステップ S 4 9 6 2 に移行し、駆動データ 2 未セットフラグがオフに設定されている場合 ( ステップ S 4 9 6 1 : N o )、処理をステップ S 4 9 6 7 に移行する。

50

## 【 3 6 6 1 】

<ステップ S 4 9 6 2 ~ S 4 9 6 6 >

駆動データ 2 未セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 6 1 : Y e s )、M P U 5 1 は、駆動データ 2 未セットフラグをオフに設定すると共に (ステップ S 4 9 6 2 )、駆動データ 2 ( 役物動作シナリオデータ 2 ) ( 図 2 7 0 ( B ) 参照 ) をセットする (ステップ S 4 9 6 3 )。駆動データ 2 は、スーパーリーチに発展すること ( S P 発展 ) を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 A ( 図 2 6 6 ( A ) 参照 ) において、共通の連続的動作 ( 駆動パターン A ~ C ) の後に、個別の動作として駆動パターン D ( 図 2 7 0 ( A ) 参照 ) で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

## 【 3 6 6 2 】

そして、M P U 5 1 は、駆動データ 2 ( 図 2 7 0 ( B ) 参照 ) に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン D で可動させるために駆動データ 2 シナリオタイマをセットすると共に (ステップ S 4 9 6 4 )、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 2 がセットされていることを示す駆動データ 2 セットフラグをオンに設定する (ステップ S 4 9 6 5 )。さらに、M P U 5 1 は、駆動データ 2 の処理 N o . 1 を開始させ (ステップ S 4 9 6 6 )、当該可動回転役物制御処理を終了する。

## 【 3 6 6 3 】

<ステップ S 4 9 6 7 >

駆動データ 2 未セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 6 1 : N o )、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 2 がセットされていることを示す駆動データ 2 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4 9 6 7 )。

## 【 3 6 6 4 】

M P U 5 1 は、駆動データ 2 セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 6 7 : Y e s )、処理をステップ S 4 9 6 8 に移行し、駆動データ 2 セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4 9 6 7 : N o )、処理を図 2 8 4 のステップ S 4 9 7 4 に移行する。

## 【 3 6 6 5 】

<ステップ S 4 9 6 8 ~ S 4 9 7 0 >

駆動データ 2 セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4 9 6 7 : Y e s )、M P U 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマを更新し (ステップ S 4 9 6 8 )、更新後の駆動データ 2 シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 4 9 6 9 )。

## 【 3 6 6 6 】

M P U 5 1 は、駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングである場合 (ステップ S 4 9 6 9 : Y e s )、駆動データ 2 に規定される次の処理を開始し (ステップ S 4 9 7 0 )、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 2 7 0 ( B ) に示すように、駆動データ 2 における処理 N o . 3 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを回転停止状態としている場合、処理を処理 N o . 4 に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に 7 2 ステップ回転させる処理が実行される。

## 【 3 6 6 7 】

このように、ステップ S 4 9 6 8 において更新される駆動データ 2 シナリオタイマを参照し、駆動データ 2 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 2 における処理 N o . 0 1 ~ 処理 N o . 0 5 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 3 7 に対して個別の動作として駆動パターン D ( 図 2 7 0 ( A ) 参照 ) で可動回転役物部材 3 7 の動作が実行される。

## 【 3 6 6 8 】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4 9 6 9 : N o )、処理をステップ S 4 9 7 1 に移行する。

## 【 3 6 6 9 】

10

20

30

40

50

## &lt;ステップ S 4 9 7 1&gt;

駆動データ 2 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップ S 4 9 6 9 : N o ）、M P U 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップ S 4 9 7 1 ）。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ 2 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

## 【3 6 7 0】

M P U 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 7 1 : Y e s ）、即ち駆動データ 2（図 2 7 0（B）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップ S 4 9 7 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 4 9 7 1 : N o ）、即ち駆動データ 2 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

## 【3 6 7 1】

## &lt;ステップ S 4 9 7 2 及び S 4 9 7 3&gt;

駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 7 1 : Y e s ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ 2 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、M P U 5 1 は、駆動データ 2（図 2 7 0（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン D で可動させるために駆動データ 2 シナリオタイマをクリアする（ステップ S 4 9 7 2 ）。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 2 がセットされていることを示す駆動データ 2 セットフラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 7 3 ）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ 2 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 7 1 : Y e s ）、可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる。

## 【3 6 7 2】

## &lt;ステップ S 4 9 7 4&gt;

駆動データ 2 セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 6 7 : N o ）、図 2 8 4 に示すように、M P U 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 7 4 ）。駆動データ 3 未セットフラグは、駆動データ 3 をセットさせるフラグである。

## 【3 6 7 3】

M P U 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 7 4 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 7 5 に移行し、駆動データ 3 未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 7 4 : N o ）、処理をステップ S 4 9 8 0 に移行する。

## 【3 6 7 4】

## &lt;ステップ S 4 9 7 5 ~ S 4 9 7 9&gt;

駆動データ 3 未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 7 4 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 3 未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 9 7 5 ）、駆動データ 3（役物動作シナリオデータ 3）（図 2 7 1（B）参照）をセットする（ステップ S 4 9 7 6 ）。駆動データ 3 は、スペシャルリーチに発展すること（S P S P 発展）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 B（図 2 6 6（B）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン E（図 2 7 1（A）参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

## 【3 6 7 5】

そして、M P U 5 1 は、駆動データ 3（図 2 7 1（B）参照）に規定される処理手順に

10

20

30

40

50

従って可動回転役物部材 37 を駆動パターン E で可動させるために駆動データ 3 シナリオタイマをセットすると共に (ステップ S 4977)、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 3 がセットされていることを示す駆動データ 3 セットフラグをオンに設定する (ステップ S 4978)。さらに、M P U 5 1 は、駆動データ 3 の処理 N o . 1 を開始させ (ステップ S 4979)、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3676】

<ステップ S 4980>

駆動データ 3 未セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4974 : N o)、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 37 の動作を制御するために駆動データ 3 がセットされていることを示す駆動データ 3 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 4980)。

10

【3677】

M P U 5 1 は、駆動データ 3 セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4980 : Y e s)、処理をステップ S 4981 に移行し、駆動データ 3 セットフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 4980 : N o)、処理を図 285 のステップ S 4987 に移行する。

【3678】

<ステップ S 4981 ~ S 4983>

駆動データ 3 セットフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 4980 : Y e s)、M P U 5 1 は、駆動データ 3 シナリオタイマを更新し (ステップ S 4981)、更新後の駆動データ 3 シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する (ステップ S 4982)。

20

【3679】

M P U 5 1 は、駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングである場合 (ステップ S 4982 : Y e s)、駆動データ 3 に規定される次の処理を開始し (ステップ S 4983)、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図 271 (B) に示すように、駆動データ 3 における処理 N o . 2 を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理 N o . 3 に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。

【3680】

このように、ステップ S 4981 において更新される駆動データ 3 シナリオタイマを参照し、駆動データ 3 における次の処理を順次実行することで、駆動データ 3 における処理 N o . 01 ~ 処理 N o . 07 の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材 37 に対して個別の動作として駆動パターン E (図 271 (A) 参照) で可動回転役物部材 37 の動作が実行される。

30

【3681】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4982 : N o)、処理をステップ S 4984 に移行する。

【3682】

<ステップ S 4984>

駆動データ 3 に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合 (ステップ S 4982 : N o)、M P U 5 1 は、駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する (ステップ S 4984)。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ 3 によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 3 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

40

【3683】

M P U 5 1 は、駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値である場合 (ステップ S 4984 : Y e s)、即ち駆動データ 3 (図 271 (B) 参照) によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ 3 に基づく可動回転役物部材 37 の連続的動作を終了させると終了判定される場合、処理を

50

ステップ S 4 9 8 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップ S 4 9 8 4 : N o ）、即ち駆動データ 3 によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ 3 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 8 4 】

< ステップ S 4 9 8 5 及び S 4 9 8 6 >

駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 8 4 : Y e s ）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ 3 に基づく可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、M P U 5 1 は、駆動データ 3（  
図 2 7 1（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン E で可動させるために駆動データ 3 シナリオタイマをクリアする（ステップ S 4 9 8 5）。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 3 がセットされていることを示す駆動データ 3 セットフラグをオフに設定し（ステップ S 4 9 8 6）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ 3 シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップ S 4 9 8 4 : Y e s ）、可動回転役物部材 3 7 の連続的動作を終了させる。

【 3 6 8 5 】

< ステップ S 4 9 8 7 >

駆動データ 3 セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 0 : N o ）、図 2 8 5 に示すように、M P U 5 1 は、駆動データ 4 未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 8 7）。駆動データ 4 未セットフラグは、駆動データ 4 をセットさせるフラグである。

【 3 6 8 6 】

M P U 5 1 は、駆動データ 4 未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 7 : Y e s ）、処理をステップ S 4 9 8 8 に移行し、駆動データ 4 未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 7 : N o ）、処理をステップ S 4 9 9 3 に移行する。

【 3 6 8 7 】

< ステップ S 4 9 8 8 ~ S 4 9 9 2 >

駆動データ 4 未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 7 : Y e s ）、M P U 5 1 は、駆動データ 4 未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップ S 4 9 8 8）、駆動データ 4（役物動作シナリオデータ 4）（図 2 7 3 参照）をセットする（ステップ S 4 9 8 9）。駆動データ 4 は、1 6 R 確変大当たりであること（1 6 R 確変昇格）を告知する可動回転役物部材 3 7 の可動態様 C（図 2 6 6（C）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターン A ~ C）の後に、個別の動作として駆動パターン F（図 2 7 2 参照）で可動回転役物部材 3 7 を可動させる情報である。

【 3 6 8 8 】

そして、M P U 5 1 は、駆動データ 4（図 2 7 3 参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材 3 7 を駆動パターン F で可動させるために駆動データ 4 シナリオタイマをセットすると共に（ステップ S 4 9 9 0）、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 4 がセットされていることを示す駆動データ 4 セットフラグをオンに設定する（ステップ S 4 9 9 1）。さらに、M P U 5 1 は、駆動データ 4 の処理 N o . 1 を開始させ（ステップ S 4 9 9 2）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【 3 6 8 9 】

< ステップ S 4 9 9 3 >

駆動データ 4 未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップ S 4 9 8 7 : N o ）、M P U 5 1 は、可動回転役物部材 3 7 の動作を制御するために駆動データ 4 がセットされていることを示す駆動データ 4 セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 4 9 9 3）。

10

20

30

40

50

## 【3690】

M P U 5 1 は、駆動データ4セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 9 3：Y e s）、処理をステップS 4 9 9 4に移行し、駆動データ4セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS 4 9 9 3：N o）、処理を図286のステップS 5 0 0 0に移行する。

## 【3691】

<ステップS 4 9 9 4～S 4 9 9 6>

駆動データ4セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS 4 9 9 3：Y e s）、M P U 5 1 は、駆動データ4シナリオタイマを更新し（ステップS 4 9 9 4）、更新後の駆動データ4シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ4に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップS 4 9 9 5）。 10

## 【3692】

M P U 5 1 は、駆動データ4に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップS 4 9 9 5：Y e s）、駆動データ4に規定される次の処理を開始し（ステップS 4 9 9 6）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図273に示すように、駆動データ4における処理N o . 2を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターを正方向に回転させている場合、処理を処理N o . 3に移行することで昇降用のステッピングモーターを回転停止状態とする。

## 【3693】

このように、ステップS 4 9 9 4において更新される駆動データ4シナリオタイマを参照し、駆動データ4における次の処理を順次実行することで、駆動データ4における処理N o . 0 1～処理N o . 0 7の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材37に対して個別の動作として駆動パターンF（図272参照）で可動回転役物部材37の動作が実行される。 20

## 【3694】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ4に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS 4 9 9 5：N o）、処理をステップS 4 9 9 7に移行する。

## 【3695】

<ステップS 4 9 9 7>

駆動データ4に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS 4 9 9 5：N o）、M P U 5 1 は、駆動データ4シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップS 4 9 9 7）。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ4によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ4に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。 30

## 【3696】

M P U 5 1 は、駆動データ4シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS 4 9 9 7：Y e s）、即ち駆動データ4（図273参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ4に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップS 4 9 9 8に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ4シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップS 4 9 9 7：N o）、即ち駆動データ4によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ4に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。 40

## 【3697】

<ステップS 4 9 9 8及びS 4 9 9 9>

駆動データ4シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS 4 9 9 7：Y e s）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ4に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、M P U 5 1 は、駆動データ4（図273参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンFで 50

可動させるために駆動データ4シナリオタイマをクリアする（ステップS4998）。そして、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ4がセットされていることを示す駆動データ4セットフラグをオフに設定し（ステップS4999）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ4シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS4997：Yes）、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる。

#### 【3698】

<ステップS5000>

駆動データ4セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS4993：No）、図286に示すように、MPU51は、駆動データ5未セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5000）。駆動データ5未セットフラグは、駆動データ5をセットさせるフラグである。

10

#### 【3699】

MPU51は、駆動データ5未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS5000：Yes）、処理をステップS5001に移行し、駆動データ5未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS5000：No）、処理をステップS5006に移行する。

#### 【3700】

<ステップS5001～S5005>

駆動データ5未セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS5000：Yes）、MPU51は、駆動データ5未セットフラグをオフに設定すると共に（ステップS5001）、駆動データ5（役物動作シナリオデータ5）（図274（B）参照）をセットする（ステップS5002）。駆動データ5は、スーパーリーチに発展しないこと（SP非発展）、スペシャルリーチに発展しないこと（SPSP非発展）、又は16R確変大当たりでないこと（16R確変非昇格）を告知する可動回転役物部材37の可動態様D（図266（D）参照）において、共通の連続的動作（駆動パターンA～C）の後に、個別の動作として駆動パターンG（図274（A）参照）で可動回転役物部材37を可動させる情報である。

20

#### 【3701】

そして、MPU51は、駆動データ5（図274（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンFで可動させるために駆動データ5シナリオタイマをセットすると共に（ステップS5003）、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ5がセットされていることを示す駆動データ5セットフラグをオンに設定する（ステップS5004）。さらに、MPU51は、駆動データ5の処理No.1を開始させ（ステップS5005）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

30

#### 【3702】

<ステップS5006>

駆動データ5未セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS5000：No）、MPU51は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ5がセットされていることを示す駆動データ5セットフラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5006）。

40

#### 【3703】

MPU51は、駆動データ4セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS5006：Yes）、処理をステップS5007に移行し、駆動データ5セットフラグがオフに設定されている場合（ステップS5006：No）、当該可動回転役物制御処理を終了する。

#### 【3704】

<ステップS5007～S5009>

駆動データ5セットフラグがオンに設定されている場合（ステップS5006：Yes）、MPU51は、駆動データ5シナリオタイマを更新し（ステップS5007）、更新

50

後の駆動データ5シナリオタイマの値に基づいて、駆動データ5に規定される次の処理に移行するタイミングであるか否かを判断する（ステップS5008）。

【3705】

M P U 5 1 は、駆動データ5に規定される次の処理に移行するタイミングである場合（ステップS5008：Y e s）、駆動データ5に規定される次の処理を開始し（ステップS5009）、当該可動回転役物制御処理を終了する。例えば、図274（B）に示すように、駆動データ5における処理N o . 03を実行している場合には、即ち昇降用のステッピングモーターが停止状態の場合、処理を処理N o . 04に移行することで昇降用のステッピングモーターを逆方向に12ステップ回転させる。

【3706】

このように、ステップS5007において更新される駆動データ5シナリオタイマを参照し、駆動データ5における次の処理を順次実行することで、駆動データ5における処理N o . 01～処理N o . 05の全ての処理が実行される。これにより、可動体である可動回転役物部材37に対して個別の動作として駆動パターンG（図274（B）参照）で可動回転役物部材37の動作が実行される。

【3707】

一方、M P U 5 1 は、駆動データ5に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS5008：N o）、処理をステップS5010に移行する。

【3708】

<ステップS5010>

駆動データ5に規定される次の処理に移行するタイミングでない場合（ステップS5008：N o）、M P U 5 1 は、駆動データ5シナリオタイマの値が最大値であるか否かを判断する（ステップS5010）。即ち、M P U 5 1 は、駆動データ5によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ5に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであるかの終了判定を行う。

【3709】

M P U 5 1 は、駆動データ5シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS5010：Y e s）、即ち駆動データ5（図274（B）参照）によって規定される全ての処理が終了されることに基づく終了判定条件の成立により、駆動データ5に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、処理をステップS5011に移行する。一方、M P U 5 1 は、駆動データ5シナリオタイマの値が最大値でない場合（ステップS5010：N o）、即ち駆動データ5によって規定される全ての処理が終了されていないことに基づく終了判定条件の不成立により、駆動データ5に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングでないと終了判定される場合、当該可動回転役物制御処理を終了する。

【3710】

<ステップS5011及びS5012>

駆動データ5シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS5010：Y e s）、即ち終了判定条件の成立により駆動データ5に基づく可動回転役物部材37の連続的動作を終了させるタイミングであると終了判定される場合、M P U 5 1 は、駆動データ5（図274（B）参照）に規定される処理手順に従って可動回転役物部材37を駆動パターンGで可動させるために駆動データ5シナリオタイマをクリアする（ステップS5011）。そして、M P U 5 1 は、可動回転役物部材37の動作を制御するために駆動データ5がセットされていることを示す駆動データ5セットフラグをオフに設定し（ステップS5012）、当該可動回転役物制御処理を終了する。即ち、駆動データ5シナリオタイマの値が最大値である場合（ステップS5010：Y e s）、可動回転役物部材37の連続的動作を終了させる。

【3711】

[ ボタン演出制御処理 ]

次に、ボタン演出制御処理

10

20

30

40

50



ここで、図 2 8 7 及び図 2 8 8 は、本実施形態のボタン演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 8 7 及び図 2 8 8 を参照しつつボタン演出制御処理を説明する。

【 3 7 1 2 】

< ステップ S 5 1 0 1 >

図 2 8 7 に示すように、本実施形態のボタン演出制御処理では、M P U 5 1 は、まず T 1 ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 1 0 1）。T 1 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 1 が経過した役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミング A において 1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される場合に、図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 8 において、オンに設定される。

10

【 3 7 1 3 】

M P U 5 1 は、T 1 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 1 : Y e s）、即ち役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップ S 5 1 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 1 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 1 : N o）、即ち役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップ S 5 1 0 4 に移行する。

【 3 7 1 4 】

< ステップ S 5 1 0 2 及び S 5 1 0 3 >

20

T 1 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 1 : Y e s）、即ち役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させる場合、M P U 5 1 は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する（ステップ S 5 1 0 2）。即ち、M P U 5 1 は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 1 5 】

M P U 5 1 は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 である場合（ステップ S 5 1 0 2 : Y e s）、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T 1 ボタン演出フラグをオフに設定し（ステップ S 5 1 0 3）、処理を図 2 8 8 のステップ S 5 1 1 0 に移行する。

30

【 3 7 1 6 】

一方、M P U 5 1 は、ノーマルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング A が開始されるまでの残り時間を示す T 1 カウンタの値が 0 でない場合（ステップ S 5 1 0 2 : N o）、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【 3 7 1 7 】

< ステップ S 5 1 0 4 >

T 1 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 1 : N o）、即ち役物作動タイミング A（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させない場合、M P U 5 1 は、T 2 ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 1 0 4）。T 2 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 2 が経過した役物作動タイミング B（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミング B において 1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される場合に、図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 6 において、オンに設定される。

40

【 3 7 1 8 】

M P U 5 1 は、T 2 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 4 : Y e s）、即ち役物作動タイミング B（図 2 6 5 参照）においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップ S 5 1 0 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 2 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 1 0 4 : N o）、即ち役物作動タイミ

50

ング B ( 図 2 6 5 参照 ) においてボタン演出を実行させない場合、処理をステップ S 5 1 0 7 に移行する。

【 3 7 1 9 】

< ステップ S 5 1 0 5 及び S 5 1 0 6 >

T 2 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 ( ステップ S 5 1 0 4 : Y e s ) 、即ち役物作動タイミング B ( 図 2 6 5 参照 ) においてボタン演出を実行させる場合、M P U 5 1 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する ( ステップ S 5 1 0 5 ) 。即ち、M P U 5 1 は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 2 0 】

M P U 5 1 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 である場合 ( ステップ S 5 1 0 5 : Y e s ) 、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T 2 ボタン演出フラグをオフに設定し ( ステップ S 5 1 0 6 ) 、処理を図 2 8 8 のステップ S 5 1 1 0 に移行する。

【 3 7 2 1 】

一方、M P U 5 1 は、スーパーリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング B が開始されるまでの残り時間を示す T 2 カウンタの値が 0 でない場合 ( ステップ S 5 1 0 5 : N o ) 、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【 3 7 2 2 】

< ステップ S 5 1 0 7 >

T 2 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合 ( ステップ S 5 1 0 4 : N o ) 、即ち役物作動タイミング B ( 図 2 6 5 参照 ) においてボタン演出を実行させない場合、M P U 5 1 は、T 3 ボタン演出フラグがオンに設定されているか否かを判断する ( ステップ S 5 1 0 7 ) 。T 3 ボタン演出フラグは、当該特図遊技の開始から時間 T 3 が経過した役物作動タイミング C ( 図 2 6 5 参照 ) においてボタン演出を実行させるフラグであり、役物作動タイミング C において 1 6 R 確変昇格演出又は 1 6 R 確変非昇格演出が実行される場合に、図 2 7 6 のボタン演出設定処理でのステップ S 4 7 0 2 において、オンに設定される。

【 3 7 2 3 】

M P U 5 1 は、T 3 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 ( ステップ S 5 1 0 7 : Y e s ) 、即ち役物作動タイミング C ( 図 2 6 5 参照 ) においてボタン演出を実行させる場合、処理をステップ S 5 1 0 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、T 3 ボタン演出フラグがオフに設定されている場合 ( ステップ S 5 1 0 7 : N o ) 、即ち役物作動タイミング C ( 図 2 6 5 参照 ) においてボタン演出を実行させない場合、処理を図 2 8 8 のステップ S 5 1 1 4 に移行する。

【 3 7 2 4 】

< ステップ S 5 1 0 8 及び S 5 1 0 9 >

T 3 ボタン演出フラグがオンに設定されている場合 ( ステップ S 5 1 0 7 : Y e s ) 、即ち役物作動タイミング C ( 図 2 6 5 参照 ) においてボタン演出を実行させる場合、M P U 5 1 は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 であるか否かを判断する ( ステップ S 5 1 0 8 ) 。即ち、M P U 5 1 は、ボタン演出を開始させるタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 2 5 】

M P U 5 1 は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 である場合 ( ステップ S 5 1 0 8 : Y e s ) 、即ちボタン演出を開始させるタイミングである場合、T 3 ボタン演出フラグをオフに設定し ( ステップ S 5 1 0 9 ) 、処理を図 2 8 8 のステップ S 5 1 1 0 に移行する。

【 3 7 2 6 】

一方、M P U 5 1 は、スペシャルリーチ演出の終盤に設定される役物作動タイミング C

10

20

30

40

50

が開始されるまでの残り時間を示す T 3 カウンタの値が 0 でない場合 (ステップ S 5 1 0 8 : N o )、即ちボタン演出を開始させるタイミングでない場合、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【 3 7 2 7 】

< ステップ S 5 1 1 0 及び S 5 1 1 1 >

ボタン演出を開始させるタイミングである場合、図 2 8 8 に示すように、M P U 5 1 は、ボタン演出を開始させるボタン演出開始コマンドを設定し (ステップ S 5 1 1 0)、このボタン演出開始コマンドを表示制御装置 6 に送信する (ステップ S 5 1 1 1)。これにより、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の制御によって表示演出としてのボタン演出が開始される。

10

【 3 7 2 8 】

< ステップ S 5 1 1 2 及び S 5 1 1 3 >

ステップ S 5 1 1 2 では、M P U 5 1 は、遊技者による操作ボタン 2 0 に対する操作が有効とされる期間 (ボタン操作有効期間) に対応したボタン操作有効期間タイマを設定する。そして、M P U 5 1 は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオンに設定し (ステップ S 5 1 1 3)、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【 3 7 2 9 】

< ステップ S 5 1 1 4 >

ステップ S 5 1 1 4 では、M P U 5 1 は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグがオンに設定されているか否かを判断する。M P U 5 1 は、操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 1 1 4 : Y e s)、処理をステップ S 5 1 1 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、操作有効期間タイマフラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 1 1 4 : N o)、当該ボタン演出制御処理を終了する。

20

【 3 7 3 0 】

< ステップ S 5 1 1 5 及び S 5 1 1 6 >

操作有効期間タイマフラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 1 1 4 : Y e s)、M P U 5 1 は、ボタン操作有効期間タイマから 1 減算し (ステップ S 5 1 1 5)、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が 0 であるか否かを判断する (ステップ S 5 1 1 6)。

30

即ち、ボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了するか否かを判断する。

【 3 7 3 1 】

M P U 5 1 は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が 0 である場合 (ステップ S 5 1 1 6 : Y e s)、即ちボタン操作有効期間が経過した場合、処理をステップ S 5 1 1 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、減算後のボタン操作有効期間タイマの値が 0 でない場合 (ステップ S 5 1 1 6 : N o)、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、処理をステップ S 5 1 1 7 に移行する。

【 3 7 3 2 】

< ステップ S 5 1 1 7 及び S 5 1 1 8 >

減算後のボタン操作有効期間タイマの値が 0 でない場合 (ステップ S 5 1 1 6 : N o)、即ちボタン操作有効期間が経過していない場合、M P U 5 1 は、遊技者により操作ボタン 2 0 が操作されたか否かを判断する (ステップ S 5 1 1 7)。遊技者により操作ボタン 2 0 が操作されたか否かは、図 2 5 6 の操作検出パターン設定処理において、操作ボタン 2 0 の 3 回分の操作状態として「O F F」、「O N」、「O N」の操作パターンが発生しているか否かによって判断する。

40

【 3 7 3 3 】

M P U 5 1 は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン 2 0 が操作された場合 (ステップ S 5 1 1 7 : Y e s)、ボタン操作有効期間タイマをクリアし (ステップ S 5 1 1 8)、処理をステップ S 5 1 1 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン 2 0 が操作されていない場合 (ステップ S

50

5 1 1 7 : N o )、当該ボタン演出制御処理を終了する。

【 3 7 3 4 】

<ステップ S 5 1 1 9 ~ S 5 1 2 1 >

減算後のボタン操作有効期間タイマの値が 0 である場合 (ステップ S 5 1 1 6 : Y e s )、即ちボタン操作有効期間が経過によりボタン演出を終了する場合、又はボタン操作有効期間の経過前に遊技者により操作ボタン 2 0 が操作された場合 (ステップ S 5 1 1 7 : Y e s )、M P U 5 1 は、ボタン操作有効期間タイマが設定されていることを示す操作有効期間タイマフラグをオフに設定する (ステップ S 5 1 1 9 )。

【 3 7 3 5 】

そして、M P U 5 1 は、ボタン演出を終了されるボタン演出終了コマンドを設定すると共に (ステップ S 5 1 2 0)、このボタン演出終了コマンドを表示制御装置 6 に送信し (ステップ S 5 1 2 1)、当該ボタン演出制御処理を終了する。これにより、図柄表示部 3 4 1 では、表示制御装置 6 の制御によって表示演出としてのボタン演出が終了される。

【 3 7 3 6 】

[ 大当たり遊技演出制御処理 ]

次に、図 2 5 3 の副タイマ割込処理のステップ S 2 7 0 5 で実行される大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を説明する。大当たり遊技演出制御処理では、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定される大当たり遊技演出に基づいて、大当たり遊技の進行に応じて大当たり遊技演出を制御する処理が実行される。ここで、図 2 8 9 は、大当たり遊技演出制御処理の手順の一例を示すフローチャートである。以下、図 2 8 9 を参照しつつ大当たり遊技演出制御処理を説明する。

【 3 7 3 7 】

<ステップ S 5 2 0 1 >

図 2 8 9 に示すように、大当たり遊技演出制御処理では、まず M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 5 2 0 1)。大当たり遊技中フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 8 において、大当たり遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、大当たり遊技の実行中であるか否かを判断する。

【 3 7 3 8 】

M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 2 0 1 : Y e s )、即ち大当たり遊技の実行中である場合、処理をステップ S 5 2 0 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、大当たり遊技中フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 2 0 1 : N o )、即ち大当たり遊技の実行中でない場合、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 3 9 】

<ステップ S 5 2 0 2 >

大当たり遊技中フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 2 0 1 : Y e s )、即ち大当たり遊技の実行中である場合、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 5 2 0 2)。オープニング演出開始フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を開始させるフラグであり、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 0 において、オープニング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、オープニング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 4 0 】

M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 2 0 2 : Y e s )、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 3 に移行する。一方、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 2 0 2 : N o )、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 0 5 に移行する。

10

20

30

40

50

## 【 3 7 4 1 】

< ステップ S 5 2 0 3 及び S 5 2 0 4 >

オープニング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : Y e s ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、オープニング演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 5 2 0 3 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

## 【 3 7 4 2 】

そして、M P U 5 1 は、オープニング演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 0 4 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

## 【 3 7 4 3 】

< ステップ S 5 2 0 5 >

オープニング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 2 : N o ）、即ちオープニング演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 5 ）。オープニング演出終了フラグは、大当たり遊技のオープニング演出を終了させるフラグであり、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 2 において、オープニング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

## 【 3 7 4 4 】

M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 6 に移行する。一方、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : N o ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 0 8 に移行する。

## 【 3 7 4 5 】

< ステップ S 5 2 0 6 及び S 5 2 0 7 >

オープニング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : Y e s ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、オープニング演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 5 2 0 6 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたオープニング演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

## 【 3 7 4 6 】

そして、M P U 5 1 は、オープニング演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 0 7 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

## 【 3 7 4 7 】

< ステップ S 5 2 0 8 >

オープニング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 0 5 : N o ）、即ちオープニング演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 0 8 ）。ラウンド遊技演出開始フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を開始させるフラグであり、図 2 5 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 4 において、ラウンド遊技開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

## 【 3 7 4 8 】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S

10

20

30

40

50

5 2 0 8 : Y e s )、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 0 9 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 2 0 8 : N o )、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 1 1 に移行する。

【 3 7 4 9 】

<ステップ S 5 2 0 9 及び S 5 2 1 0 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 2 0 8 : Y e s )、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、大当たり遊技演出のラウンド遊技演出を開始させる処理を実行する (ステップ S 5 2 0 9 )。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

10

【 3 7 5 0 】

そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出開始フラグをオフに設定し (ステップ S 5 2 1 0 )、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 5 1 】

<ステップ S 5 2 1 1 >

ラウンド遊技演出開始フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 2 0 8 : N o )、即ちラウンド遊技演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 5 2 1 1 )。ラウンド遊技演出終了フラグは、大当たり遊技のラウンド遊技演出を終了させるフラグであり、図 2 5 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 7 において、ラウンド遊技終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

20

【 3 7 5 2 】

M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 2 1 1 : Y e s )、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 1 2 に移行する。一方、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 2 1 1 : N o )、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 1 4 に移行する。

30

【 3 7 5 3 】

<ステップ S 5 2 1 2 及び S 5 2 1 3 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオンに設定されている場合 (ステップ S 5 2 1 1 : Y e s )、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を終了させる処理を実行する (ステップ S 5 2 1 2 )。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたラウンド遊技演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

40

【 3 7 5 4 】

そして、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出終了フラグをオフに設定し (ステップ S 5 2 1 3 )、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 5 5 】

<ステップ S 5 2 1 4 >

ラウンド遊技演出終了フラグがオフに設定されている場合 (ステップ S 5 2 1 1 : N o )、即ちラウンド遊技演出を終了するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する (ステップ S 5 2 1 4 )。インターバル演出開始フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を開始させるフラグであり、図 2 5 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 2 9 において、インターバル開始コ

50

マンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、ラウンド遊技演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 5 6 】

M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 4 : Y e s ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 1 5 に移行する。一方、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 4 : N o ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 1 7 に移行する。

【 3 7 5 7 】

< ステップ S 5 2 1 5 及び S 5 2 1 6 >

インターバル演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 4 : Y e s ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングである場合、M P U 5 1 は、大当たり遊技演出のインターバル演出を開始させる処理を実行する（ステップ S 5 2 1 5 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

【 3 7 5 8 】

そして、M P U 5 1 は、インターバル演出開始フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 1 6 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 5 9 】

< ステップ S 5 2 1 7 >

インターバル演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 4 : N o ）、即ちインターバル演出を開始するタイミングでない場合、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップ S 5 2 1 7 ）。インターバル演出終了フラグは、大当たり遊技のインターバル演出を終了させるフラグであり、図 2 5 9 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 3 1 において、インターバル終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、M P U 5 1 は、インターバル演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【 3 7 6 0 】

M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 7 : Y e s ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、処理をステップ S 5 2 1 8 に移行する。一方、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 7 : N o ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、処理をステップ S 5 2 2 0 に移行する。

【 3 7 6 1 】

< ステップ S 5 2 1 8 及び S 5 2 1 9 >

インターバル演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 7 : Y e s ）、即ちインターバル演出を終了するタイミングである場合、M P U 5 1 は、インターバル演出を終了させる処理を実行する（ステップ S 5 2 1 8 ）。具体的には、M P U 5 1 は、図 2 5 8 のコマンド判定処理でのステップ S 4 3 1 7 の大当たり遊技演出設定処理において設定されたインターバル演出のうちの、図柄表示部 3 4 1 での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ 2 6 での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部 2 7 でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

【 3 7 6 2 】

そして、M P U 5 1 は、インターバル演出終了フラグをオフに設定し（ステップ S 5 2 1 9 ）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【 3 7 6 3 】

< ステップ S 5 2 2 0 >

インターバル演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップ S 5 2 1 7 : N o

10

20

30

40

50

）、即ちインターバル演出を終了するタイミングでない場合、MPU51は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5220）。エンディング演出開始フラグは、エンディング演出を開始させるフラグであり、図259のコマンド判定処理でのステップS4333において、エンディング開始コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、エンディング演出を開始するタイミングであるか否かを判断する。

#### 【3764】

MPU51は、エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS5220：Yes）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、処理をステップS5221に移行する。一方、MPU51は、エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS5220：No）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、処理をステップS5223に移行する。

10

#### 【3765】

<ステップS5221及びS5222>

エンディング演出開始フラグがオンに設定されている場合（ステップS5220：Yes）、即ちエンディング演出を開始するタイミングである場合、MPU51は、大当たり遊技演出のエンディング演出を開始させる処理を実行する（ステップS5221）。具体的には、MPU51は、図258のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部341での表示演出を開始させる表示制御処理を実行し、スピーカ26での音声演出を開始させる音声制御処理を実行し、装飾部27でのランプ演出を開始させるランプ制御処理を実行する。

20

#### 【3766】

ここで、エンディング演出は、大当たり遊技において、可動体である開閉扉319が大当たり種別に対応するラウンド遊技回数に応じて、戻り側位置である待機位置と駆動側位置である作動位置との間で往復動作される一連の特定動作が実行される開閉実行モードの終了後に、開閉扉319とは異なる制御対象である図柄表示部341において実行される表示演出である。このエンディング演出では、例えば当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報、当該大当たり遊技での出玉数、大当たりの連荘回数、大当たり連荘中の総出玉数を表示することができる。また、エンディング演出では、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報を表示してもよい。例えば、当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別が、確変大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に確変遊技状態に移行されること）、又は通常大当たりであること（当該大当たり遊技の終了後に時短遊技状態に移行されること）を特定可能な情報を表示してもよい。前者の情報は、例えば可動体である開閉扉319が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉319が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第1の制御を行うことで「RUSH突入」などの文字画像によって表示される。一方、後者の情報は、例えば可動体である開閉扉319が戻り側位置である待機位置に位置された状態で開閉扉319が可動停止されることで開閉実行モードが終了された後に第2の制御を行うことで「チャンスモード突入」などの文字画像によって表示される。このように、エンディング演出において当該大当たり遊技が実行される契機となった大当たり種別を特定可能な情報が表示されることで、当該大当たり種別を遊技者が失念した場合であっても、当該大当たり種別をエンディング演出によって再認識することが可能になる。

30

40

#### 【3767】

そして、MPU51は、エンディング演出開始フラグをオフに設定し（ステップS5222）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

#### 【3768】

<ステップS5223>

エンディング演出開始フラグがオフに設定されている場合（ステップS5220：No）、即ちエンディング演出を開始するタイミングでない場合、MPU51は、エンディン

50



グ演出終了フラグがオンに設定されているか否かを判断する（ステップS5223）。エンディング演出終了フラグは、大当たり遊技のエンディング演出を終了させるフラグであり、図259のコマンド判定処理でのステップS4335において、エンディング終了コマンドを受信した場合にオンに設定される。即ち、MPU51は、エンディング演出を終了するタイミングであるか否かを判断する。

【3769】

MPU51は、エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS5223：Yes）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、処理をステップS5224に移行する。一方、MPU51は、エンディング演出終了フラグがオフに設定されている場合（ステップS5223：No）、即ちエンディング演出を終了する

10

【3770】

<ステップS5224及びS5225>

エンディング演出終了フラグがオンに設定されている場合（ステップS5223：Yes）、即ちエンディング演出を終了するタイミングである場合、MPU51は、エンディング演出を終了させる処理を実行する（ステップS5224）。具体的には、MPU51は、図258のコマンド判定処理でのステップS4317の大当たり遊技演出設定処理において設定されたエンディング演出のうちの、図柄表示部341での表示演出を終了させる表示制御処理を実行し、スピーカ26での音声演出を終了させる音声制御処理を実行し、装飾部27でのランプ演出を終了させるランプ制御処理を実行する。

20

【3771】

そして、MPU51は、エンディング演出終了フラグをオフに設定し（ステップS5225）、当該大当たり遊技演出制御処理を終了する。

【3772】

以上のように、本発明では、始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選手段での抽選結果に応じて、表示手段での1の特定演出の表示中に可動制御手段によって可動手段に対する1の可動態様が決定される。また、本発明では、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される。

【3773】

30

さらに、本発明では、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第1位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による1の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、1の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第1位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第1位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第1位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、本発明では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第1位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第1位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終

40

50

了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、本発明では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

10

#### 【３７７４】

より具体的には、本実施形態では、入球始動部としての第１入賞口３１４又は第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として抽選処理によって実行される大当たり抽選の結果を報知する第１特図遊技又は第２特図遊技において、表示制御処理としての特図遊技演出設定処理によって表示演出が設定され、表示制御処理としての表示制御装置６での表示変動パターンコマンドを受信した場合の処理によって図柄表示部３４１において表示演出が実行される。また、本実施形態では、可動体制御処理としての役物動作演出設定処理によって表示演出の実行中の可動体としての可動回転役物部材３７の可動態様が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定され、可動体制御処理としての可動回転役物制御処理によって表示演出の実行中に可動体としての可動回転役物部材３７が複数の可動態様Ａ～Ｄから決定される１の可動態様に基づいて可動される。

20

#### 【３７７５】

また、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける連続的動作としての共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて可動体としての可動回転役物部材３７が可動され、駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了後には、各可動態様Ａ～Ｄに応じた個別の駆動データ２～５の情報に基づいて連続的動作としての駆動パターンＤ～Ｇのいずれかで可動体としての可動回転役物部材３７が可動される。このように、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作に関しては１つの駆動データ１の情報に基づいて可動回転役物部材３７が可動されることで、１の可動態様Ａ～Ｄに対して使用される駆動データ量を少なくできるためにメモリ負担を軽減できるだけでなく、可動回転役物部材３７を動作させる際の駆動データの読み出しや一時記憶などの制御負担が軽減される。

30

#### 【３７７６】

そして、本実施形態では、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る駆動パターンＡ～Ｃでの動作が１つの駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置である中間作動位置１又は中間作動位置２から戻り側位置である待機位置又は中間作動位置１に、可動回転役物部材３７が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立しているか否かが、即ち遊技者により操作ボタン２０の操作が行われたか否かが判断される。そして、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立していない場合には、引き続き、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作が継続される。一方、複数の可動態様Ａ～Ｄにおける可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の終了判定条件が成立している場合（遊技者による操作ボタン２０に対する操作がある場合）には、駆動データ１（役物動作シナリオデータ）の情報に基づく可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作の途中であっても、可動回転役物部材３７の共通の動作である駆動パターンＡ～Ｃでの動作を終了する。そして、告知内

40

50

容に従って決定される各可動態様 A ~ D に応じた個別の駆動データ 2 ~ 5 の情報に基づいて、連続的動作としての個別の動作である駆動パターン D ~ G での動作で可動体としての可動回転役物部材 37 が可動される。

#### 【3777】

このように、本実施形態では、駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて、複数の可動態様 A ~ D における可動回転役物部材 37 の共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が 1 つの駆動データ 1（役物動作シナリオデータ）の情報に基づいて実行される場合、駆動側位置から戻り側位置に、可動回転役物部材 37 が復帰されるタイミングで、共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立しているか否か（遊技者により操作ボタン 20 の操作が行われたか否か）が判断される。つまり、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置される毎に、終了判定条件の成立の有無である遊技者による操作ボタン 20 に対する操作の有無が判断される。また、本実施形態では、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作において、終了判定条件が成立していると判断される場合（遊技者による操作ボタン 20 に対する操作があったと判断される場合）、戻り側位置に位置する可動回転役物部材 37 の可動が停止されて共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作が終了される。これにより、共通の動作である駆動パターン A ~ C での可動回転役物部材 37 の動作の実行中に共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作の終了判定条件が成立する場合、終了判定条件成立後に可動回転役物部材 37 が戻り側位置に位置された段階で、可動回転役物部材 37 の可動を停止して共通の動作である駆動パターン A ~ C での動作を終了させることができる。その結果、駆動パターン A ~ C での共通の動作の終了判定条件が成立していると判断される場合に、即座に可動回転役物部材 37 の駆動パターン A ~ C での共通の動作を終了させることができる。そのため、複数の可動態様 A ~ D に共通であり、終了判定条件の成立タイミングが不定となり得る連続的動作の終了判定条件の成立から即座に次の動作に移行することができる。その結果、複数の可動態様 A ~ D の終了判定条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動回転役物部材 37 の動作を終了させ、可動体を次動作に円滑に移行させることができる。従って、可動回転役物部材 37 の共通の動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、共通の動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、共通の動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技における表示演出の実行中に、可動回転役物部材 37 が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動回転役物部材 37 を動作させることが可能になる。

#### 【3778】

また、本実施形態では、適用可能な範囲において、前述の第 1 ~ 第 12 の実施形態における設計変更事項と同様な設計変更が可能である。

#### 【3779】

また、各実施形態において、適用可能な範囲において、他の実施形態に記載の事項を適用することも可能である。

#### 【3780】

##### [ 発明の概要 ]

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

#### 【3781】

##### [ 付記 A 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う

10

20

30

40

50

移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、

前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、

前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

#### 【３７８２】

付記Ａ１に係る遊技機では、第１判定状態における第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される所定の第２報知遊技の終了後に実行される、第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される特定の第１報知遊技において特定演出画像を継続して表示させ、特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替え得る。このように、第１判定状態における第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される所定の第２報知遊技の終了後に実行される、第２入賞口への遊技球の入球を契機として実行される特定の第１報知遊技において特定演出画像を継続して表示させ、特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立の有無に基づいて、特定演出画像を継続して表示するか、所定演出画像に切り替えて表示するか選択することが可能になる。例えば、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じない場合には特定演出画像を継続して実行し、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合には所定演出画像を切り替えて実行することが可能になる。その結果、特定演出画像を継続して実行することによる不都合の発生が防止される。

#### 【３７８３】

また、付記 A 1 に係る遊技機では、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技における特定条件の成立の有無に基づいて、特定演出画像を継続して表示するか、所定演出画像に切り替えて表示するか選択することが可能になることで、特定演出画像の終了後に所定演出画像が表示される場合に、遊技者が、特定演出画像が再開されることにより違和感を覚えること、これとは逆に、特定演出画像が再開されないことにより遊技の進行における演出に対して違和感を覚える可能性を低減できるため、遊技者が遊技の進行における演出に対して違和感を覚えることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 3 7 8 4 】

さらに、付記 A 1 に係る遊技機では、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示されることで、第 1 報知遊技で表示されていた特定演出画像を、第 2 報知遊技においても有用に利用することができる。

10

【 3 7 8 5 】

[ 付記 A 2 ]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段 ( 4 1 ) を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記 A 1 に記載の遊技機。

【 3 7 8 6 】

20

付記 A 2 に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【 3 7 8 7 】

30

[ 付記 A 3 ]

前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第 1 時間である第 1 許容状態 ( 短開放 ) と、前記許容状態とされる時間が前記第 1 時間より長い第 2 許容状態 ( 長開放 ) と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) において前記第 1 許容状態 ( 短開放 ) とされた前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記 A 2 に記載の遊技機。

【 3 7 8 8 】

付記 A 3 に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球であることで、第 1 許容状態において第 2 入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

40

【 3 7 8 9 】

[ 付記 A 4 ]

前記特定条件は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) において前記許容状態とされた前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) に 0 を

50

超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 A 2 に記載の遊技機。

【 3 7 9 0 】

付記 A 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技の回数が、0 を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

10

【 3 7 9 1 】

[ 付記 A 5 ]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 A 2 から付記 A 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 7 9 2 】

付記 A 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

20

【 3 7 9 3 】

[ 付記 A 6 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 7 9 4 】

付記 A 6 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【 3 7 9 5 】

[ 付記 A 7 ]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 6 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 3 7 9 6 】

付記 A 7 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 7 9 7 】

[ 付記 A 8 ]

50

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする付記A1から付記A7のいずれかに記載の遊技機。

【3798】

付記A8に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第2報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、特定の第1報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第2報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定の第1報知遊技における特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで所定の第2報知遊技において不都合が生じることが回避され、また所定の第2報知遊技の終了後に再開される第1報知遊技において不都合が生じる場合であっても、当該第1報知遊技が実行される前に事前に不都合の発生が回避される。

10

【3799】

[付記A9]

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)は、前記特定条件が成立する前記特定の第1報知遊技(第1特図遊技)の次に実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)であることを特徴とする付記A8に記載の遊技機。

【3800】

付記A9に係る遊技機では、所定の第2報知遊技が、特定条件が成立する特定の第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技である。このように、所定の第2報知遊技が、特定条件が成立する特定の第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技であることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

20

【3801】

[付記A10]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段(41)を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記所定の第2報知遊技(第2特図遊技)は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第2報知遊技(第2特図遊技)であることを特徴とする付記A1から付記A9のいずれかに記載の遊技機。

30

【3802】

付記A10に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第2報知遊技である場合、当該第2報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第2報知遊技である場合、当該第2報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に継続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

40

【3803】

[付記A11]

前記特定の付記第1報知遊技に実行される所定の付記第1報知遊技(第1特図遊技)において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする付記A1から付記A7のいずれかに記載の遊技機。

【3804】

付記A11に係る遊技機では、第1判定状態における特定の第1報知遊技において特定

50

条件が成立する場合に、所定の第 1 報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 1 報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで第 1 報知遊技において不都合が生じることが回避される。

【 3 8 0 5 】

また、所定の第 2 報知遊技の終了後に再開される第 1 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合に、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数を多く確保される。このように、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数が最大限に確保されることで、特定条件の成立によって特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は特定演出画像を最大限に楽しむことができる。

10

【 3 8 0 6 】

[ 付記 A 1 2 ]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段 ( 4 1 ) を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記特定の第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) であることを特徴とする付記 A 1 1 に記載の遊技機。

20

【 3 8 0 7 】

付記 A 1 2 に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 1 報知遊技である場合、当該第 1 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 1 報知遊技である場合、当該第 1 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に継続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

30

【 3 8 0 8 】

[ 付記 A 1 3 ]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、

前記特定演出画像と前記所定演出画像とは、前記期待度が同一又は略同一に設定されていることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 1 2 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 8 0 9 】

40

付記 A 1 3 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されることで、表示手段に表示される所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合であっても、所定の画像が切り替えられることにより、所定の画像の表示に対する遊技者の期待を低下させることなく維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興味の低下が防止される。

【 3 8 1 0 】

[ 付記 A 1 4 ]

50



前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-5\% \sim +5\%$ に設定されていることを特徴とする付記A 1 3に記載の遊技機。

【3 8 1 1】

[付記A 1 5]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されていることを特徴とする付記A 1 4に記載の遊技機。

【3 8 1 2】

付記A 1 4及び付記A 1 5に係る遊技機では、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定される。このように、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されることで、所定の画像の表示に対する遊技者の期待をより適切に維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下がより適切に防止され、遊技に対する興味の低下がより適切に防止される。

【3 8 1 3】

[付記A 1 6]

前記第1判定状態（通常遊技状態）における前記第1報知遊技（第1特図遊技）において前記表示手段（3 4 1）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記A 1 3から付記A 1 5のいずれかに記載の遊技機。

【3 8 1 4】

付記A 1 6に係る遊技機では、第1判定状態における第1報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第1判定状態における第1報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、継続して実行することにより不都合が発生する確率が高い特定演出画像が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

【3 8 1 5】

[付記A 1 7]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（4 1）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、

前記所定演出画像は、前記特定演出画像よりも前記期待度が高く設定されていることを特徴とする付記A 1から付記A 1 2のいずれかに記載の遊技機。

【3 8 1 6】

付記A 1 7に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されていることで、所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合、所定演出画像への切り替えによって遊技者に示唆する期待度が向上される。これにより、遊技者は、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることに大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興味が向上される。

【3 8 1 7】

[付記A 1 8]

前記報知遊技において前記表示手段（3 4 1）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（3 4 1）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、 $10\%$ 以上に設定されていることを特徴とする付記A 1 7に記載の遊技機。

## 【 3 8 1 8 】

## [ 付記 A 1 9 ]

前記報知遊技において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、 2 5 % 以上に設定されていることを特徴とする付記 A 1 8 に記載の遊技機。

## 【 3 8 1 9 】

付記 A 1 8 及び付記 A 1 9 に係る遊技機では、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、 1 0 % 以上、好ましくは 2 5 % 以上に設定される。このように、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、 1 0 % 以上、好ましくは 2 5 % 以上に設定されることで、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることをより期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることにより大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣がより向上される。

10

## 【 3 8 2 0 】

## [ 付記 A 2 0 ]

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記 A 1 7 から付記 A 1 9 のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 3 8 2 1 】

付記 A 2 0 に係る遊技機では、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、特定演出画像が表示される頻度が多くなるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に、切り替え後の所定演出画像が選択される確率が低く設定されることによって、所定演出画像が表示される頻度が低くなるため、所定演出画像が表示された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

30

## 【 3 8 2 2 】

## [ 付記 A 2 1 ]

前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）が前記所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替えられる場合、切り替え前の前記報知遊技と、切り替え後の前記報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する、前記特定演出画像及び前記所定演出画像とは異なる特定情報画像を前記表示手段（ 3 4 1 ）に表示させることを特徴とする付記 A 1 から付記 A 2 0 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 8 2 3 】

付記 A 2 1 に係る遊技機では、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示される。このように、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示されることで、複数の報知遊技において連続して特定演出画像及び所定演出画像が表示されるのではなく、特定演出画像の表示と所定演出画像の表示との連続性が途切れる。これにより、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられたのではなく、特定演出画像の表示の終了後に、所定演出画像の表示が特定演出画像の表示から独立して実行されたかのような錯覚を遊技者に与えることができるため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装できる。そのため、特定演出画像

40

50

が継続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。

【 3 8 2 4 】

ところで、特定演出画像を継続して実行することで生じる不都合を回避するために特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われた場合には、切り替え後の所定演出画像が実行される報知遊技に対する移行判定の結果は、特別遊技状態に移行させるものとはならない。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われると、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装することで、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことを遊技者に悟られることが防止される。

10

【 3 8 2 5 】

[ 付記 B 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が表示される表示手段（ 3 4 1 ）と、

20

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、を備え、

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

30

当該遊技機は、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）として、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（ 3 4 1 ）に表示する手段と、

40

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第 2 報知遊技（短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技）において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像を表示させる手段（ 5 1 ）と、を備え、

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第 1 報知遊技（第 2 特図遊技の終了後に第 1 特図遊技の保留に対して実行される第 1 特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（ 3 4 1 ）に継続して表示させ、

前記特定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（ 3 4 1 ）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出

50

画像に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

【 3 8 2 6 】

付記 B 1 に係る遊技機では、第 1 判定状態における特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 2 報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、特定の第 1 報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第 2 報知遊技において、特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定の第 1 報知遊技における特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで所定の第 2 報知遊技において不都合が生じることが回避され、また所定の第 2 報知遊技の終了後に再開される第 1 報知遊技において不都合が生じる場合であっても、当該第 1 報知遊技が実行される前に事前に不都合の発生が回避される。

10

【 3 8 2 7 】

[ 付記 B 2 ]

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）は、前記特定条件が成立する前記特定の第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）の次に実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）であることを特徴とする付記 B 1 に記載の遊技機。

【 3 8 2 8 】

付記 B 2 に係る遊技機では、所定の第 2 報知遊技が、特定条件が成立する特定の第 1 報知遊技の次に実行される第 2 報知遊技である。このように、所定の第 2 報知遊技が、特定条件が成立する特定の第 1 報知遊技の次に実行される第 2 報知遊技であることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じることが把握されてから即座に不都合の発生が回避される。

20

【 3 8 2 9 】

[ 付記 B 3 ]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（ 4 1 ）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）であることを特徴とする付記 B 1 に記載の遊技機。

30

【 3 8 3 0 】

付記 B 3 に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 2 報知遊技である場合、当該第 2 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第 2 報知遊技である場合、当該第 2 報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

40

【 3 8 3 1 】

[ 付記 B 4 ]

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（ 3 4 1 ）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（ 3 4 1 ）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 B 1 から付記 B 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 8 3 2 】

付記 B 4 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示さ

50

れる図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 8 3 3 】

[ 付記 B 5 ]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 B 1 から付記 B 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 3 8 3 4 】

付記 B 5 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 8 3 5 】

20

[ 付記 C 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が表示される表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、を備え、

30

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）として、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

40

前記報知遊技実行手段は、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（ 3 4 1 ）に表示する手段と、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第 2 報知遊技（短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技）において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像を表示させる手段（ 5 1 ）と、を備え、

50

前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、

前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定の前記第１報知遊技に実行される所定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において、前記特定演出画像を前記所定演出画像に切り替え得ることを特徴とする遊技機。

【３８３６】

付記Ｃ１に係る遊技機では、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第１報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得る。このように、第１判定状態における特定の第１報知遊技において特定条件が成立する場合に、所定の第１報知遊技において特定演出画像を所定演出画像に切り替え得ることで、特定条件の成立により特定演出画像を継続して実行することで第１報知遊技において不都合が生じることが回避される。

10

【３８３７】

また、所定の第２報知遊技の終了後に再開される第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合に、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数を多く確保される。このように、特定演出画像が連続して表示される報知遊技の回数が最大限に確保されることで、特定条件の成立によって特定演出画像を継続して実行することで不都合が生じる場合であっても、遊技者は特定演出画像を最大限に楽しむことができる。

20

【３８３８】

[付記Ｃ２]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含み、

前記特定の第１報知遊技（第１特図遊技）は、前記特定演出画像が連続して実行される前記特定回数目の前記第１報知遊技（第１特図遊技）であることを特徴とする付記Ｃ１に記載の遊技機。

30

【３８３９】

付記Ｃ２に係る遊技機では、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第１報知遊技である場合、当該第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる。このように、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されているときに遊技者に付与される特典がない場合に、特定回数目に実行される報知遊技が第１報知遊技である場合、当該第１報知遊技において特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることで、特定演出画像を最大限に連続して表示させることができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されることによる遊技者の期待を最大限に維持させることができるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることによる遊技者の遊技に対する興味の低下が低減されるため、遊技に対する興味の低下が防止される。

40

【３８４０】

[付記Ｃ３]

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｃ１又は付記Ｃ２に記載の遊技機。

【３８４１】

50

付記Ｃ３に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３８４２】

[付記Ｃ４]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｃ１から付記Ｃ３のいずれかに記載の遊技機。

【３８４３】

付記Ｃ４に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３８４４】

[付記Ｄ１]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）におい

10

20

30

40

50

て前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、

前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、

前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、

前記特定演出画像と前記所定演出画像とは、前記期待度が同一又は略同一に設定されていることを特徴とする遊技機。

10

#### 【３８４５】

付記Ｄ１に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、特定演出画像と所定演出画像とで同一又は略同一に設定されることで、表示手段に表示される所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合であっても、所定の画像が切り替えられることにより、所定の画像の表示に対する遊技者の期待を低下させることなく維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下が防止され、遊技に対する興味の低下が防止される。

20

#### 【３８４６】

##### [付記Ｄ２]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-5\% \sim +5\%$ に設定されていることを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。

#### 【３８４７】

##### [付記Ｄ３]

前記特定演出画像と前記所定演出画像との前記期待度の差は、 $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されていることを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。

#### 【３８４８】

付記Ｄ２及び付記Ｄ３に係る遊技機では、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定される。このように、特定演出画像と所定演出画像との期待度の差が、 $-5\% \sim +5\%$ 、好ましくは $-2.5\% \sim +2.5\%$ に設定されることで、所定の画像の表示に対する遊技者の期待をより適切に維持できるため、所定の画像が切り替えに起因する遊技者の興味の低下がより適切に防止され、遊技に対する興味の低下がより適切に防止される。

30

#### 【３８４９】

##### [付記Ｄ４]

前記第１判定状態（通常遊技状態）における前記第１報知遊技（第１特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ３のいずれかに記載の遊技機。

40

#### 【３８５０】

付記Ｄ４に係る遊技機では、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第１判定状態における第１報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、継続して実行することにより不都合が発生する確率が高い特定演出画像が連続して表示されることに対して適切に不都合の発生が回避される。

#### 【３８５１】

##### [付記Ｄ５]

50



前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（３４１）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｄ１から付記Ｄ４のいずれかに記載の遊技機。

【３８５２】

付記Ｄ５に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３８５３】

[付記Ｅ１]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）が表示される表示手段（３４１）と、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（４１）と、を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、

前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、

前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行

10

20

30

40

50

判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであり、前記所定演出画像は、前記特定演出画像よりも前記期待度が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【 3 8 5 4 】

付記 E 1 に係る遊技機では、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されている。このように、特別遊技状態に移行させるものであることの期待度が、切り替え前の特定演出画像よりも切り替え後の所定演出画像のほうが高く設定されていることで、所定の画像が特定演出画像から所定演出画像に切り替えられる場合、所定演出画像への切り替えによって遊技者に示唆する期待度が向上される。これにより、遊技者は、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることに大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣が向上される。

10

【 3 8 5 5 】

[ 付記 E 2 ]

前記報知遊技において前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、 1 0 % 以上に設定されていることを特徴とする付記 E 1 に記載の遊技機。

20

【 3 8 5 6 】

[ 付記 E 3 ]

前記報知遊技において前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記所定演出画像が表示される場合の前記期待度と、前記報知遊技において前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記特定演出画像が表示される場合の前記期待度との差は、 2 5 % 以上に設定されていることを特徴とする付記 E 2 に記載の遊技機。

【 3 8 5 7 】

付記 E 2 及び付記 E 3 に係る遊技機では、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、 1 0 % 以上、好ましくは 2 5 % 以上に設定される。このように、所定演出画像と特定演出画像との期待度の差が、 1 0 % 以上、好ましくは 2 5 % 以上に設定されることで、特定演出画像が表示された場合に、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられることをより期待しつつ遊技の進行を楽しむことができると共に、所定演出画像に切り替えられた場合には、所定演出画像が表示された報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることにより大きな期待を抱きつつ当該報知遊技の進行を楽しむことができるため、特定演出画像から所定演出画像への所定の画像の切り替えより遊技の興趣がより向上される。

30

【 3 8 5 8 】

[ 付記 E 4 ]

前記第 1 判定状態 ( 通常遊技状態 ) における前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) において前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記特定演出画像が表示される確率は、前記所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることを特徴とする付記 E 1 から付記 E 3 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 3 8 5 9 】

付記 E 4 に係る遊技機では、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されている。このように、第 1 判定状態における第 1 報知遊技において表示手段に特定演出画像が表示される確率は、所定演出画像が表示される確率よりも高く設定されていることで、特定演出画像が表示される頻度が多くなるため、特定演出画像が所定演出画像に切り替えられることを遊技者が期待する機会が多くなるために遊技の興趣がさらに向上されると共に

50

、切り替え後の所定演出画像が選択される確率が低く設定されることによって、所定演出画像が表示される頻度が低くなるため、所定演出画像が表示された場合の遊技者の喜びがさらに高められるために遊技の興趣がさらに向上される。

【 3 8 6 0 】

[ 付記 E 5 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 E 1 から付記 E 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 8 6 1 】

付記 E 5 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 8 6 2 】

[ 付記 F 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行させるか否かの移行判定 ( 大当たり抽選 ) を行う移行判定手段 ( 4 1 ) と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) と、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 ( 第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技 ) が表示される表示手段 ( 3 4 1 ) と、

前記所定の入賞口 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技 ( 第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技 ) を実行する権利を保留可能な保留手段 ( 4 1 ) と、を備え、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態 ( 通常遊技状態 ) 、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態 ( 確変遊技状態 ) において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) 、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) とは異なる第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技 ( 第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技 ) として、前記第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) と、前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第 1 判定状態 ( 通常遊技状態 ) における所定回数の前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) に連続して特定演出画像 ( 例えばチャンス目演出の画像 ) を前記表示手段 ( 3 4 1 ) に表示する手段と、

前記第 1 判定状態 ( 通常遊技状態 ) における所定回数の所定の前記第 2 報知遊技 ( 短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技 ) において前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記特定演出画像を表示させる手段 ( 5 1 ) と、を備え、

前記所定の第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) の終了後に実行される特定の前記第 1 報知遊技 ( 第 2 特図遊技の終了後に第 1 特図遊技の保留に対して実行される第 1 特図遊技 ) にお

10

20

30

40

50

いて前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、

前記特定の前記第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）が前記所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替えられる場合、切り替え前の前記報知遊技と、切り替え後の前記報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する、前記特定演出画像及び前記所定演出画像とは異なる特定情報画像を前記表示手段（３４１）に表示させることを特徴とする遊技機。

【３８６３】

付記Ｆ１に係る遊技機では、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示される。このように、所定の画像の切り替え前の報知遊技と所定の画像の切り替え後の報知遊技との間に実行される報知遊技において、特定情報を明示又は示唆する特定情報画像が表示されることで、複数の報知遊技において連続して特定演出画像及び所定演出画像が表示されるのではなく、特定演出画像の表示と所定演出画像の表示との連続性が途切れる。これにより、特定演出画像から所定演出画像に切り替えられたのではなく、特定演出画像の表示の終了後に、所定演出画像の表示が特定演出画像の表示から独立して実行されたかのような錯覚を遊技者に与えることができるため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装できる。そのため、特定演出画像が継続して実行されることによって生じる不都合の発生を、遊技者に悟られることなく回避できる。

【３８６４】

ところで、特定演出画像を継続して実行することで生じる不都合を回避するために特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われた場合には、切り替え後の所定演出画像が実行される報知遊技に対する移行判定の結果は、特別遊技状態に移行させるものとはならない。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われると、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことが遊技者に悟られることが懸念される。そのため、特定演出画像から所定演出画像への切り替えが行われなかったように偽装することで、切り替え後の所定演出画像が表示される報知遊技に対する移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものではないことを遊技者に悟られることが防止される。

【３８６５】

[付記Ｆ２]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記Ｆ１に記載の遊技機。

【３８６６】

付記Ｆ２に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【３８６７】

## [ 付記 F 3 ]

前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第 1 時間である第 1 許容状態 ( 短開放 ) と、前記許容状態とされる時間が前記第 1 時間より長い第 2 許容状態 ( 長開放 ) と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) において前記第 1 許容状態 ( 短開放 ) とされた前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記 F 2 に記載の遊技機。

## 【 3 8 6 8 】

付記 F 3 に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球であることで、第 1 許容状態において第 2 入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

10

## 【 3 8 6 9 】

## [ 付記 F 4 ]

前記特定条件は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) において前記許容状態とされた前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 F 2 に記載の遊技機。

20

## 【 3 8 7 0 】

付記 F 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技の回数が、0 を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

30

## 【 3 8 7 1 】

## [ 付記 F 5 ]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 F 2 から付記 F 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 8 7 2 】

付記 F 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

40

## 【 3 8 7 3 】

## [ 付記 F 6 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記 F 1 から付記 F 5 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 8 7 4 】

付記 F 6 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表

50

示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 8 7 5 】

[ 付記 F 7 ]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 A 1 から付記 F 6 のいずれかに記載の遊技機。

10

【 3 8 7 6 】

付記 F 7 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 8 7 7 】

[ 付記 G 1 ]

20

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が表示される表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、を備え、

30

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）として、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

40

前記報知遊技実行手段は、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（ 3 4 1 ）に表示する手段と、

前記第 1 判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第 2 報知遊技（短開放時の第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球を契機として実行される第 2 特図遊技）において前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像を表示させる手段（ 5 1 ）と、を備え、

前記所定の第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第 1 報知遊

50

技（第 2 特図遊技の終了後に第 1 特図遊技の保留に対して実行される第 1 特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（341）に継続して表示させ、

前記特定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（341）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、前記表示手段（341）において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記特定演出画像は、前記表示手段（341）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする遊技機。

【3878】

10

付記 G 1 に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【3879】

[付記 G 2]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（41）を備え、

20

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記 G 1 に記載の遊技機。

【3880】

付記 G 2 に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

30

【3881】

[付記 G 3]

前記第 2 入賞口（315）の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第 1 時間である第 1 許容状態（短開放）と、前記許容状態とされる時間が前記第 1 時間より長い第 2 許容状態（長開放）と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記第 1 許容状態（短開放）とされた前記第 2 入賞口（315）への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記 G 2 に記載の遊技機。

40

【3882】

付記 G 3 に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球であることで、第 1 許容状態において第 2 入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事

50

態が発生することが防止される。

【 3 8 8 3 】

[ 付記 G 4 ]

前記特定条件は、前記表示手段（ 3 4 1 ）に前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において前記許容状態とされた前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 G 2 に記載の遊技機。

【 3 8 8 4 】

付記 G 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技の回数が、0 を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

10

【 3 8 8 5 】

[ 付記 G 5 ]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 G 2 から付記 G 4 のいずれかに記載の遊技機。

20

【 3 8 8 6 】

付記 G 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【 3 8 8 7 】

[ 付記 G 6 ]

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 G 1 から付記 G 5 のいずれかに記載の遊技機。

30

【 3 8 8 8 】

付記 G 6 に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 8 8 9 】

40

[ 付記 H 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）が表示される表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する権利を保留可能な保留手段（ 4 1 ）

50



と、を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

当該遊技機は、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）として、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を実行する報知遊技実行手段を備え、

前記報知遊技実行手段は、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の前記第１報知遊技（第１特図遊技）に連続して特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記表示手段（３４１）に表示する手段と、

前記第１判定状態（通常遊技状態）における所定回数の所定の前記第２報知遊技（短開放時の第２入賞口３１５への遊技球の入球を契機として実行される第２特図遊技）において前記表示手段（３４１）に前記特定演出画像を表示させる手段（５１）と、を備え、

前記所定の第２報知遊技（第２特図遊技）の終了後に実行される特定の前記第１報知遊技（第２特図遊技の終了後に第１特図遊技の保留に対して実行される第１特図遊技）において前記特定演出画像を前記表示手段（３４１）に継続して表示させ、

前記特定の第１報知遊技（第１特図遊技）において特定条件が成立する場合に、前記表示手段（３４１）に表示される前記特定演出画像（例えばチャンス目演出の画像）を前記特定演出画像とは異なる所定演出画像（例えば同色図柄演出の画像）に切り替え得り、

前記特定演出画像及び前記所定演出画像は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする遊技機。

【３８９０】

付記Ｈ１に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、特定演出画像及び所定演出画像が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、特定演出画像及び所定演出画像が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３８９１】

[ 付記Ｈ２ ]

前記特定演出画像が特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示される場合に遊技者に特典を付与する特典付与手段（４１）を備え、

前記特定条件は、前記特定演出画像が前記特定回数以上の前記報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する前記特典がないことを含むことを特徴とする付記Ｈ１に記載の遊技機。

【３８９２】

付記Ｈ２に係る遊技機では、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含む。このように、特定条件が、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが予定されている場合に、遊技者に付与する特典がないことを含むことで、特定条件が成立しない場合には特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特

10

20

30

40

50

典がないにも関わらず、特定演出画像が特定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

【 3 8 9 3 】

[ 付記 H 3 ]

前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) の前記許容状態は、前記許容状態とされる時間が第 1 時間である第 1 許容状態 ( 短開放 ) と、前記許容状態とされる時間が前記第 1 時間より長い第 2 許容状態 ( 長開放 ) と、を含み、

前記特定条件は、前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) において前記第 1 許容状態 ( 短開放 ) とされた前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を含むことを特徴とする付記 H 2 に記載の遊技機。

10

【 3 8 9 4 】

付記 H 3 に係る遊技機では、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球である。このように、特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において第 1 許容状態とされた第 2 入賞口への遊技球の入球であることで、第 1 許容状態において第 2 入賞口することによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

20

【 3 8 9 5 】

[ 付記 H 4 ]

前記特定条件は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) に前記特定演出画像が表示される前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) において前記許容状態とされた前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことを特徴とする付記 H 2 に記載の遊技機。

【 3 8 9 6 】

付記 H 4 に係る遊技機では、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含む。このように、表示手段に特定演出画像が表示される第 1 報知遊技において許容状態とされた第 2 入賞口に 0 を超える特定数以下の遊技球が入球されることを含むことで、許容状態において第 2 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技の回数が、0 を超える特定数以下であることによって特定演出画像が継続して表示される場合に、遊技者に付与する特典がないにも関わらず、特定演出画像が所定回数以上の報知遊技に連続して表示されることが回避される。これにより、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

30

【 3 8 9 7 】

[ 付記 H 5 ]

前記特典は、前記特別遊技の実行であることを特徴とする付記 H 2 から付記 H 4 のいずれかに記載の遊技機。

40

【 3 8 9 8 】

付記 H 5 に係る遊技機では、特典が特別遊技の実行である。このように、特典が特別遊技の実行であることで、報知遊技での表示により特別遊技が実行されることが明示されているにも関わらず、特別遊技が実行されないという事態が発生することが防止される。

【 3 8 9 9 】

[ 付記 H 6 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果は、前記表示手段 ( 3 4 1 ) において変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

50

前記特定演出画像は、前記表示手段（３４１）において停止表示される前記図柄の組み合わせの画像であることを特徴とする付記Ｈ１から付記Ｈ５のいずれかに記載の遊技機。

【３９００】

付記Ｈ６に係る遊技機では、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、特定演出画像が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、特定演出画像が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、特定演出画像が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、特定演出画像が表示された場合に特定演出画像が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【３９０１】

[付記Ｉ１]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

20

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

30

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

40

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

50

## 【 3 9 0 2 】

付記 I 1 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において特定演出画像が表示される場合に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第 2 報知遊技において特定演出画像が表示される場合に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が把握することができる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することが防止されると共に、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

## [ 付記 I 2 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に前記所定の示唆情報を変化させることなく継続して表示することを特徴とする付記 I 1 に記載の遊技機。

## 【 3 9 0 3 】

付記 I 2 に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示されることで、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

20

## 【 3 9 0 4 】

## [ 付記 I 3 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記所定の示唆情報が表示された前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) の次に実行される前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において、前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) において表示されていた態様を維持して前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする付記 I 2 に記載の遊技機。

30

## 【 3 9 0 5 】

付記 I 3 に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された前記第 1 報知遊技の次に実行される第 2 報知遊技において、第 1 報知遊技において表示されていた態様を維持して所定の示唆情報が表示されることで、第 2 報知遊技の実行前の第 1 報知遊技において所定の示唆情報が表示されていたことを、遊技者がより簡易かつ確実に把握することができる。これにより、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣のより低下が防止される。

40

## 【 3 9 0 6 】

## [ 付記 I 4 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記所定の示唆情報が表示された前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) の次に実行される前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において、前記第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) とは異なる態様で前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする付記 I 1 に記載の遊技機。

## 【 3 9 0 7 】

付記 I 4 に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された第 1 報知遊技の次に実行され

50

る第２報知遊技において、第１報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示される。このように、所定の示唆情報が表示された第１報知遊技の次に実行される第２報知遊技において、第１報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、多様な態様で遊技者に把握させることができると共に、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【３９０８】

[付記Ⅰ５]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に、前記所定の示唆情報の表示位置を変化させることなく継続して表示することを特徴とする付記Ⅰ１から付記Ⅰ４に記載の遊技機。

10

【３９０９】

付記Ⅰ５に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

20

【３９１０】

[付記Ⅰ６]

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ⅰ１から付記Ⅰ５のいずれかに記載の遊技機。

30

【３９１１】

付記Ⅰ６に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【３９１２】

[付記Ⅰ７]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ⅰ６に記載の遊技機。

40

【３９１３】

付記Ⅰ７に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定

50

の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

【３９１４】

[付記Ｉ８]

前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記第１報知遊技（第１特図遊技）を実行する権利を第１上限数（例えば４個）まで保留可能な第１保留手段（４１）を備え、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１保留手段（４１）によって前記第１報知遊技（第１特図遊技）を実行する権利が保留されている場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示することを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ７のいずれかに記載の遊技機。

10

【３９１５】

付記Ｉ８に係る遊技機では、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第１入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示されることで、特定遊技状態において第２報知遊技が実行されている間に第１報知遊技を実行する権利が保留された場合に、この第１報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。これにより、特定遊技状態の終了後において、特定遊技状態に移行する前に設定されていた所定の示唆情報の連続回数を超える回数の第１報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。その結果、所定の示唆情報が特定回数以上の第１報知遊技に連続して表示されることで遊技者に特典が付与される場合に、遊技者に付与する特典がないにも拘らず、所定の示唆情報が特定回数以上の第１報知遊技に連続して表示されることが回避されるため、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

20

【３９１６】

[付記Ｉ９]

前記第２入賞口（３１５）が前記許容状態とされる頻度が第１頻度である第１頻度状態と、前記第２入賞口（３１５）が前記許容状態とされる頻度が前記第１頻度よりも高い第２頻度である第２頻度状態とを切り替える許容頻度制御手段と、

を備え、

30

前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第１頻度状態及び前記第２頻度状態の少なくとも一方において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ８のいずれかに記載の遊技機。

【３９１７】

[付記Ｉ１０]

前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第１頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記Ｉ９に記載の遊技機。

【３９１８】

[付記Ｉ１１]

前記特定遊技状態発生手段（４１）は、前記第２頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記Ｉ９又は付記Ｉ１０に記載の遊技機。

40

【３９１９】

付記Ｉ９から付記Ｉ１１に係る遊技機では、第２入賞口が許容状態とされる頻度が低い第１頻度である第１頻度状態、及び第２入賞口が許容状態とされる頻度が高い第２頻度である第２頻度状態の少なくとも一方において、特定遊技状態が発生される。第１頻度状態は、第２入賞口が許容状態とされる頻度が低い。そのため、第１頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が低くなり、特定遊技状態が特別な状態として発生される。一方、第２頻度状態は、第２入賞口が許容状態とされる頻度が高い。そのため、第２頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が高くなり、特定遊技状態が特別ではない状態として発生される。このように、第１頻度状態と第２頻度状態とでは、特定遊技状態の発生頻度

50

が異なり、その位置づけも異なるため、第2入賞口が許容状態とされる頻度が低い第1頻度である第1頻度状態において特定遊技状態を発生される場合と、第2入賞口が許容状態とされる頻度が高い第2頻度である第2頻度状態において特定遊技状態を発生される場合とで異なる遊技性が付与される。これにより、遊技に対する遊技者の注目や興味を向上させることができるため、遊技の興趣が向上される。

【3920】

[付記I12]

前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される第1表示手段(341)と、

前記示唆情報継続表示手段(51)によって前記所定の示唆情報が表示される前記第1表示手段(341)とは異なる第2表示手段(39など)と、

を備えることを特徴とする付記I1から付記I11のいずれかに記載の遊技機。

【3921】

付記I12に係る遊技機では、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第2報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第1表示手段と、所定の示唆情報が表示される第2表示手段とが異なる。このように、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第2報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第1表示手段と、所定の示唆情報が表示される第2表示手段とが異なることで、第1表示手段における特定演出画像の表示を阻害することなく、第2表示手段において所定の示唆情報を表示することができる。これにより、特定演出画像と所定の示唆情報との両方を、互いの視認を阻害することなく確実にかつ適切に表示することができる。

【3922】

[付記I13]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として前記表示手段(341)に表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記I1から付記I12のいずれかに記載の遊技機。

【3923】

付記I13に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【3924】

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様(種別)をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【3925】

[付記I14]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度(例えば明度及び彩度の少なくとも一方)を下げた画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特

10

20

30

40

50

徴とする付記 I 1 から付記 I 1 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 9 2 6 】

付記 I 1 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【 3 9 2 7 】

[ 付記 I 1 5 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 I 1 から付記 I 1 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 9 2 8 】

付記 I 1 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【 3 9 2 9 】

[ 付記 I 1 6 ]

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

30

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記第 2 報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記 I 1 から付記 I 1 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 9 3 0 】

付記 I 1 6 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第 2 報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第 2 報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

40

【 3 9 3 1 】

[ 付記 I 1 7 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 I 1 から付記 I 1 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 9 3 2 】

付記 I 1 7 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定

50



画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【３９３３】

[付記Ｉ１８]

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１７のいずれかに記載の遊技機。

【３９３４】

付記Ｉ１８に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３９３５】

[付記Ｉ１９]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｉ１から付記Ｉ１８のいずれかに記載の遊技機。

【３９３６】

付記Ｉ１９に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３９３７】

[付記Ｊ１]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が

10

20

30

40

50

許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第1入賞口(314)とは異なる第2入賞口(315)を含み、

前記報知遊技(第1特図遊技又は第2特図遊技)は、前記第1入賞口(314)への遊技球の入球を契機として実行される第1報知遊技(第1特図遊技)と、前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される第2報知遊技(第2特図遊技)と、を含み、

所定の前記第1報知遊技(第1特図保留連続演出が実行される第1特図遊技)において所定の示唆情報(大当たり期待度に関する第1特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報)を表示する示唆情報表示手段(341)と、

前記第2入賞口(315)への遊技球の入球を契機として実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)を実行する権利を上限数(例えば4個)まで保留可能な保留手段(41)と、

前記第2入賞口(315)が所定の前記許容状態(長開放)とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段(41)と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像78として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に前記所定の示唆情報を変化させることなく継続して表示することを特徴とする遊技機。

#### 【3938】

付記J1に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に所定の示唆情報が変化されることなく継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

#### 【3939】

##### [付記J2]

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示(キャプチャ画像78として表示)させることを特徴とする付記J1に記載の遊技機。

#### 【3940】

付記J2に係る遊技機では、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定

10

20

30

40

50

の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【３９４１】

[付記Ｊ３]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする付記Ｊ１又は付記Ｊ２に記載の遊技機。

【３９４２】

付記Ｊ３に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第２報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

10

【３９４３】

[付記Ｊ４]

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

20

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記Ｊ１に記載の遊技機。

【３９４４】

付記Ｊ４に係る遊技機では、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

30

【３９４５】

[付記Ｊ５]

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｊ１から付記Ｊ４のいずれかに記載の遊技機。

【３９４６】

付記Ｊ５に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【３９４７】

[付記Ｊ６]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｊ１から付記Ｊ５のいずれかに記載の遊技機。

50

## 【 3 9 4 8 】

付記 J 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 3 9 4 9 】

## [ 付記 K 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）は、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を含み、

所定の前記第 1 報知遊技（保留連続演出が実行される第 1 特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第 2 報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第 2 報知遊技に対応する特定演出画像（第 2 特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（ 5 1 ）と、

前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（ 5 1 ）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像 7 8 として表示）させる示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記所定の示唆情報が表示された前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）の次に実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において、前

10

20

30

40

50

記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）において表示されていた態様を維持して前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする遊技機。

【 3 9 5 0 】

付記 K 1 に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された前記第 1 報知遊技の次に実行される第 2 報知遊技において、第 1 報知遊技において表示されていた態様を維持して所定の示唆情報が表示されることで、第 2 報知遊技の実行前の第 1 報知遊技において所定の示唆情報が表示されていたことを、遊技者がより簡易かつ確実に把握することができる。これにより、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣のより低下が防止される。

10

【 3 9 5 1 】

[ 付記 K 2 ]

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 2 報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像 7 8 として表示）させることを特徴とする付記 K 1 に記載の遊技機。

【 3 9 5 2 】

付記 K 2 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第 2 報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第 2 報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

20

【 3 9 5 3 】

[ 付記 K 3 ]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 2 報知遊技において前記図柄の変動表示領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像 7 8 として表示）させることを特徴とする付記 K 2 に記載の遊技機。

【 3 9 5 4 】

30

付記 K 3 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第 2 報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第 2 報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

【 3 9 5 5 】

[ 付記 K 4 ]

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

40

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 2 報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記 K 1 に記載の遊技機。

【 3 9 5 6 】

付記 K 4 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第 2 報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第 2 報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第 2 報

50

知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

【３９５７】

[付記Ｋ５]

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｋ１から付記Ｋ４のいずれかに記載の遊技機。

【３９５８】

付記Ｋ５に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３９５９】

[付記Ｋ６]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｋ１から付記Ｋ５のいずれかに記載の遊技機。

【３９６０】

付記Ｋ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【３９６１】

[付記Ｌ１]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

10

20

30

40

50

所定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図保留連続演出が実行される第 1 特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第 1 特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（341）と、

前記第 2 入賞口（315）への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留可能な保留手段（41）と、

前記第 2 入賞口（315）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（41）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第 2 入賞口（315）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第 2 報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

10

前記特定遊技状態発生手段（41）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第 2 報知遊技に対応する特定演出画像（第 2 特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（51）と、

前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（51）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像 78 として表示）させる示唆情報継続表示手段（51）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記所定の示唆情報を継続して表示する場合に、前記所定の示唆情報の表示位置を変化させることなく継続して表示することを特徴とする遊技機。

20

#### 【3962】

付記 L1 に係る遊技機では、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示される。このように、所定の示唆情報を継続して表示する場合に、所定の示唆情報の表示位置が変化されることなく継続して表示されることで、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、遊技者が容易に把握することができる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することがさらに防止されると共に、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを事前に把握することができる。その結果、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたことを失念することに起因して、第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより防止されるため、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより防止される。

30

#### 【3963】

##### [ 付記 L2 ]

前記移行判定手段（41）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（51）は、前記第 2 報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする付記 I1 に記載の遊技機。

40

#### 【3964】

付記 L2 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第 2 報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第 2 報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されていることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

50

## 【 3 9 6 5 】

## [ 付記 L 3 ]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 L 1 又は付記 L 2 に記載の遊技機。

## 【 3 9 6 6 】

付記 L 3 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

## 【 3 9 6 7 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

20

## 【 3 9 6 8 】

## [ 付記 L 4 ]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 L 1 から付記 L 3 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 3 9 6 9 】

付記 L 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

## 【 3 9 7 0 】

## [ 付記 L 5 ]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 L 1 から付記 L 4 のいずれかに記載の遊技機。

40

## 【 3 9 7 1 】

付記 L 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実

50



行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【3972】

[付記L6]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記L1から付記L5のいずれかに記載の遊技機。

10

【3973】

付記L6に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【3974】

[付記L7]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記L1から付記L6のいずれかに記載の遊技機。

【3975】

付記L7に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【3976】

[付記L8]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記L1から付記L7のいずれかに記載の遊技機。

【3977】

付記L8に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【3978】

[付記M1]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技(大当たり遊技)が実行される特別遊技状態(大当たり遊技状態)に移行させるか否かの移行判定(大当たり抽選)を行う移行判定手段(41)と、

50

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の視認を阻害しない位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像７８として表示）させることを特徴とする遊技機。

【３９７９】

付記Ｍ１に係る遊技機では、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第２報知遊技において図柄の視認を阻害しない位置に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第２報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第２報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、第２報知遊技において実行される図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

【３９８０】

[ 付記Ｍ２ ]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第２報知遊技において前記図柄の変動表示

10

20

30

40

50

領域に隣接した位置に前記所定の示唆情報を継続して表示（キャプチャ画像 78 として表示）させることを特徴とする付記 M 1 に記載の遊技機。

【 3 9 8 1 】

付記 M 2 に係る遊技機では、第 2 報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させる。このように、第 2 報知遊技において図柄の変動表示領域に隣接した位置に所定の示唆情報を継続して表示させることで、第 2 報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることをより容易に気付かせることが可能になる。これにより、第 2 報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第 2 報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者により容易かつ確実に把握させることができる。

10

【 3 9 8 2 】

[ 付記 M 3 ]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 M 1 又は付記 M 2 に記載の遊技機。

【 3 9 8 3 】

付記 M 3 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【 3 9 8 4 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

30

【 3 9 8 5 】

[ 付記 M 4 ]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 M 1 から付記 M 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 3 9 8 6 】

付記 M 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【 3 9 8 7 】

50

## [ 付記 M 5 ]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 M １から付記 M ４のいずれかに記載の遊技機。

## 【 ３ ９ ８ ８ 】

付記 M ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

## 【 ３ ９ ８ ９ 】

## [ 付記 M ６ ]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 M １から付記 M ５のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 ３ ９ ９ ０ 】

付記 M ６に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

## 【 ３ ９ ９ １ 】

## [ 付記 M ７ ]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記 M １から付記 M ６のいずれかに記載の遊技機。

## 【 ３ ９ ９ ２ 】

付記 M ７に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

## 【 ３ ９ ９ ３ 】

## [ 付記 M ８ ]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 M １から付記 M ７のいずれかに記載の遊技機。

## 【 ３ ９ ９ ４ 】

付記 M ８に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定

50

演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 3 9 9 5 】

[ 付記 N 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

10

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

20

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）は、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を含み、

所定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図保留連続演出が実行される第 1 特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第 1 特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）を実行する権利を第 1 上限数（例えば 4 個）まで保留可能な第 1 保留手段（ 4 1 ）と、

30

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）を実行する権利を第 2 上限数（例えば 4 個）まで保留可能な第 2 保留手段（ 4 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記第 2 上限数以上の特定回数の前記第 2 報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

40

前記特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第 2 報知遊技に対応する特定演出画像（第 2 特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（ 5 1 ）と、

前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（ 5 1 ）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像 7 8 として表示）させる示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）と、

を備え、

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 保留手段（ 4 1 ）によって前記第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）を実行する権利が保留されている場合に、前記所定の示唆情報を

50

継続して表示することを特徴とする遊技機。

【 3 9 9 6 】

付記 N 1 に係る遊技機では、第 1 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第 1 入賞口への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技を実行する権利が保留されている場合に、所定の示唆情報が継続して表示されることで、特定遊技状態において第 2 報知遊技が実行されている間に第 1 報知遊技を実行する権利が保留された場合に、この第 1 報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。これにより、特定遊技状態の終了後において、特定遊技状態に移行する前に設定されていた所定の示唆情報の連続回数を超える回数の第 1 報知遊技に対して所定の示唆情報が表示されることが防止される。その結果、所定の示唆情報が特定回数以上の第 1 報知遊技に連続して表示されることで遊技者に特典が付与される場合に、遊技者に付与する特典がないにも拘らず、所定の示唆情報が特定回数以上の第 1 報知遊技に連続して表示されることが回避されるため、報知遊技での表示により特典が付与されることが明示されているにも関わらず、遊技者に特典が付与されないという事態が発生することが防止される。

10

【 3 9 9 7 】

[ 付記 N 2 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 N 1 に記載の遊技機。

20

【 3 9 9 8 】

付記 N 2 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【 3 9 9 9 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様 ( 種別 ) をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【 4 0 0 0 】

[ 付記 N 3 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度 ( 例えば明度及び彩度の少なくとも一方 ) を下げた画像を、前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 N 1 又は付記 N 2 に記載の遊技機。

40

【 4 0 0 1 】

付記 N 3 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易か

50

つ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【4002】

[付記N4]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記N1から付記N3のいずれかに記載の遊技機。

10

【4003】

付記N4に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

【4004】

[付記N5]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記N1から付記N4のいずれかに記載の遊技機。

【4005】

付記N5に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【4006】

[付記N6]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記N1から付記N5のいずれかに記載の遊技機。

【4007】

40

付記N6に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【4008】

[付記N7]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果が、前記

50

特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 N 1 から付記 N 6 のいずれかに記載の遊技機。

【 4 0 0 9 】

付記 N 7 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 4 0 1 0 】

[ 付記 O 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（ 4 1 ）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）と、

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

20

前記移行判定手段（ 4 1 ）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（ 3 1 4 , 3 1 5 ）は、第 1 入賞口（ 3 1 4 ）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）とは異なる第 2 入賞口（ 3 1 5 ）を含み、

前記報知遊技（第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技）は、前記第 1 入賞口（ 3 1 4 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技（第 1 特図遊技）と、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）と、を含み、

30

所定の前記第 1 報知遊技（第 1 特図保留連続演出が実行される第 1 特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第 1 特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば 4 個）まで保留可能な保留手段（ 4 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）と、

を備え、

40

前記特定遊技状態は、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第 2 報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第 2 報知遊技に対応する特定演出画像（第 2 特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（ 5 1 ）と、

前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（ 5 1 ）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像 7 8 として表示）させる示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）と、

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が前記許容状態とされる頻度が第 1 頻度である第 1 頻度状態

50



と、前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) が前記許容状態とされる頻度が前記第 1 頻度よりも高い第 2 頻度である第 2 頻度状態とを切り替える許容頻度制御手段と、

を備え、

前記特定遊技状態発生手段 ( 4 1 ) は、前記第 1 頻度状態及び前記第 2 頻度状態の少なくとも一方において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする遊技機。

【 4 0 1 1 】

[ 付記 0 2 ]

前記特定遊技状態発生手段 ( 4 1 ) は、前記第 1 頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記 0 1 に記載の遊技機。

【 4 0 1 2 】

[ 付記 0 3 ]

前記特定遊技状態発生手段 ( 4 1 ) は、前記第 2 頻度状態において、前記特定遊技状態を発生させることを特徴とする付記 0 1 又は付記 0 2 に記載の遊技機。

【 4 0 1 3 】

付記 0 1 から付記 0 3 に係る遊技機では、第 2 入賞口が許容状態とされる頻度が低い第 1 頻度である第 1 頻度状態、及び第 2 入賞口が許容状態とされる頻度が高い第 2 頻度である第 2 頻度状態の少なくとも一方において、特定遊技状態を発生される。第 1 頻度状態は、第 2 入賞口が許容状態とされる頻度が低い。そのため、第 1 頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が低くなり、特定遊技状態が特別な状態として発生される。一方、第 2 頻度状態は、第 2 入賞口が許容状態とされる頻度が高い。そのため、第 2 頻度状態では、特定遊技状態が発生される頻度が高くなり、特定遊技状態が特別ではない状態として発生される。このように、第 1 頻度状態と第 2 頻度状態とでは、特定遊技状態の発生頻度が異なり、その位置づけも異なるため、第 2 入賞口が許容状態とされる頻度が低い第 1 頻度である第 1 頻度状態において特定遊技状態を発生される場合と、第 2 入賞口が許容状態とされる頻度が高い第 2 頻度である第 2 頻度状態において特定遊技状態を発生される場合とで異なる遊技性が付与される。これにより、遊技に対する遊技者の注目や興味を向上させることができるため、遊技の興味が向上される。

【 4 0 1 4 】

[ 付記 0 4 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 0 1 から付記 0 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 4 0 1 5 】

付記 0 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興味の低下が防止される。

【 4 0 1 6 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様 ( 種別 ) をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因

10

20

30

40

50

する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

【４０１７】

[付記０５]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記０１から付記０４のいずれかに記載の遊技機。

【４０１８】

付記０５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【４０１９】

[付記０６]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記０１から付記０５のいずれかに記載の遊技機。

20

【４０２０】

付記０６に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【４０２１】

[付記０７]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記０１から付記０６のいずれかに記載の遊技機。

【４０２２】

付記０７に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【４０２３】

[付記０８]

50

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記〇１から付記〇７のいずれかに記載の遊技機。

【４０２４】

付記〇８に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【４０２５】

[付記〇９]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記〇１から付記〇８のいずれかに記載の遊技機。

【４０２６】

付記〇９に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【４０２７】

[付記Ｐ１]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

30

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

40

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（第１特図保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する第１特図保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

50

前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第 2 入賞口（ 3 1 5 ）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第 2 報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（ 4 1 ）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第 2 報知遊技に対応する特定演出画像（第 2 特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（ 5 1 ）と、

前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（ 5 1 ）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像 7 8 として表示）させる示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）と、

前記特定演出画像表示手段（ 5 1 ）によって前記特定演出画像が表示される第 1 表示手段（ 3 4 1 ）と、

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）によって前記所定の示唆情報が表示される前記第 1 表示手段（ 3 4 1 ）とは異なる第 2 表示手段（ 3 9 など）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

#### 【 4 0 2 8 】

付記 P 1 に係る遊技機では、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第 2 報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第 1 表示手段と、所定の示唆情報が表示される第 2 表示手段とが異なる。このように、特定遊技状態の発生に基づいて実行される第 2 報知遊技に対応する特定演出画像が表示される第 1 表示手段と、所定の示唆情報が表示される第 2 表示手段とが異なることで、第 1 表示手段における特定演出画像の表示を阻害することなく、第 2 表示手段において所定の示唆情報を表示することができる。これにより、特定演出画像と所定の示唆情報との両方を、互いの視認を阻害することなく確実に表示することができる。

#### 【 4 0 2 9 】

##### [ 付記 P 2 ]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 P 1 に記載の遊技機。

#### 【 4 0 3 0 】

付記 P 2 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

#### 【 4 0 3 1 】

また、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第 1 報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

#### 【 4 0 3 2 】

10

20

30

40

50

## [ 付記 P 3 ]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 P 1 又は付記 P 2 に記載の遊技機。

## 【 ４ ０ ３ ３ 】

付記 P 3 に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

## 【 ４ ０ ３ ４ 】

## [ 付記 P 4 ]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 P 1 から付記 P 3 のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 ４ ０ ３ ５ 】

付記 P 4 に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

## 【 ４ ０ ３ ６ 】

## [ 付記 P 5 ]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 P 1 から付記 P 4 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 ４ ０ ３ ７ 】

付記 P 5 に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

## 【 ４ ０ ３ ８ 】

## [ 付記 P 6 ]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記 P 1 から付記 P 5 のいずれかに記載の遊技機。

50

## 【 4 0 3 9 】

付記 P 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 0 4 0 】

## [ 付記 P 7 ]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 P 1 から付記 P 6 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 4 0 4 1 】

付記 P 7 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 0 4 2 】

## [ 付記 Q 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行させるか否かの移行判定 ( 大当たり抽選 ) を行う移行判定手段 ( 4 1 ) と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) と、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 ( 第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技 ) を実行する報知遊技実行手段 ( 4 1 ) と、

を備え、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態 ( 通常遊技状態 ) 、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態 ( 確変遊技状態 ) において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) 、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) とは異なる第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) を含み、

前記報知遊技 ( 第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技 ) は、前記第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) と、前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) と、を含み、

所定の前記第 1 報知遊技 ( 保留連続演出が実行される第 1 特図遊技 ) において所定の示唆情報 ( 大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報 ) を表示する示唆情報表示手段 ( 3 4 1 ) と、

前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) を実行する権利を上限数 ( 例えば 4 個 ) まで保留可能な保留手段 ( 4 1 ) と、

前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) が所定の前記許容状態 ( 長開放 ) とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段 ( 4 1 ) と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像78として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

10

を備え、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記所定の示唆情報が表示された前記第1報知遊技(第1特図遊技)の次に実行される前記第2報知遊技(第2特図遊技)において、前記第1報知遊技(第1特図遊技)とは異なる態様で前記所定の示唆情報を表示させることを特徴とする遊技機。

#### 【4043】

付記Q1に係る遊技機では、所定の示唆情報が表示された第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示される。このように、所定の示唆情報が表示された第1報知遊技の次に実行される第2報知遊技において、第1報知遊技とは異なる態様で所定の示唆情報が表示されることで、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを、多様な態様で遊技者に把握させることができると共に、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、遊技者に把握させることができる。

20

#### 【4044】

##### [付記Q2]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Q1に記載の遊技機。

#### 【4045】

30

付記Q2に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

#### 【4046】

40

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様(種別)をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

#### 【4047】

##### [付記Q3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報

50

として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｑ１又は付記Ｑ２に記載の遊技機。

【４０４８】

付記Ｑ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【４０４９】

[付記Ｑ４]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｑ１から付記Ｑ３のいずれかに記載の遊技機。

【４０５０】

20

付記Ｑ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４０５１】

30

[付記Ｑ５]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｑ１から付記Ｑ４のいずれかに記載の遊技機。

【４０５２】

付記Ｑ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【４０５３】

[付記Ｑ６]

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｑ１から付記Ｑ５のいずれかに記載の遊技機。

50



## 【 4 0 5 4 】

付記 Q 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 0 5 5 】

## [ 付記 Q 7 ]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 Q 1 から付記 Q 6 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 4 0 5 6 】

付記 Q 7 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 0 5 7 】

## [ 付記 R 1 ]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技 ( 大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行させるか否かの移行判定 ( 大当たり抽選 ) を行う移行判定手段 ( 4 1 ) と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) と、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果を報知する報知遊技 ( 第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技 ) を実行する報知遊技実行手段 ( 4 1 ) と、

を備え、

前記移行判定手段 ( 4 1 ) は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第 1 確率である第 1 判定状態 ( 通常遊技状態 ) 、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 判定状態 ( 確変遊技状態 ) において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) 、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) とは異なる第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) を含み、

前記報知遊技 ( 第 1 特図遊技又は第 2 特図遊技 ) は、前記第 1 入賞口 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として実行される第 1 報知遊技 ( 第 1 特図遊技 ) と、前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) と、を含み、

所定の前記第 1 報知遊技 ( 保留連続演出が実行される第 1 特図遊技 ) において所定の示唆情報 ( 大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報 ) を表示する示唆情報表示手段 ( 3 4 1 ) と、

前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) を実行する権利を上限数 ( 例えば 4 個 ) まで保留可能な保留手段 ( 4 1 ) と、

前記第 2 入賞口 ( 3 1 5 ) が所定の前記許容状態 ( 長開放 ) とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段 ( 4 1 ) と、

10

20

30

40

50

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第2入賞口(315)が前記所定の許容状態(長開放)とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第2報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段(41)による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第2報知遊技に対応する特定演出画像(第2特図特殊演出によって表示される画像)を表示させる特定演出画像表示手段(51)と、

前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記特定演出画像表示手段(51)によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示(例えばキャプチャ画像78として表示)させる示唆情報継続表示手段(51)と、

10

を備え、

前記移行判定手段(41)による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第2報知遊技において、変動表示されている前記図柄よりも前面側又は背面側に、前記所定の示唆情報を継続して表示させることを特徴とする遊技機。

#### 【4058】

付記R1に係る遊技機では、第2報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示される。このように、第2報知遊技において変動表示されている図柄よりも前面側又は背面側に所定の示唆情報が継続して表示されることで、第2報知遊技において図柄の変動に着目する遊技者に対して、所定の示唆情報が継続して表示されいることを容易に気付かせることが可能になる。これにより、第2報知遊技の開始前に所定の示唆情報が表示されていたこと、及び第2報知遊技の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に容易かつ確実に把握させることができる。

20

#### 【4059】

##### [付記R2]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第2報知遊技(第2特図遊技)において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記R1に記載の遊技機。

#### 【4060】

30

付記R2に係る遊技機では、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第2報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

#### 【4061】

40

また、第1報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第2報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第2報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第1報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様(種別)をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

#### 【4062】

##### [付記R3]

前記示唆情報継続表示手段(51)は、前記第1報知遊技において前記所定の示唆情報

50

として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｒ１又は付記Ｒ２に記載の遊技機。

【４０６３】

付記Ｒ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【４０６４】

[付記Ｒ４]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｒ１から付記Ｒ３のいずれかに記載の遊技機。

【４０６５】

20

付記Ｒ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【４０６６】

30

[付記Ｒ５]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｒ１から付記Ｒ４のいずれかに記載の遊技機。

【４０６７】

付記Ｒ５に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

【４０６８】

[付記Ｒ６]

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記Ｒ１から付記Ｒ５のいずれかに記載の遊技機。

【４０６９】

付記Ｒ６に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄

50

の組み合わせの画像を含む画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４０７０】

[付記Ｒ７]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記Ｒ１から付記Ｒ６のいずれかに記載の遊技機。

10

【４０７１】

付記Ｒ７に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４０７２】

20

[付記Ｓ１]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

30

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

40

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とさ

50

れることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする遊技機。

#### 【４０７３】

付記Ｓ１に係る遊技機では、移行判定手段による移行判定の結果が変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、所定の示唆情報が停止表示される図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

#### 【４０７４】

##### [付記Ｓ２]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｓ１に記載の遊技機。

#### 【４０７５】

付記Ｓ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

#### 【４０７６】

また、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される場合、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になるだけでなく、第１報知遊技において再開される所定の示唆情報の表示態様（種別）をも遊技者に把握させることが可能になる。これにより、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることがより適切に防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下がより適切に防止される。

#### 【４０７７】

##### [付記Ｓ３]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｓ１又は付記Ｓ２に記載の遊技機。

## 【 4 0 7 8 】

付記 S 3 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

## 【 4 0 7 9 】

## [ 付記 S 4 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 S 1 から付記 S 3 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 4 0 8 0 】

付記 S 4 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

20

## 【 4 0 8 1 】

## [ 付記 S 5 ]

前記示唆情報継続表示手段 ( 5 1 ) は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報に対応させた特定画像を、前記第 2 報知遊技 ( 第 2 特図遊技 ) において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 S 1 から付記 S 4 のいずれかに記載の遊技機。

30

## 【 4 0 8 2 】

付記 S 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報に対応させた特定画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

## 【 4 0 8 3 】

## [ 付記 S 6 ]

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段 ( 4 1 ) による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする付記 S 1 から付記 S 5 のいずれかに記載の遊技機。

## 【 4 0 8 4 】

付記 S 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものである。このように、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行

50

させるものであることの期待度を示すものであることで、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４０８５】

[付記Ｔ１]

判定条件の成立に基づいて、遊技者に有利な特別遊技（大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行させるか否かの移行判定（大当たり抽選）を行う移行判定手段（４１）と、

遊技球の入球を契機として前記判定条件を成立させる所定の入賞口（３１４，３１５）と、

10

前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果を報知する報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）を実行する報知遊技実行手段（４１）と、

を備え、

前記移行判定手段（４１）は、前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が第１確率である第１判定状態（通常遊技状態）、又は前記特別遊技状態に移行させると判定される確率が前記第１確率よりも高い第２確率である第２判定状態（確変遊技状態）において前記移行判定を行い、

前記所定の入賞口（３１４，３１５）は、第１入賞口（３１４）、及び遊技球の入球が許容される許容状態と、遊技球の入球が制限される制限状態との切り替えが可能な、前記第１入賞口（３１４）とは異なる第２入賞口（３１５）を含み、

20

前記報知遊技（第１特図遊技又は第２特図遊技）は、前記第１入賞口（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される第１報知遊技（第１特図遊技）と、前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される第２報知遊技（第２特図遊技）と、を含み、

所定の前記第１報知遊技（保留連続演出が実行される第１特図遊技）において所定の示唆情報（大当たり期待度に関する保留連続演出により大当たり期待度に関する情報）を表示する示唆情報表示手段（３４１）と、

前記第２入賞口（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記第２報知遊技（第２特図遊技）を実行する権利を上限数（例えば４個）まで保留可能な保留手段（４１）と、

30

前記第２入賞口（３１５）が所定の前記許容状態（長開放）とされる特定遊技状態を発生可能な特定遊技状態発生手段（４１）と、

を備え、

前記特定遊技状態は、前記第２入賞口（３１５）が前記所定の許容状態（長開放）とされることに基づいて、前記上限数以上の特定回数の前記第２報知遊技を連続して発生させること可能な状態であり、

前記特定遊技状態発生手段（４１）による前記特定遊技状態の発生に基づいて実行される前記第２報知遊技に対応する特定演出画像（第２特図特殊演出によって表示される画像）を表示させる特定演出画像表示手段（５１）と、

40

前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記特定演出画像表示手段（５１）によって前記特定演出画像が表示される場合に、前記所定の示唆情報を継続して表示（例えばキャプチャ画像７８として表示）させる示唆情報継続表示手段（５１）と、

を備え、

前記所定の示唆情報は、前記移行判定手段（４１）による前記移行判定の結果が、前記特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであることを特徴とする遊技機。

【４０８６】

付記Ｔ１に係る遊技機では、特定演出画像及び所定演出画像が、移行判定手段による移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであることの期待度を示すものであること

50

で、所定の示唆情報が表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の示唆情報が表示された場合には、移行判定の結果が特別遊技状態に移行させるものであるかに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４０８７】

[付記Ｔ２]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｔ１に記載の遊技機。

【４０８８】

付記Ｔ２に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像を縮小した画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

10

【４０８９】

[付記Ｔ３]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の濃度（例えば明度及び彩度の少なくとも一方）を下げた画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｔ１又は付記Ｔ２に記載の遊技機。

20

【４０９０】

付記Ｔ３に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の濃度を下げた画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

【４０９１】

[付記Ｔ４]

前記示唆情報継続表示手段（５１）は、前記第１報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像を、前記第２報知遊技（第２特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記Ｔ１から付記Ｔ３のいずれかに記載の遊技機。

40

【４０９２】

付記Ｔ４に係る遊技機では、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第１報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像の輪郭を示す画像が、第２報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第２報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第２報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

50



【 4 0 9 3 】

[ 付記 T 5 ]

前記示唆情報継続表示手段（ 5 1 ）は、前記第 1 報知遊技において前記所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像を、前記第 2 報知遊技（第 2 特図遊技）において前記所定の示唆情報として表示することを特徴とする付記 T 1 から付記 T 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 4 0 9 4 】

付記 T 5 に係る遊技機では、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示される。このように、第 1 報知遊技において所定の示唆情報として表示された画像に対応させた文字画像が、第 2 報知遊技において所定の示唆情報として表示されることで、第 2 報知遊技において実行される演出や図柄の変動表示の視認を阻害することなく、所定の示唆情報を容易かつ確実に表示することが可能になり、第 2 報知の終了後に所定の示唆情報の表示が再開されることを遊技者に把握させることが可能になる。その結果、所定の示唆情報の表示が再開されることに遊技者が違和感を覚えることが防止され、所定の示唆情報の表示が再開されることに起因する遊技の興趣の低下が防止される。

【 4 0 9 5 】

[ 付記 T 6 ]

前記移行判定手段（ 4 1 ）による前記移行判定の結果は、変動表示される図柄を停止表示させることによって報知され、

前記所定の示唆情報は、停止表示される前記図柄の組み合わせの画像を含む画像によって表示されることを特徴とする付記 T 1 から付記 T 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 4 0 9 6 】

付記 T 6 に係る遊技機では、所定の示唆情報が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像である。このように、所定の示唆情報が、報知遊技において表示手段に停止表示される図柄の組み合わせの画像であることで、所定の示唆情報が表示されたことを遊技者が容易に把握することができる。これにより、所定の示唆情報が連続して表示されていることも遊技者が容易に把握することができるため、所定の示唆情報が表示された場合に所定の示唆情報が連続して表示されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【 4 0 9 7 】

[ 付記 A 1 ]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある

10

20

30

40

50

状態（第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに對して設定される時短遊技回数が第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であることを特徴とする遊技機。

【4098】

付記A1に係る遊技機では、第1契機の成立により実行される所定状態において第1契機とは異なる第2契機が成立した場合、特定状態が成立する場合に第1状態よりも利益が高い第2状態が実行される一方で、特定状態が成立しない場合に第1状態が実行される。このように、第1契機の成立により実行される所定状態において第1契機とは異なる第2契機が成立した場合、特定状態が成立する場合に第1状態よりも利益が高い第2状態が実行される一方で、特定状態が成立しない場合に第1状態が実行されることで、利益が高い第2状態が実行されるためには、第1契機の成立による所定状態の実行、所定状態での第2契機の成立、さらには第2契機の成立する場合に特定状態が成立することが条件とされる新規な遊技性が付与される。これにより、遊技者は、第1契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しみ、第1契機の成立後に実行される所定状態において第2契機が成立するか否かに注目して遊技の進行を楽しみ、さらには第2契機が成立する場合には特定条件を満たすか否かに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【4099】

また、付記A1に係る遊技機では、第2契機が成立する場合に決定される所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間が設定される。このように、第2契機が成立する場合に決定される所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間が設定されることで、第2状態の期間が所定の特定値に依存した値として設定される。そのため、遊技者は、第2契機が成立する場合に所定の特定値に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【4100】

さらに、付記A1に係る遊技機では、特定状態が、所定の第2契機が成立した段階での、所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態である。このように、特定状態が、所定の第2契機が成立した段階での、所定の特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態であることで、特定状態が成立し得る段階や特定状態の成否の基準が明確化されるため、特定状態が成立し得る段階や特定状態の成否を把握し易くなる。これにより、遊技者は、所定の第2契機が成立した段階において所定の特定値に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【4101】

[付記B1]

第1契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が1種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第2時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（41）と、

第1状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第2時短遊技状態の維持状態））又は前記第1状態よりも利益の高い第2状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第3時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（41）と、

40

を備え、

前記状態実行手段（41）は、

前記所定状態において前記第1契機とは異なる第2契機（第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第2契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第2状態を実行し得る手段と、

前記第2契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第1状態を実行し得る手段と、

50

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第2契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定状態（第2時短遊技状態）において前記第2契機（第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する確率は、前記所定期間の全期間において同一であることを特徴とする遊技機。

【4102】

付記B1に係る遊技機では、所定状態において第2契機が成立する確率が、所定期間の全期間において同一である。このように、所定状態の所定期間において第2契機が成立する確率が、当該所定期間の全期間において同一であることで、当該所定期間において第2契機が成立するタイミングがランダムとなり、所定状態の所定期間の全期間において第2契機が成立し得る。これにより、所定状態の所定期間の全期間において第2契機が成立することが期待できるため、所定状態の所定期間の一部の期間において第2契機が成立しない不利益を遊技者が受けることもなく、所定状態の所定期間の全期間において遊技の進行を楽しむことができる。

【4103】

[付記B2]

前記所定状態（第2時短遊技状態）の前記所定期間において前記第2契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記特定状態が成立し易いことを特徴とする付記B1に記載の遊技機。

【4104】

付記B2に係る遊技機では、所定状態において第2契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易い。このように、所定状態において第2契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易いことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、特定条件が成立する可能性が高くなり、第2状態が実行される可能性が高くなる期待が高くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第2契機が成立への期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【4105】

[付記B3]

前記所定状態（第2時短遊技状態）において前記第2契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）によって、前記第2状態（第3時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）の大きさが異なることを特徴とする付記B1又は付記B2に記載の遊技機。

【4106】

付記B3に係る遊技機では、所定状態において第2契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第2状態での利益の大きさが異なる。このように、所定状態において第2契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第2状態での利益の大きさが異なることで、所定状態の所定期間における第2契機が成立するタイミングを注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【4107】

[付記B4]

前記所定状態（第2時短遊技状態）において前記第2契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記第2状態（第3時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）が大きいことを特徴とする付記B3に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 0 8 】

付記 B 4 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第 2 状態での利益が大きい。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第 2 状態での利益が大きいことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、第 2 状態において高い利益を受け易くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第 2 契機が成立により第 2 状態において高い利益を受けられることへの期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 1 0 9 】

10

## [ 付記 C 1 ]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

20

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

30

前記所定期間は、前記実行期間よりも長く設定されることを特徴する遊技機。

## 【 4 1 1 0 】

付記 C 1 に係る遊技機では、所定期間が実行期間よりも長く設定される。このように、所定期間が実行期間よりも長く設定されることで、所定状態において、第 2 契機が成立する場合に特定状態が成立する場合と特定状態が成立しない状況が発生し得る。そのため、所定状態において特定状態が成立するか否かは、所定状態が開始されてから終了するまでの所定期間において、どのタイミングで第 2 契機が成立するか依存する遊技性が付与される。これにより、遊技者は、所定状態において第 2 契機が成立することを期待しつつ、第 2 契機が成立するタイミングに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

## 【 4 1 1 1 】

## [ 付記 C 2 ]

前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、

前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、

前記特定値決定手段は、前記第 2 契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

## 【 4 1 1 2 】

付記 C 2 に係る遊技機では、第 2 契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第 2 契機

50

が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったものとなるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第2契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第2契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【4 1 1 3】

[付記C 3]

複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段(4 1)によって前記第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記C 2に記載の遊技機。

10

【4 1 1 4】

付記C 3に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含むことで、第2状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第2契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第2状態が実行される場合の利益の高さを把握することが可能になる。これにより、第2契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

20

【4 1 1 5】

[付記C 4]

前記2種類以上の実行期間は、前記状態実行手段(4 1)によって前記第2状態が実行される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記C 3に記載の遊技機。

【4 1 1 6】

付記C 4に係る遊技機では、2種類以上の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、2種類以上の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者は、第2状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【4 1 1 7】

[付記C 5]

前記実行期間は、1種類であることを特徴とする付記C 1に記載の遊技機。

【4 1 1 8】

付記C 5に係る遊技機では、実行期間が1種類である。このように、実行期間が1種類であることで、第2契機が成立する場合の実行期間が固定期間として設定される。これにより、所定状態における第2契機が成立するタイミングによって特定状態の成否を把握し易くなる。そのため、遊技者は、所定状態における第2契機が成立するタイミングに注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【4 1 1 9】

[付記D 1]

第1契機(通常遊技状態での大当たり抽選結果が1種大当たり)の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態(第2時短遊技状態)を実行する所定状態実行手段(4 1)と、

第1状態(時短遊技回数の設定が無効化される状態(第2時短遊技状態の維持状態))又は前記第1状態よりも利益の高い第2状態(時短遊技回数の設定が有効化される状態(第3時短遊技状態))を実行可能な状態実行手段(4 1)と、

50

を備え、

前記状態実行手段(41)は、

前記所定状態において前記第1契機とは異なる第2契機(第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ)が成立する場合に特定値(時短遊技回数)を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第2契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第2状態を実行し得る手段と、

前記第2契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第1状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第2契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態(第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態)であり、

前記所定状態が実行される前記所定期間において特定タイミングであるか否かを判断する特定タイミング判断手段(41)と、

前記所定状態において所定の演出を実行する演出実行手段(51)と、

を備え、

前記演出実行手段(51)は、

前記所定状態実行手段(41)によって前記所定状態の実行が開始されてから、前記特定タイミング判断手段(41)によって前記特定タイミングであると判断されるまで前記所定の演出として第1演出を実行する手段と、

前記特定タイミング判断手段(41)によって前記特定タイミングであると判断されて以降、前記所定期間において前記所定の演出として前記第1演出とは異なる第2演出を実行する手段と、

を備えることを特徴する遊技機。

#### 【4120】

付記D1に係る遊技機では、所定状態の実行が開始されてから所定期間における特定タイミングまで第1演出が実行され、特定タイミング以降において第1演出とは異なる第2演出が実行される。このように、所定状態の実行が開始されてから所定期間における特定タイミングまで第1演出が実行され、特定タイミング以降において第1演出とは異なる第2演出が実行されることで、遊技者は、所定状態が実行される所定期間において退屈感を覚えることや、遊技に対する興味の低下を抑制できるため、遊技の興趣の低下が防止される。

#### 【4121】

##### [付記D2]

前記所定状態が実行される前記所定期間において、前記特定タイミングまでと前記特定タイミング以降とで、遊技者に付与される利益状態が異なることを特徴する付記D1に記載の遊技機。

#### 【4122】

付記D2に係る遊技機では、所定状態が実行される所定期間において、特定タイミングまでと特定タイミング以降とで遊技者に付与される利益状態が異なる。また、所定期間では、特定タイミングまで第1演出が実行され、特定タイミング以降において第1演出とは異なる第2演出が実行される。そのため、遊技者は、所定期間において実行される所定の演出が、第1演出から第2演出に切り替えられることで特定タイミングが到来したことを把握できる。つまり、遊技者は、第1演出から第2演出に切り替えられることで、付与される利益状態が変化したことを把握できる。これにより、遊技者は、所定状態が実行される所定期間において、第1演出から第2演出への切り替えに注目しつつ利益状態の変化に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣がより向上される。

#### 【4123】

##### [付記D3]

10

20

30

40

50

前記所定状態が実行される前記所定期間において、前記特定タイミングまでに比べて、前記特定タイミング以降のほうが、前記利益状態が高いことを特徴する付記 D 2 に記載の遊技機。

【 4 1 2 4 】

付記 D 3 に係る遊技機では、所定状態が実行される所定期間において、特定タイミングまでに比べて特定タイミング以降のほうが利益状態が高い。即ち、所定期間において、第 1 演出から第 2 演出に切り替えられる場合、第 1 演出が実行される場合に比べて第 2 演出が実行される場合のほうが利益状態が高い。そのため、遊技者は、所定期間において、第 1 演出が実行される場合に比べて、利益状態が高い場合に実行される第 2 演出への切り替えられることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣がより向上

10

【 4 1 2 5 】

[ 付記 D 4 ]

前記特定タイミングは、前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立するタイミングであることを特徴する付記 D 1 から付記 D 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 4 1 2 6 】

付記 D 4 に係る遊技機では、特定タイミングが、所定状態において第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立するタイミングである。このように、特定タイミングが、特定状態が成立するタイミングであることで、遊技者は、所定期間において第 1 演出が実行される場合は第 1 状態であり、所定期間において第 2 演出が実行される場合は第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態であることを所定の演出の種別に基づいて把握できる。即ち、遊技者は、所定期間において第 1 演出から第 2 演出に切り替えられることで、第 1 状態から、利益の高い第 2 状態に移行されたことを把握できる。そのため、遊技者は、所定期間において第 1 演出から第 2 演出に切り替えられること期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣がより向上される。

20

【 4 1 2 7 】

[ 付記 E 1 ]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

30

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

40

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、

所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れことに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定状態実行手段（ 4 1 ）によって前記所定状態の実行が開始されてから所定タイ

50

ミングまでは、前記所定の第2契機が成立する場合であっても成立しないことを特徴とする遊技機。

【4128】

付記E1に係る遊技機では、特定状態が、所定状態の実行が開始されてから所定タイミングまでは、所定の第2契機が成立する場合であっても成立しない。このように、所定状態の実行が開始されてから所定タイミングまでは、所定の第2契機が成立する場合であっても成立しないことで、所定状態において、第2契機が成立する場合に特定状態が成立する場合と特定状態が成立しない状況が発生し得る。そのため、所定状態において特定状態が成立するか否かは、所定状態が開始されてから終了するまでの所定期間において、どのタイミングで第2契機が成立するかに依存する遊技性が付与される。これにより、遊技者は、所定状態において第2契機が成立することを期待しつつ、第2契機が成立するタイミングに注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【4129】

[付記E2]

前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、  
前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、  
前記特定値決定手段は、前記第2契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする付記E1に記載の遊技機。

【4130】

付記E2に係る遊技機では、第2契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第2契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったものとなるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第2契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第2契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

【4131】

[付記E3]

複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段(41)によって前記第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記E2に記載の遊技機。

30

【4132】

付記E3に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が異なる2種類以上の実行期間を含むことで、第2状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第2契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第2状態が実行される場合の利益の高さを把握することが可能になる。これにより、第2契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

40

【4133】

[付記E4]

前記2種類以上の実行期間は、前記状態実行手段(41)によって前記第2状態が実行される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記E3に記載の遊技機。

【4134】

付記E4に係る遊技機では、2種類以上の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、2種類以上の実行期間が、第2状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者

50



は、第2状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【4135】

[付記E5]

前記実行期間は、1種類であることを特徴とする付記E1に記載の遊技機。

【4136】

付記E5に係る遊技機では、実行期間が1種類である。このように、実行期間が1種類であることで、第2契機が成立する場合の実行期間が固定期間として設定される。これにより、所定状態における第2契機が成立するタイミングによって特定状態の成否を把握し易くなる。そのため、遊技者は、所定状態における第2契機が成立するタイミングに注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【4137】

[付記F1]

第1契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が1種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第2時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（41）と、

第1状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第2時短遊技状態の維持状態））又は前記第1状態よりも利益の高い第2状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第3時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（41）と、

を備え、

前記状態実行手段（41）は、

前記所定状態において前記第1契機とは異なる第2契機（第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第2契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第2状態を実行し得る手段と、

前記第2契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第1状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、

所定の前記第2契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第2時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第2時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記特定値は、前記所定の特定値を含めて複数種設定されており、

前記実行期間は、前記特定値に対応させて複数種設定され、

前記特定値決定手段は、前記第2契機が成立する場合に前記複数の特定値から前記所定の特定値を設定することを特徴とする遊技機。

【4138】

付記F1に係る遊技機では、第2契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定される。このように、第2契機が成立する場合に複数の特定値から設定される所定の特定値に基づいて複数の実行期間から実行期間が設定されることで、実行期間は、所定の特定値の種別によって異なったものとなるため、特定状態の成否が、所定の特性値の種別に依存することになる。これにより、第2契機が成立する場合に、所定の特定値から特定状態の成否を把握し難くなる。そのため、遊技者は、第2契機が成立する場合に所定の特性値の種別に注目しつつ、特定状態が成立することを期待して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 3 9 】

## [ 付記 F 2 ]

複数種の前記実行期間は、前記状態実行手段（ 4 1 ）によって前記第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含むことを特徴とする付記 F 1 に記載の遊技機。

## 【 4 1 4 0 】

付記 F 2 に係る遊技機では、複数種の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含む。このように、複数種の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が異なる 2 種類以上の実行期間を含むことで、第 2 状態が実行される場合の利益が実行期間に応じて設定される。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する段階に設定される実行期間に着目することで、第 2 状態が実行される場合の利益の高さを把握することが可能になる。これにより、第 2 契機が成立する段階に設定される実行期間に対する注目度や興味をより向上させることが可能になるため、遊技の興味が向上される。

10

## 【 4 1 4 1 】

## [ 付記 F 3 ]

前記 2 種類以上の実行期間は、前記状態実行手段（ 4 1 ）によって前記第 2 状態が実行される場合の利益が高いほど、前記特定状態が成立する確率が高いことを特徴とする付記 F 2 に記載の遊技機。

## 【 4 1 4 2 】

付記 F 3 に係る遊技機では、2 種類以上の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高い。このように、2 種類以上の実行期間が、第 2 状態が実行される場合の利益が高いほど特定状態が成立する確率が高いことで、遊技者は、第 2 状態が実行される場合の利益が高い実行期間が設定されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、利益が高い実行期間が設定される場合に特定状態が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

20

## 【 4 1 4 3 】

## [ 付記 G 1 ]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

30

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

40

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）は、前記所定状態（第 2 時短遊技状態）における前記所定期間の全期間において成立し得ることを特徴とする遊技機。

50

## 【 4 1 4 4 】

付記 G 1 に係る遊技機では、第 2 契機が、所定状態における所定期間の全期間において成立し得る。このように、第 2 契機が、所定状態における所定期間の全期間において成立し得ることで、当該所定期間において第 2 契機が成立するタイミングがランダムとなり、所定状態の所定期間の全期間において第 2 契機が成立し得る。これにより、所定状態の所定期間の全期間において第 2 契機が成立することが期待できるため、所定状態の所定期間の一部の期間において第 2 契機が成立しない不利益を遊技者が受けることもなく、所定状態の所定期間の全期間において遊技の進行を楽しむことができる。

## 【 4 1 4 5 】

## [ 付記 G 2 ]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）の前記所定期間において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記特定状態が成立し易いことを特徴とする付記 G 1 に記載の遊技機。

## 【 4 1 4 6 】

付記 G 2 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易い。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど、特定条件が成立し易いことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、特定条件が成立する可能性が高くなり、第 2 状態が実行される可能性が高くなる期待が高くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第 2 契機が成立への期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 1 4 7 】

## [ 付記 G 3 ]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）によって、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）の大きさが異なることを特徴とする付記 G 1 又は付記 G 2 に記載の遊技機。

## 【 4 1 4 8 】

付記 G 3 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第 2 状態での利益の大きさが異なる。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間によって第 2 状態での利益の大きさが異なることで、所定状態の所定期間における第 2 契機が成立するタイミングを注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 1 4 9 】

## [ 付記 G 4 ]

前記所定状態（第 2 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立（時短図柄停止外れ）する場合に前記特定条件が成立する場合、前記所定状態の残り期間（残りの時短回数）が短いほど、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）での利益（時短遊技回数）が大きいことを特徴とする付記 G 3 に記載の遊技機。

## 【 4 1 5 0 】

付記 G 4 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第 2 状態での利益が大きい。このように、所定状態において第 2 契機が成立する場合に特定条件が成立する場合、所定状態の残り期間が短いほど第 2 状態での利益が大きいことで、所定状態の残り期間が短くなるほど（所定期間の終了が近づくほど）、第 2 状態において高い利益を受け易くなる遊技性が付与される。これにより、所定期間の終了が近づくことによる不安を抱きつつも、所定期間の終了が近づく場合に第 2 契機が成立により第 2 状態において高い利益を受けられることへの期待を抱きつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 5 1 】

## [ 付記 H 1 ]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記所定状態実行手段（ 4 1 ）は、前記所定期間における前記特定状態の成否に関係無く、予め設定される前記所定期間が満了するまで前記所定状態を実行することを特徴とする遊技機。

## 【 4 1 5 2 】

付記 H 1 に係る遊技機では、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行される。このように、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行されることで、遊技者は、所定状態の利益を所定期間の全期間において所定状態の利益を享受することが可能になる。

## 【 4 1 5 3 】

また、所定期間における特定状態の成否に関係無く、予め設定される所定期間が満了するまで所定状態が実行されることで、例えば所定期間の満了時に特定状態の成立を遊技者に報知する遊技性を付与することが可能になる。この場合、遊技者は、所定期間の満了時において、所定状態が実行される所定期間における特定状態の成否を把握することができる。これにより、遊技者は、所定期間において特定状態が成立していたことを期待しつつ所定期間の満了を心待ちにして遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

## 【 4 1 5 4 】

## [ 付記 H 2 ]

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記所定期間が満了後に前記第 2 状態を実行することを特徴とする付記 H 1 に記載の遊技機。

## 【 4 1 5 5 】

付記 H 2 に係る遊技機では、所定状態において第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、所定期間が満了後に第 2 状態が実行される。このように、所定状態において第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、所定期間が満了後に第 2 状態が実行されることで、所定状態の利益を所定期間の全期間において所定状態の利益を享受しつつ、所定期間の満了後に改めて第 2 状態の利益を享受することができる。

10

20

30

40

50

## 【 4 1 5 6 】

## [ 付記 I 1 ]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立する場合に、当該第 2 状態での利益を再設定可能な再設定手段を備えることを特徴とする遊技機。

## 【 4 1 5 7 】

付記 I 1 に係る遊技機では、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に当該第 2 状態での利益が再設定され得る。このように、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に当該第 2 状態での利益が再設定され得ることで、第 2 状態での第 2 契機の成立時に何らの利益が付与されないことに対して遊技者が違和感を覚えることが防止され、遊技の興趣の低下が防止される。

## 【 4 1 5 8 】

## [ 付記 I 2 ]

前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立する場合に、当該第 2 契機の成立に対して所定利益を決定する利益決定手段を備え、

前記再設定手段は、前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）において前記第 2 契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記所定利益が、当該第 2 契機の成立時の前記第 2 状態での利益よりも大きい場合、前記第 2 状態における利益を前記所定利益に再設定することを特徴とする付記 I 1 に記載の遊技機。

## 【 4 1 5 9 】

付記 I 2 に係る遊技機では、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に当該第 2 契機の成立に対して決定される所定利益が、当該第 2 契機の成立時の第 2 状態での利益よりも大きい場合に、第 2 状態における利益が所定利益に再設定される。このように、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に当該第 2 契機の成立に対して決定される所定利益が、当該第 2 契機の成立時の第 2 状態での利益よりも大きい場合に、第 2 状態における利益が所定利益に再設定されることで、第 2 契機の成立により第 2 状態での利益が再設定される場合には必ず第 2 状態での利益が高められる。これにより、遊技者、第 2 状態においても第 2 契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、第 2 利益が成立する場合には第 2 契機の成立による利益に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に決定される所定利益が、第 2 状態における第 2 契機の成立時の利益よりも大きい場合に第 2 状態にお

10

20

30

40

50

ける利益が所定利益に再設定されることで、第2状態での利益が再設定される場合に第2状態での利益が低下することが防止される。これにより、第2状態での利益の再設定によって遊技者が不利益を受けることが防止されたため、遊技の興趣の低下が防止される。

【4160】

[付記I3]

前記利益決定手段は、前記所定利益を前記第2状態(第3時短遊技状態)の利益期間として決定し、

前記再設定手段は、前記利益決定手段によって決定される前記利益期間が、当該第2契機の成立時における前記第2状態の残り期間よりも長い場合に、前記第2状態の残り期間を、前記利益決定手段によって決定される前記利益期間に再設定することを特徴とする付記I2に記載の遊技機。

10

【4161】

付記I3に係る遊技機では、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される第2状態の利益期間が、当該第2契機の成立時における第2状態の残り期間よりも長い場合に、第2状態の残り期間が当該利益期間に再設定される。このように、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される第2状態の利益期間が、当該第2契機の成立時における第2状態の残り期間よりも長い場合に、第2状態の残り期間が当該利益期間に再設定されることで、第2状態での利益期間が再設定される場合には必ず利益期間が長くなる。これにより、遊技者、第2状態においても第2契機が成立することを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、第2利益が成立する場合には第2契機の成立による利益期間に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。また、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される第2状態の利益期間が、当該第2契機の成立時における第2状態の残り期間よりも長い場合に、第2状態の残り期間が当該利益期間に再設定されることで、第2状態での利益期間が再設定される場合に第2状態での利益期間が短縮されることが防止される。これにより、第2状態での利益期間の再設定によって遊技者が不利益を受けることが防止されたため、遊技の興趣の低下が防止される。

20

【4162】

[付記I4]

前記第2状態(第3時短遊技状態)において前記第2契機が成立する場合に、当該第2契機の成立に対して所定利益を決定する利益決定手段を備え、

30

前記再設定手段は、前記第2状態(第3時短遊技状態)において前記第2契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記所定利益を、当該第2契機の成立時における前記第2状態での利益とは無関係に、前記第2状態における利益として再設定することを特徴とする付記I1から付記I3のいずれかに記載の遊技機。

【4163】

付記I4に係る遊技機では、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される所定利益が、当該第2契機の成立時における第2状態での利益とは無関係に、第2状態における利益として再設定される。このように、第2状態において第2契機が成立する場合に決定される所定利益が、当該第2契機の成立時における第2状態での利益とは無関係に、第2状態における利益として再設定されることで、第2状態において第2契機が成立する場合に第2状態での利益が高低する。そのため、遊技者は、第2契機が成立する場合に所定利益に注目し、また第2状態での利益の高低に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

40

【4164】

[付記I5]

前記利益決定手段は、前記所定利益を前記第2状態(第3時短遊技状態)の利益期間として決定し、

前記再設定手段は、前記第2状態(第3時短遊技状態)において前記第2契機が成立する場合に前記利益決定手段によって決定される前記利益期間を、当該第2契機の成立時における前記第2状態での残りの期間とは無関係に、前記第2状態における残りの期間とし

50

て再設定することを特徴とする付記 I 4 に記載の遊技機。

【 4 1 6 5 】

付記 I 5 に係る遊技機では、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に決定される利益期間が、当該第 2 契機の成立時における第 2 状態での利益期間とは無関係に、第 2 状態における利益期間として再設定される。このように、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に決定される利益期間が、当該第 2 契機の成立時における第 2 状態での利益期間とは無関係に、第 2 状態における利益期間として再設定されることで、第 2 状態において第 2 契機が成立する場合に第 2 状態での利益期間が長短する。そのため、遊技者は、第 2 契機が成立する場合に利益期間に注目し、また第 2 状態での利益期間の長短に注目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 4 1 6 6 】

[ 付記 J 1 ]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（ 4 1 ）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記状態実行手段（ 4 1 ）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

20

30

複数種の開放態様（短開放、長開放）から選択される所定の開放態様により開放されることによって遊技球が入球可能な所定の入球手段（ 3 1 5 ）を備え、

前記第 1 状態（第 2 時短遊技状態）と前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）とは、前記所定の入球手段（ 3 1 5 ）の前記所定の開放態様が異なることを特徴とする遊技機。

【 4 1 6 7 】

付記 J 1 に係る遊技機では、第 1 状態と第 2 状態とで、所定の入球手段の開放態様が異なる。このように、第 1 状態と第 2 状態とで、所定の入球手段の開放態様が異なることで、第 2 契機が成立する場合に特定条件の成否によって入球手段の開放態様が異なる遊技性、即ち当該特定条件の成否によって所定の入球手段への遊技球の入球容易性が異なる。これにより、第 1 状態及び第 2 状態での利益が、所定の入球手段への遊技球が容易性、即ち所定の入球手段への遊技球により得られる遊技者にとっての直接的な利益（例えば大当たり抽選回数、賞球）に繋がるため、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興趣が向上される。

40

【 4 1 6 8 】

[ 付記 J 2 ]

前記複数種の開放態様は、第 1 開放態様（短開放）、及び前記第 1 開放態様よりも遊技球が入球し易い第 2 開放態様（長開放）を含み、

前記第 1 状態（第 2 時短遊技状態）では、前記所定の入球手段（ 3 1 5 ）が前記第 1 開

50

放態様で開放され、

前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）では、前記所定の入球手段（3 1 5）が前記第 2 開放態様で開放されることを特徴とする付記 J 1 に記載の遊技機。

【4 1 6 9】

付記 J 2 に係る遊技機では、第 1 状態よりも第 2 状態のほうが所定の入球手段に遊技球が入球し易い。このように、第 1 状態よりも第 2 状態のほうが所定の入球手段に遊技球が入球し易いことで、第 2 契機が成立する場合の特定条件の成立により実行される第 2 状態において所定の入球手段に遊技球が入球し易く、第 2 契機が成立する場合の特定条件の不成立により実行される第 1 状態において所定の入球手段に遊技球が入球し難くなる。これにより、第 2 状態では、第 1 状態に比べて、所定の入球手段への遊技球により得られる利益を享受し易い遊技性が付与されるため、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

10

【4 1 7 0】

[付記 K 1]

第 1 契機（通常遊技状態での大当たり抽選結果が 1 種大当たり）の成立に基づいて、所定期間において所定利益を付与可能な所定状態（第 2 時短遊技状態）を実行する所定状態実行手段（4 1）と、

第 1 状態（時短遊技回数の設定が無効化される状態（第 2 時短遊技状態の維持状態））又は前記第 1 状態よりも利益の高い第 2 状態（時短遊技回数の設定が有効化される状態（第 3 時短遊技状態））を実行可能な状態実行手段（4 1）と、

20

を備え、

前記状態実行手段（4 1）は、

前記所定状態において前記第 1 契機とは異なる第 2 契機（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れ）が成立する場合に特定値（時短遊技回数）を決定する特定値決定手段と、

前記所定状態において前記第 2 契機が成立した場合に特定状態が成立する場合、前記第 2 状態を実行し得る手段と、

前記第 2 契機が成立した場合に前記特定状態が成立しない場合、前記第 1 状態を実行し得る手段と、

を備え、

30

前記特定状態は、所定の前記第 2 契機が成立した段階での、所定の前記特定値に基づいて実行され得る実行期間のうちの前記所定状態終了後に実行され得る期間が所定以上ある状態（第 2 時短遊技状態での大当たり抽選結果が時短図柄停止外れであることに対して設定される時短遊技回数が第 2 時短遊技状態での残りの時短回数よりも多い状態）であり、

所定の開放態様により開放されることによって遊技球が入球可能な所定の入球手段（3 1 5）を備え、

前記第 1 状態（第 2 時短遊技状態）及び前記第 2 状態（第 3 時短遊技状態）では、前記所定の入球手段（3 1 5）への遊技球の入球を契機として所定の当否判定（大当たり抽選）が実行されることを特徴とする遊技機。

【4 1 7 1】

40

付記 K 1 に係る遊技機では、第 1 状態及び第 2 状態での所定の入球手段への遊技球の入球を契機として所定の当否判定が実行される。このように、第 1 状態及び第 2 状態での所定の入球手段への遊技球の入球によって所定の当否判定が実行されることで、第 2 契機が成立する場合の特定条件の成立の有無により、即ち第 1 状態と第 2 状態とで、所定の当否判定が実行される頻度（確率）や、所定の当否判定での当選確率が異なる遊技性を付与できる。これにより、遊技に対する注目度や興味が向上され、遊技の興味が向上される。

【4 1 7 2】

[付記 K 2]

前記第 2 契機は、前記当否判定手段（4 1）による前記所定の当否判定の結果が所定の結果（時短図柄停止外れ）であることを条件に成立し得ることを特徴とする付記 K 1 に記

50



載の遊技機。

【 4 1 7 3 】

付記 K 2 に係る遊技機では、第 2 契機が、所定の入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の当否判定の結果が所定の結果であることを条件に成立し得る。このように、第 2 契機が、所定の入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の当否判定の結果が所定の結果であることを条件に成立し得ることで、第 2 契機の成立の有無と、第 1 状態及び第 2 状態での利益とが、所定の入球手段によって規定される。そのため、当該遊技機では、当否判定が実行される既存の入球手段（例えば第 2 入賞口）を利用して、第 2 契機の成否の判定を行うことができると共に第 1 状態及び第 2 状態での利益を付与できるため、当該遊技機に対して新たな手段を追加することなく、新規な遊技性を付与できる。

10

【 4 1 7 4 】

[ 付記 A 1 ]

第 1 の始動条件の成立（第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球）に基づいて第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）を行う第 1 遊技手段（ 4 1 ）と、

前記第 1 の始動条件とは異なる第 2 の始動条件の成立（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球）に基づいて第 2 遊技回動作（第 2 特図遊技）を行う第 2 遊技手段（ 4 1 ）と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の 1 回としたときに、前記第 1 遊技手段と前記第 2 遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

20

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ a 時短遊技状態）中に前記第 1 の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第 2 遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（ 2 0 0 回）の前記第 2 遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第 1 遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（ 4 1 ）と、

30

前記所定時間の変動表示時間中の前記第 2 遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第 2 遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第 2 特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（ 4 1 ）と、

前記所定の第 2 遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ c 時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（ 4 1 ）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

40

【 4 1 7 5 】

付記 A 1 に係る遊技機では、特定の抽選結果に対応した第 1 遊技回動作が所定遊技状態中に終了した場合に所定遊技状態が維持され、特定の抽選結果に対応した第 1 遊技回動作が所定の第 2 遊技回動作が終了して通常遊技状態となった後に終了した場合には、所定の抽選結果となった場合に付与される所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値が付与される。このように、特定の抽選結果に対応した第 1 遊技回動作が所定遊技状態中に終了した場合に所定遊技状態が維持され、特定の抽選結果に対応した第 1 遊技回動作が所定の第 2 遊技回動作が終了して通常遊技状態となった後に終了した場合には、所定の抽選結果となった場合に付与される所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値が付与されることで、特定の抽選結果に対応した第 1 遊技回動作の終了タイミングによって特定の遊技価値が付与

50

されるか否か決定される遊技性が付与される。これにより、遊技者は、第1遊技回動作の変動表示と第2遊技回動作の変動表示とが同時に実行され得る遊技機において、所定回の第2遊技回動作が早期に終了することを期待しつつ各第2遊技回動作を楽しむことができ、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作がどのタイミングで終了するかに着目して第1遊技回動作を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【4176】

[付記B1]

第1の始動条件の成立(第1入賞口314への遊技球の入球)に基づいて第1遊技回動作(第1特図遊技)を行う第1遊技手段(41)と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立(第2入賞口315への遊技球の入球)に基づいて第2遊技回動作(第2特図遊技)を行う第2遊技手段(41)と、

10

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態(a時短遊技状態)中に前記第1の始動条件が成立して特定の抽選結果(時短図柄停止外れ)となった場合に、所定時間の変動表示時間(長時間変動)を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

20

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数(200回)の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段(41)と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果(大当たり)となった場合に所定の遊技価値(大当たり遊技の実行)を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作(時短遊技状態を終了させる第2特図遊技)が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段(41)と、

30

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値(c時短遊技状態への移行)を付与可能な手段(41)と、

を備え、

前記所定遊技状態(a時短遊技状態)において前記第2遊技手段(41)によって開始される前記第2遊技回動作(第2特図遊技)に対して複数の特定の 변동表示時間が設定され、前記特定の 변동表示時間が長いほど、前記所定の遊技価値(大当たり遊技の実行)が付与される前記所定の抽選結果(大当たり)であることの期待度(大当たり期待度)が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【4177】

40

付記B1に係る遊技機では、所定遊技状態において第2遊技回動作に対して複数の特定の 변동表示時間が設定され、特定の 변동表示時間が長いほど所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。ところで、所定回の第2遊技回動作の終了により特定の遊技価値が付与され得る通常遊技状態となるためには、特定の 변동表示時間が長いほど不利である。これに対して、特定の 변동表示時間が長いほど所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。そのため、特定の 변동表示時間が長く遊技者に不利で遊技に対する興味は低下しかねない状況において、所定の遊技価値が付与される期待度を高くすることで、遊技に対する興味の低下を防止することができ、むしろ、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

50

## 【 4 1 7 8 】

## [ 付記 C 1 ]

第 1 の始動条件の成立（第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球）に基づいて第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）を行う第 1 遊技手段（ 4 1 ）と、

前記第 1 の始動条件とは異なる第 2 の始動条件の成立（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球）に基づいて第 2 遊技回動作（第 2 特図遊技）を行う第 2 遊技手段（ 4 1 ）と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の 1 回としたときに、前記第 1 遊技手段と前記第 2 遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

10

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ a 時短遊技状態）中に前記第 1 の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第 2 遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（ 2 0 0 回）の前記第 2 遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第 1 遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（ 4 1 ）と、

20

前記所定時間の変動表示時間中の前記第 2 遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第 2 遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第 2 特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（ 4 1 ）と、

前記所定の第 2 遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ c 時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（ 4 1 ）と、

を備え、

前記第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）に対する前記遊技結果として前記特定の遊技価値（ c 時短遊技状態への移行）を付与するか否かは、前記第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）の終了時の所定の遊技状態情報（例えば高確率モード、低確率モード）を参照して決定されることを特徴とする遊技機。

30

## 【 4 1 7 9 】

付記 C 1 に係る遊技機では、第 1 遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かが、第 1 遊技回動作の終了時の所定の遊技状態情報を参照して決定される。ところで、所定回の第 2 遊技回動作の終了により所定遊技状態を終了して通常遊技状態が実行される場合、特定の抽選結果に対応した第 1 遊技回動作が所定遊技状態で終了する場合と通常遊技状態で終了する場合とがある。即ち、第 1 遊技回動作が開始した遊技状態と第 1 遊技回動作が終了した遊技状態とが同一である場合と異なる場合とがある。そのため、第 1 遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かが、第 1 遊技回動作の終了時の所定の遊技状態情報を参照して決定されることで、第 1 遊技回動作が開始した遊技状態と第 1 遊技回動作が終了した遊技状態とが同一である場合でも異なる場合であっても、特定の遊技価値を付与するか否かが画一的なタイミングで判断される。これにより、第 1 遊技回動作に対する遊技結果として特定の遊技価値を付与するか否かに対する判断処理を簡易に実行できると共に、当該判断処理の確実性が向上される。

40

## 【 4 1 8 0 】

## [ 付記 D 1 ]

第 1 の始動条件の成立（第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球）に基づいて第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）を行う第 1 遊技手段（ 4 1 ）と、

50

前記第 1 の始動条件とは異なる第 2 の始動条件の成立（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球）に基づいて第 2 遊技回動作（第 2 特図遊技）を行う第 2 遊技手段（4 1）と、  
を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の 1 回としたときに、前記第 1 遊技手段と前記第 2 遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（a 時短遊技状態）中に前記第 1 の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

10

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第 2 遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（2 0 0 回）の前記第 2 遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第 1 遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（4 1）と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第 2 遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第 2 遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第 2 特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（4 1）と、

20

前記所定の第 2 遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（c 時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（4 1）と、

を備え、

前記所定の遊技価値は、前記特定の遊技価値よりも遊技価値が高いことを特徴とする遊技機。

#### 【4 1 8 1】

付記 D 1 に係る遊技機では、所定の遊技価値が、特定の遊技価値よりも遊技価値が高い。このように、所定の遊技価値が、特定の遊技価値よりも遊技価値が高いことで、所定回の第 2 遊技回動作が終了する前に、所定回の第 2 遊技回動作の終了による通常遊技状態が実行により付与され得る特定の遊技価値よりも高い所定の遊技価値が付与され得る。これにより、遊技者は、所定回の第 2 遊技回動作が終了するまでは、所定の抽選結果であることを期待しつつ各第 2 遊技回動作の進行を楽しむことができる。また、第 2 遊技回動作が所定の抽選結果に対応しない場合であっても、第 2 遊技回動作の実行により特定の遊技価値が付与され得る通常遊技状態が実行される可能性が高められる。そのため、第 2 遊技回動作では、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の抽選結果でない場合であっても、何らの遊技価値が得られないのではなく、所定の遊技価値よりも低いとはいえ、それが所定回繰り返されることで、特定の遊技価値される得るため、所定の抽選結果に対応する第 2 遊技回動作でない場合の遊技への興味の低下が低減される。

30

#### 【4 1 8 2】

##### [ 付記 D 2 ]

前記所定の遊技価値は、前記通常遊技状態及び前記所定遊技状態（a 時短遊技状態）よりも、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技（大当たり遊技）が実行されることであり、

前記特定の遊技価値は、前記第 2 の始動条件が成立（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球）する契機を増加させることであることを特徴とする付記 D 1 に記載の遊技機。

#### 【4 1 8 3】

付記 D 2 に係る遊技機では、所定の遊技価値が、通常遊技状態及び所定遊技状態よりも

50

、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行されることであり、特定の遊技価値が、第2の始動条件が成立する契機を増加させることである。このように、所定の遊技価値が、通常遊技状態及び所定遊技状態よりも、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行されることであり、特定の遊技価値が、第2の始動条件が成立する契機を増加させることであることで、所定回の第2遊技回動作が終了する前に、遊技球の獲得数に対する期待値が高い特別遊技が実行され得る。これにより、遊技者は、所定回の第2遊技回動作が終了するまでは、所定の抽選結果であることに基づいて特別遊技が実行されることを期待しつつ各第2遊技回動作の進行を楽しむことができる。また、第2遊技回動作が所定の抽選結果に対応しない場合であっても、第2遊技回動作の実行により、第2の始動条件が成立する契機が増加される遊技価値を得られる可能性が高められる。そのため、第2遊技回動作では、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができ、所定の抽選結果でない場合であっても、何らの遊技価値が得られないのではなく、第2遊技回動作が所定回繰り返されることで、いずれ第2の始動条件が成立する契機が増加される遊技価値を得られる可能性に期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、所定の抽選結果に対応する第2遊技回動作でない場合の遊技への興味の低下が低減される。

【4184】

[付記E1]

第1の始動条件の成立（第1入賞口314への遊技球の入球）に基づいて第1遊技回動作（第1特図遊技）を行う第1遊技手段（41）と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立（第2入賞口315への遊技球の入球）に基づいて第2遊技回動作（第2特図遊技）を行う第2遊技手段（41）と、  
を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（a時短遊技状態）中に前記第1の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（200回）の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（41）と、

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第2特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（41）と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（c時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（41）と、

前記所定遊技状態（a時短遊技状態）の残り期間（時短遊技回数）を所定の態様（数字）で報知する手段（51）と、

前記所定遊技状態（a時短遊技状態）中に、前記所定の態様よりも強調（例えば色、サイズ、柄、エフェクト、これらの組み合わせ）して前記第2遊技回動作（第2特図遊技）の残り期間を報知する手段（51）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【4185】

10

20

30

40

50

付記 E 1 に係る遊技機では、所定遊技状態の残り期間が所定の態様で報知され、所定遊技状態中に、第 2 遊技回動作の残り期間が、所定の態様よりも強調を報知される。このように、所定遊技状態の残り期間が所定の態様で報知され、所定遊技状態中に、第 2 遊技回動作の残り期間が、所定の態様よりも強調を報知されることで、第 1 遊技回動作の残り期間の数値を把握し易くなる。これにより、遊技者は、第 1 遊技回動作の残り期間の数値から得られる情報に基づいて、特定の抽選結果に対応した第 1 遊技回動作が所定回の第 2 遊技回動作の終了後に終了するか否か（特定の抽選結果に対応した第 1 遊技回動作の実行中に所定回の第 2 遊技回動作が終了できるか否か）の予想し易くなる。そのため、所定の態様よりも強調を報知される第 2 遊技回動作の残り期間に着目し、第 1 遊技回動作の終了タイミングや所定回の第 2 遊技回動作の終了タイミングを予想して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

10

【 4 1 8 6 】

[ 付記 F 1 ]

第 1 の始動条件の成立（第 1 入賞口 3 1 4 への遊技球の入球）に基づいて第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）を行う第 1 遊技手段（ 4 1 ）と、

前記第 1 の始動条件とは異なる第 2 の始動条件の成立（第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の入球）に基づいて第 2 遊技回動作（第 2 特図遊技）を行う第 2 遊技手段（ 4 1 ）と、  
を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の 1 回としたときに、前記第 1 遊技手段と前記第 2 遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

20

通常遊技状態より有利な所定遊技状態（ a 時短遊技状態）中に前記第 1 の始動条件が成立して特定の抽選結果（時短図柄停止外れ）となった場合に、所定時間の変動表示時間（長時間変動）を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第 2 遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数（ 2 0 0 回）の前記第 2 遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第 1 遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段（ 4 1 ）と、

30

前記所定時間の変動表示時間中の前記第 2 遊技回動作の終了において所定の抽選結果（大当たり）となった場合に所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第 2 遊技回動作（時短遊技状態を終了させる第 2 特図遊技）が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段（ 4 1 ）と、

前記所定の第 2 遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値（ c 時短遊技状態への移行）を付与可能な手段（ 4 1 ）と、

を備え、

40

前記所定遊技状態（ a 時短遊技状態）中に開始される前記第 2 遊技回動作（第 2 特図遊技）の変動表示時間は、前記所定遊技状態（ a 時短遊技状態）中に開始される前記第 1 遊技回動作（第 1 特図遊技）に対して設定される最も長い変動表示時間よりも長い所定の変動表示時間を含み、

前記所定の変動表示時間が設定される前記第 2 遊技回動作は、前記所定の遊技価値（大当たり遊技の実行）が付与される前記所定の抽選結果（大当たり）であることの期待度（大当たり期待度）が高く設定されていることを特徴とする遊技機。

【 4 1 8 7 】

付記 F 1 に係る遊技機では、所定遊技状態中に開始される第 2 遊技回動作の変動表示時間が、所定遊技状態中に開始される第 1 遊技回動作に対して設定される最も長い変動表示

50

時間よりも、長い所定の変動表示時間を含み、所定の変動表示時間が設定される第2遊技回動作は、所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。ところで、所定回の第2遊技回動作の終了により特定の遊技価値が付与され得る通常遊技状態となるためには、特定の変動表示時間が長いほど不利である。これに対して、所定遊技状態中に開始される第1遊技回動作に対して設定される最も長い変動表示時間よりも長い所定の変動表示時間が設定される第2遊技回動作は、所定の遊技価値が付与される所定の抽選結果であることの期待度が高く設定されている。そのため、特定の変動表示時間が長く遊技者に不利で遊技に対する興味が低下しかねない状況において、所定の遊技価値が付与される期待度を高くすることで、遊技に対する興味の低下を防止することができ、むしろ、所定の抽選結果であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

10

## 【4188】

## [付記G1]

第1の始動条件の成立(第1入賞口314への遊技球の入球)に基づいて第1遊技回動作(第1特図遊技)を行う第1遊技手段(41)と、

前記第1の始動条件とは異なる第2の始動条件の成立(第2入賞口315への遊技球の入球)に基づいて第2遊技回動作(第2特図遊技)を行う第2遊技手段(41)と、

を備え、

始動条件の成立に基づいて変動表示を行い、変動終了時に当該変動表示の遊技結果に対する所定期間の報知を終了するまでを遊技回動作の1回としたときに、前記第1遊技手段と前記第2遊技手段とは、所定表示手段で同時に前記変動表示が実行され得る遊技機であって、

20

通常遊技状態より有利な所定遊技状態(a時短遊技状態)中に前記第1の始動条件が成立して特定の抽選結果(時短図柄停止外れ)となった場合に、所定時間の変動表示時間(長時間変動)を設定する設定手段を備え、

前記設定手段によって設定された前記所定時間の変動表示時間中に、所定回の前記第2遊技回動作を終了可能に構成され、

前記所定遊技状態は、少なくとも所定の上限回数(200回)の前記第2遊技回動作を実行した場合に終了するものであり、

前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に、引き続き前記所定遊技状態を実行可能な所定遊技状態実行手段(41)と、

30

前記所定時間の変動表示時間中の前記第2遊技回動作の終了において所定の抽選結果(大当たり)となった場合に所定の遊技価値(大当たり遊技の実行)を付与可能な手段と、

前記所定時間の変動表示時間中に実行される所定の第2遊技回動作(時短遊技状態を終了させる第2特図遊技)が終了した場合に、前記所定遊技状態を終了して前記通常遊技状態を実行する手段(41)と、

前記所定の第2遊技回動作が終了して前記通常遊技状態となった後に前記所定時間の変動表示時間が終了した場合に、前記所定の遊技価値とは異なる特定の遊技価値(c時短遊技状態への移行)を付与可能な手段(41)と、

を備え、

40

前記所定遊技状態実行手段(41)は、前記所定遊技状態中に前記特定の抽選結果に対応した前記第1遊技回動作が終了した場合に引き続き前記所定遊技状態を実行する場合、予め定めた遊技価値(例えば小当たり遊技の実行、電動役物315bの作動による第2入賞口315の開放、プレミアム画像の表示やプレミアム演出の実行、特定楽曲の開放など)を付与することを特徴とする遊技機。

## 【4189】

付記G1に係る遊技機では、所定遊技状態中に特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が終了した場合に引き続き所定遊技状態を実行する場合、所定の遊技価値及び特定の遊技価値とは異なる第3の遊技価値が付与される。このように、所定遊技状態中に特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作が終了した場合に引き続き所定遊技状態を実行する場合

50

、所定の遊技価値及び特定の遊技価値とは異なる第3の遊技価値が付与されることで、特定の抽選結果に対応した第1遊技回動作の終了タイミングが遊技者に不利な結果となったとしても、この不利な結果に起因する遊技への興趣の低下を、第3の遊技価値の付与により低減することができる。

【4190】

[付記A1]

遊技盤(31)の正面視において視認可能な発光手段(341)と、

取得条件が成立(入賞口314、315への遊技球の入球)したことを契機として特別情報(大当たり乱数)を取得する情報取得手段(41)と、

取得された前記特別情報(大当たり乱数)が所定条件を満たすか否か(大当たり遊技を  
10 実行する大当たり乱数であるか否か)を判定する判定手段(41)と、

第1の回転手段(37)と、

第2の回転手段(38L、38R)と、

を備える遊技機であって、

前記第1の回転手段(37)は、回転軸(372)を中心として回転可能な回転板部(370)を備え、

前記回転板部(370)は、裏面側に位置する前記発光手段(341)の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2の回転手段(38L、38R)は、回転可能に構成され、前記遊技盤(31)を正面視した場合に、前記回転板部(370)を通すことなく視認可能な第1位置と、前  
20 記回転板部(370)を通して視認可能な第2位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部(370)を通して特定位置の前記発光手段(341)の光を視認可能な第1の状態と、

回転する前記回転板部(370)の裏面側に前記第2の回転手段(38L、38R)が移動してくることによって、前記第2の回転手段(38L、38R)が前記特定位置の前記発光手段(341)の光を遮って、前記第2の回転手段(38L、38R)が前記回転板部(370)を通して視認可能となる第2の状態と、

を有することを特徴とする遊技機。

【4191】

付記A1に係る遊技機では、回転する第1の回転手段の回転板部を通して発光手段の光を視認可能な第1の状態と、回転する回転板部の裏面側に第2の回転手段が移動してくることによって、第2の回転手段が発光手段の光を遮って、第2の回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2の状態と、を有する。これにより、第1の回転手段と第2の回転手段との動作によって、第1の状態と第2の状態との2つの態様となり得るため、第1の回転手段と第2の回転手段との動作によって実行される演出が多様化される。例えば、回転する第1の回転手段の回転板部を通して発光手段の光を視認可能な第1の状態では、回転板部を通して視認される発光手段の光の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、回転板部を通して視認される発光手段の光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。また、回転する回転板部の裏面側に第2の回転手段が移動してくることによって、第2の回転手段が発光手段の光を遮って第2の回転手段が回転板部を通して視認可能となる第2の状態では、回転板部を通して視認される第2の回転手段の視認態様に応じた演出が実行可能となる。具体的には、第1の回転手段の回転板部を通して視認される光の視認態様によって、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行  
40  
50



することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、第１の状態と第２の状態とを有することで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【４１９２】

[付記Ａ２]

前記回転板部（３７０）は、少なくとも一部が透光性を有することを特徴とする付記Ａ１に記載の遊技機。

【４１９３】

付記Ａ２に係る遊技機では、回転板部が、少なくとも一部が透光性を有する。このように、回転板部が、少なくとも一部が透光性を有することで、透光性を有する部分を通して発光手段の光が視認可能な第１の状態を実現できる一方、透光性を有する部分を通して第１の回転手段を視認可能な第２の状態を実現できる

【４１９４】

[付記Ａ３]

前記回転板部（３７０）は、全体が透光性を有することを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【４１９５】

付記Ａ３に係る遊技機では、回転板部が、全体が透光性を有する。このように、回転板部が、全体が透光性を有することで、回転板部の一部のみを透光性を有するものとして形成する場合に比べて、簡易に回転板部を形成することが可能になる。

【４１９６】

[付記Ａ４]

前記回転板部（３７０）は、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有することを特徴とする付記Ａ２に記載の遊技機。

【４１９７】

付記Ａ４に係る遊技機では、回転板部が、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有する。このように、回転板部が、他の領域に比べて透光性が高い透光性領域を有することで、第１の状態において発光手段の光が視認可能な領域、及び第２の状態において第２の回転手段が視認可能な領域として透光性領域を設定することが可能になる。これにより、第１の状態及び第２の状態において実行される演出において遊技者が注目すべき領域が透光性領域であることを明確化することができる。これにより、第１の状態及び第２の状態において演出が実行される場合、透光性領域に着目して遊技を楽しむことが可能になる。また、回転板部の一部を透光性領域とする場合、透光性領域以外の部分を非透光性領域とすることも可能であるため、回転板部の装飾性を向上させることが可能になる。

【４１９８】

[付記Ａ５]

前記透光性領域は、拡大レンズであることを特徴とする付記Ａ４に記載の遊技機。

【４１９９】

付記Ａ５に係る遊技機では、透光性領域が拡大レンズである。このように、透光性領域が拡大レンズであることで、回転板部を通して視認される発光手段の光や第２の回転手段によって付与される遊技に対する情報を強調して表示することが可能になる。これにより、遊技者は、第１の状態や第２の状態において付与される遊技に対する情報を把握し易くなるため、第１の状態及び第２の状態において実行される演出をより楽しみ易くなる。

【４２００】

[付記Ａ６]

前記透光性領域は、貫通孔であることを特徴とする付記Ａ４に記載の遊技機。

【４２０１】

付記Ａ６に係る遊技機では、透光性領域が貫通孔である。このように、透光性領域が貫通孔であることで、透光性領域の形成が容易となる。例えば、回転板部が樹脂成形によっ

10

20

30

40

50

て形成される場合、成形用の金型の形状を複雑化することなく透光性領域を形成でき、またインサート成形などの手法を採用することなく透光性領域を形成できる。

【 4 2 0 2 】

[ 付記 B 1 ]

遊技盤 ( 3 1 ) の正面視において視認可能な発光手段 ( 3 4 1 ) と、

取得条件が成立 ( 入賞口 3 1 4 、 3 1 5 への遊技球の入球 ) したことを契機として特別情報 ( 大当たり乱数 ) を取得する情報取得手段 ( 4 1 ) と、

取得された前記特別情報 ( 大当たり乱数 ) が所定条件を満たすか否か ( 大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か ) を判定する判定手段 ( 4 1 ) と、

第 1 の回転手段 ( 3 7 ) と、

第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の回転手段 ( 3 7 ) は、回転軸 ( 3 7 2 ) を中心として回転可能な回転板部 ( 3 7 0 ) を備え、

前記回転板部 ( 3 7 0 ) は、裏面側に位置する前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) は、回転可能に構成され、前記遊技盤 ( 3 1 ) を正面視した場合に、前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して特定位置の前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を視認可能な第 1 の状態と、

回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) の裏面側に前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が移動してくることによって、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が前記特定位置の前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を遮って、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認可能となる第 2 の状態と、

を有し、

前記第 1 の回転手段 ( 3 7 ) は、予め定められた所定の位置で回転可能であり、

前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) は、前記所定の位置において回転する前記第 1 の回転手段 ( 3 7 ) に近接離間可能であり、

前記第 1 の状態は、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が前記所定の位置から離間する場合に実現可能であり、

前記第 2 の状態は、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が前記所定の位置に近接する場合に実現可能であることを特徴とする付記 B 1 に記載の遊技機。

【 4 2 0 3 】

付記 B 1 に係る遊技機では、所定の位置で回転する第 1 の回転手段から第 2 の回転手段が離間することで第 1 の状態が実現可能であり、所定の位置で回転する第 1 の回転手段に第 2 の回転手段が近接することで第 2 の状態が実現可能である。このように、所定の位置で回転する第 1 の回転手段から第 2 の回転手段が離間することで第 1 の状態が実現可能であり、所定の位置で回転する第 1 の回転手段に第 2 の回転手段が近接することで第 2 の状態が実現可能であることで、所定の位置で回転する第 1 の回転手段に対して第 2 の回転手段を近接離間させるといった簡易な制御によって第 1 の状態及び第 2 の状態を実現することができる。

【 4 2 0 4 】

また、付記 B 1 に係る遊技機では、遊技者は、所定の位置で第 1 の回転手段が回転する場合、第 2 の回転手段に着目することで、第 1 の状態となるタイミング、及び第 2 の状態となるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、第 1 の状態において演出が実行されるタイミング、及び第 2 の状態において演出が実行されるタイミングを把握することができる。即ち、遊技において着目すべきタイミングが明確化されることで、第 1 の状態及び第 2 の状態において実行される演出を容易かつ確実に楽しむことができる。

10

20

30

40

50

## 【 4 2 0 5 】

## [ 付記 C 1 ]

遊技盤 ( 3 1 ) の正面視において視認可能な発光手段 ( 3 4 1 ) と、

取得条件が成立 ( 入賞口 3 1 4、3 1 5 への遊技球の入球 ) したことを契機として特別情報 ( 大当たり乱数 ) を取得する情報取得手段 ( 4 1 ) と、

取得された前記特別情報 ( 大当たり乱数 ) が所定条件を満たすか否か ( 大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か ) を判定する判定手段 ( 4 1 ) と、

第 1 の回転手段 ( 3 7 ) と、

第 2 の回転手段 ( 3 8 L、3 8 R ) と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の回転手段 ( 3 7 ) は、回転軸 ( 3 7 2 ) を中心として回転可能な回転板部 ( 3 7 0 ) を備え、

前記回転板部 ( 3 7 0 ) は、裏面側に位置する前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L、3 8 R ) は、回転可能に構成され、前記遊技盤 ( 3 1 ) を正面視した場合に、前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して特定位置の前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を視認可能な第 1 の状態と、

回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) の裏面側に前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L、3 8 R ) が移動してくることによって、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L、3 8 R ) が前記特定位置の前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を遮って、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L、3 8 R ) が前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認可能となる第 2 の状態と、

を有し、

前記第 2 の状態を実現可能な前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L、3 8 R ) を複数備えることを特徴とする遊技機。

## 【 4 2 0 6 】

付記 C 1 に係る遊技機では、第 2 の状態を実現可能な第 2 の回転手段を複数備える。このように、第 2 の状態を実現可能な第 2 の回転手段を複数備えることで、複数の第 2 の回転手段のそれぞれによって第 2 の状態を実現することが可能になる。これにより、複数の第 2 の回転手段のそれぞれによって実現される第 2 の状態の視認態様に基づいて多様な演出を実行することが可能になる。

## 【 4 2 0 7 】

## [ 付記 C 2 ]

複数の前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L、3 8 R ) は、特定の第 2 の回転手段 ( 3 8 L ) と、前記特定の第 2 の回転手段 ( 3 8 L ) とは異なる所定の第 2 の回転手段 ( 3 8 R ) とを含み、

前記特定の第 2 の回転手段 ( 3 8 L ) が回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) の裏面側に移動してくることによって前記第 2 の状態とされる場合に前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認される前記特定の第 2 の回転手段 ( 3 8 L ) の第 1 視認態様と、前記所定の第 2 の回転手段 ( 3 8 R ) が回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) の裏面側に移動してくることによって前記第 2 の状態とされる場合に前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認される前記所定の第 2 の回転手段 ( 3 8 R ) の第 2 視認態様とが異なることを特徴とする付記 C 1 に記載の遊技機。

## 【 4 2 0 8 】

付記 C 2 に係る遊技機では、特定の第 2 の回転手段によって第 2 の状態とされる場合に回転板部を通して視認される特定の第 2 の回転手段の第 1 視認態様と、所定の第 2 の回転手段によって第 2 の状態とされる場合に回転板部を通して視認される所定の第 2 の回転手段の第 2 視認態様とが異なる。このように、特定の第 2 の回転手段によって第 2 の状態と

10

20

30

40

50

される場合に回転板部を通して視認される特定の第2の回転手段の第1視認態様と、所定の第2の回転手段によって第2の状態とされる場合に回転板部を通して視認される所定の第2の回転手段の第2視認態様とが異なることで、第2の状態において、特定の第2の回転手段の第1視認態様及び所定の第2の回転手段の第2視認態様に応じた演出を実行することが可能になる。これにより、第2の状態において第1視認態様及び第2視認態様に基づいて多様な演出を実行することが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【4209】

[付記C3]

前記第1視認態様において遊技に関する第1情報が付与され、前記第2視認態様において遊技に関する前記第1情報とは異なる第2情報が付与されることを特徴とする付記C1に記載の遊技機。

10

【4210】

付記C3に係る遊技機では、第1視認態様において遊技に関する第1情報が付与され、第2視認態様において遊技に関する第1情報とは異なる第2情報が付与される。このように、第1視認態様において遊技に関する第1情報が付与され、第2視認態様において遊技に関する第1情報とは異なる第2情報が付与されることで、遊技者は、第2の状態において第2の回転手段の種別に応じて視認される情報を得ることができる。これにより、第2の状態とされる第2の回転手段の種別に着目しつつ、第2の回転手段の視認態様から付与される遊技に関する情報に基づいて遊技の進行を楽しむことができる。

【4211】

20

[付記D1]

遊技盤(31)の正面視において視認可能な発光手段(341)と、

取得条件が成立(入賞口314、315への遊技球の入球)したことを契機として特別情報(大当たり乱数)を取得する情報取得手段(41)と、

取得された前記特別情報(大当たり乱数)が所定条件を満たすか否か(大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か)を判定する判定手段(41)と、

第1の回転手段(37)と、

第2の回転手段(38L、38R)と、

を備える遊技機であって、

前記第1の回転手段(37)は、回転軸(372)を中心として回転可能な回転板部(370)を備え、

30

前記回転板部(370)は、裏面側に位置する前記発光手段(341)の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第2の回転手段(38L、38R)は、回転可能に構成され、前記遊技盤(31)を正面視した場合に、前記回転板部(370)を通すことなく視認可能な第1位置と、前記回転板部(370)を通して視認可能な第2位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部(370)を通して特定位置の前記発光手段(341)の光を視認可能な第1の状態と、

回転する前記回転板部(370)の裏面側に前記第2の回転手段(38L、38R)が移動してくることによって、前記第2の回転手段(38L、38R)が前記特定位置の前記発光手段(341)の光を遮って、前記第2の回転手段(38L、38R)が前記回転板部(370)を通して視認可能となる第2の状態と、

40

を有し、

前記第2の回転手段(38L、38R)は、異なる複数の経路を移動可能であることを特徴とする遊技機。

【4212】

付記D1に係る遊技機では、第2の回転手段が異なる複数の経路を移動可能である。このように、第2の回転手段が異なる複数の経路を移動可能であることで、第2の回転手段の移動経路の種別に応じた演出を実行可能であるため、演出を多様化することが可能にな

50

る。

【 4 2 1 3 】

[ 付記 E 1 ]

遊技盤 ( 3 1 ) の正面視において視認可能な発光手段 ( 3 4 1 ) と、

取得条件が成立 ( 入賞口 3 1 4 、 3 1 5 への遊技球の入球 ) したことを契機として特別情報 ( 大当たり乱数 ) を取得する情報取得手段 ( 4 1 ) と、

取得された前記特別情報 ( 大当たり乱数 ) が所定条件を満たすか否か ( 大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か ) を判定する判定手段 ( 4 1 ) と、

第 1 の回転手段 ( 3 7 ) と、

第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の回転手段 ( 3 7 ) は、回転軸 ( 3 7 2 ) を中心として回転可能な回転板部 ( 3 7 0 ) を備え、

前記回転板部 ( 3 7 0 ) は、裏面側に位置する前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) は、回転可能に構成され、前記遊技盤 ( 3 1 ) を正面視した場合に、前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して特定位置の前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を視認可能な第 1 の状態と、

回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) の裏面側に前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が移動してくることによって、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が前記特定位置の前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を遮って、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認可能となる第 2 の状態と、

を有し、

前記判定手段による前記所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技 ( 特図遊技 ) を実行する手段 ( 4 1 ) と、

前記報知遊技において、所定契機 ( 大当たり抽選結果が大当たり ) が成立した場合に前記回転板部 ( 3 7 0 ) を前記所定の回転状態と前記所定の停止状態とに切り替え可能な第 1 切替手段 ( 5 1 ) と、

前記報知遊技において、特定契機 ( 大当たり抽選結果が大当たり ) が成立した場合に前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) を前記回転板部 ( 3 7 0 ) の裏面側に移動させ、前記第 1 の状態から前記第 2 の状態に切り替え可能な第 2 切替手段 ( 5 1 ) と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【 4 2 1 4 】

付記 E 1 に係る遊技機では、判定手段による所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第 2 の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第 1 の状態から第 2 の状態に切り替え可能とされる。このように、判定手段による所定条件を満たすか否かの判定結果を報知する報知遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第 2 の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第 1 の状態から第 2 の状態に切り替え可能とされることで、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段との動作によって、第 1 の状態と第 2 の状態との 2 つの態様となり得るため、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段との動作によって報知遊技において実行される演出が多様化される。例えば、報知遊技において、第 1 の状態及び第 2 の状態の少なくとも一方の状態で、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出

10

20

30

40

50

を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、報知遊技において第１の状態と第２の状態とが実現されることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【４２１５】

[付記Ｆ１]

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、

取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、

取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、

第１の回転手段（３７）と、

第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、

前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、

前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、

回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、

を有し、

前記判定手段によって前記所定条件を満たすと判定される場合に遊技者に有利な特別遊技を実行する手段（４１）と、

前記特別遊技において、所定契機（大当たり抽選結果が大当たり）が成立した場合に前記回転板部（３７０）を前記所定の回転状態と前記所定の停止状態とに切り替え可能な第１切替手段（５１）と、

前記特別遊技において、特定契機（大当たり抽選結果が大当たり）が成立した場合に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）を前記回転板部（３７０）の裏面側に移動させ、前記第１の状態から前記第２の状態に切り替え可能な第２切替手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４２１６】

付記Ｆ１に係る遊技機では、判定手段によって所定条件を満たすと判定される場合に実行される遊技者に有利な特別遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第２の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第１の状態から第２の状態に切り替え可能とされる。このように、特別遊技において、判定手段によって所定条件を満たすと判定される場合に実行される遊技者に有利な特別遊技において、所定契機が成立した場合に回転板部が所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替え可能とされ、特定契機が成立した場合に第２の回転手段が回転板部の裏面側に移動されることによって第１の状態から第２の状態に切り替え可能とされることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって、第１の状態と第２の状態との２つの態様となり得るため、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって特別遊技において実行される演出が多様化される。例えば、

10

20

30

40

50

特別遊技において、第１の状態及び第２の状態の少なくとも一方の状態で、遊技者に遊技に対する情報を付与する演出、例えば特別情報が所定条件を満たすことに対する期待度を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、また、特別情報が所定条件を満たす場合に遊技者に付与される遊技価値を明示又は示唆する演出を実行することが可能になり、さらに、後に実行される演出種別を明示又は示唆する演出を実行することが可能になる。このように、特別遊技において第１の状態と第２の状態とが実現されることで、第１の回転手段と第２の回転手段との動作によって実行される演出が多様化されるため、遊技の興趣が向上される。

【４２１７】

[付記Ｇ１]

遊技盤（３１）の正面視において視認可能な発光手段（３４１）と、  
取得条件が成立（入賞口３１４、３１５への遊技球の入球）したことを契機として特別情報（大当たり乱数）を取得する情報取得手段（４１）と、  
取得された前記特別情報（大当たり乱数）が所定条件を満たすか否か（大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か）を判定する判定手段（４１）と、

第１の回転手段（３７）と、

第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）と、

を備える遊技機であって、

前記第１の回転手段（３７）は、回転軸（３７２）を中心として回転可能な回転板部（３７０）を備え、

前記回転板部（３７０）は、裏面側に位置する前記発光手段（３４１）の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）は、回転可能に構成され、前記遊技盤（３１）を正面視した場合に、前記回転板部（３７０）を通すことなく視認可能な第１位置と、前記回転板部（３７０）を通して視認可能な第２位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部（３７０）を通して特定位置の前記発光手段（３４１）の光を視認可能な第１の状態と、

回転する前記回転板部（３７０）の裏面側に前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が移動してくることによって、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記特定位置の前記発光手段（３４１）の光を遮って、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）が前記回転板部（３７０）を通して視認可能となる第２の状態と、

を有し、

前記回転板部（３７０）は、前記第１の回転手段（３７）に当該第１の回転手段（３７）以外の部材（３８Ｌ、３８Ｒ）が干渉することを契機として回転が開始されることを特徴とする遊技機。

【４２１８】

付記Ｇ１に係る遊技機では、第１の回転手段に当該第１の回転手段以外の部材が干渉することを契機として回転板部の回転が開始される。このように、第１の回転手段に当該第１の回転手段以外の部材が干渉することを契機として回転板部の回転が開始されることで、遊技者は、回転板部の回転が開始されるタイミングを把握することができる。これにより、遊技者は、第１の回転手段と、この第１の回転手段と干渉し得る部材との動きに着目することで、第２の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第２の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第１の回転手段と、この第１の回転手段と干渉し得る部材に着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

【４２１９】

[付記Ｇ２]

前記第１の回転手段（３７）に干渉し得る部材は、前記第２の回転手段（３８Ｌ、３８Ｒ）であることを特徴とする付記Ｇ１に記載の遊技機。

10

20

30

40

50

## 【 4 2 2 0 】

付記 G 2 に係る遊技機では、第 1 の回転手段に干渉し得る部材が、第 2 の回転手段である。このように、第 1 の回転手段に干渉し得る部材が、第 2 の回転手段であることで、遊技者は、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段との動きに着目することで、第 2 の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第 2 の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段とに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 2 2 1 】

## [ 付記 G 3 ]

前記第 1 の回転手段 ( 3 7 ) に干渉し得る部材は、遊技球であることを特徴とする付記 G 1 又は付記 G 2 に記載の遊技機。

10

## 【 4 2 2 2 】

付記 G 3 に係る遊技機では、第 1 の回転手段に干渉し得る部材が、遊技球である。このように、第 1 の回転手段に干渉し得る部材が、遊技球であることで、遊技者は、第 1 の回転手段と遊技球との動きに着目することで、第 2 の状態となり得るタイミング、即ち回転板部を通して第 2 の回転手段が視認可能になるタイミングを把握することが可能になる。そのため、第 1 の回転手段と遊技球とに着目して遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

## 【 4 2 2 3 】

## [ 付記 H 1 ]

20

遊技盤 ( 3 1 ) の正面視において視認可能な発光手段 ( 3 4 1 ) と、  
取得条件が成立 ( 入賞口 3 1 4 、 3 1 5 への遊技球の入球 ) したことを契機として特別情報 ( 大当たり乱数 ) を取得する情報取得手段 ( 4 1 ) と、

取得された前記特別情報 ( 大当たり乱数 ) が所定条件を満たすか否か ( 大当たり遊技を実行する大当たり乱数であるか否か ) を判定する判定手段 ( 4 1 ) と、

第 1 の回転手段 ( 3 7 ) と、

第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) と、

を備える遊技機であって、

前記第 1 の回転手段 ( 3 7 ) は、回転軸 ( 3 7 2 ) を中心として回転可能な回転板部 ( 3 7 0 ) を備え、

30

前記回転板部 ( 3 7 0 ) は、裏面側に位置する前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を視認可能に構成され、所定の回転状態と所定の停止状態とに切り替わり得る構成であり、

前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) は、回転可能に構成され、前記遊技盤 ( 3 1 ) を正面視した場合に、前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通すことなく視認可能な第 1 位置と、前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認可能な第 2 位置と、の間で変位可能であり、

本遊技機は、

所定の遊技状態において、回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して特定位置の前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を視認可能な第 1 の状態と、

回転する前記回転板部 ( 3 7 0 ) の裏面側に前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が移動してくることによって、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が前記特定位置の前記発光手段 ( 3 4 1 ) の光を遮って、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) が前記回転板部 ( 3 7 0 ) を通して視認可能となる第 2 の状態と、

40

を有し、

前記第 1 の回転手段 ( 3 7 ) と、前記第 2 の回転手段 ( 3 8 L 、 3 8 R ) との位置関係によって、有利な第 1 の態様 ( 例えば報知態様 A ) と、前記第 1 の態様よりも不利な第 2 の態様 ( 例えば報知態様 D ) とを発生可能であることを特徴とする遊技機。

## 【 4 2 2 4 】

付記 H 1 に係る遊技機では、第 1 の回転手段と、第 2 の回転手段との位置関係によって、有利な第 1 の態様と、第 1 態様よりも不利な第 2 の態様とを発生可能である。このように、第 1 の回転手段と、第 2 の回転手段との位置関係によって、有利な第 1 の態様と、第

50



1 態様よりも不利な第 2 の態様とを発生可能であることで、遊技者は、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段とが作動される場合に、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段とがどのような位置関係となるかに着目して遊技の進行を楽しむことができる。即ち、遊技者は、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段とが作動される場合に、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段とが有利な第 1 の態様である位置関係となることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【 4 2 2 5 】

[ 付記 H 2 ]

前記第 1 の態様及び前記第 2 の態様は、前記第 2 の状態において発生可能であることを特徴とする付記 H 1 に記載の遊技機。

【 4 2 2 6 】

付記 H 2 に係る遊技機では、第 1 の態様及び第 2 の態様は、第 2 の状態において発生可能である。このように、第 1 の態様及び第 2 の態様は、第 2 の状態において発生可能であることで、回転する回転板部の裏面側に第 2 の回転手段が移動してくる場合に、第 1 の回転手段と第 2 の回転手段とが有利な第 1 の態様である位置関係となることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興味が向上される。

【 4 2 2 7 】

[ 付記 A 1 ]

所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技 ( 5 R 通常大当たり遊技、5 R 確変大当たり遊技又は 1 6 R 確変大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行するか否かを判定する判定手段 ( 4 1 ) と、

前記判定手段 ( 4 1 ) により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、飾り図柄 ) の変動表示を実行する変動表示手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

前記変動表示手段 ( 4 1 , 5 1 ) により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

を備え、

前記所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) と、遊技球の入球が制限される不利状態 ( 通常遊技状態 ) と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態 ( 確変遊技状態、時短遊技状態 ) とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) とは異なる第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) と、を含み、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立 ( 大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行 ) するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報 ( 大当たり信号 2 の基本信号 ) を継続して出力する第 1 出力手段 ( 4 1 ) と、

前記有利状態の終了時に、前記第 1 出力手段 ( 4 1 ) による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段 ( 4 1 ) と、

前記有利状態の終了時の前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段 ( 4 1 ) と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段 ( 4 1 ) に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報 ( 大当たり信号 2 の延長信号 ) を所定期間継続して出力する第 2 出力手段 ( 4 1 ) と、

を備え、

前記第 2 出力手段 ( 4 1 ) は、前記第 1 出力手段 ( 4 1 ) による前記所定の識別情報 ( 大当たり信号 2 の基本信号 ) の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報 ( 大当たり信号 2 の延長信号 ) を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【 4 2 2 8 】

付記 A 1 に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第 1 出力手段

10

20

30

40

50

によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。

【 4 2 2 9 】

さらに、付記 A 1 に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第 2 出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

【 4 2 3 0 】

このように、付記 A 1 に係る遊技機では、第 1 出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第 2 出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

【 4 2 3 1 】

[ 付記 A 2 ]

前記第 1 出力手段 ( 4 1 ) は、前記所定の識別情報 ( 大当たり信号 2 の基本信号 ) をレベル信号として出力し、

前記第 2 出力手段 ( 4 1 ) は、前記特定の識別情報 ( 大当たり信号 2 の延長信号 ) をパルス信号又はオン・オフ信号として継続して出力することを特徴とする付記 A 1 に記載の遊技機。

【 4 2 3 2 】

付記 A 2 に係る遊技機では、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。このように、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力されることで、所定の識別情報及び特定の識別情報を受信した遊技側のホールコンピュータ 1 0 2 などの外部機器では、容易かつ確実に、所定の識別情報と特定の識別情報とを区別して識別することが可能になる。

【 4 2 3 3 】

[ 付記 A 3 ]

前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として

10

20

30

40

50

実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記 A 1 又は付記 A 2 に記載の遊技機。

【 4 2 3 4 】

付記 A 3 に係る遊技機では、第 1 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

10

20

【 4 2 3 5 】

[ 付記 B 1 ]

所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技 ( 5 R 通常大当たり遊技、5 R 確変大当たり遊技又は 1 6 R 確変大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行するか否かを判定する判定手段 ( 4 1 ) と、

前記判定手段 ( 4 1 ) により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、飾り図柄 ) の変動表示を実行する変動表示手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

30

前記変動表示手段 ( 4 1 , 5 1 ) により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

を備え、

前記所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) と、遊技球の入球が制限される不利状態 ( 通常遊技状態 ) と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態 ( 確変遊技状態、時短遊技状態 ) とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) とは異なる第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) と、を含み、

前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

40

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立 ( 大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行 ) するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報 ( 大当たり信号 2 の基本信号 ) を継続して出力する第 1 出力手段 ( 4 1 ) と、

前記有利状態の終了時に、前記第 1 出力手段 ( 4 1 ) による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段 ( 4 1 ) と、

前記有利状態の終了時の前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段 ( 4 1 ) と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段 ( 4 1 ) に記憶されている前記保留数に対応する所定回数の前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間、当該期間を

50

識別可能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、

を備え、

前記第２出力手段（４１）は、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。

【４２３６】

付記Ｂ１に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第１出力手段によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。

10

【４２３７】

さらに、付記Ｂ１に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第２出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

20

【４２３８】

このように、付記Ｂ１に係る遊技機では、第１出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第２出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

30

40

【４２３９】

[付記Ｂ２]

前記第１出力手段（４１）は、前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）をレベル信号として出力し、

前記第２出力手段（４１）は、前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）をパルス信号として継続して出力することを特徴とする付記Ｂ１に記載の遊技機。

【４２４０】

付記Ｂ２に係る遊技機では、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力される。このように、所定の識別情報がレベル信号として出力され、特定の識別情報がパルス信号又はオン・オフ信号として出力

50

されることで、所定の識別情報及び特定の識別情報を受信した遊技側のホールコンピュータ１０２などの外部機器では、容易かつ確実に、所定の識別情報と特定の識別情報とを区別して識別することが可能になる。

【４２４１】

[付記Ｂ３]

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記Ｂ１又は付記Ｂ２に記載の遊技機。

【４２４２】

付記Ｂ３に係る遊技機では、第１始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第２始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第２始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【４２４３】

[付記Ｃ１]

所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技（５Ｒ通常大当たり遊技、５Ｒ確変大当たり遊技又は１６Ｒ確変大当たり遊技）が実行される特別遊技状態（大当たり遊技状態）に移行するか否かを判定する判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（４１，５１）と、

前記変動表示手段（４１）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（４１，５１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定

10

20

30

40

50

の識別情報（大当たり信号２の基本信号）を継続して出力する第１出力手段（４１）と、  
前記有利状態の終了時に、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（４１）と、

前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（４１）と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（４１）に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、

を備え、

前記第２出力手段（４１）は、

前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力し、

前記記憶手段に記憶されている前記保留数に対応して実行される前記所定の変動表示のうちの最後に実行される前記所定の変動表示が停止された後に特定期間が経過するまで、前記特定の識別情報を継続して出力し得ることを特徴とする遊技機。

#### 【４２４４】

付記Ｃ１に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態において、第１出力手段によって、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報を継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該所定の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を把握できる。一方、遊技機に併設されるデータ表示器では、ホールコンピュータから出力される所定の識別情報に基づいて生成される情報に基づいて、最初の特別遊技の開始から有利状態の終了までの特別遊技の連続回数を表示することが可能となる。

#### 【４２４５】

さらに、付記Ｃ１に係る遊技機では、有利状態の終了後に、第２出力手段によって、少なくとも記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報が所定の識別情報とは異なる出力態様で所定期間継続して出力されることで、例えば遊技ホールのホールコンピュータでは、当該特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留に基づく所定の変動表示が実行されていることを把握できる。これにより、ホールコンピュータでは、所定の変動表示が、判定手段による判定結果が特別遊技状態に移行させるものである場合、特定の識別情報に基づいて、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できる。そのため、ホールコンピュータでは、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、所定の識別情報に基づいて把握される最初の特別遊技の開始からの特別遊技の連続回数に含めてカウントすることが可能になる。その結果、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。

#### 【４２４６】

また、付記Ｃ１に係る遊技機では、特定の識別情報が、有利状態の終了時に記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示のうちの最後に実行される所定の変動表示が停止された後に特定期間が経過するまで出力される。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、例えばノイズの発生などにより一時的に特定の識別情報を受信できなかったのか、特定の識別情報の出力が停止されたのかを区別して把握することができる。そのため、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、例えばノイズの発生などにより一時的に特定の識別情報を受信できない場合であっても、有利状態の終了後に記憶手段に記憶されている保留された権利に対応する所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを把握することができる。

10

20

30

40

50

## 【 4 2 4 7 】

このように、付記 C 1 に係る遊技機では、第 1 出力手段によって出力される所定の識別情報に基づいて所定の特別遊技状態及び有利状態であることを把握でき、第 2 出力手段によって出力される特定の識別情報に基づいて有利状態の終了時の保留による所定の変動表示であることを把握できることで、遊技機に併設されるデータ表示器では、有利状態の終了時の保留による所定の変動表示に基づいて実行される特別遊技を、特別遊技の連続回数に含めて表示することが可能となる。そのため、有利状態の終了時の保留を契機として所定の特別遊技状態に移行された場合、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数と、遊技者が認識する特別遊技の連荘回数との間に乖離が生じることが防止される。その結果、データ表示器に表示される特別遊技の連荘回数を多くすることに対する遊技者のモチベーションが低下することが防止されるため、遊技に対する興味や興趣の低下が防止される。

10

## 【 4 2 4 8 】

## [ 付記 C 2 ]

前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記 C 1 に記載の遊技機。

## 【 4 2 4 9 】

付記 C 2 に係る遊技機では、第 1 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

20

30

## 【 4 2 5 0 】

## [ 付記 D 1 ]

所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技 ( 5 R 通常大当たり遊技、5 R 確変大当たり遊技又は 1 6 R 確変大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行するか否かを判定する判定手段 ( 4 1 ) と、

40

前記判定手段 ( 4 1 ) により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場合に、所定の図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、飾り図柄 ) の変動表示を実行する変動表示手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

前記変動表示手段 ( 4 1 ) により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

を備え、

前記所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) と、遊技球の入球が制限される不利状態 ( 通常遊技状態 ) と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態 ( 確変遊技状態、時短遊技状態 ) とが切り替えられる前記第 1 始動入球手

50

段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）を継続して出力する第１出力手段（４１）と、

前記有利状態の終了時に、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（４１）と、

10

前記有利状態の終了時の前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（４１）と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（４１）に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を所定期間継続して出力する第２出力手段（４１）と、

前記所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄、飾り図柄）が変動表示される場合に、当該変動表示の実行中に画像を表示する画像表示手段（３４１）と、

前記不利状態において前記画像表示手段（３４１）に所定の背景画像を表示する所定の背景演出を実行し、前記有利状態において前記画像表示手段（３４１）に前記所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出を実行する演出実行手段（５１）と、

20

を備え、

前記第２出力手段（４１）は、前記第１出力手段（４１）による前記所定の識別情報（大当たり信号２の基本信号）の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報（大当たり信号２の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。

#### 【４２５１】

付記Ｄ１に係る遊技機では、不利状態において画像表示手段に所定の背景画像を表示する所定の背景演出が実行され、有利状態において画像表示手段に所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出が実行される。このように、不利状態において画像表示手段に所定の背景画像を表示する所定の背景演出が実行され、有利状態において画像表示手段に所定の背景画像とは異なる特定の背景画像を表示する特定の背景演出が実行されることで、遊技者は、画像表示手段に表示される背景画像に基づいて、視覚的に容易に、不利状態であるか有利状態であるかを判断することができる。

30

#### 【４２５２】

##### [付記Ｄ２]

前記所定の条件は、前記有利状態から前記不利状態に移行させる第１の所定の条件と、前記有利状態から前記特別遊技状態に移行させる第２の所定の条件と、を含み、

前記演出実行手段（５１）は、前記第１の所定の条件の成立により前記有利状態から前記不利状態に移行された場合、前記不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、前記所定の背景演出として、予め定められた初期背景演出を実行することを特徴とする付記Ｄ１に記載の遊技機。

40

#### 【４２５３】

##### [付記Ｄ３]

前記規定の条件は、前記有利状態から前記不利状態に移行されてから、前記所定の図柄の変動表示が特定回数の実行されることを特徴とする付記Ｄ２に記載の遊技機。

#### 【４２５４】

##### [付記Ｄ４]

前記規定の条件は、前記特定の背景演出の実行を終了するか否かの終了抽選に当選することであることを特徴とする付記Ｄ２又は付記Ｄ３に記載の遊技機。

50



## 【 4 2 5 5 】

付記 D 2 から付記 D 4 に係る遊技機では、有利状態から不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、所定の背景演出として予め定められた初期背景演出が実行される。このように、有利状態から不利状態に移行されてから規定の条件が成立するまで、所定の背景演出として予め定められた初期背景演出が実行されることで、遊技者は、有利状態から不利状態に移行されたことを視覚的に容易に把握することができる。

## 【 4 2 5 6 】

## [ 付記 D 5 ]

前記特定の背景演出は、前記有利状態から前記不利状態に移行されてから、前記規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出であることを特徴とする付記 D 2 から付記 D 4 のいずれかに記載の遊技機。

10

## 【 4 2 5 7 】

付記 D 5 に係る遊技機では、特定の背景演出が、有利状態から不利状態に移行されてから、規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出である。このように、特定の背景演出が、有利状態から不利状態に移行されてから、規定の条件が成立するまでの間でのみ実行される固有の背景演出であることで、遊技者にとって好ましくない不利状態に移行されことによって遊技者の遊技に対する興味の低下しうる状況であっても、固有の背景演出を遊技者に視認させることによって遊技に対する興味の低下が防止される。

## 【 4 2 5 8 】

## [ 付記 D 6 ]

前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記 D 1 から付記 D 5 のいずれかに記載の遊技機。

20

## 【 4 2 5 9 】

付記 D 6 に係る遊技機では、第 1 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

30

40

## 【 4 2 6 0 】

## [ 付記 E 1 ]

所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な所定の特別遊技 ( 5 R 通常大当たり遊技、5 R 確変大当たり遊技又は 1 6 R 確変大当たり遊技 ) が実行される特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) に移行するか否かを判定する判定手段 ( 4 1 ) と、

前記判定手段 ( 4 1 ) により前記特別遊技状態に移行するか否かの判定が実行される場

50

合に、所定の図柄（第 1 特別図柄、第 2 特別図柄、飾り図柄）の変動表示を実行する変動表示手段（41, 51）と、

前記変動表示手段（41, 51）により実行される前記所定の図柄の変動表示を実行する権利を保留する保留手段（41, 51）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（314, 315）は、第 1 始動入球手段（314）と、遊技球の入球が制限される不利状態（通常遊技状態）と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態（確変遊技状態、時短遊技状態）とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段（314）とは異なる第 2 始動入球手段（315）と、を含み、

前記第 1 始動入球手段（314）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段（315）への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行し、

前記所定の特別遊技の終了後に、所定の条件が成立（大当たり遊技の開始、規定回数の特図遊技の実行）するまで前記有利状態が実行される遊技機であって、

前記所定の特別遊技状態及び前記有利状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号 2 の基本信号）を継続して出力する第 1 出力手段（41）と、

前記有利状態の終了時に、前記第 1 出力手段（41）による前記所定の識別情報の出力を停止する出力停止手段（41）と、

前記有利状態の終了時の前記第 2 始動入球手段（315）への遊技球の入球を契機とする前記所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留数を記憶する記憶手段（41）と、

前記有利状態の終了後に、少なくとも前記記憶手段（41）に記憶されている保留された権利に対応する前記所定の図柄の所定の変動表示を実行可能な期間であることを識別可能な特定の識別情報（大当たり信号 2 の延長信号）を所定期間継続して出力する第 2 出力手段（41）と、

前記所定の特別遊技状態において、外部に当該状態を識別可能な所定の識別情報（大当たり信号 2 の基本信号）及び前記特定の識別情報（大当たり信号 2 の延長信号）とは異なる第 3 の識別情報（大当たり信号 1）を継続して出力する第 3 出力手段（41）と、

を備え、

前記第 2 出力手段（41）は、前記第 1 出力手段（41）による前記所定の識別情報（大当たり信号 2 の基本信号）の出力態様とは異なる出力態様で前記特定の識別情報（大当たり信号 2 の延長信号）を継続して出力することを特徴とする遊技機。

#### 【4261】

付記 E 1 に係る遊技機では、所定の特別遊技状態及び有利状態であることを識別可能な所定の識別情報に加えて、所定の特別遊技状態であることを識別可能な第 3 の識別情報が出力される。このように、所定の特別遊技状態であることを識別可能な第 3 の識別情報が出力されることで、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、第 3 の識別情報に基づいて、所定の特別遊技状態であることを把握できる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、所定の特別遊技状態への移行回数（特別遊技の実行回数）を把握できると共に、データ表示器などに所定の特別遊技状態への移行回数（特別遊技の実行回数）を表示させることができる。

#### 【4262】

また、付記 E 1 に係る遊技機では、第 3 の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信しているか否かによって、有利状態からの所定の特別遊技状態への移行か、不利状態からの所定の特別遊技状態への移行かを判断できる。具体的には、第 3 の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信している場合には、有利状態からの所定の特別遊技状態への移行であると判断でき、第 3 の識別情報の受信時に所定の識別情報を受信していない場合には、不利状態からの所定の特別遊技状態への移行かを判断できる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態から移行された特別遊技状態の回数を、所定の特別遊技状態への連続移行回数（特別遊技の連続実行回数）を把握できると共に、データ表示器などに所定の特別遊技状態への連続移行回数（特別遊技の連続実行回数）を表示さ

10

20

30

40

50

せることができる。

【 4 2 6 3 】

[ 付記 E 2 ]

前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示よりも、前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として実行される前記所定の図柄の変動表示を優先して実行する付記 E 1 に記載の遊技機。

【 4 2 6 4 】

付記 E 2 に係る遊技機では、第 1 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示よりも、第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。そのため、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合、有利状態の終了後も第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機として実行される所定の図柄の変動表示が優先して実行される。その結果、特定の識別情報は、有利状態の終了時の第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示を実行する権利の保留がある場合の有利状態の終了後に、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間に出力される。これにより、遊技機は、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示の実行可能な期間である特定の識別情報を、有利状態だけでなく、有利状態の終了後である所定の識別状態の出力の停止後に所定期間継続して出力することができる。そのため、当該遊技機では、有利状態での第 2 始動入球手段への遊技球の入球を契機とする所定の図柄の変動表示する権利、即ち有利状態により得られた利益状態についても、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器に出力することができる。これにより、店舗側のホールコンピュータなどの外部機器では、有利状態の終了後にも有利状態により得られた利益状態を把握することができるため、当該利益状態において開始される特別遊技を連荘回数に含めてカウントすることが容易となる。

【 4 2 6 5 】

[ 付記 A 1 ]

所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) を発生させるか否かの判定 ( 大当たり抽選 ) を実行する判定手段 ( 4 1 ) と、

前記判定手段 ( 4 1 ) により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段 ( 4 1 ) と、

前記遊技回動作実行手段 ( 4 1 ) により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) と、

を備え、

前記所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) とは異なる第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 1 図柄 ( 第 1 特別図柄 ) と、前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 2 図柄 ( 第 2 特別図柄 ) と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第 1 図柄 ( 第 1 特別図柄 ) が変動表示される第 1 遊技回動作 ( 第 1 特図遊技 ) と、前記第 2 図柄 ( 第 2 特別図柄 ) が変動表示される第 2 遊技回動作 ( 第 2 特図遊技 ) と、を含み、

前記保留手段 ( 4 1 ) による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第 1 遊技回動作を実行する権利の保留である第 1 保留 ( 第 1 特図保留 ) と、前記第 2 遊技回動作を実行する権利の保留である第 2 保留 ( 第 2 特図保留 ) と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態 ( R U S H 演出などの継続演出を実行可能な状態、 a 時短遊技状態での

10

20

30

40

50

第2入賞口315への遊技球の基づく第2特図遊技を実行可能な状態)における前記第2保留の数(第2特図保留数M)に対応した計数を可能な第1計数手段(第2特図保留数記憶エリアNAB、第2特図保留数記憶エリア対応領域)に第1数値情報を設定する第1数値情報設定手段(41, 51)と、

減算条件の成立(第2特図遊技の開始)により前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報を減算する減算手段(41, 51)と、

前記所定の遊技状態での前記第2図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出(RUSH演出、一発告知演出、バトル演出)を実行する演出表示手段(51)と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態(c時短遊技状態)を発生可能な特定条件(時短図柄停止外れ)が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段(c時短回数カウンタ)に前記第1数値情報とは異なる第2数値情報(c時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数)を設定する第2数値情報設定手段(41, 51)と、

10

更新条件の成立(特図遊技の開始)により前記第2計数手段に設定された前記第2数値情報を更新する更新手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値(例えば0)になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報(c時短遊技状態での残りの時短遊技回数)を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示(c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示(演出))を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段(51)と、

20

を備えることを特徴とする遊技機。

#### 【4266】

付記A1に係る遊技機では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件が成立した場合であっても、特定対応表示が開始されない。また、本発明では、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において更新条件が成立した場合であっても、更新後の特定対応表示が開始されない。このように、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合、特定対応表示が開始されないことで、特定演出を実行中の第2遊技回動作の実行中において特定条件又は更新条件が成立した場合であっても、特定対応表示によって特定演出が途中で終了されることが防止されるため、特定演出が途中で終了されることが起因する遊技の興趣の低下が防止される。

30

#### 【4267】

一方、付記A1に係る遊技機では、特定演出の終了に基づいて、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始される。このように、特定演出の終了の時点での第2計数手段の第2数値情報に対応した特定対応表示が開始されることで、特定演出を途中で終了させることなく特定対応表示を開始させることができるため、特定対応表示が開始されないことが起因する遊技の興趣の低下が防止される。

40

#### 【4268】

##### [付記B1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させるか否かの判定(大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が変動表示される遊技回動

50

作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、

前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第１始動入球手段（３１４）への遊技球の入球を契機として変動表示される第１図柄（第１特別図柄）と、前記第２始動入球手段（３１５）への遊技球の入球を契機として変動表示される第２図柄（第２特別図柄）と、を含み、

10

前記遊技回動作は、前記第１図柄（第１特別図柄）が変動表示される第１遊技回動作（第１特図遊技）と、前記第２図柄（第２特別図柄）が変動表示される第２遊技回動作（第２特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、

20

減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、

前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、

30

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、

40

前記特定演出を終了する場合に、前記特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出（分岐演出、左打表示など）を実行する手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

【４２６９】

付記Ｂ１に係る遊技機では、特定演出を終了する場合に、特定演出の終了後の遊技状態

50

を明示又は示唆する演出が実行される。このように、特定演出を終了する場合に、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が実行されることで、当該演出に基づいて、遊技者は、特定演出の終了後の遊技状態を把握することが可能になる。これにより、遊技者は、特定演出の終了によって遊技者に有利な状態の終了が明示又は示唆されることで遊技者の遊技に対する興味が低下する状況においても、どのような演出が実行されるか否か、即ち特定演出の終了後の遊技状態が遊技者に有利なものであることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【 4 2 7 0 】

[ 付記 B 2 ]

前記特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出は、遊技盤 ( 3 1 ) における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含むことを特徴とする付記 B 1 に記載の遊技機。

10

【 4 2 7 1 】

付記 B 2 に係る遊技機では、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が、遊技盤における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含む。このように、特定演出の終了後の遊技状態を明示又は示唆する演出が、遊技盤における遊技球の打ち出し領域を明示又は示唆する演出を含むことで、遊技者は、当該演出に基づいて、特定演出の終了後での遊技盤における遊技球の打ち出し領域を把握することができる。これにより、遊技者は、特定演出の終了後に適切な遊技球の打ち出しを行うことができるため、不適切な遊技球の打ち出しによる不要な遊技球の損失 ( いわゆる無駄打ち ) が防止され、遊技者の利益を適切に確保することが可能になる。

20

【 4 2 7 2 】

[ 付記 C 1 ]

所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) を発生させるか否かの判定 ( 大当たり抽選 ) を実行する判定手段 ( 4 1 ) と、

前記判定手段 ( 4 1 ) により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段 ( 4 1 ) と、

前記遊技回動作実行手段 ( 4 1 ) により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) と、

30

を備え、

前記所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) とは異なる第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 1 図柄 ( 第 1 特別図柄 ) と、前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 2 図柄 ( 第 2 特別図柄 ) と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第 1 図柄 ( 第 1 特別図柄 ) が変動表示される第 1 遊技回動作 ( 第 1 特図遊技 ) と、前記第 2 図柄 ( 第 2 特別図柄 ) が変動表示される第 2 遊技回動作 ( 第 2 特図遊技 ) と、を含み、

40

前記保留手段 ( 4 1 ) による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第 1 遊技回動作を実行する権利の保留である第 1 保留 ( 第 1 特図保留 ) と、前記第 2 遊技回動作を実行する権利の保留である第 2 保留 ( 第 2 特図保留 ) と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態 ( R U S H 演出などの継続演出を実行可能な状態、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の基づく第 2 特図遊技を実行可能な状態 ) における前記第 2 保留の数 ( 第 2 特図保留数 M ) に対応した計数を可能な第 1 計数手段 ( 第 2 特図保留数記憶エリア N A B、第 2 特図保留数記憶エリア対応領域 ) に第 1 数値情報を設定する第 1 数値情報設定手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

50

減算条件の成立（第2特図遊技の開始）により前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報を減算する減算手段（41, 51）と、

前記所定の遊技状態での前記第2図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（RUSH演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（51）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（c時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段（c時短回数カウンタ）に前記第1数値情報とは異なる第2数値情報（c時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第2数値情報設定手段（41, 51）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第2計数手段に設定された前記第2数値情報を更新する更新手段（41, 51）と、

10

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば0）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（41, 51）と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報（c時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（51）と、

20

を備え、

前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立する場合、及び前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、前記特定演出の終了後の遊技方法（奨励される遊技球の打ち出し）が同じであることを特徴とする遊技機。

#### 【4273】

付記C1に係る遊技機では、特定演出の実行中に特定条件が成立する場合、及び特定演出の実行中に特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、特定演出の終了後の遊技方法が同じである。このように、特定演出の実行中に特定条件が成立する場合、及び特定演出の実行中に特定条件が成立しない場合のいずれにおいても、特定演出の終了後の遊技方法が同じであることで、遊技者は、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、同一の遊技方法で遊技を進行することができる。これにより、特定演出の終了後の遊技方法が複雑化することが防止され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

30

#### 【4274】

##### [付記C2]

前記遊技方法は、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものであることを特徴とする付記C1に記載の遊技機。

#### 【4275】

40

付記C2に係る遊技機では、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものである。このように、遊技者にとって有利となる遊技盤に対する遊技球の打ち出し方法に関するものであることで、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、特定演出の終了後に遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が画一化される。これにより、特定演出の終了後において、遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が複雑化することが防止され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

#### 【4276】

##### [付記C3]

前記遊技方法は、前記第1始動入球手段（314）に遊技球を入球させることが奨励される第1遊技方法と、前記第2始動入球手段（315）に遊技球を入球させることが奨励

50

される第2遊技方法と、を含み、

前記特定演出の終了後の遊技方法は、前記第1遊技方法であることを特徴とする付記C2に記載の遊技機。

【4277】

付記C3に係る遊技機では、遊技方法が、第1始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第1遊技方法と、第2始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第2遊技方法と、を含み、特定演出の終了後の遊技方法が第1遊技方法である。このように、遊技方法が、第1始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第1遊技方法と、第2始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第2遊技方法と、を含み、特定演出の終了後の遊技方法が第1遊技方法であることで、特定演出の実行中に特定条件が成立するか否かにかかわらず、特定演出の終了後に、第1始動入球手段に遊技球を入球させることが奨励される第1遊技方法を実践すればよい。これにより、特定演出の終了後において、遊技者に有利となる遊技球の打ち出し方法が簡易化され、遊技者に不利益を与えることが防止される。

10

【4278】

[付記D1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させるか否かの判定(大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段(41)と、

20

前記遊技回動作実行手段(41)により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段(41)と、

を備え、

前記所定の始動入球手段(314, 315)は、第1始動入球手段(314)と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第1始動入球手段(314)とは異なる第2始動入球手段(315)と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として変動表示される第1図柄(第1特別図柄)と、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として変動表示される第2図柄(第2特別図柄)と、を含み、

30

前記遊技回動作は、前記第1図柄(第1特別図柄)が変動表示される第1遊技回動作(第1特図遊技)と、前記第2図柄(第2特別図柄)が変動表示される第2遊技回動作(第2特図遊技)と、を含み、

前記保留手段(41)による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第1遊技回動作を実行する権利の保留である第1保留(第1特図保留)と、前記第2遊技回動作を実行する権利の保留である第2保留(第2特図保留)と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態(RUSH演出などの継続演出を実行可能な状態、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の基づく第2特図遊技を実行可能な状態)における前記第2保留の数(第2特図保留数M)に対応した計数を可能な第1計数手段(第2特図保留数記憶エリアNAB、第2特図保留数記憶エリア対応領域)に第1数値情報を設定する第1数値情報設定手段(41, 51)と、

40

減算条件の成立(第2特図遊技の開始)により前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報を減算する減算手段(41, 51)と、

前記所定の遊技状態での前記第2図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出(RUSH演出、一発告知演出、バトル演出)を実行する演出表示手段(51)と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態(c時短遊技状態)を発生可能な特定条件(時短図柄停止外れ)が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段(c時短回数カウンタ)に前記第1数値情報とは異なる第2数値情報(c時短遊技状態での実

50



行可能な特図遊技回数)を設定する第2数値情報設定手段(41, 51)と、

更新条件の成立(特図遊技の開始)により前記第2計数手段に設定された前記第2数値情報を更新する更新手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値(例えば0)になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報(c時短遊技状態での残りの時短遊技回数)を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示(c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示(演出))を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段(51)と、

を備え、

前記特定対応表示は、前記特定演出の実行中に実行された前記第2遊技回動作のうちの前記特定条件が成立した前記第2遊技回動作を識別可能な表示であることを特徴とする遊技機。

#### 【4279】

付記D1に係る遊技機では、特定対応表示が、特定演出の実行中に実行された第2遊技回動作のうちの特定条件が成立した第2遊技回動作を識別可能な表示である。このように、特定対応表示が、特定演出の実行中に実行された第2遊技回動作のうちの特定条件が成立した第2遊技回動作を識別可能な表示であることで、遊技者は、特定演出の実行中に実行された第2遊技回動作のうちの、どの第2遊技回動作において特定条件が成立したか否かを判断することができる。これにより、遊技者は、特定演出の終了後に特定対応表示が表示された場合に、特定演出の実行中のどの第2遊技回動作において特定条件が成立したか否かを推測して特定演出が終了した後の遊技を楽しむことができる。

#### 【4280】

##### [付記E1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させるか否かの判定(大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段(41)と、

前記遊技回動作実行手段(41)により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段(41)と、

を備え、

前記所定の始動入球手段(314, 315)は、第1始動入球手段(314)と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第1始動入球手段(314)とは異なる第2始動入球手段(315)と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として変動表示される第1図柄(第1特別図柄)と、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として変動表示される第2図柄(第2特別図柄)と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第1図柄(第1特別図柄)が変動表示される第1遊技回動作(第1特図遊技)と、前記第2図柄(第2特別図柄)が変動表示される第2遊技回動作(第2特図遊技)と、を含み、

10

20

30

40

50

前記保留手段（４１）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第１遊技回動作を実行する権利の保留である第１保留（第１特図保留）と、前記第２遊技回動作を実行する権利の保留である第２保留（第２特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（ＲＵＳＨ演出などの継続演出を実行可能な状態、ａ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の基づく第２特図遊技を実行可能な状態）における前記第２保留の数（第２特図保留数Ｍ）に対応した計数を可能な第１計数手段（第２特図保留数記憶エリアＮＡＢ、第２特図保留数記憶エリア対応領域）に第１数値情報を設定する第１数値情報設定手段（４１，５１）と、

減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、

前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、

前記特定演出が終了した場合に、前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立していた場合と、前記特定演出の実行中に前記特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出を実行し得る手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

#### 【４２８１】

付記Ｅ１に係る遊技機では、特定演出が終了した場合に、特定演出の実行中に特定条件が成立していた場合と、特定演出の実行中に特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出が実行される。このように、特定演出が終了した場合に、特定演出の実行中に特定条件が成立していた場合と、特定演出の実行中に特定条件が成立していなかった場合とで異なる演出が実行されることで、遊技者は、特定演出が終了した場合に実行される演出に基づいて、特定演出の実行中における特定条件の成立の有無を把握することができる。これにより、遊技者は、特定演出が終了した場合に、特定対応表示が表示される特定条件が成立したことを把握可能な演出が実行されることを期待しつつ、遊技の進行を楽しむことができる。

#### 【４２８２】

##### [付記Ｅ２]

前記特定演出が終了した場合に実行され得る演出は、前記特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含むことを特徴とする付記Ｅ１に記載の遊技機。

#### 【４２８３】

付記 E 2 に係る遊技機では、特定演出が終了した場合に実行され得る演出が、特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含む。このように、特定演出が終了した場合に実行され得る演出が、特定演出が終了した時点での利益状態を明示又は示唆する演出を含むことで、当該演出に基づいて、遊技者は、特定演出の終了後の利益状態を把握することが可能になる。その結果、特定演出の終了によって遊技者に有利な状態の終了が明示又は示唆されることで遊技者の遊技に対する興味が低下する状況においても、どのような演出が実行されるか否かを楽しみにしつつ、即ち特定演出の終了後の利益状態が遊技者に有利な状態であることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができる。

【 4 2 8 4 】

[ 付記 F 1 ]

10

所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態 ( 大当たり遊技状態 ) を発生させるか否かの判定 ( 大当たり抽選 ) を実行する判定手段 ( 4 1 ) と、

前記判定手段 ( 4 1 ) により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄 ( 第 1 特別図柄、第 2 特別図柄 ) が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段 ( 4 1 ) と、

前記遊技回動作実行手段 ( 4 1 ) により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段 ( 4 1 ) と、

を備え、

前記所定の始動入球手段 ( 3 1 4 , 3 1 5 ) は、第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) とは異なる第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) と、を含み、

20

前記所定の図柄は、前記第 1 始動入球手段 ( 3 1 4 ) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 1 図柄 ( 第 1 特別図柄 ) と、前記第 2 始動入球手段 ( 3 1 5 ) への遊技球の入球を契機として変動表示される第 2 図柄 ( 第 2 特別図柄 ) と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第 1 図柄 ( 第 1 特別図柄 ) が変動表示される第 1 遊技回動作 ( 第 1 特図遊技 ) と、前記第 2 図柄 ( 第 2 特別図柄 ) が変動表示される第 2 遊技回動作 ( 第 2 特図遊技 ) と、を含み、

前記保留手段 ( 4 1 ) による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第 1 遊技回動作を実行する権利の保留である第 1 保留 ( 第 1 特図保留 ) と、前記第 2 遊技回動作を実行する権利の保留である第 2 保留 ( 第 2 特図保留 ) と、を含む遊技機であって、

30

所定の遊技状態 ( R U S H 演出などの継続演出を実行可能な状態、a 時短遊技状態での第 2 入賞口 3 1 5 への遊技球の基づく第 2 特図遊技を実行可能な状態 ) における前記第 2 保留の数 ( 第 2 特図保留数 M ) に対応した計数を可能な第 1 計数手段 ( 第 2 特図保留数記憶エリア N A B、第 2 特図保留数記憶エリア対応領域 ) に第 1 数値情報を設定する第 1 数値情報設定手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

減算条件の成立 ( 第 2 特図遊技の開始 ) により前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報を減算する減算手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

前記所定の遊技状態での前記第 2 図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出 ( R U S H 演出、一発告知演出、バトル演出 ) を実行する演出表示手段 ( 5 1 ) と、

40

特定遊技を実行可能な特定遊技状態 ( c 時短遊技状態 ) を発生可能な特定条件 ( 時短図柄停止外れ ) が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第 2 計数手段 ( c 時短回数カウンタ ) に前記第 1 数値情報とは異なる第 2 数値情報 ( c 時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数 ) を設定する第 2 数値情報設定手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

更新条件の成立 ( 特図遊技の開始 ) により前記第 2 計数手段に設定された前記第 2 数値情報を更新する更新手段 ( 4 1 , 5 1 ) と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって

50

減算されることによって特定値（例えば 0）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（41, 51）と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報（c時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（51）と、

10

を備え、

前記所定の遊技状態は、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させ易い状態（c時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて第2特図遊技が実行される状態）であることを特徴とする遊技機。

【4285】

付記F1に係る遊技機では、所定の遊技状態が、特別遊技状態を発生させ易い状態である。ここで、所定の遊技状態では、特定条件が成立する場合であっても、第1数値情報が特定値になるまで特定演出が継続して実行される。そのため、所定の遊技状態が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることで、特定演出が継続して実行される間は特別遊技状態を発生させ易い状態であることを遊技者に認識させることが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技状態を発生させ易い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興趣が向上される。

20

【4286】

[付記G1]

所定の始動入球手段（314, 315）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（41）と、

前記判定手段（41）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第1特別図柄、第2特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（41）と、

30

前記遊技回動作実行手段（41）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（41）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（314, 315）は、第1始動入球手段（314）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第1始動入球手段（314）とは異なる第2始動入球手段（315）と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第1始動入球手段（314）への遊技球の入球を契機として変動表示される第1図柄（第1特別図柄）と、前記第2始動入球手段（315）への遊技球の入球を契機として変動表示される第2図柄（第2特別図柄）と、を含み、

40

前記遊技回動作は、前記第1図柄（第1特別図柄）が変動表示される第1遊技回動作（第1特図遊技）と、前記第2図柄（第2特別図柄）が変動表示される第2遊技回動作（第2特図遊技）と、を含み、

前記保留手段（41）による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第1遊技回動作を実行する権利の保留である第1保留（第1特図保留）と、前記第2遊技回動作を実行する権利の保留である第2保留（第2特図保留）と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態（RUSH演出などの継続演出を実行可能な状態、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の基づく第2特図遊技を実行可能な状態）における前記第2保留の数（第2特図保留数M）に対応した計数を可能な第1計数手段（第2特図保留数記憶エリアNAB、第2特図保留数記憶エリア対応領域）に第1数値情報を設定する第1数

50

値情報設定手段（４１，５１）と、

減算条件の成立（第２特図遊技の開始）により前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報を減算する減算手段（４１，５１）と、

前記所定の遊技状態での前記第２図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出（ＲＵＳＨ演出、一発告知演出、バトル演出）を実行する演出表示手段（５１）と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態（ｃ時短遊技状態）を発生可能な特定条件（時短図柄停止外れ）が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第２計数手段（ｃ時短回数カウンタ）に前記第１数値情報とは異なる第２数値情報（ｃ時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数）を設定する第２数値情報設定手段（４１，５１）と、

更新条件の成立（特図遊技の開始）により前記第２計数手段に設定された前記第２数値情報を更新する更新手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第１計数手段に設定された前記第１数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば０）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（４１，５１）と、

前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第２計数手段に特定数値情報（ｃ時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（ｃ時短遊技状態での残りのｃ時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第２遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第２計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第２計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第２計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（５１）と、

を備え、

前記特定演出は、前記特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させ易い状態（ｃ時短遊技状態での第２入賞口３１５への遊技球の入球に基づいて第２特図遊技が実行される状態）であることを明示又は示唆する演出であることを特徴とする遊技機。

#### 【４２８７】

付記Ｇ１に係る遊技機では、特定演出が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることを明示又は示唆する演出である。このように、特定演出が、特別遊技状態を発生させ易い状態であることを明示又は示唆する演出であることで、遊技者は、特定演出が実行されている間は特別遊技状態を発生させ易い状態であることを把握することが可能になる。これにより、遊技者は、特別遊技状態を発生させ易い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興趣が向上される。

#### 【４２８８】

##### [ 付記Ｈ１ ]

所定の始動入球手段（３１４，３１５）への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態（大当たり遊技状態）を発生させるか否かの判定（大当たり抽選）を実行する判定手段（４１）と、

前記判定手段（４１）により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄（第１特別図柄、第２特別図柄）が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段（４１）と、

前記遊技回動作実行手段（４１）により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段（４１）と、

を備え、

前記所定の始動入球手段（３１４，３１５）は、第１始動入球手段（３１４）と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第１始動入球手段（３１４）とは異なる第２始動入球手段（３１５）と、を含み、

10

20

30

40

50

前記所定の図柄は、前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として変動表示される第1図柄(第1特別図柄)と、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として変動表示される第2図柄(第2特別図柄)と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第1図柄(第1特別図柄)が変動表示される第1遊技回動作(第1特図遊技)と、前記第2図柄(第2特別図柄)が変動表示される第2遊技回動作(第2特図遊技)と、を含み、

前記保留手段(41)による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第1遊技回動作を実行する権利の保留である第1保留(第1特図保留)と、前記第2遊技回動作を実行する権利の保留である第2保留(第2特図保留)と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態(RUSH演出などの継続演出を実行可能な状態、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の基づく第2特図遊技を実行可能な状態)における前記第2保留の数(第2特図保留数M)に対応した計数を可能な第1計数手段(第2特図保留数記憶エリアNAB、第2特図保留数記憶エリア対応領域)に第1数値情報を設定する第1数値情報設定手段(41, 51)と、

10

減算条件の成立(第2特図遊技の開始)により前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報を減算する減算手段(41, 51)と、

前記所定の遊技状態での前記第2図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出(RUSH演出、一発告知演出、バトル演出)を実行する演出表示手段(51)と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態(c時短遊技状態)を発生可能な特定条件(時短図柄停止外れ)が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段(c時短回数カウンタ)に前記第1数値情報とは異なる第2数値情報(c時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数)を設定する第2数値情報設定手段(41, 51)と、

20

更新条件の成立(特図遊技の開始)により前記第2計数手段に設定された前記第2数値情報を更新する更新手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値(例えば0)になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第2計数手段に特定数値情報(c時短遊技状態での残りの時短遊技回数)を設定するが設定された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示(c時短遊技状態での残りのc時短遊技回数表示(演出))を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第2計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第2計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第2計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段(51)と、

30

前記所定の遊技状態(c時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の入球に基づいて第2特図遊技が実行される状態)において、前記第2保留(第2特図保留)の数を認識可能な画像(第2特図保留画像)を表示する手段と、

40

前記所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において、前記第1保留(第1特図保留)の数を認識可能な画像(第1特図保留画像)を表示する手段と、

を備えることを特徴とする遊技機。

#### 【4289】

付記H1に係る遊技機では、所定の遊技状態において、第2保留の数を認識可能な画像が表示され、所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において、第1保留の数を認識可能な画像が表示される。このように、所定の遊技状態において第2保留の数を認識可能な画像が表示されることで、第2始動入球手段に遊技球を入球させて第2遊技回を実行させることが好ましいことを遊技者に把握させることが可能になる一方、所定の遊技状態の終了後に移行され得る特定の遊技状態において第1保留の数を認識可能な画像

50

が表示されることで、第1始動入球手段に遊技球を入球させて第1遊技回を実行させることが好ましいことを遊技者に把握させることが可能になる。そのため、所定の遊技状態から特定の遊技状態に移行される場合、第2始動入球手段に遊技球を入球させることが好ましい状態から、第1始動入球手段に遊技球を入球させることが好ましい状態に移行されたことを保留の数の表示種別に基づいて遊技者に把握させることが可能になる。これにより、遊技者は、保留の数の表示種別に基づいて、自身に有利な遊技球の打ち出し方法が、第1始動入球手段に遊技球を入球させ易い打ち出し方法か、第2始動入球手段に遊技球を入球させ易い打ち出し方法かを把握することが可能になる。その結果、遊技者は、保留の数の表示種別に着目することで、自身に不利とならないように遊技の進行を楽しむことができる。

10

【4290】

[付記I1]

所定の始動入球手段(314, 315)への遊技球の入球を契機として遊技者に有利な特別遊技状態(大当たり遊技状態)を発生させるか否かの判定(大当たり抽選)を実行する判定手段(41)と、

前記判定手段(41)により前記特別遊技状態を発生させるか否かの判定が実行されることを契機として所定の図柄(第1特別図柄、第2特別図柄)が変動表示される遊技回動作を実行する遊技回動作実行手段(41)と、

前記遊技回動作実行手段(41)により実行される前記遊技回動作を実行する権利を保留する保留手段(41)と、

20

を備え、

前記所定の始動入球手段(314, 315)は、第1始動入球手段(314)と、遊技球の入球が制限される不利状態と遊技球の入球が前記不利状態より容易となる有利状態とが切り替えられる前記第1始動入球手段(314)とは異なる第2始動入球手段(315)と、を含み、

前記所定の図柄は、前記第1始動入球手段(314)への遊技球の入球を契機として変動表示される第1図柄(第1特別図柄)と、前記第2始動入球手段(315)への遊技球の入球を契機として変動表示される第2図柄(第2特別図柄)と、を含み、

前記遊技回動作は、前記第1図柄(第1特別図柄)が変動表示される第1遊技回動作(第1特図遊技)と、前記第2図柄(第2特別図柄)が変動表示される第2遊技回動作(第2特図遊技)と、を含み、

30

前記保留手段(41)による前記遊技回動作を実行する権利の保留は、前記第1遊技回動作を実行する権利の保留である第1保留(第1特図保留)と、前記第2遊技回動作を実行する権利の保留である第2保留(第2特図保留)と、を含む遊技機であって、

所定の遊技状態(RUSH演出などの継続演出を実行可能な状態、a時短遊技状態での第2入賞口315への遊技球の基づく第2特図遊技を実行可能な状態)における前記第2保留の数(第2特図保留数M)に対応した計数を可能な第1計数手段(第2特図保留数記憶エリアNAB、第2特図保留数記憶エリア対応領域)に第1数値情報を設定する第1数値情報設定手段(41, 51)と、

減算条件の成立(第2特図遊技の開始)により前記第1計数手段に設定された前記第1数値情報を減算する減算手段(41, 51)と、

40

前記所定の遊技状態での前記第2図柄の変動表示の実行中に、対応する特定演出(RUSH演出、一発告知演出、バトル演出)を実行する演出表示手段(51)と、

特定遊技を実行可能な特定遊技状態(c時短遊技状態)を発生可能な特定条件(時短図柄停止外れ)が成立した場合に、前記特定遊技に対応した計数を可能な第2計数手段(c時短回数カウンタ)に前記第1数値情報とは異なる第2数値情報(c時短遊技状態での実行可能な特図遊技回数)を設定する第2数値情報設定手段(41, 51)と、

更新条件の成立(特図遊技の開始)により前記第2計数手段に設定された前記第2数値情報を更新する更新手段(41, 51)と、

前記特定演出を実行中の前記第2遊技回動作において、前記特定演出の実行中の前記第

50

2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に、少なくとも前記第 1 計数手段に設定された前記第 1 数値情報が、前記減算条件の成立により前記減算手段によって減算されることによって特定値（例えば 0）になるまで、前記所定の遊技状態中は前記特定演出を継続して実行する手段（41, 51）と、

前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記特定条件が成立した場合に前記第 2 計数手段に特定数値情報（c 時短遊技状態での残りの時短遊技回数）を設定するが設定された前記第 2 計数手段の前記特定数値情報に対応した特定対応表示（c 時短遊技状態での残りの c 時短遊技回数表示（演出））を実行せず、前記特定演出を実行中の前記第 2 遊技回動作の実行中において前記更新条件が成立した場合に前記第 2 計数手段の前記特定数値情報を更新するが更新された前記第 2 計数手段の前記特定数値情報に対応した前記特定対応表示を実行せず、前記特定演出の終了に基づいてその時点の前記第 2 計数手段の数値情報に対応した前記特定対応表示を実行する手段（51）と、

10

前記第 2 始動入球手段（315）が前記有利状態とされる確率が第 1 確率である第 1 状態（通常遊技状態）と、前記第 2 始動入球手段（315）が前記有利状態とされる確率が前記第 1 確率よりも高い第 2 確率である第 2 状態（a 時短遊技状態を含む時短遊技状態）と、を切り替える手段と、

を備え、

前記所定の遊技状態での少なくとも一部の期間は、前記第 2 状態（a 時短遊技状態）であることを特徴とする。

【4291】

20

付記 I 1 に係る遊技機では、所定の遊技状態での少なくとも一部の期間が、第 2 始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態である。ここで、所定の遊技状態では、特定条件が成立する場合であっても、第 1 数値情報が特定値になるまで特定演出が継続して実行される。そのため、所定の遊技状態が、所定の遊技状態での少なくとも一部の期間が、第 2 始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であることで、特定演出が継続して実行される間は第 2 始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であることを遊技者に認識させることが可能になる。これにより、遊技者は、第 2 始動入球手段が有利状態とされる確率が高い状態であるか否かを特定演出が継続するか否かに着目することで把握できるため、遊技の興味が向上される。

【4292】

30

[ 付記 A 1 ]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（314, 315）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（41）と、

前記当否抽選手段（41）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（341）で実行する 1 の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（51）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（341）での前記 1 の特定演出の表示中に動作する可動手段（37）の 1 の可動態様（可動態様 A ~ D）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（51）と、

40

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（51）は、所定の作動条件の成立（SP 発展、SP 非発展、SPSP 発展、SPSP 非発展、16R 確変昇格、16R 確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記 1 の可動態様（可動態様 A ~ D）に対応して設定した特定情報（駆動データ 1 ~ 5）に基づいて前記可動手段（37）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（37）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第 1 位置（待機位置、中間作動位置 1）と、最も可動された位置である第 2 位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第 1 位置（作動位置）又は前記第 1 位置の

50



近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備えることを特徴とする遊技機。

#### 【４２９３】

付記Ａ１に係る遊技機では、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。このように、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動制御手段によって、１の可動態様に対応して設定した特定情報に基づいて可動手段に対する一連の特定動作が実行される場合、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定されることで、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、可動制御手段によって可動手段が初期位置側である第１位置又はその近傍に位置される毎に、判定手段によって終了条件が成立しているか否かが判定される。また、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において判定手段によって終了条件が成立していると判定される場合、終了手段によって、第１位置又はその近傍に位置する可動手段の可動が停止されて一連の特定動作が終了される。即ち、当該遊技機では、特定情報に基づく可動制御手段による可動手段の一連の特定動作において、特定情報に基づく可動手段に対する全ての可動制御を終了する前であっても、第１位置又はその近傍に可動手段が位置される毎に、終了条件が成立することを条件に、終了手段によって可動手段の可動を停止させて一連の特定動作を終了させることができる。これにより、可動手段の一連の特定動作の実行中に終了条件が成立する場合、終了条件成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、特定情報に基づく可動手段の可動を停止して一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると判断される場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、可動手段の終了制御を円滑に行うことができる。そのため、当該遊技機では、可動手段の一連の特定動作から次動作に円滑に移行することができるため、一連の特定動作の終了条件の成立が判断されてから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の個別の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の個別の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の個別の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

#### 【４２９４】

##### [付記Ｂ１]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動

10

20

30

40

50

作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

10

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

20

を備え、

前記一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間（例えばボタン操作によって駆動データ１による動作が終了）と、前記第１の期間より長時間の第２の期間（例えば全ての処理の実行によって駆動データ１による動作が終了）とを含むことを特徴とする遊技機。

【４２９５】

付記Ｂ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作を実行する期間として、第１の期間と、第１の期間より長時間の第２の期間とを含む。即ち、付記Ｂ１に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも２種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として動作時間が異なる少なくとも２種類の態様が設定されることで、可動手段による一連の特定動作の動作時間に応じて、遊技者に対して種々の情報（例えば表示演出）を提供することが可能になる。例えば、一連の特定動作を第１の期間より実行することで遊技者に有利な情報（例えばプレミアの表示演出）を提供し、一連の特定動作を第２の期間より実行することで遊技者に不利な情報（例えばデフォルトの表示演出）を提供することが可能になる。その結果、遊技者は、一連の特定動作が実行される期間に着目し、有利な情報が提供されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

30

【４２９６】

[付記Ｃ１]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

40

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の

50

中から決定された前記 1 の可動態様（可動態様 A ～ D）に対応して設定した特定情報（駆動データ 1 ～ 5）に基づいて前記可動手段（37）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（37）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第 1 位置（待機位置、中間作動位置 1）と、最も可動された位置である第 2 位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第 1 位置（作動位置）又は前記第 1 位置の近傍（中間作動位置 1）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（51）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ 1 に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（51）と、

前記判定手段（51）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第 1 位置又は前記第 1 位置の近傍に位置する前記可動手段（37）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（51）と、

を備え、

前記可動手段（37）が前記第 2 位置側に可動されている期間として、第 1 の期間（駆動データ 1 の処理 No. 03、No. 06）と、前記第 1 の期間より長時間の第 2 の期間（駆動データ 1 の処理 No. 11、No. 15）とを含むことを特徴とする遊技機。

【4297】

付記 C 1 に係る遊技機では、可動手段が第 2 位置側に可動されている期間として、第 1 の期間と、第 1 の期間より長時間の第 2 の期間とを含む。即ち、付記 C 1 に係る遊技機では、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第 2 位置側に位置されている期間が異なる少なくとも 2 種類の態様が設定される。このように、可動手段による一連の特定動作として可動手段が第 2 位置側に位置されている期間が異なる少なくとも 2 種類の態様が設定されることで、可動手段が第 2 位置側に可動されている期間に応じて、異なる態様で可動手段を可動させることができる。これにより、一連の特定動作における可動手段の動作を多様化することが可能になる。そして、可動手段が演出目的で可動される場合には、その演出性を高めることが可能になるため、遊技の興趣が向上される。

【4298】

[付記 D 1]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（314、315）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（41）と、

前記当否抽選手段（41）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（341）で実行する 1 の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（51）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（341）での前記 1 の特定演出の表示中に動作する可動手段（37）の 1 の可動態様（可動態様 A ～ D）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（51）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（51）は、所定の作動条件の成立（SP 発展、SP 非発展、SPSP 発展、SPSP 非発展、16R 確変昇格、16R 確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記 1 の可動態様（可動態様 A ～ D）に対応して設定した特定情報（駆動データ 1 ～ 5）に基づいて前記可動手段（37）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（37）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第 1 位置（待機位置、中間作動位置 1）と、最も可動された位置である第 2 位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第 1 位置（作動位置）又は前記第 1 位置の

10

20

30

40

50

近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御として、第１の制御（ＳＰ発展、ＳＰＳＰ発展、１６Ｒ確変昇格）と、前記第１の制御とは異なる第２の制御（ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変非昇格）と、を実行可能であり、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、前記第１の制御及び前記第２の制御のいずれの場合であっても、前記可動手段（３７）が前記第１位置側に位置された状態で開始されることを特徴とする遊技機。

#### 【４２９９】

付記Ｄ１に係る遊技機では、一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、第１の制御、及び第１の制御とは異なる第２の制御のいずれの場合であっても、可動手段が第１位置側に位置された状態で開始される。一方、一連の特定動作の終了条件が成立している場合には、第１位置又は第１位置の近傍に位置する可動手段を可動停止して一連の特定動作が終了される。つまり、一連の特定動作を終了する場合の可動手段の位置と、一連の特定動作の終了後に実行される第１の制御及び第２の制御の開始位置が、いずれも第１位置側となる。そのため、一連の特定動作が終了した場合に、その後の可動手段に対する制御が第１の制御及び第２の制御のいずれの場合であっても、違和感なく円滑に、その後の可動手段に対する制御を開始させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立していると終了判定される場合、その終了判定のタイミングが不定であったとしても、一連の特定動作から、第１の制御又は第２の制御によって実行される次動作に移行させることができる。

#### 【４３００】

##### [付記Ｅ１]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

10

20

30

40

50

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記一連の特定動作の前記終了条件の少なくとも１つは、遊技者の所定の遊技操作（操作ボタンの操作）に基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機。

10

#### 【４３０１】

付記Ｅ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも１つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものである。このように、可動手段の一連の特定動作の終了条件の少なくとも１つが、遊技者の所定の遊技操作に基づいて成立するものであることで、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合であっても、初期位置側である第１位置又はその近傍に可動手段が位置される場合に判定手段によって一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かが判定される。そのため、遊技者の所定の遊技操作によって可動手段の一連の特定動作に対する全ての制御処理が終了する前に一連の特定動作の終了条件が成立する場合、終了条件の成立後に可動手段が第１位置又はその近傍に位置された段階で、一連の特定動作を終了させることができる。その結果、一連の特定動作の終了条件が成立した場合に、即座に可動手段の一連の特定動作を終了させることができるため、一連の特定動作の終了条件が成立してから、遊技者に違和感を覚えさせることなく、可動手段の一連の特定動作を終了させることができる。従って、可動手段の一連の特定動作の終了後に引き続き他の動作が実行される場合、一連の特定動作から他の動作に円滑に移行できるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

20

#### 【４３０２】

30

#### [付記Ｆ１]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数のの中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

40

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数のの中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の

50

近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、

を備え、

前記一連の特定動作を終了した後に実行される制御は、前記可動手段（３７）とは異なる制御対象（図柄表示部３４１、表示演出）を含むことを特徴とする遊技機。

10

#### 【４３０３】

付記Ｆ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含む。このように、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の一連の特定動作の終了後に、可動手段とは異なる制御対象において可動手段によって付与される情報を改めて付与することが可能になる。これにより、遊技者が可動手段の動作を見逃した場合や、可動手段の動作によって付与される内容を理解していない場合であっても、可動手段とは異なる制御対象において遊技者に情報を改めて付与することが可能になる。また、付記Ｆ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作を終了した後に実行される制御が、可動手段とは異なる制御対象を含むことで、可動手段の動作に応じて、後に実行される演出を明示又は示唆することも可能になる。これにより、遊技者は、可動手段の動作に着目し、遊技者に有利な演出が実行されることが明示又は示唆されることを期待しつつ遊技の進行を楽しむことができるため、遊技の興趣が向上される。

20

#### 【４３０４】

##### [ 付記Ｇ１ ]

遊技領域に設けられる複数の始動入球手段（３１４，３１５）と、

前記始動入球手段に遊技球が入球した場合に当否抽選（大当たり抽選）を行う当否抽選手段（４１）と、

前記当否抽選手段（４１）の抽選結果に応じて、前記遊技領域に設けられる表示手段（３４１）で実行する１の特定演出を複数の演出表示態様（演出パターン）の中から決定して実行する表示制御手段（５１）と、

30

前記遊技領域に設けられ、前記表示手段（３４１）での前記１の特定演出の表示中に動作する可動手段（３７）の１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）を複数の中から決定して実行する可動制御手段（５１）と、

を備える遊技機であって、

前記可動制御手段（５１）は、所定の作動条件の成立（ＳＰ発展、ＳＰ非発展、ＳＰＳＰ発展、ＳＰＳＰ非発展、１６Ｒ確変昇格、１６Ｒ確変非昇格）に基づいて、前記複数の中から決定された前記１の可動態様（可動態様Ａ～Ｄ）に対応して設定した特定情報（駆動データ１～５）に基づいて前記可動手段（３７）に一連の特定動作（例えば上下動、往復動作）を行わせるものであり、

40

前記可動手段（３７）は、前記一連の特定動作において初期位置側である第１位置（待機位置、中間作動位置１）と、最も可動された位置である第２位置（作動位置）との間で可動制御され、

前記一連の特定動作は、前記可動手段を前記第１位置（作動位置）又は前記第１位置の近傍（中間作動位置１）に位置させる所定動作を複数回実行するように構成され、

前記可動制御手段（５１）は、

前記特定情報に基づく前記一連の特定動作の可動制御中に前記所定動作を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立（駆動データ１に基づく全ての処理の終了、ボタン操作）しているか否かを判定する判定手段（５１）と、

50

前記判定手段（５１）に基づいて前記終了条件が成立していると判定される場合に、前記第１位置又は前記第１位置の近傍に位置する前記可動手段（３７）を可動停止して前記一連の特定動作を終了する終了手段（５１）と、  
を備え、

前記可動制御手段（５１）は、前記一連の特定動作において前記可動手段（３７）の前記第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことを特徴とする遊技機。

【４３０５】

付記Ｇ１に係る遊技機では、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しない。このように、可動手段の一連の特定動作において可動手段の第２位置側に可動させる制御を実行した場合に、当該一連の特定動作の終了条件が成立しているか否かを判定しないことで、可動手段が第２位置側に可動させたときに終了条件が成立していると判断されることが防止される。そのため、可動手段が第２位置側に可動されているときに、可動手段の一連の特定動作が終了されることが防止されるため、一連の特定動作から他の動作への移行時に遊技者が違和感を覚えることが防止される。これにより、表示制御手段による１の特定演出の表示中に、可動手段が演出目的で動作される場合であっても、その演出効果を損なうことなく可動手段を動作させることが可能になる。

【符号の説明】

【４３０６】

１０：遊技機

３１：遊技盤

３１４：第１入賞口

３１５：第２入賞口

３１６：可変入賞口

３１７Ｌ，３１７Ｒ：スルーゲート

３４１：図柄表示部

４：主制御装置

４１：ＭＰＵ

４１１：ＲＯＭ

４１２：ＲＡＭ

５：音声ランプ制御装置

５１：ＭＰＵ

５１１：ＲＯＭ

５１２：ＲＡＭ

10

20

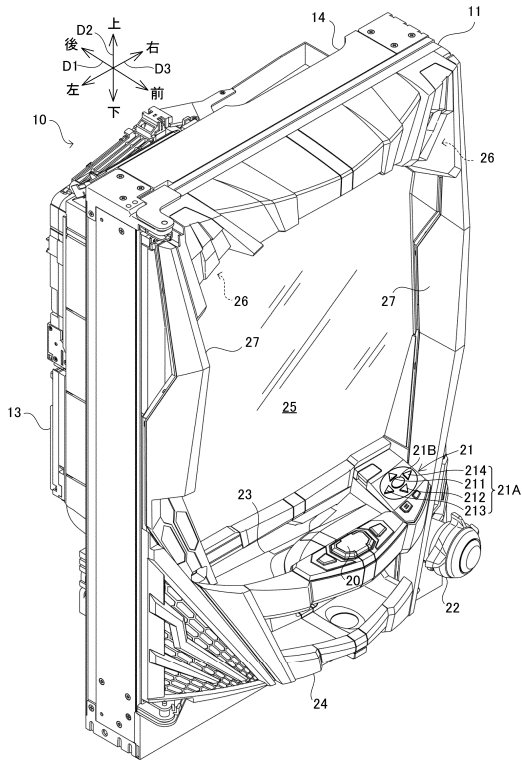
30

40

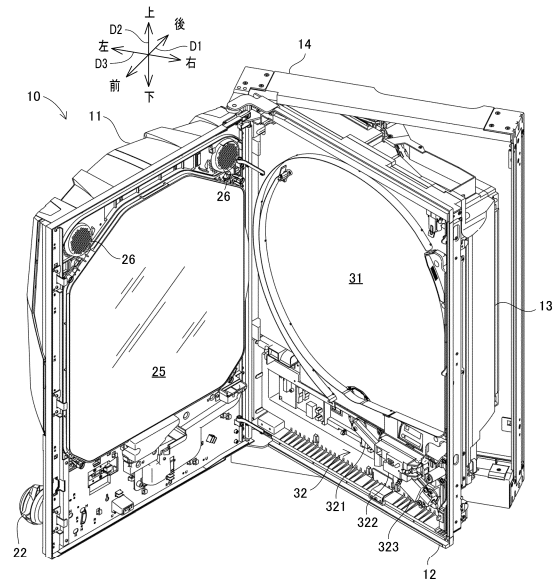
50

【図面】

【図 1】



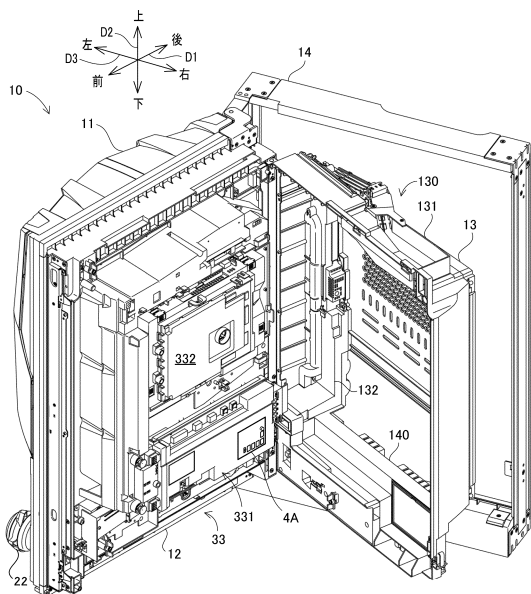
【図 2】



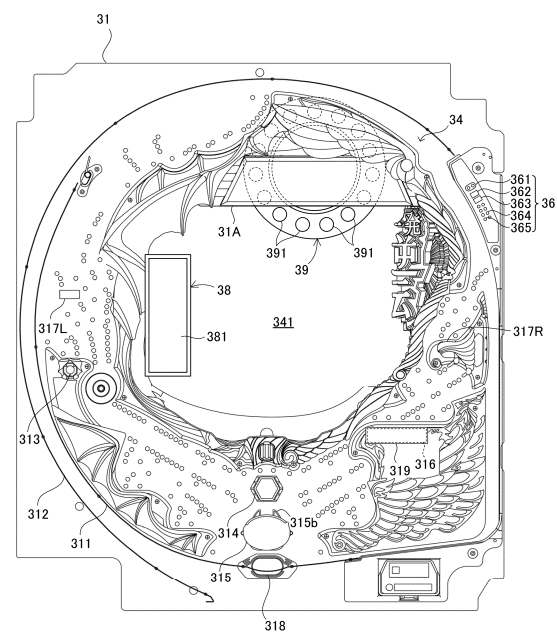
10

20

【図 3】



【図 4】



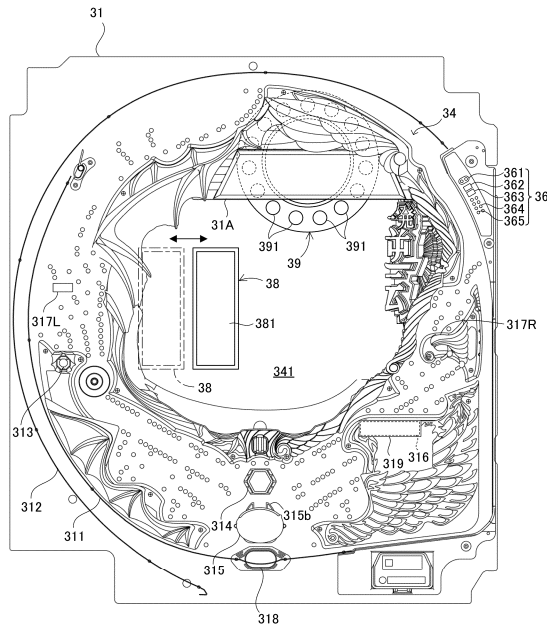
30

40

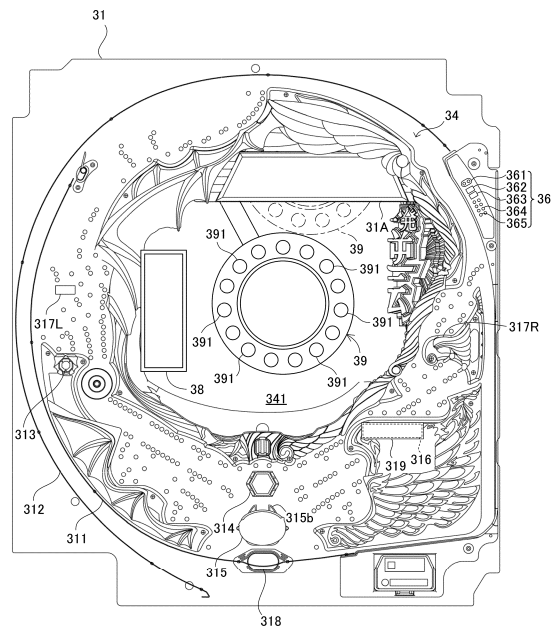
50



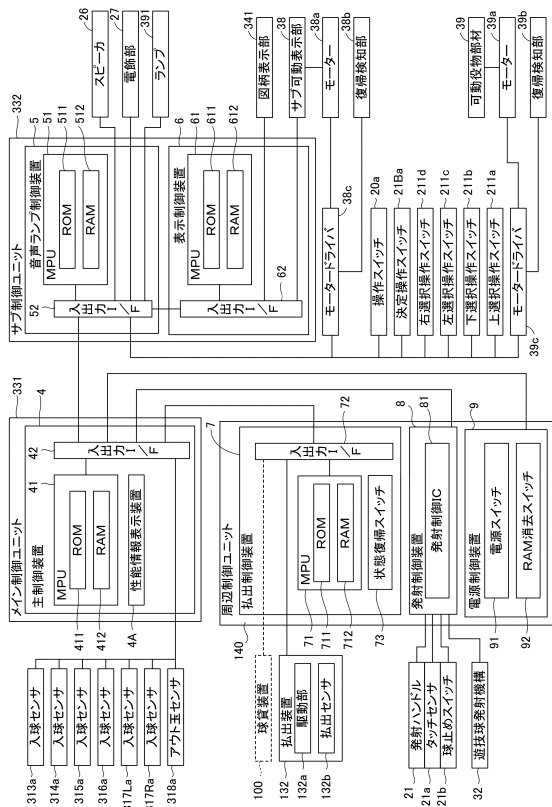
【図 5】



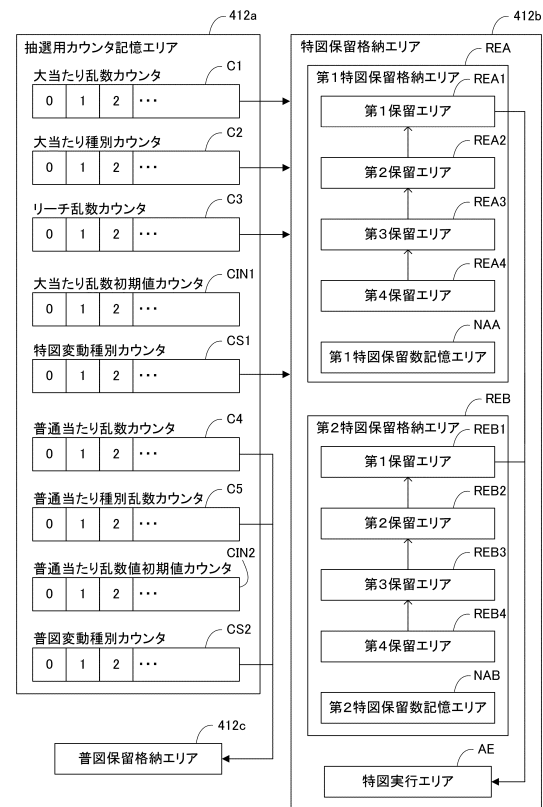
【図 6】



【図 7】



【図 8】



10

20

30

40

50

## 【図 9】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当た確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D) 外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

## 【図 10】

通常大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

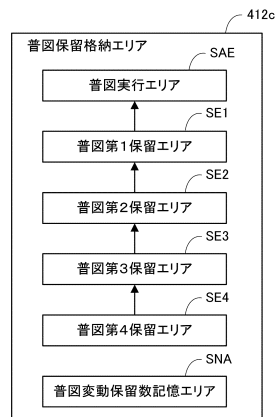
確変大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01(30s)
10~99	02(60s)
100~199	03(90s)

外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)
完全外れ		

## 【図 11】



## 【図 12】

(A) 低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0~99	短開放	0.1秒
100~199	長開放	6秒

(D) 高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0.1秒
1~199	長開放	6秒

10

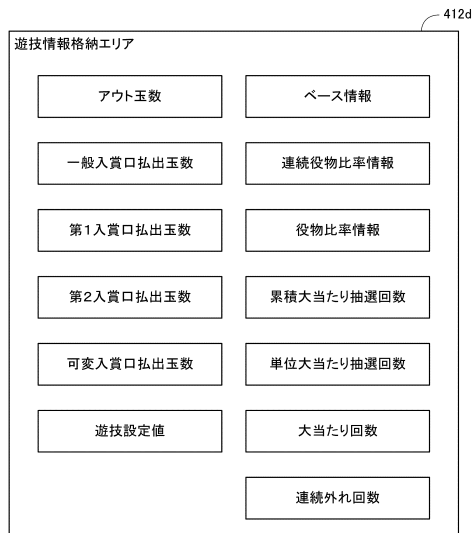
20

30

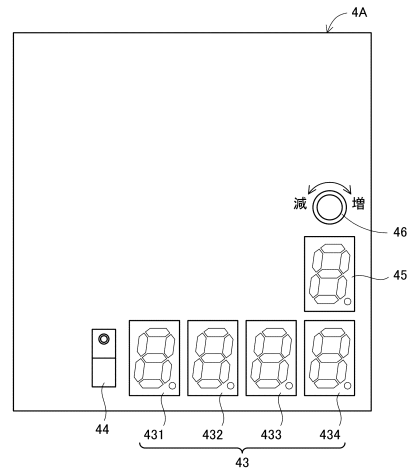
40

50

【図 1 3】



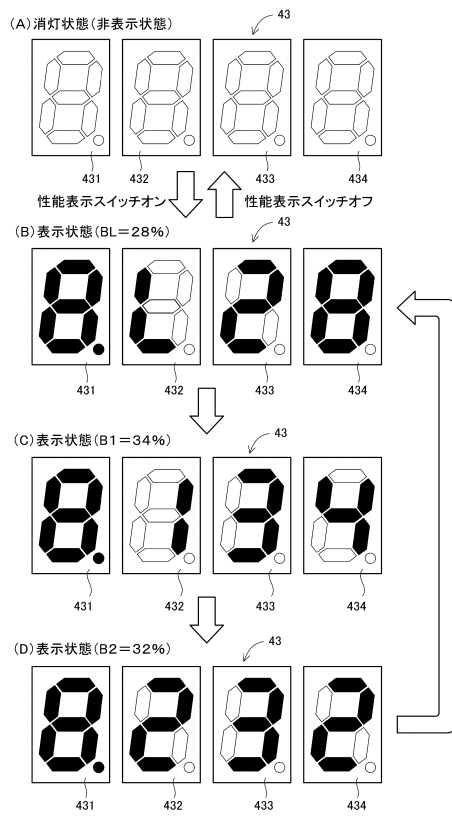
【図 1 4】



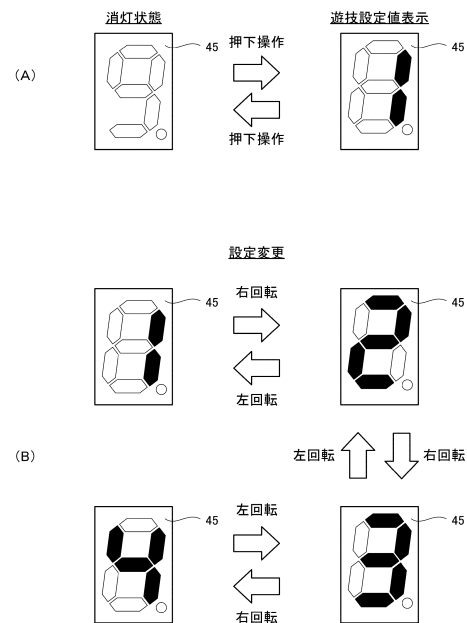
10

20

【図 1 5】



【図 1 6】

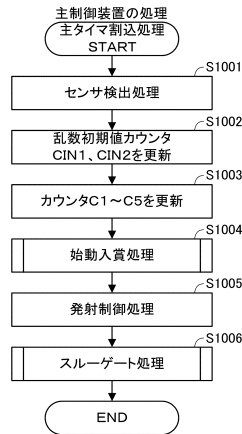


30

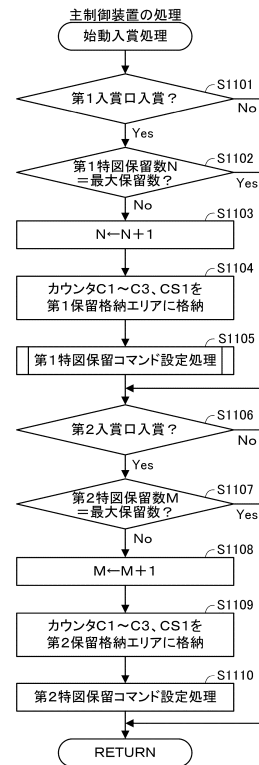
40

50

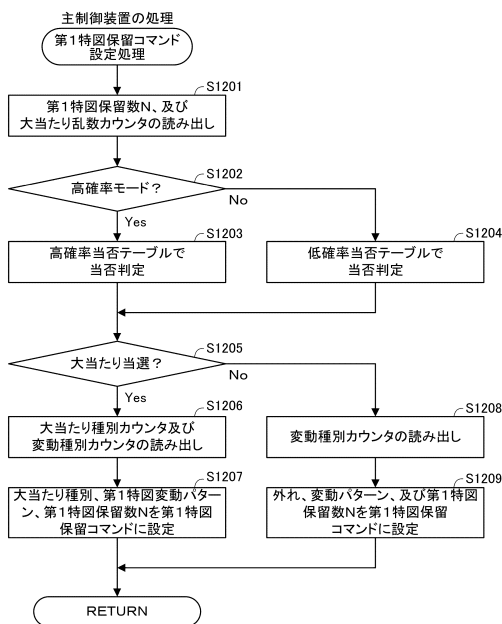
【図 17】



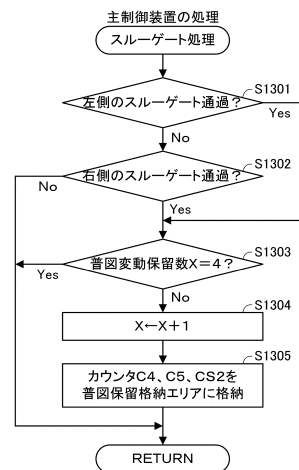
【図 18】



【図 19】



【図 20】



10

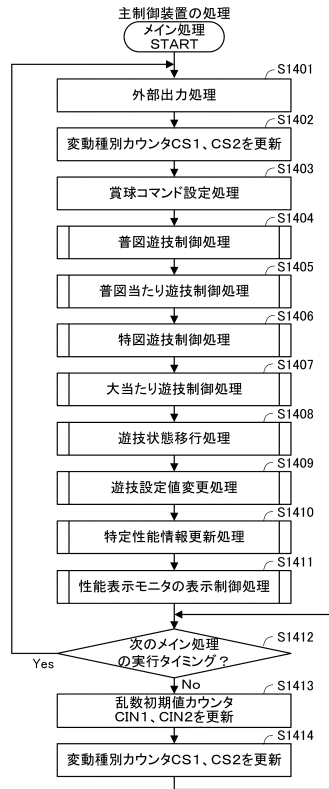
20

30

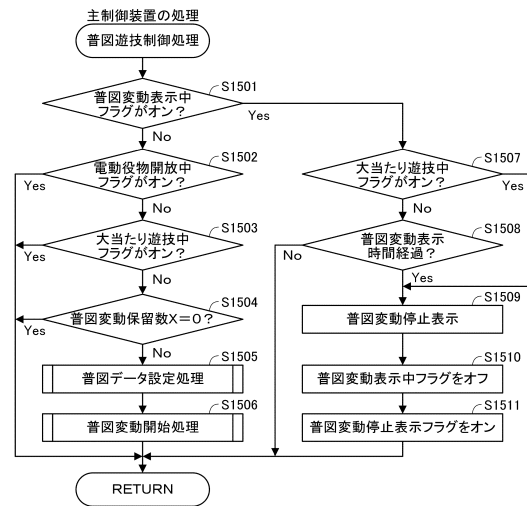
40

50

【図 2 1】



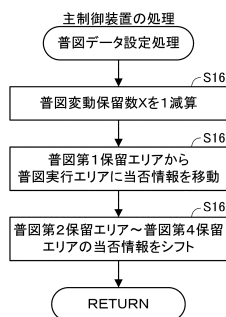
【図 2 2】



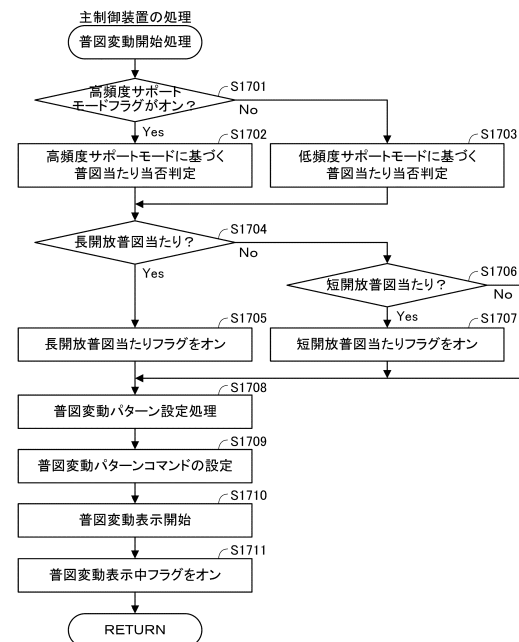
10

20

【図 2 3】



【図 2 4】

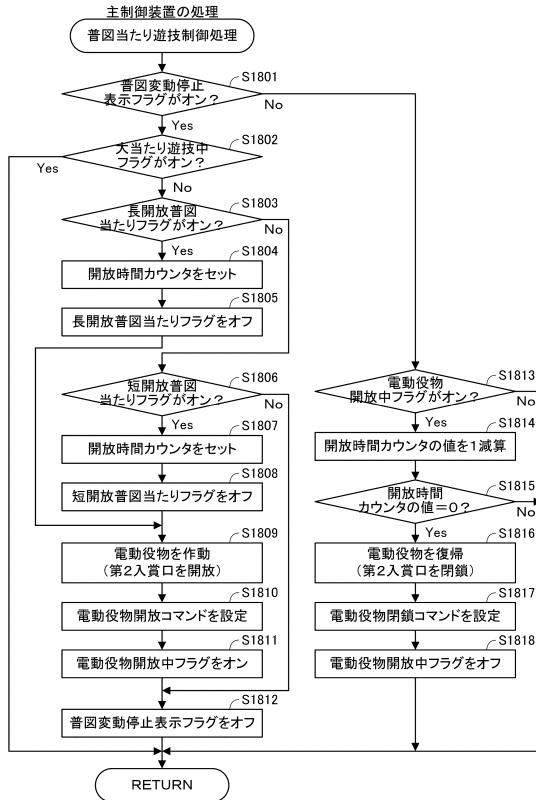


30

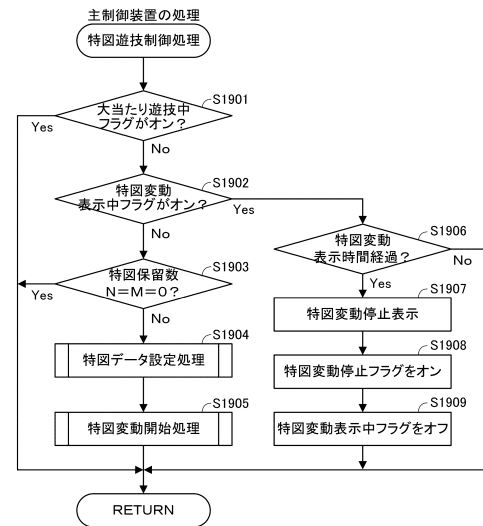
40

50

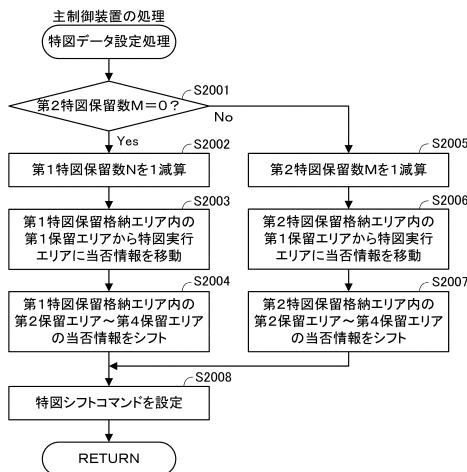
【図 25】



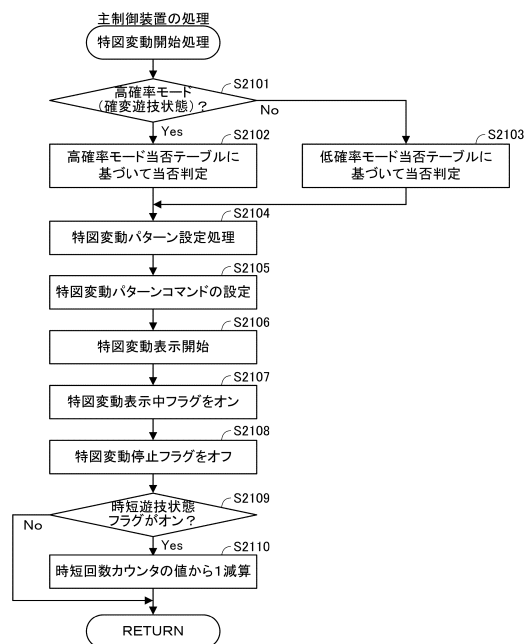
【図 26】



【図 27】



【図 28】



10

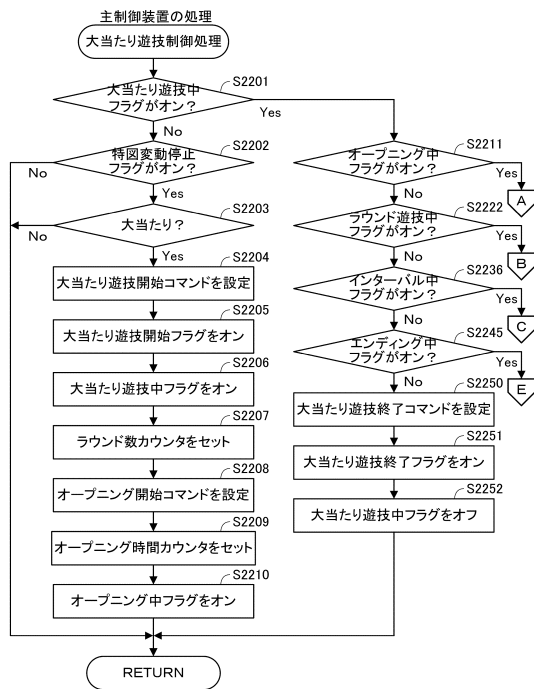
20

30

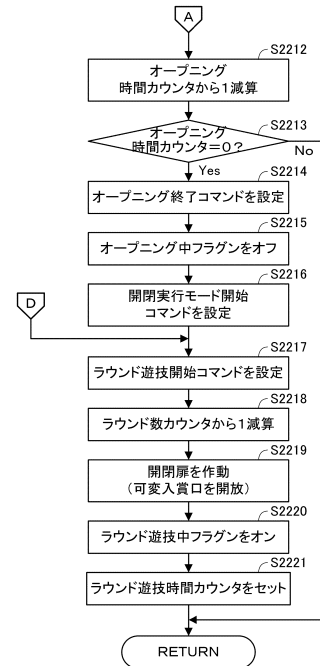
40

50

【図 29】



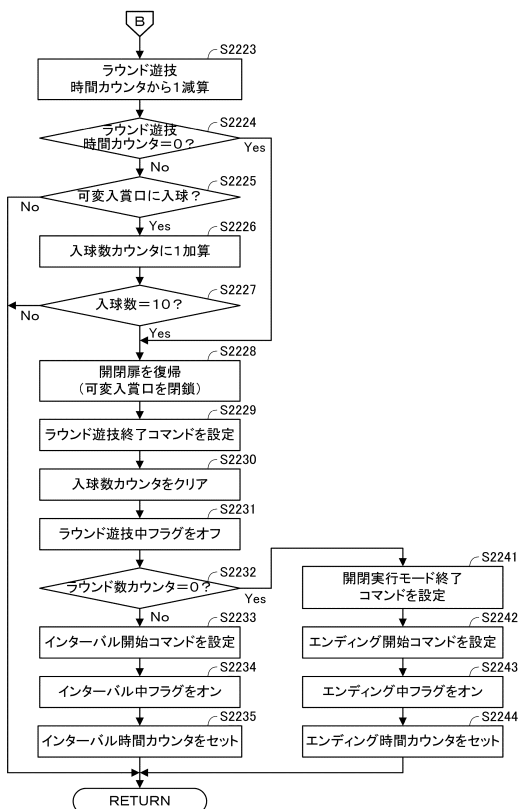
【図 30】



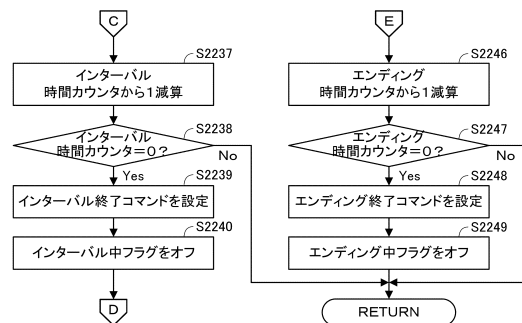
10

20

【図 31】



【図 32】

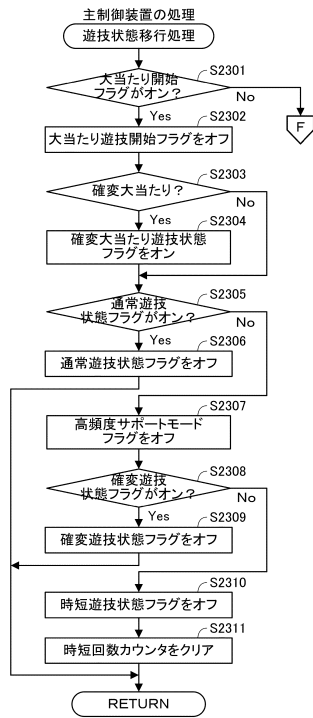


30

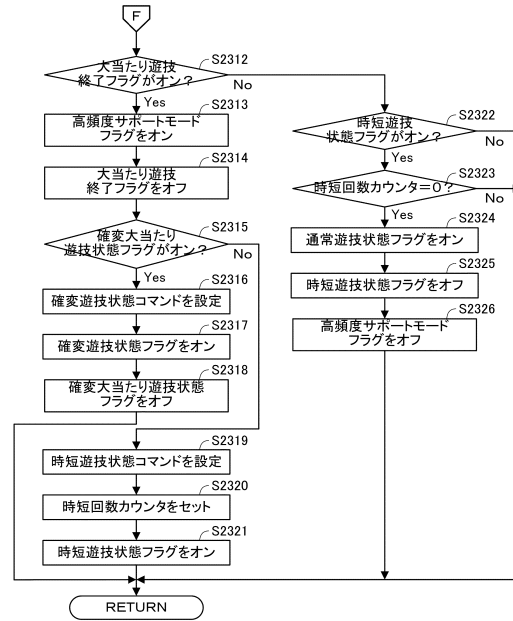
40

50

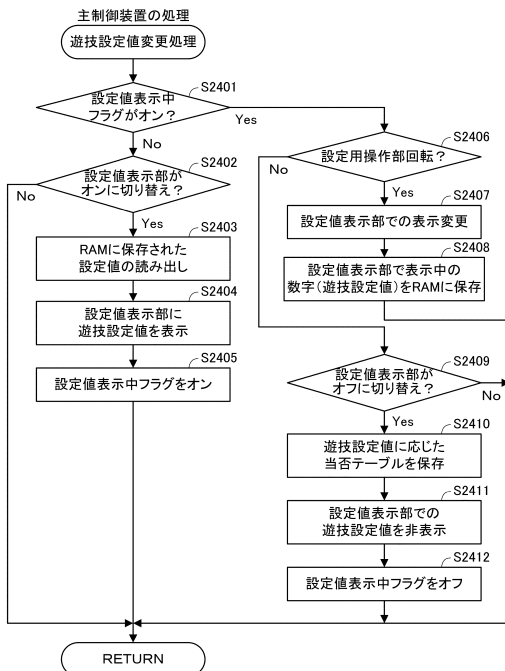
【図 3 3】



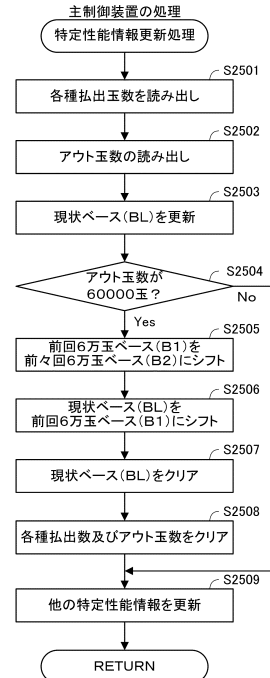
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



10

20

30

40

50



【図 3 7】

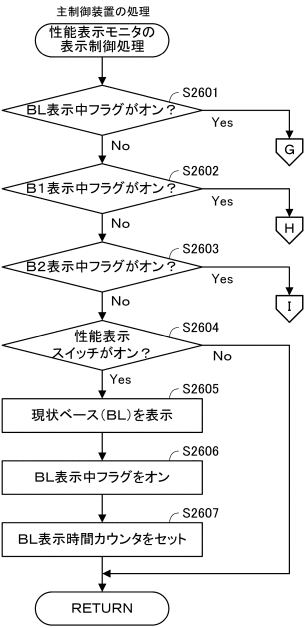
(A) ベース情報 (アウト玉数<60000玉)

ベース種別	略号	ベース値 (%)
現状ベース	BL	29
前回6万玉ベース	B1	33
前々回6万玉ベース	B2	32

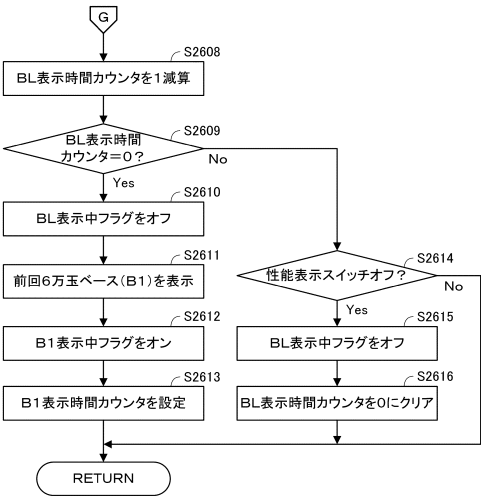
(B) ベース情報 (アウト玉数=60000玉)

ベース種別	略号	ベース値 (%)
現状ベース	BL	0
前回6万玉ベース	B1	29
前々回6万玉ベース	B2	33

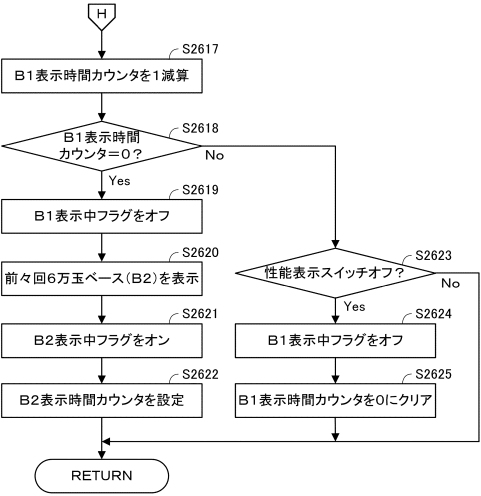
【図 3 8】



【図 3 9】



【図 4 0】



10

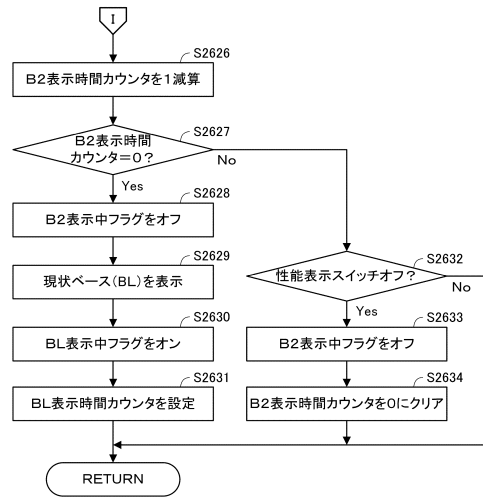
20

30

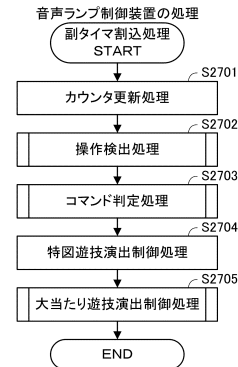
40

50

【図 4 1】



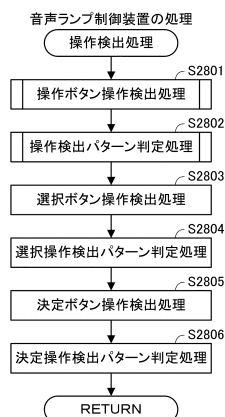
【図 4 2】



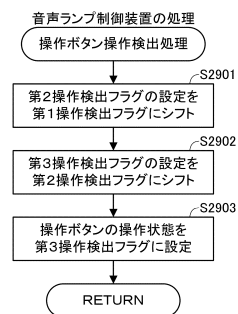
10

20

【図 4 3】



【図 4 4】

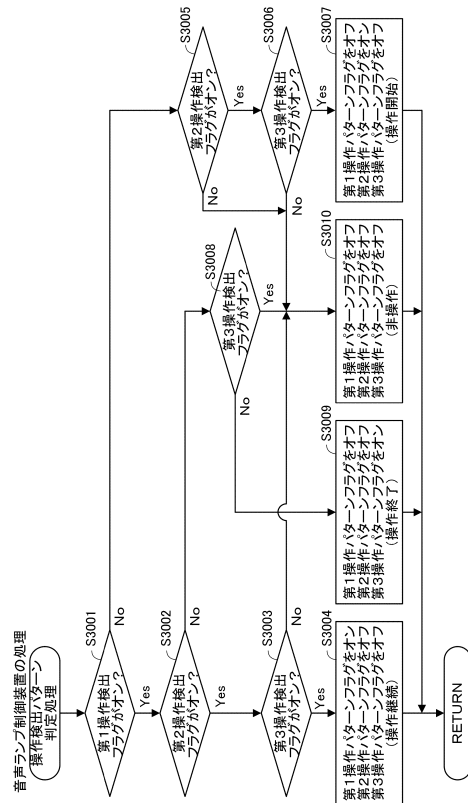


30

40

50

【図 4 5】



【図 4 6】

操作ボタン操作データ

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オン	オン	オフ	オン	操作終了
上記以外	上記以外	上記以外	オフ	オフ	オフ	非操作

(A)

上選択ボタン操作データ

上選択検出フラグ			上選択検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オン	オン	オフ	オン	操作終了
上記以外	上記以外	上記以外	オフ	オフ	オフ	非操作

(B)

下選択ボタン操作データ

下選択検出フラグ			下選択検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オン	オン	オフ	オン	操作終了
上記以外	上記以外	上記以外	オフ	オフ	オフ	非操作

(C)

左選択ボタン操作データ

左選択検出フラグ			左選択検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オン	オン	オフ	オン	操作終了
上記以外	上記以外	上記以外	オフ	オフ	オフ	非操作

(D)

右選択ボタン操作データ

右選択検出フラグ			右選択検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オン	オン	オフ	オン	操作終了
上記以外	上記以外	上記以外	オフ	オフ	オフ	非操作

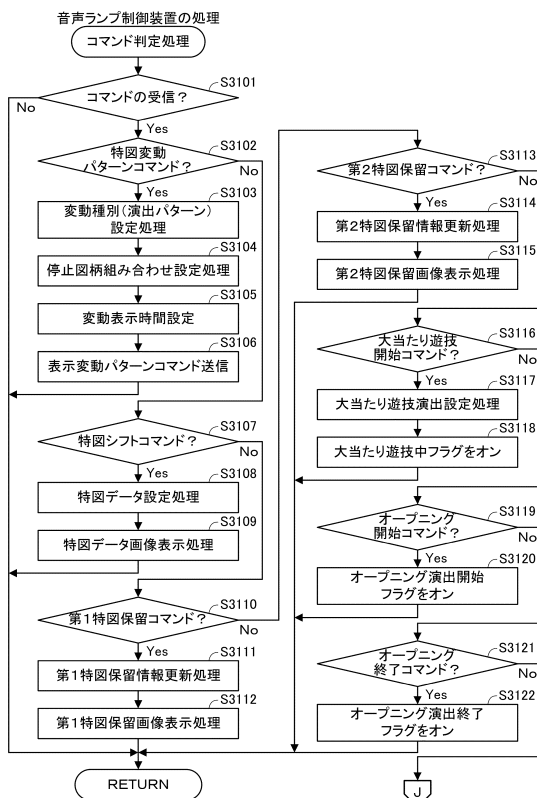
(E)

決定ボタン操作データ

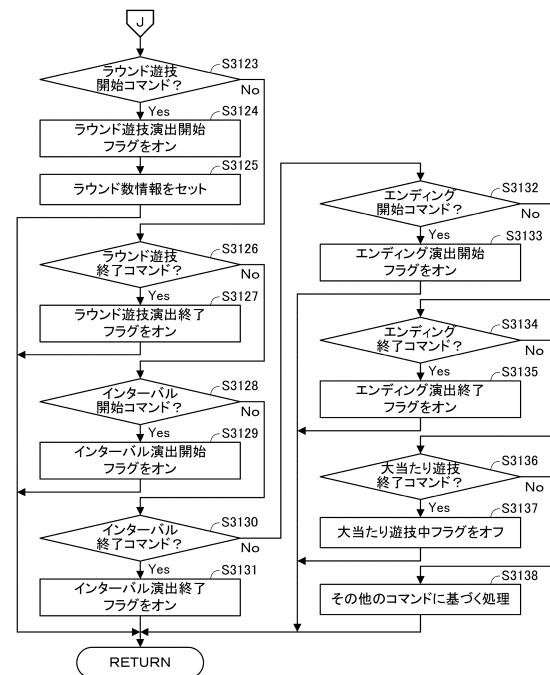
決定検出フラグ			決定検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オン	オン	オフ	オン	操作終了
上記以外	上記以外	上記以外	オフ	オフ	オフ	非操作

(F)

【図 4 7】



【図 4 8】



10

20

30

40

50

【図 4 9】

変動種別テーブル

特図変動 パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図 5 0】

(A)ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9				
10~19	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX2	
20~29		演出パターンX2	演出パターンX3	
30~39	演出パターンX2			演出パターンX1
40~49			演出パターンX4	
50~59	演出パターンX3	演出パターンX4		
60~69				演出パターンX2
70~79	演出パターンX4			演出パターンX3
80~89		演出パターンX5	演出パターンX5	
90~99	演出パターンX5			演出パターンX4
100~109				

(B)スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9				
10~19	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
20~29			演出パターンY2	演出パターンY2
30~39	演出パターンY2	演出パターンY2		演出パターンY3
40~49			演出パターンY3	演出パターンY4
50~59	演出パターンY3	演出パターンY3		
60~69			演出パターンY4	
70~79	演出パターンY4	演出パターンY4		演出パターンY5
80~89			演出パターンY5	
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5		
100~109				

(C)スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9				
10~19	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
20~29			演出パターンZ2	演出パターンZ2
30~39	演出パターンZ2	演出パターンZ2		演出パターンZ3
40~49			演出パターンZ3	演出パターンZ4
50~59	演出パターンZ3	演出パターンZ3		
60~69			演出パターンZ4	
70~79	演出パターンZ4	演出パターンZ4		演出パターンZ5
80~89			演出パターンZ5	
90~99	演出パターンZ5	演出パターンZ5		
100~109				

【図 5 1】

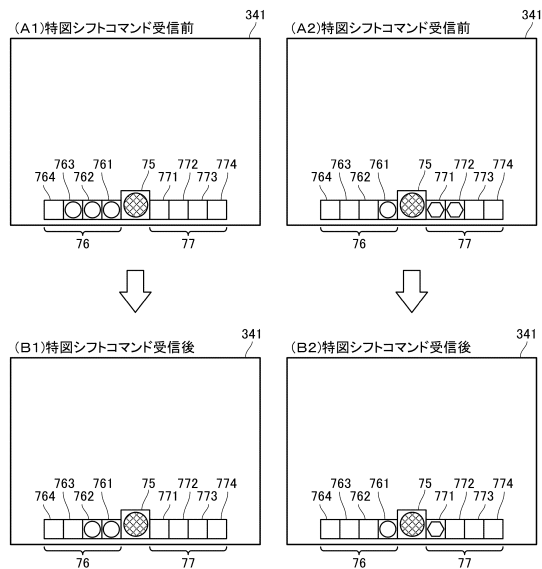
(A)飾り図柄の色の一例

飾り図柄	色
1	緑色
2	青色
3	赤色
4	青色
5	緑色
6	青色
7	赤色
8	青色
9	緑色

(B)第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄 種別カウンタ	抽選結果			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4				
5~9	1	1	1	1
10~14		2	2	
15~19				2
20~24	2		3	
25~29		3		3
30~34			4	
35~39	4		5	4
40~44		4		
45~49			6	5
50~54	5			
55~59		5		6
60~64			7	
65~69		5		7
70~74	8			
75~79		6		8
80~84			8	
85~89		8		
90~94	9		9	9
95~99		9		

【図 5 2】



10

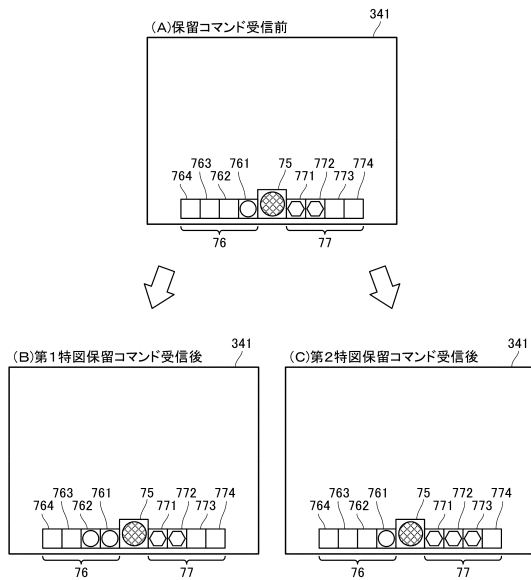
20

30

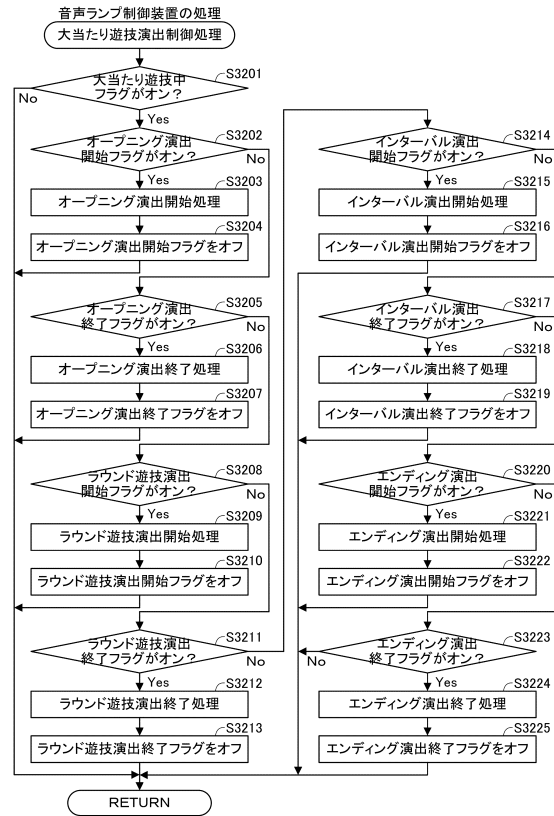
40

50

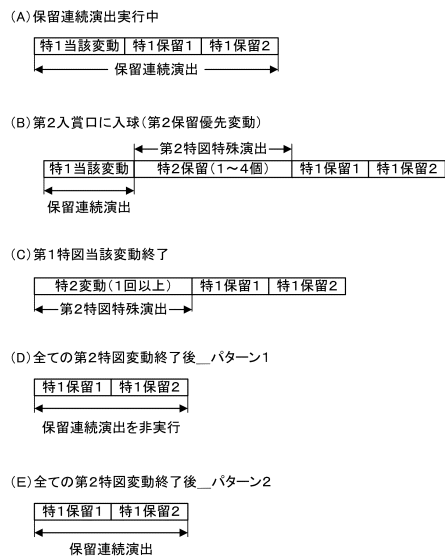
【 図 5 3 】



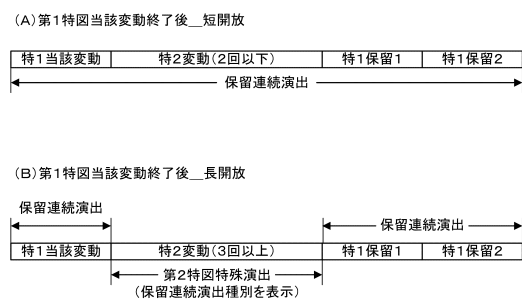
【 図 5 4 】



【 図 5 5 】



【 図 5 6 】

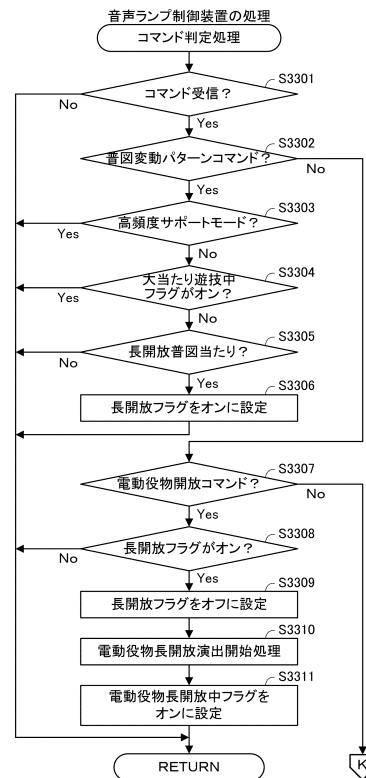


【図 57】

振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり(ST100回)
	10~14	16R確変大当たり(ST100回)
	15~19	5R通常大当たり(時短100回)
第2特図	0~9	5R確変大当たり(ST100回)
	10~19	16R確変大当たり(ST100回)

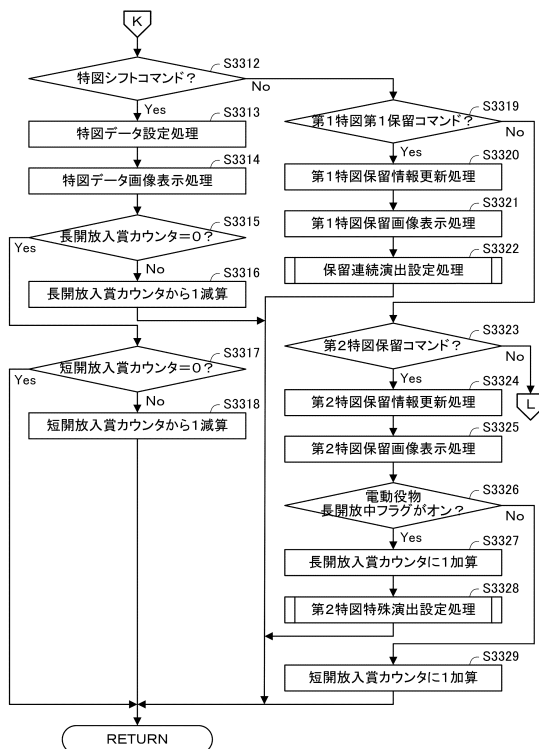
【図 58】



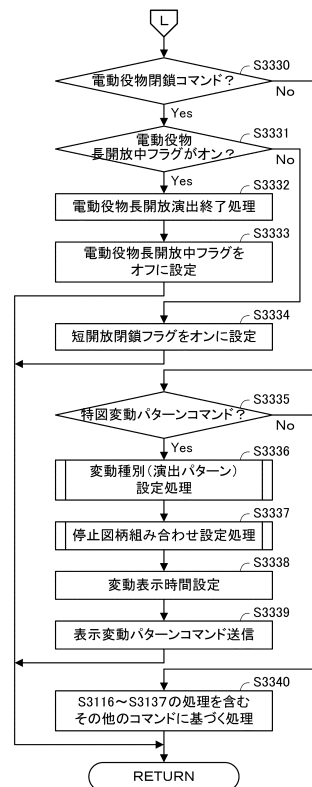
10

20

【図 59】



【図 60】

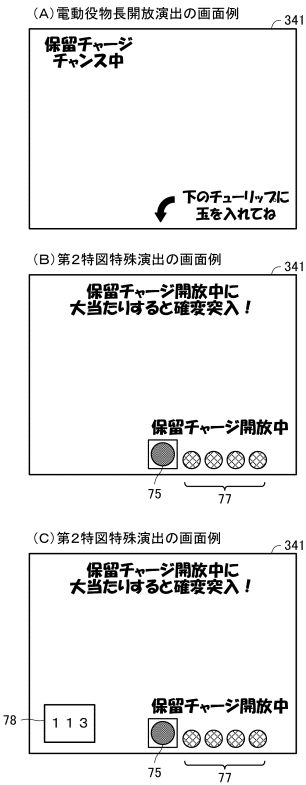


30

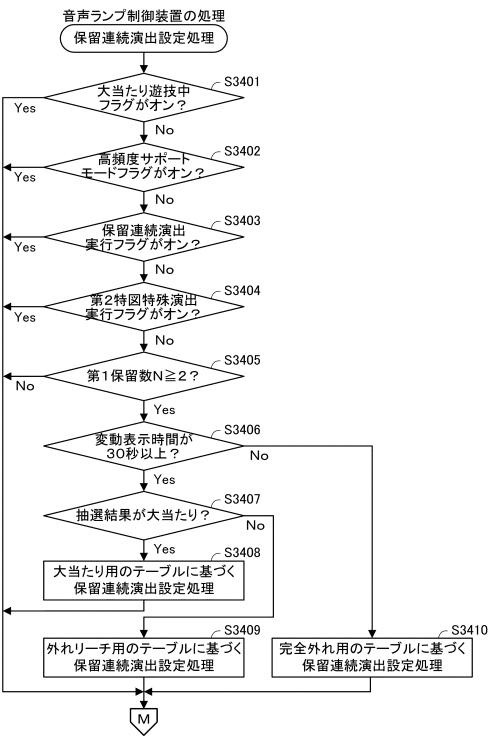
40

50

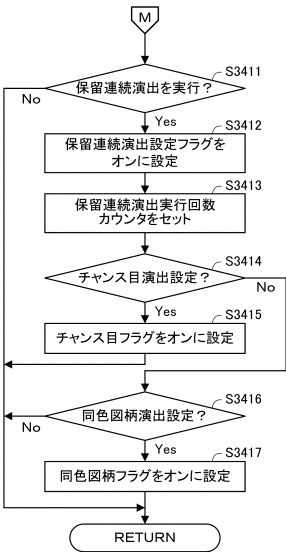
【図 6 1】



【図 6 2】



【図 6 3】



【図 6 4】

(A) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=4)

連続演出パターン 種別カウンタ	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	同色図柄3回	同色図柄3回	同色図柄2回
5~9	同色図柄3回	同色図柄3回	同色図柄1回
10~14	チャンス目4回	—	—
15~19	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目2回
20~24	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目2回
25~29	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目1回
30~34	チャンス目3回	チャンス目3回	チャンス目1回
35~39	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出2回
40~44	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出3回	ミニキャラ演出1回
45~49	ゾーン演出3回	ゾーン演出3回	—
50~229	—	—	—

(B) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=3)

連続演出パターン 種別カウンタ	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	—	—	—
5~9	同色図柄2回	同色図柄2回	同色図柄1回
10~14	—	—	—
15~19	—	—	—
20~24	チャンス目2回	チャンス目2回	—
25~29	チャンス目2回	チャンス目2回	チャンス目1回
30~34	チャンス目2回	チャンス目2回	チャンス目1回
35~39	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出2回	—
40~44	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出2回	ミニキャラ演出1回
45~49	ゾーン演出2回	ゾーン演出2回	—
50~229	—	—	—

(C) 保留連続演出パターン種別選択テーブル(第1保留数N=2)

連続演出パターン 種別カウンタ	大当たり	外れリーチ	完全外れ
0~4	—	—	—
5~9	同色図柄1回	同色図柄1回	—
10~14	—	—	—
15~19	チャンス目1回	チャンス目1回	—
20~24	—	—	—
25~29	チャンス目1回	チャンス目1回	—
30~34	—	—	—
35~39	ミニキャラ演出1回	ミニキャラ演出1回	—
40~44	—	—	—
45~49	ゾーン演出1回	ゾーン演出1回	—
50~229	—	—	—

10

20

30

40

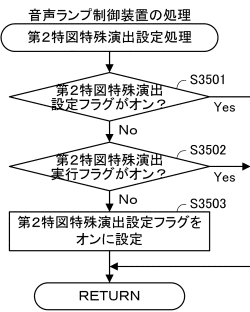
50

【図 6 5】

飾り図柄の図柄組み合わせの一例

大当たり (ソロ目)	同色図柄	チャンス目
111	115、119	113
222	224、226、228	117
333	337	331
444	442、446、448	335
555	551、559	339
666	662、664、668	553
777	773	557
888	882、884、886	771
999	991、995	775

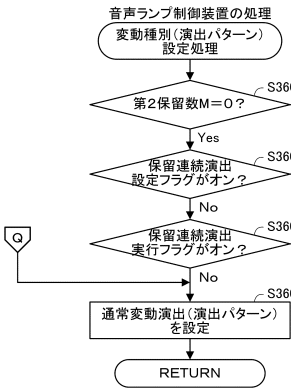
【図 6 6】



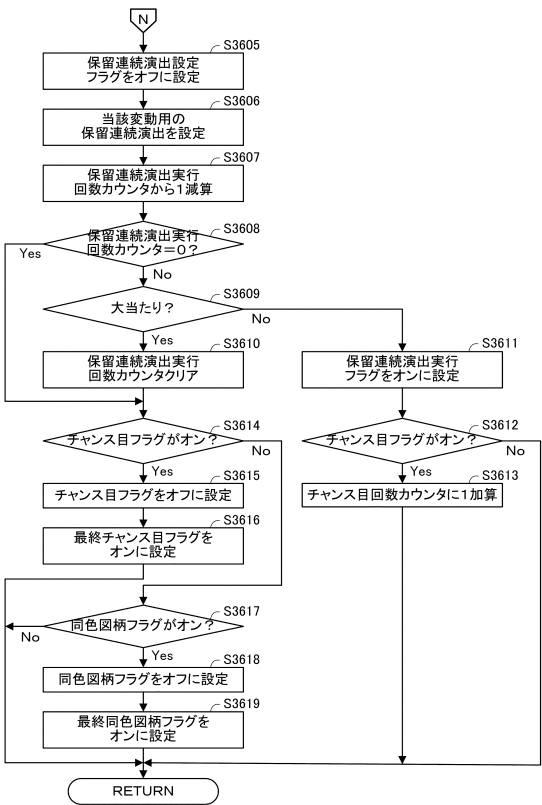
10

20

【図 6 7】



【図 6 8】



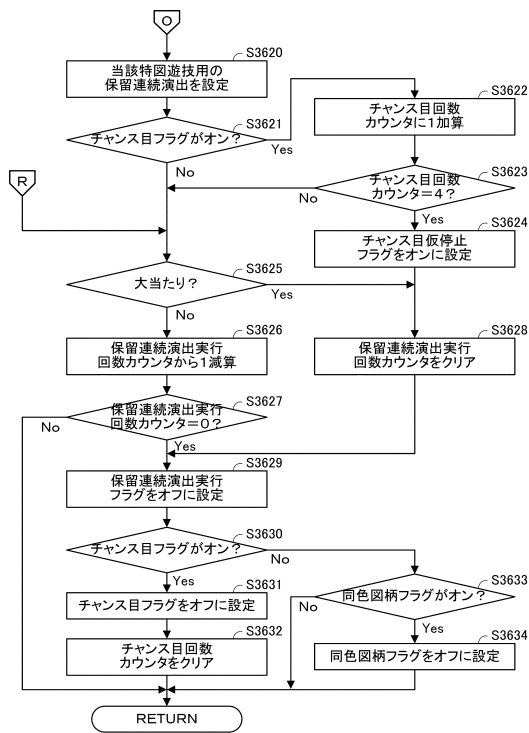
30

40

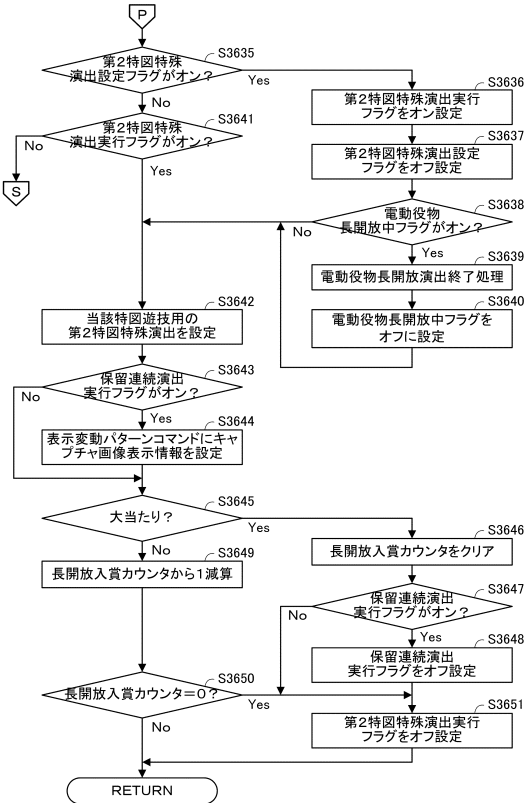
50



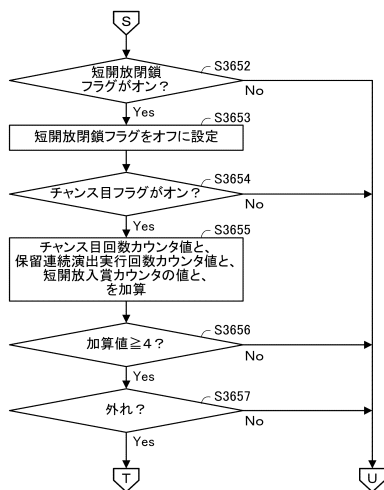
【図 69】



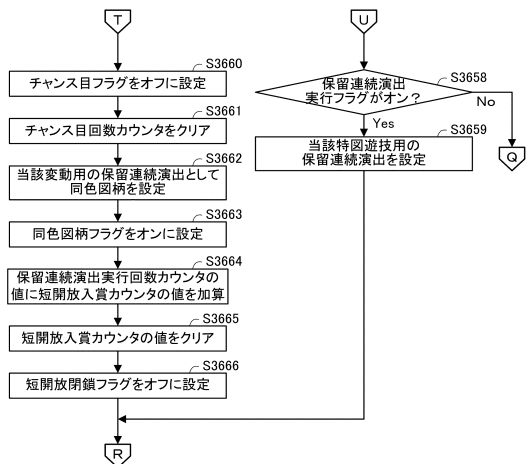
【図 70】



【図 71】



【図 72】



10

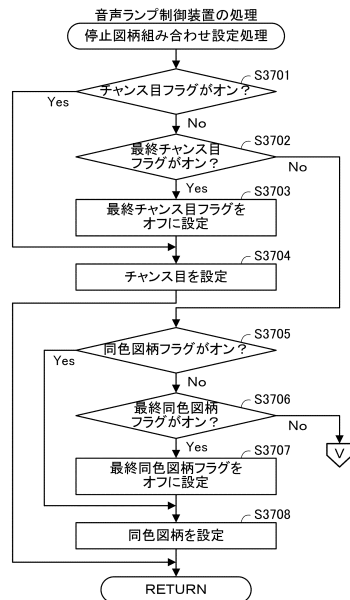
20

30

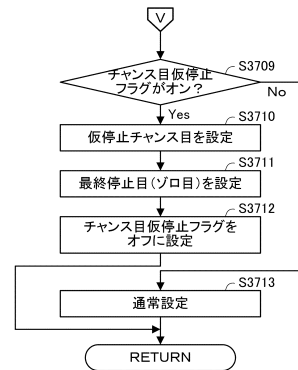
40

50

【図 7 3】



【図 7 4】

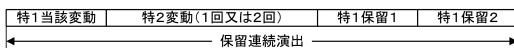


10

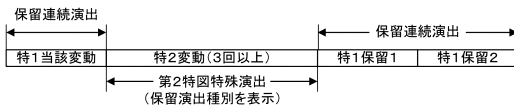
20

【図 7 5】

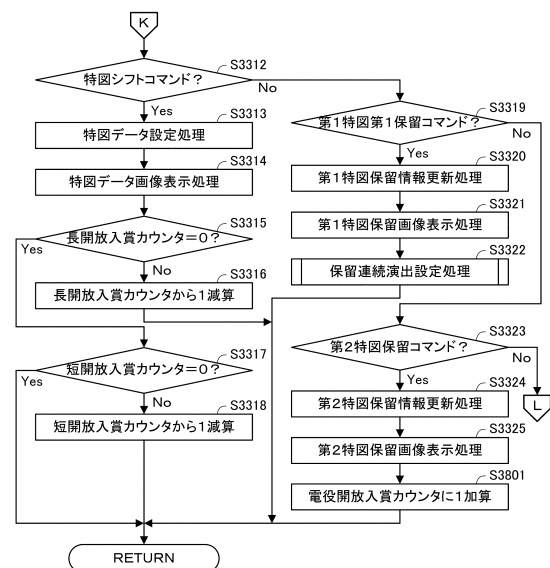
(A) 第1特図当該変動終了後\_\_保留が所定個以下



(B) 第1特図当該変動終了後\_\_保留が所定個超



【図 7 6】

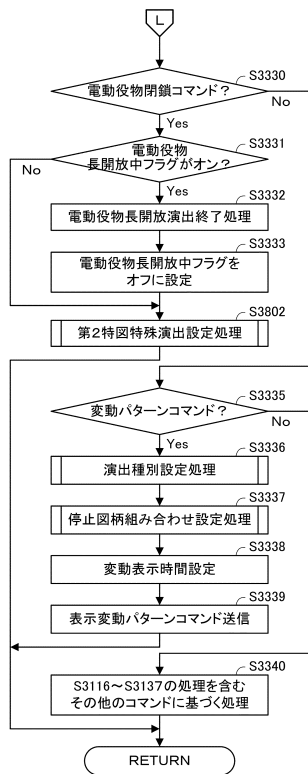


30

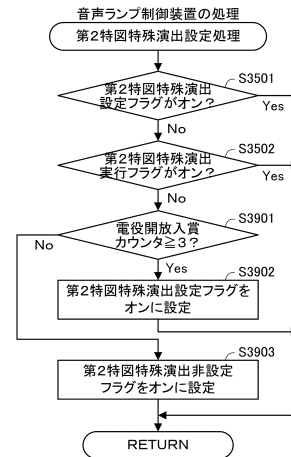
40

50

【図 77】



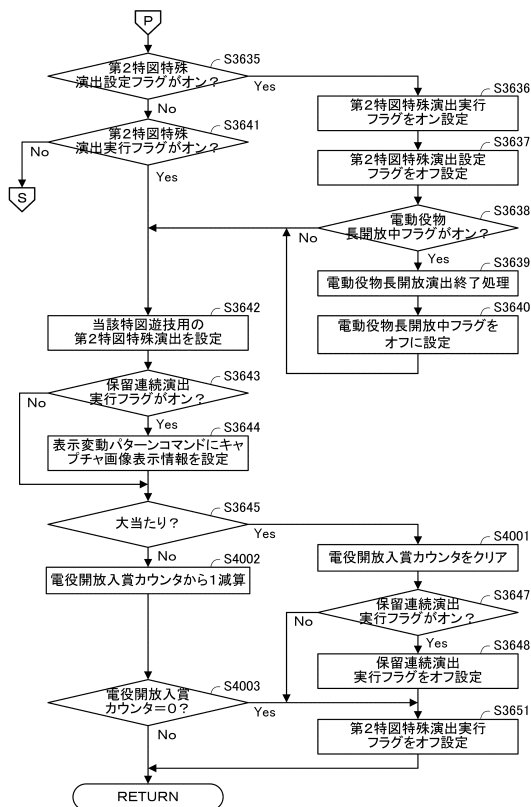
【図 78】



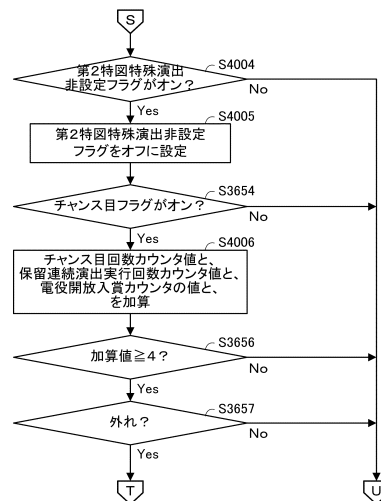
10

20

【図 79】



【図 80】

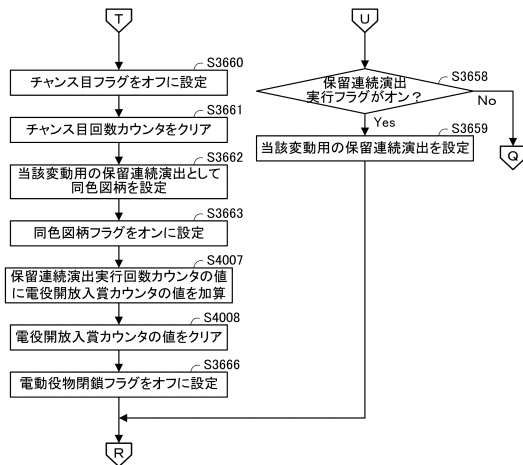


30

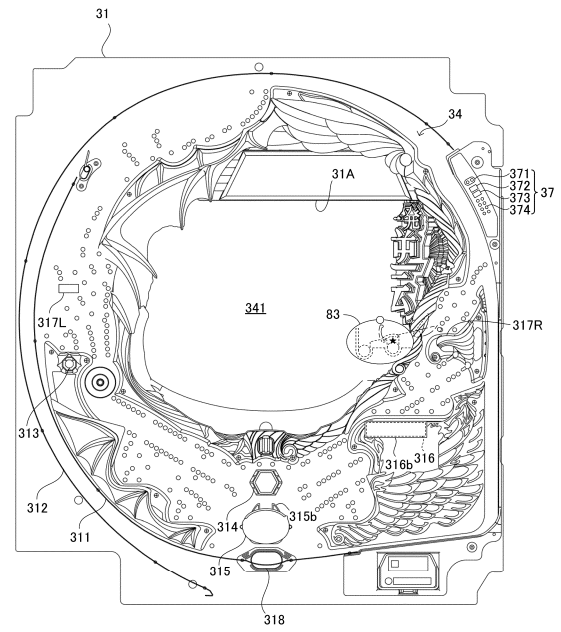
40

50

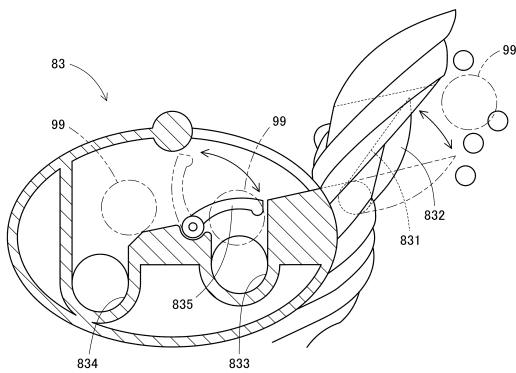
【図 8 1】



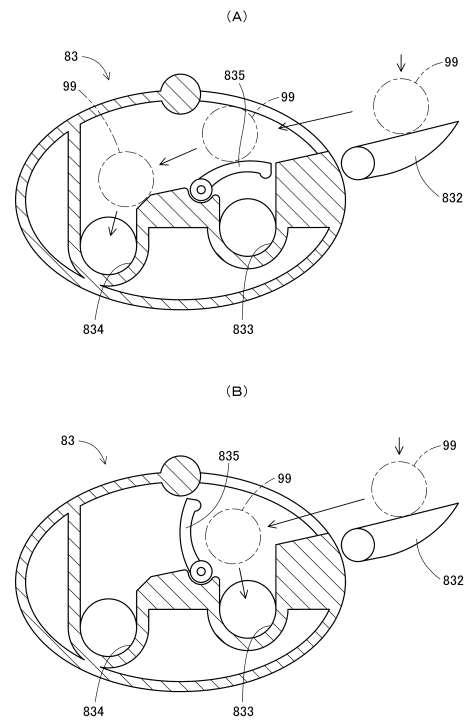
【図 8 2】



【図 8 3】



【図 8 4】



10

20

30

40

50

## 【図 8 5】

(A) 通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 遊技状態種別と普図当たり時の開放形態との関係

遊技状態種別	開放形態	開放時間
通常遊技状態 第1時短遊技状態 第2時短遊技状態	短開放	0.6秒
第3時短遊技状態	長開放	3秒

## 【図 8 6】

(A) 第1特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 第1特図1種大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~18	2R短開放時短大当たり	第2時短遊技状態 (短開放100回)
19	16R短開放時短大当たり	

(C) 第1特図変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(D) 第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~237	完全外れ
238	時短図柄停止

(E) 第1特図外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン	時短遊技回数 (第1時短遊技状態)
前後外れリーチ	0~99	01(30s)	—
	100~149	02(60s)	—
	150~199	03(90s)	—
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)	—
	150~199	05(10s)	—
	0~99	04(7s)	短開放5回
完全外れ	100~149	05(10s)	短開放10回
	150~179	06(15s)	短開放20回
	180~199	07(20s)	短開放30回
	0~99	04(7s)	短開放5回
時短図柄停止	100~149	05(10s)	短開放10回
	150~179	06(15s)	短開放20回
	180~199	07(20s)	短開放30回
	0~99	04(7s)	短開放5回

## 【図 8 7】

(A) 短開放第2特図大当たり当否テーブル  
(通常遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態)

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1~6	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~58980	小当たり	約1/1.15
	58981~65535	外れ	約1/10

(B) 長開放第2特図大当たり当否テーブル  
(第3時短遊技状態)

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1~6	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65529	小当たり	約1/1.003
	65530~65535	外れ	約1/318.1

(C) 第2特図当たり変動テーブル

当たり種別	変動種別カウンタ	変動パターン
大当たり	0~99	01(30s)
	100~199	06(15s)
小当たり	0~199	05(10s)

(D) 第2特図外れ変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~166	04(7s)
167~202	05(10s)
203~226	06(15s)
227~238	07(20s)

(E) 時短遊技回数振分テーブル(第2及び第3時短遊技状態)

変動種別カウンタ	時短遊技回数	選択率
0~166	10回	約70%
167~202	30回	約15%
203~226	50回	約10%
227~238	100回	約5%

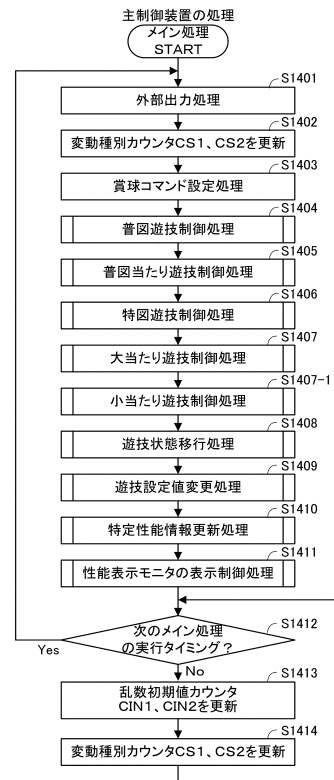
(F) 第3時短遊技状態大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	時短遊技回数 (第3時短遊技状態)
0~4	16R長開放時短大当たり	長開放50回
5~19	5R長開放時短大当たり	

(G) 第2特図1種大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	時短遊技回数 (第2時短遊技状態)
0~18	2R短開放時短大当たり	短開放100回
19	16R短開放時短大当たり	

## 【図 8 8】



10

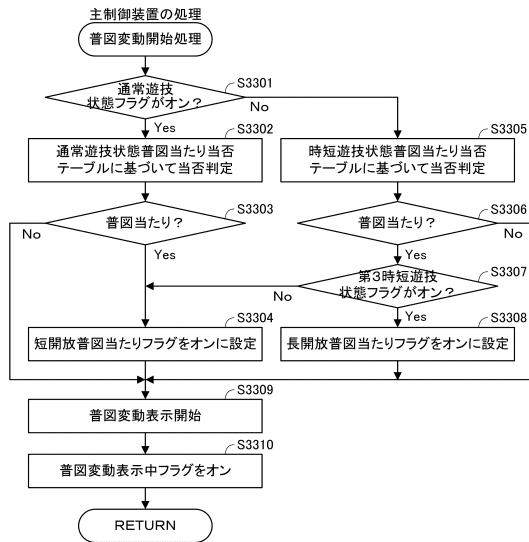
20

30

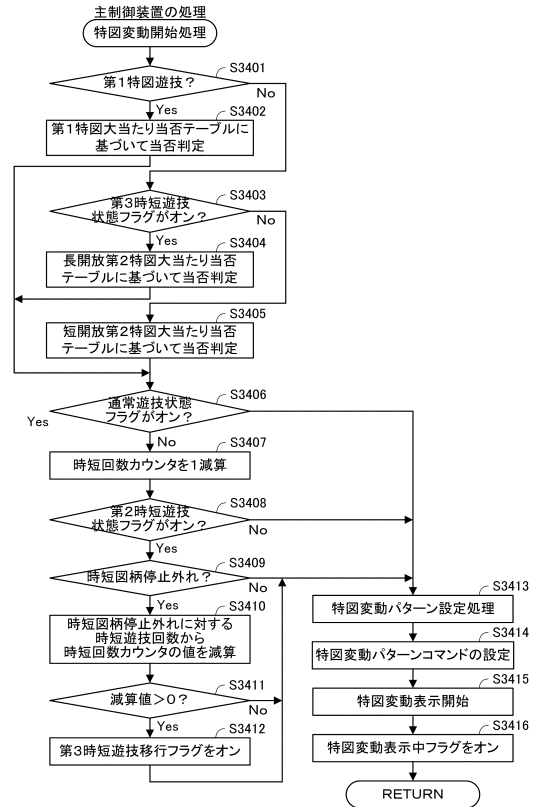
40

50

【図 89】



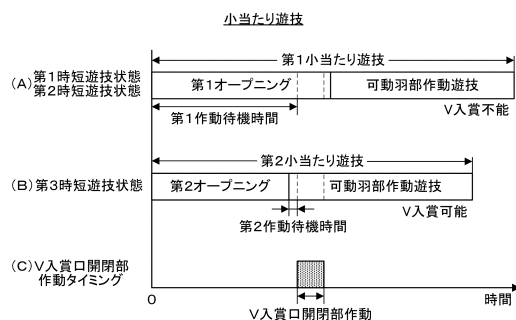
【図 90】



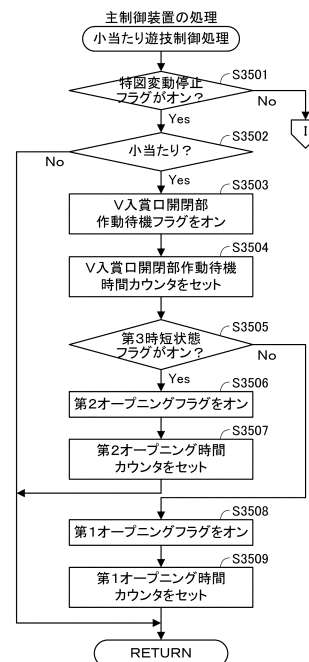
10

20

【図 91】



【図 92】

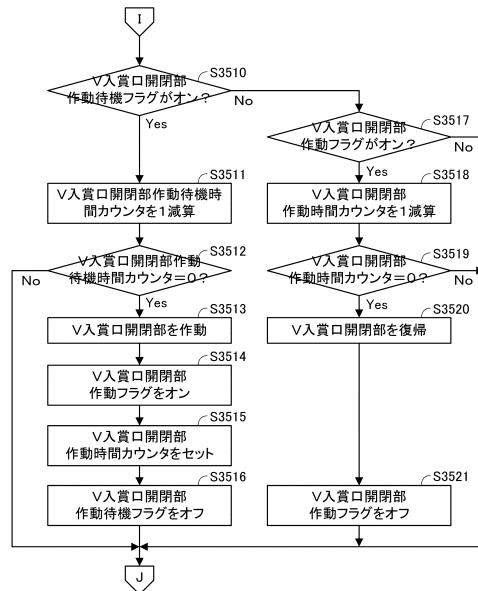


30

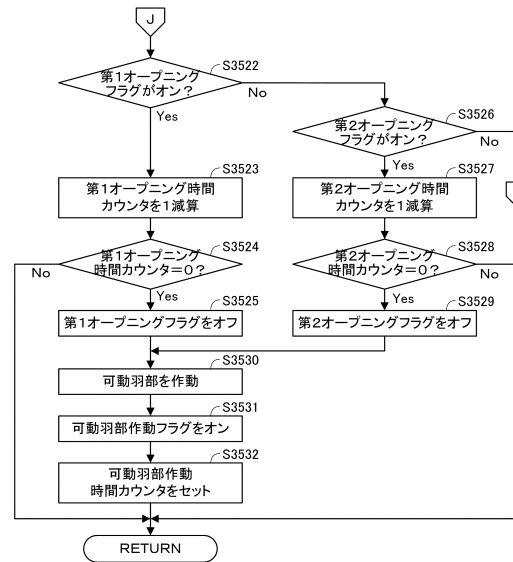
40

50

【図 9 3】



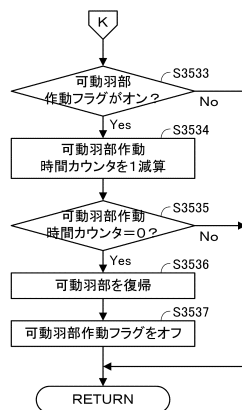
【図 9 4】



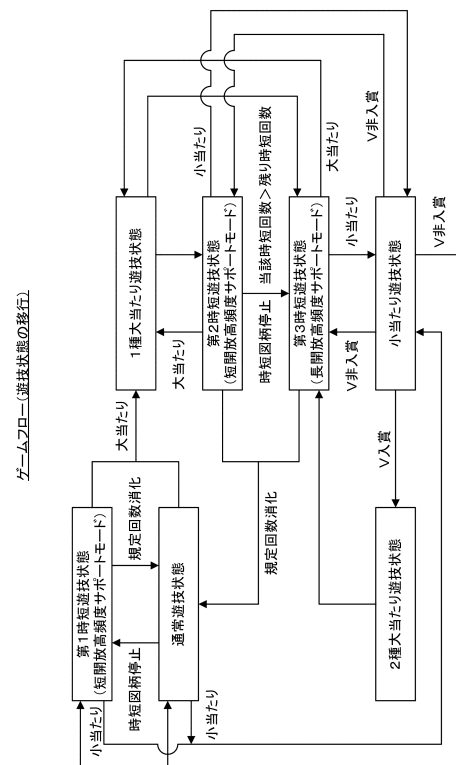
10

20

【図 9 5】



【図 9 6】

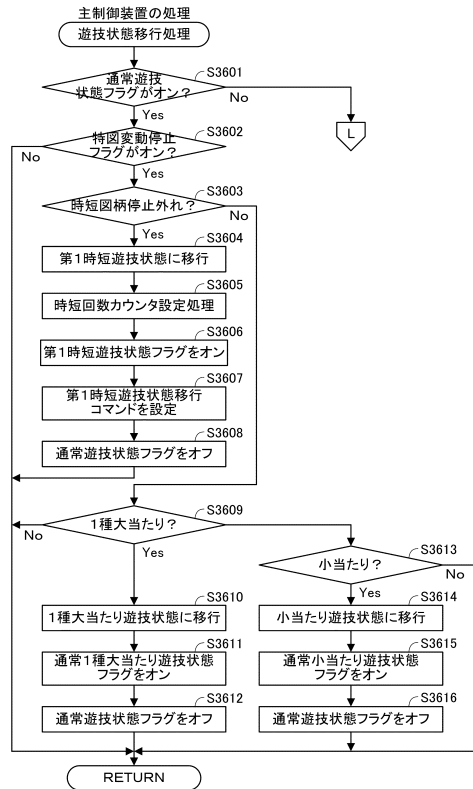


30

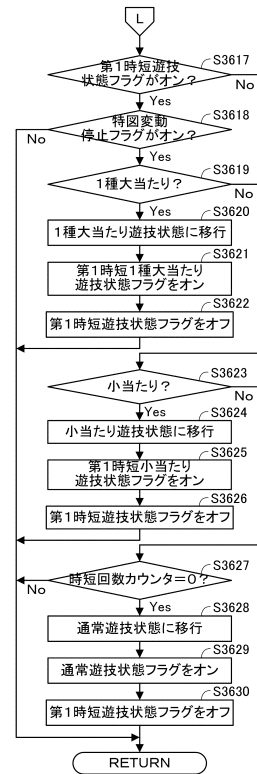
40

50

【図 97】



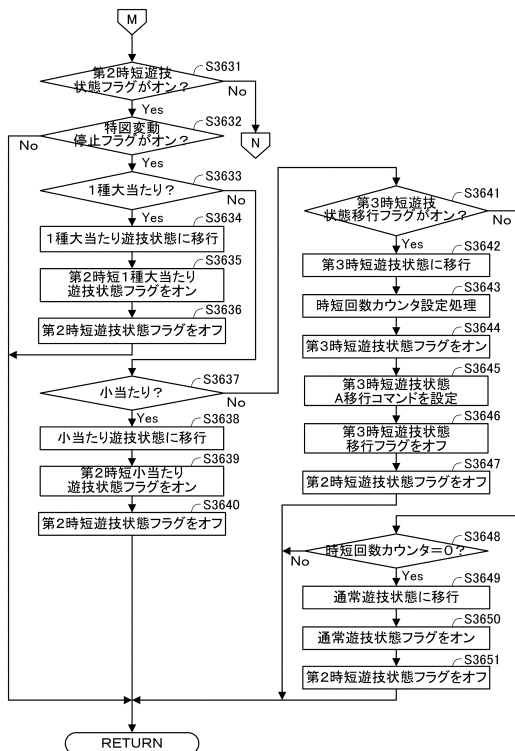
【図 98】



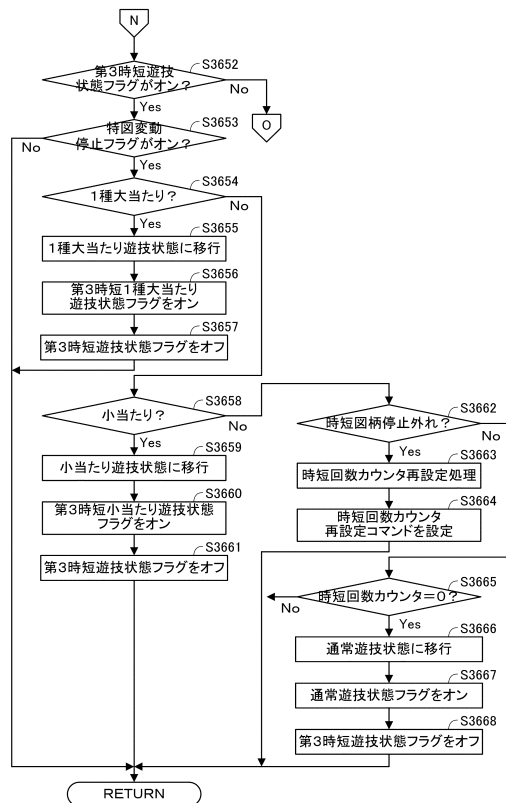
10

20

【図 99】



【図 100】



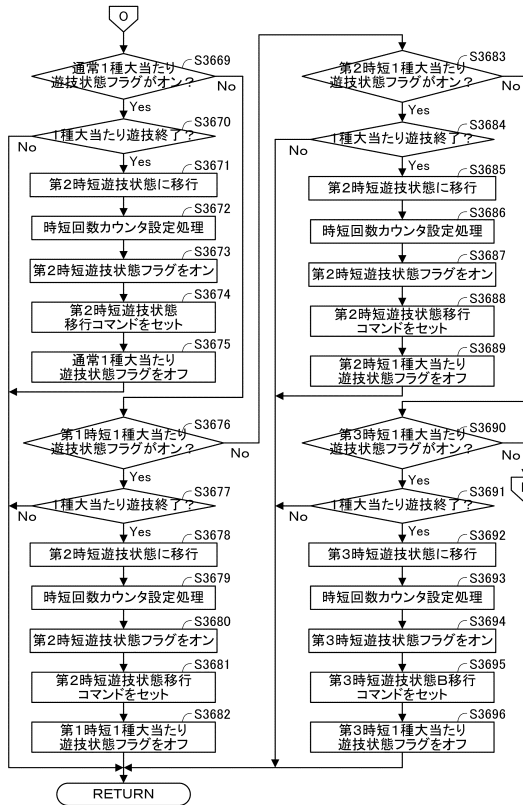
30

40

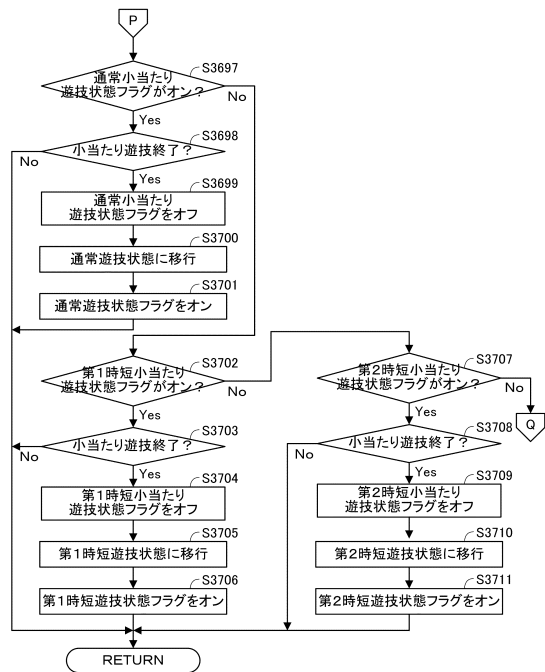
50



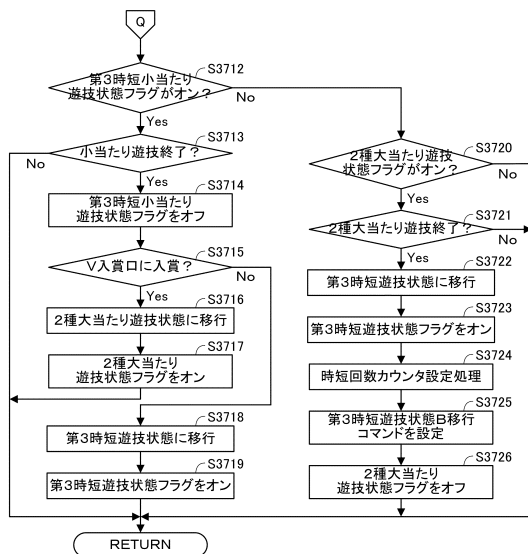
【図 101】



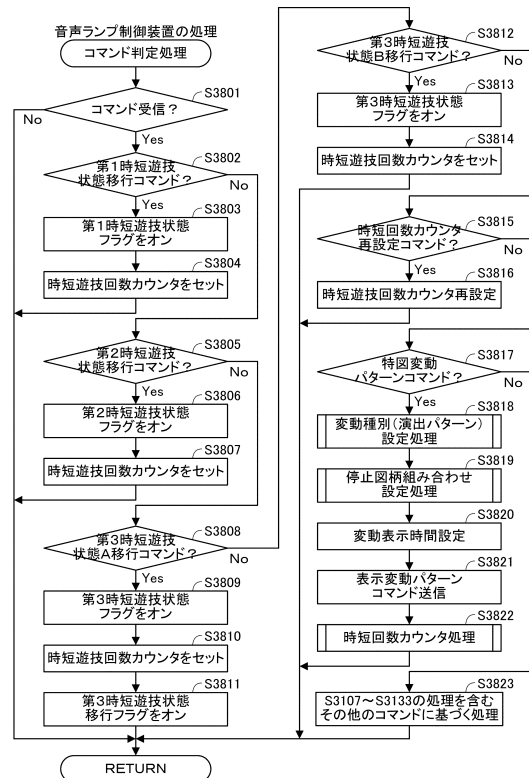
【図 102】



【図 103】



【図 104】



10

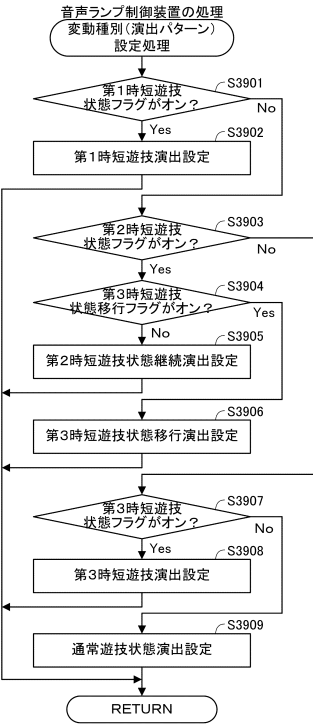
20

30

40

50

【図 1 0 5】



【図 1 0 6】

(A) 第2時短遊技状態継続演出パターン例

種別	演出内容
パターンA1	味方攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ドロロ表示(ゲージ維持)
パターンA2	味方攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン演出→ドロロ表示(ゲージ維持)
パターンA3	味方攻撃→攻撃ヒット(ゲージ半減)→ボタン演出→ゲージ残り1→ドロロ表示(ゲージ復帰)
パターンA4	味方攻撃→攻撃ヒット(ゲージ残り1)→ボタン演出→ドロロ表示(ゲージ復帰)
パターンA5	敵攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン演出→ドロロ表示(ゲージ維持)
パターンA6	敵攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン反響→ドロロ表示(ゲージ維持)
パターンA7	敵攻撃→攻撃ヒット(ゲージ変化なし)→ボタン演出→ドロロ表示(ゲージ維持)
パターンA8	敵攻撃→攻撃ヒット(ゲージ変化なし)→ボタン反響→ドロロ表示(ゲージ維持)

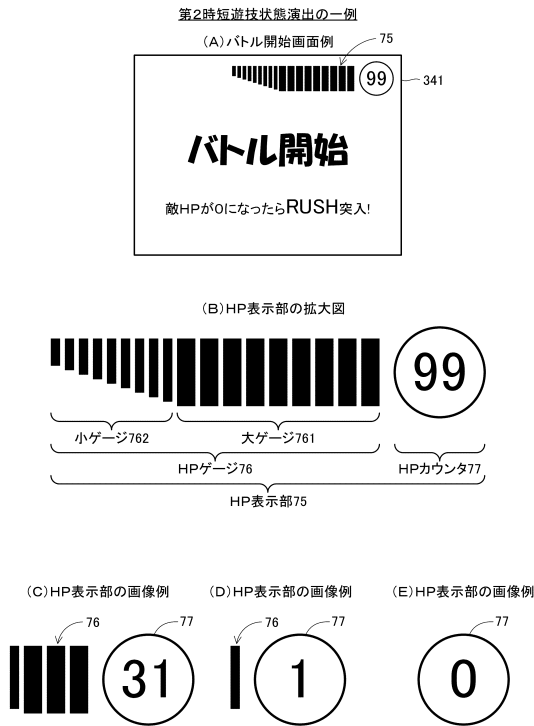
(B) 第3時短遊技状態移行演出パターン例

種別	演出内容
パターンB1	味方攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→勝利表示(ゲージ0)
パターンB2	味方攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン再攻撃→勝利表示(ゲージ0)
パターンB3	味方攻撃→攻撃ヒット(ゲージ半減)→ボタン演出→ゲージ残り1→勝利表示(ゲージ0)
パターンB4	味方攻撃→攻撃ヒット(ゲージ残り1)→ボタン演出→勝利表示(ゲージ0)
パターンB5	敵攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ゲージ残り1→勝利表示(ゲージ0)
パターンB6	敵攻撃→攻撃防御(ゲージ変化なし)→ボタン反響→勝利表示(ゲージ0)
パターンB7	敵攻撃→攻撃ヒット(ゲージ変化なし)→ボタン演出→勝利表示(ゲージ0)
パターンB8	敵攻撃→攻撃ヒット(ゲージ変化なし)→ボタン反響→勝利表示(ゲージ0)

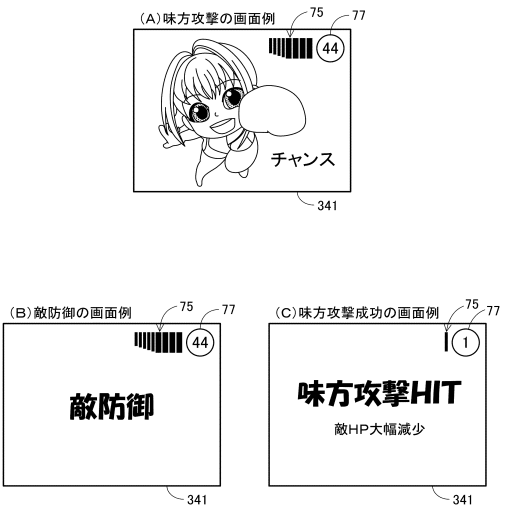
10

20

【図 1 0 7】



【図 1 0 8】

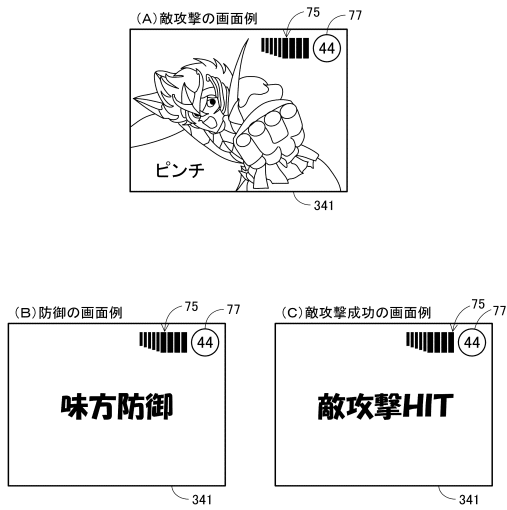


30

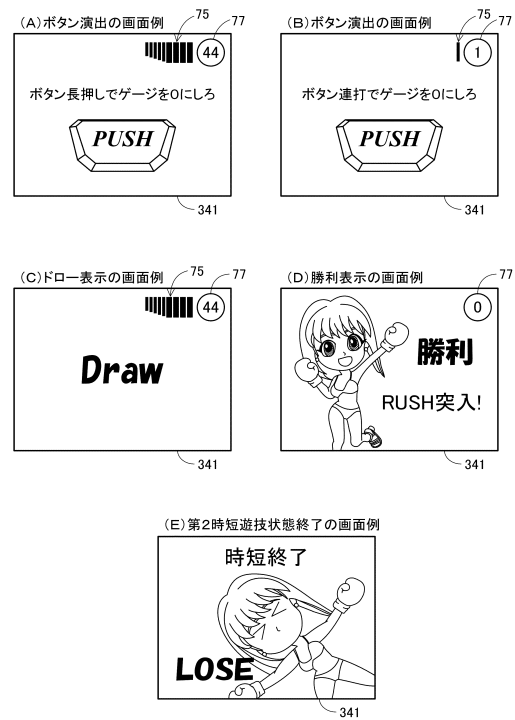
40

50

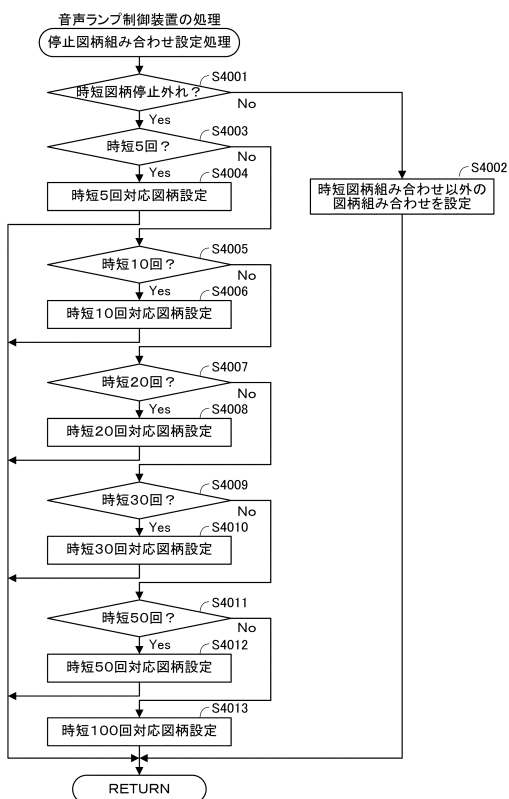
【図 1 0 9】



【図 1 1 0】



【図 1 1 1】



【図 1 1 2】

時短図柄組み合わせ対応表

時短遊技回数 (規定回数)	停止表示図柄
5回	443、445
10回	665、667
20回	998、991
30回	554、556
50回	332、334
100回	776、778

10

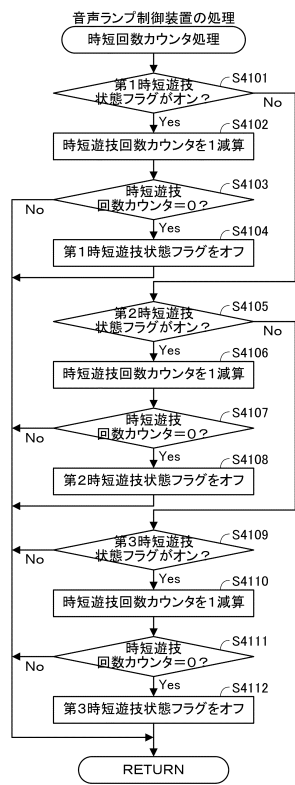
20

30

40

50

【図 1 1 3】



【図 1 1 4】

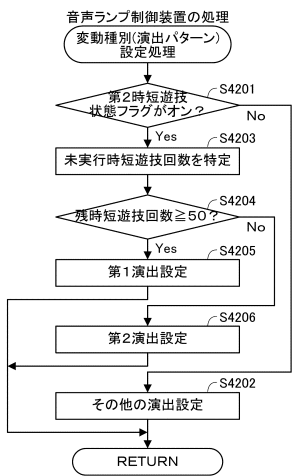
第2特図外れ変動テーブル(第2時短遊技状態)

変動種別カウンタ	変動パターン	時短遊技回数
0~166	04( 7s)	短開放50回
167~202	05(10s)	
203~226	06(15s)	
227~238	07(20s)	

10

20

【図 1 1 5】



【図 1 1 6】

(A) 第1演出パターンの例(残時短遊技回数 $\geq$ 50)

種別	演出内容
パターンC1	味方攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンC2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンC3	味方攻撃→攻撃ヒット→結果表示
パターンC4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→結果表示
パターンC5	敵攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンC6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンC7	敵攻撃→攻撃ヒット→ピンチ表示→ボタン演出→結果表示
パターンC8	敵攻撃→攻撃ヒット→ピンチ表示→ボタン演出→味方反撃→結果表示

30

(B) 第2演出パターンの例(残時短遊技回数 $<$ 50)

種別	演出内容
パターンD1	味方攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンD2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンD3	味方攻撃→攻撃ヒット→チャンス表示→結果表示
パターンD4	味方攻撃→攻撃ヒット→チャンス表示→ボタン演出→結果表示
パターンD5	敵攻撃→攻撃防御→結果表示
パターンD6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→結果表示
パターンD7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→結果表示
パターンD8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→味方反撃→結果表示

40

(C) 敵攻撃ヒットの画面例

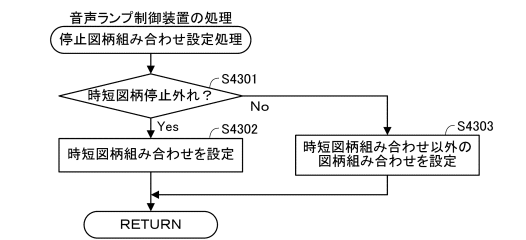


(D) 味方攻撃ヒットの画面例

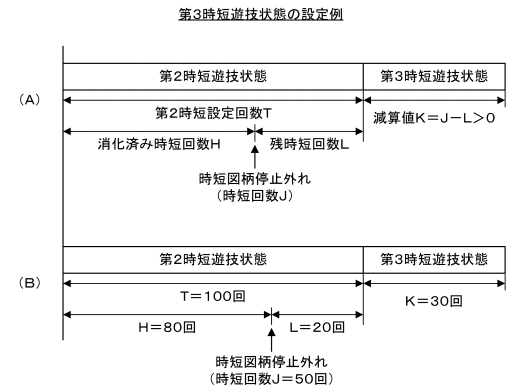


50

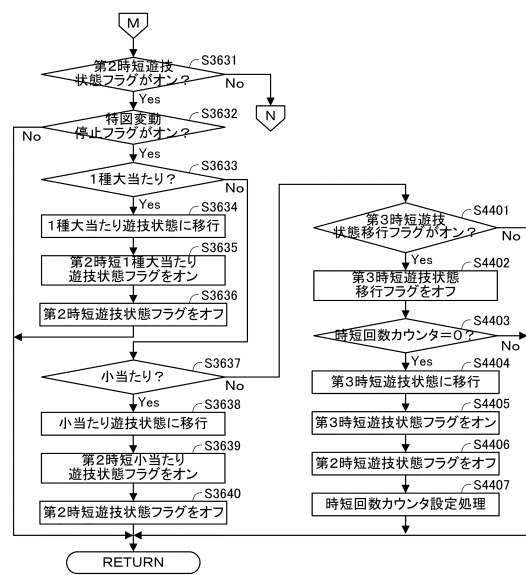
【図 1 1 7】



【図 1 1 8】



【図 1 1 9】



【図 1 2 0】

(A) 短開放第2特図大当たり当否テーブル  
(通常遊技状態、第1時短遊技状態及び第2時短遊技状態)

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1～6	0～205	大当たり	約1/318.1
	206～207	小当たり	1/32768
	208～65535	外れ	約1/0.003

(B) 長開放第2特図大当たり当否テーブル  
(第3時短遊技状態)

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1～6	0～205	大当たり	約1/318.1
	206～2390	小当たり	約1/30
	2391～65535	外れ	約1/1.038

10

20

30

40

50

【図 1 2 1】



【図 1 2 2】

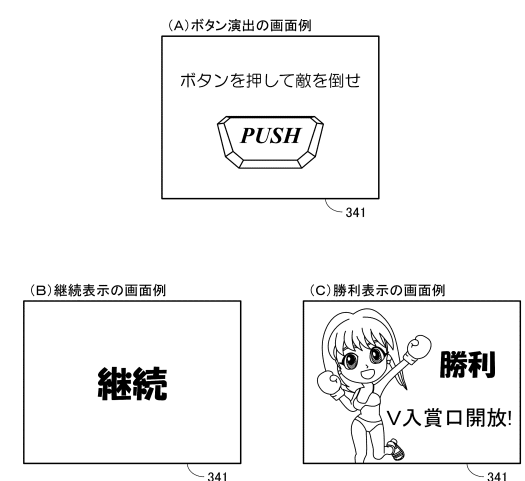
(A) 外れ第3時短遊技状態演出パターン例

種別	演出内容
パターンE1	味方攻撃→攻撃防御→継続表示
パターンE2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→継続表示
パターンE3	味方攻撃→攻撃ヒット→継続表示
パターンE4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→継続表示
パターンE5	敵攻撃→攻撃防御→継続表示
パターンE6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→継続表示
パターンE7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→継続表示
パターンE8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→味方反撃→継続表示

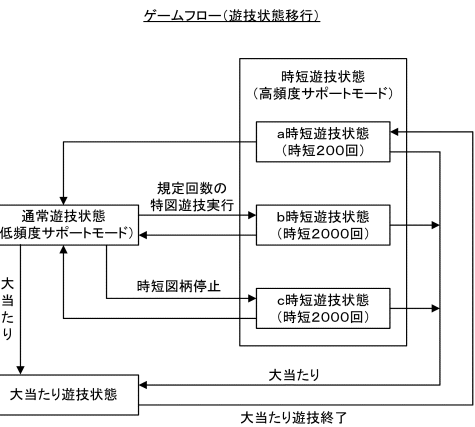
(B) 当たり第3時短遊技状態演出パターン例

種別	演出内容
パターンF1	味方必殺技攻撃→勝利表示
パターンF2	味方攻撃→攻撃防御→ボタン演出→勝利表示
パターンF3	味方攻撃→攻撃ヒット→勝利表示
パターンF4	味方攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→勝利表示
パターンF5	敵攻撃→攻撃防御→勝利表示
パターンF6	敵攻撃→攻撃防御→ボタン演出→勝利表示
パターンF7	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→勝利表示
パターンF8	敵攻撃→攻撃ヒット→ボタン演出→必殺技反撃→勝利表示

【図 1 2 3】



【図 1 2 4】



10

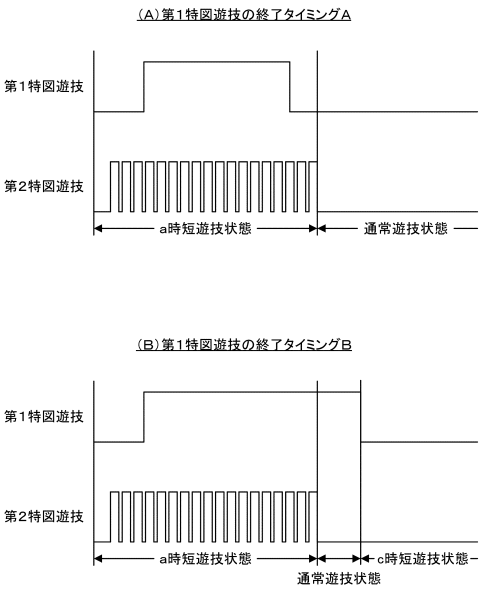
20

30

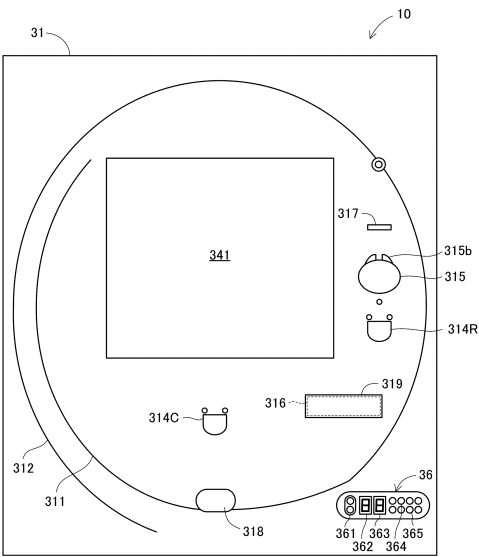
40

50

【図 1 2 5】



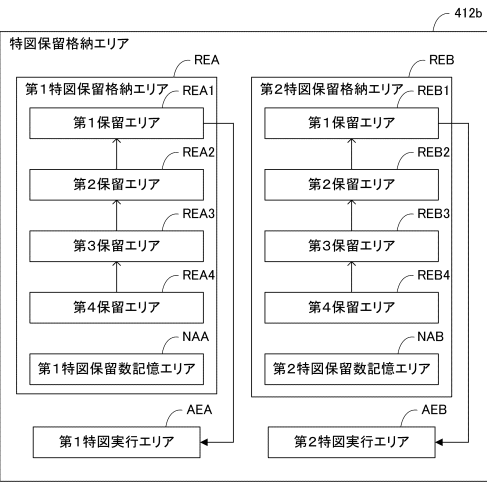
【図 1 2 6】



10

20

【図 1 2 7】



【図 1 2 8】

(A)大当たり当否テーブル

大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
0~436	大当たり	約1/150
437~65535	外れ	

30

(B)大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~9	5R大当たり	a時短遊技状態 (時短200回)
10~19	16R大当たり	

(C)通常遊技状態第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0~8	前後外れリーチ	3.77%
9~38	前後外れ以外リーチ	12.55%
39~237	完全外れ	83.26%
238	時短図柄停止外れ	0.42%

(D)時短遊技状態第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0~8	前後外れリーチ	3.77%
9~38	前後外れ以外リーチ	12.55%
39~118	完全外れ	33.47%
119~238	時短図柄停止外れ	50.21%

40

(E)第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	振分率
0~8	前後外れリーチ	3.77%
9~38	前後外れ以外リーチ	12.55%
39~238	完全外れ	83.68%

50

【図 1 2 9】

(A) 大当たり変動テーブル

大当たり種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
5R大当たり 16R大当たり	0~9(5%)	01( 30s)
	10~59(25%)	02( 60s)
	60~199(70%)	03( 90s)

(B) 第1特図外れ変動テーブルA(通常/b時短/c時短遊技状態)

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01( 30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02( 60s)
	150~199	03( 90s)
完全外れ	0~49	04( 7s)
時短図柄停止外れ	50~149	05( 10s)
	150~199	06( 15s)

(C) 第1特図外れ変動テーブルB(a時短遊技状態)

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01( 30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02( 60s)
	150~199	03( 90s)
完全外れ	0~49	07( 50s)
時短図柄停止外れ	50~149	08(100s)
	150~199	09(150s)

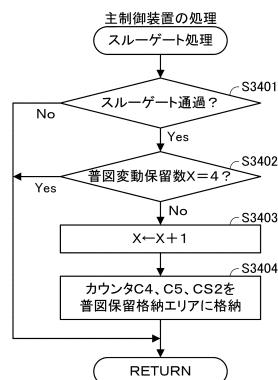
(D) 通常遊技状態第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~49	04( 7s)
	50~149	05(10s)
	150~199	06(15s)

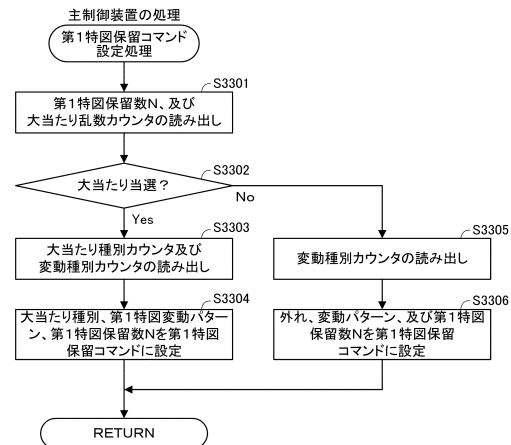
(E) 時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99(50%)	01( 30s)
前後外れ以外リーチ	100~159(30%)	02( 60s)
	160~199(20%)	03( 90s)
完全外れ	0~199	10(0.5s)

【図 1 3 1】



【図 1 3 0】

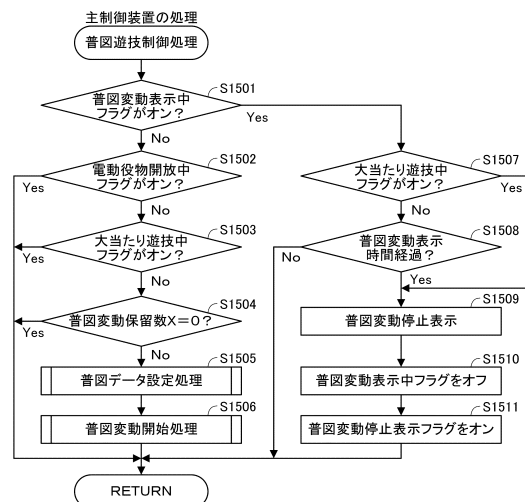


10

20

【図 1 3 1】

【図 1 3 2】



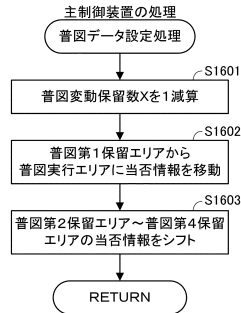
30

40

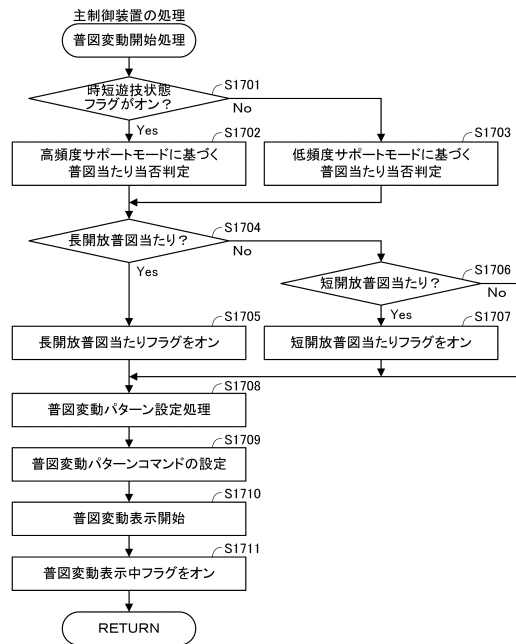
50



【図 1 3 3】



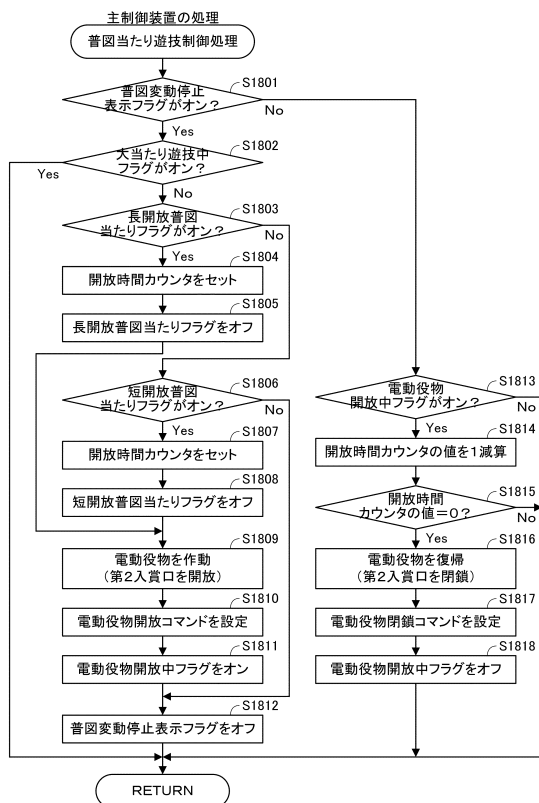
【図 1 3 4】



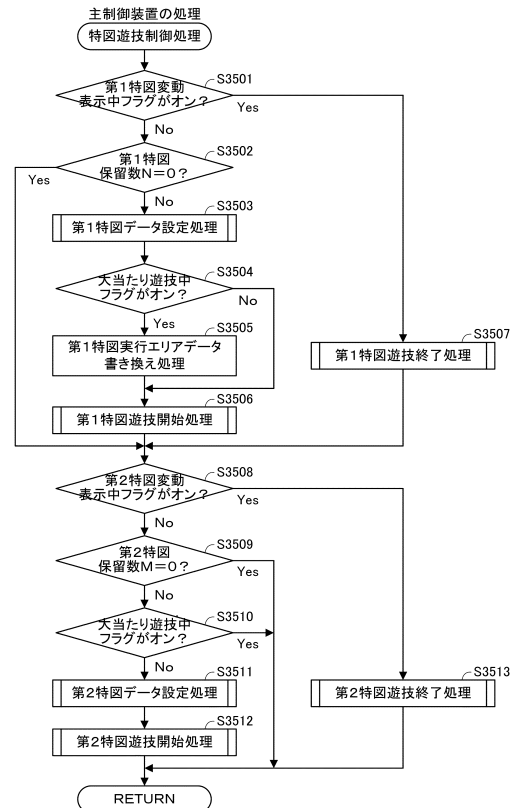
10

20

【図 1 3 5】



【図 1 3 6】

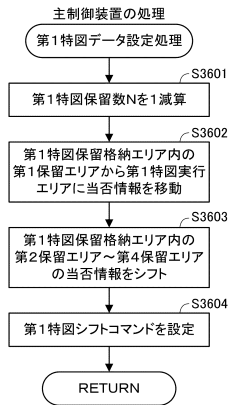


30

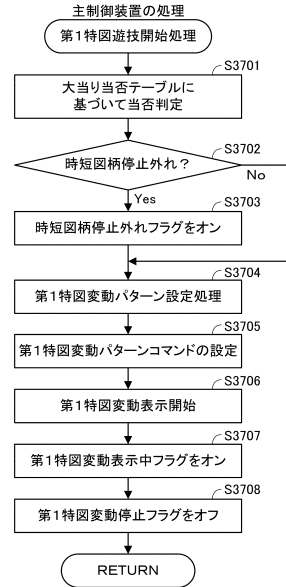
40

50

【図 1 3 7】



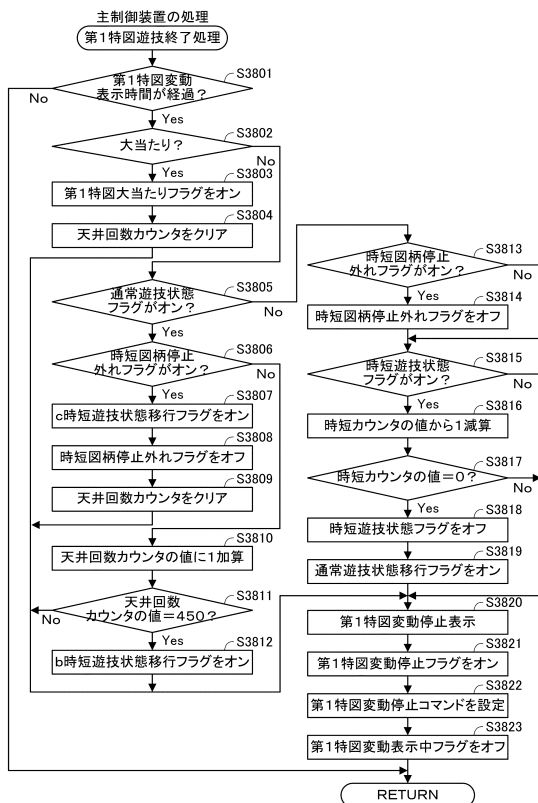
【図 1 3 8】



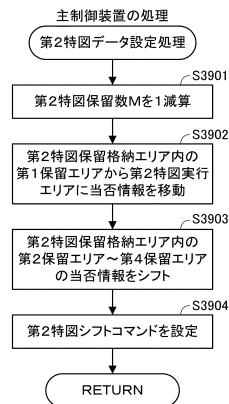
10

20

【図 1 3 9】



【図 1 4 0】

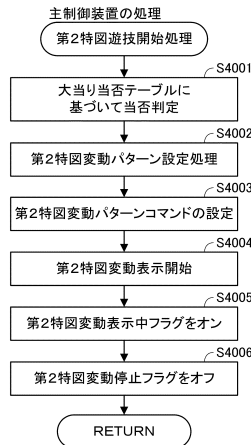


30

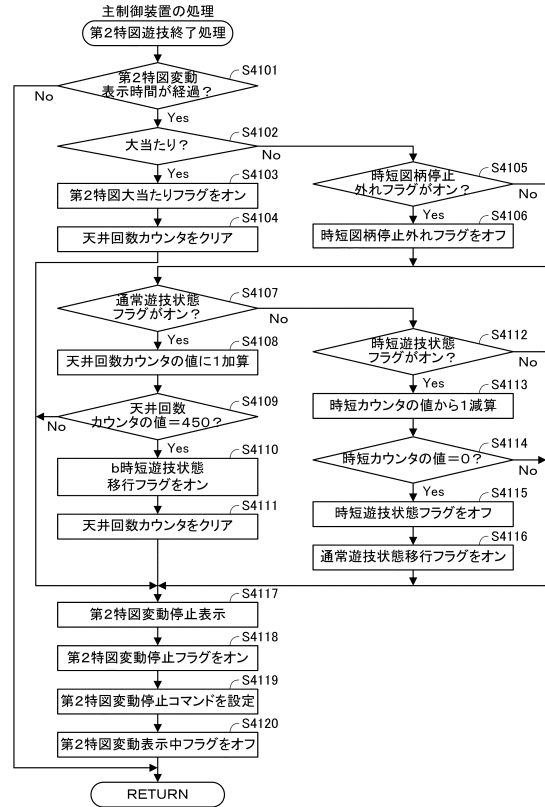
40

50

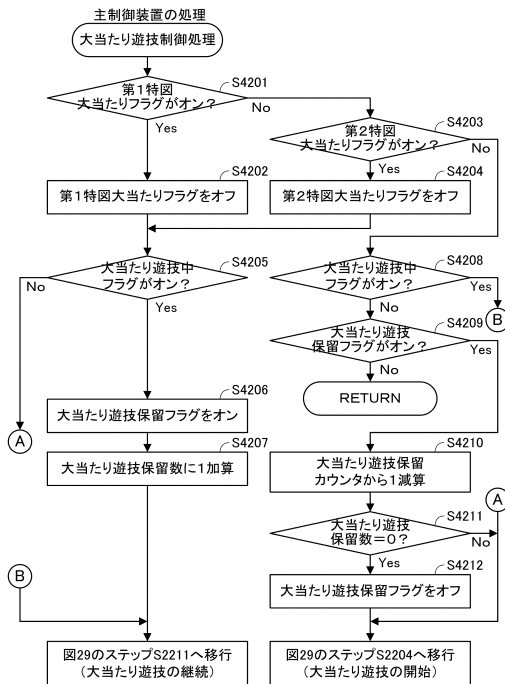
【図 1 4 1】



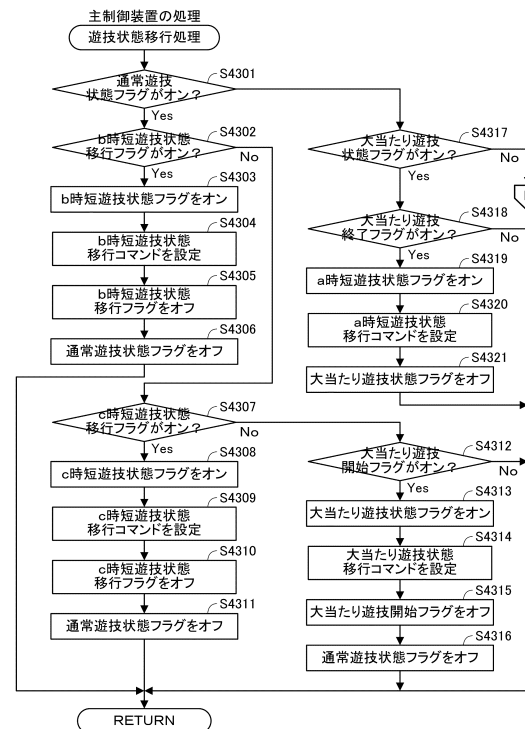
【図 1 4 2】



【図 1 4 3】



【図 1 4 4】



10

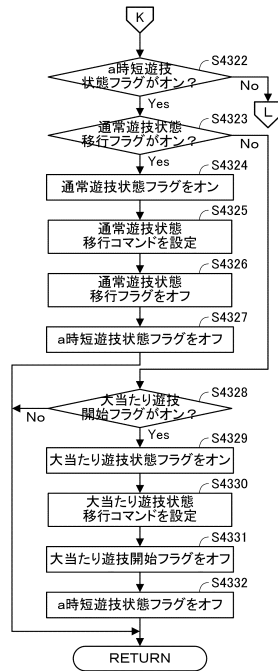
20

30

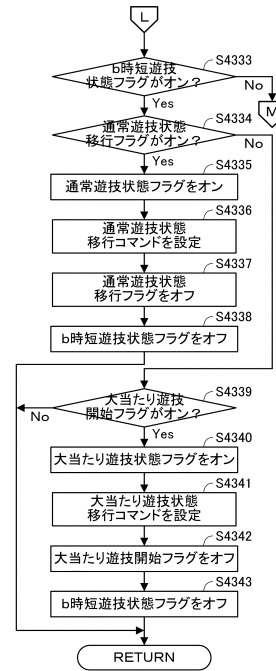
40

50

【図 1 4 5】



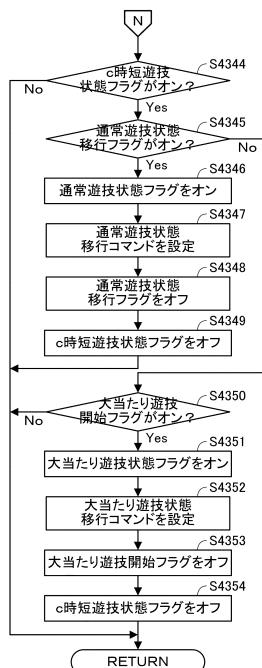
【図 1 4 6】



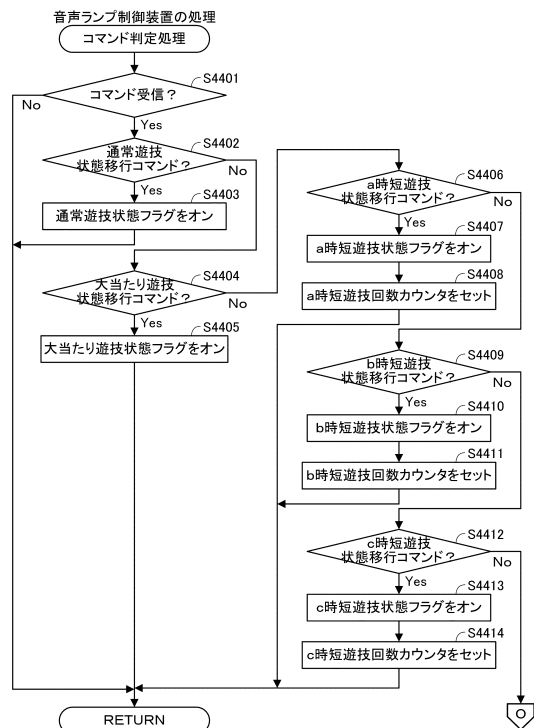
10

20

【図 1 4 7】



【図 1 4 8】

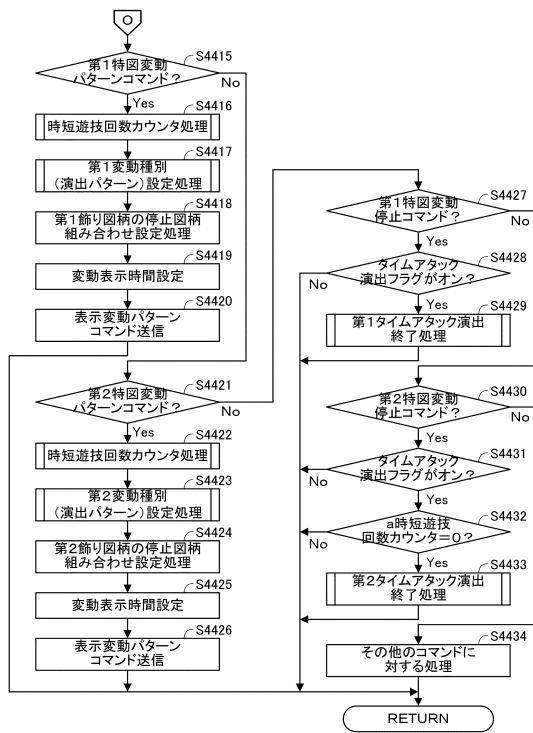


30

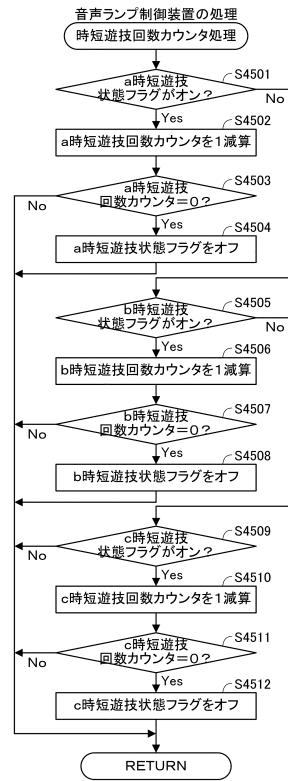
40

50

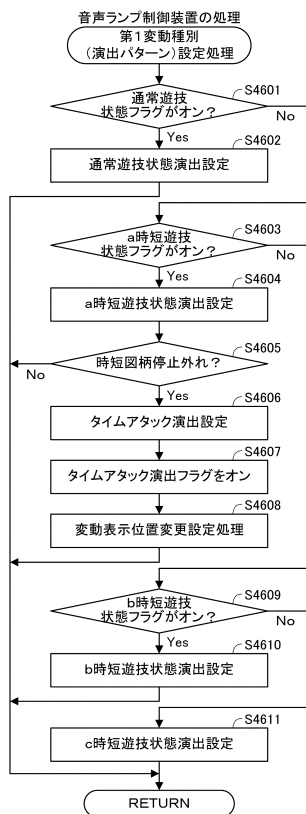
【図 1 4 9】



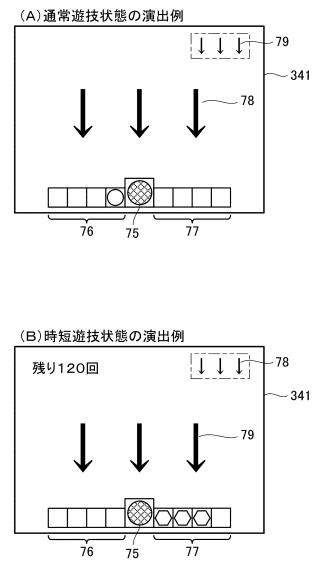
【図 1 5 0】



【図 1 5 1】



【図 1 5 2】



10

20

30

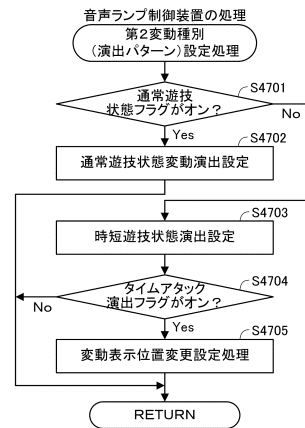
40

50

【 ㊦ 1 5 3 】



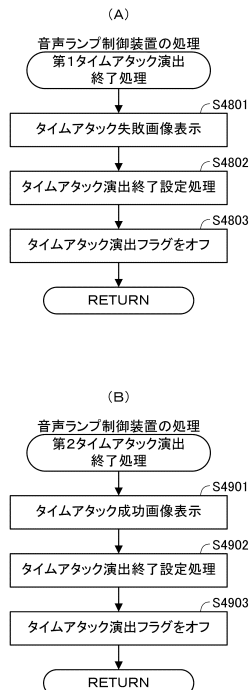
【 図 1 5 4 】



10

20

【 図 1 5 5 】



【 図 1 5 6 】

(A)大当たり変動テーブル

大当たり種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
5R大当たり 16R大当たり	0～9(5%)	01( 30s)
	10～59(25%)	02( 60s)
	60～179(60%)	03( 90s)
	180～199(10%)	11(200s)

(B)時短遊技状態第2特図外れ変動テーブル

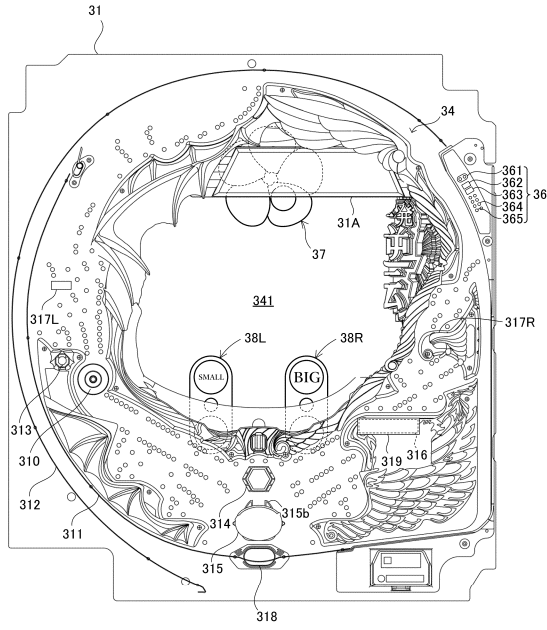
外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99(50%)	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~159(30%)	02(60s)
	160~198(19.5%)	03(90s)
	199(0.5%)	11(200s)
完全外れ	0~99	10(0.5s)

30

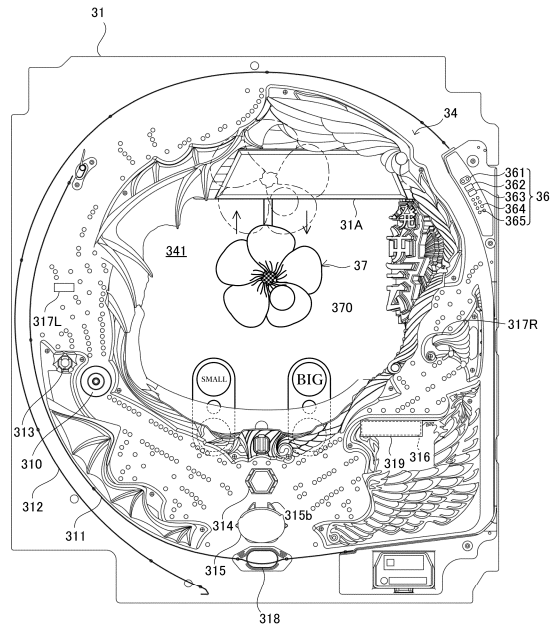
40

50

【図 1 5 7】



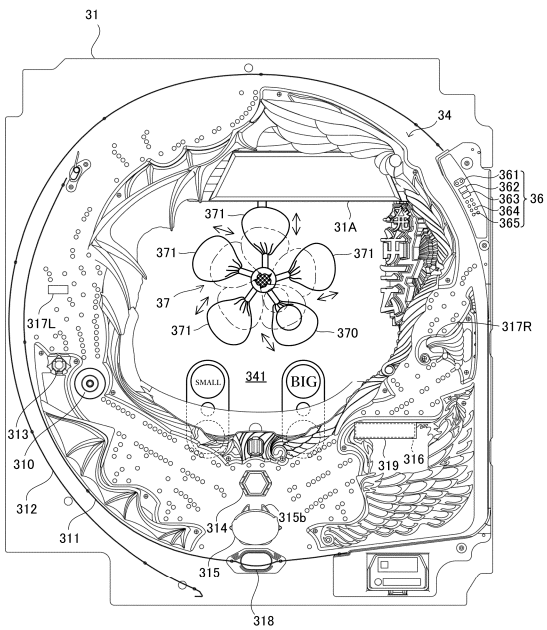
【図 1 5 8】



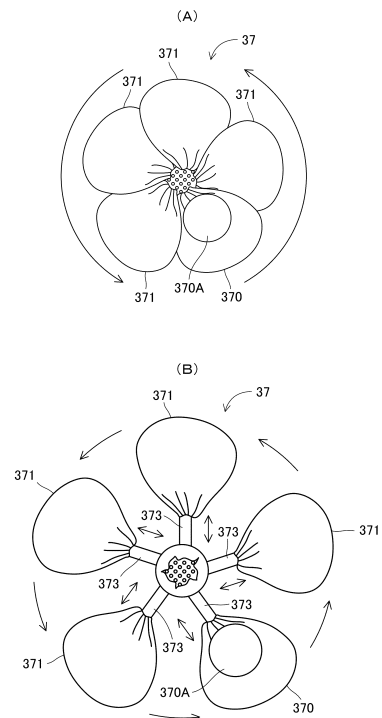
10

20

【図 1 5 9】



【図 1 6 0】

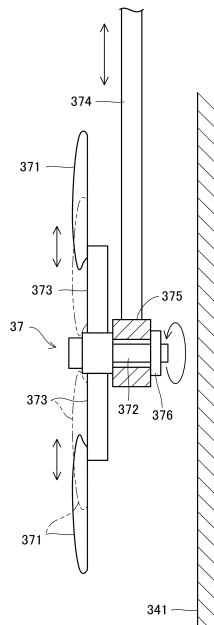


30

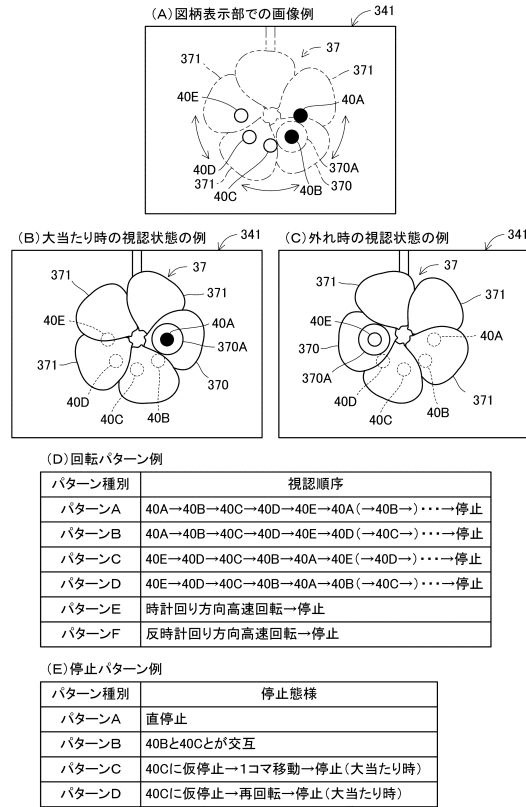
40

50

【図 1 6 1】



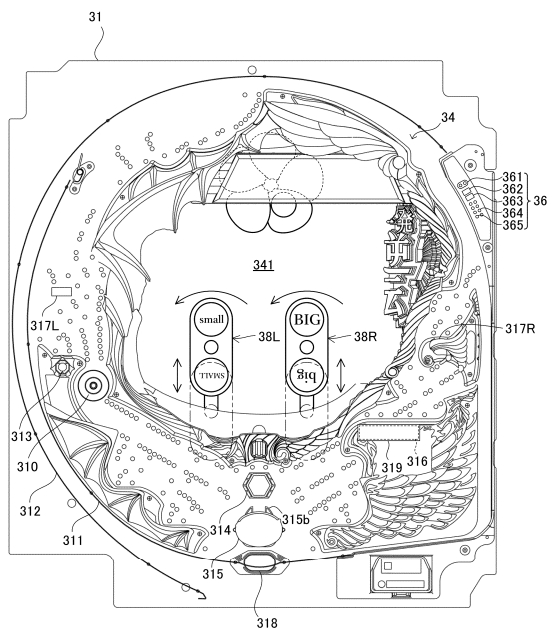
【図 1 6 2】



10

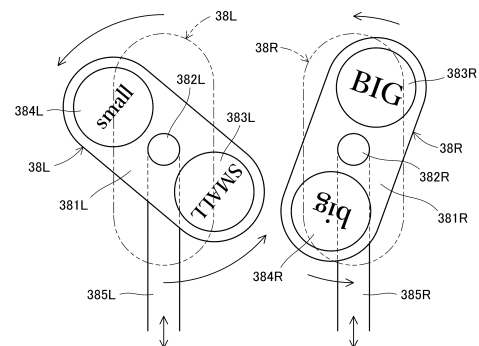
20

【図 1 6 3】



30

【図 1 6 4】

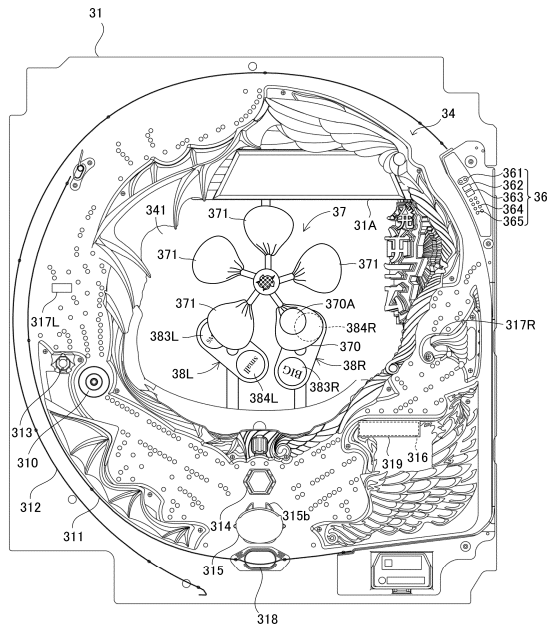


40

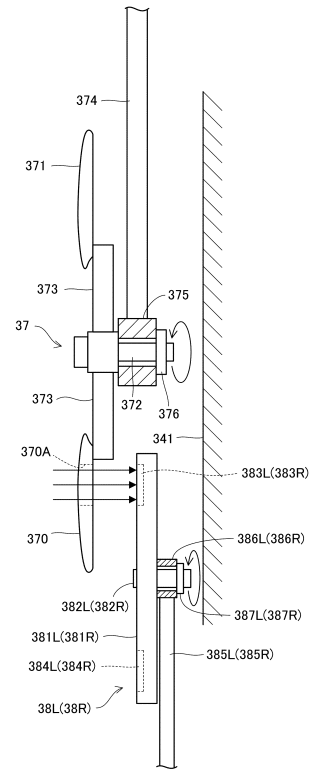
50



【図 1 6 5】



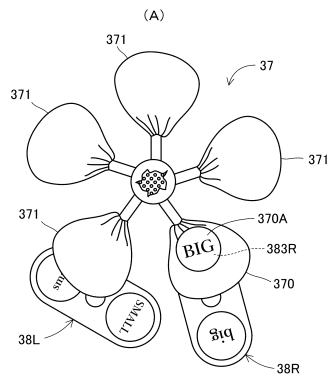
【図 1 6 6】



10

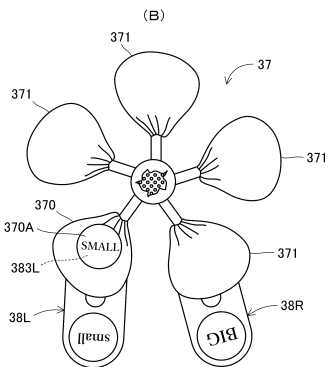
20

【図 1 6 7】



30

【図 1 6 8】

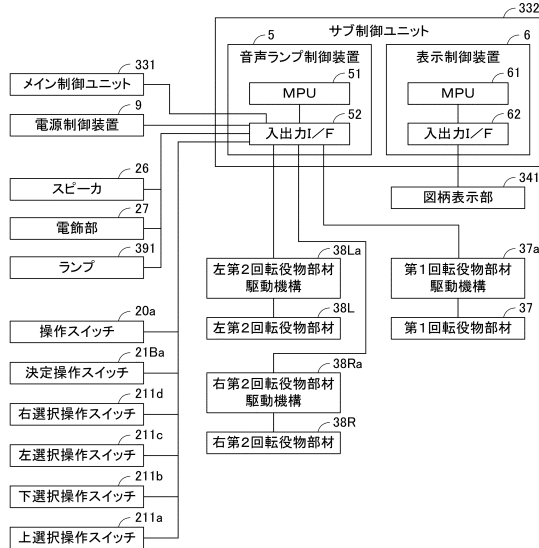


40

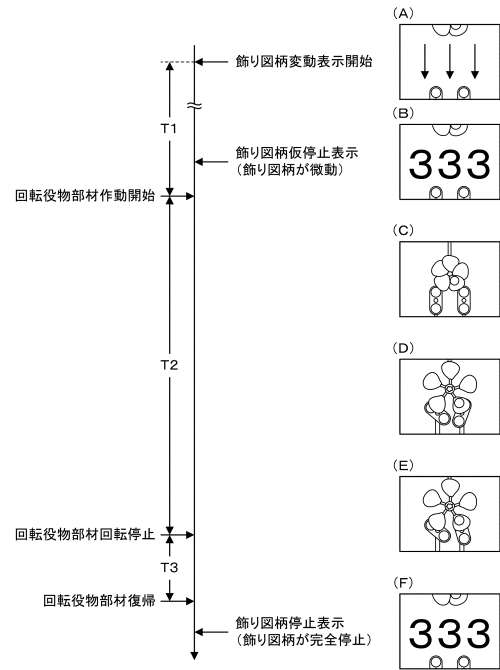
報知態様種別	視認文字	報知内容
報知態様A	BIG	16R確変+保留連
報知態様B	big	16R確変
報知態様C	SMALL	5R確変
報知態様D	small	5R通常

50

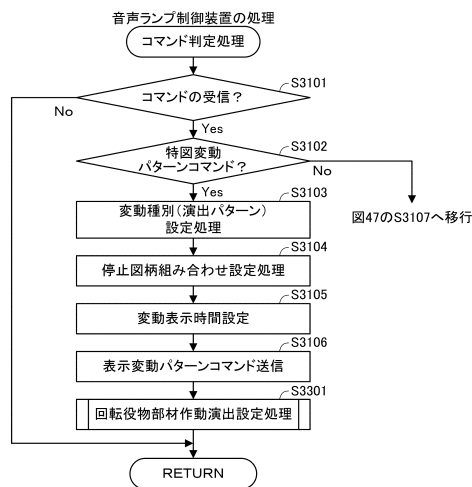
【図 1 6 9】



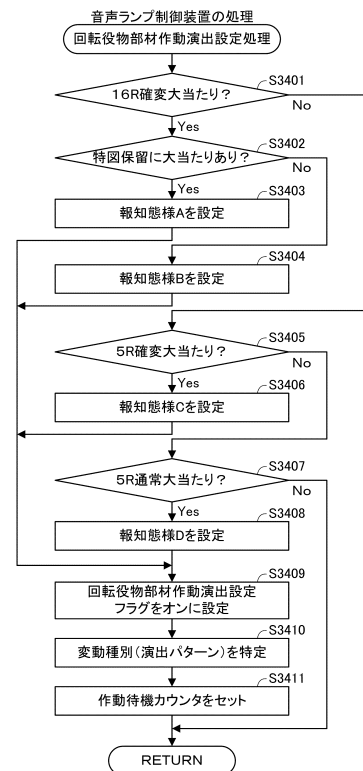
【図 1 7 0】



【図 1 7 1】



【図 1 7 2】



10

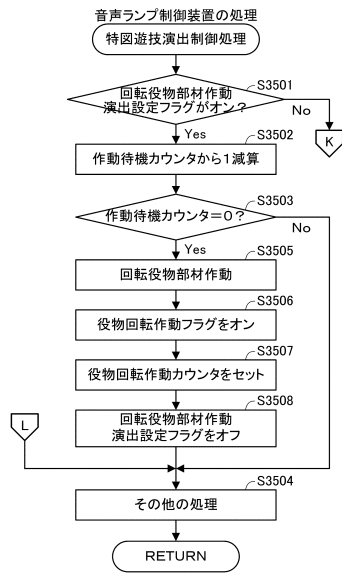
20

30

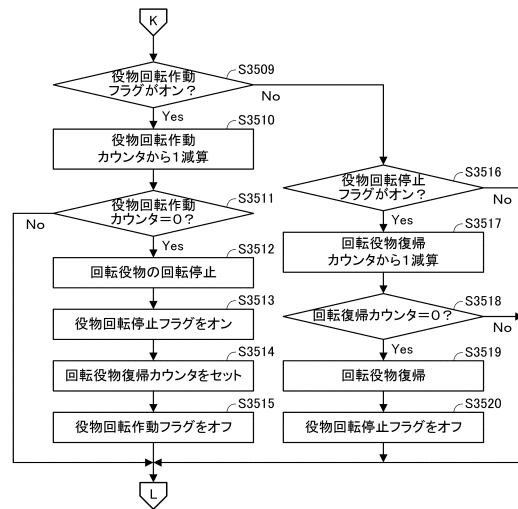
40

50

【図 173】



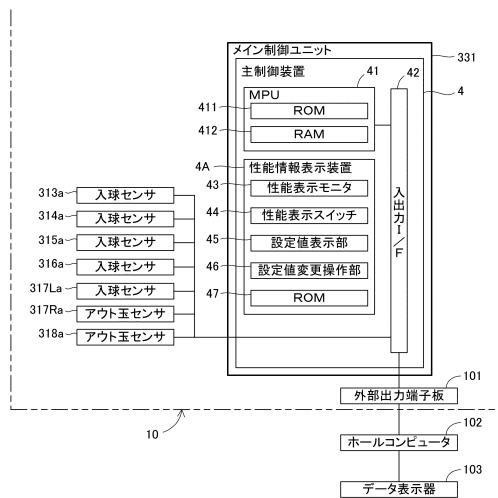
【図 174】



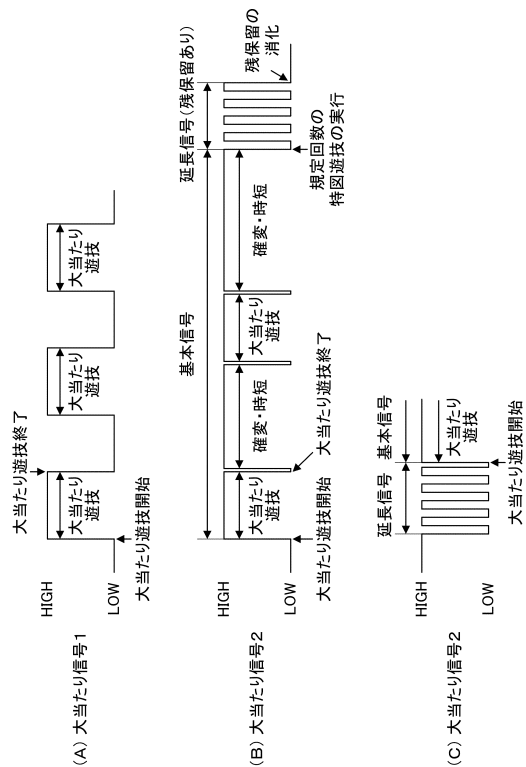
10

20

【図 175】



【図 176】



30

40

50

【図 1 7 7】

(A) 大当たり種別振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり(ST100回)
	10~14	16R確変大当たり(ST100回)
	15~19	5R通常大当たり(時短100回)
第2特図	0~9	5R確変大当たり(ST100回)
	10~19	16R確変大当たり(ST100回)

(B) 低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(C) 高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

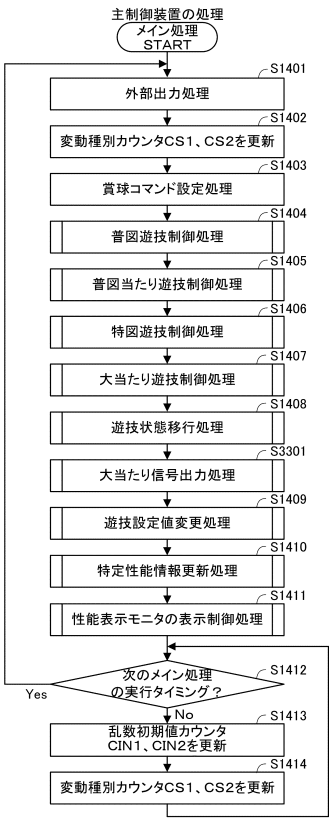
(D) 低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0~99	短開放	0.1秒
100~199	長開放	6秒

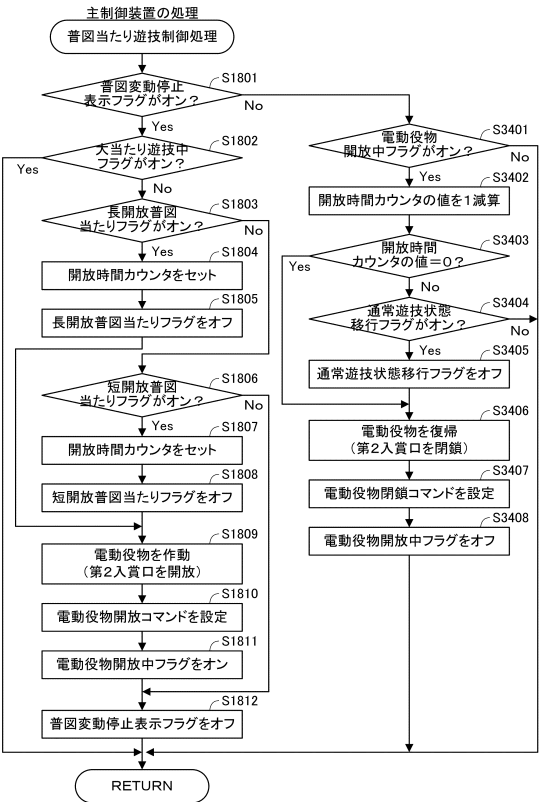
(E) 高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0.1秒
1~199	長開放	6秒

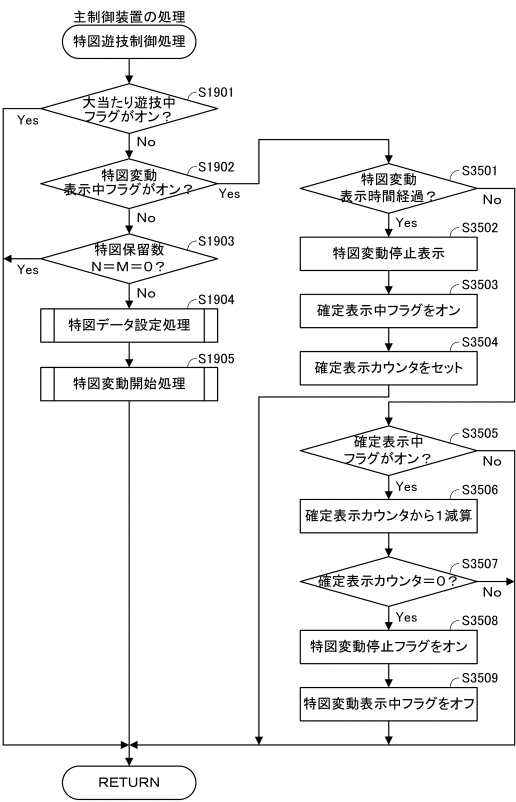
【図 1 7 8】



【図 1 7 9】



【図 1 8 0】



10

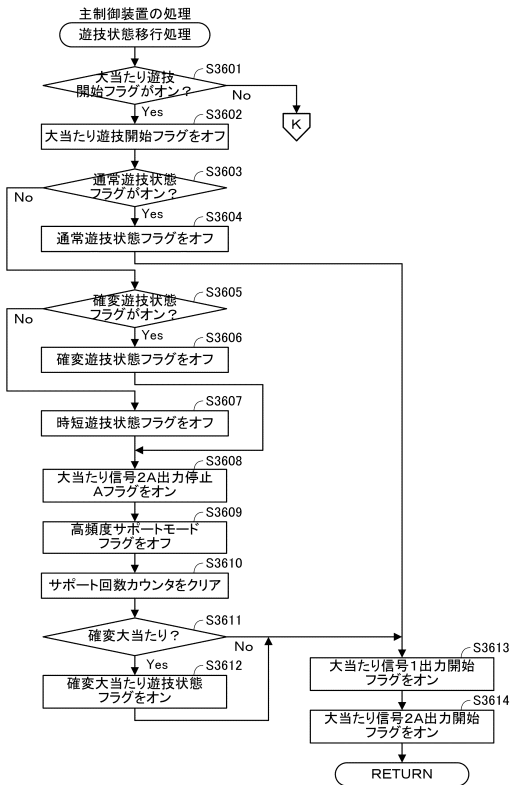
20

30

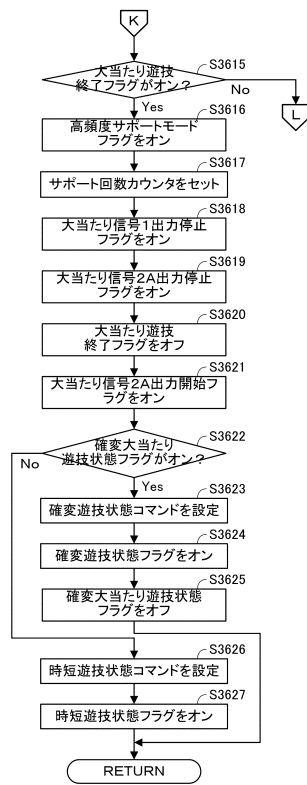
40

50

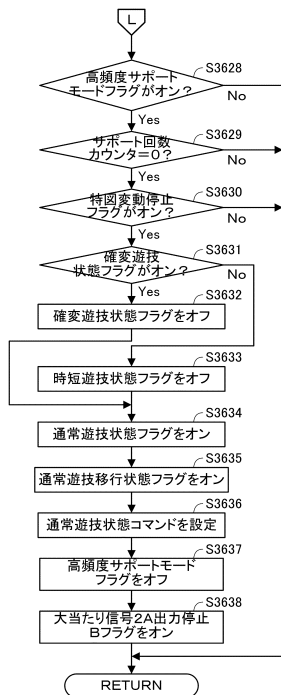
【 図 1 8 1 】



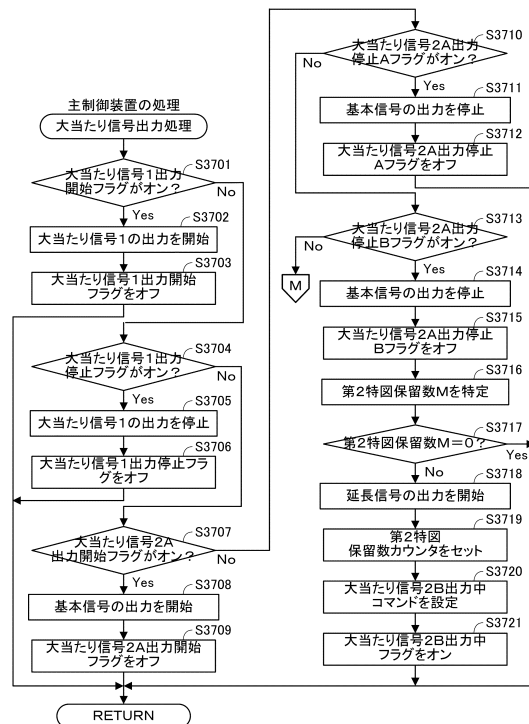
【図 182】



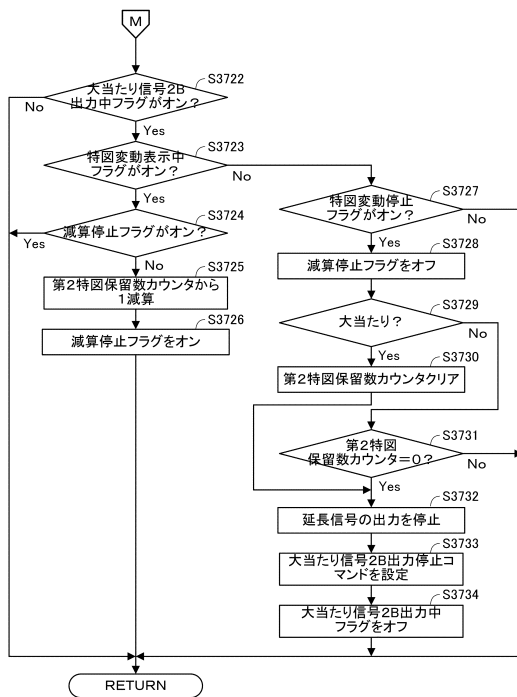
【 図 1 8 3 】



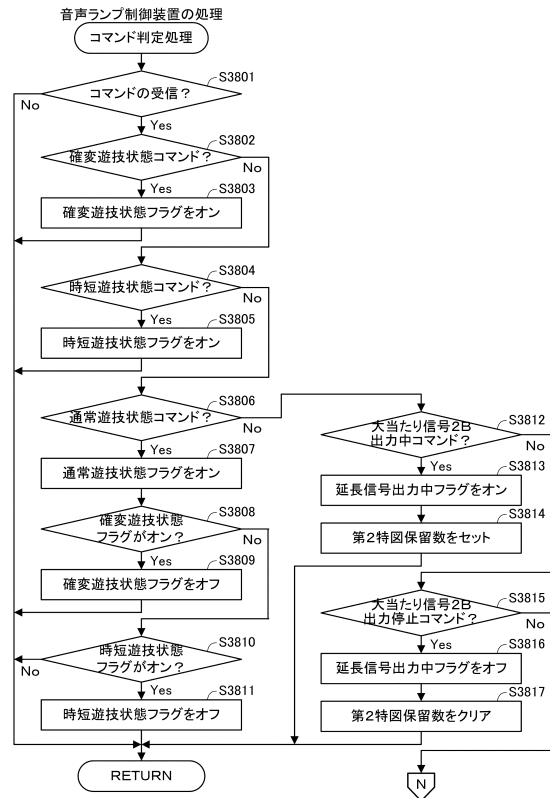
【 図 1 8 4 】



【図 185】



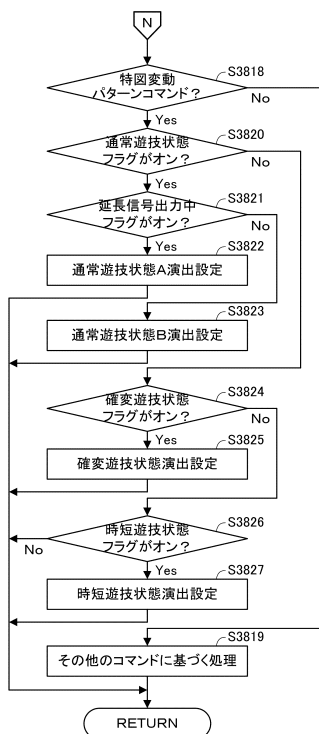
【図 186】



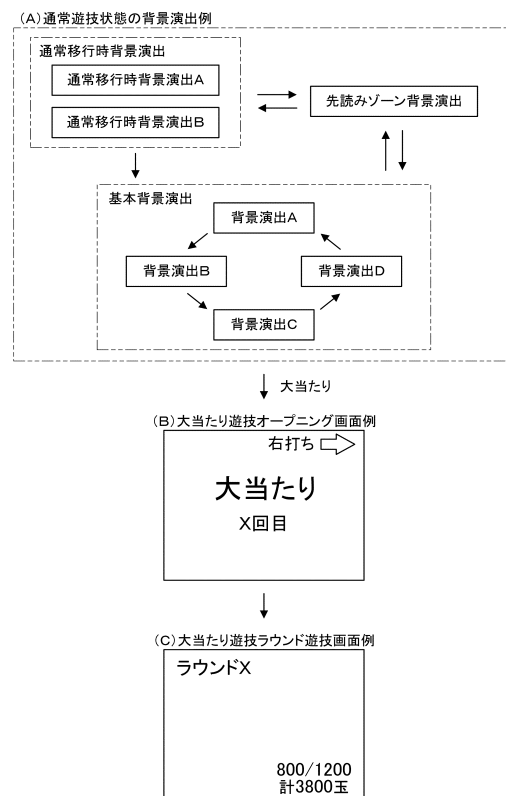
10

20

【図 187】



【図 188】

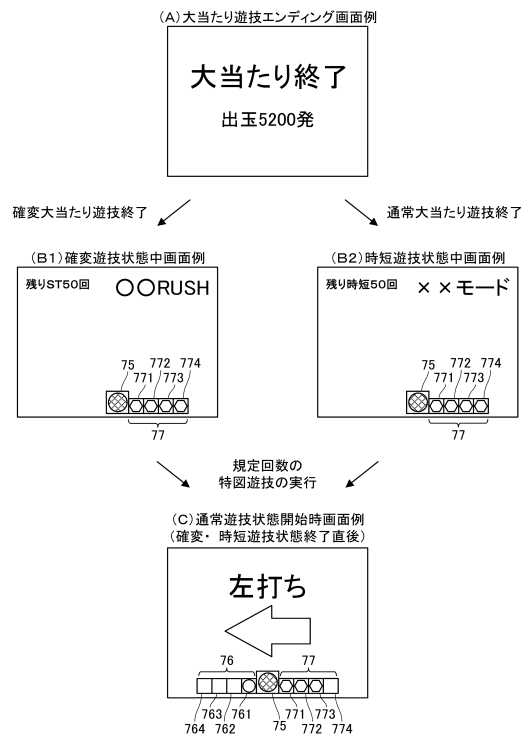


30

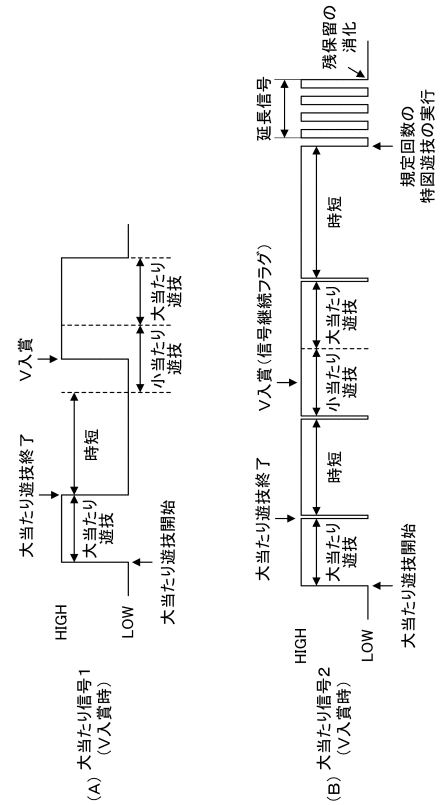
40

50

【図 1 8 9】



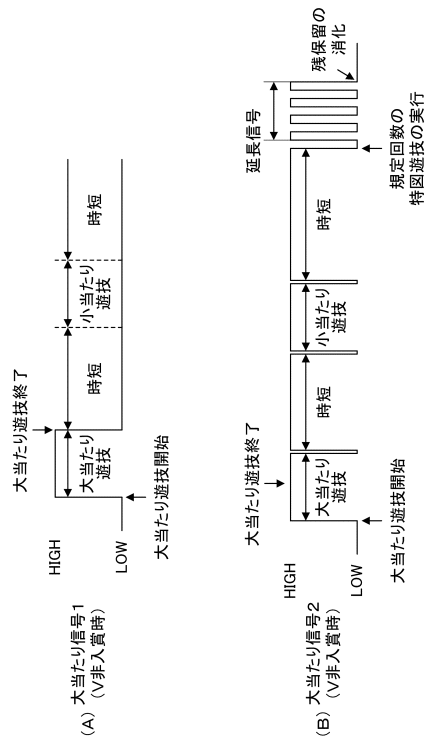
【図 1 9 0】



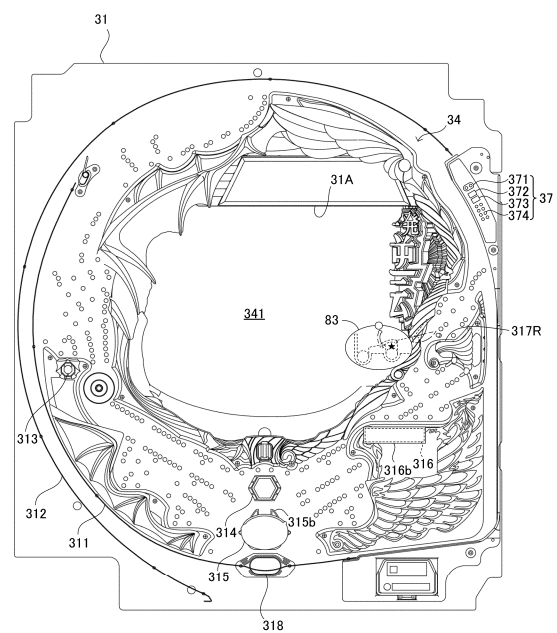
10

20

【図 1 9 1】



【図 1 9 2】

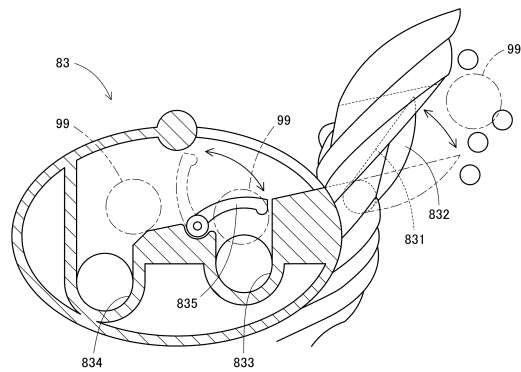


30

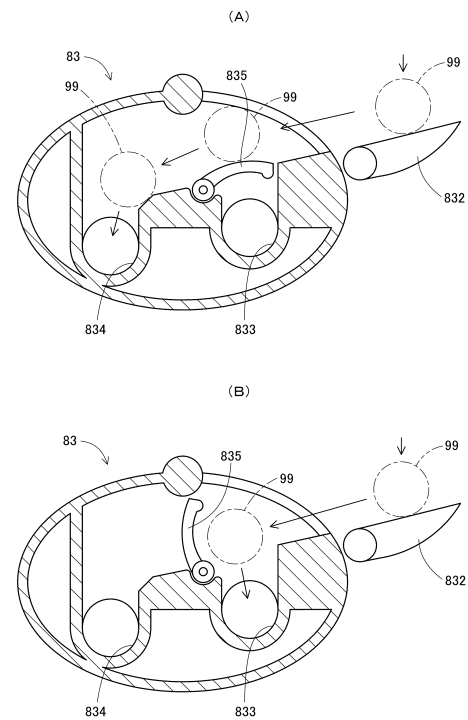
40

50

【図 1 9 3】



【図 1 9 4】



10

20

【図 1 9 5】

(A) 通常遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 時短遊技状態普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 通常遊技状態普図変動テーブル

普図変動種別カウンタ	普図変動時間
0~98	30秒
99	1秒

(D) 時短遊技状態普図変動テーブル

普図変動種別カウンタ	普図変動時間
0~99	1秒

(E) 遊技状態種別と普図当たり時の開放形態との関係

遊技状態種別	開放形態	最大開放時間	最大時短回数
通常遊技状態	短開放	0.1秒	—
a時短遊技状態	長開放	15秒	1回
b時短遊技状態	中開放	3秒	500回
c時短遊技状態	短開放	0.1秒	図198(D)

\* 5個入賞で閉鎖

【図 1 9 6】

(A) 第1特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 通常—a時短第1特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~11	4R時短大当たり	a時短遊技状態
12~19	4R通常大当たり	通常遊技状態

(C) b時短—c時短第1特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~19	4R時短大当たり	a時短遊技状態

(D) 第1特図大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(E) 第1特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

(F) 第1特図外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)
完全外れ		

30

40

50



【図 1 9 7】

(A) b時短ーc時短第2特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~205 206~65535	大当たり 外れ	約1/318.1
2	0~211 212~65535	大当たり 外れ	約1/309.1
3	0~217 218~65535	大当たり 外れ	約1/300.6
4	0~223 224~65535	大当たり 外れ	約1/292.6
5	0~229 230~65535	大当たり 外れ	約1/284.9
6	0~235 236~65535	大当たり 外れ	約1/277.7

(B) b時短ーc時短第2特図大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	移行先
0~19	4R時短大当たり	a時短遊技状態

(C) b時短ーc時短第2特図大当たり変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~9	01(30s)
10~119	02(60s)
120~199	03(90s)

(D) b時短ーc時短第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

(E) b時短ーc時短第2特図外れ変動テーブル

外れ種別	変動種別カウンタ	変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
前後外れ以外リーチ	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
完全外れ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)

【図 1 9 9】

(A) a時短第2特図変動テーブル

変動種別カウンタ	変動パターン
0~199	08(40s)

(B) 通常第2特図保留第2特図変動テーブル(a時短移行後の残保留)

保留パターン種別	変動種別カウンタ	変動パターン
残保留パターン1.5	0~199	09(120秒)
残保留パターン2.6	0~199	02(60秒)
残保留パターン3.7	0~199	10(40秒)
残保留パターン4.8	0~199	01(30秒)

(C) 残保留パターン種別の説明図

残保留パターン種別	第2特図残保留数	小当たり当否
残保留パターン1	1	外れ
残保留パターン2	2	全て外れ
残保留パターン3	3	全て外れ
残保留パターン4	4	全て外れ
残保留パターン5	1~4	第1保留小当たり
残保留パターン6	2~4	第2保留小当たり
残保留パターン7	3~4	第3保留小当たり
残保留パターン8	4	第4保留小当たり

(D) 残保留パターン種別の説明図

残保留パターン種別	第2特図残保留					合計変動
	第1	第2	第3	第4	各変動	
残保留パターン1	外れ	保留無	保留無	保留無	120秒	120秒×1
残保留パターン2	外れ	外れ	保留無	保留無	60秒	60秒×2
残保留パターン3	外れ	外れ	外れ	保留無	40秒	40秒×3
残保留パターン4	外れ	外れ	外れ	外れ	30秒	30秒×4
残保留パターン5	小当たり	不問	不問	不問	120秒	120秒×1
残保留パターン6	外れ	小当たり	不問	不問	60秒	60秒×2
残保留パターン7	外れ	外れ	小当たり	不問	40秒	40秒×3
残保留パターン8	外れ	外れ	外れ	小当たり	30秒	30秒×4

【図 1 9 8】

(A) 通常ーa時短第2特図大当たり当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	確率
1~6	0~13106 13107~65535	小当たり 外れ	約1/5(約20%) 約4/5(約80%)

(B) a時短第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	確率
0~238	完全外れ	239/239(100%)

(C) 通常遊技状態第2特図外れ種別振分テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別	確率
0~226	完全外れ	227/239(約95%)
227~229	時短図柄停止外れA	3/239(約1.25%)
230~232	時短図柄停止外れB	3/239(約1.25%)
233~235	時短図柄停止外れC	3/239(約1.25%)
236~238	時短図柄停止外れD	3/239(約1.25%)

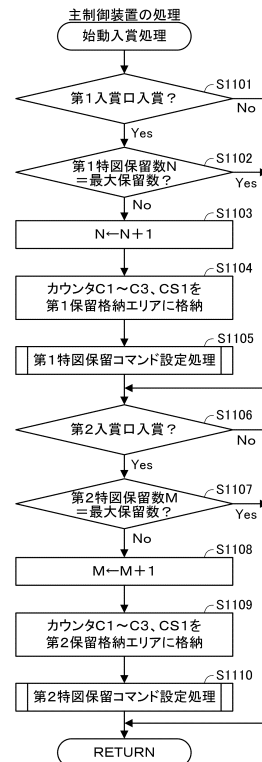
(D) 時短図柄停止外れの特徴

時短図柄停止外れ種別	最大時短遊技回数	時短図柄
時短図柄停止外れA	10回	119, 991
時短図柄停止外れB	20回	554, 556
時短図柄停止外れC	30回	332, 334
時短図柄停止外れD	40回	776, 778

(E) V入賞時大当たり種別振分テーブル

大当たり種別カウンタ	大当たり種別	確率
0~3	16R時短大当たり	4/20(20%)
4~19	4R時短大当たり	16/20(80%)

【図 2 0 0】



10

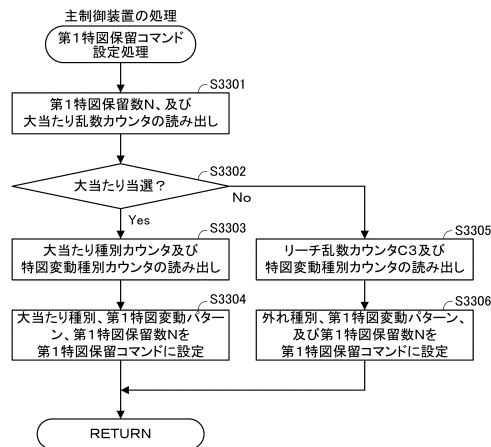
20

30

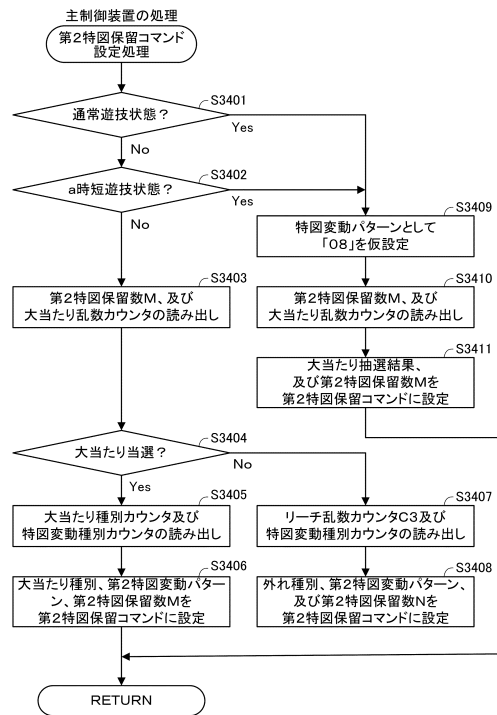
40

50

【図 2 0 1】



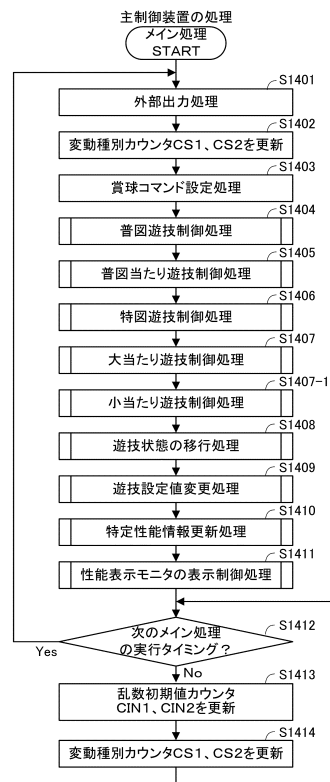
【図 2 0 2】



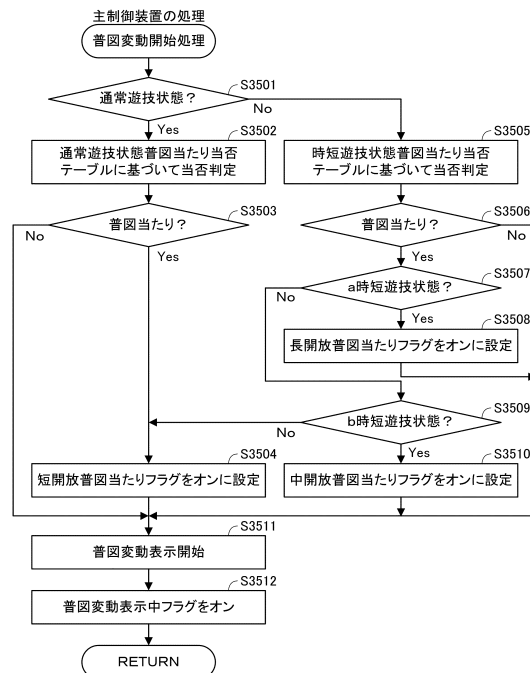
10

20

【図 2 0 3】



【図 2 0 4】

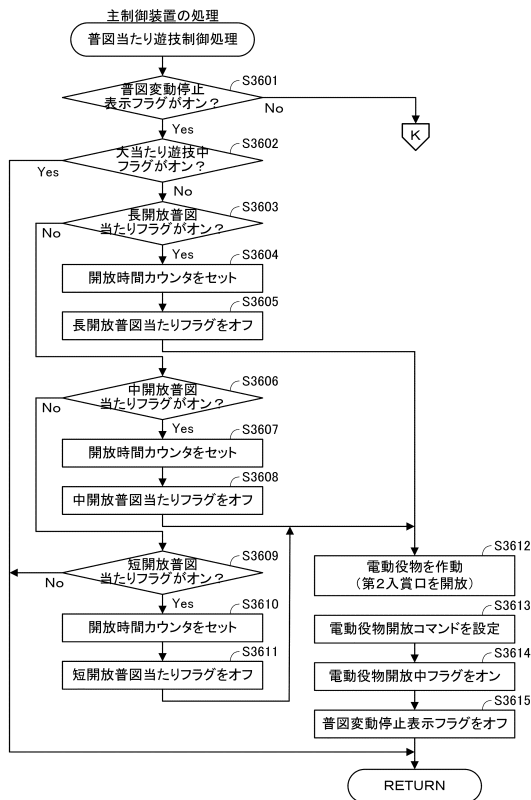


30

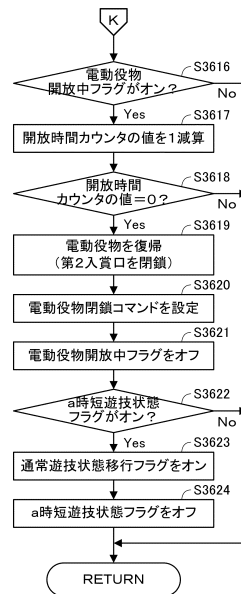
40

50

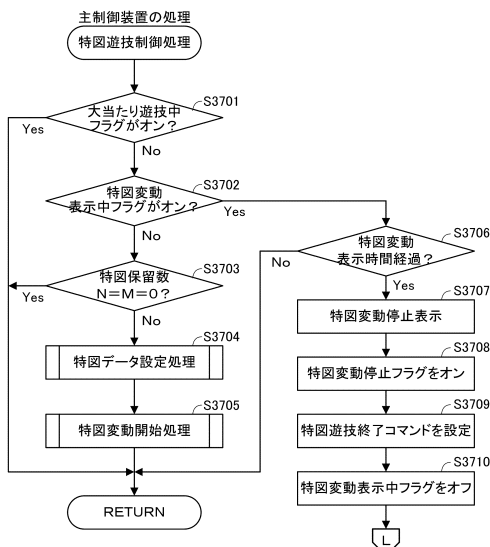
【図 205】



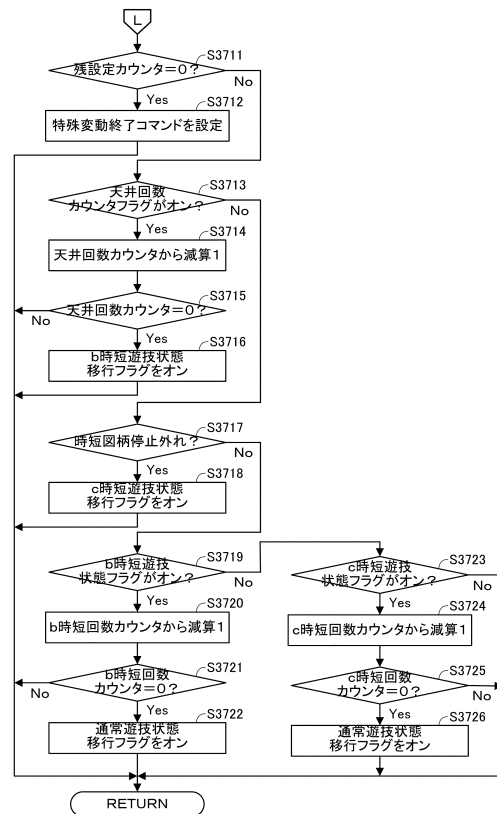
【図 206】



【図 207】



【図 208】



10

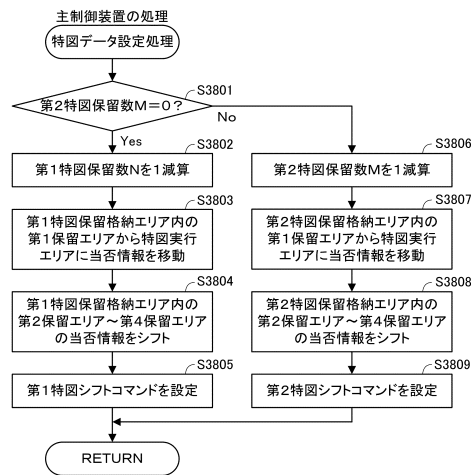
20

30

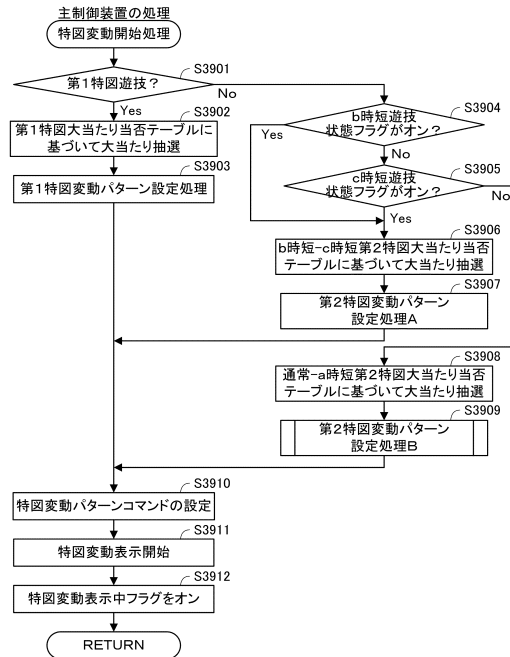
40

50

【図 2 0 9】



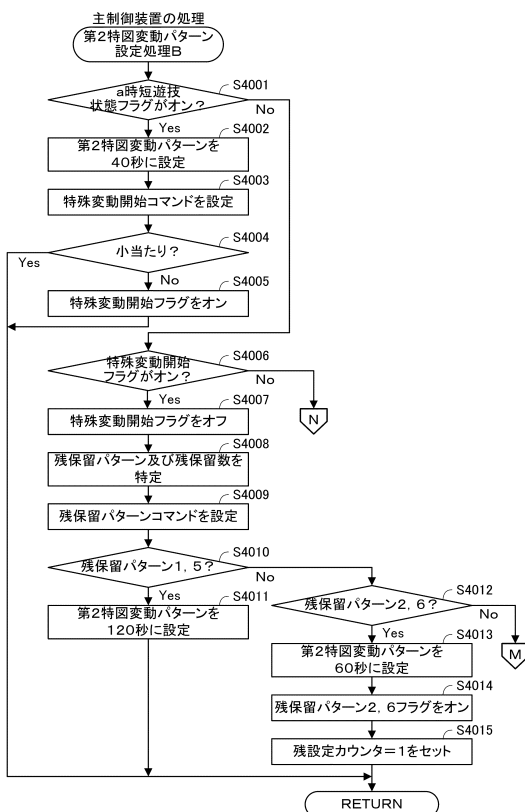
【図 2 1 0】



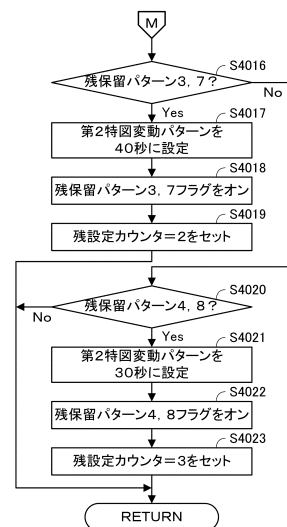
10

20

【図 2 1 1】



【図 2 1 2】

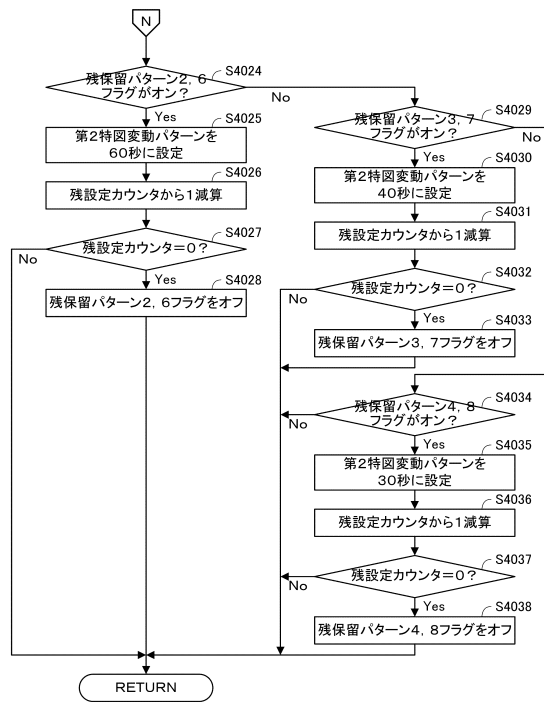


30

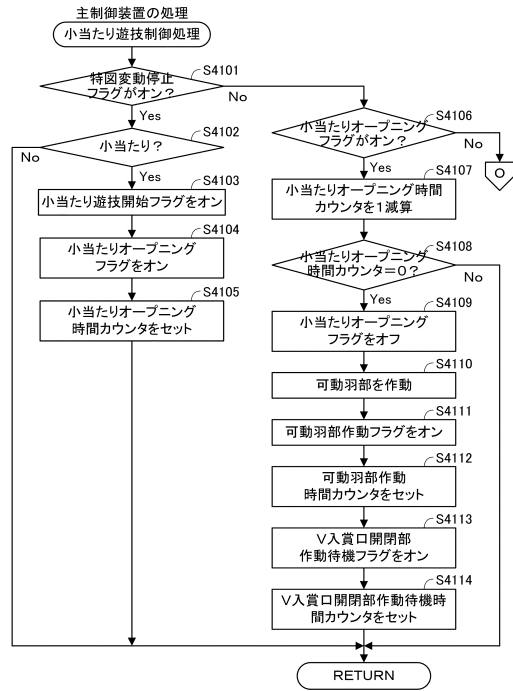
40

50

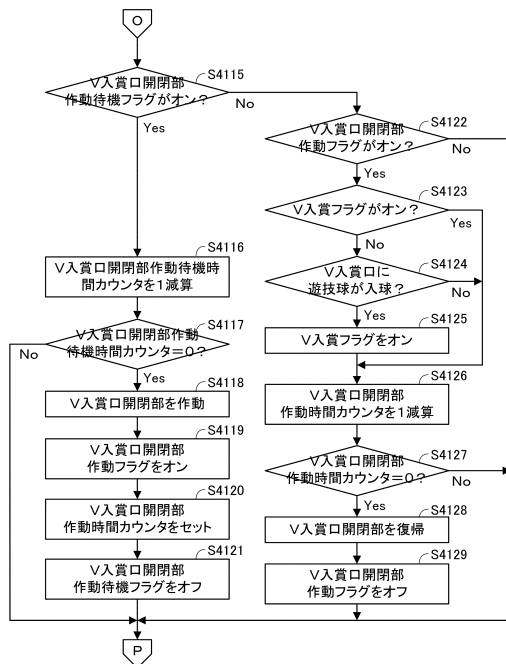
【図 2 1 3】



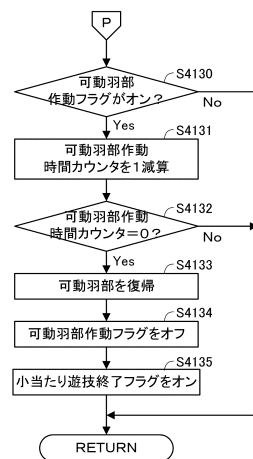
【図 2 1 4】



【図 2 1 5】



【図 2 1 6】



10

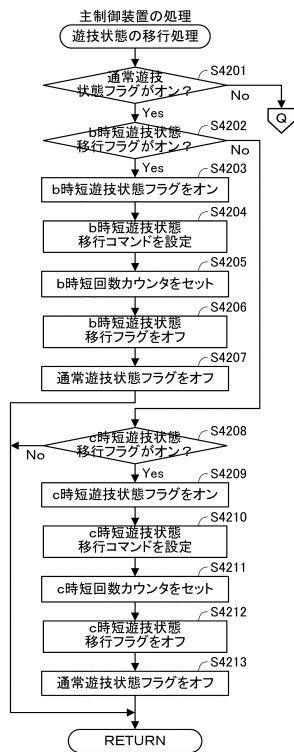
20

30

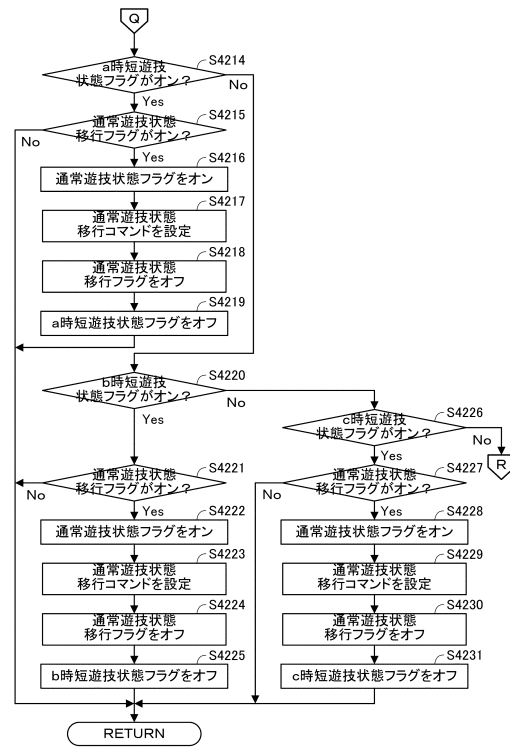
40

50

【図 2 1 7】



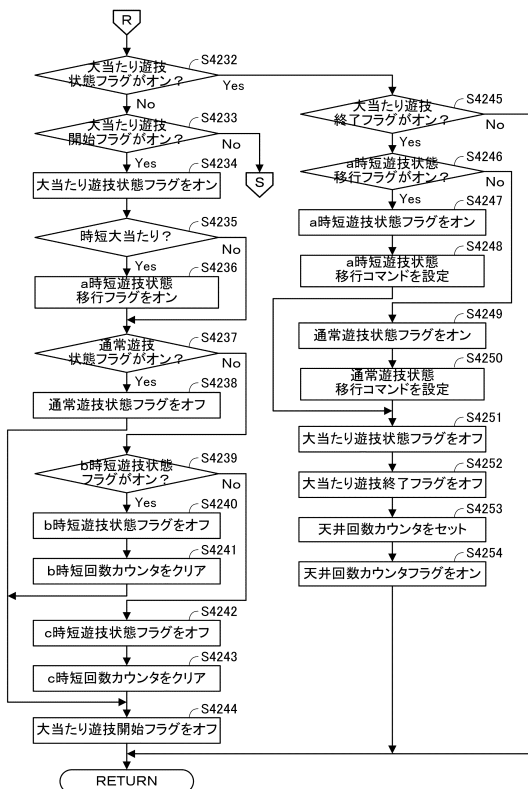
【図 2 1 8】



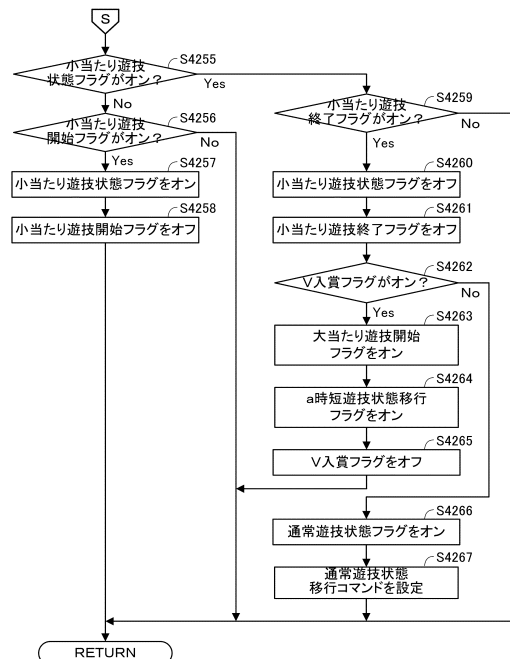
10

20

【図 2 1 9】



【図 2 2 0】

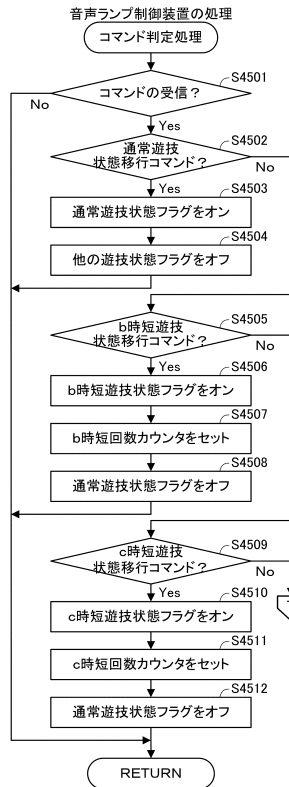


30

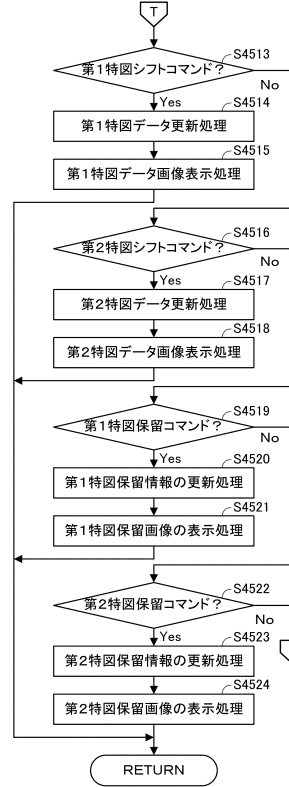
40

50

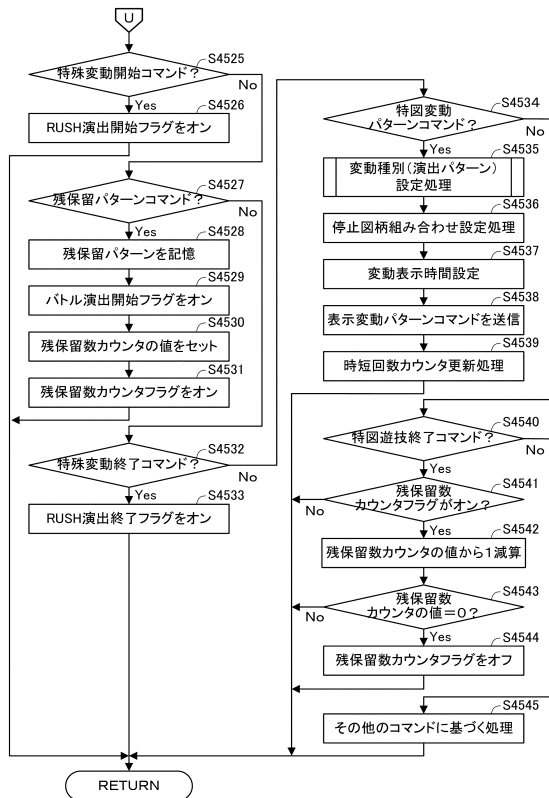
【図 2 2 1】



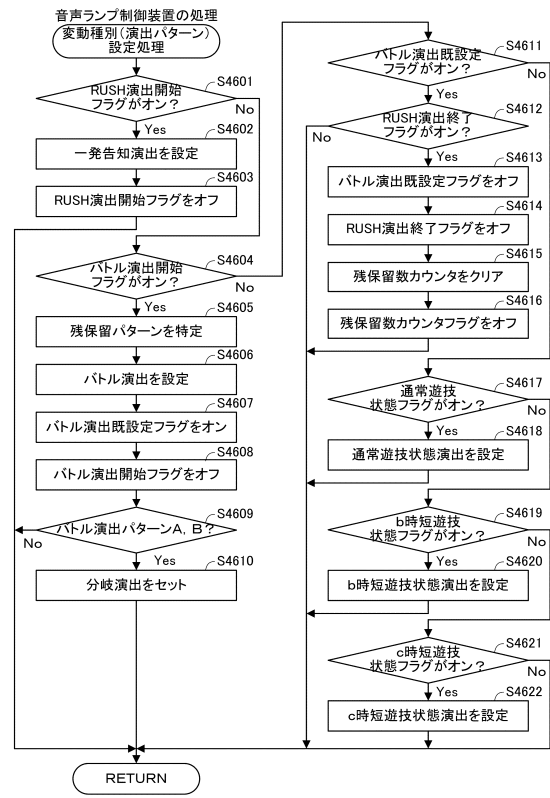
【図 2 2 2】



【図 2 2 3】



【図 2 2 4】



10

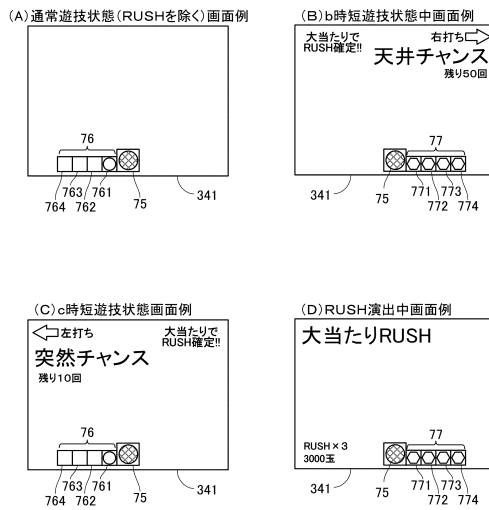
20

30

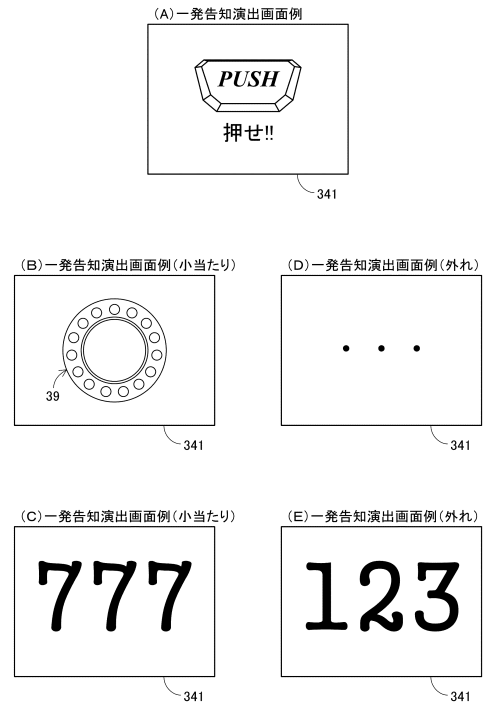
40

50

【図 2 2 5】



【図 2 2 6】



10

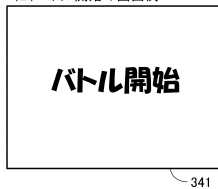
20

【図 2 2 7】

(A) バトル演出パターン例

種別	演出内容
パターンA	バトル開始→敵攻撃→敵攻撃ヒット→敗北
パターンB	バトル開始→味方攻撃→敵防御→敵反撃→敵攻撃ヒット→敗北
パターンC	バトル開始→味方攻撃→味方攻撃ヒット→勝利
パターンD	バトル開始→敵攻撃→味方防御→味方反撃→味方攻撃ヒット→勝利

(B) バトル開始の画面例



【図 2 2 8】



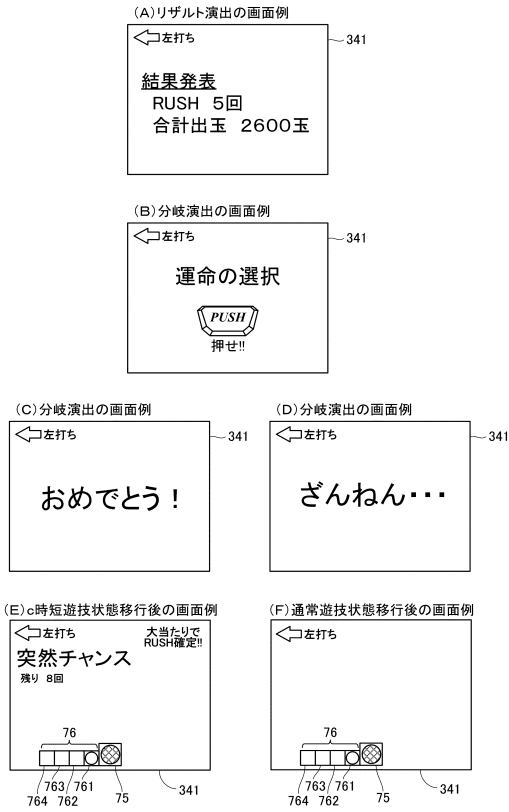
30

40

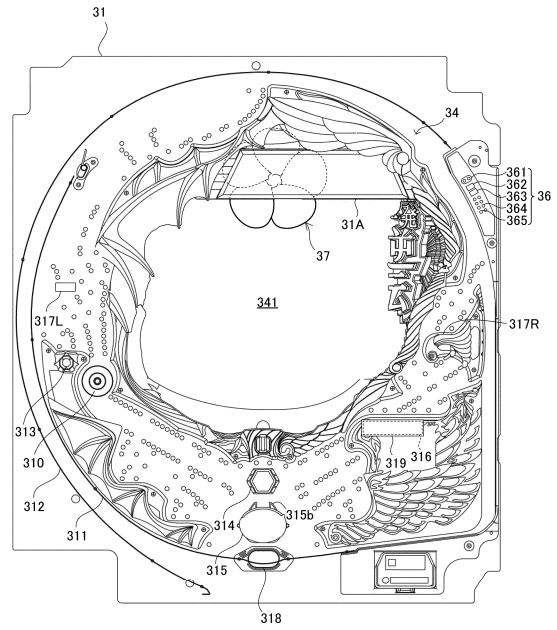
50



【図 2 2 9】



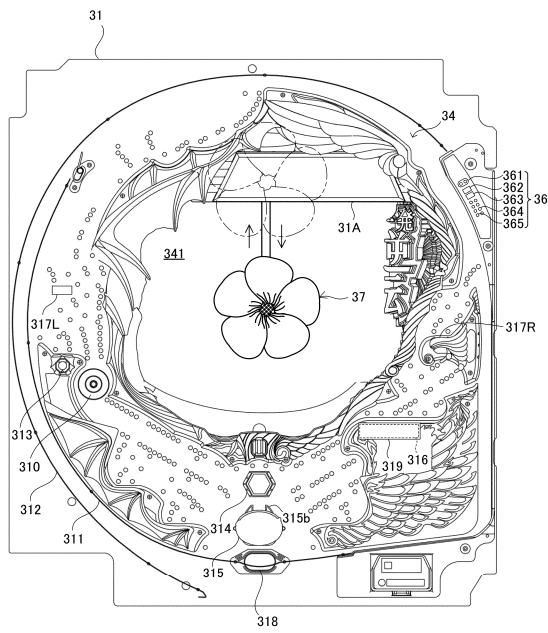
【図 2 3 0】



10

20

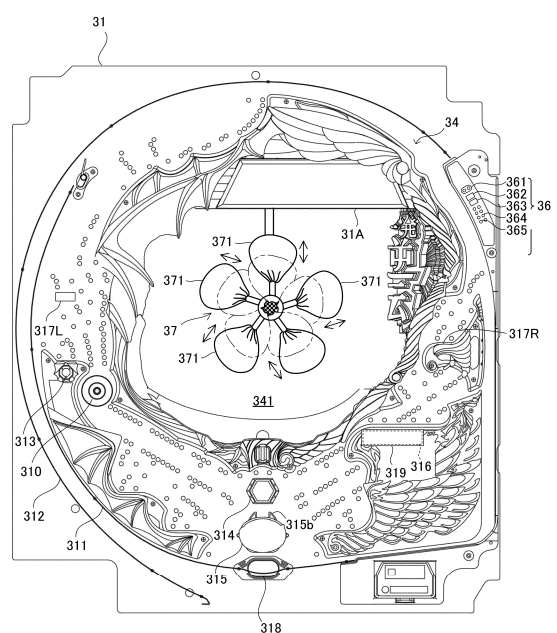
【図 2 3 1】



30

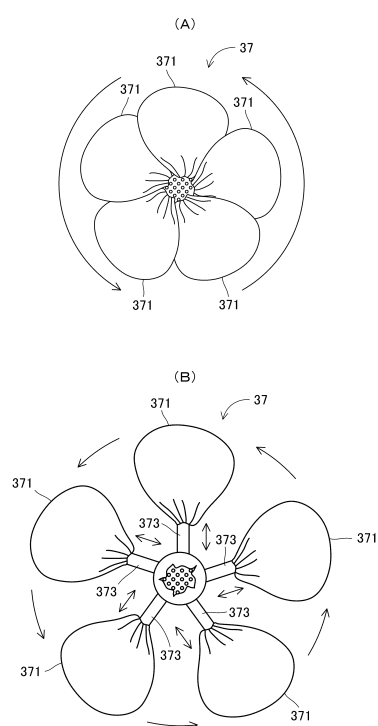
40

【図 2 3 2】

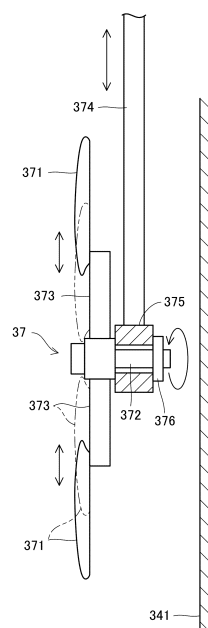


50

【图 2 3 3】



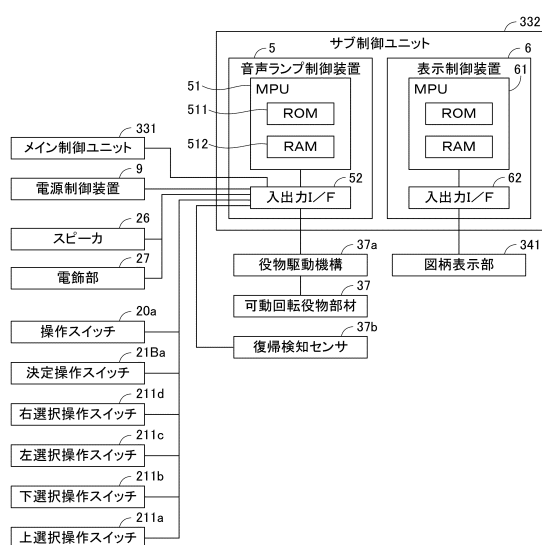
【图 2 3 4】



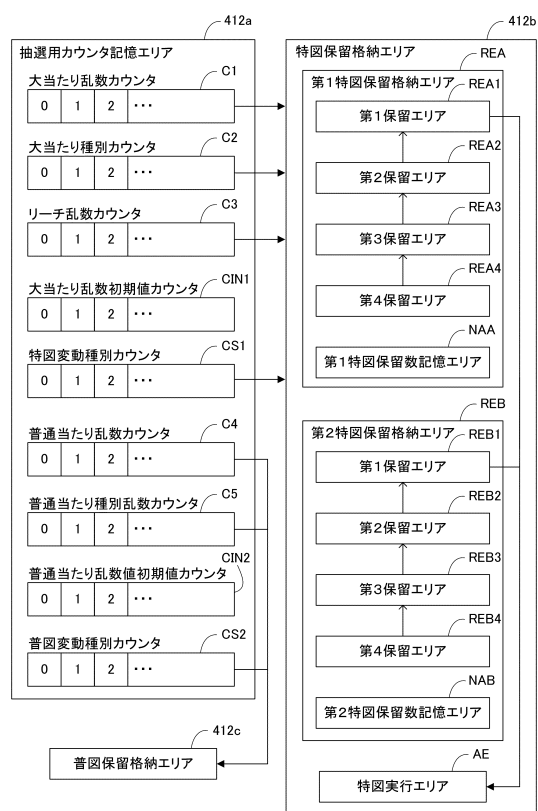
10

20

【 図 2 3 5 】



【 図 2 3 6 】



30

40

【図 2 3 7】

(A) 低確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当た確率
1	0~205	大当たり	約1/318.1
	206~65535	外れ	
2	0~211	大当たり	約1/309.1
	212~65535	外れ	
3	0~217	大当たり	約1/300.6
	218~65535	外れ	
4	0~223	大当たり	約1/292.6
	224~65535	外れ	
5	0~229	大当たり	約1/284.9
	230~65535	外れ	
6	0~235	大当たり	約1/277.7
	236~65535	外れ	

(B) 高確率モード当否テーブル

遊技設定値	大当たり乱数カウンタ	抽選結果	大当たり確率
1	0~820	大当たり	約1/79.9
	821~65535	外れ	
2	0~844	大当たり	約1/77.6
	845~65535	外れ	
3	0~868	大当たり	約1/75.4
	869~65535	外れ	
4	0~892	大当たり	約1/73.4
	893~65535	外れ	
5	0~916	大当たり	約1/71.5
	917~65535	外れ	
6	0~940	大当たり	約1/69.6
	941~65535	外れ	

(C) 振分テーブル

種別	大当たり種別カウンタ	大当たり種別
第1特図	0~9	5R確変大当たり
	10~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり
第2特図	0~4	5R確変大当たり
	5~14	16R確変大当たり
	15~19	5R通常大当たり

(D) 外れ種別テーブル

リーチ乱数カウンタ	外れ種別
0~8	前後外れリーチ
9~38	前後外れ以外リーチ
39~238	完全外れ

【図 2 3 8】

通常大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~19	01(30s)
20~119	02(60s)
120~199	03(90s)

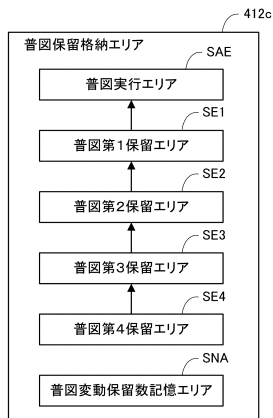
確変大当たり変動テーブル

特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
0~9	01(30s)
10~99	02(60s)
100~199	03(90s)

外れ変動テーブル

外れ種別	特図変動種別カウンタ	特図変動パターン
前後外れリーチ	0~99	01(30s)
	100~149	02(60s)
	150~199	03(90s)
前後外れ以外リーチ	0~149	04(7s)
	150~199	05(10s)
完全外れ		

【図 2 3 9】



【図 2 4 0】

(A) 低頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	当たり	1/300
1~299	外れ	

(B) 高頻度サポートモード普図当たり当否テーブル

普図当たり乱数カウンタ	抽選結果	普図当たり確率
0	外れ	299/300
1~299	当たり	

(C) 低頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0~99	短開放	0.1秒
100~199	長開放	6秒

(D) 高頻度サポートモード普図当たり種別振分テーブル

普図当たり種別乱数カウンタ	抽選結果	開放時間
0	短開放	0.1秒
1~199	長開放	6秒

10

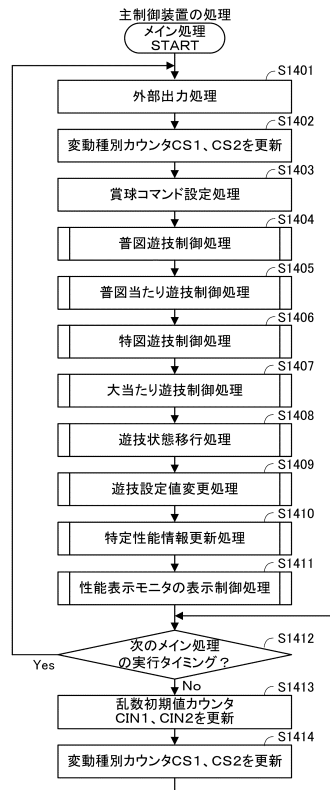
20

30

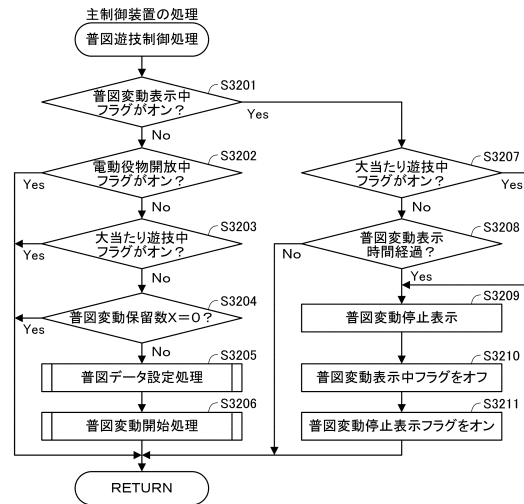
40

50

【図 2 4 1】



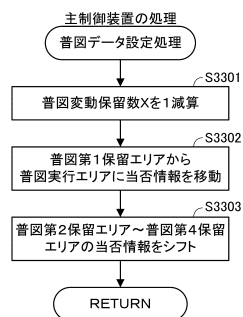
【図 2 4 2】



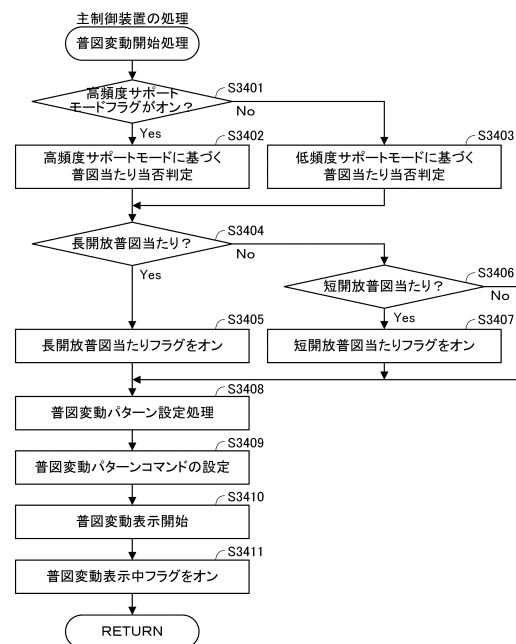
10

20

【図 2 4 3】



【図 2 4 4】

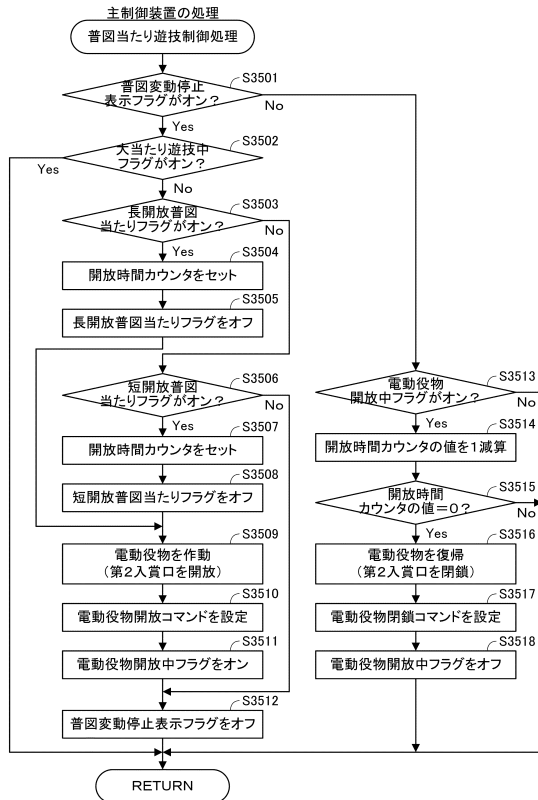


30

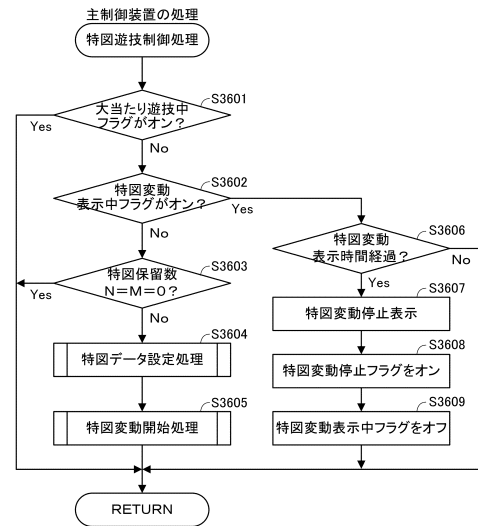
40

50

【図 2 4 5】



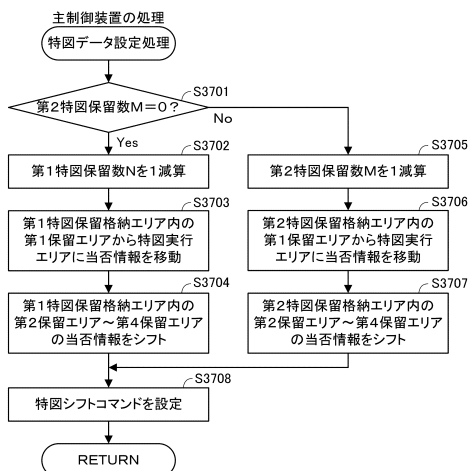
【図 2 4 6】



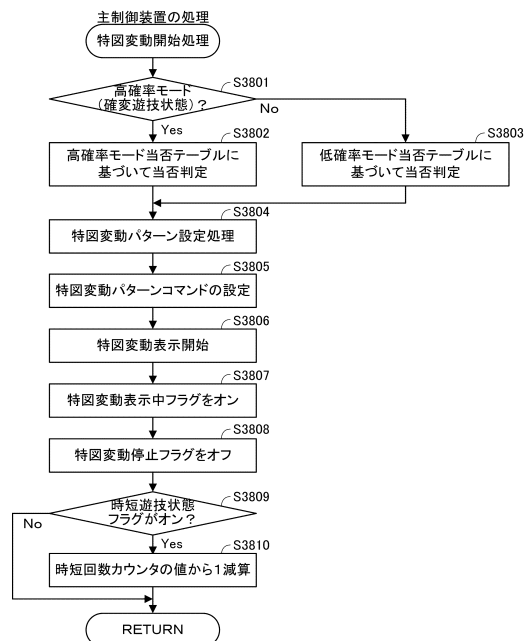
10

20

【図 2 4 7】



【図 2 4 8】

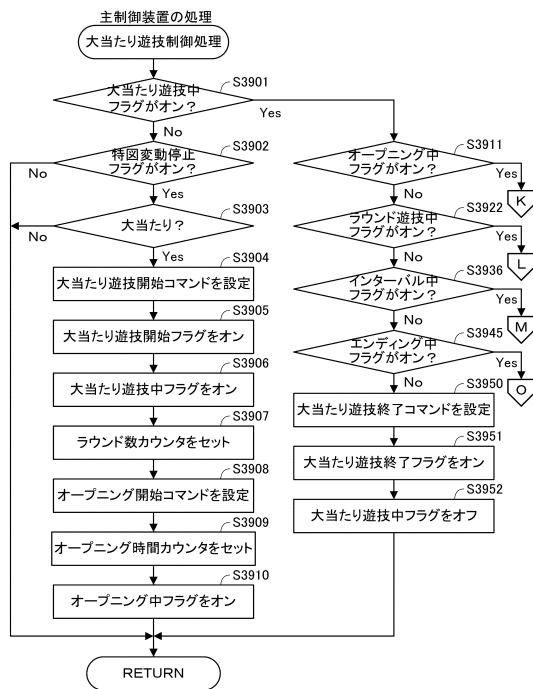


30

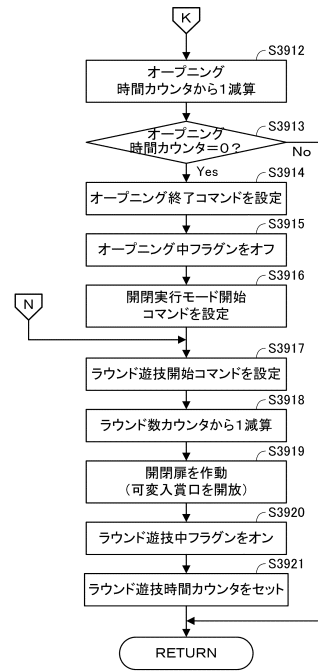
40

50

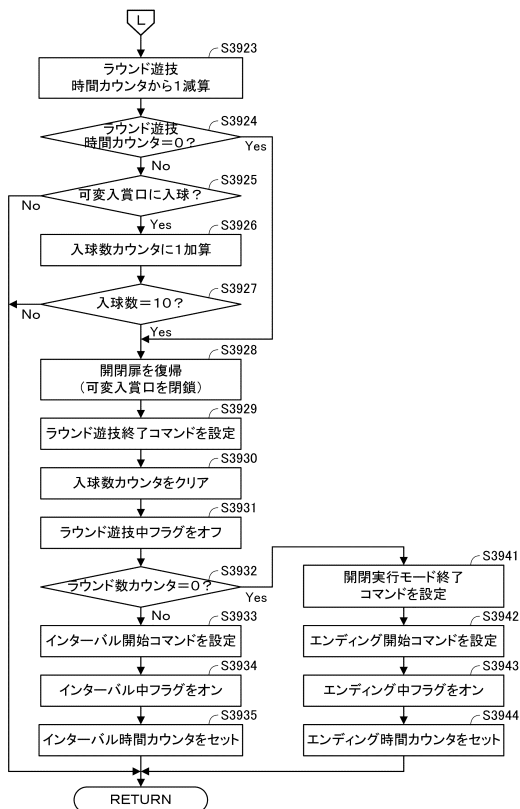
【図 2 4 9】



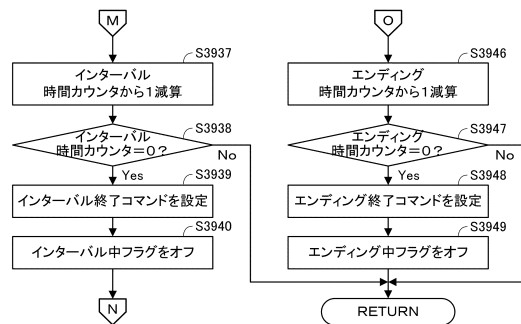
【図 2 5 0】



【図 2 5 1】



【図 2 5 2】



10

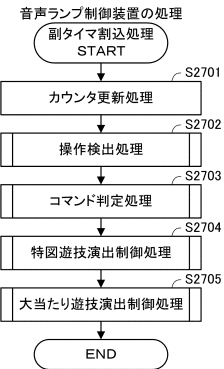
20

30

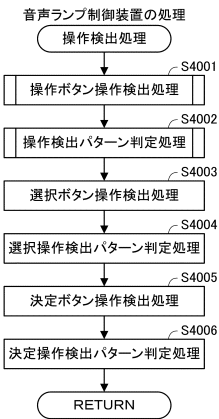
40

50

【図 2 5 3】



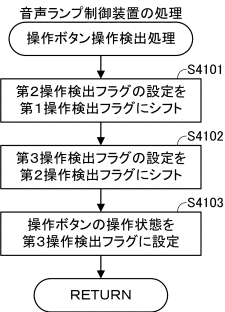
【図 2 5 4】



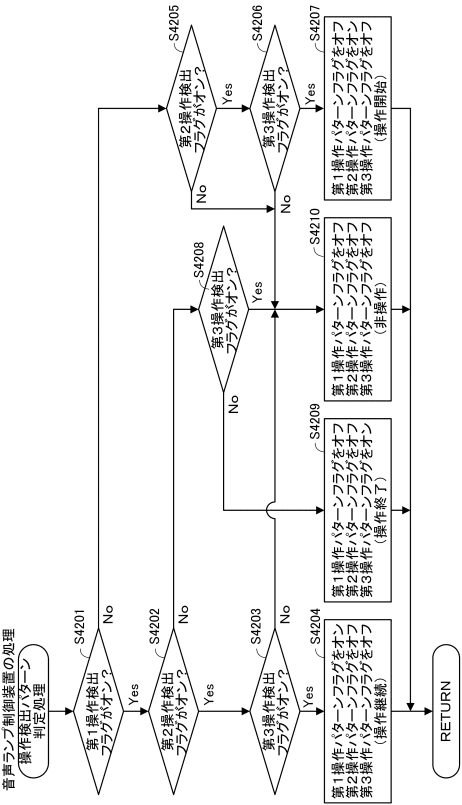
10

20

【図 2 5 5】



【図 2 5 6】



30

40

50

【図 2 5 7】

操作ボタン操作データ

操作検出フラグ			操作パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
オン	上記以外		オフ	オフ	オフ	非操作

(A)

上選択ボタン操作データ

上選択検出フラグ			上選択検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
オン	上記以外		オフ	オフ	オフ	非操作

(B)

下選択ボタン操作データ

下選択検出フラグ			下選択検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
オン	上記以外		オフ	オフ	オフ	非操作

(C)

左選択ボタン操作データ

左選択検出フラグ			左選択検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
オン	上記以外		オフ	オフ	オフ	非操作

(D)

右選択ボタン操作データ

右選択検出フラグ			右選択検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
オン	上記以外		オフ	オフ	オフ	非操作

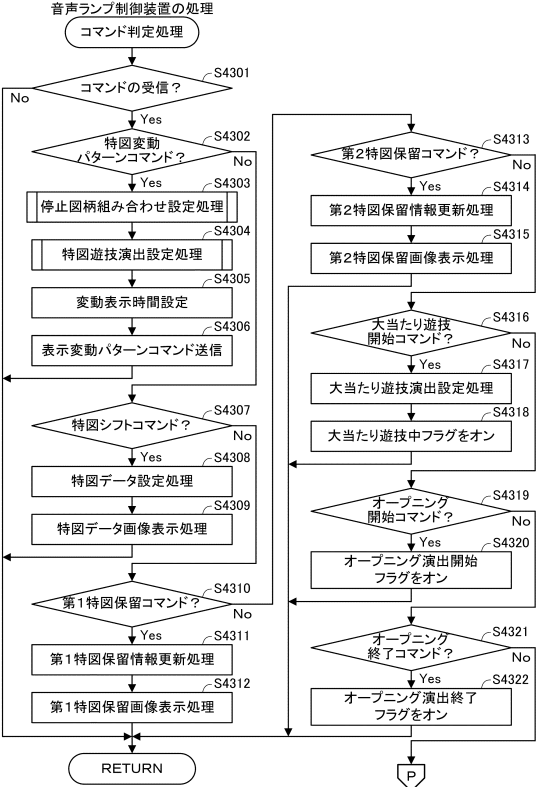
(E)

決定ボタン操作データ

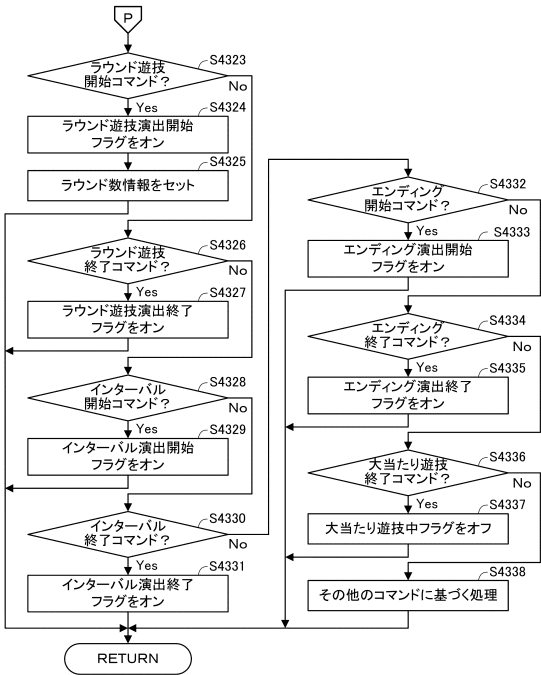
決定検出フラグ			決定検出パターンフラグ			操作状態
第1	第2	第3	第1	第2	第3	
オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	操作継続
オフ	オン	オン	オフ	オン	オフ	操作開始
オン	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	操作終了
オン	上記以外		オフ	オフ	オフ	非操作

(F)

【図 2 5 8】



【図 2 5 9】



【図 2 6 0】

第1停止図柄選択テーブル

第1停止図柄 種別カウンタ		抽選結果			
		A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~4	1	1	1	1	
5~9		2	2	2	
10~14			3		
15~19					
20~24	2	3	4	3	
25~29					
30~34			4	5	
35~39					
40~44	5	6			5
45~49					
50~54					
55~59					
60~64	6	5	7	6	
65~69					
70~74					
75~79					8
80~84					
85~89					
90~94	9	9	9		
95~99					

10

20

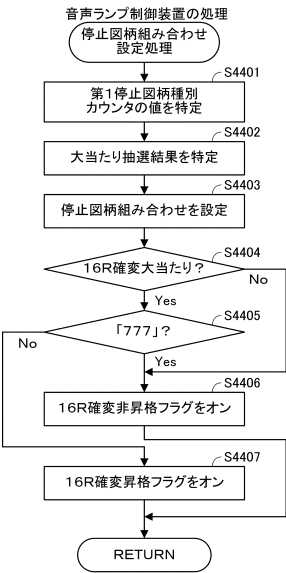
30

40

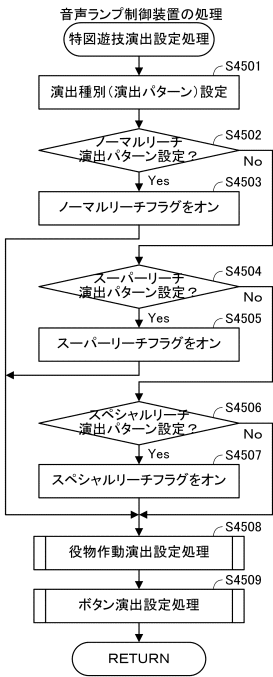
50



【図 2 6 1】



【図 2 6 2】



【図 2 6 3】

変動種別テーブル

特図変動 パターンコマンド	変動種別 (演出パターン)	変動表示時間[秒]
A01	ノーマルリーチ	30
A02	スーパーリーチ	60
A03	スペシャルリーチ	90
B01	ノーマルリーチ	30
B02	スーパーリーチ	60
B03	スペシャルリーチ	90
C01	ノーマルリーチ	30
C02	スーパーリーチ	60
C03	スペシャルリーチ	90
D01	ノーマルリーチ	30
D02	スーパーリーチ	60
D03	スペシャルリーチ	90
D04	非リーチ	7
D05	非リーチ	10

【図 2 6 4】

(A) ノーマルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンX1	演出パターンX1	演出パターンX3	演出パターンX1
10~19		演出パターンX2		
20~29		演出パターンX3		
30~39	演出パターンX2	演出パターンX4	演出パターンX5	演出パターンX2
40~49	演出パターンX3			
50~59	演出パターンX4			
60~69	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX3
70~79				演出パターンX4
80~89				演出パターンX4
90~99	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX5	演出パターンX4
100~109				

(B) スーパーリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1	演出パターンY1
10~19				演出パターンY2
20~29				演出パターンY3
30~39	演出パターンY2	演出パターンY2	演出パターンY3	演出パターンY4
40~49				演出パターンY5
50~59				演出パターンY5
60~69	演出パターンY3	演出パターンY3	演出パターンY4	演出パターンY5
70~79				
80~89				
90~99	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5	演出パターンY5
100~109				

(C) スペシャルリーチ演出パターン種別選択テーブル

演出パターン種別 カウンタ	演出パターン種別			
	A(5R通常)	B(5R確変)	C(16R確変)	D(外れ)
0~9	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1	演出パターンZ1
10~19				演出パターンZ2
20~29				演出パターンZ3
30~39	演出パターンZ2	演出パターンZ2	演出パターンZ3	演出パターンZ4
40~49				演出パターンZ5
50~59				演出パターンZ5
60~69	演出パターンZ3	演出パターンZ3	演出パターンZ4	演出パターンZ5
70~79				
80~89				
90~99	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5	演出パターンZ5
100~109				

10

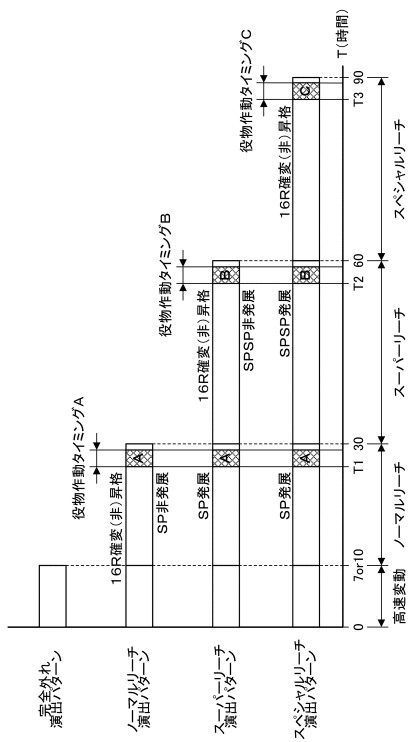
20

30

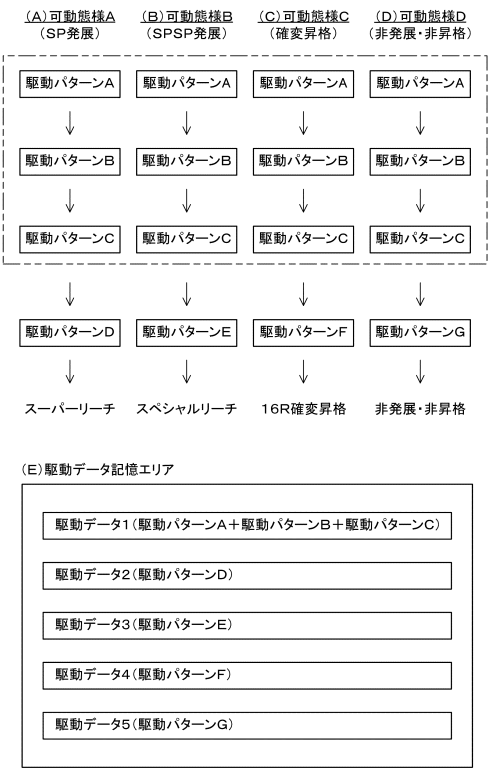
40

50

【図 2 6 5】



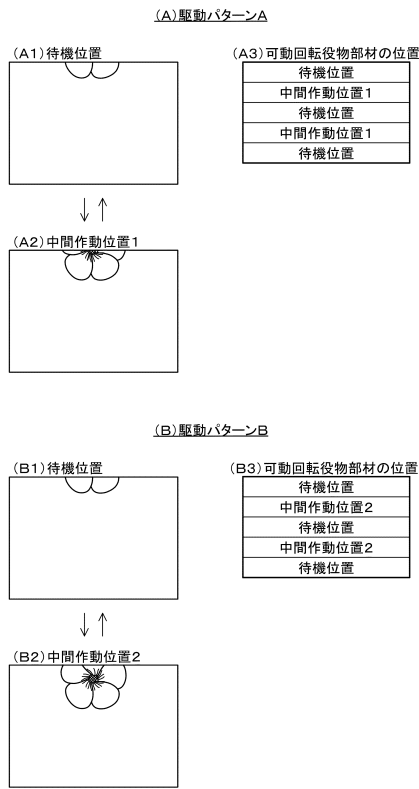
【図 2 6 6】



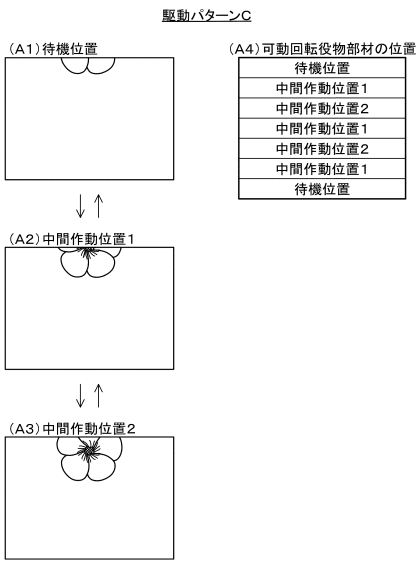
10

20

【図 2 6 7】



【図 2 6 8】



30

40

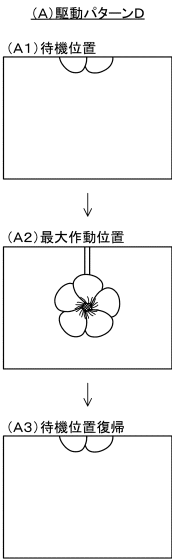
50

【図 2 6 9】

駆動データ1 (役物動作シナリオデータ1)				
処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	200msec		待機位置
02	正方向	12ステップ	下方向12mm	
03	停止	12msec		中間作動位置1
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
05	停止*	40msec		待機位置
06	正方向	12ステップ	下方向12mm	
07	停止	12msec		中間作動位置1
08	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
09	停止*	40msec		待機位置
10	正方向	36ステップ	下方向36mm	
11	停止	36msec		中間作動位置2
12	逆方向	36ステップ	上方向36mm	
13	停止*	40msec		待機位置
14	正方向	36ステップ	下方向36mm	
15	停止	36msec		中間作動位置2
16	逆方向	36ステップ	上方向36mm	
17	停止*	40msec		待機位置
18	正方向	12ステップ	下方向12mm	
19	停止	40msec		中間作動位置1
20	正方向	24ステップ	下方向24mm	
21	停止	24msec		中間作動位置2
22	逆方向	24ステップ	上方向24mm	
23	停止*	40msec		中間作動位置1
24	正方向	24ステップ	下方向24mm	
25	停止	24msec		中間作動位置2
26	逆方向	24ステップ	上方向24mm	
27	停止*	40msec		中間作動位置1
28	逆方向	12ステップ	上方向12mm	
29	停止*	40msec		待機位置

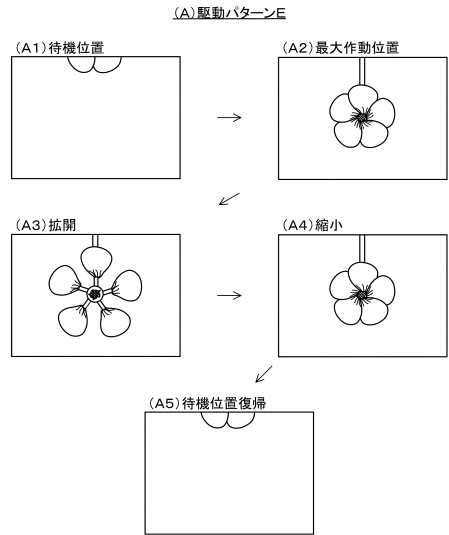
停止\*: 終了判定の実行タイミング

【図 2 7 0】



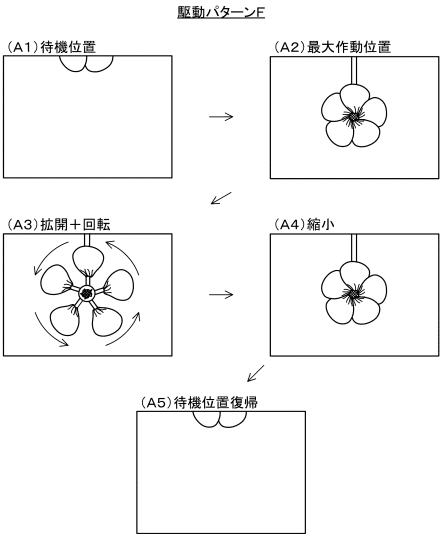
(B)駆動データ2 (役物動作シナリオデータ2)				
処理 No.	昇降用ステッピングモーターの制御		移動距離等	可動回転役物部材の位置
	回転方向	ステップ数等		
01	停止	10msec		待機位置
02	正方向	72ステップ	下方向72mm	
03	停止	2000msec		最大作動位置
04	逆方向	72ステップ	上方向72mm	
05	停止	10msec		待機位置

【図 2 7 1】



(B)駆動データ3(役物動作シナリオデータ3)					
処理No.	ステッピングモーターの制御				可動回転役物部材の位置
	昇降用		拡縮用		
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec			待機位置
02	正方向	72ステップ			
03	停止	2000msec	正方向	50ステップ	最大作動位置
04			停止	1900msec	
05			逆方向	50ステップ	
06	逆方向	72ステップ			
07	停止	10msec			待機位置

【図 2 7 2】



10

20

30

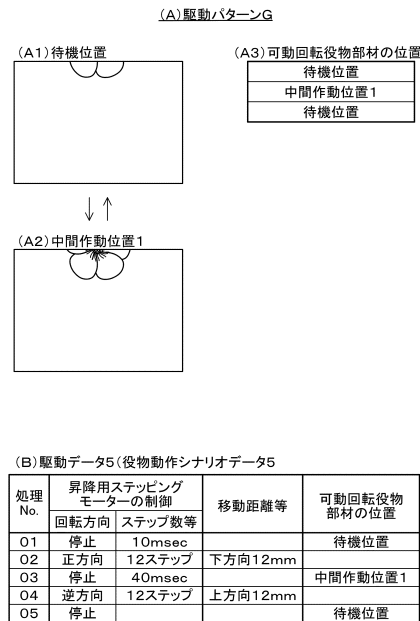
40

50

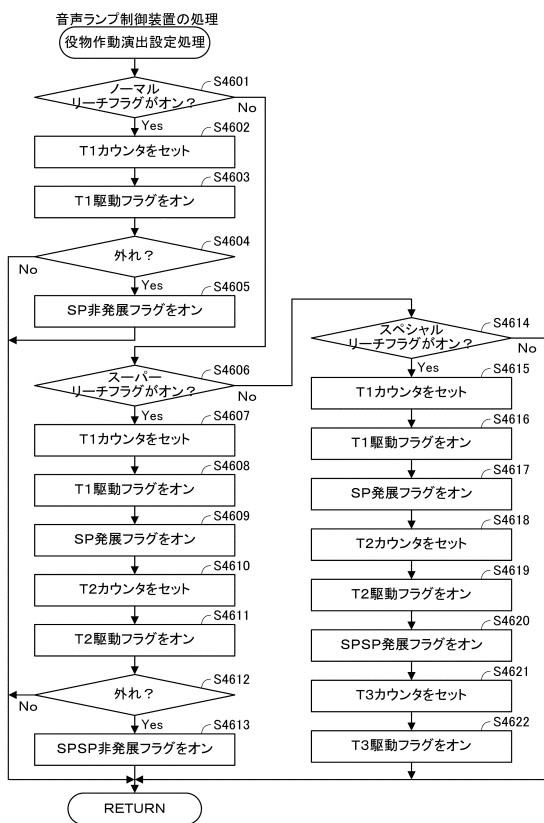
【図 2 7 3】

駆動データ4(役物動作シナリオデータ4)									
処理 No.	ステッピングモーターの制御				昇降用		回転用		可動回転役物 部材の位置
	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	回転方向	ステップ数等	
01	停止	10msec	停止	72ステップ	正方向	2000msec	正方向	2000msec	待機位置
02	正方向	72ステップ	正方向	2000msec	正方向	50msec	正方向	1900msec	最大作動位置
03	停止	2000msec	正方向	50msec	停止	1900msec	停止	50msec	
04	停止		逆方向	50msec					
05	逆方向	72ステップ							待機位置
06									
07	停止								

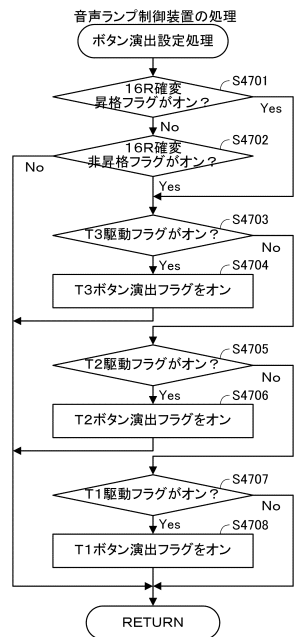
【図 2 7 4】



【図 2 7 5】



【図 2 7 6】



10

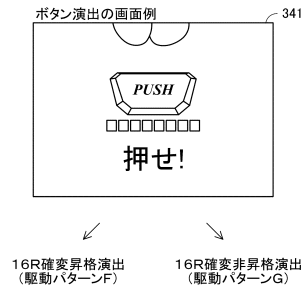
20

30

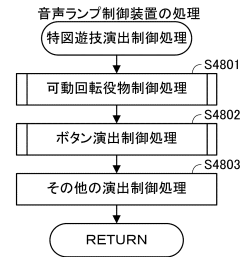
40

50

【図 277】



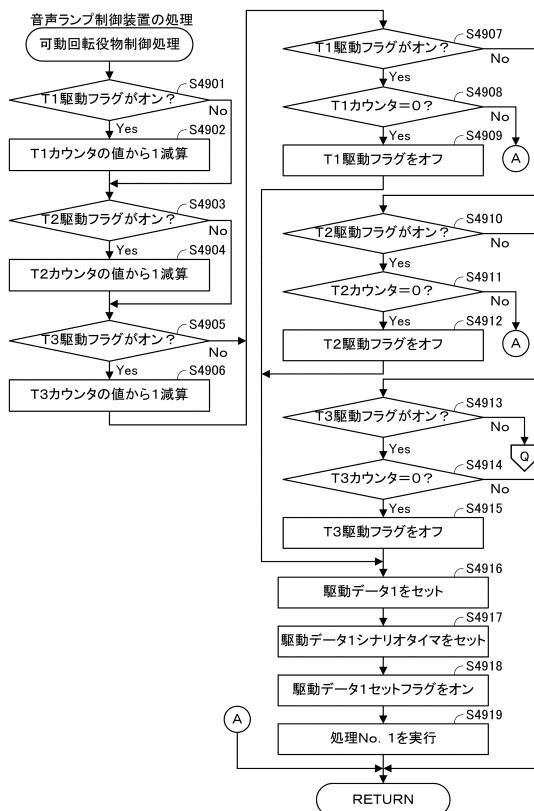
【図 278】



10

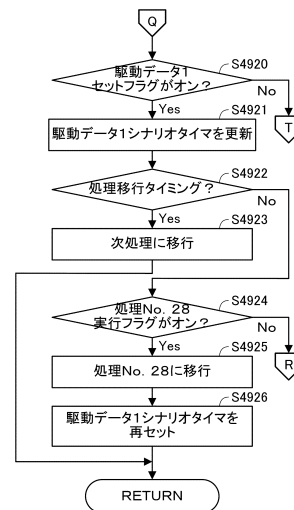
20

【図 279】



30

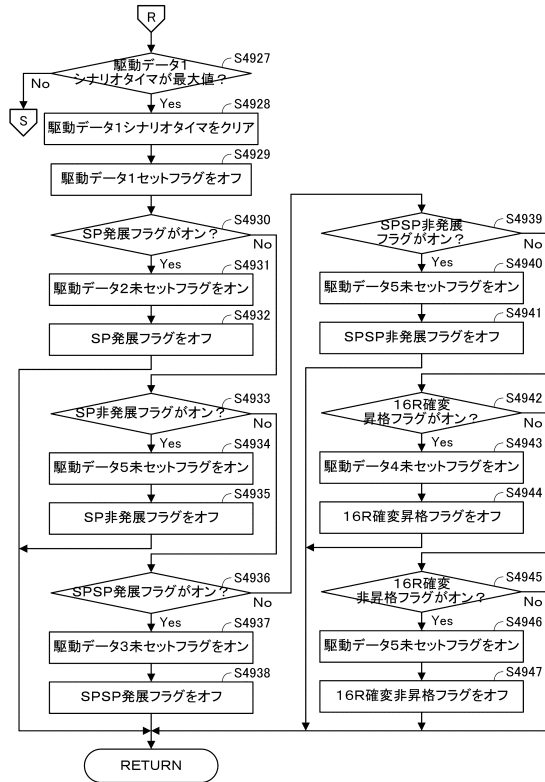
【図 280】



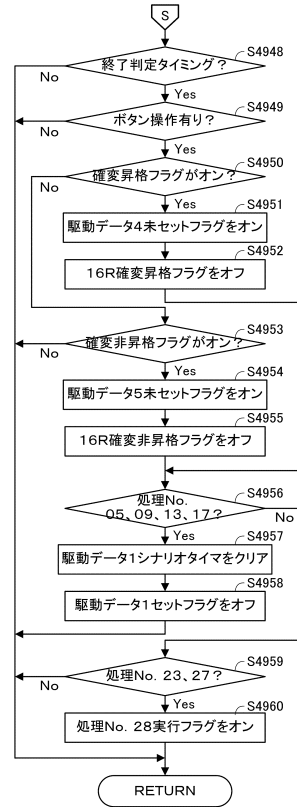
40

50

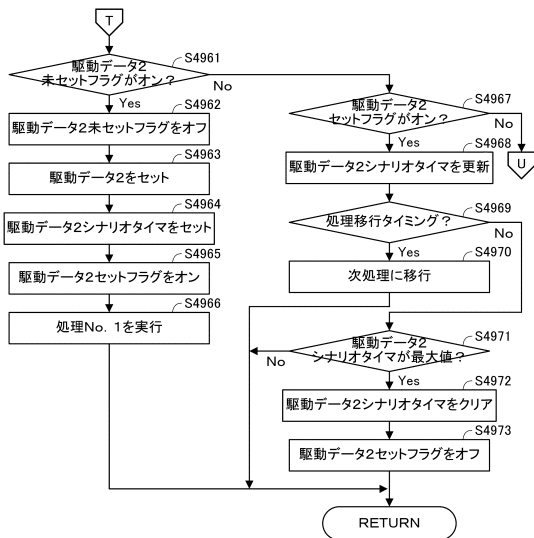
【図 281】



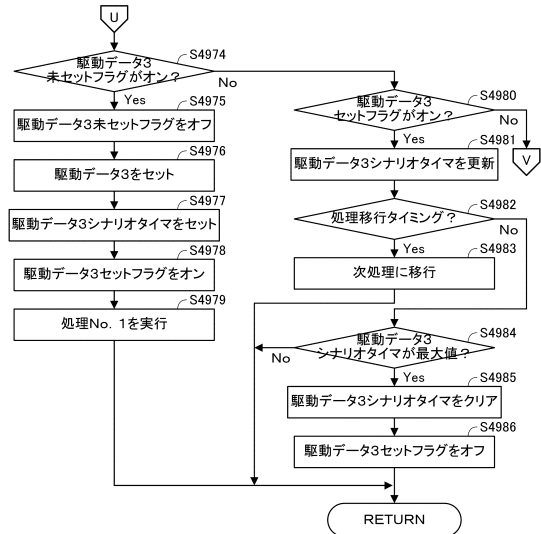
【図 282】



【図 283】



【図 284】



10

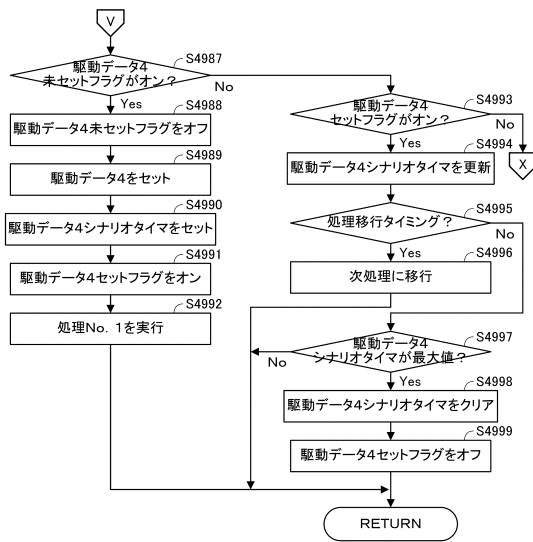
20

30

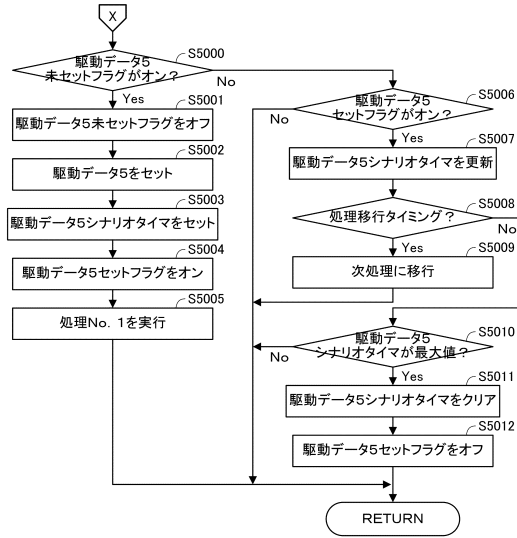
40

50

【図 285】



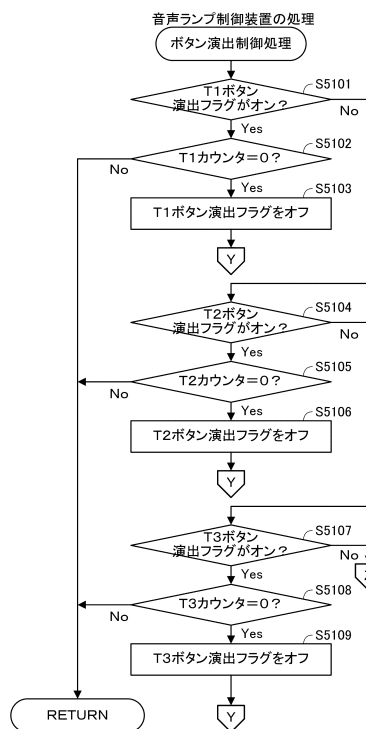
【図 286】



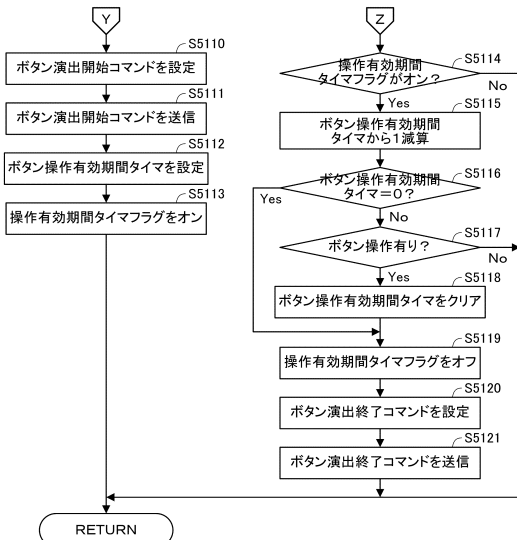
10

20

【図 287】



【図 288】

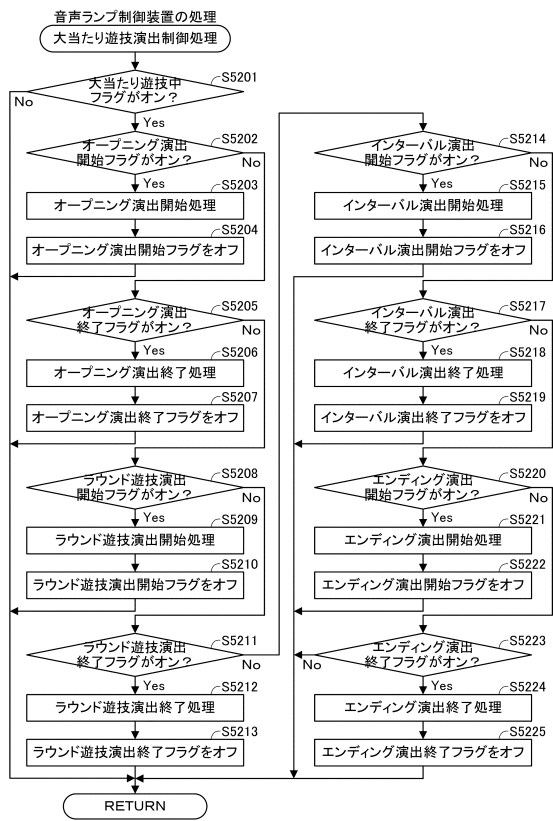


30

40

50

【図 2 8 9】



【図 2 9 0】

駆動データ1 (役物動作シナリオデータ1)

処理 No.	昇降用ステッピング モーターの制御		移動距離	可動回転役物 部材の位置等	
	回転方向	ステップ数等			
01	停止	200msec		待機位置	駆動 パター ン A
02	正方向	12ステップ	下方向12mm		
03	停止	40msec		中間作動位置1	
04	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
05	停止	40msec		待機位置	
06				終了判定	
07	正方向	12ステップ	下方向12mm		駆動 パター ン B
08	停止	40msec		中間作動位置1	
09	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
10	停止	40msec		待機位置	
11				終了判定	
12	正方向	36ステップ	下方向36mm		駆動 パター ン C
13	停止	40msec		中間作動位置2	
14	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
15	停止	40msec		待機位置	
16				終了判定	
17	正方向	36ステップ	下方向36mm		駆動 パター ン C
18	停止	40msec		中間作動位置2	
19	逆方向	36ステップ	上方向36mm		
20	停止	40msec		待機位置	
21				終了判定	
22	正方向	12ステップ	下方向12mm		駆動 パター ン C
23	停止	40msec		中間作動位置1	
24	正方向	24ステップ	下方向24mm		
25	停止	40msec		中間作動位置2	
26	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
27	停止	40msec		中間作動位置1	駆動 パター ン C
28				終了判定	
30	正方向	24ステップ	下方向24mm		
31	停止	40msec		中間作動位置2	
32	逆方向	24ステップ	上方向24mm		
33	停止	40msec		中間作動位置1	駆動 パター ン C
34				終了判定	
35	逆方向	12ステップ	上方向12mm		
36	停止	40msec		待機位置	
37				終了判定	

10

20

30

40

50



---

フロントページの続き

審査官 西田 光宏

- (56)参考文献 特開 2 0 1 5 - 2 0 2 2 7 8 ( J P , A )  
特開 2 0 1 6 - 1 2 3 8 0 0 ( J P , A )  
特開 2 0 1 7 - 1 0 4 1 7 0 ( J P , A )
- (58)調査した分野 (Int.Cl. , D B 名)  
A 6 3 F 7 / 0 2