

(19) 日本国特許庁(JP)

(12) 公開特許公報(A)

(11) 特許出願公開番号
特開2021-69795
(P2021-69795A)

(43) 公開日 令和3年5月6日(2021.5.6)

(51) Int.Cl.
A63F 7/02 (2006.01)

F I
A63F 7/02 320
A63F 7/02 315A

テーマコード (参考)
2C088
2C333

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 165 頁)

(21) 出願番号	特願2019-199126 (P2019-199126)	(71) 出願人	000144522
(22) 出願日	令和1年10月31日 (2019. 10. 31)		株式会社三洋物産
		(74) 代理人	100121821
			弁理士 山田 強
		(72) 発明者	西村 俊成
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社サンスリー内
		(72) 発明者	岩田 隆
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社サンスリー内
		(72) 発明者	沖永 圭
			愛知県名古屋市千種区今池三丁目9番2 1 号 株式会社サンスリー内

最終頁に続く

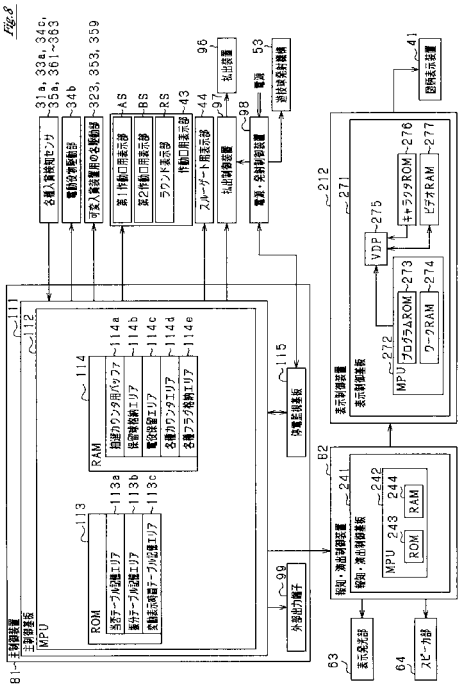
(54) 【発明の名称】 遊技機

(57) 【要約】

【課題】遊技への注目度を好適に高めることができる遊技機を提供する。

【解決手段】パチンコ機の主制御装置81においては、遊技領域に設けられた作動口への入賞に基づいて当否抽選が実行される。第2作動口に付属の電動役物によるサポートモードとして高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設けられている。低頻度サポートモード対応の通常遊技状態にて大当たり結果となった場合には大当たり遊技状態を経て高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態へ移行する。第1特殊遊技状態は1遊技回限定の遊技状態であり、当該第1特殊遊技状態への移行後は右ルートへ遊技球を発射することで第2作動口に係る保留が溜まる。第1特殊遊技状態における遊技回が当たり結果に対応している場合には、報知・演出制御装置のMPUにより残りの保留から連続当たり回数が推定され、その推定結果が当該遊技回における遊技結果の明示後に報知される。

【選択図】 図8



【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、前記始動入球部への入球に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段と

、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と

を備え、

前記所定遊技状態として、第 1 遊技状態と当該第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態とが設けられており、

前記第 2 遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となった場合に前記第 1 遊技状態へ移行させる第 1 遊技状態移行手段と、

前記第 2 遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知を実行する特別報知手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記遊技回動作に並行して遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段を備え、

前記遊技回演出実行手段は、前記所定遊技回において前記遊技回動作が終了する前に、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果であることを示す当選演出を実行する当選演出手段を有し、

前記特別報知手段は、前記当選演出手段による前記当選演出によって前記当選結果であることが示された後に前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

前記当選演出手段は、前記当選演出においては表示画面に前記当選結果に対応付られた絵柄を停止表示させることで判定結果が前記当選結果であることを示す構成となっており、

前記特別報知手段は、前記絵柄を用いて前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする請求項 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

前記特別報知手段は、前記当選演出手段により前記当選結果が示された場合に、前記特定の対象となる特別情報を決定する手段を備えていることを特徴とする請求項 2 又は請求項 3 に記載の遊技機。

【発明の詳細な説明】

【技術分野】

【0001】

10

20

30

40

50

本発明は、遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献1】特開2005-074175号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。

【0005】

本発明は、上記例示した事情等に鑑みてなされたものであり、遊技への注目度を好適に向上させることが可能な遊技機を提供することを目的とするものである。

【課題を解決するための手段】

【0006】

本発明は、

遊技球が流下する遊技領域が形成された遊技盤と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報を取得する特別情報取得手段と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段と

、
前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段を制御する遊技回制御手段と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態へ移行させる特別遊技状態移行手段と

を備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段と、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知を実行する特別報知手段とを備えていることを特徴とする。

【発明の効果】

10

20

30

40

50

【0007】

本発明によれば、遊技への注目度を好適に向上させることができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】第1の実施の形態におけるパチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図3】パチンコ機の主要な構成を展開して示す斜視図である。

【図4】(a)は遊技盤の構成を示す正面図、(b)は遊技回を説明するための説明図である。

【図5】(a)は閉状態となっている第2作動口の概略図、(b)は開状態となっている第2作動口の概略図である。 10

【図6】(a)は閉状態となっている第1可変入賞装置の断面図、(b)は開状態となっている第1可変入賞装置の断面図である。

【図7】(a)は第2可変入賞装置の側面側から見た縦断面図、(b)は第2可変入賞装置の背面側から見た縦断面図である。

【図8】パチンコ機の電氣的構成を示すブロック図である。

【図9】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図10】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図11】図柄表示装置の表示画面における表示内容を説明するための概略図である。

【図12】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である 20

【図13】(a)は第1作動口用の当否テーブルの説明図、(b)は第2作動口用の当否テーブルの説明図である。

【図14】(a)は第1作動口用の大当たり種別テーブルの説明図、(b)は第2作動口用の大当たり種別テーブルの説明図である。

【図15】大当たり種別と時短回数との関係を示す概略図である。

【図16】(a)は第1作動口用の特別当たり種別テーブルの説明図、(b)は第2作動口用の特別当たり種別テーブルの説明図である。

【図17】(a)はV大当たりの種別を示す概略図、(b)はV大当たり種別と時短回数との関係を示す概略図である。 30

【図18】(a)は低頻度入賞態様を示す概略図、(b)は高頻度入賞態様を示す概略図である。

【図19】主制御装置のMPUにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。

【図20】作動口用の入賞処理を示すフローチャートである。

【図21】通常処理を示すフローチャートである。

【図22】遊技回制御処理を示すフローチャートである。

【図23】データ設定処理を示すフローチャートである。

【図24】変動開始処理を示すフローチャートである。

【図25】確定表示用処理を示すフローチャートである。 40

【図26】特別当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。

【図27】特別当たり用開閉処理を示すフローチャートである。

【図28】特別当たり遊技の終了処理を示すフローチャートである。

【図29】V振分設定処理を示すフローチャートである。

【図30】V入賞用処理を示すフローチャートである。

【図31】大当たり遊技状態への移行処理を示すフローチャートである。

【図32】大当たり遊技状態終了時の移行処理を示すフローチャートである。

【図33】高頻度サポートモードの終了用処理を示すフローチャートである。

【図34】電役サポート用処理を示すフローチャートである。

【図35】電役開閉処理を示すフローチャートである。 50

- 【図 3 6】各遊技状態の関係を示すブロック図である。
- 【図 3 7】(a)は遊技状態とサポートモード及び変動表示モードとの関係を示す概略図、(b)は第 1 変動表示モードと第 2 変動表示モードとを対比した概略図である。
- 【図 3 8】遊技の流れを例示した概略図である。
- 【図 3 9】遊技の流れを例示した概略図である。
- 【図 4 0】遊技進行に伴う滞在モードの変化を示す概略図である。
- 【図 4 1】遊技進行に伴う滞在モードの変化を示す概略図である。
- 【図 4 2】報知・演出制御装置の M P U にて実行される特殊エンディング用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 3】右打ち報知の概要を示す概略図である。 10
- 【図 4 4】報知・演出制御装置の M P U にて実行される第 1 特殊演出モード用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 5】チャレンジ演出進行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 6】前半パート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 7】後半パートへの移行処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 8】主制御装置の M P U にて実行される第 1 作動口用の事前確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 4 9】主制御装置の M P U にて実行される第 2 作動口用の事前確認処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 0】連続当たり回数算出処理を示すフローチャートである。 20
- 【図 5 1】保留情報と連続当たり回数との関係を示す概略図である。
- 【図 5 2】保留情報と連続当たり回数との関係を示す概略図である。
- 【図 5 3】保留情報と連続当たり回数との関係を示す概略図である。
- 【図 5 4】後半パート用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 5】外れ結果用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 6】外れ結果である場合の演出の流れを示す概略図である。
- 【図 5 7】当たり結果用処理を示すフローチャートである。
- 【図 5 8】当たり結果である場合の演出の流れを示す概略図である。
- 【図 5 9】当たり結果である場合の演出の流れを示す概略図である。
- 【図 6 0】遊技の流れを示すタイミングチャートである。 30
- 【図 6 1】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 6 2】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 6 3】第 2 の実施の形態において報知・演出制御装置の M P U にて実行される当たり結果用処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 4】右打ち報知の違いを示す概略図である。
- 【図 6 5】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 6 6】第 3 の実施の形態において報知・演出制御装置の M P U にて実行されるチャレンジ演出進行処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 7】チャレンジ演出終了処理を示すフローチャートである。
- 【図 6 8】報知・演出制御装置の M P U にて実行される大当たり遊技状態用処理を示すフローチャートである。 40
- 【図 6 9】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 7 0】第 4 の実施の形態において報知・演出制御装置の M P U にて実行される第 2 特殊演出モード対応の右打ち報知用処理を示すフローチャートである。
- 【図 7 1】右打ち報知の違いを示す概略図である。
- 【図 7 2】遊技の流れを示すタイミングチャートである。
- 【図 7 3】第 5 の実施の形態における第 1 変動表示モード中の図柄の変動表示態様と第 2 特殊変動表示モード中の図柄の変動表示態様との違いを示す概略図である。
- 【図 7 4】報知・演出制御装置の M P U にて実行される第 2 特殊演出モード対応の事前報知用処理を示すフローチャートである。 50

【図 7 5】事前報知の流れを示す概略図である。

【図 7 6】遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【発明を実施するための形態】

【0009】

＜第 1 の実施の形態＞

以下、遊技機的一种であるパチンコ遊技機（以下、「パチンコ機」という）の第 1 の実施形態を、図面に基づいて説明する。図 1 はパチンコ機 10 の正面図、図 2 及び図 3 はパチンコ機 10 の主要な構成を展開して示す斜視図である。なお、図 2 では便宜上パチンコ機 10 における遊技領域内の構成の図示を省略している。

【0010】

パチンコ機 10 は、当該パチンコ機 10 の外殻を形成する外枠 11 と、この外枠 11 に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体 12 とを有する。遊技機本体 12 は、内枠 13 と、その内枠 13 の前方に配置される前扉枠 14 と、内枠 13 の後方に配置される裏バックユニット 15 とを備えている。

【0011】

図 2 に示すように、遊技機本体 12 のうち内枠 13 が、左右両側部のうち一方を支持側として外枠 11 に回動可能に支持されている。また、内枠 13 には、前扉枠 14 が回動可能に支持されており、左右両側部のうち一方を支持側として前方へ回動可能とされている。また、内枠 13 には、裏バックユニット 15 が回動可能に支持されており、左右両側部のうち一方を支持側として後方へ回動可能とされている。

【0012】

なお、遊技機本体 12 には、その回動先端部に施錠装置 16 が設けられている。この施錠装置 16 は、遊技機本体 12 を外枠 11 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠 14 を内枠 13 に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。各施錠状態は、パチンコ機 10 前面にて露出させて設けられたシリンダ錠 17 に対して解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。

【0013】

内枠 13 の前面側全体を覆うようにして設けられた前扉枠 14 には、後述する遊技領域のほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部 61 が形成されている。窓部 61 は、略楕円形状をなし、窓パネル 62 が嵌め込まれている。窓パネル 62 は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよい。

【0014】

窓部 61 の周囲には、各種ランプ部等の発光手段が設けられている。当該各種ランプ部の一部として表示発光部 63 が窓部 61 の上方に設けられている。また、表示発光部 63 の左右両側には、遊技状況に応じた効果音などが出力されるスピーカ部 64 が設けられている。

【0015】

前扉枠 14 における窓部 61 の下方には、手前側へ各々膨出した上側膨出部 65 と下側膨出部 66 とが上下に並設されている。上側膨出部 65 内側には上方に開口した上皿 71 が設けられており、下側膨出部 66 内側には同じく上方に開口した下皿 72 が設けられている。上皿 71 は、裏バックユニット 15 に設けられた払出装 96 より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構 53 側へ導くための機能を有する。また、下皿 72 は、上皿 71 内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【0016】

前扉枠 14 において下皿 72 の右方には、発射ハンドル 60 が設けられている。発射ハンドル 60 が操作されることにより、内枠 13 において遊技領域 P E の下方に設けられた遊技球発射機構 53 から遊技領域 P E に向けて遊技球が発射される。この場合、発射ハンドル 60 の回転操作量を変更することで、遊技領域 P E に向けて発射される遊技球の発射強度、すなわち発射の勢いに変更される。本パチンコ機 10 では、発射ハンドル 60 が遊

10

20

30

40

50

技者により操作されている状況では、0.6secに1個の遊技球が遊技領域PEに向けて発射されるように遊技球発射機構53が駆動制御される。

【0017】

遊技領域PEは、内枠13に搭載された遊技盤24に形成されている。以下、遊技盤24の構成を図4に基づいて説明する。図4は遊技盤24の正面図である。

【0018】

遊技盤24には、遊技領域PEの外縁の一部を区画するようにして内レール部と外レール部とが取り付けられており、これら内レール部と外レール部とによって区画されるようにして遊技領域PEが形成されている。また、これら内レール部及び外レール部により遊技領域PEへの遊技球の誘導レール54が構成され、遊技者が発射ハンドル60を回転操作したことにより遊技球発射機構53から発射された遊技球は、上記誘導レール54によって遊技領域PEの上部に案内される。

10

【0019】

誘導レール54は、その出口部分が遊技領域PEの一方の側部において遊技領域PEの上部中央を向くようにして形成されている。そのため、遊技者による発射ハンドル60の回転操作量が大きくなるにしたがって、遊技領域PEの上部における遊技球の到達位置は、誘導レール54の出口部分が形成された側部の側からその反対側の側部の側へとシフトしていく。なお、誘導レール54の出口部分は、遊技領域PEの左側の側部に設けられている。

【0020】

20

遊技盤24において遊技領域PEとして区画される範囲には、ルータ加工が施されることによって前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口31、第1可変入賞装置32A、第2可変入賞装置32B、第1作動口（又は第1始動入球部）33、第2作動口（又は第2始動入球部）34、スルーゲート35、可変表示ユニット36、メイン表示部としての作動口用表示部43及び役物表示部としてのスルーゲート用表示部44等がそれぞれ設けられている。なお、一般入賞口31は複数設けられている。

【0021】

スルーゲート35への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口31、第1可変入賞装置32A、第2可変入賞装置32B、第1作動口33及び第2作動口34への入球が発生すると、所定数の遊技球（賞球）の払い出しが実行される。具体的には、第1作動口33への入球が発生した場合には4個の払い出しが実行され、第2作動口34への入球が発生した場合には1個の払い出しが実行され、一般入賞口31への入球が発生した場合には10個の賞球の払い出しが実行される。また、第1可変入賞装置32Aへの入球が発生した場合には15個の賞球の払い出しが実行され、第2可変入賞装置32Bへの入球が発生した場合には3個の賞球の払い出しが実行される。

30

【0022】

但し、これら賞球の個数は任意であり、例えば第1作動口33に係る賞球個数と第2作動口34に係る賞球個数とが同数となる構成としてもよいし、第2作動口34に係る賞球個数の方が第1作動口33に係る賞球個数よりも多い構成としてもよい。また、第1可変入賞装置32Aに係る賞球個数が他の作動口等に係る賞球個数と同数又は少ない構成としてもよい。さらに、第1可変入賞装置32A及び第2可変入賞装置32Bの賞球個数が同数となる構成としてもよいし、前者よりも後者の方が賞球個数が多い構成としてもよい。

40

【0023】

その他に、遊技盤24の最下部にはアウト口37が設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口37を通して遊技領域PEから排出される。アウト口37に遊技球が入球しても賞球の払い出しはなされない。また、遊技盤24には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘38が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【0024】

50

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域 P E から排出される態様だけでなく、開口部を通過した後に遊技領域 P E から排出されない態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口 3 7 への遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口 3 1、第 1 可変入賞装置 3 2 A、第 2 可変入賞装置 3 2 B、第 1 作動口 3 3、第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【0025】

遊技領域 P E の中央部を含むようにして可変表示ユニット 3 6 が設けられている。当該可変表示ユニット 3 6 の周縁部（センターフレーム 3 6 a）が遊技盤 2 4 の表面よりもパチンコ機 1 0 前方に突出していることに起因して、遊技領域 P E に発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域 P E において可変表示ユニット 3 6 の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域 P E 1 と、当該上側領域 P E 1 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも左方の領域である左側領域 P E 2 と、上側領域 P E 1 に対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも右方の領域である右側領域 P E 3 と、左側領域 P E 2 及び右側領域 P E 3 のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット 3 6 よりも下方の領域である下側領域 P E 4 と、に区画されている。

【0026】

これら各領域 P E 1 ~ P E 4 のうちのどの領域を流下（通過）するかは、発射ハンドル 6 0 の回動操作量、すなわち、遊技球の発射勢によって定まる。具体的には、遊技者が第 1 発射操作として所定回動量以上であって基準回動量未満である第 1 範囲の回動操作量で、発射ハンドル 6 0 の回動操作を行った場合には、発射された遊技球が、上側領域 P E 1 において横方向の中央位置よりも左方に打ち出されやすくなる。この場合、遊技球は上側領域 P E 1 → 左側領域 P E 2 → 下側領域 P E 4 の順で遊技領域 P E を流下することとなる。

【0027】

一方、遊技者が第 2 発射操作として基準回動量以上である第 2 範囲の回動操作量で発射ハンドル 6 0 の回動操作を行った場合には、発射された遊技球が、上側領域 P E 1 において横方向の中央位置よりも右方に打ち出されやすくなる。この場合、遊技球は上側領域 P E 1 → 右側領域 P E 3 → 下側領域 P E 4 の順で流下することとなる。つまり、発射ハンドル 6 0 の回動操作量を調整することで、遊技球が左側領域 P E 2 を流下する左ルートで遊技するのか、それとも、遊技球が右側領域 P E 3 を流下する右ルートで遊技するのかを、遊技者が選択することが可能となっている。

【0028】

なお、基準回動量とは、左側領域 P E 2 を遊技球が流下する割合と、右側領域 P E 3 を遊技球が流下する割合とが同一又は略同一となる回動操作量であり、また、所定回動量とは、発射された遊技球が誘導レール 5 4 を通過して遊技領域 P E に進入可能となる回動操作量である。第 1 範囲の回動操作量では、左側領域 P E 2 を遊技球が流下する割合が高くなり、第 2 範囲の回動操作量では、右側領域 P E 3 を遊技球が流下する割合が高くなる。

【0029】

第 1 作動口 3 3 は、下側領域 P E 4 に設置されている。第 1 作動口 3 3 は上向きに開放されており、開閉する部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では、遊技状態に依存することなく第 1 作動口 3 3 への入賞確率は一定となっている。また、第 1 作動口 3 3 は可変表示ユニット 3 6 に形成されたステージ 3 6 b の真下に配置されており、可変表示ユニット 3 6 に形成された誘導通路を介してステージ 3 6 b 上に流入した遊技球であってステージ 3 6 b の中央から可変表示ユニット 3 6 外に排出される遊技球は第 1 作動口 3 3 に入賞し易くなっている。第 1 作動口 3 3 には第 1 作動口用入賞センサ 3 3 a が設けられており、当該第 1 作動口用入賞センサ 3 3 a により第 1 作動口 3 3 に入賞した遊技球が検知される。

【0030】

ここで、第 1 作動口 3 3 については、左ルートを下流する遊技球が入賞可能となり（到達可能であり）、右ルートを下流する遊技球は入賞しない（到達しない）ようになっている。すなわち、左側領域 P E 2、右側領域 P E 3 及び下側領域 P E 4 における遊技部品や釘 3 8 の配列が、左側領域 P E 2 を下流した遊技球が第 1 作動口 3 3 に到達することを許容するように構成されている一方、右側領域 P E 3 を下流した遊技球が第 1 作動口 3 3 に到達することを許容しないように構成されている。故に、遊技者が第 1 作動口 3 3 への入賞を狙う場合には、遊技球が左ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。

【0031】

第 2 作動口 3 4 は、右側領域 P E 3 に設置されている。第 2 作動口 3 4 の構成について図 5 を参照しながら説明する。図 5（a）、（b）は第 2 作動口 3 4 の構成を示す概略図である。

【0032】

第 2 作動口 3 4 には、左右一対の可動片よりなるガイド片（サポート片）としての電動役物 3 4 a（可変受入手段）が設けられている。電動役物 3 4 a は遊技盤 2 4 の背面側に搭載された駆動部 3 4 b に連結されており、当該駆動部 3 4 b により駆動されて図 5（a）に示す閉状態（非サポート状態又は非ガイド状態）及び図 5（b）に示す開状態（サポート状態又はガイド状態）のいずれかに配置される。電動役物 3 4 a の閉状態では遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞できず、電動役物 3 4 a が開状態となることで第 2 作動口 3 4 への入賞が可能となる。ちなみに、開状態となった場合には、電動役物 3 4 a が遊技領域 P E 側に突出し、第 2 作動口 3 4 への入賞をガイドする。第 2 作動口 3 4 には第 2 作動口用入賞センサ 3 4 c が設けられており、当該第 2 作動口用入賞センサ 3 4 c により第 2 作動口 3 4 に入賞した遊技球が検知される。

【0033】

なお、第 2 作動口 3 4 への遊技球の入賞が発生し易い状態と、入賞が不可ではないが上記入賞が発生し易い状態よりも入賞が発生しづらい状態とに、電動役物 3 4 a が切り換えられる構成としてもよい。また、電動役物 3 4 a が前後方向に移動又は回転することで入賞が発生し易い状態とそれよりも入賞が発生しづらい状態との間の切り換えが行われる構成としてもよい。

【0034】

本パチンコ機 1 0 では、電動役物 3 4 a によるサポートの態様が異なる複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域 P E に対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況と比較した場合に、電動役物 3 4 a が単位時間当たりを開状態となる頻度が相対的に高低となる、及び／又は開状態となる期間が相対的に長短となるように、低頻度サポートモード（又は低頻度ガイド状態）と高頻度サポートモード（又は高頻度ガイド状態）とが設定されている。

【0035】

高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第 2 作動口 3 4 への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行される。このため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球の消費（投資）を抑えながら遊技を行うことができる。

【0036】

図 4 に示すように、右側領域 P E 3 において第 2 作動口 3 4 の上方（上流側）にはスルーゲート 3 5 が設けられている。スルーゲート 3 5 は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域 P E を下流する。これにより、スルーゲート 3 5 に入賞した遊技球が第 2 作動口 3 4 へ入賞することが可能となっている。スルーゲート 3 5 には検知センサ 3 5 a が設けられており、当該検知センサ 3 5 a によりスルーゲート 3 5 に入賞した遊技球が検知される。

【0037】

スルーゲート 3 5 への入賞に基づき第 2 作動口 3 4 の電動役物 3 4 a が閉状態から開状

10

20

30

40

50

態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとして内部抽選が行われ、その内部抽選の結果が開放結果（サポート当選）であり後述するスルーゲート用表示部 4 4 により当該結果に対応した絵柄が停止表示されるようにして当該絵柄の変動表示が終了された場合（詳しくは確定表示された後）に役物開閉遊技（サポート実行モード）が実行される。役物開閉遊技では、電動役物 3 4 a が所定の態様で開状態となる。

【0038】

これら第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 に対しては、左側領域 P E 2 を遊技球が流下するように発射ハンドル 6 0 が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域 P E 3 を遊技球が流下するように発射ハンドル 6 0 が操作されている場合には入賞が可能となる。故に、遊技者が第 2 作動口 3 4 及びスルーゲート 3 5 への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。

10

【0039】

下側領域 P E 4 において第 1 作動口 3 3 の下方には、第 1 可変入賞装置 3 2 A が配置されている。第 1 可変入賞装置 3 2 A の構成について図 6 を参照しながら説明する。

【0040】

第 1 可変入賞装置 3 2 A は、パチンコ機 1 0 前方に開口する第 1 大入賞口 3 2 1 と、当該第 1 大入賞口 3 2 1 を開閉する開閉扉 3 2 2 とを備えている。第 1 大入賞口 3 2 1 は、正面視で横長の長形状をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第 1 大入賞口 3 2 1 は、遊技盤 2 4 の背面側に設けられた案内通路 3 2 4 と連通しており、第 1 大入賞口 3 2 1 に入賞した遊技球は全て案内通路 3 2 4 に導かれるように構成されている。案内通路 3 2 4 には、遊技球の通過を検知する第 1 大入賞口用検知センサ 3 2 5 が設けられており、第 1 大入賞口用検知センサ 3 2 5 によって、第 1 大入賞口 3 2 1 への遊技球の入賞が検知される。

20

【0041】

また、第 1 可変入賞装置 3 2 A には、開閉扉 3 2 2 を駆動する駆動部 3 2 3 が設けられている。開閉扉 3 2 2 は、駆動部 3 2 3 により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第 1 大入賞口 3 2 1 に遊技球が入賞可能となる開状態（図 6（b））と、第 1 大入賞口 3 2 1 に遊技球が入賞不能となる閉状態（図 6（a））とに切り換えられる。

【0042】

なお、必ずしも第 1 可変入賞装置 3 2 A（開閉扉 3 2 2）が閉状態となった場合に第 1 大入賞口 3 2 1 への入賞が不可能となる必要はなく、開状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開状態と閉状態とで第 1 大入賞口 3 2 1 への入賞し易さが相違するものであればよい。

30

【0043】

ここで、第 1 可変入賞装置 3 2 A に対しては、右側領域 P E 3 を遊技球が流下するように発射ハンドル 6 0 が操作されている場合にのみ遊技球が入賞可能となるように、第 1 可変入賞装置 3 2 A の周辺部における釘 3 8 及び遊技部品の配置が設定されている。よって、遊技者が第 1 可変入賞装置 3 2 A への入賞を狙う場合には、遊技球が右ルートを下流するように遊技球を発射して遊技することになる。

【0044】

図 4 に示すように、右側領域 P E 3 において可変表示ユニット 3 6 の右斜め下方（第 2 作動口 3 4 の下流側）には、第 2 可変入賞装置 3 2 B が配置されている。第 2 可変入賞装置 3 2 B の構成について図 7 を参照しながら説明する。

40

【0045】

図 7（a）に示すように、第 2 可変入賞装置 3 2 B は、パチンコ機 1 0 の前方に開口する第 2 大入賞口 3 5 1 と、第 2 大入賞口 3 5 1 を開閉する開閉扉 3 5 2 とを備えている。第 2 可変入賞装置 3 2 B には、開閉扉 3 5 2 を駆動する駆動部 3 5 3 が設けられている。開閉扉 3 5 2 は、駆動部 3 5 3 により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで、第 2 大入賞口 3 5 1 に遊技球が入賞可能となる開状態と、第 2 大入賞口 3 5 1 に遊技球が入賞不能となる閉状態とに切り換えられる。

50

【0046】

なお、必ずしも第2可変入賞装置32B（開閉扉352）が閉状態となった場合に第2大入賞口351への入賞が不可能となる必要はなく、開状態に比べて入賞しにくい範囲で入賞可能となる構成としてもよい。要は、開状態と閉状態とで第2大入賞口351への入賞し易さが相違するものであればよい。

【0047】

第2大入賞口351は、正面視で横長の長方形状をなしており、複数の遊技球が同時に入賞可能な大きさとなっている。第2大入賞口351は、遊技盤24の背面側に設けられた案内通路354と連通しており、第2大入賞口351に入賞した遊技球は全て案内通路354に導かれるように構成されている。

10

【0048】

案内通路354は、図7（b）に示すように、その途中位置から二股に分岐しており、分岐位置よりも上流側を構成する上流領域355と、分岐位置よりも下流側の一方を構成するV入賞用領域（又は有利用領域）356と、分岐位置よりも下流側の他方を構成する排出用領域（又は不利用領域）357とを備えている。また、分岐位置には、上流領域355から当該分岐位置に到達した遊技球をV入賞用領域356及び排出用領域357のいずれかに振り分ける振分手段として振分部材358が設けられている。振分部材358が振分用の駆動部359により駆動されていない状態では、分岐位置に到達した遊技球が排出用領域357へ流入することとなり、振分部材358が駆動部359により駆動されている状態では、分岐位置に到達した遊技球がV入賞用領域356へ流入する。

20

【0049】

案内通路354の上流領域355には、上流領域355に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、カウント用の検知センサ361が設けられている。カウント用の検知センサ361にて遊技球が検知されたことに基づき、第2可変入賞装置32Bへの入賞に対応した賞球の払い出しが実行される。また、V入賞用領域356には、V入賞用領域356に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、V入賞用の検知センサ362が設けられている。V入賞用の検知センサ362にて遊技球が検知されたことに基づき、V大当たりが発生する。なお、V大当たりの詳細については後述する。

【0050】

また、排出用領域357には、排出用領域357に流入した遊技球が必ず通過する位置に検知領域が存在するようにして、排出用の検知センサ363が設けられている。排出用の検知センサ363による検知結果及びV入賞用の検知センサ362による検知結果に基づき、第2可変入賞装置32B内に遊技球が残存しているか否かや、第2可変入賞装置32Bへの入賞個数と当該第2可変入賞装置32Bからの排出個数とが整合するか否かなどが判定される。

30

【0051】

駆動部359は、予め定められた所定のタイミングから周期的に駆動制御される。具体的には、第2可変入賞装置32Bが開放されることとなる開閉実行モードの開始タイミングから、所定周期で振分部材用の駆動部359が駆動制御される。その結果、第2可変入賞装置32Bへ入賞した遊技球がV入賞用領域356側へ振り分けられるタイミングと、排出用領域357側へ振り分けられるタイミングとが周期的に切り換わることになる。

40

【0052】

第2可変入賞装置32Bが開放される開閉実行モードには、開閉扉352が開状態となる期間が相違する複数の開閉実行モードが設定されている。詳細は後述するが、本パチンコ機10では、開閉扉352が開状態となる期間を相違させることによって、入賞した遊技球がV入賞用領域356に振り分けられる確率が相対的に高低となるようにされている。以下、V入賞用領域356に振り分けられる確率が高い側の開放態様を高頻度入賞態様（高期待度態様）といい、上記確率が低い側の開放態様を低頻度入賞態様（低期待度態様）という。

50

【0053】

なお、遊技球が第2可変入賞装置32Bへ入賞可能となる低頻度入賞態様の開閉実行モードと高頻度入賞態様の開閉実行モードとで、遊技球がV入賞用領域356を通過するトータルの確率は所定確率（ $1/10$ ）以下となるように設定されている。つまり、高頻度入賞態様の開閉実行モードにおいてV入賞用領域356を通過する確率が高められているとはいえ、低頻度入賞態様の開閉実行モードにおいてV入賞用領域356を通過する確率とあわせると、所定確率以下となるように、高頻度入賞態様・低頻度入賞態様の開閉実行モードにおける第2可変入賞装置32Bへの入賞率やV入賞用領域356の通過率、第2可変入賞装置32Bでの開閉実行モードが実施される場合の高頻度入賞態様と低頻度入賞態様の振分割合等が設定されている。

10

【0054】

第2可変入賞装置32Bは、入賞した遊技球がV入賞用領域356及び排出用領域357のいずれに振り分けられるのかをパチンコ機10前方から視認可能となるように形成されていることが好ましく、具体的には第2可変入賞装置32Bの前面側が有色透明又は無色透明に形成されていることが好ましい。

【0055】

本実施の形態において第1可変入賞装置32Aは、大当たりに対応する開閉実行モード（大当たり遊技状態）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。大当たり遊技状態とは、大当たり当選した場合に移行することとなるモードであり、大当たり遊技状態では、第1可変入賞装置32Aの開放時間が所定時間（例えば30sec）に達すること又は第1可変入賞装置32A（第1大入賞口321）に所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞することを1ラウンドとして、複数ラウンドを上限として第1可変入賞装置32Aが繰り返し開放されるものとなっている。

20

【0056】

一方、第2可変入賞装置32Bは、特別当たりに対応する開閉実行モード（特別当たり遊技状態）が実行される場合に開閉される可変入賞装置となっている。特別当たり遊技状態とは、特別当たり当選した場合に移行することとなるモードであり、特別当たり遊技状態では、第2可変入賞装置32Bの開放時間が所定時間（例えば1.8sec）に達すること又は第2可変入賞装置32B（第2大入賞口351）に所定個数（例えば10個）の遊技球が入賞することを1ラウンドとし、そのラウンド遊技が1回だけ実行されるものとなっている。

30

【0057】

なお、大当たり遊技状態及び特別当たり遊技状態におけるラウンド遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の第1可変入賞装置32A又は第2可変入賞装置32Bの開放が行われた場合には終了するように構成されている。

【0058】

第1作動口33又は第2作動口34への入賞が発生すると、内部抽選（大当たり当選したか否かの抽選、特別当たり当選したか否かの抽選）が行われる。そして、その抽選にて当選となった場合には、第1可変入賞装置32A又は第2可変入賞装置32Bへの入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。

40

【0059】

図4に示すように、作動口用表示部43及びスルーゲート用表示部44は、遊技領域P Eの下部側の外縁に沿って配設された装飾部材39に設けられている。装飾部材39は、遊技盤24の盤面からパチンコ機10前方に延出している。具体的には、装飾部材39の前面は、遊技領域P Eをパチンコ機10前方から視認可能とするために前扉枠14に設けられた窓パネル62と対向しており、さらに窓パネル62との間の距離は遊技球1個分よりも狭くなっている。これにより、装飾部材39の前面の前方を遊技球が落下していくのが防止されている。

【0060】

50

作動口用表示部 4 3 には、内部抽選にて大当たりに当選することで開閉実行モードとなった場合（又は開閉実行モードとなる場合）において、その開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数を明示するためのラウンド表示部 R S が設けられている。ラウンド表示部 R S では、開閉実行モードの開始に際してラウンド遊技の回数の表示が開始され、開閉実行モードの終了に際して当該表示が終了される。

【0061】

また、作動口用表示部 4 3 には、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための第 1 作動口用表示部 A S と、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果を明示するための第 2 作動口用表示部 B S とが設定されている。

【0062】

第 1 作動口用表示部 A S では、第 1 作動口 3 3 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）される。第 1 作動口 3 3 への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 1 作動口用表示部 A S にて当選結果に対応する絵柄（所定の当選絵柄）が停止表示（確定表示）された後に、開閉実行モードへ移行する。

【0063】

第 2 作動口用表示部 B S では、第 2 作動口 3 4 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、その変動表示の停止結果として、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）される。第 2 作動口 3 4 への入賞に基づく内部抽選の結果が開閉実行モードへの移行に対応した当選結果であった場合には、第 2 作動口用表示部 B S にて当選結果に対応する絵柄（所定の当選絵柄）が停止表示（確定表示）された後に、開閉実行モードへ移行する。

【0064】

以下においては、第 1 作動口 3 3 への入賞を契機に変動表示される絵柄と、第 2 作動口 3 4 への入賞を契機に変動表示される絵柄とを区別すべく、前者を第 1 特別図柄又は第 1 特図といい、後者を第 2 特別図柄又は第 2 特図ということがある。

【0065】

ここで、いずれかの作動口 3 3, 3 4 への入賞に基づいて、対応する第 1 作動口用表示部 A S, 第 2 作動口用表示部 B S にて絵柄の変動表示が開始され、当該入賞に基づく抽選結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）され、当該停止表示が終了するまでが遊技回の 1 回に相当する。図 4（b）を参照しながら遊技回について補足説明する。

【0066】

作動口用表示部 4 3 における遊技回は、当否抽選が行われることに基づいて絵柄の変動表示を開始させ、その後、変動表示させた絵柄を当否抽選の結果に対応した態様で確定表示させることを 1 回とするものである。つまり、遊技回は、絵柄の変動表示と、変動表示させた絵柄の確定表示とから成り立っている。なお、「確定」としているのは、上記停止表示が、表示内容（絵柄）を不変として確定的な停止結果を表示するものとして行われることに基づいている。

【0067】

ここで、絵柄の確定表示は、変動表示の終了により完了するものではなく、当否抽選の結果に対応した態様の絵柄が所定の確定表示時間に亘って継続表示されることで完了する。これは、遊技者が遊技結果を認識する時間を確保しつつ、後続の遊技回との境目を明確化するためのものである。このため、絵柄の変動表示が開始されてから次の遊技回（変動表示）が開始されるのは、変動表示時間が経過した後、確定表示時間がさらに経過した後となる。以下においては、変動表示時間と確定表示時間との合計期間、すなわち、今回の遊技回において絵柄の変動表示を開始してから次の遊技回において絵柄の変動表示を開始するまでの期間を遊技回の実行期間ということがある。

【0068】

スルーゲート用表示部 4 4 は、スルーゲート 3 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選

10

20

30

40

50

の結果を明示するための表示部である。この場合、スルーゲート用表示部 4 4 では、スルーゲート 3 5 への入賞をトリガとして絵柄の変動表示が行われ、当該入賞に基づく抽選結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）されることで、スルーゲート 3 5 への入賞に基づいて行われた内部抽選の結果が明示される。

【0069】

なお、スルーゲート用表示部 4 4 に係る遊技回においても、図 4（b）に示した作動口用表示部 4 3 に係る遊技回と同様に、当否抽選が行われることに基づいて絵柄の変動表示を開始させ、その後、変動表示させた絵柄を当否抽選の結果に対応した態様で確定表示させることを 1 回とするものである。

【0070】

スルーゲート 3 5 への入賞に基づく内部抽選の結果が電動役物 3 4 a を開放させるサポート状態への移行に対応した当選結果であった場合には、スルーゲート用表示部 4 4 にて当選結果に対応する絵柄（所定の当選絵柄）が停止表示（確定表示）された後に、役物開閉遊技へと移行する。役物開閉遊技では、電動役物 3 4 a を閉状態から開状態とし、その後、閉状態とする開閉制御（切換制御）が少なくとも 1 回実行される。役物開閉遊技は、当該遊技へと移行した後、開放時間の合計が所定時間（例えば 6 s e c）に達した場合又は第 2 作動口 3 4 に所定個数（例えば 4 個）の遊技球が入賞した場合に終了するように構成されている。なお、役物開閉遊技は、上限開放時間や上限入賞個数の終了条件が成立しなくても、予め定められた回数及び期間の電動役物 3 4 a の開放が行われた場合には終了するように構成されている。

【0071】

作動口用表示部 4 3 及びスルーゲート用表示部 4 4 は、複数のセグメントを有するセグメント表示装置により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置など他の表示装置を用いてもよい。

【0072】

次に、可変表示ユニット 3 6 について説明する。可変表示ユニット 3 6 には、絵柄の一種である図柄を変動表示（又は、可変表示若しくは切換表示）する図柄表示装置 4 1 が設けられている。

【0073】

図柄表示装置 4 1 は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置 4 1 は、液晶表示装置であることに限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機 E L 表示装置又は C R T といった他の表示装置であってもよい。

【0074】

図柄表示装置 4 1 には、例えば上、中及び下に並べて図柄が表示され、これらの図柄が左右方向にスクロールされるようにして変動表示されるようになっている。この場合、図柄表示装置 4 1 における変動表示は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞に基づいて開始される。すなわち、作動口用表示部 4 3 において変動表示が行われる場合には、それに合わせて図柄表示装置 4 1 においても変動表示が行われる。そして、例えば、第 1 可変入賞装置 3 2 A の第 1 大入賞口 3 2 1 が開放される大当たり遊技状態に移行する場合には、図柄表示装置 4 1 では予め設定されている有効ライン上に所定の組み合わせの図柄が停止表示される。

【0075】

また、図柄表示装置 4 1 には、第 1 作動口用表示部 A S 及び第 2 作動口用表示部 B S に対応した保留表示が行われる。遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞した個数は最大 4 個まで保留され、第 2 作動口 3 4 に入賞した個数は最大 4 個まで保留される。上記保留表示では、所定の保留用画像が表示され、その表示個数により各作動口 3 3, 3 4 の保留個数が示されるようになっている。なお、保留個数は、上記保留用画像により示されるものに限定されず、数字表示により示されるものであってもよい。また、図柄表示装置 4 1 に限らず、例えば、遊技盤 2 4 上に設けた表示部や発光部（保留ランプ部）等により示される構成で

あってもよい。

【0076】

次に、遊技機本体12の背面側の構成について説明する。

【0077】

図3に示すように、内枠13（具体的には、遊技盤24）の背面には、主制御装置81及び報知・演出制御装置82が搭載されている。

【0078】

主制御装置81は、遊技の主たる制御を司る機能（主制御回路）と、電源を監視する機能（停電監視回路）とを有する主制御基板を具備しており、当該主制御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス83に収容されて構成されている。基板ボックス83は、略直
10
方体形状のボックスベース（表ケース体）とこのボックスベースの開口部を覆うボックスカバー（裏ケース体）とを備えている。これらボックスベースとボックスカバーとは分離
阻止手段（又は、結合手段）としてのボックス結合部85によって分離不能に連結され、
これにより基板ボックス83が封印されている。そして、これらボックス結合部85によ
って分離不能に連結されていることで、基板ボックス83の内部空間の開放に際しては当
該基板ボックス83の破壊又は一部の切除を要する構成となっている。ボックス結合部8
5は、基板ボックス83の長辺部に複数設けられ、そのうち少なくとも一つが用いられて
結合処理が行われる。

【0079】

ボックス結合部85はボックスベースとボックスカバーとを開放不能に結合する構成で
20
あれば任意の構成が適用できるが、ボックス結合部85を構成する長孔に係止爪を挿入す
ることでボックスベースとボックスカバーとが開放不能に結合されるようになっている。
ボックス結合部85による結合処理は、その結合後の不正な開放を防止し、また万一不正
開放が行われてもそのような事態を早期に且つ容易に発見可能とするものであって、一旦
開放した後でも再度開放処理を行うこと自体は可能である。すなわち、複数のボックス結
合部85のうち、少なくとも一つの長孔に係止爪を挿入することにより結合処理が行われ
る。そして、収容した主制御基板の不具合発生の際や主制御基板の検査の際など基板ボッ
クス83を開放する場合には、係止爪が挿入されたボックス結合部85と他のボックス結
合部85との連結部分やボックス本体との連結部分を切断する。これにより、基板ボッ
クス83のボックスベースとボックスカバーとが分離され、内部の主制御基板を取り出すこ
30
とができる。その後、再度結合処理する場合は他のボックス結合部85の長孔に係止爪を
挿入する。基板ボックス83の開放を行った旨の履歴を当該基板ボックス83に残してお
けば、基板ボックス83を見ることで不正な開放が行われた旨が容易に発見できる。

【0080】

基板ボックス83一方の短辺部には、その側方に突出するようにして複数の結合片86
が設けられている。これら結合片86は、主制御装置81の取付台に形成された複数の被
結合片87と1対1で対応しており、結合片86と被結合片87とにより基板ボックス8
3と取付台との間で結合処理が行われる。

【0081】

なお、上記基板ボックス83の不正な開放を発見するための痕跡手段として、封印シー
40
ルをボックスベースとボックスカバーとの境界を跨ぐようにして貼り付ける構成としても
よい。この場合、封印シールをその貼付箇所から剥がした場合には、当該封印シールの接
着剤層が基板ボックス83側に残り、その痕跡が残ることとなる。さらには、当該封印シ
ールに所定周波数の呼び出し波に対して識別情報を含む応答波を発信するICタグを設け
、封印シールを剥がした場合には、当該ICタグのアンテナが切断されて、上記応答波の
発信が不可となる構成としてもよい。

【0082】

報知・演出制御装置82は、主制御装置81からの指示に従い音声やランプ表示、及び
図示しない表示制御装置の制御を司る報知・演出制御基板を具備しており、報知・演出制
御基板が透明樹脂材料等よりなる基板ボックス84に収容されて構成されている。
50

【0083】

裏パックユニット15は、図3に示すように、裏パック91を備えており、当該裏パック91に対して、払出機構部92、排出通路盤88及び制御装置集合ユニット93が取り付けられている。なお、裏パック91は透明性を有する合成樹脂により形成されており、主制御装置81や報知・演出制御装置82などを後方から覆うように、後方に突出し略直方体形状をなす保護カバー部94を有している。

【0084】

払出機構部92は、保護カバー部94を迂回するようにして配設されており、遊技場の島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク95と、当該タンク95に貯留された遊技球を払い出すための払出装置96と、を備えている。払出装置96より払い出された遊技球は、当該払出装置96の下流側に設けられた図示しない払出通路を通じて、上皿71又は下皿72に排出される。また、払出機構部92には、例えば交流24ボルトの主電源が供給されるとともに、電源のON操作及びOFF操作を行うための電源スイッチが設けられた裏パック基板が搭載されている。

【0085】

また、裏パック91には、裏パックユニット15の回転軸側であって上縁側に外部出力端子99が設けられている。外部出力端子99には、タンク95などで遊技球が不足した場合に信号出力するための出力端子、所定個数の賞球を払い出す毎に信号出力するための出力端子、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子、遊技機本体12の開放時に信号出力するための出力端子、前扉枠14の開放時に信号出力するための出力端子、及び開閉実行モードなどの状態移行に際して（又は、状態に移行している間）信号出力するための出力端子が設けられている。そして、これらの出力端子を通じて、遊技ホール側の管理制御装置に対して枠側の状態に関する信号が出力される。なお、所定個数の遊技球を貸し出す毎に信号出力するための出力端子はいわゆる現金機においては不要である。

【0086】

排出通路盤88には、制御装置集合ユニット93と対向する面に後方に開放された排出通路が形成されており、当該排出通路の開放部は制御装置集合ユニット93によって塞がれている。各種入賞口31、33、34、321、351に入賞した遊技球やアウト口37に入球した遊技球は、遊技盤24の背面側で上記排出通路に導出される。排出通路は、遊技ホールの島設備等へ遊技球を排出するように形成されており、排出通路に導出された遊技球は当該排出通路を通ることでパチンコ機10外部に排出される。

【0087】

制御装置集合ユニット93は、横長形状をなす取付台を有し、この取付台に払出制御装置97と電源・発射制御装置98とが搭載されている。これら払出制御装置97と電源・発射制御装置98とは、払出制御装置97がパチンコ機10後方となるように前後に重ねて配置されている。

【0088】

払出制御装置97は、払出装置96を制御する払出制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されている。この場合、当該払出制御装置97の基板ボックスに対して、主制御装置81の基板ボックス83と同様の不正抑制手段を適用してもよい。

【0089】

電源・発射制御装置98は、電源・発射制御基板が基板ボックス内に収容されて構成されており、当該基板により、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力され、さらに遊技者による発射ハンドル60の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる。また、本パチンコ機10は各種データの記憶保持機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰の際には停電時の状態に復帰できるようになっている。

【0090】

<パチンコ機10の電氣的構成>

10

20

30

40

50

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について、図 8 のブロック図に基づいて説明する。

【0091】

主制御基板 111 には、MPU 112 が搭載されている。MPU 112 には、当該 MPU 112 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 113 と、その ROM 113 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 114 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。なお、MPU 112 に対して ROM 113 及び RAM 114 が 1 チップ化されていることは必須の構成ではなく、それぞれが個別にチップ化された構成としてもよい。これは主制御装置 81 以外の制御装置の MPU についても同様である。

10

【0092】

MPU 112 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 112 の入力側には、主制御装置 81 に設けられた停電監視基板 115 及び払出制御装置 97 が接続されている。この場合に、停電監視基板 115 には動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置 98 が接続されており、MPU 112 には停電監視基板 115 を介して電力が供給される。

【0093】

また、MPU 112 の入力側には、各種センサが接続されている。各種センサには、一般入賞口 31、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34、スルーゲート 35、第 1 可変入賞装置 32A、第 2 可変入賞装置 32B への入賞を検知する一般入賞口用入賞センサ 31a、第 1 作動口用入賞センサ 33a、第 2 作動口用入賞センサ 34c、スルー用入賞センサ 35a、第 1 大入賞口用検知センサ 325、検知センサ 361 や、V 入賞用領域 356、排出用領域 357 への遊技球の流入を検知する検知センサ 362、363 等が設けられている。MPU 112 では、これら各種センサ 31a、33a、34c、325、361～363 の検知結果に基づいて、各入球部への入賞判定（入球判定）等を行う。また、MPU 112 では、第 1 作動口 33、第 2 作動口 34、スルーゲート 35 への入賞に基づいて、各種抽選を実行する。

20

【0094】

MPU 112 の出力側には、停電監視基板 115、払出制御装置 97 及び報知・演出制御装置 82 等が接続されている。払出制御装置 97 には、例えば、賞球が払い出されることに対応する賞球対応入球部への入賞判定結果に基づいて賞球コマンドが出力される。

30

【0095】

報知・演出制御装置 82 には、演出用の各種コマンドが出力される。これら各種コマンドの詳細については、後に説明する。ちなみに、報知・演出制御装置 82 は、信号線の両端にコネクタが設けられたコネクタユニット（接続ユニット）を介して主制御装置 81 と電氣的に接続されている。

【0096】

また、MPU 112 の出力側には各種駆動部として、電動役物駆動部 34b、可変入賞装置用の駆動部 323、353、359 が接続されている。主制御基板 111 には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じて MPU 112 は各種駆動部の駆動制御を実行する。具体的には、開閉実行モード（大当たり遊技状態又は特別当たり遊技状態）への移行が発生すると、第 1 可変入賞装置 32A の開閉扉 322 や第 2 可変入賞装置 32B の開閉扉 352、振分部材 358 が駆動されるように、MPU 112 において駆動部 323、353、359 の駆動制御が実行される。また、電動役物 34a の開状態当選となった場合には、電動役物 34a が開閉されるように、MPU 112 において電動役物駆動部 34b の駆動制御が実行される。また、各作動口 33、34 に係る遊技回に際しては、MPU 112 において作動口用表示部 43 における第 1 作動口用表示部 AS 又は第 2 作動口用表示部 BS の表示制御が実行されるとともに、大当たり遊技に際しては作動口用表示部 43 におけるラウンド表示部 RS の表示制御が実行される。そして、電動役物 34a を開状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、MPU 112 においてスルーゲ

40

50

ート用表示部 4 4 の表示制御が実行される。

【0097】

さらには、MPU 1 1 2 の出力側に外部出力端子 9 9 が接続されており、この外部出力端子 9 9 を通じて遊技ホール側の管理制御装置（ホールコンピュータ）に対して各種入球部への入球情報や大当たり等の抽選結果に関する情報が出力される。これにより、ホールコンピュータにてパチンコ機 1 0 の状態等を把握することが可能となっている。

【0098】

停電監視基板 1 1 5 は、主制御基板 1 1 1 と電源・発射制御装置 9 8 とを中継し、また電源・発射制御装置 9 8 から出力される直流安定 2 4 ボルトの電圧を監視する。払出制御装置 9 7 は、主制御装置 8 1 から入力した賞球コマンドに基づいて、払出装置 9 6 により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

10

【0099】

電源・発射制御装置 9 8 は、例えば、遊技場等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板 1 1 1 や払出制御装置 9 7 等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。ちなみに、電源・発射制御装置 9 8 にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、パチンコ機 1 0 の電源が OFF 状態の場合であっても当該電断時用電源部から主制御装置 8 1 の RAM 1 1 4 に記憶保持用の電力が供給される。

【0100】

20

また、電源・発射制御装置 9 8 は遊技球発射機構 5 3 の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構 5 3 は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。この場合、遊技球発射機構 5 3 は、遊技盤 2 4 の誘導レール 5 4 に向けて延びる発射レールと、上皿 7 1 に貯留されている遊技球を発射レール上に供給する球送り装置と、発射レール上に供給された遊技球を誘導レール 5 4 に向けて発射させる電動アクチュエータであるソレノイドと、を備えており、当該ソレノイドに対して電源・発射制御装置 9 8 から駆動信号が供給されることで遊技球が発射される。

【0101】

報知・演出制御装置 8 2 は、主制御装置 8 1 から入力した各種コマンドに基づいて、前扉枠 1 4 に設けられた表示発光部 6 3 やスピーカ部 6 4 を駆動制御するとともに、表示制御装置 2 1 2 を制御するものである。

30

【0102】

報知・演出制御装置 8 2 に設けられた報知・演出制御基板 2 4 1 には、MPU 2 4 2 が搭載されている。MPU 2 4 2 には、当該 MPU 2 4 2 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 2 4 3 と、その ROM 2 4 3 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリである RAM 2 4 4 と、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。

【0103】

MPU 2 4 2 には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。MPU 2 4 2 の入力側には主制御装置 8 1 が接続されている。主制御装置 8 1 からは、シフトコマンドや保留コマンドといった保留表示制御用コマンド（保留表示制御用情報）を受信する。また、変動開始コマンド、種別コマンド、変動終了コマンド等の遊技回制御用コマンド（遊技回制御用情報）を受信する。また、開放コマンド、閉鎖コマンド、オープニングコマンド、エンディングコマンド等の開閉実行モード用コマンド（開閉実行モード用情報）を受信する。

40

【0104】

MPU 2 4 2 は、主制御装置 8 1 から受信する各種コマンドに基づいて、各種演出を実行するための処理を行う。受信したコマンドは、MPU 2 4 2 の RAM 2 4 4 に設けられたコマンド格納エリアに格納される。そして、その格納されたコマンドを解析等する処理を行い、各種演出を実行する。MPU 2 4 2 の ROM 2 4 3 には各種テーブル記憶エリア

50

が設けられており、また、MPU 242のRAM 244には各種フラグ格納エリアや各種カウンタエリアが設けられており、各種演出を実行する場合、これらのエリアを用いた処理を行うことが可能となっている。

【0105】

MPU 242の出力側には、前扉枠14に設けられた表示発光部63やスピーカ部64が接続されているとともに、表示制御装置212が接続されている。

【0106】

表示制御装置212は、プログラムROM 273及びワークRAM 274が複合的にチップ化されたMPU 272と、ビデオディスプレイプロセッサ(VDP) 255と、キャラクターROM 276と、ビデオRAM 277とがそれぞれ搭載された表示制御基板271を備えている。

10

【0107】

MPU 272は、報知・演出制御装置82から、保留表示制御を行うための保留表示制御用コマンド(保留表示制御用情報)、図柄の変動表示を行うための遊技回制御用コマンド(遊技回制御用情報)、開閉実行モード中の動画表示を行うための開閉実行モード用コマンド(開閉実行モード用情報)などを受信する。そして、それら受信したコマンドを解析し又は受信したコマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP 275の制御(具体的にはVDP 275に対する内部コマンドの生成)を実施する。

【0108】

プログラムROM 273は、MPU 272により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリであり、背景画像用のJPEG形式画像データも併せて記憶保持されている。

20

【0109】

ワークRAM 274は、MPU 272による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグ等を一時的に記憶するためのメモリである。これらワークデータやフラグ等はワークRAM 274の各エリアに記憶される。

【0110】

VDP 275は、図柄表示装置41に組み込まれた液晶表示部ドライバとしての画像処理デバイスを直接操作する一種の描画回路である。VDP 275はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP 275は、MPU 272、ビデオRAM 277等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM 277に記憶させる画像データを、キャラクターROM 276から所定のタイミングで読み出して図柄表示装置41に表示させる。

30

【0111】

キャラクターROM 276は、図柄表示装置41に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するための画像データライブラリとしての役割を担うものである。このキャラクターROM 276には、各種の表示図柄のビットマップ形式画像データ、ビットマップ画像の各ドットでの表現色を決定する際に参照する色パレットテーブル等が保持されている。

【0112】

なお、キャラクターROM 276を複数設け、各キャラクターROM 276に分担して画像データ等を記憶させておくことも可能である。また、前記プログラムROM 273に記憶した背景画像用のJPEG形式画像データをキャラクターROM 276に記憶する構成とすることも可能である。

40

【0113】

ビデオRAM 277は、図柄表示装置41に表示させる表示データを記憶するためのメモリであり、ビデオRAM 277の内容を書き替えることにより図柄表示装置41の表示内容が変更される。

【0114】

ここで、図柄表示装置41の表示内容について図9及び図10に基づいて説明する。図

50

9は図柄表示装置41にて変動表示される図柄を個々に示す図であり、図10は図柄表示装置41の表示画面Gを示す図である。

【0115】

図9(a)～(j)に示すように、絵柄の一種である図柄は、「1」～「9」の数字が各々付された9種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の9種類のキャラクタ図柄に「1」～「9」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【0116】

図10(a)に示すように、図柄表示装置41の表示画面Gには、上段・中段・下段の3つの図柄列Z1, Z2, Z3が設定されている。各図柄列Z1～Z3は、主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。詳細には、上図柄列Z1には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の降順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。下図柄列Z3には、「1」～「9」の9種類の主図柄が数字の昇順に配列されると共に、各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、上図柄列Z1と下図柄列Z3は18個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Z2には、数字の昇順に「1」～「9」の9種類の主図柄が配列された上で「9」の主図柄と「1」の主図柄との間に「4」の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が1つずつ配されている。つまり、中図柄列Z2に限っては、10個の主図柄が配されて20個の図柄により構成されている。そして、表示画面Gでは、これら各図柄列Z1～Z3の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。また、図10(b)に示すように、表示画面Gは、図柄列毎に3個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として3×3の計9個の図柄が停止表示されるようになっている。

【0117】

表示画面Gには、5つの有効ライン、すなわち左ラインL1、中ラインL2、右ラインL3、右下がりラインL4、右上がりラインL5が設定されている。そして、上図柄列Z1→下図柄列Z3→中図柄列Z2の順に変動表示が停止し、いずれかの有効ラインに同一の数字が付された図柄の組合せが形成された状態で全図柄列Z1～Z3の変動表示が終了すれば、大当たり結果の発生として大当たり動画が表示されるようになっている。

【0118】

ここで、各図柄列の変動表示について図11を参照して補足説明する。遊技回が開始されると、先ず全図柄列Z1～Z3について高速変動表示が開始される。この場合、どの図柄列が変動表示されているかは認識できない又は困難となっている。その後、図11(a)に示すように、上図柄列Z1の変動表示態様が、高速変動表示から、遊技者が変動表示されている図柄を認識することができる低速変動表示に切り換わる。そして、図11(b)に示すように、上図柄列Z1の変動表示が終了するとともに、下図柄列Z3の変動表示態様が高速変動表示から低速変動表示に切り換わる。そして、図11(c)に示すように、下図柄列Z3の変動表示が終了する。全図柄列Z1～Z3の変動終了後には、所定の期間に亘ってその停止表示を維持して待機する停止表示期間が設けられている。

【0119】

ところで、遊技機では、図柄表示装置41において図柄を停止表示させる際、最終停止列(本実施の形態では中図柄列Z2)の図柄を急停止させるのではなく、変動表示速度を低下させながら緩やかに停止させるのが一般的である。この場合、作動口用表示部43での確定表示の開始に合わせて中図柄列Z2(最終停止列)の図柄を止め始めるように構成すると、図柄が止まるまでの減速時間を要する分、図柄が止まっている状態の時間が短くなり、実質的な停止表示時間の短縮化を招く。

【0120】

そこで、作動口用表示部43での確定表示の開始前に、最終停止列も含めて図柄列Z1～Z3を停止(仮停止)させておき、その後、作動口用表示部43での確定表示の開始タイミングに合わせて、仮停止させた図柄を本停止(確定表示)させるように構成されている。仮停止での図柄列Z1～Z3の表示態様は、確定表示でのそれとは異なったものとな

っている。例えば、図柄列 Z 1～Z 3 の少なくとも 1 つが緩やかに往復微動したり、主図柄や副図柄を構成するタコ等のキャラクタ（図 9 参照）の少なくとも一部が動いていたりするものとなっている。つまり、仮停止は、一見すると図柄が止まっているように見えるものの、不完全な停止状態を保つように行われる（停留表示）。これに対し、確定表示は、上記往復微動やキャラクタの動作がなされず、完全な停止状態となるように行われる。

【0121】

なお、図柄列 Z 1～Z 3 の仮停止表示は、当否抽選の結果や大当たり種類に対応した停止結果で開始され、その後、そのまま確定表示に移行するほか、当否抽選の結果や大当たり種類に対応しない停止結果で一旦停止表示された後、図柄列 Z 1～Z 3 の再変動表示を経て当否抽選の結果等に対応した停止結果に変更され、その後、確定表示に移行する場合もある。

10

【0122】

ちなみに、作動口用表示部 4 3 にて実行される遊技回では、絵柄の仮停止表示を行わず、変動表示させた絵柄を変動表示時間の経過に応じて急停止させ、その状態（絵柄を停止表示させた状態）を確定表示時間が経過するまで維持する。つまり、作動口用表示部 4 3 での絵柄の停止表示はそのまま確定表示となる。このことは、スルーゲート用表示部 4 4 にて実行される遊技回においても同様である。

【0123】

なお、図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数、大当たりや外れに対応する図柄の組合せなどは適宜変更可能である。

20

【0124】

表示画面 G の下部における左側には、第 1 保留表示領域 G a が設定されており、表示画面 G の下部における右側には、第 2 保留表示領域 G b が設定されている。

【0125】

第 1 保留表示領域（非優先側保留表示領域）G a は、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G a 1～G a 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 1 保留表示領域 G a には、第 1 単位保留表示領域 G a 1、第 2 単位保留表示領域 G a 2、第 3 単位保留表示領域 G a 3、第 4 単位保留表示領域 G a 4 が設定されている。

30

【0126】

例えば、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1 のみにて所定の保留用画像が表示され、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G a 1～第 4 単位保留表示領域 G a 4 の全てにおいて所定の保留用画像が表示される。

【0127】

また、第 2 保留表示領域（優先側保留表示領域）G b は、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞した場合の最大保留個数と同一の数の単位保留表示領域 G b 1～G b 4 が左右方向に並設されるように区画表示されている。具体的には、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞した場合の最大保留個数は 4 個であり、これに対応させて第 2 保留表示領域 G b には、第 1 単位保留表示領域 G b 1、第 2 単位保留表示領域 G b 2、第 3 単位保留表示領域 G b 3、第 4 単位保留表示領域 G b 4 が設定されている。

40

【0128】

例えば、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞した場合の保留個数が 1 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1 のみにて保留用画像が表示され、遊技球が第 2 作動口 3 4 に入賞した場合の保留個数が 4 個の場合には、第 1 単位保留表示領域 G b 1～第 4 単位保留表示領域 G b 4 の全てにおいて保留用画像が表示される。

【0129】

<主制御装置 8 1 の MPU 1 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的構成>

50

次に、主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて各種抽選を行うための電氣的な構成について図 1 2 を用いて説明する。

【0 1 3 0】

M P U 1 1 2 は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、作動口用表示部 4 3 の表示の設定、図柄表示装置 4 1 の演出内容の設定、スルーゲート用表示部 4 4 の表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図 1 2 に示すように、大当たりや特別当たりの発生抽選に使用する当たり乱数カウンタ C 1 と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタ C 2 と、特別当たり種別を判定する際に使用する特別当たり種別カウンタ C 3 と、当たり乱数カウンタ C 1 の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタ C I N I と、作動口用表示部 4 3 及び図柄表示装置 4 1 における変動表示時間を決定する変動種別カウンタ C S と、を用いることとしている。さらに、第 2 作動口 3 4 の電動役物 3 4 a を電役開状態とするか否かの抽選に使用する開放乱数カウンタ C 4 を用いることとしている。

10

【0 1 3 1】

各カウンタ C 1, C 2, C 3, C I N I, C S, C 4 は、その更新の都度前回値に 1 が加算され、最大値に達した後 0 に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新され、その更新値が R A M 1 1 4 の所定領域に設定された抽選カウンタ用バッファ 1 1 4 a に適宜格納される。抽選カウンタ用バッファ 1 1 4 a において、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、特別当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S に対応した情報は、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した場合に、情報記憶手段としての保留球格納エリア 1 1 4 b に格納される。

20

【0 1 3 2】

保留球格納エリア 1 1 4 b は、第 1 作動口用保留エリア R a 及び第 2 作動口用保留エリア R b からなる保留エリア R E と、実行エリア A E とを備えている。保留エリア R a, R b は、それぞれ、第 1 エリア、第 2 エリア、第 3 エリア、第 4 エリアを備えており、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞履歴に合わせて、抽選カウンタ用バッファ 1 1 4 a に格納されている当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、特別当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各数値情報が保留情報として、いずれかのエリアに格納される。当該保留情報が特別情報（判定用情報）に相当する。

【0 1 3 3】

30

この場合、第 1 エリア～第 4 エリアには、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞が複数回連続して発生した場合に、第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このようにそれぞれ 4 つのエリアが設けられていることにより、第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への遊技球の入賞履歴がそれぞれ最大 4 個まで保留記憶されるようになっている。また、保留球格納エリア 1 1 4 b には保留数記憶領域が設けられており、当該保留数記憶領域には第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 への入賞履歴を保留記憶している数を特定するための情報が格納される。

【0 1 3 4】

実行エリア A E は、作動口用表示部 4 3 の変動表示を開始する際に、保留エリア R E の第 1 エリアに格納された各値を移動させるためのエリアであり、1 遊技回の開始に際しては実行エリア A E に記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。

40

【0 1 3 5】

各カウンタについて詳しくは、当たり乱数カウンタ C 1 は、例えば 0 ～ 5 9 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 5 9 9）に達した後 0 に戻る構成となっている。当たり乱数カウンタ C 1 が 1 周した場合、その時点の乱数初期値カウンタ C I N I の値が当該当たり乱数カウンタ C 1 の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタ C I N I は、当たり乱数カウンタ C 1 と同様のループカウンタである（値＝0 ～ 5 9 9）。当たり乱数カウンタ C 1 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の保留球格納エリア 1 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 1 作動口用

50

保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 2 作動口用保留エリア R b に格納される。

【0136】

大当たり当選となる乱数の値は、R O M 1 1 3 における当否情報群記憶手段としての当否テーブル記憶エリア 1 1 3 a に当否テーブル（当否情報群）として記憶されている。ここで、当否テーブルの内容について図 1 3 の概略図を用いて説明する。当否テーブルとしては、第 1 作動口用の当否テーブル（図 1 3（a））と第 2 作動口用の当否テーブル（図 1 3（b））とが設けられている。第 1 作動口 3 3 への入球に基づく抽選においては第 1 作動口用の当否テーブルが参照され、第 2 作動口 3 4 への入球に基づく抽選においては第 2 作動口用の当否テーブルが参照される。

10

【0137】

第 1 作動口用の当否テーブルにおいては、図 1 3（a）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「7」、「307」、「507」の 3 個である。すなわち、「0」～「599」の当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「7」、「307」、「507」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は $1/200$ となっている。また、第 1 作動口用の当否テーブルでは、「207」の 1 個が特別当たり結果に対応しており、特別当たり結果となる確率は $1/600$ となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び特別当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

【0138】

20

第 2 作動口用の当否テーブルにおいては、図 1 3（b）に示すように、大当たり結果に対応する乱数の値は「7」、「307」、「507」の 3 個である。すなわち、「0～599」の当たり乱数カウンタ C 1 の値のうち「7」が大当たり結果に対応しており、大当たりとなる確率は $1/200$ となっている。第 2 作動口用の当否テーブルでは、「0」～「199」、「400」～「499」の 200 個が特別当たり結果に対応しており、特別当たり結果となる確率は $1/3$ となっている。なお、大当たり結果となる乱数の値及び特別当たり結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果となるように構成されている。

【0139】

大当たり種別カウンタ C 2 は、大当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、最大値（つまり 99）に達した後 0 に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタ C 2 は定期的に更新され、遊技球が第 1 作動口 3 3 又は第 2 作動口 3 4 に入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の保留球格納エリア 1 1 4 b に格納される。より詳しくは、第 1 作動口 3 3 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 1 作動口用保留エリア R a に格納され、第 2 作動口 3 4 に遊技球が入賞したタイミングで R A M 1 1 4 の第 2 作動口用保留エリア R b に格納される。

30

【0140】

大当たり種別カウンタ C 2 に対する遊技結果の振分先は、R O M 1 1 3 における振分情報群記憶手段としての振分テーブル記憶エリアに大当たり種別テーブル（第 1 振分情報群）として記憶されている。ここで、大当たり種別テーブルの内容について図 1 4 の概略図を用いて説明する。

40

【0141】

大当たり種別テーブルとしては、第 1 作動口用の大当たり種別テーブル（図 1 4（a））及び第 2 作動口用の大当たり種別テーブル（図 1 4（b））とが設けられている。第 1 作動口 3 3 への入球に基づいて大当たりとなった場合には第 1 作動口用の大当たり種別テーブルが参照され、第 2 作動口 3 4 への入球に基づいて大当たりとなった場合には第 2 作動口用の大当たり種別テーブルが参照される。

【0142】

図 1 4（a）に示すように、第 1 作動口用の大当たり種別テーブルでは、「0」～「39」が 3 R 大当たり結果 A に対応しており、「40」～「99」が 3 R 大当たり結果 B に対応している。すなわち、本実施の形態では、3 R 大当たり結果 A に振り分けられる確率

50

は40%、3R大当たり結果Bに振り分けられる確率は60%に設定されている。3R大当たり結果A又は3R大当たり結果Bとなった場合には、3ラウンド分のラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態に移行し、第1可変入賞装置32Aが3回に亘って開放される。

【0143】

図14(b)に示すように、第2作動口用の大当たり種別テーブルでは、「0」～「69」が3R大当たり結果Bに対応しており、「70～99」が9R大当たり結果に対応している。すなわち、本実施の形態では、3R大当たり結果Bに振り分けられる確率は70%、9R大当たり結果に振り分けられる確率は30%に設定されている。3R大当たり結果Bとなった場合には、3ラウンド分のラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態に移行し、第1可変入賞装置32Aが3回に亘って開放される。9R大当たり結果となった場合には、9ラウンド分のラウンド遊技が実行される大当たり遊技状態に移行し、第1可変入賞装置32Aが9回に亘って開放される。

10

【0144】

本実施の形態においては、各大当たり結果については大当たり結果となった際の遊技状態に応じて大当たり遊技状態終了後のサポートモードに違いが生じる。ここで、図15を参照して、各大当たりと大当たり遊技状態終了後のサポートモードとの関係について補足説明する。

【0145】

まず、3R大当たり結果Aについて説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下にて3R大当たり結果Aとなった場合には、大当たり遊技状態終了後のサポートモードは低頻度サポートモードとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下にて3R大当たり結果Aとなった場合には、後述するリミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数(時短回数)として100回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数(時短回数)として100回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として100回が設定される。つまり、3R大当たり結果Aを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が100回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が100回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が100回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

20

30

【0146】

次に、3R大当たり結果Bについて説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下にて3R大当たり結果Bとなった場合には、大当たり遊技状態終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数(時短回数)として7回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数(時短回数)として1回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として7回が設定される。つまり、3R大当たり結果Bを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が7回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が1回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が7回となった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下にて3R大当たり結果Bとなった場合には、上記リミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードと

40

50

なるのに対して、リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として100回が設定される。つまり、3R大当たり結果Bを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が100回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が100回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が100回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

10

【0147】

次に、9R大当たり結果について説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下にて9R大当たり結果となった場合には、大当たり遊技状態終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として7回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として1回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として7回が設定される。つまり、9R大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が7回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が1回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が7回となった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下にて9R大当たり結果となった場合には、上記リミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時には大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として100回が設定される。つまり、9R大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が100回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が100回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が100回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

20

30

【0148】

特別当たり種別カウンタC3は、特別当たりとなった場合にその種別を振り分けるためのものであり、0～99の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり99）に達した後0に戻る構成となっている。特別当たり種別カウンタC3は定期的に更新され、遊技球が第1作動口33又は第2作動口34に入賞したタイミングでRAM114の保留球格納エリア114bに格納される。より詳しくは、第1作動口33に遊技球が入賞したタイミングでRAM114の第1作動口用保留エリアRaに格納され、第2作動口34に遊技球が入賞したタイミングでRAM114の第2作動口用保留エリアRbに格納される。

40

【0149】

特別当たり種別カウンタC3に対する遊技結果の振分先は、ROM113の振分テーブル記憶エリアに特別当たり種別テーブル（第2振分情報群）として記憶されている。ここで、特別当たり種別テーブルの内容について図16の概略図を用いて説明する。

【0150】

特別当たり種別テーブルとしては、第1作動口用の特別当たり種別テーブル（図16（a））と、第2作動口用の特別当たり種別テーブル（図16（b））とが設けられている

50

。第1作動口33への入球に基づいて特別当たりとなった場合には第1作動口用の特別当たり種別テーブルが参照され、第2作動口34への入球に基づいて特別当たりとなった場合には第2作動口用の大当たり種別テーブルが参照される。

【0151】

図16(a)に示すように、第1作動口用の特別当たり種別テーブルでは、「0」～「99」が特別当たり結果Aに対応している。すなわち、第1作動口33への入球に基づいて特別当たりに当選した場合、100%の確率で特別当たり結果Aに振り分けられるように設定されている。特別当たり結果Aとなった場合には、第2可変入賞装置32Bによる特別当たり遊技(1ラウンドの開閉実行モード)が実行される。詳しくは、第2可変入賞装置32Bに入球した遊技球がV入賞用領域356に振り分けられにくい低頻度入賞態様で第2可変入賞装置32Bが開閉制御される(図17(a)参照)。

10

【0152】

図16(b)に示すように、第2作動口用の特別当たり種別テーブルでは、「0」～「39」が特別当たり結果Bに対応し、「40」～「99」が特別当たり結果Cに対応している。すなわち、第2作動口34への入球に基づいて特別当たりに当選した場合、40%の確率で特別当たり結果Bに振り分けられ、60%の確率で特別当たり結果Cに振り分けられることとなる。特別当たり結果B又は特別当たり結果Cとなった場合には、第2可変入賞装置32Bによる特別当たり遊技(1ラウンドの開閉実行モード)が実行される。詳しくは、第2可変入賞装置32Bに入球した遊技球がV入賞用領域356に振り分けられやすい高頻度入賞態様で第2可変入賞装置32Bが開閉制御される(図17(a)参照)。

20

【0153】

ここで、図18を参照しながら低頻度入賞態様及び高頻度入賞態様について補足説明する。ちなみに、低頻度入賞態様及び高頻度入賞態様のいずれにおいても振分部材358(図7参照)の動作は同一であるため、先ずは振分部材358の動作について説明する。

【0154】

図18(a)に示すように、特別当たりに係る遊技の開始タイミングであるタイミングt1において、振分部材358は、第2可変入賞装置32Bに入賞した遊技球を排出用領域357(外れ側)に振り分ける位置に位置している。そして、タイミングt1から1secの待機時間が経過したタイミングt4となると、振分部材358は、第2可変入賞装置32Bに入賞した遊技球をV入賞用領域356へ振り分ける位置に変位する。その後、タイミングt4から2secの振分時間が経過するまでその状態を維持し、当該振分時間が経過したタイミングt5にて上記外れ側の位置に復帰する。

30

【0155】

この場合において、特別当たり結果Aに基づいて実行される低頻度入賞態様の特別当たり遊技では、特別当たり遊技のオープニング期間として0.5secが設定されており(タイミングt2)、当該オープニング期間の経過後、第2可変入賞装置32Bが0.1secに亘って開状態となる(タイミングt3)。すなわち、低頻度入賞態様の特別当たり遊技では、第2可変入賞装置32Bの開放時間(0.1sec)が遊技球の発射周期(0.6sec)よりも短く、極めて短時間とされているため、第2可変入賞装置32Bが開状態となっても遊技球が入賞しにくい(入賞がほぼ見込めない)ものとなっている。仮に遊技球が入賞したとしても、振分部材358が排出用領域357側に位置しているタイミングt1～t4の中で第2可変入賞装置32Bの開放から閉鎖までが完了するため、入賞した遊技球は排出用領域357へ振り分けられる。つまり、振分部材358がV入賞用領域356側に位置する期間と、第2可変入賞装置32Bが開状態とされる期間とが重複しない関係となるため、遊技球がV入賞用領域356を通過できないものとなっている。

40

【0156】

一方、特別当たり結果B又は特別当たり結果Cに基づいて実行される高頻度入賞態様の特別当たり遊技では、図16(b)に示すように、開閉実行モードのオープニング期間として0.5secが設定されており(タイミングt12)、当該オープニング期間の経過

50

後、第2可変入賞装置32Bが1.8secに亘って開状態となる（タイミングt13）。このため、高頻度入賞態様の特別当たり遊技では、第2可変入賞装置32Bの開放中であるタイミングt13にて振分部材358が排出用領域357側からV入賞用領域356側に変位するものとなる。その結果、振分部材358がV入賞用領域356側に位置する期間と、第2可変入賞装置32Bが開状態とされる期間とが重複し、その期間は1.3secとなる。遊技球の発射周期は0.6secであることから、当該期間にておよそ2個の遊技球を第2可変入賞装置32Bに入賞させ得るため、ほぼ確実に1個以上の遊技球がV入賞用領域356を通過できるものとなっている。

【0157】

加えて、高頻度入賞態様の特別当たり遊技において、第2可変入賞装置32Bが開状態となってから振分部材358がV入賞用領域356側への変位を開始するまでの期間（0.5sec）は、遊技球の発射周期と開閉実行モードの上限入賞個数（10個）との積よりも短い期間となっている。そのため、第2可変入賞装置32Bが開状態となってから振分部材358がV入賞用領域356側に変位するよりも前に、第2可変入賞装置32Bへの遊技球の入賞個数が上限入賞個数に達して特別当たり遊技が終了してしまうこと（V入賞用領域356へ振り分けられることなく特別当たり遊技が終了してしまうこと）が回避されている。

【0158】

ここで、特別当たり結果A～Cのいずれとなっても、当たり遊技時における第2可変入賞装置32Bの開閉制御の態様は同一となっているが、特別当たり種別の振分結果は、V大当たりが発生した場合の大当たり種別の振分結果に影響を与えるものとなっている。すなわち、特別当たり遊技において第2可変入賞装置32Bに入賞した遊技球がV入賞用領域356に流入し、V入賞が発生した場合には、そのときに実行されている特別当たり遊技の種別によって、V大当たりの種別が振り分けられるようになっている。この振り分けは、ROM113の振分テーブル記憶エリアに記憶されているV大当たり用の大当たり種別テーブル（第3振分情報群）を用いて行われる。

【0159】

図17（b）に示すように、V大当たり用の大当たり種別テーブルでは、大当たり結果の種別として3RV大当たり結果、5RV大当たり結果、10RV大当たり結果が設定されている。V大当たり用の大当たり種別テーブルでは、後述するV当選フラグの種別とV大当たり結果の種別とが対応付けられている。つまり、V大当たりの契機となった特別当たり結果の種別により、V大当たり結果の種別が定まるものとなる。具体的には、V入賞が発生したときに実行されている特別当たり遊技が特別当たり結果Aを契機とするものである場合には3RV大当たり結果に振り分けられ、V入賞が発生したときに実行されている特別当たり遊技が特別当たり結果Bを契機とするものである場合は5RV大当たり結果に振り分けられ、V入賞が発生したときに実行されている特別当たり遊技が特別当たり結果Cを契機とするものである場合は10RV大当たり結果に振り分けられる。3RV大当たり結果となった場合にはRAM114の各種フラグ格納エリア114eに3RVフラグが格納され、5RV大当たり結果となった場合にはRAM114の各種フラグ格納エリア114eに5RVフラグが格納され、10RV大当たり結果となった場合にはRAM114の各種フラグ格納エリア114eに10RVフラグが格納される。

【0160】

本実施の形態においては特別当たり結果となった際の遊技状態に応じてV大当たり遊技状態終了後のサポートモードに違いが生じる。ここで、各V大当たり結果と大当たり遊技状態終了後のサポートモードとの関係について補足説明する。

【0161】

まず、3RV大当たり結果について説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Aを契機としている場合には、V大当たり遊技状態（以下、大当たり遊技状態ともいう）終了後のサポートモードは低頻度サポートモードとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下

10

20

30

40

50

における特別当たり結果Aを契機としている場合には、後述するリミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時にはV大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時にはV大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として100回が設定される。つまり、3RV大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が100回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が100回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が100回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

10

【0162】

次に、5RV大当たり結果について説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Bを契機としている場合には、V大当たり遊技状態終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として7回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として1回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として7回が設定される。つまり、5RV大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が7回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が1回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が7回となった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Bを契機としている場合には、上記リミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時にはV大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時にはV大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として100回が設定される。つまり、特別当たり結果Bを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が100回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が100回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が100回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

20

30

【0163】

次に、10RV大当たり結果について説明する。サポートモードが低頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Cを契機としている場合には、V大当たり遊技状態終了後のサポートモードは高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として7回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として1回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として7回が設定される。つまり、10RV大当たり結果を契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が7回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が1回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が7回となった場合に、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

40

50

これに対して、サポートモードが高頻度サポートモードとなっている状況下における特別当たり結果Cを契機としている場合には、上記リミッタの作動時と非作動時とで設定されるサポートモードが異なる。リミッタ作動時にはV大当たり遊技状態終了後のサポートモードが低頻度サポートモードとなるのに対して、リミッタ作動時にはV大当たり遊技状態終了後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードについては、第1作動口33に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数（時短回数）として100回、第1作動口33に係る遊技回及び第2作動口34に係る遊技回の総数として100回が設定される。つまり、特別当たり結果Cを契機として移行した高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33に係る遊技回が100回となった場合、当該高頻度サポートモード中に実行された第2作動口34に係る遊技回が100回となった場合、又は当該高頻度サポートモード中に実行された第1作動口33及び第2作動口34に係る遊技回の総数が100回となった場合に、当該高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わることとなる。

10

【0164】

MPU112では、実行エリアAEに格納されている当たり乱数カウンタC1の値、大当たり種別カウンタC2及び特別当たり種別カウンタC3の値を用いて、第1作動口用表示部AS及び第2作動口用表示部BSにおける停止結果が決定されるが、その決定に際してはROM113の停止結果テーブル記憶エリアが用いられる。

【0165】

変動種別カウンタCSは、例えば0～198の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり198）に達した後0に戻る構成となっている。変動種別カウンタCSは、作動口用表示部43の第1作動口用表示部AS及び第2作動口用表示部BSにおける変動表示時間及び確定表示時間と、図柄表示装置41における図柄の変動表示時間と、をMPU112において決定する上で用いられる。変動種別カウンタCSは、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、変動種別カウンタCSは、遊技球が第1作動口33又は第2作動口34に入賞したタイミングでRAM114の保留球格納エリア114bに格納される。より詳しくは、第1作動口33に遊技球が入賞したタイミングでRAM114の第1作動口用保留エリアRaに格納され、第2作動口34に遊技球が入賞したタイミングでRAM114の第2作動口用保留エリアRbに格納される。

20

30

【0166】

MPU112では、実行エリアAEに格納されている変動種別カウンタCSの値を用いて、第1作動口用表示部AS及び第2作動口用表示部BSにおける変動表示時間が決定されるが、その決定に際してはROM113の変動表示時間テーブル記憶エリア113cが用いられる。

【0167】

開放乱数カウンタC4は、例えば、0～199の範囲内で順に1ずつ加算され、最大値（つまり199）に達した後0に戻る構成となっている。開放乱数カウンタC4は定期的に更新され、スルーゲート35に遊技球が入賞したタイミングでRAM114の電役保留エリア114cに格納される。この抽選において当たり（開放結果）となる乱数の値は、ROM113の当否テーブル記憶エリア113aにスルーゲート用当否テーブルとして記憶されている。スルーゲート用当否テーブルとしては、低頻度サポートモード用のテーブルと高頻度サポートモード用のテーブルとが設けられている。サポートモードが低頻度サポートモードである状況下においては低頻度サポートモード用のスルーゲート用当否テーブルが参照され、高頻度サポートモードである状況下においては高頻度サポートモード用のスルーゲート用当否テーブルが参照される。

40

【0168】

低頻度サポートモード用のスルーゲート用当否テーブルでは、開放結果に対応する乱数の値は「7」の1個であり、開放結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果（電動役物34aが開放しない結果）となるように構成されている。すなわち、開放結果となる

50

確率は $1/200$ となっており、低頻度サポートモードの下では、その大半が外れ結果となるように設定されている。そして、低頻度サポートモードの下で普図当否抽選の結果が開放結果となった場合には、低頻度サポートモード用の開閉態様で電動役物 34a の役物開閉遊技が実行される。

【0169】

低頻度サポートモード用の役物開閉遊技では、役物開閉遊技の開始から終了までに、電動役物 34a の開閉制御が 1 回行われる。この場合の開放時間は 0.2 sec に設定される。この開放時間は、遊技球の発射周期 (0.6 sec) よりも短く、極めて短時間とされているため、電動役物 34a が開状態となっても入賞しにくい（入賞がほぼ見込めない）ものとなっている。よって、低頻度サポートモードの下では、仮に抽選の結果が開放結果となったとしても、第 2 作動口 34 への入賞がほぼ発生せず、実質的に第 2 作動口 34 への入賞に基づく当否抽選を受けられないものとなっている。

10

【0170】

なお、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技の態様は上記に限定されるものではなく、第 2 作動口 34 への入賞がほぼ発生しないものであれば、電動役物 34a の開閉制御を複数回行うものとしてもよいし、また、開放時間を 0.2 sec 以外の時間に設定してもよい。

【0171】

高頻度サポートモード用のスルーゲート用当否テーブルでは、開放結果に対応する乱数の値は「0」～「189」の 190 個であり、開放結果となる乱数の値以外は、抽選結果が外れ結果（電動役物 34a が開放しない結果）となるように構成されている。すなわち、開放結果となる確率は $190/200$ となっており、高頻度サポートモードの下では、その大半が開放結果となるように設定されている。そして、高頻度サポートモードの下で抽選の結果が開放結果となった場合には、高頻度サポートモード用の開閉態様で電動役物 34a の役物開閉遊技が実行される。

20

【0172】

高頻度サポートモード用の役物開閉遊技は、低頻度サポートモード用の役物開閉遊技よりも開放時間は、遊技球の発射周期 (0.6 sec) よりも長くなっている。詳しくは、第 2 作動口 34 に係る保留を溜めやすく且つ第 2 作動口 34 への入球に基づく賞球の払い出しを受けやすくするために、開放時間が遊技球の発射周期 (0.6 sec) よりも十分に長くなるように差別化されている。

30

【0173】

＜主制御装置 81 にて実行される各種処理について＞

次に、主制御装置 81 内の MPU 112 にて遊技を進行させるために実行されるタイマ割込み処理及び通常処理を説明する。なお、MPU 112 では、タイマ割込み処理及び通常処理の他に、電源投入に伴い起動されるメイン処理及び NMI 端子（ノンマスクابل端子）への停電信号の入力により起動される NMI 割込み処理が実行されるが、これらの処理については説明を省略する。

【0174】

＜タイマ割込み処理＞

先ず、タイマ割込み処理について、図 19 のフローチャートを参照しながら説明する。本処理は MPU 112 により定期的に（例えば 2 msec 周期で）起動される。

40

【0175】

ステップ S101 では、各種検知センサの読み込み処理を実行する。当該読み込み処理では、各種検知センサ 31a, 33a, 34c, 35a, 325, 361～363 の状態を読み込み、これら各種検知センサ 31a, 33a, 34c, 35a, 325, 361～363 の状態を判定して検知情報を保存する処理を実行する。また、賞球の発生に対応した各種検知センサ 31a, 33a, 34c, 325, 361 において遊技球の入賞が検知されている場合には、払出制御装置 97 に対して賞球の払い出し指示を行うための賞球コマンドを設定する。例えば、第 1 大入賞口用検知センサ 325 によって第 1 可変入賞装置

50

3 2 A への入賞が検知されている場合には、対応する賞球個数である 1 5 個の賞球を指示するための賞球コマンドを設定する。続くステップ S 1 0 2 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。

【0176】

続くステップ S 1 0 3 では、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、特別当たり種別カウンタ C 3 及び開放乱数カウンタ C 4 の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、特別当たり種別カウンタ C 3 及び開放乱数カウンタ C 4 をそれぞれ 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際それぞれ 0 にクリアする。そして、各カウンタ C 1、C 2、C 3、C 4 の更新値を、R A M 1 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

10

【0177】

続くステップ S 1 0 4 ではスルーゲート 3 5 への入賞に伴うスルー用の入賞処理を実行する。スルー用の入賞処理では、スルーゲート 3 5 への入賞が発生していた場合には、電役保留エリア 1 1 4 c に記憶されている役物保留記憶数が上限数（例えば、「4」）未満であることを条件として、前記ステップ S 1 0 3 にて更新した開放乱数カウンタ C 4 の値を電役保留エリア 1 1 4 c に格納する。また、報知・演出制御装置 8 2 に対して、役物保留記憶数と対応する第 3 保留発光部 4 7 を点灯させるための処理を実行する。

【0178】

続くステップ S 1 0 5 では作動口用の入賞処理を実行する。ここで、図 2 0 のフローチャートに基づいて作動口用の入賞処理について説明する。

20

【0179】

作動口用の入賞処理では先ずステップ S 2 0 1 において、遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞（始動入賞）したか否かを第 1 作動口用入賞センサ 3 3 a の検知状態により判定する。遊技球が第 1 作動口 3 3 に入賞したと判定すると、ステップ S 2 0 2 では、払出制御装置 9 7 に遊技球を 4 個払い出させるための賞球コマンドをセットする。続くステップ S 2 0 3 では、保留球格納エリア 1 1 4 b に記憶されている第 1 始動保留記憶数 R a N が記憶可能な最大数（1）未満であるか否か（0 であるか否か）を判定する。第 1 始動保留記憶数 R a N は、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づいて第 1 作動口用保留エリア R a に保留情報が記憶される場合に 1 が加算され、第 1 特図の遊技回が開始される場合に 1 減算される。

【0180】

30

最大数未満、すなわち 0 である場合には、ステップ S 2 0 4 にて、第 1 始動保留記憶数 R a N を 1 加算する処理を実行する。その後、ステップ S 2 0 5 にて、当たり乱数カウンタ C 1、大当たり種別カウンタ C 2、特別当たり種別カウンタ C 3 及び変動種別カウンタ C S の各値を第 1 作動口用保留エリア R a に格納する情報取得処理を行う。続くステップ S 2 0 6 では、第 1 作動口用の事前確認処理を実行する。詳細については後述するが、この事前確認処理では今回取得した保留について大当たり等の事前確認を行う。

【0181】

その後はステップ S 2 0 7 にて第 1 保留コマンドの設定処理を実行する。かかる処理では、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生したことの情報を報知・演出制御装置 8 2 側へ出力するとともに、今回の第 1 作動口 3 3 への入賞に基づいて取得された保留情報についての遊技回の情報（遊技結果の情報、変動表示時間の情報等）を、報知・演出制御装置 8 2 側へ出力する処理を行う。

40

【0182】

なお、本実施の形態においては、第 1 作動口用保留エリア R a に上限数（4 個）の保留情報が記憶されている状況では、第 1 作動口 3 3 への入賞が発生しても保留情報の取得は行われなため、当該状況で第 1 作動口 3 3 への入賞が発生しても第 1 保留コマンドの出力も行われな。これは、後述する第 2 保留コマンドについても同様である。

【0183】

ステップ S 2 0 1 及びステップ S 2 0 3 のいずれかで否定判定した場合、又はステップ S 2 0 7 の処理を実行した後は、ステップ S 2 0 8 へ進む。ステップ S 2 0 8 では、遊技

50

球が第2作動口34に入賞（始動入賞）したか否かを第2作動口用入賞センサ34cの検知状態により判定する。遊技球が第2作動口34に入賞したと判定すると、ステップS209にて払出制御装置97に遊技球を1個払い出させるための賞球コマンドをセットする。続くステップS210では、保留球格納エリア114bに記憶されている第2始動保留記憶数RbNが記憶可能な最大数（1）未満であるか否か（0であるか否か）を判定する。第2始動保留記憶数RbNは、第2作動口34への入賞に基づいて第2作動口用保留エリアRbに保留情報が記憶される場合に1が加算され、第2特図の遊技回が開始される場合に1減算される。

【0184】

最大数未満、すなわち0である場合には、ステップS211にて、第2始動保留記憶数RbNを1加算する処理を実行する。その後、ステップS212にて、当たり乱数カウンタC1、大当たり種別カウンタC2、特別当たり種別カウンタC3及び変動種別カウンタCSの各値を第2作動口用保留エリアRbに格納する情報取得処理を行う。続くステップS213では、第2作動口用の事前確認処理を実行する。詳細については後述するが、この事前確認処理では今回取得した保留について大当たり等の事前確認を行う。

【0185】

続くステップS214では、第2保留コマンドの設定処理を実行する。かかる処理では、第2作動口34への入賞が発生したことの情報を報知・演出制御装置82側へ出力するとともに、今回の第2作動口34への入賞に基づいて取得された保留情報についての遊技回の情報（遊技結果の情報、変動表示時間の情報等）を、報知・演出制御装置82側へ出力する処理を行う。ステップS208及びステップS210のいずれかで否定判定した場合、又はステップS214の処理を実行した後は、本作動口用の入賞処理を終了する。

【0186】

なお、上記ステップS202、ステップS209にてセットした賞球コマンドは、後述する通常処理の外部出力処理にて払出制御装置97に対して送信される。また、ステップS207、ステップS214にてセットした保留コマンドも、通常処理の外部出力処理にて報知・演出制御装置82に対して送信される。これら保留コマンドには第1作動口33及び第2作動口34への入賞のうちいずれの作動口への入賞に基づくものであるかの情報が含まれており、報知・演出制御装置82においては当該保留コマンドを受信することにより表示制御装置212にて図柄表示装置41側の各図柄列Z1～Z3による変動表示や、表示画面Gの隅部に設けられた図柄の縮小表示領域の表示設定を行わせる。

【0187】

図19のタイマ割込み処理の説明に戻り、ステップS105の作動口用の入賞処理を実行した後は、ステップS106にて、V入賞の発生を検知するためのV入賞用処理を実行し、その後、本タイマ割込み処理を終了する。V入賞用処理については後に詳述する。

【0188】

<通常処理>

次に、通常処理の流れを図21のフローチャートを参照しながら説明する。通常処理は電源投入に伴い起動されるメイン処理が実行された後に開始される処理であり、通常処理では遊技の主要な処理が実行される。その概要として、ステップS301～S308の処理が4msec周期の定期処理として実行され、その残余時間でステップS311、S312のカウンタ更新処理が実行される構成となっている。

【0189】

通常処理においてはまず、ステップS301にて外部信号出力処理を実行する。ステップS301の外部信号出力処理では、タイマ割込み処理又は前回の通常処理で設定したコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置に送信する。具体的には、賞球コマンドの有無を判定し、賞球コマンドが設定されていればそれを払出制御装置97に対して送信する。また、演出用コマンドが設定されている場合にはそれを報知・演出制御装置82に対して送信する。

【0190】

10

20

30

40

50

次に、ステップ S 3 0 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 インクリメントするとともに、カウンタ値が最大値に達した際にはカウンタ値を 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 1 1 4 の該当するバッファ領域に格納する。

【0191】

続くステップ S 3 0 3 では、各作動口 3 3, 3 4 に係る遊技回を進行させるための遊技回制御処理を実行する。この遊技回制御処理では、大当たり等の当否判定や大当たり種別の振分判定、特別当たり種別の振分判定を行うとともに、図柄表示装置 4 1 による図柄の変動表示の設定、作動口用表示部 4 3 における変動表示の設定等を行う。

【0192】

ステップ S 3 0 3 の遊技回制御処理を実行した後は、ステップ S 3 0 4 に進み、遊技状態を特別当たり遊技状態に移行させるための処理（特別当たり遊技状態移行処理）を実行する。続くステップ S 3 0 5 では、遊技状態を大当たり遊技状態に移行させるための処理（大当たり遊技状態移行処理）を実行する。

【0193】

次いでステップ S 3 0 6 にて第 2 作動口 3 4 に設けられた電動役物 3 4 a を駆動制御するための電役サポート用処理を実行する。続くステップ S 3 0 7 では、第 2 可変入賞装置 3 2 B に設けられた振分部材 3 5 8 を駆動制御するための V 振分設定処理を実行する。

【0194】

なお、ステップ S 3 0 3 の遊技回制御処理、ステップ S 3 0 4 の特別当たり遊技状態への移行処理、ステップ S 3 0 5 の大当たり遊技状態への移行処理、ステップ S 3 0 6 の電役サポート用処理及びステップ S 3 0 7 の V 振分設定処理についての詳細は後述する。

【0195】

ステップ S 3 0 7 の V 振分設定処理を実行した後は、ステップ S 3 0 8 にて、遊技球発射制御処理を実行する。遊技球発射制御処理では、電源・発射制御装置 9 8 から発射許可信号を入力していることを条件として、所定期間（例えば、0. 6 s e c）に 1 回、遊技球発射機構 5 3 のソレノイドを励磁する。これにより、遊技球が遊技領域 P E に向けて打ち出される。

【0196】

続くステップ S 3 0 9 では、R A M 1 1 4 に停電フラグがセットされているか否かを判定する。停電フラグは、停電監視基板 1 1 5 において停電の発生が確認され当該停電監視基板 1 1 5 から M P U 1 1 2 の N M I 端子に停電信号が入力されることによりセットされ、次のメイン処理にて消去されるフラグである。

【0197】

停電フラグがセットされていない場合は、繰り返し実行される複数の処理の最後の処理が終了したこととなるので、ステップ S 3 1 0 にて次の通常処理の実行タイミングに至ったか否か、すなわち前回の通常処理の開始から所定時間（本実施の形態では 4 m s e c）が経過したか否かを判定する。そして、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、乱数初期値カウンタ C I N I 及び変動種別カウンタ C S の更新を繰り返し実行する。

【0198】

つまり、ステップ S 3 1 1 では、乱数初期値カウンタ C I N I の更新を実行する。具体的には、乱数初期値カウンタ C I N I を 1 加算するとともに、そのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、乱数初期値カウンタ C I N I の更新値を、R A M 1 1 4 の該当するエリアに格納する。また、ステップ S 3 1 2 では、変動種別カウンタ C S の更新を実行する。具体的には、変動種別カウンタ C S を 1 加算するとともに、それらのカウンタ値が最大値に達した際 0 にクリアする。そして、変動種別カウンタ C S の更新値を、R A M 1 1 4 の該当するエリアに格納する。

【0199】

ここで、ステップ S 3 0 1 ～ S 3 0 8 の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化する

10

20

30

40

50

るため、次の通常処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して乱数初期値カウンタC I N Iの更新を繰り返し実行することにより、乱数初期値カウンタC I N I（すなわち、当たり乱数カウンタC 1の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタC Sについてもランダムに更新することができる。

【0200】

一方、ステップS 3 0 9にて、停電フラグがセットされていると判定した場合は、電源遮断が発生したことになるので、ステップS 3 1 3以降の電断時処理を実行する。つまり、ステップS 3 1 3では、タイマ割込み処理の発生を禁止し、その後、ステップS 3 1 4にてR A M判定値を算出、保存し、ステップS 3 1 5にてR A M 1 1 4のアクセスを禁止した後に、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

10

【0201】

＜遊技回制御処理＞

次に、ステップS 3 0 3の遊技回制御処理を図22のフローチャートを参照して説明する。

【0202】

遊技回制御処理では、先ずステップS 4 0 1にて、大当たり遊技又は特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 1 1 4の各種フラグ格納エリア1 1 4 eに各種大当たりフラグ、各種特別当たりフラグが格納（記憶）されているか否かを判定する。大当たりフラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する大当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を大当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて大当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。また、特別当たりフラグは、特別当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、後述する特別当たり遊技状態への移行処理にて遊技状態を特別当たり遊技状態に移行させる場合に格納され、同移行処理にて特別当たり遊技状態を終了させる場合に消去される。

20

【0203】

大当たり遊技又は特別当たり遊技の実行中である場合には、ステップS 4 0 2以降の処理、すなわちステップS 4 0 4～ステップS 4 0 6の遊技回開始用処理、ステップS 4 0 8の遊技回進行用処理及びステップS 4 0 9の遊技回終了用処理のいずれも実行することなく、本特図遊技回制御処理を終了する。つまり、大当たり遊技又は特別当たり遊技の実行中である場合には、作動口3 3, 3 4への入賞が発生しているか否かに関係なく、作動口3 3, 3 4に係る遊技回が開始されることはない。

30

【0204】

大当たり遊技又は特別当たり遊技の実行中でない場合には、ステップS 4 0 2にて、作動口用表示部4 3が変動表示中であるか否かを判定する。具体的には、第1作動口用表示部A S又は第2作動口用表示部B Sのいずれか一方が変動表示中であるか否かを判定する。なお、この判定は、R A M 1 1 4の各種フラグ格納エリア1 1 4 eに変動表示中フラグが格納されているか否かを判定することにより行う。変動表示中フラグは、第1作動口用表示部A S又は第2作動口用表示部B Sのいずれか一方について変動表示を開始させる場合に格納され、その変動表示が終了する場合に消去される。

40

【0205】

作動口用表示部4 3が変動表示中でない場合には、ステップS 4 0 3に進む。ステップS 4 0 3では、作動口用表示部4 3における確定表示が終了しているか否かを判定する。すなわち、上記変動表示が終了した後は、所定の期間に亘って結果表示が実行されるところ、本ステップでは、この確定表示が終了しているか否かを判定する。

【0206】

確定表示が終了している場合には、ステップS 4 0 4～ステップS 4 0 6の遊技回開始用処理に進む。遊技回開始用処理では、先ずステップS 4 0 4にて、第1作動口用表示部A S及び第2作動口用表示部B Sの始動保留記憶数の合計である共通保留数C R Nが「0」であるか否かを判定する。共通保留数C R Nが「0」である場合とは、第1作動口3 3

50

及び第2作動口34のいずれについても始動保留記憶数RaN, RbNが「0」であることを意味する。したがって、そのまま本遊技回制御処理を終了する。

【0207】

共通保留数CRNが「0」でない場合には、ステップS405にて第1作動口用保留エリアRa又は第2作動口用保留エリアRbに記憶されているデータを変動表示用に設定するためのデータ設定処理を実行し、さらにステップS406にて作動口用表示部43における変動表示及び図柄表示装置41における変動表示を開始させるための変動開始処理を実行した後に、本遊技回制御処理を終了する。

【0208】

ここで、ステップS405のデータ設定処理及びステップS406の変動開始処理について、以下に詳細に説明する。先ず、データ設定処理について、図23のフローチャートを参照して説明する。

【0209】

<データ設定処理>

データ設定処理では、先ずステップS501にて、第2作動口用保留エリアRbに保留記憶されている第2始動保留記憶数RbNが「0」であるか否かを判定する。第2始動保留記憶数RbNが「0」である場合にはステップS502～ステップS506の第1作動口用表示部ASに関するデータ設定処理を実行し、第2始動保留記憶数RbNが「0」でない場合にはステップS507～ステップS512の第2作動口用表示部BSに関するデータ設定処理を実行する。

【0210】

ここで、データ設定処理が実行される場合とは、既に説明したように、共通保留数CRNが1以上である場合である。この場合に、データ設定処理では、第2始動保留記憶数RbNが「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合、すなわち第2作動口用表示部BSについて変動表示用の保留情報が記憶されている場合には、第1始動保留記憶数RaNが1以上であるか否かに関係なく、第2作動口用保留エリアRbに記憶されているデータを変動表示用として設定するようにしている。これにより、第1作動口用保留エリアRa及び第2作動口用保留エリアRbの両方に保留情報が記憶されている場合には、第2作動口34に対応した第2作動口用保留エリアRbに記憶されている保留情報が優先されることとなる。

【0211】

第1作動口用表示部ASに関するデータ設定処理では、先ずステップS502にて、第1作動口用保留エリアRaの第1始動保留記憶数RaNを1デクリメントする。続くステップS503では共通保留数CRNを1デクリメントする。その後、ステップS504では、第1作動口用保留エリアRaの第1エリアRa1に格納されたデータを実行エリアAEに移動する。

【0212】

その後、ステップS505にて第1作動口用保留エリアRaの記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第1エリアRa1～第4エリアRa4に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第1エリアRa1のデータをクリアすると共に、第2エリアRa2→第1エリアRa1、第3エリアRa3→第2エリアRa2、第4エリアRa4→第3エリアRa3といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【0213】

続くステップS506では、保留エリアREのデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である報知・演出制御装置82に認識させるための情報である第1作動口用のシフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、ROM113のコマンド情報記憶エリアから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリアREが、第1作動口用保留エリアRaに対応していることの情報、すなわち第1作動口33に対応していることの情報を含む第1作動口用シフトコマンドを選定し、その選定した第1作動口用シフトコ

10

20

30

40

50

マンドを報知・演出制御装置 8 2 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0214】

ステップ S 5 0 6 にて設定された第 1 作動口用シフトコマンドは、通常処理（図 2 1）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置 8 2 に送信される。報知・演出制御装置 8 2 では、受信した第 1 作動口用シフトコマンドに基づいて、図柄表示装置 4 1 の第 1 保留表示領域 G a における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【0215】

第 2 作動口用表示部 B S に関するデータ設定処理では、先ずステップ S 5 0 7 にて、第 2 作動口用保留エリア R b の第 2 始動保留記憶数 R b N を 1 ディクリメントする。続くステップ S 5 0 8 では共通保留数 C R N を 1 ディクリメントする。その後、ステップ S 5 0 9 では、第 2 作動口用保留エリア R b の第 1 エリア R b 1 に格納されたデータを実行エリア A E に移動する。

【0216】

その後、ステップ S 5 1 0 にて第 2 作動口用保留エリア R b の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第 1 エリア R b 1 ～第 4 エリア R b 4 に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であって、第 1 エリア R b 1 のデータをクリアすると共に、第 2 エリア R b 2 → 第 1 エリア R b 1、第 3 エリア R b 3 → 第 2 エリア R b 2、第 4 エリア R b 4 → 第 3 エリア R b 3 といった具合に各エリア内のデータがシフトされる。

【0217】

続くステップ S 5 1 1 では、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に設けられた第 2 作動口用表示部フラグ格納エリア（第 2 作動口用表示部情報記憶手段）に、第 2 作動口用フラグをセット（格納）する。第 2 作動口用フラグは、今回の変動表示の開始が第 2 作動口用表示部 B S 側の変動表示であることを特定するための情報であり、換言すれば、第 2 特図の遊技回が実行中であることを示すフラグである。格納された第 2 作動口用フラグは、第 2 特図の遊技回が終了する場合に消去される。

【0218】

続くステップ S 5 1 2 では、保留エリア R E のデータのシフトが行われたことをサブ側の制御装置である報知・演出制御装置 8 2 に認識させるための情報である第 2 作動口用シフトコマンド（シフト発生情報）を設定する。この場合、R O M 1 1 3 のコマンド情報記憶エリアから、今回のデータのシフトの対象となった保留エリア R E が第 2 作動口用保留エリア R b に対応していることの情報、すなわち第 2 作動口 3 4 に対応していることの情報を含む第 2 作動口用シフトコマンドを選定し、その選定した第 2 作動口用シフトコマンドを報知・演出制御装置 8 2 への送信対象のコマンドとして設定する。その後、本データ設定処理を終了する。

【0219】

ステップ S 5 1 2 にて設定された第 2 作動口用シフトコマンドは、通常処理（図 2 1）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置 8 2 に送信される。報知・演出制御装置 8 2 では、受信した第 2 作動口用シフトコマンドに基づいて、可変表示ユニット 3 6 の第 2 保留発光部 4 6 における表示や、図柄表示装置 4 1 の第 2 保留表示領域 G b における表示を、保留個数の減少に対応させて変更するための処理を実行する。

【0220】

次に、変動開始処理について、図 2 4 のフローチャートを参照して説明する。

【0221】

<変動開始処理>

変動開始処理では先ずステップ S 6 0 1 にて、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に第 2 作動口用フラグが格納されているか否かを判定する。

【0222】

第2作動口用フラグが格納されていない場合は、ステップS602にて第1作動口用の当否テーブル（図13（a）参照）を参照して当否判定を行い、第2作動口用フラグが格納されている場合は、ステップS603にて第2作動口用の当否テーブル（図13（b）参照）を参照して当否判定を行う。ステップS602又はステップS603の実行後は、ステップS604にて上記各当否判定の結果が大当たり結果であるか否かを判定する。

【0223】

大当たり当選である場合は、ステップS605にて、RAM114の各種フラグ格納エリア114eに第2作動口用フラグが格納されているか否かを判定する。第2作動口用フラグが格納されていない場合は、ステップS606にて第1作動口用の大当たり種別テーブル（図14（a）参照）を参照して大当たり種別の振分判定を行う。一方、第2作動口用フラグが格納されている場合は、ステップS607にて第2作動口用の大当たり種別テーブル（図14（b）参照）を参照して大当たり種別の振分判定を行う。

10

【0224】

ステップS606又はステップS607の実行後は、ステップS608にて、振分結果に応じた大当たり用の停止結果の設定処理を実行する。この処理は、作動口用表示部43における絵柄について大当たり用の停止結果を設定するものであり、ステップS606の振分判定の結果、大当たり種別が3R大当たり結果Aに振り分けられた場合には3R大当たり結果A用の停止結果を設定し、大当たり種別が3R大当たり結果Bに振り分けられた場合には3R大当たり結果B用の停止結果（3R大当たり結果A用の停止結果とは異なる停止結果）を設定し、大当たり種別が9R大当たり結果に振り分けられた場合には9R大当たり結果用の停止結果（3R大当たり結果A、B用の停止結果とは異なる停止結果）を設定する。このように作動口用表示部43における絵柄の停止結果は、大当たり種別の振分結果に基づいて設定され、実質的に大当たり種別カウンタC2の値に対応している。そのような意味において大当たり種別カウンタC2は、作動口用表示部43における絵柄の停止結果を抽選するための大当たり絵柄カウンタといえることができる。

20

【0225】

なお、大当たり種別カウンタC2の値に基づいて作動口用表示部43における絵柄の停止結果を選択する構成としてもよい。この場合でも、絵柄の停止結果と大当たり種別の振分結果とが対応したものとなる。また、絵柄の停止結果は、1つの大当たり種別に対して1種類の停止結果が対応する構成としてもよいし、複数種類の停止結果が対応する構成としてもよい。また、第1作動口用表示部ASにおける停止絵柄と第2作動口用表示部BSにおける停止絵柄とを共有する構成としてもよい。

30

【0226】

ステップS608の実行後は、ステップS609にて、今回の大当たり種別を特定するための情報として各種大当たりフラグをRAM114の各種フラグ格納エリア114eにセットする。具体的には、3R大当たり結果A、3R大当たり結果B、9R大当たり結果にそれぞれ対応するものとして、3RフラグA、3RフラグB、9Rフラグのいずれかをセットする。

【0227】

一方、ステップS604で否定判定（大当たり発生でないと判定）した場合は、ステップS610にて、ステップS602又はステップS603の当否判定の結果が特別当たり結果であるか否かを判定する。特別当たり結果である場合は、ステップS611にて、RAM114の各種フラグ格納エリア114eに第2作動口用フラグが格納されているか否かを判定する。第2作動口用フラグが格納されていない場合は、ステップS612にて第1作動口用の特別当たり種別テーブル（図16（a）参照）を参照して特別当たり種別の振分判定を行う。一方、第2作動口用フラグが格納されている場合は、ステップS613にて第2作動口用の特別当たり種別テーブル（図16（b）参照）を参照して特別当たり種別の振分判定を行う。

40

【0228】

ステップS612又はステップS613の実行後は、ステップS614にて、振分結果

50

に応じた特別当たり用の停止結果の設定処理を実行する。本ステップは、作動口用表示部 4 3 における絵柄について特別当たり用の停止結果を設定するものであり、ステップ S 6 1 2 の振分判定の結果、特別当たり種別が特別当たり結果 A に振り分けられた場合には、特別当たり結果 A 用の停止結果を設定する。また、ステップ S 6 1 3 にて特別当たり種別が特別当たり結果 B に振り分けられた場合には、特別当たり結果 B 用の停止結果を設定し、特別当たり種別が特別当たり結果 C に振り分けられた場合には、特別当たり結果 C 用の停止結果を設定する。

【0 2 2 9】

なお、1 つの特別当たり種別に対する停止結果の種類数や、第 1 作動口用表示部 A S における停止絵柄と第 2 作動口用表示部 B S における停止絵柄とで共用してもよい点については大当たり用の停止結果の場合と同様である。

10

【0 2 3 0】

ステップ S 6 1 4 の実行後は、ステップ S 6 1 5 にて、今回の特別当たり種別を特定するための情報として各種特別当たりフラグを R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e にセットする。具体的には、特別当たり結果 A、特別当たり結果 B、特別当たり結果 C にそれぞれ対応するものとして、特別当たり A フラグ、特別当たり B フラグ、特別当たり C フラグのいずれかをセットする。

【0 2 3 1】

また、ステップ S 6 1 0 で否定判定（特別当たり発生でないと判定）した場合には、ステップ S 6 1 6 にて、作動口用表示部 4 3 における停止結果として外れ結果に対応する停止結果を設定する。

20

【0 2 3 2】

ステップ S 6 0 9、ステップ S 6 1 5 又はステップ S 6 1 6 の実行後は、ステップ S 6 1 7 に進み、変動表示時間の設定処理を実行する。変動表示時間の設定処理においては、当否抽選の結果、保留数、遊技状態の各種条件に応じて各々設けられた変動表示時間テーブルの何れかを参照して、作動口用表示部 A S、B S における絵柄及び図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示時間を設定する。

【0 2 3 3】

ステップ S 6 1 7 の変動表示時間の設定処理を実行した後は、ステップ S 6 1 8 にて、変動開始コマンド及び種別コマンドを報知・演出制御装置 8 2 への送信対象のコマンドとして設定する。変動開始コマンドには、変動表示時間の情報（リーチ表示の有無も含む）が含まれる。また、種別コマンドには、大当たり種別や特別当たり種別（及び／又は作動口用表示部 4 3 での大当たり絵柄や特別当たり絵柄）の情報が含まれる。

30

【0 2 3 4】

ここで、リーチ表示（リーチ状態）とは、図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）を行うことが可能な図柄表示装置 4 1 を備え、開閉実行モード（大当たり遊技状態又は特別当たり遊技状態）となる遊技回では変動表示後の停止表示結果が特別表示結果（大当たり停止結果又は特別当たり停止結果）となる遊技機において、図柄表示装置 4 1 における図柄（絵柄）の変動表示（又は可変表示）が開始されてから停止表示結果が導出表示される前段階で、前記特別表示結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。

40

【0 2 3 5】

換言すれば、図柄表示装置 4 1 の表示画面 G に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、大当たり遊技状態又は特別当たり遊技状態の発生に対応した当たり図柄の組合せが成立する可能性があるリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態のことである。

【0 2 3 6】

より詳しくは、図柄の変動表示を終了させる前段階として、図柄表示装置 4 1 の表示画面内の予め設定された有効ライン上に、開閉実行モードの発生に対応した当たり図柄の組合せが成立する可能性のあるリーチ図柄の組合せを停止表示させることによりリーチライ

50

ンを形成させ、当該リーチラインが形成されている状況下において最終停止図柄列により図柄の変動表示を行うことである。

【0237】

更に具体的に説明すると、いずれかの有効ラインL1～L5（図10参照）に同一の数字が付された主図柄が停止表示されることでリーチラインが形成される。そして、中図柄列Z2の変動表示が高速変動表示から低速変動表示に切り換わり、大当たり遊技状態が発生する場合には、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列Z2における図柄の変動表示が終了される。また、特定状態において特別当たり遊技状態が発生する場合にも、リーチラインを形成している主図柄と同一の数字が付された主図柄がリーチライン上に停止表示されるようにして中図柄列Z2における図柄の変動表示が終了される。

10

【0238】

また、リーチ表示には、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示画面Gの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。また、リーチ表示が行われている場合又はリーチ表示の前に所定のキャラクタといった所定画像を用いた予告表示を行うか否かの決定を演出用の乱数カウンタを用いて行うようにしてもよい。

【0239】

20

その後、ステップS621にて、第1作動口用表示部AS及び第2作動口用表示部BSのうち、今回の特図遊技回に対応した表示部において絵柄の変動表示を開始させる。この場合、RAM114に第2作動口用フラグが格納されていない場合には、今回の特図遊技回に対応した結果表示部が第1作動口用表示部ASであると特定し、第2作動口用フラグが格納されている場合には、今回の特図遊技回に対応した結果表示部が第2作動口用表示部BSであると特定する。その後、本変動開始処理を終了する。

【0240】

図22の特図遊技回制御処理の説明に戻り、ステップS402で否定判定（変動表示中であると判定）した場合又はステップS403で否定判定（確定表示が終了していないと判定）した場合には、ステップS407に進み、ステップS407、S408の遊技回進行用処理を実行する。遊技回進行用処理では、先ずステップS407にて、今回の特図遊技回の変動表示時間が経過したか否かを判定する。

30

【0241】

変動表示時間が経過していない場合には、ステップS408にて変動表示用処理を実行する。変動表示用処理では、今回の特図遊技回に係る結果表示部において各表示用セグメントが所定の順番で点灯及び消灯されていくように当該結果表示部を表示制御（各表示用セグメントの発光制御）し、本遊技回制御処理を終了する。

【0242】

変動表示時間が経過している場合には、ステップS409にて確定表示用処理（遊技回終了用処理）を実行する。確定表示用処理は、上記ステップS608、ステップS614又はステップS616の処理で設定された停止結果にて作動口用表示部43の絵柄を確定表示させるためのものである。ここで、確定表示用処理について図25のフローチャートを参照して説明する。

40

【0243】

確定表示用処理では先ずステップS701にて、作動口用表示部43にて絵柄（停止結果）の確定表示中であるか否かを判定する。確定表示中でないと判定した場合には、ステップS702にて、確定表示時間をセットする処理を実行する。本ステップでは、遊技状態毎に規定されている確定表示時間をRAM114の各種カウンタエリア114dに設けられた確定表示時間カウンタエリアにセットする。ここでセットされた確定表示時間情報の値は、タイマ割込み処理（図19）が起動させる度に、1ディクリメントされる。

50

【0244】

続くステップS703では、確定表示の開始処理、すなわち、作動口用表示部43にて変動表示されている絵柄を停止表示させるための処理を実行する。この場合、図24のステップS608、ステップS614又はステップS616の停止結果の設定処理に基づき、絵柄の停止表示の態様が上記設定された停止結果となるように、作動口用表示部43を表示制御する。

【0245】

続くステップS704では、変動終了コマンドを設定し、その後、本確定表示用処理を終了する。変動終了コマンドには確定表示時間の情報が含まれる。設定された変動終了コマンドは、通常処理（図21）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置82に送信される。報知・演出制御装置82では、当該変動終了コマンドを受信することにより、作動口用表示部43にて確定表示が開始されたこと及びその確定表示時間を把握する。

【0246】

なお、変動終了コマンドの設定処理（送信処理）は省略してもよい。この場合、変動開始コマンド（図24のステップS618）に確定表示時間の情報が含まれるように、当該コマンドを設定する。

【0247】

一方、ステップS701で肯定判定（確定表示中であると判定）した場合には、ステップS705に進み、確定表示時間が経過した否かを判定する。確定表示時間が経過していない場合には本確定表示用処理を終了する。一方、確定表示時間が経過した場合にはステップS706にて高頻度サポートモードを終了させるための高頻度サポートモードの終了用処理を実行する。その後は、ステップS707にて、RAM114の各種フラグ格納エリア114eに格納されている第2作動口用フラグを消去して本確定表示用処理を終了する。

【0248】

なお、各作動口用表示部AS、BSに停止表示された絵柄（停止結果）は、絵柄が停止表示された表示部にて次の遊技回（変動表示）が開始されない場合、確定表示時間の経過後も引き続き停止表示される。このため、次の特図遊技回のための保留記憶が存在しない場合には、新たな保留記憶が発生し、次の遊技回が開始されるまで、直前遊技回の当否抽選の結果に対応した停止結果が表示され続ける。また、大当たり遊技状態又は特別当たり遊技状態に移行した場合にも、これらの遊技状態が終了し、新たな遊技回が開始されるまで、当該遊技状態への移行契機となった遊技回の停止結果が表示され続ける。

【0249】

＜特別当たり遊技状態への移行処理＞

次に、通常処理（図21）におけるステップS304の特別当たり遊技状態への移行処理について図26のフローチャートを参照して説明する。

【0250】

先ず、ステップS801では、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、RAM114の各種フラグ格納エリア114eに大当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。大当たり遊技フラグは、大当たり遊技の実行中であることを示すフラグであり、大当たり遊技の開始に際して格納され、大当たり遊技が終了する場合に消去される。

【0251】

大当たり遊技の実行中でない（大当たり遊技フラグが格納されていない）と判定した場合には、ステップS802に進み、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア114eに特別当たり遊技フラグが格納されているか否かを判定する。特別当たり遊技フラグは、特別当たり遊技の実行中であることを示すフラグである。

【0252】

特別当たり遊技の実行中でない（特別当たり遊技フラグが格納されていない）と判定し

た場合には、ステップ S 8 0 3 に進み、上記各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に上記各種特別当たりフラグ（図 2 4 のステップ S 6 1 5）が格納されているか否かを判定する。すなわち、特別当たりの当選状態であるか否かを判定する。

【0253】

各種特別当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップ S 8 0 4 にて、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終了タイミングでない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。また、上記ステップ S 8 0 1 で肯定判定（大当たり遊技の実行中であると判定）した場合、ステップ S 8 0 3 で否定判定（各種特別当たりフラグが格納されていないと判定）した場合にも、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

10

【0254】

一方、遊技回の終了タイミングであると判定した場合には、ステップ S 8 0 5 にて、特別当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、上記各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に特別当たり遊技フラグを格納したり、特別当たり遊技の開始前において第 2 可変入賞装置 3 2 B が閉状態であることをチェックしたりする。また、本開始処理では、特別当たり遊技の開始に際して第 2 可変入賞装置 3 2 B の開放を開始することなく待機するためのオープニング期間の設定処理を実行する。オープニング期間の設定処理では、RAM 1 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられた第 1 タイマカウンタエリア TC 1 に、オープニング期間に対応した値をセットする。第 1 タイマカウンタエリア TC 1 にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち 2 m s e c 周期で 1 ディクリメントされる。

20

【0255】

続くステップ S 8 0 6 では、特別当たり遊技におけるラウンド遊技の実行回数を設定するものとして、RAM 1 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられたラウンドカウンタエリア RC 1 に「1」をセットする処理を実行する。

【0256】

続くステップ S 8 0 7 では、オープニングコマンドを設定する。この設定されたオープニングコマンドは、通常処理（図 2 1）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置 8 2 に送信される。報知・演出制御装置 8 2 では、受信したオープニングコマンドに基づいて、開閉実行モードに対応した演出の内容を決定し、その決定した演出の内容が実行されるように各種機器を制御する。

30

【0257】

続くステップ S 8 0 8 にて、外部信号設定処理を実行した後、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。外部信号設定処理では、外部出力端子 9 9 に設けられた特別当たり信号用の出力端子の信号出力状態を特別当たり信号出力状態とする。これにより、特別当たり信号用の出力端子が遊技ホール側の管理制御装置に接続されている場合には、当該管理制御装置に特別当たり信号が出力され、当該管理制御装置においてパチンコ機 1 0 にて特別当たりが発生したことを把握することができる。

【0258】

一方、上記ステップ S 8 0 2 で肯定判定（特別当たり遊技の実行中であると判定）した場合には、ステップ S 8 0 9 に進み、オープニング用の待機時間が経過したか否かを判定する。オープニング用の待機時間が経過していない場合には、そのまま本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

40

【0259】

オープニング用の待機時間が経過している場合には、ステップ S 8 1 0 に進み、第 2 可変入賞装置 3 2 B の第 2 大入賞口 3 5 1 を開閉するための特別当たり用開閉処理を実行する。ここで、特別当たり用開閉処理について、図 2 7 のフローチャートを参照しながら説明する。

【0260】

<特別当たり用開閉処理>

50

特別当たり用開閉処理では先ずステップS901にて、第2可変入賞装置32Bの第2大入賞口351を開放中であるか否かを判定する。具体的には、第2可変入賞装置32Bの駆動部353の駆動状態に基づいてかかる判定を行う。第2大入賞口351を開放中ではない場合には、ステップS902にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定すると共に、ステップS903にてRAM114の第1タイマカウンタエリアTC1の値が「0」であるか否かを判定する。

【0261】

ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」である場合又は第1タイマカウンタエリアTC1の値が「0」でない場合には、そのまま本開閉処理を終了する。一方、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でなく且つ第1タイマカウンタエリアTC1の値が「0」である場合には、ステップS904に進み、RAM114の各種フラグ格納エリア114eに特別当たりフラグB又は特別当たりフラグCが格納されているか否かを判定する。

10

【0262】

上記いずれかの特別当たりフラグが格納されている場合には、ステップS905に進み、第2可変入賞装置32Bの開放時間として、第1タイマカウンタエリアTC1に「900」（1.8secに相当）をセットする。一方、上記特別当たりフラグB、Cの何れも格納されていない場合には、ステップS906に進み、第2可変入賞装置32Bの開放時間として、第1タイマカウンタエリアTC1に「50」（0.1secに相当）をセットする。

【0263】

ステップS905又はステップS906の実行後は、ステップS907にて、特別当たり遊技における第2可変入賞装置32Bへの上限入賞個数の設定処理を行う。具体的には、RAM114の各種カウンタエリア114dに設けられた第1入賞カウンタエリアPC1に、上限入賞個数に相当する「10」の値をセットする。

20

【0264】

続くステップS908では、第2可変入賞装置32Bを開状態とすべく、開閉扉352用の駆動部353を駆動状態とする。そして、ステップS909にて、開放コマンドを設定し、本特別当たり用開閉処理を終了する。この設定された開放コマンドは、通常処理（図21）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置82に送信される。

【0265】

また、上記ステップS901にて第2大入賞口351が開状態であると判定した場合には、ステップS910に進み、第1タイマカウンタエリアTC1の値が「0」であるか否かを判定する。第1タイマカウンタエリアTC1の値が「0」ではない場合、ステップS911にて、第2可変入賞装置32Bへの入賞が発生したか否かを判定する。入賞が発生していない場合には、そのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。

30

【0266】

一方、入賞が発生している場合には、ステップS912にて第1入賞カウンタエリアPC1の値を1減算する。続くステップS913では、第1入賞カウンタエリアPC1の値が「0」であるか否かを判定し、「0」でない場合にはそのまま本特別当たり用開閉処理を終了する。

40

【0267】

ステップS913又は上記ステップS910で肯定判定した場合には、第2大入賞口351の閉鎖条件が成立したことを意味する。かかる場合にはステップS914にて第2大入賞口351を閉鎖すべく駆動部353を非駆動状態とする。

【0268】

続くステップS915ではラウンドカウンタエリアRC1の値を1減算し、ステップS916にてエンディングの開始処理を実行する。当該開始処理では、特別当たり遊技のエンディング用に次の遊技回を開始することなく待機するためのエンディング用待機時間を設定する。具体的には、RAM114の各種カウンタエリア114dに設けられた待機時間用カウンタエリアに、ROM113に予め記憶されているエンディング用の待機時間情

50

報をセットする。ここでセットされた待機時間情報の値は、タイマ割込み処理が実行される度に1減算される。

【0269】

その後、ステップS917にて、エンディングコマンドを設定した後に、本大入賞口開閉処理を終了する。この設定されたエンディングコマンドは、通常処理（図21）における外部出力処理にて、報知・演出制御装置82に送信される。

【0270】

図26の特別当たり遊技状態への移行処理の説明に戻り、ステップS810の特別当たり用開閉処理を実行した後は、ステップS811にてラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。また、ステップS812では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。

10

【0271】

一方、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップS813にて特別当たり遊技の終了処理を実行してから、本特別当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップS813の特別当たり遊技の終了処理について図28のフローチャートを参照して説明する。

【0272】

＜特別当たり遊技の終了処理＞

20

特別当たり遊技の終了処理では先ずステップS1001にて、RAM114の各種フラグ格納エリア114eにV入賞フラグが格納されているか否かを判定する。このV入賞フラグは、図19のタイマ割込み処理におけるステップS106のV入賞用処理にて格納されるものである。

【0273】

ここで、ステップS106のV入賞用処理について説明する。また、V入賞に関連する処理として、通常処理におけるステップS307のV振分設定処理について説明する。先ず、図29のフローチャートを参照してステップS307のV振分設定処理について説明する。

【0274】

30

＜V振分設定処理＞

V振分設定処理では先ずステップS1101にて、特別当たり遊技の開始タイミングであるか否かを判定する。開始タイミングである場合には、ステップS1102にてRAM114の各種カウンタエリア114dに設けられた第2タイマカウンタエリアTC2に、1secに相当する「500」をセットする。第2タイマカウンタエリアTC2にセットされた値（カウンタ値）は、タイマ割込み処理が起動される都度、すなわち2msec周期で1ディクリメントされる。

【0275】

続くステップS1103では、上記各種カウンタエリア114dに設けられた振分回数カウンタエリアHCに「1」をセットする。振分回数カウンタエリアHCに記憶されるデータ値（カウンタ値）は、振分部材358の動作回数をMPU112が特定するためのものである。

40

【0276】

ステップS1101にて否定判定した場合、又はステップS1103の処理を実行した後は、ステップS1104に進む。ステップS1104では、振分部材用の駆動部359の駆動状態を把握することにより、振分部材358がV入賞用領域356への振り分け側に位置しているか否かを判定する。振分部材358が排出用領域357への振り分け側に位置している場合は、ステップS1305にて第2タイマカウンタエリアTC2の値が「0」であるか否かを判定する。第2タイマカウンタエリアTC2の値が「0」でないと判定した場合には、本振分設定処理を終了する一方、「0」であると判定した場合には、ス

50

ステップ S 1 1 0 6 にて振分回数カウンタエリア H C の値が「0」であるか否かを判定する。

【0277】

ステップ S 1 1 0 6 で否定判定した場合、すなわち、振分回数カウンタエリア H C の値が「1」である場合は、ステップ S 1 1 0 7 にて、振分部材 3 5 8 を V 入賞用領域 3 5 6 への振り分け側の位置に変位させる。続くステップ S 1 1 0 8 にてタイマカウンタ T C に「1000」（2 s e c に相当）をセットする。ステップ S 1 1 0 8 の実行後又はステップ S 1 1 0 6 で肯定判定した場合は本振分設定処理を終了する。

【0278】

一方、ステップ S 1 1 0 4 で肯定判定した場合、すなわち、振分部材 3 5 8 が V 入賞用領域 3 5 6 への振り分け側に位置している場合は、ステップ S 1 1 0 9 にて第 2 タイマカウンタエリア T C 2 の値が「0」であるか否かを判定し、振分部材 3 5 8 を V 入賞用領域 3 5 6 への振り分け側に位置させる期間が経過したか否かを判定する。ステップ S 1 1 0 9 で肯定判定した場合は、ステップ S 1 1 1 0 にて振分部材 3 5 8 を排出用領域 3 5 7 への振り分け側の位置に変位させた後、ステップ S 1 1 1 1 にて振分回数カウンタエリア H C の値を 1 減算する処理を実行する。ステップ S 1 1 1 1 の実行後又はステップ S 1 1 0 9 で否定判定した場合は、本振分設定処理を終了する。

【0279】

次に、図 30 のフローチャートを参照して V 入賞用処理について説明する。

【0280】

< V 入賞用処理 >

V 入賞用処理では先ずステップ S 1 2 0 1 にて、上記各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に V 入賞フラグが格納されているか否かを判定する。V 入賞フラグが格納されていない場合には、ステップ S 1 2 0 2 に進み、第 2 可変入賞装置 3 2 B に設けられた V 入賞用の検知センサ 3 6 2 の検知状態に基づき、V 入賞が発生したか否か（当該検知センサ 3 6 2 の検知領域を遊技球が通過したか否か）を判定する。

【0281】

V 入賞が発生したと判定した場合には、ステップ S 1 2 0 3 にて、V 入賞の有効期間中であるか否かを判定する。当該有効期間は予め定められる所定期間であり、例えば、特別当たり遊技を実行している期間や振分部材 3 5 8 の V 側振分期間が上記有効期間として設定される。有効期間中でない判定した場合には、ステップ S 1 2 0 4 に進み、報知・演出制御装置 8 2 への送信対象としてエラーコマンドを設定し、その後、本 V 入賞用処理を終了する。設定されたエラーコマンドは、通常処理（図 2 1）の外部出力処理にて報知・演出制御装置 8 2 に送信され、報知・演出制御装置 8 2 では、所定のエラー報知が実行されるように、表示制御装置 2 1 2、表示発光部 6 3 及びスピーカ部 6 4 を制御する。

【0282】

一方、有効期間中であると判定した場合には、ステップ S 1 2 0 5 に進み、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に V 入賞フラグを格納する。続くステップ S 1 2 0 6 では、報知・演出制御装置 8 2 への送信対象として V 入賞コマンドを設定する。V 入賞コマンドは、V 入賞が発生したことを報知・演出制御装置 8 2 に通知するためのコマンドであり、設定された V 入賞コマンドは、通常処理（図 2 1）の外部出力処理にて報知・演出制御装置 8 2 に送信される。報知・演出制御装置 8 2 では、V 入賞コマンドを受信した場合、図柄表示装置 4 1 や表示発光部 6 3、スピーカ部 6 4 にて V 入賞の発生を報知したり、V 入賞を祝福したりする演出等が実行されるように、表示制御装置 2 1 2 等を制御する。

【0283】

ステップ S 1 2 0 6 の実行後、ステップ S 1 2 0 1 で肯定判定した場合又はステップ S 1 2 0 2 で否定判定した場合には、本 V 入賞用処理を終了する。

【0284】

図 28 の特別当たり遊技の終了処理の説明に戻り、ステップ S 1 0 0 1 で V 入賞フラグ

10

20

30

40

50

が格納されていると判定した場合には、ステップ S 1 0 0 2 に進み、特別当たり種別に対応する V 当選フラグをセットする処理を実行する。この処理は、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に格納されている各種特別当たりフラグを参照し、当該特別当たりフラグに対応する V 当選フラグを上記各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に格納するようにして行う。例えば、終了対象の特別当たり遊技が特別当たり結果 A に当選したことを契機とするものであり、上記各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に特別当たりフラグ A が格納されている場合には V 当選フラグとして V 当選フラグ A を格納し、特別当たりフラグ B が格納されている場合には V 当選フラグとして V 当選フラグ B を格納し、特別当たりフラグ C が格納されている場合には V 当選フラグとして V 当選フラグ C を格納する。V 当選フラグは、V 大当たり遊技を開始すべきこと及び V 大当たり遊技の種別を M P U 1 1 2 にて把握するためのフラグである。

10

【0285】

続くステップ S 1 0 0 3 では、上記各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に格納されている V 入賞フラグ、各種特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去する処理を実行する。続くステップ S 1 0 0 4 では、報知・演出制御装置 8 2 への送信対象として V 当選コマンドを設定し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。V 当選コマンドは、V 大当たり遊技が開始されること及び V 大当たり遊技の種別を報知・演出制御装置 8 2 に通知するためのコマンドであり、設定された V 当選コマンドは、通常処理（図 2 1）の外部出力処理にて報知・演出制御装置 8 2 に送信される。報知・演出制御装置 8 2 では、V 当選コマンドを受信した場合、V 大当たり遊技が開始されること及び V 大当たり遊技の種別を報知する演出が図柄表示装置 4 1 等にて実行されるように、表示制御装置 2 1 2 等を制御する。

20

【0286】

一方、上記ステップ S 1 0 0 1 で否定判定（V 入賞フラグが格納されていないと判定）した場合には、ステップ S 1 0 0 5 にて、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に格納されている各種特別当たりフラグ及び特別当たり遊技フラグを消去する処理を実行し、その後、本特別当たり遊技の終了処理を終了する。

【0287】

次に、通常処理（図 2 1）におけるステップ S 3 0 5 の大当たり遊技状態への移行処理について図 3 1 のフローチャートを参照して説明する。なお、本移行処理に含まれる各種処理のうち、前述した特別当たり遊技状態への移行処理に含まれる処理と同様のものについては、適宜説明を簡略化する。

30

【0288】

<大当たり遊技状態への移行処理>

大当たり遊技状態への移行処理では先ずステップ S 1 3 0 1 にて、特別当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。特別当たり遊技の実行中であると判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、特別当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップ S 1 3 0 2 に進み、大当たり遊技の実行中であるか否かを判定する。

【0289】

大当たり遊技の実行中でないと判定した場合には、ステップ S 1 3 0 3 にて、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に各種 V 当選フラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、V 大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。各種 V 当選フラグが格納されていないと判定した場合には、ステップ S 1 3 0 4 に進み、上記各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に各種大当たりフラグ（図 2 4 のステップ S 6 0 9）が格納されているか否かを判定する。すなわち、V 大当たり遊技ではない通常の大当たり遊技を開始すべきか否かを判定する。

40

【0290】

各種大当たりフラグが格納されていないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する一方、各種大当たりフラグが格納されていると判定した場合には、ステップ S 1 3 0 5 に進み、遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。遊技回の終

50

了タイミングでないと判定した場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0291】

ステップS1305で遊技回の終了タイミングであると判定した場合、又は上記ステップS1303で各種V当選フラグが格納されていると判定した場合には、ステップS1306に進み、大当たり遊技の開始処理を実行する。当該開始処理では、RAM114の各種フラグ格納エリア114eに大当たり遊技フラグを格納したり、オープニング期間の設定処理を実行したりする。

【0292】

続くステップS1307では、ラウンド設定処理を実行する。具体的には、上記各種フラグ格納エリア114eに3RフラグA、3RフラグB、9Rフラグ、3RVフラグ、5RVフラグ、10RVフラグの何れが格納されているかを判定する。これらのフラグが格納されていると判定した場合には、ステップS1308に進み、RAM114の各種カウンタエリア114dに設けられたラウンドカウンタエリアRC1の設定を行う。具体的には、3RフラグA、Bが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアRC1に「3」をセットし、9Rフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアRC1に「9」をセットし、3RVフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアRC1に「2」をセットし、5RVフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアRC1に「4」をセットし、10RVフラグが格納されている場合にはラウンドカウンタエリアRC1に「9」をセットする。

【0293】

ステップS1307の実行後は、ステップS1308にてオープニングコマンドを設定し、さらに、ステップS1309にて外部信号設定処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0294】

また、上記ステップS1302で大当たり遊技の実行中であると判定した場合には、ステップS1310に進み、オープニング期間が経過したか否かを判定する。オープニング期間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0295】

一方、オープニング期間が経過したと判定した場合には、ステップS1311に進み、第1可変入賞装置32Aの第1大入賞口321を開閉制御するための大当たり用開閉処理を実行する。大当たり用開閉処理では、第1可変入賞装置32Aの第1大入賞口321が閉鎖中である場合には、ラウンド数カウンタRCが「1」以上であることを条件として、開閉扉322用の駆動部323を駆動状態とすることで第1大入賞口321を開放させる。また、第1大入賞口321が開放中である場合には、当該第1大入賞口321の開放から所定時間（30sec）が経過していること又は所定個数（10個）の遊技球が入賞していることを条件として、駆動部323の駆動状態を停止し、第1大入賞口321を閉鎖させる。

【0296】

ステップS1311の大当たり用開閉処理を実行した後は、ステップS1312にて、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であるか否かを判定する。また、ステップS1313では、エンディング用の待機時間が経過したか否かを判定する。ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」でない場合又はエンディング用の待機時間が経過していない場合には、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。

【0297】

一方、ラウンドカウンタエリアRC1の値が「0」であり、且つエンディング用の待機時間が経過している場合には、ステップS1314にて、大当たり遊技終了時の移行処理を実行し、その後、本大当たり遊技状態への移行処理を終了する。ここで、ステップS1314の大当たり遊技終了時の移行処理について、図32のフローチャートを参照しながら説明する。

【0298】

＜大当たり遊技終了時の移行処理＞

大当たり遊技終了時の移行処理では先ずステップ S 1 4 0 1 にて、R A M 1 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に格納されている連続回数カウンタ C C の更新処理を実行する。具体的には連続回数カウンタ C C を「1」加算する。連続回数カウンタ C C は、高頻度サポートモード中の大当たりの連続回数（所謂連荘数）を特定するためのカウンタである。

【0 2 9 9】

続くステップ S 1 4 0 2 では、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に 3 R フラグ B、9 R フラグ又は各種 V 当選フラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、大当たり遊技の終了後にサポートモードが高頻度サポートに移行する大当たりに対応したフラグが格納されているか否かを判定する。

【0 3 0 0】

上記各フラグのいずれかが格納されていると判定した場合には、ステップ S 1 4 0 3 に進む。ステップ S 1 4 0 3 では、今回の開閉実行モードが高頻度サポートモード中の大当たり又は特別当たりを契機としているかを判定する。ステップ S 1 4 0 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 1 4 0 4 に進む。

【0 3 0 1】

ステップ S 1 4 0 4 では、上述した連続回数カウンタ C C の値が上限（リミッタ）に達しているか否かを判定する。ステップ S 1 4 0 4 にて否定判定をした場合には、ステップ S 1 4 0 5 に進み R A M 1 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられた遊技回数カウンタ G C の設定処理を行う。遊技回数カウンタ G C については、高頻度サポートモードでの第 1 作動口用に係る遊技回の実行回数をカウントするための第 1 作動口用の遊技回数カウンタ G C 1 と、高頻度サポートモードでの第 2 作動口 3 4 に係る遊技回の実行回数をカウントするための第 2 作動口用の遊技回数カウンタ G C 2 と、高頻度サポートモードでの第 1 作動口 3 3 に係る遊技回及び第 2 作動口 3 4 に係る遊技回の実行回数をカウントするための遊技回数カウンタ G C 3 とに大別される。例えば、今回の大当たり結果が 3 R 大当たり B である場合には、遊技回数カウンタ G C 1 ～ G C 3 に各々「1 0 0」をセットする（図 1 5 及び図 1 7 参照）。

【0 3 0 2】

続くステップ S 1 4 0 6 では、上記各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に高頻度サポートモードフラグを格納し、次いで、サポートモードが高頻度サポートモードに移行することを報知・演出制御装置 8 2 に通知するための高頻度サポートモードコマンド（高頻度サポート設定情報）を、報知・演出制御装置 8 2 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S 1 4 0 6 の実行後は、ステップ S 1 4 0 7 に進む。ステップ S 1 4 0 7 では、各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に格納されている各種大当たりフラグ、V 当選フラグ、大当たり遊技フラグを消去し、本大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。

【0 3 0 3】

ステップ S 1 4 0 4 の説明に戻り、当該ステップ S 1 4 0 4 にて肯定判定をした場合、すなわち連続回数カウンタ C C の値が上限に達している場合には、ステップ S 1 4 0 8 に進む。ステップ S 1 4 0 8 では連続回数カウンタ C C をリセット（ゼロクリア）する。その後は、ステップ S 1 4 0 7 にてフラグを消去した後、本大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。

【0 3 0 4】

ステップ S 1 4 0 3 の説明に戻り、当該ステップ S 1 4 0 3 にて否定判定をした場合、すなわち今回の開閉実行モードが低頻度サポートモード中の大当たり又は特別当たりを契機としている場合には、ステップ S 1 4 0 9 にて進み、R A M 1 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられた遊技回数カウンタ G C の設定処理を行う。例えば、今回の大当たり結果が 3 R 大当たり B である場合には、遊技回数カウンタ G C 1 に「7」、遊技回数カウンタ G C 2 に「1」、遊技回数カウンタ G C 3 に「7」を各々セットする（図 1 5 及び図 1 7 参照）。その後は、ステップ S 1 4 0 6、S 1 4 0 7 の各処理を実行した後、本大当たり終了時の移行処理を終了する。

【0305】

ステップS1402の説明に戻り、当該ステップS1402にて否定判定をした場合、すなわちRAM114の各種フラグ格納エリア114eに3RフラグAが格納されている場合には、ステップS1410に進む。ステップS1410では、今回の開閉実行モードが高頻度サポートモード中の大当たりを契機とするものであるかを判定する。ステップS1410にて否定判定をした場合には上記ステップS1408及びステップS1407の各処理を実行した後、本大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。一方、ステップS1410にて肯定判定をした場合には、ステップS1404～S1408の各処理を実行した後、本大当たり遊技終了時の移行処理を終了する。

【0306】

次に、図25の確定表示用処理におけるステップS708の高頻度サポートモードの終了用処理について、図33のフローチャートを参照して説明する。

【0307】

高頻度サポートモードの終了用処理では先ず、ステップS1501にて、RAM114の各種フラグ格納エリア114eに高頻度サポートフラグが格納されているか否かを判定する。すなわち、現在のサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定する。

【0308】

高頻度サポートフラグが格納されていないと判定した場合には、高頻度サポートモードの終了用処理を終了する一方、高頻度サポートフラグが格納されていると判定した場合には、ステップS1502に進み、遊技回数カウンタGCの値を「1」減算する処理を実行する。具体的には、今回の遊技回が第1作動口33に係る遊技回である場合には遊技回数カウンタGC1，GC3の値を「1」減算し、今回の遊技回が第2作動口34に係る遊技回である場合には遊技回数カウンタGC2，GC3の値を「1」減算する。

【0309】

続くステップS1503では、遊技回数カウンタGC（詳しくは遊技回数カウンタGC1～GC3の何れか）の値が「0」であるか否かを判定する。遊技回数カウンタGCの値が「0」でないと判定した場合には、高頻度サポートモードの終了用処理を終了する。遊技回数カウンタGCの値が「0」であると判定した場合には、ステップS1504に進み、上記各種フラグ格納エリア114eに格納されている高頻度サポートフラグを消去する。これにより、高頻度サポートモードが終了し、サポートモードが低頻度サポートモードに移行する。

【0310】

ステップS1504の実行後は、ステップS1505にて、スルーゲート用表示部44における絵柄の変動表示中であるか否かを判定する。絵柄の変動表示中であると判定した場合には、ステップS1506に進み、スルーゲート35に係る開放抽選の結果が開放結果であるか否かを判定する。開放結果である場合には、ステップS1507に進み、スルーゲート用表示部44に停止表示される絵柄を外れ結果に対応するものに変更する処理を実行する。すなわち、本実施の形態では、スルーゲート用表示部44における絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードが終了した場合、停止結果を強制的に外れ結果に書き換えるように構成されている。このため、高頻度サポートモードの終了前に行われた開放抽選において開放結果となっていたとしても、高頻度サポートモードの終了後、当該当選結果に基づく電動役物34aの役物開閉遊技は実行されない。なお、スルーゲート用表示部44にて外れ結果を確定表示している最中に高頻度サポートモードが終了した場合には、既に停止結果を表示しているため、上述した変更は実行されない。

【0311】

ステップS1507の実行後又はステップS1506で否定判定した場合には、ステップS1508に進み、スルーゲート用表示部44における絵柄の変動表示を終了させる処理を実行する。すなわち、スルーゲート用表示部44における絵柄の変動表示中に高頻度サポートモードが終了した場合には、当該サポートモードの終了タイミングにてスルーゲ

10

20

30

40

50

ート用表示部 4 4 における絵柄の変動表示を終了させるようにする。これにより第 2 作動口 3 4 への入賞が優遇された状態は高頻度サポートモードの終了に伴って終了することとなる。

【0312】

ステップ S 1 5 0 8 の実行後又はステップ S 1 5 0 5 で否定判定をした場合には、ステップ S 1 5 0 9 に進み、高頻度サポートモードが終了したことを報知・演出制御装置 8 2 に通知するための高頻度サポート終了コマンドを、報知・演出制御装置 8 2 への送信対象のコマンドとして設定する。ステップ S 1 5 0 9 の実行後は、高頻度サポートモードの終了用処理を終了する。

【0313】

次に、通常処理（図 2 1）におけるステップ S 3 0 6 の電役サポート用処理について図 3 4 及び図 3 5 のフローチャートを参照して説明する。

【0314】

＜電役サポート用処理＞

図 3 4 に示すように、電役サポート用処理においては先ず、ステップ S 1 6 0 1 にて、サポート中であるか否かを判定する。具体的には、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e にサポート中フラグ格納エリアにサポート中フラグが格納されているか否かを判定する。サポート中フラグは、第 2 作動口 3 4 の電動役物 3 4 a を開状態へ切り替える際に格納され、閉状態へ復帰させる際に消去されるフラグである。

【0315】

サポート中フラグが格納されていない場合にはステップ S 1 6 0 2 に進み、R A M 1 1 4 の各種フラグ格納エリア 1 1 4 e に設けられたサポート当選フラグ格納エリアにサポート当選フラグが格納されているか否かを判定する。サポート当選フラグは、電動役物 3 4 a を開状態とするか否かの開放抽選に当選した場合に格納され、サポート中フラグが格納される場合に消去されるフラグである。

【0316】

サポート当選フラグが格納されていない場合にはステップ S 1 6 0 3 に進み、R A M 1 1 4 の各種カウンタエリア 1 1 4 d に設けられたタイマカウンタ T C S の値が「0」か否かを判定する。タイマカウンタ T C S の値が「0」でない場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。

【0317】

タイマカウンタ T C S の値が「0」である場合にはステップ S 1 6 0 4 に進み、スルーゲート用表示部 4 4 における絵柄の変動表示の終了タイミングであるか否かを判定する。変動表示の終了タイミングである場合には、ステップ S 1 6 0 5 にて、外れ表示を設定し且つタイマカウンタ T C S に「2 5 0」（0. 5 s e c に相当）をセットした後に、本電役サポート用処理を終了する。外れ表示が設定されることにより外れ表示を停止表示した状態でスルーゲート用表示部 4 4 における絵柄の変動表示が終了され、この外れ表示が 0. 5 s e c に亘って継続されることとなる。

【0318】

タイマカウンタ T C S の値が「0」であって変動表示の終了タイミングでない場合にはステップ S 1 6 0 6 に進み、役物保留記憶数 S N の値が「0」より大きいかな否かを判定する。役物保留記憶数 S N の値が「0」である場合には、そのまま本電役サポート用処理を終了する。役物保留記憶数 S N の値が「0」より大きい場合には、ステップ S 1 6 0 7 にてサポートモードが高頻度サポートモードとなっているかな否かを判定する。

【0319】

高頻度サポートモード中である場合にはステップ S 1 6 0 7 にて肯定判定をし、ステップ S 1 6 0 8 に進む。ステップ S 1 6 0 8 では電動役物 3 4 a によるサポートを行うかな否かを抽選（開放抽選）により決定する。具体的には、電役保留エリア 1 1 4 c の役物保留球格納エリアに記憶されている値をシフトし、実行エリア A E にシフトされた開放乱数カウンタ C 4 の値と R O M 1 1 3 の当否テーブル記憶エリア 1 1 3 a に記憶されている高頻

10

20

30

40

50

度サポートモード用の抽選テーブルとを参照して当該開放抽選を行う。また、開放抽選と同時にタイマカウンタTCSに「100」（0.2secに相当）をセットする。なお、タイマカウンタTCSはタイマ割込み処理が起動される度に1ディクリメントされる。以降は、タイマカウンタTCSの値が「0」になるまで、すなわち0.2secに亘ってスルーゲート用表示部44における絵柄の変動表示が継続される。

【0320】

続くステップS1609では、ステップS1608の開放抽選の結果が当選結果（開放結果）すなわちサポート当選であるか否かを判定する。サポート当選でない場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。サポート当選である場合には、ステップS1610にてRAM114の各種フラグ格納エリア114eにサポート当選フラグをセットして本電役サポート用処理を終了する。

10

【0321】

低頻度サポートモード中である場合にはステップS1607にて否定判定をし、ステップS1611に進む。ステップS1611では電動役物34aによるサポートを行うか否かを抽選（開放抽選）により決定する。具体的には、電役保留エリア114cの役物保留球格納エリアに記憶されている値をシフトし、実行エリアAEにシフトされた開放乱数カウンタC4の値とROM113の当否テーブル記憶エリア113aに記憶されている低頻度サポートモード用の抽選テーブルとを参照して当該開放抽選を行う。また、開放抽選と同時にタイマカウンタTCSに「20000～30000」（すなわち400～600secに相当）をセットする。以降は、タイマカウンタTCSの値が「0」になるまで、すなわち400～600secに亘ってスルーゲート用表示部44における絵柄の変動表示が継続される。

20

【0322】

続くステップS1612では、ステップS1611の開放抽選の結果が当選結果（開放結果）すなわちサポート当選であるか否かを判定する。サポート当選でない場合にはそのまま本電役サポート用処理を終了する。サポート当選である場合には、ステップS1613にてRAM114の各種フラグ格納エリア114eにサポート当選フラグをセットして本電役サポート用処理を終了する。

【0323】

なお、高頻度サポートモードにてサポート当選となる確率（詳しくは190/200）は、低頻度サポートモードにてサポート当選となる確率（詳しくは1/200）よりも高くなっており、高頻度サポートモードの方が優遇されている。

30

【0324】

ステップS1602の説明に戻り、RAM114の各種フラグ格納エリア114eにサポート当選フラグが格納されている場合には、ステップS1602にて肯定判定をし、ステップS1614に進み、タイマカウンタTCSの値が「0」であるか否かを判定する。タイマカウンタTCSの値が「0」でない場合には、スルーゲート用表示部44における絵柄の変動表示中であるため、そのまま本電役サポート用処理を終了する。タイマカウンタTCSの値が「0」である場合には、ステップS1615にて、当たり表示を設定する。これにより、当たり表示を停止表示した状態でスルーゲート用表示部44における絵柄の変動表示が終了される。続くステップS1616では、各種フラグ格納エリア114eにサポート中フラグをセットし、当該各種フラグ格納エリア114eに格納されているサポート当選フラグを消去した後に、本電役サポート用処理を終了する。

40

【0325】

ステップS1601の説明に戻り、当該ステップS1601にて肯定判定をした場合、すなわちRAM114の各種フラグ格納エリア114eにサポート中フラグが格納されている場合には、ステップS1317に進み、電動役物34aを開閉制御するための電役開閉処理を実行した後に、本電役サポート用処理を終了する。以下、図35を参照して、電役開閉処理について説明する。

【0326】

50

<電役開閉処理>

電役開閉処理においては先ず、ステップS 1 7 0 1にて電動役物3 4 aが開放中であるか否かを判定する。電動役物3 4 aが開放中であるか否かは、電動役物駆動部3 4 bが駆動状態であるか否かで判定する。電動役物3 4 aが開放されている場合にはステップS 1 7 0 2に進み、高頻度サポートモードにおける最終遊技回において作動口用表示部4 3における絵柄の確定表示が終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS 1 7 0 2にて否定判定をした場合には、ステップS 1 7 0 3に進む。

【0 3 2 7】

ステップS 1 7 0 3では、第2作動口3 4について開放後の入賞数が上限（本実施の形態では「1 0」個）に達しているか否かを判定する。ステップS 1 7 0 3にて否定判定をした場合には、ステップS 1 7 0 4に進みタイマカウンタT C Sの値が「0」か否かを判定する。

10

【0 3 2 8】

タイマカウンタT C Sの値が「0」でない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。これに対して、タイマカウンタT C Sの値が「0」である場合、又はステップS 1 7 0 3にて入賞数が上限に達していると判定している場合には、ステップS 1 7 0 5に進む。ステップS 1 7 0 5では、電動役物3 4 aを閉状態に切り替える（復帰させる）閉鎖処理を行う。その後、ステップS 1 7 0 6にて各種フラグ格納エリア1 1 4 eに格納されているサポート中フラグを消去し、本電役開閉処理を終了する。

【0 3 2 9】

20

ステップS 1 7 0 2の説明に戻り、当該ステップS 1 7 0 2にて肯定判定をした場合、すなわち高頻度サポートモードにおける最終遊技回において作動口用表示部4 3における絵柄の確定表示が終了するタイミングである場合には、ステップS 1 7 0 5にて開閉処理を実行し、その後ステップS 1 7 0 6にてサポート中フラグを消去して、本電役開閉処理を終了する。つまり、本実施の形態においてはサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わる場合には、電動役物3 4 aが強制的に閉状態に切り替えられ、低頻度サポートモードへの切り替え後の第2作動口3 4への入賞を実質的に不可となるように構成されている。

【0 3 3 0】

なお、低頻度サポートモードへの切り替え後の第2作動口3 4への入賞を実質的に不可となるように構成することができるのであれば、電動役物3 4 aを強制的に閉状態に切り替えるタイミングを任意に変更してもよい。例えば、高頻度サポートモードにおける最終遊技回において作動口用表示部4 3における絵柄の確定表示が開始されるタイミングである場合には電動役物3 4 aを強制的に閉状態に切り替える構成とすることも可能である。

30

【0 3 3 1】

ステップS 1 7 0 1の説明に戻り、電動役物3 4 aが開放中でない場合にはステップS 1 7 0 1にて否定判定をし、ステップS 1 7 0 7に進む。ステップS 1 7 0 7では、タイマカウンタT C Sが「0」であるか否かを判定する。タイマカウンタT C Sが「0」でない場合には、そのまま本電役開閉処理を終了する。タイマカウンタT C Sが「0」である場合には、ステップS 1 7 0 8にて、電動役物3 4 aを開状態に切り替える開放処理を実行する。

40

【0 3 3 2】

その後、ステップS 1 7 0 9にて高頻度サポートモード中であるか否かを判定する。高頻度サポートモード中である場合には、ステップS 1 7 1 0にてタイマカウンタT C Sに「1 5 0 0」（3 s e cに相当）をセットした後に、本電役開閉処理を終了する。一方、低頻度サポートモード中である場合には、ステップS 1 4 1 0にてタイマカウンタT C Sに「4 0」（0. 0 8 s e cに相当）をセットした後に、本電役開閉処理を終了する。

【0 3 3 3】

<基本的な遊技の流れについて>

次に、本パチンコ機1 0の基本的な遊技の流れについて図3 6を参照して説明する。図

50

36は各遊技状態の関係を示すブロック図である。

【0334】

既に説明したように、サポートモードが低頻度サポートモードとなる通常遊技状態では、第2作動口34への入賞を見込めないものとなっている。このため、遊技者は、いわゆる左打ちを行って左ルートに遊技球を打ち出し、第1作動口33への入賞を狙って遊技することになる。

【0335】

第1作動口33への入賞が発生した場合には、当該入賞に基づいて当否抽選が実行される。当該当否抽選により3R大当たりA又は3R大当たりBに当選した場合には、第1可変入賞装置32Aが複数ラウンド（例えば3ラウンド）に亘って開閉される大当たり遊技状態へと移行する。第1可変入賞装置32Aには右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっているため、遊技者は、発射ハンドル60の回動操作量を増大させ、右ルートに遊技球を打ち出して遊技することになる（所謂右打ち）。

【0336】

詳細については後述するが、この大当たり遊技状態が3R大当たりA及び3R大当たりBの何れを契機としたものであるかについては、大当たり遊技状態中に図柄表示装置41等にて実行される演出により遊技者に明示される。そして、当該大当たり遊技状態終了後は、3R大当たりAを契機としている場合には通常遊技状態へ移行（復帰）する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第1作動口33への入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。これに対して、今回の大当たり遊技状態が3R大当たりBを契機としている場合には、通常遊技状態と比較して遊技者に有利な特殊遊技状態へ移行する。

【0337】

特殊遊技状態については、サポートモードが高頻度サポートモードとなり第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数が「1」回となる第1特殊遊技状態と、サポートモードが高頻度サポートモードとなり第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数が「100」回となる第2特殊遊技状態と、サポートモードが低頻度サポートモードとなるものの第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態中に取得された第2作動口34に係る保留によって当該第2作動口34に係る遊技回が実行される第3特殊遊技状態とで構成されている。通常遊技状態中の3R大当たりBを契機とした大当たり遊技状態が終了した後は、第1特殊遊技状態に移行する。

【0338】

第1特殊遊技状態においては、サポートモードが高頻度サポートモードとなることで第2作動口34への入賞を発生させやすくなる。第2作動口34には右ルートを流下する遊技球のみが入賞可能となっている。このため、第1特殊遊技状態への移行に際しては、大当たり遊技の終了後も引き続き右打ちを行うよう促す報知が実行される。

【0339】

第1特殊遊技状態は、終了基準回数（1回）の第2作動口34に係る遊技回が終了するまで継続する。既に説明したように、第2作動口34への入賞に基づく抽選においては、第1作動口33への入賞に基づく抽選よりも特別当たりとなる確率が高くなるように優遇されており、特別当たりを含めた実質的な当選確率は $1/200 \rightarrow 1/3$ に急上昇することとなる。

【0340】

第1特殊遊技状態中は第2作動口34に係る遊技回が1回のみ実行される。このため、第1特殊遊技状態中に当選結果となる確率は凡そ $1/3$ である。第1特殊遊技状態中の遊技回が外れ結果となった場合には、第3特殊遊技状態へ移行する。本実施の形態では、第2作動口34について保留数の上限を4個とする保留機能を有している。このため、高頻度サポートモードの終了時（第2作動口34に係る1回目の遊技回の終了時）において第2作動口34に係る保留情報が4個記憶されていれば、高頻度サポートモードの終了後も4回に亘って第2作動口34への入賞に基づく当否抽選を受けることが可能になる。つま

り、サポートモードが低頻度サポートモードに移行し、内部的には通常遊技状態であっても、高頻度サポートモード終了時点での第2作動口34に係る保留数分だけ、上記特殊遊技状態が延長（継続）される。ちなみに、第2作動口34に係る当否抽選を4回行う中で特別当たり当選する確率（継続率）は、約80%となっている。そして、高頻度サポートモード分（1回分）も合わせたトータルの継続率は約87%となる。

【0341】

第3特殊遊技状態中の4回の遊技回が何れも外れ結果となり、第2作動口34に係る保留情報が全て消化された場合には、上記通常遊技状態に復帰することとなる。つまり、特別当たり及び大当たりのいずれも発生することなく第2作動口34に係る保留を使い切ってしまった場合には、特殊遊技状態から通常遊技状態に降格する。この場合、遊技者は、遊技球の発射態様を左打ちに戻し、再び第1作動口33への入賞に基づく大当たりを目指して遊技することになる。

10

【0342】

これに対して、第3特殊遊技状態中に特別当たりB～Cの何れかとなった場合には、特別当たり遊技状態に移行する。特別当たり遊技状態においては、上述した高頻度入賞態様で第2可変入賞装置32Bが開閉される特別当たり遊技が実行される。第2可変入賞装置32Bには右ルートを下流する遊技球のみが入賞可能となっているため、特別当たりが発生した場合、遊技者は右打ちを行って遊技することになる。そして、当該特別当たり遊技においてV入賞が発生させた場合には、特別当たり遊技の終了後、第1可変入賞装置32Aが複数ラウンド（2ラウンド、4ラウンド、9ラウンド）に亘って開閉されるV大当たり遊技状態に移行する。

20

【0343】

因みに、本実施の形態における第2作動口34については右ルートの途中位置に配置されており（図4参照）、電動役物34aが開状態となっている場合には右ルートを下流する遊技球が第2作動口34を迂回不可となるように構成されている。高頻度入賞態様で特別当たり遊技が実行される場合の第2可変入賞装置32Bの開放時間（1.8sec）は、遊技球の発射周期（0.6sec）よりも長く、通常の態様で遊技球を発射させていれば、第2可変入賞装置32Bへの入賞を簡単に発生させることが可能となっている。

【0344】

また、高頻度入賞態様の下では、第2可変入賞装置32Bが開状態とされる期間と、振分部材358がV入賞用領域356側に配置される期間とが重複し、第2可変入賞装置32Bに入賞した遊技球がV入賞用領域356側に振り分けられやすくなっている。このため、第2可変入賞装置32Bへの入賞を発生させることで、V入賞が必ず発生又はほぼ発生する。つまり、特別当たり当選が発生することで、ほぼ確実にV大当たりの発生を見込めるものとなっている。第3特殊遊技状態中の特別当たりを契機としたV大当たり遊技状態の終了後は、第1特殊遊技状態へ移行する。

30

【0345】

このように、V大当たりの発生確率は、第2作動口34に係る当否抽選における特別当たり当選の確率と同じ又は近似するが、当該特別当たり当選の確率は、第1作動口33に係る当否抽選における大当たり当選の確率よりも高い1/3となっている。故に、主として第2作動口34に係る遊技回が進行する特殊遊技状態においては、大当たり（V大当たり）を高確率で発生させることができる。つまり、本パチンコ機10における高頻度サポートモードは、遊技者の感覚として、大当たりの当選確率が高められた高確率モード（いわゆる確変状態又は高確率状態）と同等の遊技状態となっている。

40

【0346】

ここで、第1特殊遊技状態中に特別当たりA～Cの何れかとなった場合には、特別当たり遊技状態に移行する。特別当たり遊技状態においては、上述した高頻度入賞態様で第2可変入賞装置32Bが開閉される特別当たり遊技が実行される。第2可変入賞装置32Bには右ルートを下流する遊技球のみが入賞可能となっているため、特別当たりが発生した場合、遊技者は右打ちを行って遊技することになる。そして、当該特別当たり遊技におい

50

てV入賞を発生させた場合には、特別当たり遊技の終了後、第1可変入賞装置32Aが複数ラウンド（2ラウンド、4ラウンド、9ラウンド）に亘って開閉されるV大当たり遊技状態に移行する。

【0347】

V大当たりが発生した場合の大当たり種別の振り分けは、ラウンド数が異なる2RV大当たりと4RV大当たりと9RV大当たりとがあるものの、これらはいずれもV大当たり遊技終了後のサポートモードが高頻度サポートモードに移行するか否かが滞在していた特殊遊技状態とリミッタの作動との関係に左右される構成となっている。

【0348】

具体的には、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態中の特別当たりを契機として2RV大当たり、4RV大当たり、9RV大当たりとなった場合には、高頻度サポートモード下における大当たりの連続回数が上述した上限に達していないこと（リミッタ非作動）を条件として第2特殊遊技状態へ移行する。これに対して、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態中の特別当たりを契機として2RV大当たり、4RV大当たり、9RV大当たりとなった場合には、高頻度サポートモード下における大当たりの連続回数が上述した上限に達していること（リミッタ作動）を条件として第3特殊遊技状態へ移行する。高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態中の特別当たりを契機として2RV大当たり、4RV大当たり、9RV大当たりとなった場合には、高頻度サポートモード下における大当たりの連続回数が上述した上限に達していないこと（リミッタ非作動）を条件として第2特殊遊技状態へ移行する。また、低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態中の特別当たりを契機として2RV大当たり、4RV大当たり、9RV大当たりとなった場合には第1特殊遊技状態へ移行する。

【0349】

なお、第2作動口34に係る当否抽選では、特別当たり抽選と併せて大当たり抽選も行われており、大当たりに当選することがある。この場合は、第1可変入賞装置32Aが開閉される大当たり遊技が実行される。当該大当たり遊技の終了後は、高頻度サポートモード下における大当たりの連続回数が上述した上限に達していないこと（リミッタ非作動）を条件としてサポートモードが高頻度サポートモードとなる第1特殊遊技状態又は第2特殊遊技状態に移行する。具体的には、リミッタ非作動時は第2特殊遊技状態へ移行し、リミッタ作動時は第3特殊遊技状態へ移行する。

【0350】

つまり、特殊遊技状態において第2作動口34に係る当否抽選により大当たりに当選することによっても、V大当たりを高確率で発生させることが可能な遊技状態をループさせることができる。但し、この場合の大当たり当選確率は1/200となっており、特別当たり当選確率よりも低くなっているため、特殊遊技状態においては特別当たり→V大当たりを発生させる遊技がメインとなる。

【0351】

なお、本パチンコ機10では、第1作動口33に係る当否結果にも特別当たり結果が含まれているため、通常遊技状態において第1作動口33に係る当否抽選に基づく特別当たりが発生し得る。但し、この場合の特別当たり遊技は、低頻度入賞態様で第2可変入賞装置32Bが開閉制御されるため、V入賞が発生せず、V大当たり遊技が実行されないものとなっている。

【0352】

既に説明したように、右ルートへ遊技球を発射している場合には、第1作動口33への入賞が回避される構成となっている。但し、特殊遊技状態への移行直後には通常遊技状態中に取得された第1作動口33に係る保留情報が残り、且つ第2作動口34に係る保留情報が未取得となっている可能性がある。第1作動口33に係る保留情報よりも第2作動口34に係る保留情報の方が優先的に消化される構成とはなっているものの、第2作動口34に係る保留情報が取得されていない場合には特殊遊技状態において第1作動口33に係

る遊技回が実行され得る。第2作動口34に係る遊技結果については第1作動口33に係る遊技結果よりも遊技者に有利となるように有利度に差が設けられているものの、第2作動口34に係る遊技回が実行されることなく又は実行される回数が不十分なまま高頻度サポートモードが終了することは遊技者にとって大きな不利益になると懸念される。

【0353】

この点、本実施の形態においては、既に説明したように高頻度サポートモードの終了基準回数が作動口毎に設定されており、特殊遊技状態中は第1作動口33に係る遊技回（詳しくは4回分）が実行されたとしても、それによって第2作動口34に係る遊技回が実行される前に高頻度サポートモードが終了することを回避している。

【0354】

そして、特殊遊技状態への移行後に第1作動口33に係る保留が残っている場合には、それら保留を速やかに消化されるように作動口用表示部43における絵柄の変動表示時間が短縮される構成となっていることを特徴の1つとしている。以下、図37を参照して、各遊技状態と作動口用表示部43における絵柄の変動表示時間を決定するためのモードである変動表示モードとの関係について補足説明する。

【0355】

<変動表示モード>

上記変動表示モードは、通常遊技状態及び第3特殊遊技状態に対応する第1変動表示モードと、第1特殊遊技状態及び第2特殊遊技状態に対応する第2変動表示モードとを有している。通常遊技状態及び第3特殊遊技状態が低頻度サポートモードに対応しており、第1特殊遊技状態及び第2特殊遊技状態が高頻度サポートモードに対応している点に鑑みれば、第1変動表示モードは低頻度サポートモードに対応付られた変動表示モードであり、第2変動表示モードは高頻度サポートモードに対応付られた変動表示モードであるとも言える。

【0356】

第1変動表示モードにおいては、第1作動口用表示部ASにおける絵柄の変動表示時間が遊技結果（外れ結果、当たり結果）に応じて差別化されているのに対して、第2作動口用表示部BSにおける絵柄の変動表示時間については何れの遊技結果（外れ結果、当たり結果）においても同様となるように統一されている。詳しくは、第1作動口33に係る遊技回が外れ結果である場合には、変動表示時間が2～15secとなるように構成されている。具体的には、遊技回の開始時に第1作動口33に係る後続の保留情報が多くなることで、変動表示時間が短くなるように設定されている。第1作動口33に係る遊技回が外れ結果である場合の一部（外れリーチ）と当たり結果である場合とについては、変動表示時間が30～60secとなるように構成されている。当該変動表示時間は、当たり結果の場合には相対的に長いものが選択されやすく、外れ結果の場合には相対的に短いものが選択されやすくなっている。これに対して、第2作動口34に係る遊技回については、変動表示時間が30～35secとなるように構成されており、遊技結果による差は生じない構成となっている。

【0357】

第2変動表示モードにおいても、第1作動口用表示部ASにおける絵柄の変動表示時間が遊技結果（外れ結果、当たり結果）に応じて差別化されているのに対して、第2作動口用表示部BSにおける絵柄の変動表示時間については何れの遊技結果（外れ結果、当たり結果）においても同様となるように統一されている。詳しくは、第1作動口33に係る遊技回が外れ結果である場合には、変動表示時間が1secとなるように構成されている。これに対して、第1作動口33に係る遊技回が当たり結果である場合には、変動表示時間が20～25secとなるように構成されている。また、第2作動口34に係る遊技回については、外れ結果及び当たり結果の何れの場合であっても、変動表示時間が20～25secとなるように構成されている。

【0358】

次に、図38及び図39を参照して、遊技の流れについて例示する。図38は通常遊技

10

20

30

40

50

状態から特殊遊技状態へ移行した後にリミッタ作動前に特殊遊技状態のループが終了する場合の遊技の流れを例示しており、図39は通常遊技状態から特殊遊技状態へ移行した後にリミッタ作動までの特殊遊技状態がループする場合の遊技の流れを例示している。

【0359】

図38に示す例では、通常遊技状態中の大当たり（3R大当たりB）を契機として大当たり遊技状態へ移行し、大当たり遊技状態の終了後に高頻度サポートモード且つ第2変動表示モード対応の第1特殊遊技状態へ移行している。この第1特殊遊技状態中に右ルートへ発射された遊技球が第2作動口34へ入賞することで当該第2作動口34に係る遊技回が実行され、当該遊技回の最中に第2作動口34に係る4つの保留情報が新たに取得されている。

10

【0360】

第1特殊遊技状態にて実行される今回の遊技回は外れ結果に対応しているため、第1特殊遊技状態終了に伴って低頻度サポートモード且つ第1変動表示モード対応の第3特殊遊技状態に移行している。第3特殊遊技状態においては第2作動口34に係る残りの保留情報の1つが特別当たり結果に対応しており、当該特別当たり結果を契機として特別当たり遊技状態に移行している。この特別当たり遊技状態にてV入賞が発生し、当該V入賞を契機としてV大当たり遊技状態に移行している。

【0361】

V大当たり遊技状態終了後は、再び第1特殊遊技状態へ移行している。今回の第1特殊遊技状態についても外れ結果に対応しており、第2作動口34に係る残りの保留情報についても全て外れ結果に対応している。このため、第1特殊遊技状態への移行後は、第3特殊遊技状態を経由して、通常遊技状態へ復帰している。

20

【0362】

次に、図39に示す例では、通常遊技状態中の大当たり（3R大当たりB）を契機として大当たり遊技状態へ移行し、大当たり遊技状態の終了後に高頻度サポートモード且つ第2変動表示モード対応の第1特殊遊技状態へ移行している。この第1特殊遊技状態中に右ルートへ発射された遊技球が第2作動口34へ入賞することで当該第2作動口34に係る遊技回が実行され、当該遊技回の最中に第2作動口34に係る4つの保留情報が新たに取得されている。

【0363】

第1特殊遊技状態にて実行される今回の遊技回は特別当たり結果に対応している。第1特殊遊技状態終了後は特別当たり遊技状態に移行し、この特別当たり遊技状態にてV入賞が発生することでV大当たり遊技状態に移行している。

30

【0364】

V大当たり遊技状態終了後は、高頻度サポートモード且つ第2変動表示モード対応の第2特殊遊技状態へ移行している。第2特殊遊技状態については終了基準回数が100回となっており第2作動口34に係る当たり確率が1/3であることも相まって実質的に第2特殊遊技状態中の次の当たりが濃厚となる。以降は、特別当たり遊技状態→V大当たり遊技状態→第2特殊遊技状態の流れが連続当たり回数＝上限となってリミッタが作動するまでループしている。

40

【0365】

初回の大当たりを含めた連続当たり回数が上限である4回に達することで、V大当たり遊技状態終了後の移行先が低頻度サポートモード且つ第1変動表示モード対応の第3特殊遊技状態となり、高頻度サポートの恩恵下から外れる。第3特殊遊技状態では先の第2特殊遊技状態中に取得済みの残りの保留情報（第2作動口34に係る保留情報）に基づいて遊技が進行することとなる。図39に示す例では、第3特殊遊技状態中に実行される遊技回は何れも外れ結果に対応しており、第2作動口34に係る保留情報を全て消化したことに基づいて通常遊技状態へ復帰している。

【0366】

本実施の形態においては、図柄表示装置41、スピーカ部64、表示発光部63による

50

遊技演出の実行モード（以下、演出モードという）が遊技状態に応じて切り替わる構成となっている。各演出モードについては、図柄表示装置 4 1 の表示画面 G に表示される画像、スピーカ部 6 4 により出力される BGM や効果音、表示発光部 6 3 の発光態様が遊技状態毎に規定されている。以下、図 4 0 及び図 4 1 を参照して、各遊技状態における演出の概要について説明する。図 4 0 及び図 4 1 は各遊技状態における表示画面 G を示す概略図である。

【0367】

<演出概要>

既に説明したように、低頻度サポートモード且つ第 1 変動表示モード対応の通常遊技状態においては第 1 作動口 3 3 に係る遊技回を中心に遊技が進行する。この通常遊技状態において通常演出モードにて遊技が進行する。通常演出モードにおいては表示画面 G に表示される図柄が第 1 作動口 3 3 に係る遊技回に対応している。つまり、表示画面 G においては、第 1 作動口 3 3 に係る遊技回の開始に合わせて図柄のスクロール表示（変動表示）が開始され、遊技回の終了に合わせて遊技結果に対応する図柄組合せが停止表示される。

【0368】

通常遊技状態にて大当たりとなった場合には、大当たりに対応する図柄組合せが有効ライン上に停止表示（確定表示）された後、大当たり遊技状態へ移行する。停止表示される図柄組合せについては 3 R 大当たり A 及び 3 R 大当たり B で共通となっており、図柄組合せから何れの大当たりであるかを特定することは困難となっている。

【0369】

大当たり遊技状態においては、演出モードが通常演出モードから大当たり演出モードに切り替わる。大当たり演出モードにおいては、大当たり遊技中の演出が、遊技進行に伴ってオープニング→ラウンド遊技→エンディングの順に進行する。特に初当たり時のエンディングについては、大当たりの種類によって内容が異なる。3 R 大当たり A 用のエンディングでは大当たりの種類を示す結果報知パートで構成されているのに対して、3 R 大当たり B 用のエンディングでは大当たりの種類を示す上記結果報知パートと、第 1 特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出への導入パートとで構成されている。

【0370】

結果報知パートにおいては表示画面 G の中央に女の子の画像が表示され、この女の子の変身の成否によって大当たりの種類が報知される。具体的には、今回の大当たりが 3 R 大当たり A（すなわち高頻度サポートモードの移行に対応しない大当たり結果）である場合には、変身失敗を示す画像が表示された後に、大当たり遊技状態が終了し、通常遊技状態へ復帰する。通常遊技状態への復帰に伴って演出モードが大当たり演出モードから上記通常演出モードに切り替わる。

【0371】

今回の大当たりが 3 R 大当たり B（すなわち高頻度サポートモードへの移行に対応する大当たり結果）である場合には変身成功を示す画像が表示された後に、エンディングが結果報知パートからチャレンジ演出導入パートへ進む。そして、第 1 特殊遊技状態への移行に伴って演出モードが大当たり演出モードから当該第 1 特殊演出モードに対応する第 1 特殊演出モードに切り替わる。

【0372】

図 4 1 に示すように、第 1 特殊演出モードにおいては、第 2 作動口 3 4 に係る遊技回の開始に合わせて、変身成功後の女の子と妖精との追いかっけが開始される。当該遊技回が特別当たり又は大当たりに対応している場合には、妖精を捕獲した画像が表示されるとともに「V」の図柄組合せが停止表示される。その後は、第 2 特殊遊技状態への移行によって、演出モードも当該第 2 特殊遊技状態に対応するものとなる。第 2 特殊遊技状態における演出モードとしては、第 2 特殊演出モードと第 1 特殊遊技状態中に特殊条件（例えば後続の 4 つの保留全てが当たり結果）が成立した場合に設定される連続演出モードとが設けられている。

【0373】

第2特殊演出モードにおいては、表示画面Gの外縁部分に赤色のエフェクトが追加表示されるとともに、表示画面Gの上部に「Super RUSH」の文字が追加表示される。これらの表示によって第2特殊遊技状態となっている旨が遊技者に教示される。これに対して、連続演出モードにおいては、表示画面Gの中央に女の子の画像が表示され歌唱演出が実行されるとともに表示画面Gの上部に「Seven RUSH」の文字が追加表示される。連続演出モードについては実質的に7回の当たりが確定した場合にのみ移行する演出モードであり、この連続演出モードについては7回の当たり遊技が完了するまで継続されることとなる。つまり、連続演出モードは、特殊遊技状態、特別当たり遊技状態、V大当たり遊技状態の各遊技状態を跨いで一連の歌唱演出を実行する演出モードであり、他の演出モードと比べて演出期間を大きく確保した演出モードである。このような一連の歌唱演出を実行することにより、歌唱演出を実行する上で期間が中途半端になることを回避している。

10

【0374】

第1特殊遊技状態にて実行される遊技回が特別当たり及び大当たりの何れにも対応していない場合（外れである場合）には、妖精を取り逃がした画像が表示されるとともに「失敗」の文字が表示される。その後は、第3特殊遊技状態への移行によって、演出モードも当該第3特殊遊技状態に対応する第3特殊演出モードに切り替わる。

【0375】

第3特殊演出モードにおいては、表示画面Gの外縁部分に青色のエフェクトが追加表示されるとともに、表示画面Gの上部に「RUSH」の文字が追加表示される。これらの表示によって第3特殊遊技状態となっている旨が遊技者に教示される。

20

【0376】

本実施の形態では、遊技状態毎に遊技者に有利な遊技球の発射先（右ルート／左ルート）が変化したり、好ましい遊技球の発射タイミングが異なったりする。このような事情に鑑みて、報知・演出制御装置82のMPU242では各遊技状態における演出用の処理に合わせて発射操作の案内用の処理が実行される構成となっている。ここで、報知・演出制御装置82のMPU242にて定期処理の一環として実行される各種処理について説明する。先ず、図42のフローチャートを参照して、特殊エンディング用処理について説明する。特殊エンディング用処理は、通常遊技状態において大当たり結果となって移行した大当たり遊技状態中に実行される処理である。

30

【0377】

＜特殊エンディング用処理＞

特殊エンディング用処理においては先ず、ステップS1801にて主制御装置81から大当たり用のエンディングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS1801にて肯定判定をした場合にはステップS1802に進む。ステップS1802ではエンディング開始処理を実行する。エンディング開始処理では、エンディングコマンド、詳しくは主制御装置81から受信したエンディングコマンドにエンディング用の演出の概要を示す情報を付加したものを表示制御装置212に送信するとともに、スピーカ部64からエンディング用のBGMの出力を開始し且つ表示発光部63の発光態様をエンディング用の発光態様に切り替える。表示制御装置212では、このエンディングコマンドによる指示に基づいて、エンディング用の表示演出（動画）を開始するように図柄表示装置41を制御する。

40

【0378】

エンディングが開始される時点では既に第1可変入賞装置32Aが閉状態となっている。このため、エンディング開始後も右ルートへ向けた遊技球の発射を続けた場合には持ち球が目減りすることとなる。このような事情に配慮して、本実施の形態に示す遊技機には、遊技者に右ルートへ遊技球を発射すべき状況であるか否かを報知するための機能が付与されている。以下の説明では、右ルートへ遊技球を発射すべき状況である旨の報知を単に「右打ち報知」と称する。

【0379】

50

右打ち報知の態様は大きく2つの態様に大別される。詳しくは、右打ち報知が表示画面Gの中央にて大きく表示される右打ち報知(大)(図43(a)及び図43(b)参照)と、右打ち報知が表示画面Gの隅部にて小さく表示される右打ち報知(小)(図43(c)参照)とに大別される。右打ち報知(大)が実行される場合にはスピーカ部64から右ルートへ向けて遊技球を発射するように促すメッセージとして「右打ち開始」が出力される。

【0380】

大当たり遊技状態においては、オープニングからラウンド遊技に移行する直前に右打ち報知(大)が実行され、その後は、ラウンド遊技中に表示される大当たり用の動画の邪魔にならないように右打ち報知(大)が終了するとともに右打ち報知(小)が開始される。

10

【0381】

図42の説明に戻り、ステップS1802にてエンディング開始処理を実行した後は、ステップS1803に進む。ステップS1802では右打ち報知(小)終了処理を実行する。右打ち報知(小)終了処理では、表示制御装置212に右打ち報知(小)終了コマンドを出力する。表示制御装置212では、右打ち報知(小)終了コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置41の表示画面Gに表示中の右打ち報知(小)用の画像を非表示とする。これにより、エンディングを構成する結果報知パート中においては右打ち報知が回避されることとなる。ステップS1803の処理を実行した後は、そのまま本特殊エンディング用処理を終了する。

【0382】

20

ステップS1801にて否定判定をした場合、すなわち大当たり用のエンディングコマンドを受信していない場合にはステップS1804に進む。ステップS1804では、結果報知パート中であるか否かを判定する。ステップS1804にて肯定判定をした場合には、ステップS1805に進む。ステップS1805では、今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果が高頻度サポートモードに対応する大当たり結果(3R大当たり結果B)であるか否か、すなわち当該大当たり遊技状態の終了後に高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態へ移行するか否かを報知するタイミング(当否結果報知タイミング)であるか否かを判定する。ステップS1805にて肯定判定をした場合には、ステップS1806に進み、当否結果報知処理を実行した後、本特殊エンディング用処理を終了する。当否結果報知処理では、表示制御装置212に当否結果報知用コマンドを出力し、スピーカ部64から当否結果報知用の効果音を出力させるとともに表示発光部63の発光態様を当否結果報知用の発光態様に切り替える。

30

【0383】

ステップS1805にて否定判定をした場合には、ステップS1807に進む。ステップS1807ではチャレンジ演出導入パートへの移行タイミングであるか否かを判定する。既に説明したように、3R大当たり結果Aに対応する大当たり遊技状態のエンディングパートが結果報知パートによって構成されている一方、3R大当たり結果Bに対応する大当たり遊技状態のエンディングパートは当該エンディングの前半部分を構成する結果報知パートと後半部分を構成するチャレンジ演出導入パートとで構成されている。ステップS1807にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊エンディング用処理を終了する。

40

【0384】

ステップS1807にて肯定判定をした場合には、ステップS1808にてチャレンジ演出導入パートへの移行処理を実行した後、本特殊エンディング用処理を終了する。チャレンジ演出導入パートへの移行処理においては、表示制御装置212にチャレンジ演出導入パート移行コマンドを出力し、スピーカ部64からチャレンジ演出導入パート用のBGMを出力させるとともに表示発光部63の発光態様をチャレンジ演出導入パート用の発光態様に切り替える。

【0385】

ステップS1804の説明に戻り、当該ステップS1804にて否定判定をした場合、すなわち結果報知パート中ではない場合には、ステップS1809に進む。ステップS1

50

809では、チャレンジ演出導入パート中であるか否かを判定する。ステップS1809にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊エンディング用処理を終了する。ステップS1809にて肯定判定をした場合にはステップS1810に進む。ステップS1810では、上記右打ち報知（大）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS1810にて肯定判定をした場合にはステップS1811にて右打ち報知（大）の開始処理を実行した後、本特殊エンディング用処理を終了する。

【0386】

ステップS1811の右打ち報知（大）開始処理では、表示制御装置212に右打ち報知（大）開始コマンドを出力するとともにスピーカ部64から右打ち報知用のメッセージを出力させる。表示制御装置212では、右打ち報知（大）開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置41の表示画面Gに右打ち報知（大）用の画像（図43（a）参照）を表示する。この右打ち報知（大）については、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態への移行後に第2作動口34に係る遊技回が開始されるまで継続される。通常遊技状態から大当たり遊技状態を経由して第1特殊遊技状態へ移行する場合には、そのほとんどにおいて第2作動口34に係る保留情報の数は0となる。このため、チャレンジ演出導入パート中に開始された右打ち報知（大）については、第1特殊遊技状態への移行後は直ちに解除されるのではなく、第2作動口34への入賞によって保留情報が取得されるまで継続されることとなる。

【0387】

ステップS1810の説明に戻り、当該ステップS1810にて否定判定をした場合、すなわち右打ち報知（大）の開始タイミングではない場合には、ステップS1812に進む。ステップS1812ではエンディングの終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS1812にて否定判定をした場合には、そのまま本特殊エンディング用処理を終了する。ステップS1812にて肯定判定をした場合には、ステップS1813にてチャレンジ演出開始処理を実行した後、本特殊エンディング用処理を終了する。チャレンジ演出開始処理においては、表示制御装置212にチャレンジ演出開始コマンドを出力し、スピーカ部64からチャレンジ演出（詳しくは待機パート）に対応するBGMの出力を開始させるとともに表示発光部63の発光態様をチャレンジ演出（詳しくは待機パート）に対応する発光態様に切り替える。表示制御装置212は、チャレンジ演出開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置41におけるチャレンジ演出用の動画表示、具体的には待機パート用の動画表示を開始する（図40参照）。

【0388】

チャレンジ演出は、第2作動口34への入賞に基づく遊技回が開始されるまで実行される上記待機パートと、第2作動口34への入賞に基づく遊技回の開始に合わせて待機パートから移行するメインパートとで構成されている。次に、図44のフローチャートを参照して、上記チャレンジ演出を実行するための処理である第1特殊演出モード用処理について説明する。第1特殊演出モード用処理は、報知・演出制御装置82のMPU242にて定期処理の一環として実行される処理である。

【0389】

<第1特殊演出モード用処理>

第1特殊演出モード用処理においては先ず、ステップS1901にてチャレンジ演出のメインパート中であるか否かを判定する。ステップS1901にて否定判定をした場合には、ステップS1902に進む。ステップS1902では、大当たり又は特別当たりに対応した第1作動口33用の変動開始コマンドと、第2作動口34用の変動開始コマンドとの何れかを受信しているか否かを判定する。ステップS1902にて否定判定をした場合にはそのまま本第1特殊演出モード用処理を終了する。ステップS1902にて肯定判定をした場合には、ステップS1903にて待機パートの終了処理を実行し、続くステップS1904でチャレンジ演出のメインパートへの移行処理を実行する。

【0390】

メインパートへの移行処理においては、表示制御装置212にメインパート開始コマン

ドを出力し、スピーカ部 64 からメインパートに対応する BGM の出力を開始させるとともに表示発光部 63 の発光態様をメインパートに対応する発光態様に切り替える。表示制御装置 212 は、メインパート開始コマンドを受信したことに基づいて、図柄表示装置 41 におけるチャレンジ演出用の動画表示、待機パート用の動画表示からメインパート用の動画表示に切り替える。

【0391】

その後は、ステップ S1905 にて右打ち報知（大）の終了処理を実行し、ステップ S1906 にて右打ち報知（小）の開始処理を実行した後、本第 1 特殊演出モード用処理を終了する。

【0392】

ステップ S1901 の説明に戻り、当該ステップ S1901 にて肯定判定をした場合には、ステップ S1907 に進む。ステップ S1907 では、主制御装置 81 から変動終了コマンドを受信したか否かを判定する。ステップ S1907 にて否定判定をした場合にはステップ S1908 にてチャレンジ演出進行処理を実行して本第 1 特殊演出モード用処理を終了する。ステップ S1907 にて肯定判定をした場合にはステップ S1909 にてチャレンジ演出終了処理を実行した後、本第 1 特殊演出モード用処理を終了する。ここで、図 45～図 50 のフローチャートを参照してチャレンジ演出進行処理について説明する。

【0393】

＜チャレンジ演出用進行処理＞

チャレンジ演出は、チャレンジ演出成功の可否を報知するまでの前半パートとチャレンジ演出成功の可否を報知した後の後半パートに大別されており、チャレンジ演出用進行処理は前半パート用処理（図 45 のステップ S2001）と後半パート用処理（図 45 のステップ S2002）とで構成されている。

【0394】

図 46 に示すように、前半パート用処理においては先ず、ステップ S2101 にて前半パート中であるか否かを判定する。ステップ S2101 にて否定判定をした場合には、そのまま本前半パート用処理を終了する。ステップ S2101 にて肯定判定をした場合には、ステップ S2102 に進む。ステップ S2102 では、メインパートを構成するステップアップ演出を実行している最中であるか否かを判定する。ステップ S2102 にて否定判定をした場合には、そのまま本前半パート用処理を終了する。ステップ S2102 にて肯定判定をした場合には、ステップ S2103 に進む。

【0395】

ステップ S2103 では、チャレンジ演出の結果、すなわち実行中の遊技回が当たり結果（特別当たり結果又は大当たり結果）であるか否かを示す当否結果を報知している最中であるか否かを判定する。チャレンジ演出においては、当該チャレンジ演出の結果として、特別当たり結果又は大当たり結果である場合にはチャレンジ演出の成功を示す表示（妖精を捕獲した表示）を行い、外れ結果である場合にはチャレンジ演出の失敗を示す表示（妖精を取り逃がした表示）を行う（図 41 参照）。

【0396】

ステップ S2103 にて否定判定をした場合には、ステップ S2104 に進む。ステップ S2104 では、当否結果の報知タイミングであるか否かを判定する。ステップ S2104 にて否定判定をした場合には、そのまま本前半パート用処理を終了する。ステップ S2104 にて肯定判定をした場合には、ステップ S2105 にて当否結果の報知処理を実行した後、本前半パート用処理を終了する。

【0397】

ステップ S2105 の報知処理では、作動口用表示部 43 における絵柄の確定表示に先行して当該遊技回の当否結果を報知すべく、表示制御装置 212 に結果報知コマンドを出力し、スピーカ部 64 から当否結果に対応した効果音を出力するとともに表示発光部 63 の発光態様を当否結果に対応した発光態様に切り替える。表示制御装置 212 では、当該結果報知コマンドを受信したことに基づいて、当否結果を明示すべく図柄表示装置 41 の

10

20

30

40

50

表示制御を行う。

【0398】

ステップS2103の説明に戻り、当該ステップS2103にて肯定判定をした場合、すなわち当否結果の報知中である場合には、ステップS2106に進む。ステップS2106では、後半パートへの移行タイミングであるか否かを判定する。ステップS2106にて否定判定をした場合には、そのまま本前半パート用処理を終了する。ステップS2106にて肯定判定をした場合には、ステップS2107にて後半パートへの移行処理を実行した後、本前半パート用処理を終了する。ここで、図47を参照して後半パートへの移行処理について説明する。

【0399】

後半パートへの移行処理においては先ず、ステップS2201にて今回の遊技回の遊技結果（当否結果）が当たり結果であるか否かを判定する。ステップS2201にて肯定判定をした場合にはステップS2202にて連続当たり回数算出処理を実行し、続くステップS2203にて当たり結果対応演出開始処理を実行した後、本移行処理を終了する。連続当たり回数算出処理及び当たり結果対応演出開始についての詳細は後述する。

【0400】

ステップS2201にて否定判定をした場合には、ステップS2204にて外れ結果対応演出開始処理を実行する。外れ結果対応演出開始処理では、表示制御装置212に外れ結果対応演出開始コマンドを出力し、スピーカ部64から外れ結果対応演出用の効果音を出力するとともに表示発光部63の発光態様を外れ結果対応演出用の発光態様に切り替える。表示制御装置212においては、外れ結果対応演出開始コマンドを受信したことに基づいて、表示中の女の子のキャラクタ及び妖精の画像並びに失敗の文字を非表示とし、表示画面Gに第3特殊遊技状態への移行を示す画像である「RUSH」の文字を動的に表示させる処理を行う。

【0401】

その後は、ステップS2205にて第2作動口34に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップS2205にて否定判定をした場合にはそのまま本移行処理を終了する。ステップS2205にて肯定判定をした場合にはステップS2206に進み、右打ち報知（小）の終了処理を実行した後、本移行処理を終了する。つまり、今回の遊技回が外れ結果に対応しており且つ第2作動口34に係る保留数が上限に達している場合には、この時点で一切の右打ち報知が終了する構成となっている。

【0402】

本実施の形態においては、チャレンジ演出の前半パートにおいてチャレンジ演出の成功／失敗が遊技者に報知され、チャレンジ演出に成功した場合にはその後に発生し得る（実質的に発生濃厚となる）大当たりの回数、すなわち連続当たり回数が後半パートにおいて遊技者に報知される構成となっている点を特徴の1つとしている。ここで、この連続大当たり回数については、第2作動口34に係る残りの保留情報に基づいて算出される。以下、連続当たり回数算出処理についての説明を行う前に、当該算出処理の前提となる処理、具体的には主制御装置81のMPU112において作動口用の入賞処理（図20参照）の一環として実行されるステップS206及びステップS213の事前確認処理について説明する。まず、図48のフローチャートを参照して、ステップS206の第1作動口用の事前確認処理について説明する。

【0403】

<事前確認処理>

第1作動口用の事前確認処理においては先ず、ステップS2301にて第1作動口用の当否判定テーブルと上記ステップS205にて取得した当たり乱数カウンタC1の値とを参照して当否確認処理を行う。ステップS2301の確認処理については、上述したステップS602の当否判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【0404】

ステップS2301の当否確認処理において今回の保留情報が当たり結果に対応して

10

20

30

40

50

いる旨が確認された場合には、ステップ S 2 3 0 2 にて肯定判定をしてステップ S 2 3 0 3 に進む。ステップ S 2 3 0 3 では第 1 作動口用の大当たり種別テーブルと上記ステップ S 2 0 5 にて取得した大当たり種別カウンタ C 2 の値とを参照して大当たり種別の確認を行う。ステップ S 2 3 0 3 の種別確認処理については上述したステップ S 6 0 6 の種別判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【0405】

その後は、ステップ S 2 3 0 4 に進み、上記ステップ S 2 0 7 にて送信予定の第 1 保留コマンドに当たりの情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【0406】

ステップ S 2 3 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 2 3 0 2 にて否定判定をした場合、すなわち今回の保留情報が大当たり結果に対応していない場合にはステップ S 2 3 0 5 に進む。今回の保留情報が特別当たり結果に対応している場合にはステップ S 2 3 0 5 にて肯定判定をしてステップ S 2 3 0 6 に進む。ステップ S 2 3 0 6 では、第 1 作動口用の特別当たり種別テーブルと上記ステップ S 2 0 5 にて取得した特別当たり種別カウンタ C 3 の値とを参照して特別当たり種別の確認を行う。ステップ S 2 3 0 6 の種別確認処理については上述したステップ S 6 1 2 の種別判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【0407】

その後は、ステップ S 2 3 0 7 に進み、上記ステップ S 2 0 7 にて送信予定の第 1 保留コマンドに特別当たりの情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【0408】

今回の保留情報が大当たり結果及び特別当たり結果の何れにも対応していない場合、すなわち外れ結果に対応している場合には、ステップ S 2 3 0 5 にて否定判定をしてステップ S 2 3 0 8 に進む。ステップ S 2 3 0 8 では、現在の変動表示モードが第 1 変動表示モードであるか否かを判定する。ステップ S 2 3 0 8 にて否定判定をした場合には、そのまま本事前確認処理を終了する。ステップ S 2 3 0 8 にて肯定判定をした場合にはステップ S 2 3 0 9 に進む。ステップ S 2 3 0 9 では、外れリーチ判定用テーブルとステップ S 2 0 5 にて取得した変動種別カウンタ C 5 の値とを参照してリーチ確認処理を行う。すなわち、外れリーチ発生の有無及び外れリーチが発生する場合にはその概要を確認する。

【0409】

外れリーチが発生する旨が確認された場合には、ステップ S 2 3 1 0 にて肯定判定をしてステップ S 2 3 1 1 に進む。ステップ S 2 3 1 1 ではステップ S 2 0 7 にて送信予定の第 1 保留コマンドに外れリーチ発生の概要を示す情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【0410】

次に、図 4 9 のフローチャートを参照してステップ S 2 1 3 の第 2 作動口用の事前確認処理について説明する。

【0411】

第 2 作動口用の事前確認処理においては先ず、ステップ S 2 4 0 1 にて第 2 作動口用の当否判定テーブルと上記ステップ S 2 1 2 にて取得した当たり乱数カウンタ C 1 の値とを参照して当否確認処理を行う。ステップ S 2 4 0 1 の確認処理については、上述したステップ S 6 0 3 の当否判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【0412】

ステップ S 2 4 0 1 の当否確認処理において今回の保留情報が大当たり結果に対応している旨が確認された場合には、ステップ S 2 4 0 2 にて肯定判定をしてステップ S 2 4 0 3 に進む。ステップ S 2 4 0 3 では第 2 作動口用の大当たり種別テーブルと上記ステップ S 2 1 2 にて取得した大当たり種別カウンタ C 2 の値とを参照して大当たり種別の確認を行う。ステップ S 2 4 0 3 の種別確認処理については上述したステップ S 6 0 7 の種別判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

【0413】

その後は、ステップ S 2 4 0 4 に進み、上記ステップ S 2 1 4 にて送信予定の第 2 保留コマンドに大当たりの情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【0 4 1 4】

ステップ S 2 4 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 2 4 0 2 にて否定判定をした場合、すなわち今回の保留情報が大当たり結果に対応していない場合にはステップ S 2 4 0 5 に進む。今回の保留情報が特別当たり結果に対応している場合にはステップ S 2 4 0 5 にて肯定判定をしてステップ S 2 4 0 6 に進む。ステップ S 2 4 0 6 では、第 2 作動口用の特別当たり種別テーブルと上記ステップ S 2 1 2 にて取得した特別当たり種別カウンタ C 3 の値とを参照して特別当たり種別の確認を行う。ステップ S 2 4 0 6 の種別確認処理については上述したステップ S 6 1 3 の種別判定処理と同様の処理であるため詳細な説明を省略する。

10

【0 4 1 5】

その後は、ステップ S 2 4 0 7 に進み、上記ステップ S 2 1 2 にて送信予定の第 1 保留コマンドに特別当たりの情報を記憶させる処理を実行して、本事前確認処理を終了する。

【0 4 1 6】

今回の保留情報が大当たり結果及び特別当たり結果の何れにも対応していない場合、すなわち外れ結果に対応している場合には、ステップ S 2 4 0 5 にて否定判定をして、そのまま本事前確認用処理を終了する。

【0 4 1 7】

ここで、図 5 0 のフローチャートを参照して、上記ステップ S 2 2 0 2 の連続当たり回数算出処理について説明する。連続当たり回数算出処理においては、第 2 作動口用保留エリア R b に記憶されている保留情報を第 1 エリア→第 2 エリア→第 3 エリア→第 4 エリアの順に確認し、それら保留情報から連続当たり回数を特定する。なお、本実施の形態における連続当たり回数とは、通常遊技状態へ移行することなく第 1 特殊遊技状態～第 3 特殊遊技状態をループするようにして当たりが連続する場合の回数を示す。

20

【0 4 1 8】

＜連続当たり回数算出処理＞

連続当たり回数算出処理においては先ず、ステップ S 2 5 0 1 にて判定対象となる保留を特定する。すなわち、当該連続当たり回数算出処理が実行されるタイミングで第 2 作動口用保留エリア R b に記憶されている保留情報に判定対象を限定する。そして、第 2 作動口用保留エリア R b に記憶されている保留情報の数を閾値 M として設定し、R A M 2 4 4 の各種カウンタエリアに設けられた判定継続カウンタに「1」をセットする。

30

【0 4 1 9】

続くステップ S 2 5 0 2 では、判定継続カウンタの値 n が閾値 M と一致しているかを判定する。ステップ S 2 5 0 2 にて否定判定をした場合にはステップ S 2 5 0 3 にて n 回目の遊技回が実行される際の遊技状態を特定する。続くステップ S 2 5 0 4 では n 回目の遊技回の当否結果を保留情報から特定する。その後は、ステップ S 2 5 0 5 にて n+1 回目の遊技回が実行される際の遊技状態を特定する。そして、ステップ S 2 5 0 6 にて判定継続カウンタの値 n を n+1 に更新して、ステップ S 2 5 0 2 に戻る。つまり、本算出処理が開始された際に第 2 作動口用保留エリア R b に記憶されている保留情報について順に、状態の特定及び当否結果の特定がなされる。

40

【0 4 2 0】

ステップ S 2 5 0 2 にて肯定判定をした場合、すなわち判定継続カウンタの値 n が閾値 M と一致した場合には、ステップ S 2 5 0 7 に進む。ステップ S 2 5 0 7 では、ステップ S 2 5 0 3 ～ステップ S 2 5 0 5 の特定結果を踏まえて、第 2 作動口 3 4 に係る保留消化後の遊技状態の遷移を推定する。続くステップ S 2 5 0 8 では保留消化後にリミッタが作動するまでの残り当たり回数を特定する。その後は、ステップ S 2 5 0 9 ではステップ S 2 5 0 3 ～S 2 5 0 8 にて特定及び推定した情報に基づいて連続当たり回数を推定し、ステップ S 2 5 0 1 では判定継続カウンタを「0」クリアし、本連続当たり回数算出処理を終了する。

50

【0421】

なお、第2作動口34に係る各遊技回においては約1/3で当選結果となり、第2特殊遊技状態における終了基準回数（時短回数）として100回が設定される構成となっている。つまり、第2特殊遊技状態においては終了基準回数到達前にほぼ確実に当選結果となることを想定してはいるものの、極めて低い確率ではあるが第2特殊遊技状態において続けて実行される全ての遊技回が外れ結果となる可能性を否定できない。このような不確定要素を考慮して、連続当たり回数算出処理におけるステップS2507、S2509の各処理を「推定」処理としている。つまり、連続当たり回数算出処理における算出結果については推定要素を含む推定値となっている。

【0422】

以下、図51～図53を参照して、連続当たり回数算出の概要について説明する。図51～図53は記憶されている保留情報と連続当たり回数との関係を示す概略図である。なお、図51～図53に示す各例については何れも実行中の遊技回が通常遊技状態から特殊遊技状態へ移行した最初の遊技回となっており、且つ第1作動口用保留エリアRaには当選結果に対応した保留が格納されていない場合を示している。因みに、本実施の形態においては、第1特殊遊技状態への移行時に第1作動口33に係る当選結果対応の保留が残存し且つ当該保留が第2作動口34に係る遊技回に先行して実行される場合には、上記連続大当たり回数の推定→報知が行われない構成となっている。

【0423】

図51に示す例においては、上記算出を行う際に第2作動口用保留エリアRbの第1エリア～第4エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアAeに格納されている保留）及び後続の遊技回（第2作動口用保留エリアRbに格納されている保留）が何れも当選結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第1特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が3回となっている。第1特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記V入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第2特殊遊技状態へ移行することとなる。第2特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として100回が設定される。

【0424】

当該遊技回の実行される1回目の遊技回についても当選結果に対応している。この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで2回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。2回目の遊技回についても当選結果に対応している。この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで当たり連続回数が上限である4回となり、リミッタが作動する。これにより、3回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。

【0425】

図51の例では3回目の遊技回についても当選結果に対応しており、低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて当選結果となることで4回目の遊技回は第1特殊遊技状態にて実行されることとなる。また、当該当選結果となることでリミッタが再設定される。4回目の遊技回についても当選結果に対応しており、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態にて当選結果となることで、その後の遊技回が高頻度サポートモード対応の第2特殊遊技状態にて実行されることとなる。この時点では、リミッタ作動までの残り回数が2回となっているため、実質的に残り2回分の当たりが発生する。この場合、未だ保留が取得されていない5回目以降の遊技回にて2回の当たりが発生濃厚となり、実行中の該当遊技回における当たりを含めて7回の連続当たりが発生すると推定される。つまり、リミッタ作動後の当たりが控えていることからリミッタによる上限回数を超えた連続当たりが発生すると推定される。

【0426】

図52に示す各例では、何れもリミッタ作動後に当たりが発生するかは不明となっている。言い換えれば、リミッタ作動まで当たりが連続することは濃厚であるものの、リミッタ作動～通常遊技状態への移行までの間に当たりが発生するかについては不明となっている。

【0427】

具体的には、図52(a)に示す例では、第2作動口用保留エリアRbに保留が格納されていない。つまり、該当遊技回の終了後に実行される後続の遊技回については当否が不明となっている。しかしながら、該当遊技回の終了後はV入賞を契機として第2特殊遊技状態へと移行し、リミッタ作動までの残り当たり回数についても2回分が残っている。つまり、後続の保留が取得されてはいなくても、第2特殊遊技状態中に2回分の当たりが発生することが濃厚である。このような事情から、該当遊技回の終了後は、リミッタ作動まで当たりが連続すると推定される。つまり、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は3回と推定される。

10

【0428】

図52(b)に示す例では、第2作動口用保留エリアRbの第1エリアに保留が格納されているものの、この保留については外れ結果に対応している。該当遊技回の終了後はV入賞を契機として第2特殊遊技状態へと移行し、リミッタ作動までの残り当たり回数についても2回分が残っている。つまり、該当遊技回後の1回目の遊技回で外れたとしても第2特殊遊技状態は継続されしかも終了基準回数到達までの残り回数が99回且つリミッタ作動までの残り当たり回数は2回となっている。故に、後続の保留が取得されてはいなくても、第2特殊遊技状態中に2回分の当たりが発生することが濃厚である。このような事情から、該当遊技回の終了後は、リミッタ作動まで当たりが連続すると推定される。つまり、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は3回と推定される。

20

【0429】

図52(c)に示す例では、第2作動口用保留エリアRbの第1エリア～第4エリアに保留が格納されているものの、これらの保留については何れも外れ結果に対応している。該当遊技回の終了後はV入賞を契機として第2特殊遊技状態へと移行し、リミッタ作動までの残り当たり回数についても2回分が残っている。つまり、該当遊技回後の1回目～4回目の遊技回で外れたとしても第2特殊遊技状態は継続されしかも終了基準回数到達までの残り回数が96回且つリミッタ作動までの残り当たり回数は2回となっている。故に、後続の保留が取得されてはいなくても、第2特殊遊技状態中に2回分の当たりが発生することが濃厚である。このような事情から、該当遊技回の終了後は、リミッタ作動まで当たりが連続すると推定される。つまり、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は3回と推定される。

30

【0430】

図52(d)に示す例では、第2作動口用保留エリアRbの第1エリア～第4エリアに保留が格納されており、そのうち第3エリアの保留が当選結果に対応している。該当遊技回の終了後はV入賞を契機として第2特殊遊技状態へと移行し、リミッタ作動までの残り当たり回数についても2回分が残っている。1回目の遊技回及び2回目の遊技回で外れ結果となった後、3回目の遊技回では当選結果となる。これにより、4回目の遊技回は終了基準回数が100回に再設定された第2特殊遊技状態において実行されることとなる。4回目の遊技回は外れ結果に対応しており、その後の遊技回については第2特殊遊技状態下にて実行される。ここで、5回目の遊技回においては終了基準回数到達までの残り回数が98回且つリミッタ作動までの残り当たり回数は1回となっている。故に、後続の保留が取得されてはいなくても、第2特殊遊技状態中に1回分の当たりが発生することが濃厚である。このような事情から、該当遊技回の終了後は、リミッタ作動まで当たりが連続すると推定される。つまり、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は3回と推定される。

40

【0431】

図53に示す各例では、何れもリミッタ作動後に当たりが発生するかは不明となっている。言い換えれば、リミッタ作動まで当たりが連続することは濃厚であるものの、リミッ

50

タ作動～通常遊技状態への移行までの間に当たりが発生するかについては不明となっている。

【0432】

図53(a)に示す例では、上記算出を行う際に第2作動口用保留エリアRbの第1エリア～第4エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアAEに格納されている保留）、該当遊技回の実行される1回目の遊技回（第1エリアに格納されている保留）、2回目の遊技回（第2エリアに格納されている保留）、3回目の遊技回（第3エリアに格納されている保留）が何れも当選結果に対応しており、4回目の遊技回（第4エリアに格納されている保留）が外れ結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第1特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回 10
の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が3回となっている。第1特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記V入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第2特殊遊技状態へ移行することとなる。第2特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として100回が設定される。

【0433】

上記1回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで2回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。2回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回についても高頻度サポートモード下で実行される。しかしながら、高頻度サポートモード下で当選結果となる 20
ことで当たり連続回数が上限である4回となり、リミッタが作動する。これにより、3回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。

【0434】

図53(a)の例では3回目の遊技回についても当選結果に対応しており、低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて当選結果となることで4回目の遊技回は第1特殊遊技状態にて実行されることとなる。また、当該当選結果となることでリミッタが再設定される。しかしながら4回目の遊技回については外れ結果に対応しており、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態にて当選結果とはならない。その後は、低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態へ移行する。このようなケースにおいては、第2作動口3 30
4に係る残りの保留にて当選結果となるか否かによって連続当たり回数が相違し得る。但し、上記算出を行うタイミングでは、5回目以降の遊技回に係る保留は未取得である。そこで、このようなケースにおいては、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は4回と推定される。

【0435】

図53(b)に示す例では、上記算出を行う際に第2作動口用保留エリアRbの第1エリア～第4エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアAEに格納されている保留）、該当遊技回の実行される1回目の遊技回（第1エリアに格納されている保留）、2回目の遊技回（第2エリアに格納されている保留）、4回目の遊技回（第3 40
エリアに格納されている保留）が何れも当選結果に対応しており、3回目の遊技回（第4エリアに格納されている保留）が外れ結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第1特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回 40
の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が3回となっている。第1特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記V入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第2特殊遊技状態へ移行することとなる。第2特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として100回が設定される。

【0436】

上記1回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで2回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることと 50

なる。2回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回についても高頻度サポートモード下で実行される。しかしながら、高頻度サポートモード下で当選結果となることで当たり連続回数が上限である4回となり、リミッタが作動する。これにより、3回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。

【0437】

図53(b)の例では3回目の遊技回については外れ結果に対応しており、低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて外れ結果となることで4回目の遊技回は第1特殊遊技状態にて実行されることとなる。しかしながら、4回目の遊技回については当選結果に対応しており、5回目の遊技回については高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態にて実行されることとなる。そして、リミッタについても再設定されることとなる。このようなケースにおいては、第2作動口34に係る残りの保留にて当選結果となるか否かによって連続当たり回数が相違し得る。但し、上記算出を行うタイミングでは、5回目以降の遊技回に係る保留は未取得である。そこで、このようなケースにおいては、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は4回と推定される。

10

【0438】

図53(c)に示す例では、上記算出を行う際に第2作動口用保留エリアRbの第1エリア～第4エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアAEに格納されている保留）、該当遊技回の実行される1回目の遊技回（第1エリアに格納されている保留）、3回目の遊技回（第2エリアに格納されている保留）、4回目の遊技回（第3エリアに格納されている保留）が何れも当選結果に対応しており、2回目の遊技回（第4エリアに格納されている保留）が外れ結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第1特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が3回となっている。第1特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記V入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第2特殊遊技状態へ移行することとなる。第2特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として100回が設定される。

20

【0439】

上記1回目の遊技回についても当選結果に対応しており、この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。高頻度サポートモード下で当選結果となることで2回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。2回目の遊技回については外れ結果に対応しており、終了基準回数到達までの残り回数を「1」減らして3回目の遊技回へ移る。つまり、3回目の遊技回についても高頻度サポートモード下で実行される。この際、リミッタ作動までの残り当たり回数についても2回目の遊技回から3回目の遊技回に引き継がれることとなる。

30

【0440】

3回目の遊技回については当選結果に対応してはいるものの、リミッタが作動することにより、4回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。4回目の遊技回については当選結果に対応しているため、リミッタが再設定されるとともに、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態へ移行する。このようなケースにおいては、第2作動口34に係る残りの保留にて当選結果となるか否かによって連続当たり回数が相違し得る。但し、上記算出を行うタイミングでは、5回目以降の遊技回に係る保留は未取得である。そこで、このようなケースにおいては、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は4回と推定される。

40

【0441】

図53(d)に示す例では、上記算出を行う際に第2作動口用保留エリアRbの第1エリア～第4エリアが全て埋まっており、且つ実行中の遊技回（実行エリアAEに格納されている保留）、該当遊技回の実行される2回目の遊技回（第1エリアに格納されている保留）、3回目の遊技回（第2エリアに格納されている保留）、4回目の遊技回（第3エリアに格納されている保留）が何れも当選結果に対応しており、1回目の遊技回（第4

50

エリアに格納されている保留)が外れ結果に対応している場合について例示している。このケースでは、実行中の遊技回については第1特殊遊技状態となっており、且つ当該遊技回の開始時点ではリミッタ作動までの残り当たり回数が3回となっている。第1特殊遊技状態にて当選結果となった場合には上記V入賞を契機として高頻度サポートモード対応の第2特殊遊技状態へ移行することとなる。第2特殊遊技状態においては高頻度サポートモードの終了基準回数として100回が設定される。

【0442】

上記1回目の遊技回については外れ結果に対応しており、この遊技回については高頻度サポートモード下で実行される。このため、終了基準回数到達までの残り回数を「1」減らして2回目の遊技回へ移る。つまり、2回目の遊技回についても高頻度サポートモード下で実行される。2回目の遊技回は当選結果に対応しており、高頻度サポートモード下で当選結果となることで3回目の遊技回についても高頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。3回目の遊技回は当選結果に対応しており、高頻度サポートモード下で当選結果と放っているものの、リミッタが作動することで4回目の遊技回については低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態にて実行されることとなる。

【0443】

4回目の遊技回については当選結果に対応しており、リミッタが再設定されるとともに高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態へ移行する。このようなケースにおいては、第2作動口34に係る残りの保留にて当選結果となるか否かによって連続当たり回数が相違し得る。但し、上記算出を行うタイミングでは、5回目以降の遊技回に係る保留は未取得である。そこで、このようなケースにおいては、該当遊技回を含んだ連続当たり回数は4回と推定される。

【0444】

次に、チャレンジ演出進行処理(図45参照)を構成する後半パート用処理を図54のフローチャートを参照して説明する。

【0445】

<後半パート用処理>

後半パート用処理においては先ず、ステップS2601にて後半パート中であるか否かを判定する。ステップS2601にて否定判定をした場合には、そのまま本後半パート用処理を終了する。ステップS2601にて肯定判定をした場合には、ステップS2602に進む。ステップS2602では今回の遊技回が外れ結果に対応する遊技回であるか否かを判定する。ステップS2602にて肯定判定をした場合には、ステップS2603にて外れ結果用処理を実行した後、本後半パート用処理を終了する。一方、ステップS2602にて否定判定をした場合には、ステップS2604にて当たり結果用処理を実行した後、本後半パート用処理を終了する。

【0446】

<外れ結果用処理>

図55のフローチャートに示すように、外れ結果用処理においては先ず、ステップS2701にて第3特殊演出モードの導入演出中であるか否かを判定する。ステップS2701にて否定判定をした場合には、そのまま本外れ結果用処理を終了する。ステップS2701にて肯定判定をした場合には、ステップS2702に進む。ステップS2702では、第3特殊演出モードの導入演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップS2702にて否定判定をした場合には、そのまま本外れ結果用処理を終了する。ステップS2702にて肯定判定をした場合には、ステップS2703に進む。

【0447】

ステップS2703では、第2作動口34に係る保留数が上限である4個に達しているか否かを判定する。すなわち、それ以上の保留取得が不可となっているか否かを判定する。ステップS2703にて否定判定をした場合には、ステップS2704に進み、第3特殊演出モードへの導入演出として導入演出Aを開始する開始処理を実行し、その後、ステップS2705にて右打ち報知(大)の遅延開始処理を実行した後、本外れ結果用処理を

終了する。導入演出Aにおいては、図柄表示装置41の表示画面Gに第3特殊演出モードへの移行を示す「R U S H」の文字が表示画面Gの中央にて動的に表示される。そして、当該「R U S H」の文字が表示画面Gの上部に縮小表示された後、表示画面Gの中央には女の子のキャラクタが右矢印の看板を持った画像が動的に表示され、表示画面Gの下部には残り時間を示唆するインジケータ及びタイマカウンタが表示される（図56参照）。

【0448】

ステップS2703にて肯定判定をした場合には、ステップS2706に進み、第3特殊演出モードへの導入演出として導入演出Bを開始する開始処理を実行した後、本外れ結果用処理を終了する。導入演出Aにおいては、図柄表示装置41の表示画面Gに海辺の画像が動的に表示される。なお、導入演出Aとは異なり、右打ち報知については実行されない。

10

【0449】

次に、図57のフローチャートを参照して、ステップS2604の当選結果用処理について説明する。

【0450】

<当たり結果用処理>

当たり結果用処理においては先ず、ステップS2801にて、第2特殊演出モードの導入演出中であるか否かを判定する。ステップS2801にて否定判定をした場合には、ステップS2802に進む。ステップS2802では、当選数示唆演出中であるか否かを判定する。ステップS2802にて否定判定をした場合にはステップS2803に進む。ステップS2803では、当選数示唆演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS2803にて否定判定をした場合にはそのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップS2803にて肯定判定をした場合には、ステップS2804にて当選数示唆演出開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

20

【0451】

ステップS2802の説明に戻り、当該ステップS2802にて肯定判定をした場合には、ステップS2805に進み、第2特殊演出モードの導入演出を開始するタイミングであるか否かを判定する。ステップS2805にて否定判定をした場合には、そのまま本当選結果用処理を終了する。ステップS2805にて肯定判定をした場合には、ステップS2806にて第2特殊演出モードの導入演出開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

30

【0452】

ステップS2801の説明に戻り、当該ステップS2801にて肯定判定をした場合には、ステップS2807に進む。ステップS2807では右打ち報知（大）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS2807にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップS2807にて肯定判定をした場合には、ステップS2808にて右打ち報知（大）の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【0453】

ここで、図58及び図59を参照して、当選数示唆演出と右打ち報知との概要について説明する。当選数示唆演出においては、例えば連続当たり回数の算出結果（推定結果）が3回である場合には図58（a）→図58（b）→図58（c）→図58（d）→図58（e）の順に演出が進行し、例えば連続当たり回数の算出結果（推定結果）が7回である場合には図58（a）→図58（b）→図58（c）→図58（d）→図58（f）→図58（g）→図58（h）の順に演出が進行する。

40

【0454】

第1特殊演出モード（第1特殊遊技状態）においては、当選結果の報知時に図柄表示装置41の表示画面Gに「V」図柄の組み合わせが停止表示される。当選数示唆演出においては、この「V」図柄が順に表示画面Gの右部に設けられたストック数示唆領域にシフトする。このシフトによって、ストック数示唆領域におけるストック数表示が「V×1」→

50

「 $V \times 2$ 」→「 $V \times 3$ 」の順に更新（加算）されることとなる。このようにして、停止表示されていた「 V 」図柄が全てシフト完了した時点では、ストック数表示が「 $V \times 3$ 」となることで、連続当たり回数が3回以上となることが遊技者に示唆されることとなる。

【0455】

上述したように、実際の連続当たり回数については、残りの保留によって大きく左右されることとなる。これに合わせて、当選数示唆演出においては、連続当たり回数の算出結果（推定結果）に応じて演出が分岐する構成となっている。具体的には、上記算出結果が3回である場合には、「 $V \times 3$ 」の表示が更新されることなく、当たり遊技状態を経て、第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態へ移行する。これに対して、上記算出結果が4回又は7回である場合には、表示画面Gの中央に「 V 」図柄が再表示されるとともにストック数表示についても表示画面Gの中央に拡大表示される。そして、ストック数表示が更新（加算）されることで、連続当たり回数が遊技者に示唆されることとなる。その後、当たり遊技状態を経て、連続演出モード対応の第2特殊遊技状態へ移行する。

【0456】

ここで、第1特殊遊技状態から当たり遊技状態へ移行する場合には、後半パートにおいて当選数示唆演出が実行された後に、 V 入賞を狙うべき状況であることを遊技者に報知するための右打ち報知が実行される。具体的には、図59に示すように、表示画面Gの中央に右矢印の看板を持った女の子の画像が動的に表示され、表示画面Gの下部には残り時間を示すインジケータが表示される。このインジケータにおける現在位置の更新速度（移動速度）については、外れ結果となって第2作動口34への入賞を促す際の右打ち報知（大）のインジケータと更新速度が一致している。但し、インジケータの更新期間については、外れ結果となって第2作動口34への入賞を促す際の右打ち報知（大）のインジケータの更新期間よりも短いため、インジケータの全長は短くなっている（図43参照）。これは、インジケータによって示されている残り時間が遊技者により誤解されることを回避する工夫である。

【0457】

<遊技の流れ>

次に、図60を参照して、遊技の流れについて補足説明する。図60は、第1特殊遊技状態における遊技回が当たり結果に対応しており且つ当否報知までの間に第2作動口34に係る保留数が上限に達している場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【0458】

t a 1のタイミングでは、可変入賞装置32Aが開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知（明示）される。その後は、t a 2のタイミングにて当該報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第1特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出用の導入演出が実行される。この導入演出（チャレンジ演出導入パート）中のt a 3のタイミングでは、第1特殊遊技状態への移行に先行して右打ち報知（大）が開始される。

【0459】

続くt a 4のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第1特殊遊技状態へ移行している。第1特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート35に入賞することで、第2作動口34が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第1特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第2作動口34に係る保留は確保されていないため、当該第2作動口34への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。

【0460】

第1特殊遊技状態への移行後に、第2作動口34への入賞が発生したt a 5のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる

。なお、図 60 に示す例では、t a 5 のタイミングにて右打ち報知（大）が終了した後も遊技球の発射が継続されることで、t a 6 のタイミングにて第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限（4 個）に達している。

【0461】

チャレンジ演出進行中の t a 7 のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知される。つまり、作動口用表示部 4 3 における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置 4 1 の表示画面 G においては当否結果が明示される。その後は、t a 8 のタイミングでは、今回の遊技回における当たり結果を含めた連続当たり回数（当選数）が遊技者に示唆される。

【0462】

続く t a 9 のタイミングでは、特別当たり遊技状態への移行に先んじて右打ち報知（大）が開始され、遊技者に V 入賞が促されることとなる。その後、t a 10 のタイミングでは作動口用表示部 4 3 における絵柄の確定表示が開始され、その遊技回が終了した t a 11 のタイミングでは遊技状態が第 1 特殊遊技状態から特別当たり遊技状態に移行している。そして、t a 12 のタイミングにて V 入賞が発生したことに基づいて、t a 13 のタイミングでは特別当たり遊技状態から V 大当たり遊技状態へ移行している。

【0463】

次に、図 61 のタイミングチャートを参照して、第 1 特殊遊技状態における遊技回が外れ結果に対応しており且つ当否報知までの間に第 2 作動口 3 4 に係る保留が上限に達している場合の遊技の流れについて補足説明する。

【0464】

t b 1 のタイミングでは、第 1 可変入賞装置 3 2 A が開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知される。その後は、t b 2 のタイミングにて結果報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第 1 特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出の導入演出が実行される。このチャレンジ演出導入パート中の t b 3 のタイミングでは、第 1 特殊遊技状態への移行に先駆けて右打ち報知（大）が開始される。

【0465】

続く t b 4 のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第 1 特殊遊技状態へ移行している。第 1 特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート 3 5 に入賞することで、第 2 作動口 3 4 が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第 1 特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第 2 作動口 3 4 に係る保留は記憶されていないため、当該第 2 作動口 3 4 への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。

【0466】

第 1 特殊遊技状態への移行後に、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した t b 5 のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図 61 に示す例では、t b 5 のタイミングにて右打ち報知（大）が終了した後も遊技球の発射が継続されることで、t b 6 のタイミングにて第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限（4 個）に達している。

【0467】

チャレンジ演出進行中の t b 7 のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知される。つまり、作動口用表示部 4 3 における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置 4 1 の表示画面 G においては当否結果が明示される。図 61 に示す例では、該当遊技回が外れ結果に対応しており、t b 7 のタイミングでは外れ結果である旨が遊技者に明示されることとなる。外れ結果が遊技者に明示された後は、右打ち報知（小）が解除される。その後は、t b 8 のタイミングにて第 2 作動口用表示部 B S に外れ結果に対応する絵柄が

10

20

30

40

50

停止表示され、確定表示終了後の t b 9 のタイミングにて第 3 特殊遊技状態へ移行する。当該第 3 特殊遊技状態においては、第 2 作動口 3 4 に係る残りの保留が消化されることとなる。

【0468】

その後は、t b 9 のタイミングにて第 3 特殊遊技状態へ移行し、当該第 3 特殊遊技状態においては、第 2 作動口 3 4 に係る残りの保留が消化されることとなる。

【0469】

次に、図 6 2 のタイミングチャートを参照して、第 1 特殊遊技状態における遊技回が外れ結果に対応しており且つ当否報知までの間に第 2 作動口 3 4 に係る保留が上限に達していない場合の遊技の流れについて補足説明する。

10

【0470】

t c 1 のタイミングでは、第 1 可変入賞装置 3 2 A が開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知される。その後は、t c 2 のタイミングにて結果報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第 1 特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出の導入演出が実行される。このチャレンジ演出導入パート中の t c 3 のタイミングでは、第 1 特殊遊技状態への移行に先駆けて右打ち報知（大）が開始される。

【0471】

続く t c 4 のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第 1 特殊遊技状態へ移行している。第 1 特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート 3 5 に入賞することで、第 2 作動口 3 4 が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第 1 特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第 2 作動口 3 4 に係る保留は記憶されていないため、当該第 2 作動口 3 4 への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。

20

【0472】

第 1 特殊遊技状態への移行後に、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した t c 5 のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図 6 2 に示す例では、t c 5 のタイミングにて右打ち報知（大）が終了した後に遊技球の発射が停止されており、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限（4 個）未満となっている。

30

【0473】

チャレンジ演出進行中の t c 6 のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知される。つまり、作動口用表示部 4 3 における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置 4 1 の表示画面 G においては当否結果が明示される。図 6 1 に示す例では、該当遊技回が外れ結果に対応しており、外れ結果である旨が遊技者に明示されることとなる。

【0474】

結果報知後の t c 7 のタイミングでは右打ち報知（小）から右打ち報知（大）に切り替わる。これにより、右ルートへ向けた遊技球の発射が遊技者に促される。t c 8 のタイミングでは、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達しており、これを契機として右打ち報知（大）が終了する。その後は、t c 9 のタイミングにて第 2 作動口用表示部 B S に外れ結果に対応する絵柄が停止表示され、確定表示終了後の t c 10 のタイミングにて第 3 特殊遊技状態へ移行する。当該第 3 特殊遊技状態においては、第 2 作動口 3 4 に係る残りの保留が消化されることとなる。

40

【0475】

以上詳述した第 1 の実施の形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【0476】

上記第 1 の実施の形態に示した構成では、高頻度サポートモード対応の第 1 特殊遊技状

50

態へ移行することで第2作動口34への入球が容易となり、保留情報が溜まりやすくなる。ここで、第1特殊遊技状態における遊技回の開始契機となった保留情報と、当該遊技回中に取得され低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態へ持ち越された保留情報とは価値が相違する。すなわち、第3特殊遊技状態中の遊技回にて当選結果→V入賞となるか第1特殊遊技状態中の遊技回にて当選結果→V入賞となるかによって遊技者に付与される特典（時短回数）に差が生じる。言い換えば、第3特殊遊技状態への移行後は、第2作動口34への入球が困難又は不可となり、実質的に第1特殊遊技状態中に記憶された保留情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第1特殊遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された保留情報の価値がそれら保留情報に係る遊技回が実行される状況の変化によって変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

10

【0477】

本実施の形態に示したように、高頻度サポートモード対応の特殊遊技状態の終了基準回数を相違させる構成とすれば、特殊遊技状態中に取得された保留情報により第3特殊遊技状態中に当たり結果となった場合には、再度第1特殊遊技状態へと移行し、上記第1特殊遊技状態中の当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0478】

また、第1特殊遊技状態における遊技回にて当たり結果となった場合に遊技者に付与される特典（時短回数）が優遇される構成とすれば、当該遊技回における緊張感を高めることができる。また、当該遊技回にて当たり結果とならなかった場合でも、取得済みの特別情報によって小さい側の特典取得に再チャレンジすることができ、当該遊技回で当たり結果とならなかったことが遊技者の遊技意欲を急速に低下させる要因になることを好適に抑制できる。

20

【0479】

本実施の形態に示した構成では、第1特殊遊技状態における遊技回（所定遊技回）においては、当該所定遊技回における抽選結果が当たり結果である場合に、記憶されている後続の保留情報に当たり結果に対応する保留情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく連続当たり回数の示唆がなされる。つまり、所定遊技回にて当たり結果となった場合には更に何回分の当たり結果が控えているかについても示唆される構成であるため、単に当たり結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な示唆を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

30

【0480】

より詳しくは、上記所定遊技回においては、当該所定遊技回における抽選結果が当たり結果である場合に、記憶されている後続の保留情報を参照して、当該記憶されている各保留情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない保留情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当たり結果となる回数が推定される。そして、この推定結果は当該所定遊技回において報知されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当たり結果となった場合には更に何回分の当たり結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当たり結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。保留情報の記憶上限数を超える数が報知される場合があるため、当該報知が行われた際のインパクトが極めて大きくなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で有利である。

40

【0481】

なお、所定遊技回中に報知される推定結果には所定遊技回における当たり結果を含む構成とすることにより、報知される推定結果のインパクトや見栄えを好適に向上させることができる。

【0482】

上述した推定結果の報知（連続当たり回数の示唆）を実行する上では、記憶されている保留情報の数が少なくなれば、遊技状態の移行先等の分岐がどのように進むかを推測する

50

ための推測要素が少なくなることを意味し、報知に係る信頼性が低くなったり、報知される当たり結果の回数が小さく見積もられる等して報知のインパクトが弱くなったりすると懸念される。このような事情に鑑みれば、記憶されている保留情報が基準数（例えば記憶上限数）に達していない場合には推定又は推定結果の報知が回避される構成とすることには、上記不都合の発生を抑制できるという技術的意義がある。

【0483】

上述したように、報知される推定結果のインパクトを強くしたり、信頼性を高めたりする上では記憶されている保留情報の数をできるだけ多く稼いでおくことが好ましい。そこで、本実施の形態に示したように、推定前に第2作動口34へ向けた遊技球の発射示唆を行う構成とすれば、推定時に参照可能な保留情報の数を稼ぐことができる。

10

【0484】

また、所定遊技回においては当たり結果の報知に用いられた「V」図柄を利用して連続当たり回数の示唆を行うことで、当たり結果の報知と連続当たり回数の示唆とに相関を付与し、一体的な演出を構築することができる。

【0485】

第1特殊遊技状態における上記所定遊技回（最終遊技回）が外れ結果に対応している場合には、記憶されている保留情報の数に応じて外れ結果用演出の態様が異なることとなる。このように第1特殊遊技状態における第2作動口34への入球状況によって当該第1特殊遊技状態における所定遊技回の演出態様が変化する構成とすることで、当該所定遊技回への注目度の向上に寄与できる。

20

【0486】

第1特殊遊技状態についてはサポートモードが高頻度サポートモードに対応しており、第2作動口34への入球が容易化される。このような構成においては、第2作動口34に係る保留数の上限到達の可否によって演出態様を相違させる機能が上手く発揮されなくなることが好適に回避できる。

【0487】

本実施の形態に示したように、所定遊技回については演出を前半・後半の2部構成とする場合に、当否結果報知後の後半における外れ結果用演出の演出態様が記憶されている保留情報の数によって異なる構成とすることで、外れ結果報知後であっても演出が単調になることを好適に抑制できる。

30

【0488】

第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態に移行する場合には、第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態に持ち越される保留情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されている。このような構成においては、外れ結果である旨が報知された後は、当該遊技回が終了するまでに保留情報の数を上限まで増やしておくことで遊技を有利に進めることができる。そこで、上記演出の後半においては、第2作動口34へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する画像の表示が含まれる構成として遊技者の不利益を抑えることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

【0489】

<変形例1>

上記第1の実施の形態では、第1特殊遊技状態にて実行される遊技回が外れ結果に対応している場合には、当否結果が報知された時点で第2作動口34に係る保留数が上限に達しているか否かを判定し、不足している場合には右打ち報知（大）を実行する構成としたが、第2作動口34に係る保留数を確認するタイミング及び右打ち報知（大）を開始するタイミングについては任意である。例えば、当否報知後の所定のタイミングにて第2作動口34に係る保留数を確認する構成とすることも可能である。この場合であっても、第1特殊遊技状態の終了後は新たに第2作動口34に係る保留を取得することは困難になる。故に、第1特殊遊技状態の終了前に右打ち報知（大）を開始する構成とすることが好ましい。

40

【0490】

50

<変形例 2>

上記第 1 の実施の形態では、大当たり遊技状態から第 1 特殊遊技状態へ移行する場合には、大当たり遊技状態におけるエンディング中に右打ち報知（大）を開始させて、当該右打ち報知（大）が大当たり遊技状態及び第 1 特殊遊技状態に跨るようにして継続される構成としたが、これに限定されるものではない。第 1 特殊遊技状態への移行時又は移行後に右打ち報知（大）が開示される構成とすることも可能である。

【0491】

<変形例 3>

上記第 1 の実施の形態では、V 入賞を目的として右ルートの第 2 可変入賞装置 3 2 B を狙うべき場合に実行される右打ち報知用の画像と、保留取得を目的として右ルートの第 2 作動口 3 4 を狙うべき場合に実行される右打ち報知用の画像とを相違させる構成としたが、V 入賞を目的として右ルートの第 2 可変入賞装置 3 2 B を狙うべき場合に実行される右打ち報知用の画像と、保留取得を目的として右ルートの第 2 作動口 3 4 を狙うべき場合に実行される右打ち報知用の画像とを同一とすることも可能である。

【0492】

<変形例 4>

上記第 1 の実施の形態では、第 1 特殊遊技状態の冒頭にて実行される右打ち報知（大）については、第 2 作動口 3 4 に係る保留が少なくとも 1 つ取得された場合に解除される構成としたが、これに限定されるものではない。第 1 特殊遊技状態の冒頭にて実行される右打ち報知（大）については、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達した場合に解除される構成とすることも可能である。

【0493】

<変形例 5>

上記第 1 の実施の形態では、右打ち報知（小）と右打ち報知（大）とを切り替える構成としたが、右打ち報知（小）の実行期間と右打ち報知（大）の実行期間とが重複する構成とすることも可能である。例えば右打ち報知（小）中に右打ち報知（大）が実行される構成とするとよい。

【0494】

<変形例 6>

上記第 1 の実施の形態では、チャレンジ演出のメインパートにおいても右打ち報知（小）が継続される構成としたが、チャレンジ演出のメインパートへの移行に伴って当該右打ち報知（小）が終了される構成とすることも可能である。

【0495】

<変形例 7>

上記第 1 の実施の形態では、第 3 特殊遊技状態における変動表示モードを第 1 変動表示モードとすることで、主たる遊技進行の対象の違いはあるものの実質的には第 3 特殊遊技状態＝通常遊技状態としたが、これに限定されるものではない。第 3 特殊遊技状態の特殊性を高める上では、第 3 特殊遊技状態における変動表示モードを第 1 変動表示モード及び第 2 変動表示モードとは異なる第 3 変動表示モードとし、第 3 特殊遊技状態と通常遊技状態とを完全に差別化する構成としてもよい。

【0496】

<変形例 8>

上記第 1 の実施の形態では、第 1 特殊遊技状態における第 1 特殊演出モードにおいては、メインパートの開始から図柄表示装置 4 1 にて当否結果が報知されるタイミングまでの期間と、当該報知のタイミングから遊技回が終了するまでの期間とを比較した場合に、前者よりも後者の方が長くなるように構成したが、これに限定されるものではない。メインパートの開始から図柄表示装置 4 1 にて当否結果が報知されるタイミングまでの期間と、当該報知のタイミングから遊技回が終了するまでの期間とを比較した場合に、後者よりも前者の方が長くなるように構成としてもよいし、両者が同じ長さとなるように構成してもよい。

10

20

30

40

50

【0497】

また、第1特殊遊技状態における第1特殊演出モードにおいては、メインパートの開始から図柄表示装置41にて当否結果が報知されるタイミングまでの期間と、当該報知のタイミングから作動口用表示部43にて絵柄が停止表示（確定表示）されるまでの期間とを比較した場合に、前者よりも後者の方が長くなるように構成したが、これに限定されるものではない。メインパートの開始から図柄表示装置41にて当否結果が報知されるタイミングまでの期間と、当該報知のタイミングから作動口用表示部43にて絵柄が停止表示（確定表示）されるまでの期間とを比較した場合に、後者よりも前者の方が長くなるように構成としてもよいし、両者が同じ長さとなるように構成してもよい。

【0498】

<変形例9>

上記第1の実施の形態では、第2作動口34に係る保留数の上限を4としたが、当該上限については任意に変更してもよい。

【0499】

<変形例10>

上記第1の実施の形態では、リミッタによる連続当たり回数（4回）と第2作動口34に係る保留数（4個）の上限とを同数としたが、これらを相違させることも可能である。但し、保留数の上限を超えた連続当たり回数を推定する上では後続となる4つの保留内にてリミッタ作動→当たりとなる流れを特定可能とすることが好ましい。リミッタによる連続当たり回数（4回）の上限については、第2作動口34に係る保留数の上限よりも小さい数とすることが好ましい。このような変更を行う場合には、後続となる4つの保留内にてリミッタが複数回作動しない程度とすることがより好ましい。

【0500】

<変形例11>

上記第1の実施の形態では、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態においては、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数を「1」回としたが、当該終了基準回数については任意に変更してもよい。例えば、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態においては、第2作動口34に係る遊技回の終了基準回数を「2」回としてもよいし、「3」回以上としてもよい。

【0501】

また、上記第1の実施の形態では、低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合よりも高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態や第2特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合の方が設定される終了基準回数が多くなるように優遇する構成としたが、これを変更し、高頻度サポートモード対応の第1特殊遊技状態や第2特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合よりも低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態において特別当たり結果となった場合の方が設定される終了基準回数が多くなるように優遇する構成とすることも可能である。

【0502】

<変形例12>

上記第1の実施の形態では、高頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合には、低頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合よりも遊技者に有利となるように優遇したが、低頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合には、高頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合よりも遊技者に有利となるように優遇することも可能である。

【0503】

<変形例13>

上記第1の実施の形態では、高頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合と、低頻度サポートモード中に特別当たり結果となった場合とで、その後に設定されるサポートモードに違いが生じる構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、作動口用表示部における変動表示時間を決定する変動表示モードに通常モード（第1モード）

10

20

30

40

50

と当該通常モードよりも変動表示時間が短くなるように短縮される時短モード（第2モード）とを設け、通常モード中に特別当たり結果となった場合と、時短モード中に特別当たり結果となった場合とで、その後のに設定されるサポートモードに違いが生じる構成とすることも可能である。

【0504】

＜変形例14＞

上記第1の実施の形態では、第1特殊遊技状態中に実行される遊技回が当たり結果に対応している場合にのみ連続当たり回数の算出→示唆を行う構成としたが、これに代えて又は加えて、第1特殊遊技状態中に実行される遊技回が外れ結果に対応している場合に連続当たり回数の算出→示唆を行う構成とすることも可能である。

10

【0505】

このように外れ結果である場合に算出→示唆を行う構成とする場合には、取得済みの後続の保留によって、第3特殊遊技状態から第2特殊遊技状態へ復帰し得る場合に限定して上記算出→示唆を行うことで当たり結果である場合の算出→示唆と差別化するとよい。

【0506】

また、外れ結果の場合と当たり結果の場合とでは示唆の開始タイミングが相違する構成とすることも可能である。この場合、外れ結果の場合の示唆の開始タイミングの方が当たり結果の場合の示唆の開始タイミングよりも早くなるように差を設けるとよい。

【0507】

また、外れ結果の場合と当たり結果の場合とでは示唆の実行期間が相違する構成とすることも可能である。この場合、外れ結果の場合の示唆の実行期間の方が当たり結果の場合の示唆の実行期間よりも長くなるように差を設けるとよい。

20

【0508】

＜変形例15＞

上記第1の実施の形態では、第1特殊遊技状態中は、特別当たり結果の報知後に、連続当たり回数を示唆する構成としたが、当該報知と示唆とを同時に行う構成とすることも可能である。

【0509】

＜変形例16＞

上記第1の実施の形態では、第1特殊遊技状態においては、特別当たり結果の報知時に使用された「V」図柄を利用して連続当たり回数の示唆用の表示演出を実行する構成としたが、連続当たり回数の示唆用の表示演出については当該連続当たり回数を示唆することができるのであれば任意に変更してもよい。

30

【0510】

＜変形例17＞

第1特殊遊技状態において連続当たり回数の示唆を行うための実行条件として、第2作動口34に係る保留数が所定数に達していることを加えてもよい。この所定数については第2作動口34に係る保留数の上限であってもよいし、当該上限よりも少ない数であってもよい。

【0511】

なお、このような構成とする場合には、保留数が所定数に達していない場合には連続当たり回数の算出自体を行わない構成としてもよいし、保留数が所定数に達していない場合には連続当たり回数の算出を行う一方で連続当たり回数の示唆が行われない構成としてもよい。

40

【0512】

＜変形例18＞

第1特殊遊技状態において開始された連続当たり回数の示唆内容については、遊技進行に伴って更新される構成とすることも可能である。例えば、連続当たり回数の示唆中に他の遊技状態を経て第1特殊遊技状態に戻った場合には示唆内容を当該第1特殊遊技状態にて算出された連続当たり回数を踏まえて更新する構成とするとよい。

50

【0513】

＜変形例19＞

上記第1の実施の形態では、第1特殊遊技状態中に連続当たり回数を推定する場合には、各保留について当否結果及び移行する遊技状態を順に特定する構成としたが、これに限定されるものではない。記憶データ量は嵩むものの、取得されている保留状況と連続回数との関係をマップ化して事前に記憶しておき、当該関係と実際の保留状況とを照合することで連続当たり回数を推定する構成とすることも可能である。

【0514】

＜変形例20＞

上記第1の実施の形態では、第1特殊遊技状態中に連続当たり回数を算出する際に参照する保留情報を第2作動口34に係る保留情報に限定したが、これを変更し、第1特殊遊技状態中に連続当たり回数を算出する際に参照する保留情報を第2作動口34に係る保留情報及び第1作動口33に係る保留情報とすることも可能である。

【0515】

＜第2の実施の形態＞

上記第1の実施の形態では、第1特殊遊技状態へ移行した場合には、当該第1特殊遊技状態の冒頭で第2作動口34への入賞を促す報知（右打ち報知（大））を実行、当該遊技回における当否結果を報知した後は、第2作動口34に係る残りの保留に基づいて連続当たり回数を算出（推定）する構成とした。本実施の形態では、基本的な遊技の流れについては第1の実施の形態と同様であるものの、右打ち報知に係る構成、具体的には報知・演出制御装置82のMPU242にて実行されるチャンレンジ演出進行処理の一部（当たり結果用処理）が第1の実施の形態と相違している。以下、図63のフローチャートを参照して、本実施の形態における当たり結果用処理について説明する。

【0516】

＜当たり結果用処理＞

当たり結果用処理においては先ず、ステップS2901にて、第2特殊演出モードの導入演出中であるか否かを判定する。ステップS2901にて否定判定をした場合には、ステップS2902に進む。ステップS2902では、当選数示唆演出中であるか否かを判定する。ステップS2902にて否定判定をした場合にはステップS2903に進む。ステップS2903では、右打ち報知（中）を実行している最中であるか否かを判定する。

【0517】

ここで、図64を参照して右打ち報知（中）について説明する。図64（b）に示すように、右打ち報知（中）については、表示画面Gにおける右打ち報知用の画像の占有面積が右打ち報知（小）よりも大きく（図64（a）参照）且つ右打ち報知（大）よりも小さくなっている。右打ち報知（中）においては、表示画面Gの中央に表示されている「V」図柄の組み合わせを上側から右側に迂回する矢印と、「CHARGE」の文字と、保留の取得状況を示す情報と、残り時間を示すインジケータとで構成されている。つまり、当選結果の表示を妨げない範囲で極力大きい表示となるように構成されている。なお、右打ち報知（中）にてスピーカ部64から出力される音声については右打ち報知（大）、詳しくは第2作動口34を狙うべき状況である場合に実行される右打ち報知（大）と共通化されており、その音量についても当該右打ち報知（大）と同一となるように設定されている。

【0518】

ステップS2903にて否定判定をした場合にはステップS2904に進む。ステップS2904では右打ち報知（中）の開始タイミングであるか否かを判定する。具体的には、前半パートにて当否結果が報知された後、所定の期間を経過したか否かを判定する。この所定の期間は、連続当たり回数の示唆演出（当選数示唆演出）が発生することを遊技者に説明する期間である。

【0519】

ステップS2904にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップS2904にて肯定判定をした場合には、ステップS2905に進む。ス

テップ S 2 9 0 5 では、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップ S 2 9 0 5 にて否定判定をした場合には、ステップ S 2 9 0 6 に進み、右打ち報知（中）の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。ステップ S 2 9 0 6 の開始処理においては、右打ち報知（中）の実行期間、言い換えれば連続当たり回数の算出までの猶予期間を設定する。つまり、本実施の形態においては、連続当たり回数の算出タイミングが当否報知のタイミングではなく、当該当否報知のタイミングよりも後のタイミングとなるように猶予期間が確保されている。ステップ S 2 9 0 5 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 9 0 7 にて当選数示唆演出の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【0520】

10

ステップ S 2 9 0 3 の説明に戻り、当該ステップ S 2 9 0 3 にて肯定判定をした場合、すなわち右打ち報知（中）の実行中である場合には、ステップ S 2 9 0 8 に進む。ステップ S 2 9 0 8 では、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップ S 2 9 0 8 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 9 0 9 にて右打ち報知（中）の終了処理を実行し、続くステップ S 2 9 0 7 にて当選数示唆演出の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【0521】

ステップ S 2 9 0 8 の説明に戻り、当該ステップ S 2 9 0 8 にて否定判定をした場合、すなわち、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達していない場合には、ステップ S 2 9 1 0 に進む。ステップ S 2 9 1 0 にてでは、右打ち報知（中）の設定期間を経過したか否かを判定する。ステップ S 2 9 1 0 にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップ S 2 9 1 0 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 9 0 9、S 2 9 0 7 の各処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

20

【0522】

ステップ S 2 9 0 2 の説明に戻り、当該ステップ S 2 9 0 2 にて肯定判定をした場合、すなわち当選数示唆演出の実行中である場合には、ステップ S 2 9 1 1 に進む。ステップ S 2 9 1 1 では第 2 特殊演出モードの導入演出開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 9 1 1 にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップ S 2 9 1 1 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 9 1 2 に進み、第 2 特殊演出モードの導入演出開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

30

【0523】

ステップ S 2 9 0 1 の説明に戻り、当該ステップ S 2 9 0 1 にて肯定判定をした場合、すなわち第 2 特殊演出モードの導入演出中である場合には、ステップ S 2 9 1 3 に進む。ステップ S 2 9 1 3 では、右打ち報知（大）の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップ S 2 9 1 3 にて否定判定をした場合には、そのまま本当たり結果用処理を終了する。ステップ S 2 9 1 3 にて肯定判定をした場合には、ステップ S 2 9 1 4 にて右打ち報知（大）の開始処理を実行した後、本当たり結果用処理を終了する。

【0524】

<遊技の流れ>

次に、図 6 5 を参照して、遊技の流れについて補足説明する。図 6 5 は、第 1 特殊遊技状態における遊技回が当たり結果に対応しており且つ右打ち報知（中）の開始タイミングまでの間に第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達していない場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。

40

【0525】

t d 1 のタイミングでは、第 1 可変入賞装置 3 2 A が開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知（明示）される。その後は、t d 2 のタイミングにて当該報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第 1 特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出用の導入演出が開始される。この導入演出（チャレンジ演出導入パート）中の t d 3 のタイミングでは、第 1

50

特殊遊技状態への移行に先行して右打ち報知（大）が開始される。

【0526】

続く t d 4 のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第 1 特殊遊技状態へ移行している。第 1 特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート 3 5 に入賞することで、第 2 作動口 3 4 が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第 1 特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第 2 作動口 3 4 に係る保留は確保されていないため、当該第 2 作動口 3 4 への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。

【0527】

第 1 特殊遊技状態への移行後に、第 2 作動口 3 4 への入賞が発生した t d 5 のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図 6 5 に示す例では、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限（4 個）に達する前に、遊技球の発射操作が停止されており、第 2 作動口 3 4 に係る保留数は上限に達することなく遊技が進行している。

【0528】

チャレンジ演出進行中の t d 6 のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知（明示）される。つまり、作動口用表示部 4 3 における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置 4 1 の表示画面 G においては当否結果が明示される。t d 6 のタイミングから所定の期間を経過した t d 7 のタイミングでは、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限未満となっており、このタイミングで右打ち報知（中）が開始される。その後の t d 8 のタイミングでは第 2 作動口 3 4 への入賞が発生し、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達している。これを契機として、右打ち報知（中）が解除され、連続当たり回数の示唆演出が開始されることとなる。

【0529】

なお、第 2 作動口 3 4 への入賞によって保留数が上限に達するタイミングについては遊技者の操作等に依存することとなり、ある程度のばらつきが発生し得る。そこで、その後に実行される右打ち報知（大）までのインターバル期間が基準期間よりも短い場合には右打ち報知（中）から右打ち報知（小）に切り替わる一方、当該インターバル期間が基準期間よりも長い場合には右打ち報知（中）から右打ち報知無しに切り替わるように構成されている。これは、発射操作が行われないことで遊技者が不利益を被るといった事態になることを抑制しつつ、操作示唆が過度に細かく切り替わることが遊技者に不快感を与える要因になることを回避するための工夫である。

【0530】

第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達した t d 9 のタイミングでは、連続当たり回数が示唆される。その後は、t d 10 のタイミングにて右打ち報知（大）に切り替わり、t d 11 のタイミングでは、作動口用表示部 4 3 にて当たり結果に対応する絵柄が停止表示（確定表示）される。確定表示期間を経過した t d 12 のタイミングでは、チャレンジ演出が終了するとともに、遊技状態が第 1 特殊遊技状態から特別当たり遊技状態に移行する。そして、t d 13 のタイミングにて V 入賞が発生したことに基づいて、t d 14 のタイミングでは特別当たり遊技状態から V 大当たり遊技状態へ移行している。

【0531】

<変形例 1>

上記第 2 の実施の形態では、第 1 特殊遊技状態への移行後に第 2 作動口 3 4 に係る保留が 1 つ取得されたことに基づいて右打ち報知（大）を終了させる構成としたが、これに限定されるものではない。取得された保留の数が上限に達する前に右打ち報知（大）を終了させることができるのであれば足り、例えば第 1 特殊遊技状態への移行後に第 2 作動口 3 4 に係る保留が 2 つ取得されたことに基づいて右打ち報知（大）を終了させる構成としたり、第 1 特殊遊技状態への移行後に第 2 作動口 3 4 に係る保留が 3 つ取得されたことに基

10

20

30

40

50

づいて右打ち報知（大）を終了させる構成としたり、第1特殊遊技状態への移行後に第2作動口34に係る保留が4つ取得されたことに基づいて右打ち報知（大）を終了させる構成としたりすることも可能である。

【0532】

また、第1特殊遊技状態への移行後に第2作動口34に係る保留が1つ取得された後に、所定の期間を経て右打ち報知（大）を終了させる構成とすることも可能である。

【0533】

<変形例2>

上記第2の実施の形態では、第1特殊遊技状態への移行後に実行される遊技回においては、前半パートにおける右打ち報知として右打ち報知（大）を実行し、後半パートにおける右打ち報知として右打ち報知（中）を実行する構成とした。つまり、前半パートにおける右打ち報知の方が後半パートにおける右打ち報知よりも目立つように強調させる構成としたが、これに限定されるものではない。

10

【0534】

前半パートにおける右打ち報知と後半パートにおける右打ち報知とを共通としてもよいし、後半パートにおける右打ち報知が前半パートにおける右打ち報知よりも目立つように強調される構成としてもよい。

【0535】

<変形例3>

第1特殊遊技状態への移行前に第2作動口34に係る保留情報が少なくとも1つ記憶されている場合には、大当たり遊技状態～第1特殊遊技状態に亘って実行される最初の右打ち報知（大）が実行されない（キャンセルされる）構成とすることも可能である。

20

【0536】

<変形例4>

上記第2の実施の形態では、メインパートの冒頭における右打ち報知（大）の開始後に、第2作動口34への入賞が発生した場合に当該右打ち報知（大）を終了させる構成としたが、この際、第2作動口34への入賞が発生した旨を示すメッセージ（例えば「完了」）を表示する構成としてもよい。

【0537】

<変形例5>

上記第2の実施の形態では、メインパートの前半（冒頭）における右打ち報知（大）とメインパートの後半における右打ち報知（中）との間は、右打ち報知（小）が実行される構成としたが、当該右打ち報知（小）を行わない構成とすることも可能である。

30

【0538】

<変形例6>

上記第2の実施の形態では、メインパートの前半（冒頭）における右打ち報知（大）とメインパートの後半における右打ち報知（中）との間は、右打ち報知（小）が実行される構成としたが、この右打ち報知（小）が実行されている期間中は、右ルートへ発射された遊技球がスルーゲート35等の入球部に入球した場合に実行中の演出が当該入球に基づいて変化（例えばステップアップ）する構成とすることも可能である。

40

【0539】

<変形例7>

上記第2の実施の形態では、メインパートにて当選数が報知されてから右打ち報知が開始されるまでに一定のインターバル（所定の期間）を設ける構成としたが、このインターバルについては省略することも可能である。

【0540】

<変形例8>

上記第2の実施の形態では、第2作動口34に係る保留数が上限に達することなく右打ち報知（中）の実行期間が経過した場合であっても、取得されている保留から連続当たり回数を算出する構成としたが、これに限定されるものではない。右打ち報知（中）の実行

50

期間が経過したタイミングで、保留数が上限に達していない場合には、連続当たり回数を算出しない構成とすることも可能である。この場合であっても、「V×3」の表示に留めるようにして当選数報知演出を実行する構成とすることが好ましい。

【0541】

＜変形例9＞

上記第2の実施の形態では、メインパート中の2回目の右打ち報知においては右打ち報知（中）を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。右打ち報知（中）に代えて右打ち報知（大）を実行する構成とすることも可能である。

【0542】

＜第3の実施の形態＞

上記第1の実施の形態及び第2の実施の形態では、第1特殊遊技状態にて実行される遊技回中に連続当たり回数を示唆する構成とした。本実施の形態においては、連続当たり回数の示唆に関する構成が上記各実施の形態と相違している。具体的には、連続当たり回数の示唆が第1特殊遊技状態から特別当たり遊技状態を経て移行するV大当たり遊技状態中又は第1特殊遊技状態から直接移行する大当たり遊技状態中に実行されるように、報知・演出制御装置82のMPU242にて実行される第1特殊演出モード用処理の一部（チャレンジ演出進行処理及びチャレンジ演出終了処理）が変更されている。以下、図66及び図67のフローチャートを参照し、これら各処理を第1の実施の形態における各処理との相違点を中心に説明する。

【0543】

＜チャレンジ演出進行処理＞

チャレンジ演出進行処理においては先ず、ステップS3001にて図柄表示装置41において当否結果報知中であるか否か、すなわち「V」図柄の組合せが停止表示されているか否かを判定する。ステップS3001にて否定判定をした場合には、ステップS3002に進む。ステップS3002では図柄表示装置41にて当否結果を報知するタイミングであるか否かを判定する。ステップS3002にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出進行処理を終了する。ステップS3002にて肯定判定をした場合には、ステップS3003に進む。

【0544】

ステップS3003では、当該遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。当たり結果に対応している場合には、ステップS3003にて肯定判定をしてステップS3004に進み、当たり結果対応演出開始処理を実行した後、本チャレンジ演出進行処理を終了する。当たり結果対応演出では、表示画面Gに妖精を捕獲した旨の画像が表示されるとともに「V」図柄の組合せが停止表示され、遊技者にチャレンジ演出に成功した旨が明示される。

【0545】

これに対して、外れ結果に対応している場合には、ステップS3003にて否定判定をしてステップS3005に進み、外れ結果対応演出開始処理を実行した後、本チャレンジ演出進行処理を終了する。外れ結果対応演出では、表示画面Gに妖精を取り逃がした旨の画像が表示されるとともに、「残念」図柄が停止表示され、遊技者にチャレンジ演出に失敗した旨が明示される。

【0546】

ステップS3001の説明に戻り、当該ステップS3001にて肯定判定をした場合には、ステップS3006に進む。ステップS3006では、当否結果の報知完了タイミングであるか否かを判定する。ステップS3006にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出進行処理を終了する。ステップS3006にて肯定判定をした場合には、ステップS3007にて第2作動口34に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップS3007にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出進行処理を終了する。ステップS3007にて肯定判定をした場合には、ステップS3008にて右打ち報知（中）又は右打ち報知（大）の開始処理を実行して、本チャレンジ演出進

10

20

30

40

50

行処理を終了する。

【0547】

次に、図67を参照して、チャレンジ演出終了処理について説明する。

【0548】

＜チャレンジ演出終了処理＞

チャレンジ演出終了処理においては先ず、ステップS3101にてチャレンジ演出に係る遊技回の終了タイミングであるか否かを判定する。具体的には、作動口用表示部43にて絵柄の確定表示が開始されるタイミングであるか否かを判定する。ステップS3101にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出終了処理を終了する。ステップS3101にて肯定判定をした場合には、ステップS3102に進む。ステップS3102では、今回の遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップS3102にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出終了処理を終了する。ステップS3102にて肯定判定をした場合には、ステップS3103に進む。

10

【0549】

ステップS3103では、第2作動口34に係る後続の保留が確保されているか否かを判定する。ステップS3103にて否定判定をした場合には、そのまま本チャレンジ演出終了処理を終了する。ステップS3103にて肯定判定をした場合には、ステップS3104に進む。ステップS3104では、連続当たり回数算出処理を実行する。この処理については、上記第1の実施の形態に示した連続当たり回数算出処理（図50参照）と同様であるため説明を省略するが、算出結果についてはRAM244により記憶保持される。その後は、ステップS3105にてRAM244の各種フラグ格納エリアに当選数示唆フラグをセットして、本チャレンジ演出終了処理を終了する。

20

【0550】

次に、報知・演出制御装置82のMPU242にて定期処理の一環として実行される大当たり遊技状態用処理について図68のフローチャートを参照して説明する。

【0551】

＜大当たり遊技状態用処理＞

大当たり遊技状態用処理においては先ず、ステップS3201にて大当たり遊技状態用演出を実行している最中であるか否かを判定する。大当たり遊技状態用演出については、大当たり遊技状態中に表示される動画であり、表示画面Gにおいては、当該動画に加えて、実行中のラウンド数や獲得した賞球数等が表示される。ステップS3201にて否定判定をした場合にはステップS3202に進む。ステップS3202では、主制御装置81から大当たり用のオープニングコマンドを受信したか否かを判定する。ステップS3202にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり遊技状態用処理を終了する。ステップS3202にて肯定判定をした場合には、ステップS3202にて大当たり遊技状態用演出の開始処理を実行した後、本大当たり遊技状態用処理を終了する。

30

【0552】

ステップS3201の説明に戻り、当該ステップS3201にて肯定判定をした場合、すなわち大当たり遊技状態用演出を実行している最中である場合には、ステップS3240に進む。ステップS3204では、一連の基本演出に割り込むようにして当選数示唆演出が実行されている最中であるか否かを判定する。ステップS3204にて否定判定をした場合には、ステップS3205に進む。ステップS3205では、当選数示唆演出の開始タイミングであるか否かを判定する。ステップS3205にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり遊技状態用処理を終了する。ステップS3205にて肯定判定をした場合には、ステップS3206に進む。ステップS3206ではRAM244の各種フラグ格納エリアに当選数示唆フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS3206にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり遊技状態用処理を終了する。ステップS3206にて肯定判定をした場合には、ステップS3207にて当選数示唆演出の開始処理を実行した後、本大当たり遊技状態用処理を終了する。当選数示唆演出については、第1の実施の形態（図58等参照）と同様であるため、詳細な説明を省略する。

40

50

【0553】

ステップS3204の説明に戻り、当該ステップS3204にて肯定判定をした場合には、ステップS3208に進む。ステップS3208では、当選数示唆演出の終了タイミングであるか否かを判定する。ステップS3208にて否定判定をした場合には、そのまま本大当たり遊技状態用処理を終了する。ステップS3208にて肯定判定をした場合には、ステップS3209に進む。ステップS3209では当選数示唆演出終了処理を実行する。これにより、大当たり遊技状態用演出が、当選数示唆演出から上記基本演出に復帰する。但し、この場合であっても、示唆内容については表示画面Gにおける表示が継続されることとなる。その後はステップS3210に進み、RAM244に記憶されている当選数示唆フラグを消去して、本大当たり遊技状態用処理を終了する。

10

【0554】

<遊技の流れ>

次に、図69を参照して、本実施の形態における当選数示唆の流れについて説明する。図69は、第1特殊遊技状態における遊技回が当たり結果に対応しており且つ右打ち報知（大）の開始タイミングまでの間に第2作動口34に係る保留数が上限に達していない場合の遊技の流れを示すタイミングチャートである。

【0555】

t e 1のタイミングでは、第1可変入賞装置32Aが開状態から閉状態に切り替わり、ラウンド遊技からエンディングへ移行している。エンディングでは、結果報知パートにおいて今回の大当たり遊技状態への移行契機となった大当たり結果の種類が遊技者に報知（明示）される。その後は、t e 2のタイミングにて当該報知が終了し、大当たり遊技状態からの移行先となる第1特殊遊技状態にて実行されるチャレンジ演出用の導入演出が開始される。この導入演出（チャレンジ演出導入パート）中のt e 3のタイミングでは、第1特殊遊技状態への移行に先行して右打ち報知（大）が開始されている。

20

【0556】

続くt e 4のタイミングでは、大当たり遊技状態が終了して第1特殊遊技状態へ移行している。第1特殊遊技状態は高頻度サポートモードに対応しており、遊技球が右ルートに配設されたスルーゲート35に入賞することで、第2作動口34が閉状態から開状態に高頻度で切り替わることとなる。第1特殊遊技状態への移行に伴ってチャレンジ演出が開始されるが、この時点では第2作動口34に係る保留は確保されていないため、当該第2作動口34への入賞が発生するまでチャレンジ演出の待機パートが実行される。この待機パートにおいても右打ち報知（大）が継続されることとなる。

30

【0557】

第1特殊遊技状態への移行後に、第2作動口34への入賞が発生したt e 5のタイミングでは、当該入賞を契機として、チャレンジ演出が待機パートからメインパートへ移行する。また、当該入賞を契機として、右打ち報知（大）から右打ち報知（小）に切り替わる。なお、図69に示す例では、第2作動口34に係る保留数が上限（4個）に達する前に、遊技球の発射操作が停止されており、第2作動口34に係る保留数は上限に達することなく遊技が進行している。

【0558】

チャレンジ演出進行中のt e 6のタイミングでは、当該遊技回の当否結果が遊技者に報知（明示）される。つまり、作動口用表示部43における絵柄の確定表示に先んじて図柄表示装置41の表示画面Gにおいては当否結果が明示される。t e 6のタイミングから所定の期間を経過したt e 7のタイミングでは、第2作動口34に係る保留数が上限未満となっており、このタイミングで右打ち報知（中）が開始される。その後のt e 8のタイミングでは第2作動口34への入賞が発生し、第2作動口34に係る保留数が上限に達している。ここで、本実施の形態では、当該右打ち報知（中）については、保留数が上限に達した後も継続される。具体的には、特別当たり遊技状態へと移行して、V入賞が発生するまで継続される。このような構成とすることにより、右打ち報知の態様が細かく切り替わることで、遊技者に煩わしいとの印象を与えることを抑制している。

40

50

【0559】

その後は、t e 1 0のタイミングにて作動口用表示部43における絵柄の確定表示が開始され、このタイミングで記憶されている第2作動口34に係る保留に基づいて上記連続当たり回数が算出される。その後は、当該遊技回が終了するt e 1 1のタイミングにて第1特殊遊技状態から特別当たり遊技状態へ移行する。第2可変入賞装置32Bが開状態となりV入賞が発生することで、特別当たり遊技状態終了後は、V大当たり遊技状態へ移行する。V大当たり遊技状態における第2ラウンドが開始するt e 1 4のタイミングでは当選数示唆演出が開始され、その後のt e 1 5のタイミングにて遊技者に連続当たり回数が示唆されている。

【0560】

<変形例1>

上記第3の実施の形態では、作動口用表示部43において絵柄が停止表示（確定表示）される場合に、連続当たり回数を算出する構成とした。すなわち、サポートモードが低頻度サポートモードから高頻度サポートモードに切り替わる前に連続当たり回数を算出する構成とした。これを変更し、低頻度サポートモードへの切り替え後に連続当たり回数を算出する構成とすることも可能である。例えば、特別当たり遊技状態中に連続当たり回数を算出する構成としたり、大当たり遊技状態中に連続当たり回数を算出する構成としたりすることも可能である。

【0561】

<変形例2>

上記第3の実施の形態では、第1特殊遊技状態中に実行される遊技回において連続当たり回数を算出する構成としたが、これに限定されるものではない。 <変形例4>

上記第3の実施の形態では、第1特殊遊技状態にて実行されている遊技回の後半にて第2作動口34に係る保留数が上限に達していない場合に右打ち報知（中）又は（大）を実行する構成としたが、これに限定されるものではない。当たり結果となった旨が報知された後は、当たり遊技状態へ移行することが一般的であるため、保留数に関係なく右打ち報知（中）又は（大）を行ったとしても当たり遊技状態用の右打ち報知であると遊技者に認識される得るため違和感が少ない。また、当該遊技回が終了するまでは高頻度サポートモードとなっているため、右打ちを行ったとしても遊技者の利益が大きく損なわれることもない。

【0562】

<変形例3>

上記第3の実施の形態では、V大当たり遊技状態中に連続当たり回数が示唆される構成としたが、これに限定されるものではない。例えば、特別当たり遊技状態中に連続当たり回数が示唆される構成としてもよい。また、V大当たり遊技状態から第2特殊遊技状態へ移行したタイミング、すなわち遊技回の開始時に連続当たり回数を示唆する構成とすることも可能である。

【0563】

<第4の実施の形態>

上記第1の実施の形態等にした遊技機においては、第1作動口33と比べて第2作動口34の方が遊技者に有利となるように優遇されている。このような構成においては、第2作動口34に係る保留を取得できる状況であるにも関わらず、当該保留を取得することなく高頻度サポートモード対応の第2特殊遊技状態が終了することで、遊技進行における有利度が大きく変化し得る。特に、上記第1の実施の形態等においてはリミッタを用いて高頻度サポートモードの継続を強制的に寸断させる構成となっており、このような切れ目では保留の有無の影響により遊技進行が大きく左右されることとなる。これは、遊技機に対する理解が深い遊技者と遊技機に関する理解の浅い遊技者との間で公平性を損なう要因になり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると想定される。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の1つとしている。具体的には、報知・演出制御装置82のMPU242により定期処理の一環として実行される第2特

10

20

30

40

50

殊演出モード対応の右打ち報知用処理が特徴的なものとなっている。以下、図70のフローチャートを参照して、第2特殊演出モード対応の右打ち報知用処理について説明する。なお、以下の説明においては、第1の実施の形態との相違点を中心に説明し、当該第1の実施の形態と共通となる構成については基本的に説明を省略する。

【0564】

＜第2特殊演出モード対応の右打ち報知用処理＞

第2特殊演出モード対応の右打ち報知用処理においては先ず、ステップS3301にて右打ち報知強調中であるか否かを判定する。

【0565】

本実施の形態においては第2特殊演出モード中の右打ち報知として、基本となる右打ち報知LV0、当該右打ち報知LV0よりも強調された右打ち報知LV1、当該右打ち報知LV1よりも更に強調された右打ち報知LV2が設けられている（図71参照）。右打ち報知LV0においては、表示画面Gの隅部（図柄の変動表示領域と重ならない領域）に小さく「>>右打ち>>」の表示がなされる。但し、スピーカ部64による右打ち報知用の効果音については出力が停止されており、且つ電動役物34aに付属のLEDについても消灯している。これに対して、右打ち報知LV1においては、表示画面Gの上記隅部に表示されている「>>右打ち>>」の文字にエフェクトが追加され、スピーカ部64から右打ち報知用の効果音が出力され、且つ電動役物34aに付属のLEDが点灯する。そして、右打ち報知LV2においては、表示画面Gにおける図柄の変動表示領域の一部と重なるようにして「>>右打ち>>」の文字が拡大表示され、スピーカ部64から右打ち報知用の効果音が出力され、且つ電動役物34aに付属のLEDが点灯する。なお、右打ち報知LV2における効果音の大きさ及びLEDの光量は、右打ち報知LV1よりも大きくなっている。

【0566】

右打ち報知として右打ち報知LV1又は右打ち報知LV2となっていない場合には、ステップS3301にて否定判定をしてステップS3302に進む。ステップS3302では、作動口用表示部43における絵柄の変動表示、すなわち図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始されてから、所定の猶予期間を経過したタイミングであるか否かを判定する。ステップS3302にて否定判定をした場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップS3302にて肯定判定をした場合には、ステップS3303に進む。

【0567】

ステップS3303では、今回の遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップS3303にて肯定判定をした場合には、ステップS3304に進む。ステップS3304では今回の当たりによってリミッタが作動し、低頻度サポートモード対応の第3特殊遊技状態へ移行し得るか否かを判定する。ステップS3304にて否定判定をした場合には、ステップS3305に進む。

【0568】

ステップS3305では、第2作動口34に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップS3305にて肯定判定をした場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップS3305にて否定判定をした場合には、ステップS3306に進む。ステップS3306にて右打ち報知第1強調用処理を実行した後は、本右打ち報知用処理を終了する。右打ち報知第1強調用処理では、右打ち報知を右打ち報知LV0から右打ち報知LV1に切り替える。

【0569】

ステップS3304の説明に戻り、当該ステップS3304にて肯定判定をした場合、すなわちリミッタが作動する予定となっている場合には、ステップS3307に進む。ステップS3307では、第2作動口34に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップS3307にて肯定判定をした場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップS3307にて否定判定をした場合には、ステップS3308にて右打

ち報知第2強調用処理を実行した後、本右打ち報知用処理を終了する。右打ち報知第2強調用処理では、右打ち報知を右打ち報知LV0から右打ち報知LV2に切り替える。

【0570】

ステップS3303にて肯定判定をした場合、すなわち今回の遊技回が当たり結果に対応している場合には、ステップS3309に進む。ステップS3309では第2作動口34に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップS3309にて肯定判定をした場合、すなわち外れ結果であり且つ第2作動口34に係る保留数が上限に達している場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップS3309にて否定判定をした場合、すなわち外れ結果であり且つ第2作動口34に係る保留数が上限に達していない場合には、ステップS3310に進む。ステップS3310では、強調可否判定処理を実行する。具体的には、ROM243に記憶されているフェイク強調用の判定テーブルを参照して、右打ち報知の強調を行うか否かを決定する。ステップS3310の判定処理にて強調しない旨の決定がなされた場合にはステップS3311にて否定判定をして、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップS3310にて強調する旨の決定がなされた場合には、ステップS3311及びステップS3308の何れかに進み右打ち報知用の強調処理を実行した後、本右打ち報知用処理を終了する。なお、ステップS3311からの移行先、すなわち強調レベルについては、ステップS3310にて決定される。

10

【0571】

ステップS3301の説明に戻り、当該ステップS3301にて肯定判定をした場合、すなわち右打ち報知の強調中である場合には、ステップS3312に進む。ステップS3312では、第2作動口34に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップS3312にて肯定判定をした場合には、ステップS3313にて強調解除処理を実行した後、本右打ち報知用処理を終了する。強調解除処理を実行することで、右打ち報知LV0に復帰することとなる。

20

【0572】

ステップS3312にて否定判定をした場合には、ステップS3314にて第2特殊演出モードが終了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS3314にて否定判定をした場合には、そのまま本右打ち報知用処理を終了する。ステップS3314にて肯定判定をした場合には、ステップS3313にて強調解除処理を実行した後、本右打ち報知用処理を終了する。

30

【0573】

ここで、図72を参照して、第2特殊演出モード（第2特殊遊技状態）における右打ち報知の強調の流れについて例示する。図72は、第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態中に特別当たり結果となって特別当たり遊技状態へ移行し、リミッタ作動によって第1特殊遊技状態へ移行する場合の遊技の流れの一部を示すタイミングチャートである。

【0574】

＜右打ち報知の強調の流れ＞

t f 1のタイミングでは大当たり遊技状態から第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態へ移行している。t f 1のタイミングでは、第2作動口34に係る保留数が「3」→「2」に減少するととも第2作動口用表示部BSにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードとなり、スルーゲート35への入賞に基づいて第2作動口34が閉状態から開状態に切り替わる。t f 1のタイミングにて開始された遊技回については特別当たり結果に対応しており、t f 1のタイミングから所定の猶予期間を経過したt f 2のタイミングでは、未だ第2作動口34に係る保留数が上限に達していない。そして、今回の特別当たり結果によってリミッタが作動する予定である。以上の理由から、右打ち報知が右打ち報知LV0から右打ち報知LV2に切り替わる。

40

【0575】

その後は、t f 3のタイミングにて第2作動口34への入賞が発生し、第2作動口34に係る保留数が「2」→「3」に増加している。そして、t f 4のタイミングにて第2作

50

動口 3 への入賞が発生し、第 2 作動口 3 4 に係る保留数が「3」→「4」に増加する。第 2 作動口 3 4 に係る保留数が上限に達することで、右打ち報知が右打ち報知 L V 2 から右打ち報知 L V 0 に切り替わる。

【0576】

t f 5 のタイミングでは、第 2 作動口用表示部 B S における絵柄の変動表示及び図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示が終了し、遊技結果が遊技者に明示される。その後、t f 6 のタイミングにて第 2 特殊遊技状態から特別当たり遊技状態へ移行している。t f 7 のタイミングにて V 入賞が発生することで、特別当たり遊技状態が終了する t f 8 のタイミングにて V 大当たり遊技状態へ移行している。この V 大当たり遊技状態の終了後は、上記リミッタの影響によって低頻度サポートモード対応の第 3 特殊遊技状態へ移行し、残りの第 2 作動口 3 4 に係る保留によって遊技が進行することとなる。

10

【0577】

なお、高頻度サポートモードとなってもスルーゲート 3 5 への入賞→サポート抽選→第 2 作動口 3 4 への入賞の手順を踏まなければ第 2 作動口 3 4 に係る保留が取得できず、当該取得にある程度の期間が必要である。所定の猶予期間を設定することにより、強調が頻発する等して当該機能が遊技者に煩わしいとの印象を与える要因になることを抑制している。

【0578】

以上詳述した第 4 の実施の形態においては、第 2 特殊遊技状態から第 3 特殊遊技状態へ移行に伴ってサポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに切り替わり、第 2 作動口 3 4 への入球が実質的に不可となる。このような構成においては、第 2 特殊遊技状態中に取得→記憶された保留情報であって第 2 特殊遊技状態から第 3 特殊遊技状態に持ち越される保留情報が多いほど遊技者に有利となる。第 2 特殊遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、第 2 作動口 3 4 への注目が低下すると思料する。ここで、第 3 特殊遊技状態においては当たり結果となった場合に第 1 特殊遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり保留情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本実施の形態に示した構成によれば、第 2 特殊遊技状態にて当たり結果となる遊技回においては、記憶されている保留情報の数が上限に達していない場合には右打ち報知が強調される。このようにして、保留情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第 3 特殊遊技状態への移行時に第 2 作動口 3 4 に係る保留情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。

20

30

【0579】

連続当たり回数をコントロールする構成（所謂リミッタ）においては、第 2 特殊遊技状態における遊技回数が終了基準回数（規定回数）到達によって強制的に低頻度サポートモード対応の第 3 遊技状態へ移行させられるため、遊技者の遊技意欲が低下し得る。この際、上述したように保留情報の不足によって遊技者が本来得られるはずの特典を享受できない事態となった場合には、遊技者の遊技意欲は大幅に低下すると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、少なくとも上記リミッタが作動し得る状況下においては第 2 作動口 3 4 へ向けた遊技球の発射示唆を強調する構成とすることで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

40

【0580】

第 3 特殊遊技状態は連荘が期待できる遊技状態であるため、遊技者の注目は演出に向きやすい。ここで、上述した発射示唆が過度に強調されることで当該示唆が煩わしいとの印象を遊技者に与える可能性が高くなると懸念される。そこで、本実施の形態に示したように、リミッタ非作動時には右打ち報知（L V 1）、リミッタ作動時には右打ち報知（L V 2）にて発射示唆が強調される構成とすれば、強調機能に対するネガティブな印象を好適に払拭できる。

50

【0581】

遊技回の開始時には第2作動口用保留エリアRbに記憶されている保留情報が減ることとなる。つまり、記憶されている保留情報の数は必ず上限よりも少なくなる。この都度、示唆を強調することは、示唆強調が頻発する要因になり、遊技者に煩わしいとの印象を与える可能性が高くなると懸念される。この点、本実施の形態に示したように、遊技回の開始後は強調が不可となる猶予期間を設けることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0582】

上述した構成においては、仮に強調発生＝当たり結果に限定されてしまうと、遊技回中に実行される他の演出の演出効果が低下すると懸念される。そこで、外れ結果となる遊技回においても保留情報の数が不足している場合の一部にて示唆が強調され得る構成とすることで、強調発生となっても当たり結果となる場合及び外れ結果となる場合の両方のケースが生じる。そして、このようなフェイク強調を行っても遊技者が不利益を被ることもない。

10

【0583】

<変形例1>

上記第4の実施の形態においては、リミッタが作動する場合と作動しない場合とで右打ち報知の強調の度合い（レベル）を相違させる構成としたが、これに限定されるものではない。リミッタが作動する場合と作動しない場合とで、右打ち報知の強調の度合いを揃える（統一する）構成とすることも可能である。

20

【0584】

<変形例2>

上記第4の実施の形態に示した所定の猶予期間については、取得可能な残りの保留数（第2作動口34に係る保留数）に応じて変化させる構成とすることも可能である。例えば、取得可能保留数が少ないほど所定の猶予期間が長くなるように差を設けてもよい。

【0585】

また、リーチ表示を経て遊技結果が明示される構成においては、当該リーチ表示への移行後に所定の猶予期間が経過するように当該所定の猶予期間の長さを設定することも可能である。

【0586】

<変形例3>

上記第4の実施の形態では、第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態中における右打ち報知を工夫したが、これに限定されるものではない。連続演出モード対応の第2特殊遊技状態中における右打ち報知についても同様の工夫を適用してもよい。

30

【0587】

<変形例4>

上記第4の実施の形態では、右打ち報知が強調されている状況下にて第2作動口34に係る保留数が上限に達した場合に、当該右打ち報知の強調を解除して右打ち報知LV0に復帰させる構成としたが、右打ち報知が強調されている状況下にて第2作動口34に係る保留数が上限に達した場合には右打ち報知自体を終了させる構成とすることも可能である。また、右打ち報知が強調されている状況下にて第2作動口34に係る保留数が上限に達した場合であっても右打ち報知の強調を継続する構成とすることも可能である。

40

【0588】

<変形例5>

第2特殊演出モードにおいては、1遊技回中に図柄表示装置41にて各図柄列の変動表示→停止表示（以下、単位演出又は単位表示という）を複数回繰り返した後に遊技結果に対応する図柄組合せを停止表示させる特殊変動表示を行う構成とすることも可能である（例えば図73参照）。特に、当たり結果に対応する遊技回にてこのような特殊変動を行う構成とすれば、実際には保留が消化されてはいないものの、あたかも保留が消化されたと遊技者に意識させて、右ルートへ向けた遊技球の発射を促すことができる。上述した右打

50

ち報知の強調については、遊技回の冒頭にて単位演出が少なくとも1回実行された後のタイミングで実行される構成とするといよい。

【0589】

＜第5の実施の形態＞

上記第1の実施の形態等においては、第1作動口33と比べて第2作動口34の方が遊技者に有利となるように優遇されている。このような構成においては、第2作動口34に係る保留を取得できる状況であるにも関わらず、当該保留を取得することなく高頻度サポートモード対応の第2特殊遊技状態が終了することで、遊技進行における有利度が大きく変化し得る。特に、上記第1の実施の形態等においてはリミッタを用いて高頻度サポートモードの継続を強制的に寸断させる構成となっており、このような切れ目では保留の有無の影響により遊技進行が大きく左右されることとなる。これは、遊技機に対する理解が深い遊技者と遊技機に関する理解の浅い遊技者との間で公平性を損なう要因になり、遊技への注目度の向上を図る上で妨げになると想定される。本実施の形態では、このような事情に配慮した工夫がなされていることを特徴の1つとしている。以下、先ず図73の概略図を参照して本実施の形態における第2特殊演出モード中の図柄の変動表示態様について説明し、その後、図74のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置82のMPU242により定期処理の一環として実行される第2特殊演出モード対応の事前報知用処理について説明する。なお、以下の説明においては、第1の実施の形態との相違点を中心に説明し、当該第1の実施の形態と共通となる構成については基本的に説明を省略する。

【0590】

＜変動表示態様＞

図73(a)に示すように、図柄表示装置41における図柄の変動表示モードが第1変動表示モードとなっている場合には、作動口用表示部43における絵柄の変動表示が開始されるタイミングと同じタイミングにて図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始され、作動口用表示部43にて変動表示中の絵柄が停止表示（確定表示）されるタイミングと同じタイミングにて図柄表示装置41にて変動表示中の図柄が停止表示（確定表示）される。つまり、1遊技回中に図柄の変動表示→停止表示が1回実行される構成となっている。

【0591】

これに対して、第2特殊演出モードにおいては図柄表示装置41における図柄の変動表示モードが第2変動表示モードとなる。この第2変動表示モードにおいては、図73(b)に示すように、1遊技回中に、図柄表示装置41にて各図柄列の変動表示→停止表示（以下、単位演出又は単位表示という）を複数回繰り返した後に遊技結果に対応する図柄組合せを停止表示させる特殊変動表示が実行される。このような構成とすれば、実際には保留が消化されてはいないものの、あたかも保留が消化されたと遊技者に意識させて、右ルートへ向けた遊技球の発射を促すことができる。

【0592】

本実施の形態においては、上述した単位演出が繰り返されている状況下、すなわち遊技回中の最後の単位演出にて当たり結果が遊技者に報知される場合と、最後の単位演出以外の単位演出中に当たり結果が遊技者に報知される場合とがある。つまり、所定の条件が成立した場合には最終単位演出を待つことなく当たり結果が事前に報知（事前報知）される場合がある。以下、図74のフローチャートを参照して、報知・演出制御装置82のMPU242にて定期処理の一環として実行される第2特殊演出モード対応の事前報知用処理について説明する。

【0593】

＜第2特殊演出モード対応の事前報知用処理＞

第2特殊演出モード対応の事前報知用処理においては先ず、ステップS3401にて事前報知を実行している最中であるか否かを判定する。ステップS3401にて否定判定をした場合にはステップS3402に進む。ステップS3402では、RAM244の各種フラグ格納エリアに事前報知フラグが格納されているか否かを判定する。ステップS34

02にて否定判定をした場合には、ステップS3403に進む。

【0594】

ステップS3403では今回の遊技回が当たり結果に対応しているか否かを判定する。ステップS3403にて否定判定をした場合には、そのまま本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップS3403にて肯定判定をした場合には、ステップS3404では、今回の当たり結果においてリミッタが作動する予定であるか否かを判定する。ステップS3403にて肯定判定をした場合には、そのまま本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップS3404にて否定判定をした場合には、ステップS3405に進む。

【0595】

ステップS3405では、第2作動口34に係る保留数が上限に達しているか否かを判定する。ステップS3405にて否定判定をした場合には、そのまま本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップS3405にて肯定判定をした場合には、ステップS3406に進む。ステップS3406では、単位演出の完了タイミングであるか否かを判定する。ステップS3406にて否定判定をした場合には、ステップS3407に進み、最終単位演出中であるか否かを判定する。ステップS3407にて肯定判定をした場合には、そのまま本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップS3407にて否定判定をした場合には、ステップS3408に進み、RAM244の各種フラグ格納エリアに事前報知フラグをセットした後、本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。

【0596】

ステップS3402の説明に戻り、当該ステップS3402にて肯定判定をした場合、すなわちRAM244の各種フラグ格納エリアに事前報知フラグが格納されている場合には、ステップS3409に進む。ステップS3409では単位演出が完了するタイミングであるか否かを判定する。ステップS3409にて否定判定をした場合には、そのまま本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップS3409にて肯定判定をした場合には、ステップS3401にて事前報知開始処理を実行した後、本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。

【0597】

事前報知開始処理においては、スピーカ部64から事前報知に対応した効果音を出力させるとともに、表示発光部63の発光態様を事前報知に対応した発光態様に切り替える。そして、表示制御装置212に事前報知コマンドを出力する。表示制御装置212は、この事前報知コマンドを受信したことに基づいて事前報知に対応したメッセージ画像（例えば「V解放準備中」）を表示させるように図柄表示装置41の表示制御を行う。

【0598】

また、上記ステップS3406にて肯定判定をした場合、すなわち単位演出完了タイミングである場合には、ステップS3410にて事前報知開始処理を実行した後、本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。つまり、単位演出中に事前報知の条件が成立した場合に、その詳細なタイミングによって直ちに事前報知が開始されるか、次の単位演出を待って事前報知が開始されるかの分岐が発生することとなる。これは、特殊変動表示演出における単位演出が中途半端に途切れる等して、遊技回を遺失したとの誤解を遊技者に与えにくくするための工夫である。

【0599】

ここで、図75を参照して、事前報知の割り込みの概要について説明する。図75(a)は事前報知が発生しない遊技回における特殊変動表示を示す概略図、図75(b)は事前報知が発生する遊技回における特殊変動表示を示す概略図である。

【0600】

図75(a)においては、当たり結果に対応する遊技回が開始され、複数回の単位演出が繰り返された後に、表示画面Gにおける有効ライン上に当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）されている。この例では、遊技回中に第2作動口34に係る保

10

20

30

40

50

留数が上限に達することなく遊技が進行し、最終単位演出が実行される時点でも保留数は上限未満となっている。このため、事前報知の条件が不成立となり、事前報知を経ることなく当たり結果が報知される。なお、最終単位演出よりも前に実行される各単位演出においては、外れ結果に対応した図柄組合せが停止表示（一旦停止表示）されている。

【0601】

これに対して、図75（b）に示す例では、当たり結果であり且つリミッタ作動予定ではない遊技回が開始された後に、第2作動口34への入賞が発生し当該第2作動口34に係る保留数が上限に達している。この場合、直後の単位演出に割り込むようにして表示画面Gの中央に事前報知に対応したメッセージ画像が表示される。つまり、1つの単位演出が当該メッセージ画像の表示に置換されている。その後は、メッセージ画像が縮小された状態で図柄の変動表示領域の上下に表示され、当該メッセージ画像が表示されている状況下にて単位演出が実行される。このようにして事前報知を行うことで、遊技球の発射操作を行わないように遊技者に促すことができる。

【0602】

図74の第2特殊演出モード対応の事前報知用処理の説明に戻り、ステップS3401にて肯定判定をした場合、すなわち事前報知を実行している最中である場合には、ステップS3411に進む。ステップS3411では最終単位演出の完了前のタイミング、具体的には当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示される直前のタイミングであるか否かを判定する。ステップS3411にて否定判定をした場合には、そのまま本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。ステップS3411にて肯定判定をした場合には、ステップS3412にて事前報知終了処理を実行した後、本第2特殊演出モード対応の事前報知用処理を終了する。

【0603】

事前報知終了処理においては、表示画面Gをブラックアウトさせた後にその状態を維持したまま「V解放準備中」のメッセージ画像を当該表示画面Gの中央に拡大表示させ、当該メッセージ画像を非表示とする。このメッセージ画像が非表示となることで、当たり結果に対応する図柄組合せが停止表示（確定表示）された状態で再表示されることとなる。

【0604】

以下、図76を参照して第2特殊演出モード（第2特殊遊技状態）における事前報知の流れについて説明する。図76は、大当たり遊技状態から第2特殊遊技状態へ移行した最初の遊技回にて特別当たり（リミッタ非作動）となり、当該特別当たりとなる遊技回中に第2作動口34に係る保留数が上限に達した場合について例示したタイミングチャートである。

【0605】

<事前報知の流れ>

t g 1のタイミングでは大当たり遊技状態から第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態へ移行している。t g 1のタイミングでは、第2作動口34に係る保留数が「3」→「2」に減少するとともに第2作動口用表示部BSにおける絵柄の変動表示及び図柄表示装置41における図柄の変動表示が開始されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードとなり、スルーゲート35への入賞に基づいて第2作動口34が閉状態から開状態に切り替わる。t g 1のタイミングにて開始された遊技回については特別当たり結果に対応しており、2回目の単位演出が開始するt g 2のタイミングにて右打ち報知が右打ち報知（小）→右打ち報知（大）に切り替えられている。

【0606】

その後は、t g 3のタイミングにて第2作動口34への入賞が発生し、第2作動口34に係る保留数が「2」→「3」に増加している。そして、t g 4のタイミングにて第2作動口34への入賞が発生し、第2作動口34に係る保留数が「3」→「4」に増加している。第2作動口34に係る保留数が上限に達することで、右打ち報知が右打ち報知（大）→右打ち報知（小）に切り替わっている。また、このタイミングで上述した事前報知の条件が成立し、事前報知待機中となる。

【0607】

3回目の単位演出が開始されるt g 5のタイミングでは事前報知が開始される。これにより、表示画面Gの中央には図柄に代えて「V解放準備中」のメッセージ画像が表示されることとなる。4回目の単位演出（最終単位表示）が開始されるt g 6のタイミングでは事前報知のメッセージ画像が表示画面Gの上部及び下部に縮小表示され、図柄が再表示される。

【0608】

その後のt g 7のタイミングでは、表示画面Gがブラックアウトして、表示画面Gの中央に事前報知のメッセージ画像が拡大表示されるとともに図柄が非表示となる。そして、直後のt g 8のタイミング、すなわち第2作動口用表示部BSにて絵柄が停止表示（確定表示）されるタイミングでは、事前報知が解除されるとともに特別当たり結果に対応する図柄組合せが有効ライン表示に停止された状態で図柄が再表示されることとなる。これにより、当たり結果となった旨が遊技者に明示される。

【0609】

続くt g 9のタイミングにて第2特殊遊技状態から特別当たり遊技状態へ移行している。t g 10のタイミングにてV入賞が発生することで、特別当たり遊技状態が終了するt f g 11のタイミングにてV大当たり遊技状態へ移行している。

【0610】

以上詳述した第5の実施の形態によれば、第3特殊遊技状態中に当たり結果となる遊技回においては、遊技回用の絵柄の変動表示中に保留情報の数が上限に達することで当たり遊技状態へ移行する旨の特別示唆として事前報知が行われることとなる。このように保留情報の数と事前報知との関連性を付与することで事前報知に期待する遊技者に上限到達を目指すように促すことができる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0611】

上記事前報知については少なくとも当該事前報知が開始された遊技回（例えば変動表示）が終了するまで継続される構成となっている。このようにして事前報知が該当遊技回終了するまで継続される構成とすることで、当該事前報知の見逃しを好適に抑制できる。

【0612】

作動口用表示部における絵柄の変動表示が開始されてから所定期間を経過した場合には、第3特殊遊技状態において当たり結果となる遊技回中に保留情報の数が上限に達したとしても事前報知が行われない構成としない。このような構成によれば、例えば遊技回の終了直前に事前報知が発生することを好適に回避できる。これは、当選結果の報知と事前報知との混在によって遊技者が困惑することを抑制する上で好ましい。

【0613】

<変形例1>

上記第5の実施の形態では、リミッタ非作動に係る当たり結果であることを事前報知の開始条件の1つとしたが、この条件については省略することも可能である。言い換えれば、第2特殊演出モード中は、当たり結果に対応する遊技回において第2作動口34に係る保留数が上限に達した場合に事前報知の実行条件が成立する構成とすることも可能である。つまり、リミッタ作動／非作動に係る当たり結果であるか否かに関係なく、第2作動口34に係る保留数が上限に達した場合には事前報知を行う構成とすることも可能である。この場合、例えばリミッタ非作動時には事前報知として「V解放準備中」の画像を表示する一方、リミッタ作動時には事前報知として「エンディング準備中」の画像を表示する構成とするとよい。

【0614】

<変形例2>

上記第5の実施の形態では、当たり結果に対応する遊技回においてのみ事前報知が実行される構成としたが、後続の保留に当たり結果に対応するものが含まれている場合には、先行する外れ結果対応の遊技回において事前報知を開始し、当該事前報知がそれら遊技回に亘って継続される構成とすることも可能である。但し、このような構成とする場合には

当たり結果となった直後の遊技回にてリミッタ作動予定の当たり結果が控えていないことを事前報知の条件に追加することが好ましい。これは、リミッタ作動によって第3特殊遊技状態へ移行する場合に第2作動口34に係る保留数が想定よりも少なくなることを抑制する工夫である。

【0615】

<変形例3>

上記第5の実施の形態では、事前報知中は右打ち報知が実行されない構成としたが、これに限定されるものではない。事前報知中も右打ち報知が実行される構成とすることも可能である。このような構成とする場合には、表示画面Gにおいて事前報知と右打ち報知との共存を図るべく上述した右打ち報知（小）にて右打ち報知を実行することが好ましい。

10

【0616】

<変形例4>

上記第5の実施の形態では、最終単位表示にて当たり結果を明示する構成としたが、第2特殊遊技状態から特別当たり遊技状態へ移行する場合には、遊技状態の速やかな切替えを実現しつつV入賞発生の確実性を確保する上では、第2特殊遊技状態中の遊技回にてV入賞用の右打ち報知を開始することが好ましい。このような事情に配慮する上では、当たり結果に対応する図柄組合せを停止表示（確定表示）させる単位演出を最終単位演出よりも前に実行し、最終単位演出についてはV入賞用の右打ち報知（例えば図43（b）参照）を実行する期間とするとよい。

20

【0617】

<変形例5>

上記第5の実施の形態では、第2特殊演出モードにおける図柄の変動表示モードを第2変動表示モードとしたが、第2特殊演出モード中の図柄の変動表示モードについても第1変動表示モードとすることも可能である。この場合、事前報知の実行条件が成立したタイミングで事前報知を開始する構成とするとよい。

【0618】

また、上記第5の実施の形態では、単位演出中に事前報知の実行条件が成立した場合には、当該単位演出が完了するまで事前報知の開始を遅らせる構成としたが、これに限定されるものではない。単位演出中に事前報知の実行条件が成立した場合には、そのタイミングで事前報知を開始させる構成とすることも可能である。

30

【0619】

<変形例6>

上記第5の実施の形態では、第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態にて事前報知を実行する構成としたが、当該事前報知の機能を連続演出モード対応の第2特殊遊技状態に適用することも可能である。

【0620】

<変形例7>

上記第5の実施の形態では、第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態中に実行される当たり結果対応の遊技回において第2作動口34に係る保留数が上限に達したことに基づいて事前報知が実行される一方、第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態中に実行される当たり結果対応の遊技回において第2作動口34に係る保留数が上限に達していない場合には事前報知が実行されない構成としたが、これに限定されるものではない。第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態中に実行される当たり結果対応の遊技回において第2作動口34に係る保留数が上限に達したことに基づいて事前報知が実行される一方、第2特殊演出モード対応の第2特殊遊技状態中に実行される当たり結果対応の遊技回において所定の条件を満たした場合には第2作動口34に係る保留数が上限に達していない場合であっても事前報知が実行される構成とすることも可能である。例えば、後続の保留にリミッタが作動する当たり結果に対応した保留が含まれていない場合には、事前報知発生抽選に当選した場合に事前報知を実行する構成とすることも可能である。

40

【0621】

50

<変形例 8>

上記第 5 の実施の形態では、表示画面 G の中央に「V 解放準備中」のメッセージ画像が表示される期間を単位演出の実行期間と同じ長さの期間としたが、これに限定されるものではない。例えば、表示画面 G の中央に「V 解放準備中」のメッセージ画像が表示される期間を単位演出の実行期間の 2 倍、3 倍、4 倍、・・・等の整数倍の期間とすることも可能である。

【0622】

<変形例 9>

上記第 5 の実施の形態では、最終単位演出中に第 2 作動口 34 に係る保留数が上限に達したとしても事前報知は実行されない構成としたが、これに限定されるものではない。最終単位演出中に第 2 作動口 34 に係る保留数が上限に達した場合であっても、確定表示までの間に事前報知用の実行期間を確保できる場合には事前報知が実行される構成とすることも可能である。

【0623】

また、上記第 5 の実施の形態では、最終単位演出中に第 2 作動口 34 に係る保留数が上限に達したとしても事前報知は実行されない構成としたが、第 2 作動口 34 に係る保留数が上限に達した際に残りの単位演出の実行回数（当該遊技回の残り時間）に基づいて事前報知の実行の可否を決定する構成となっているのであれば足り、例えば最終単位演出中だけではなくこれに加えて最終単位演出の 1 つ前の単位演出中に第 2 作動口 34 に係る保留数が上限に達したとしても事前報知は実行されない構成とすることも可能である。

【0624】

なお、第 2 作動口 34 に係る保留数が上限に達した際に遊技回の開始から所定の期間を経過している場合には上記事前報知が行われない構成とすることも可能である。

【0625】

<変形例 10>

事前報知中に右ルートにおけるスルーゲート 35 等の入球部への入球が発生した場合に、当該入球に基づいて図柄表示装置 41 にて実行中の演出（表示）が変化する構成とすることも可能である。例えば、入球が発生する毎に「V 解放準備中」のメッセージ画像が拡大される構成としてもよいし、スクロール表示中の図柄の配列が変化する（例えば「7」図柄の数が増える）構成としてもよい。

【0626】

<その他の実施の形態>

なお、上述した各実施の形態の記載内容に限定されず例えば次のように実施してもよい。ちなみに、以下の各構成を個別に上記各実施の形態に対して適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで上記各実施の形態に対して適用してもよい。また、上記各実施の形態に示した各種構成の全て又は一部を任意に組み合わせることも可能である。この場合、組み合わせの対象となる各構成の技術的意義（発揮される効果）が担保されることが好ましい。実施の形態の組み合わせからなる新たな構成に対して以下の各構成を個別に適用してもよく、一部又は全部を組み合わせることで適用することも可能である。

【0627】

(1) 上記各実施の形態では、主制御装置 81 にて作動口に係る保留情報に基づいて抽選を行う場合に当該抽選と同時（詳しくは抽選の直後）に作動口用表示部 43 における絵柄の変動表示及び図柄表示装置 41 における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限定されるものではない。当該抽選に先立って作動口用表示部 43 における絵柄の変動表示や図柄表示装置 41 における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【0628】

また、主制御装置 81 にてスルーゲート 35 に係る保留情報に基づいて抽選を行う場合に当該抽選と同時（詳しくは抽選の直後）にスルーゲート用表示部 44 における絵柄の変動表示及び図柄表示装置 41 における図柄の変動表示を開始する構成としたが、これに限

定されるものではない。当該抽選に先立ってスルーゲート用表示部 4 4 における絵柄の変動表示や図柄表示装置 4 1 における図柄の変動表示を開始する構成とすることも可能である。

【0629】

(2) 上記各実施の形態においては、第 1 作動口 3 3 に係る抽選と、第 2 作動口 3 4 に係る抽選とに有利度の差を設けたが、各抽選に有利度の差を設けない構成としてもよい。また、第 2 作動口 3 4 に係る抽選よりも第 1 作動口 3 3 に係る抽選の方が遊技者に有利となるように有利不利の関係を逆とすることも可能である。

【0630】

(3) 上記各実施の形態では、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づく抽選により特別当たり結果に当選し得る構成としたが、第 1 作動口 3 3 への入賞に基づく抽選においては特別当たり結果に当選しない構成とすることも可能である。

【0631】

(4) 上記各実施の形態では、第 1 作動口 3 3 に係る遊技回よりも第 2 作動口 3 4 に係る遊技回の方が優先的に実行される構成としたが、第 2 作動口 3 4 に係る遊技回よりも第 1 作動口 3 3 に係る遊技回の方が優先的に実行される構成としてもよい。また、第 1 作動口 3 3 に係る遊技回と第 2 作動口 3 4 に係る遊技回とが保留情報の取得順（入賞順）に実行される構成としてもよい。さらには、第 1 作動口 3 3 に係る遊技回と第 2 作動口 3 4 に係る遊技回とが並行して実行される構成とすることも可能である。

【0632】

(5) 上記各実施の形態では、第 2 作動口 3 4 への入賞に基づく抽選については特別当たり結果となる確率が第 1 作動口 3 3 への入賞に基づく抽選よりも高く設定されており、当該特別当たり結果となった場合には V 入賞によって高頻度サポートモードへ移行させる構成とすることで特殊遊技状態を高確率で大当たりとなる疑似的な高確率遊技状態として機能させる構成としたが高確率遊技状態を発生させるための具体的構成については上記のものに限定されない。例えば、所謂確変機や S T 機のように、第 1 作動口 3 3 及び第 2 作動口 3 4 への入賞に基づく抽選の抽選モードとして、当選確率の低い低確率モードと当選確率の高い高確率モードとを設け、それら低確率モードと高確率モードとを切り替えることで高確率遊技状態を発生させる構成としてもよい。

【0633】

(6) 上記各実施の形態では、第 1 特殊遊技状態における終了基準回数（第 2 作動口 3 4 用の終了基準回数）を「1」回としたが、この回数については任意である。例えば、2 回としてもよいし、3 回以上としてもよい。但し、第 2 特殊遊技状態との差別化を図る上では終了基準回数は「100」回よりも少なくすることが好ましい。

【0634】

(7) 上記各実施の形態では、報知・演出制御装置 8 2 と表示制御装置 2 1 2 とを別々に設けたが、これら各制御装置 8 2, 2 1 2 の機能を統合した 1 の制御装置を設けてもよい。

【0635】

(8) 上記各実施の形態に示した第 2 作動口 3 4 は遊技球の入球を許容する開状態及び入球を不可とする閉状態に切替可能としたが、遊技球の入球を許容する第 1 状態及び当該開状態よりも入球が困難な第 2 状態に切替可能な構成とすることも可能である。また、第 1 可変入賞装置 3 2 A 及び第 2 可変入賞装置 3 2 B についても同様の変更を行ってもよい。

【0636】

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

【0637】

また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されることでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組み合わせが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。

【0638】

更に、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも本発明を適用できる。

10

【0639】

＜上記各実施の形態から抽出される発明群について＞

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

【0640】

＜特徴A群＞

以下の特徴A群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

20

【0641】

特徴A1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第2作動口34）と、

30

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口34に係る保留情報を取得する機能）と

、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第2作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

40

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

50

を備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となった場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

10

【0642】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第2遊技状態へ移行した後は、所定遊技回の開始契機となった特別情報と、所定遊技回中に取得された特別情報とで価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第2遊技状態中）に当選結果となるか所定遊技回終了後（第1遊技状態中）に当選結果となるかによって特典に差が生じる。同じ始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0643】

特徴A2．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

20

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第2作動口34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口34に係る保留情報を取得する機能）と

、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

30

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第2作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

40

、
前記始動入球部への入球を許容する第1状態（開状態）と、当該第1状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物34a）と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置81のMPU112にて電役サポート用の処理を実行する機能）と

を備え、

50

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（例えば第３特殊遊技状態）と前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（例えば第２特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば１回）となった場合に前記第１遊技状態へ移行させる第１遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２において時短消化時に第１特殊遊技状態から第３特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第２遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば１回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶された特別情報とは、前記当選結果となった場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【０６４４】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第２遊技状態へ移行することで始動入球部への入球が容易となり、特別情報が溜まりやすくなる。ここで、所定遊技回の開始契機となった特別情報と、所定遊技回中に取得され第１遊技状態へ持ち越された特別情報とでは価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第２遊技状態中）に当選結果となるか所定遊技回終了後（第１遊技状態中）に当選結果となるかによって特典に差が生じる。言い換えば、第１遊技状態への移行後は、始動入球部への入球が困難又は不可となり、実質的に第２遊技状態中に記憶された特別情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第２遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【０６４５】

特徴Ａ３．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域ＰＥ）が形成された遊技盤（遊技盤２４）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構５３）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域ＰＥ）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第２作動口３４）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口３４に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置８１のＭＰＵ４０２にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の１回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第２作動口用表示部ＢＳ）を制御する遊技回制御手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第２作動口用表示部ＢＳの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

10

20

30

40

50

、
前記始動入球部への入球を許容する第1状態（開状態）と、当該第1状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物34a）と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置81のMPU112にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第1切替モードよりも前記第1状態への切替態様が遊技者に有利な第2切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第1切替モードとなる第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と前記切替制御モードが前記第2切替モードとなる第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と前記第2遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となった場合に遊技者に付与される特典が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【0646】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第2遊技状態へ移行することで始動入球部への入球が容易となり、特別情報が溜まりやすくなる。ここで、第2遊技状態における所定遊技回の開始契機となった特別情報と、第2遊技状態中に取得され第1遊技状態に持ち越された特別情報とでは価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第2遊技状態中）に当選結果となるか所定遊技回終了後（第1遊技状態中）に当選結果となるかによって特典に差が生じる。言い換えれば、第1遊技状態への移行後は、始動入球部への入球が困難又は不可となり、実質的に第2遊技状態中に記憶された特別情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第2遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0647】

特徴A4．前記所定回数として、第1所定回数と第2所定回数とが設けられており、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第1所定回数が設定され、

前記第2遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第2所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする特徴A3に記載の遊技機。

【0648】

本特徴に示すように、第2遊技状態の終了基準回数である所定回数を相違させる構成とすれば、第2遊技状態中に取得された特別情報により第1遊技状態中に当選結果となった場合には、再度第2遊技状態へと移行し、所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0649】

なお、本特徴を特徴A2に適用することも可能である。この場合、上記記載を以下のように変更するとよい。すなわち、「前記所定回数として、第1所定回数と第2所定回数と

が設けられており、前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第1所定回数が設定され、前記所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第2所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする特徴A2に記載の遊技機。」とするとよい。

【0650】

特徴A5．前記所定回数として、第1所定回数と当該第1所定回数よりも少ない第2所定回数とが設けられており、

10

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態については前記特典として前記第1所定回数が設定され、

前記第2遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態については前記特典として前記第2所定回数が設定されることを特徴とする特徴A3に記載の遊技機。

【0651】

本特徴に示すように、第2遊技状態の終了基準回数である所定回数を相違させる構成とすれば、第2遊技状態中に取得された特別情報により第1遊技状態中に当選結果となった場合には、再度第2遊技状態へと移行し、所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

20

【0652】

特に、第1所定回数>第2所定回数とすることで、所定遊技回にて当選結果となることで遊技の流れが大きく有利側に傾くこととなり、所定遊技回中に当選結果となるか、第1遊技状態に持ち越された特別情報で当選結果となるかでメリハリを大きくして、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【0653】

なお、本特徴を特徴A2に適用することも可能である。この場合、上記記載を以下のように変更するとよい。すなわち、「前記所定回数として、第1所定回数と当該第1所定回数よりも少ない第2所定回数とが設けられており、前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態については前記特典として前記第1所定回数が設定され、前記第2所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応している場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態については前記特典として前記第2所定回数が設定されることを特徴とする特徴A2に記載の遊技機。」とするとよい。

30

【0654】

特徴A6．前記第1所定回数は、前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の数の上限よりも多く、前記第2所定回数は前記上限よりも少ないことを特徴とする特徴A4又は特徴A5に記載の遊技機。

40

【0655】

特徴A6によれば、遊技のメリハリを強化する上で実用上好ましい構成を実現できる。なお、第1所定回数については次回の当選結果が確定又は実質的に確定する回数となるように設定するとよい。このような構成とすれば、特典の違いを明確なものとすることができる。

【0656】

特徴A7．前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）の開始契機となった特別情報により前記当選結果となった場合には、当該所

50

定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第2遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となった場合よりも大きい特典を遊技者に付与する特典付与手段を備えていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0657】

本特徴に示すように、所定遊技回にて当選結果となった場合に特典が優遇される構成とすれば、所定遊技回における遊技回の緊張感を高めることができる。また、当該所定遊技回にて当選結果とならなかった場合でも、取得済みの特別情報によって小さい側の特典に再チャレンジすることができ、所定遊技回で当選結果とならなかったことが遊技者の遊技意欲を急速に低下させる要因になることを好適に抑制できる。

10

【0658】

特徴A8. 前記所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となった場合には、当該当選結果を契機とした前記特別遊技状態の終了後に前記第2遊技状態へ移行させる手段を備えていることを特徴とする特徴A1乃至特徴A7のいずれか1つに記載の遊技機。

【0659】

本特徴に示すように、第1遊技状態へ持ち越された特別情報により当選結果となった場合には第2遊技状態へ復帰する構成とすれば、短い周期で所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

20

【0660】

特徴A9. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第2作動口34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口34に係る保留情報を取得する機能）と

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

30

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第2作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

40

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第1特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件（V入賞）が成立した場合に、当該第1特別遊技状態から第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）とを備え、

50

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第1特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合に遊技者に付与される特典（時短回数）が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

10

【0661】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第2遊技状態へ移行した後は、所定遊技回の開始契機となった特別情報と、所定遊技回中に取得された特別情報とで価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第2遊技状態中）に当選結果→所定の移行条件成立となるか所定遊技回終了後（第1遊技状態中）に当選結果→所定の移行条件成立となるかによって遊技者に付与される特典に差が生じる。同じ始動入球部への入球に基づいて取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

20

【0662】

特徴A10. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第2作動口34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口34に係る保留情報を取得する機能）と

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

30

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第2作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

40

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第1特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件（V入賞）が成立した場合に、当該第1特別遊技状態から第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第1状態（開状態）と、当該第1状態よりも前記始

50

動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物34a）と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置81のMPU112にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第1切替モードよりも前記第1状態への切替態様が遊技者に有利な第2切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第1切替モードとなる第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と前記切替制御モードが前記第2切替モードとなる第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）の開始契機となった特別情報と当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶された特別情報とは、前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第1特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合に遊技者に付与される特典（時短回数）が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【0663】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第2遊技状態へ移行することで始動入球部への入球が容易となり、特別情報が溜まりやすくなる。ここで、所定遊技回の開始契機となった特別情報と、所定遊技回中に取得され第1遊技状態へ持ち越された特別情報とでは価値が相違する。すなわち、所定遊技回（第2遊技状態中）にて当選結果→所定の移行条件成立となるか所定遊技回終了後（第1遊技状態中）に当選結果→所定の移行条件成立となるかによって特典に差が生じる。言い換えれば、第1遊技状態への移行後は、始動入球部への入球が困難又は不可となり、実質的に第2遊技状態中に記憶された特別情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第2遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0664】

特徴A11. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（第2作動口34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて第2作動口34に係る保留情報を取得する機能）と

、
前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（第2作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMP

10

20

30

40

50

U 1 1 2 にて第 2 作動口用表示部 B S の表示制御を実行する機能) と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果(当たり結果)となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第 1 特別遊技状態(開閉実行モード)へ移行させる第 1 特別遊技状態移行手段(主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能) と、

前記第 1 特別遊技状態中に所定の移行条件(V入賞)が成立した場合に、当該第 1 特別遊技状態から第 2 特別遊技状態へ移行させる第 2 特別遊技状態移行手段(主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能) と、

前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態(開状態)と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態(閉状態)とに切替可能な可変機構(電動役物 3 4 a) と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段(主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて電役サポート用の処理を実行する機能) とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード(サポートモード)として、第 1 切替モード(低頻度サポートモード)と、当該第 1 切替モードよりも前記第 1 状態への切替態様が遊技者に有利な第 2 切替モード(高頻度サポートモード)とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第 1 切替モードとなる第 1 遊技状態(例えば第 3 特殊遊技状態)と前記切替制御モードが前記第 2 切替モードとなる第 2 遊技状態(例えば第 2 特殊遊技状態)とが設けられており、

前記第 2 遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数(例えば 1 回)となった場合に前記第 1 遊技状態へ移行させる第 1 遊技状態移行手段(主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 において時短消化時に第 1 特殊遊技状態から第 3 特殊遊技状態へ移行させる機能)を備え、

前記第 2 遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回(例えば 1 回目の遊技回)の開始契機となった特別情報と前記第 2 遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第 1 遊技状態へ持ち越された特別情報とは、前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第 1 特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合に遊技者に付与される特典(時短回数)が異なる構成となっていることを特徴とする遊技機。

【0 6 6 5】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第 2 遊技状態へ移行することで始動入球部への入球が容易となり、特別情報が溜まりやすくなる。ここで、第 2 遊技状態における所定遊技回の開始契機となった特別情報と、第 2 遊技状態中に取得され第 1 遊技状態に持ち越された特別情報とでは価値が相違する。すなわち、所定遊技回(第 2 遊技状態中)中に当選結果→所定の移行条件成立となるか所定遊技回終了後(第 1 遊技状態中)に当選結果→所定の移行条件成立となるかによって特典に差が生じる。言い換えば、第 1 遊技状態への移行後は、始動入球部への入球が困難又は不可となり、実質的に第 2 遊技状態中に記憶された特別情報に限定して遊技回が進行することとなる。ここで、第 2 遊技状態への移行後に始動入球部への入球により取得された特別情報であっても遊技回が実行される状況の変化によって価値が変化する構成とすれば、遊技の単調化を抑制し、遊技への注目度の向上に寄与できる。

【0 6 6 6】

特徴 A 1 2. 前記所定回数として、第 1 所定回数と第 2 所定回数とが設けられており、

前記第 2 遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第 1 特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第 2 特別遊技状態の終了後に移行する第 2 遊技状態において前記特典として前記第 1 所定回数が設定され、

前記第2遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第1特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第2特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第2所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする特徴A11に記載の遊技機。

【0667】

本特徴に示すように、第2遊技状態の終了基準回数である所定回数を相違させる構成とすれば、第2遊技状態中に取得された特別情報により第1遊技状態中に当選結果→所定の移行条件成立となった場合には、再度第2遊技状態へと移行し、所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

10

【0668】

なお、本特徴を特徴A10に適用することも可能である。この場合、上記記載を以下のように変更するとよい。すなわち、「前記所定回数として、第1所定回数と第2所定回数とが設けられており、前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且つ前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第2特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第1所定回数が設定され、前記所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第2特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態において前記特典として前記第2所定回数が設定される構成となっていることを特徴とする特徴A10に記載の遊技機。」とするとよい。

20

【0669】

特徴A13．前記所定回数として、第1所定回数と当該第1所定回数よりも少ない第2所定回数とが設けられており、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第1特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第2特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態については前記特典として前記第1所定回数が設定され、

前記第2遊技状態中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第1遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第1特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記第2特別遊技状態の終了後に移行する第2遊技状態については前記特典として前記第2所定回数が設定されることを特徴とする特徴A3に記載の遊技機。

30

【0670】

本特徴に示すように、第2遊技状態の終了基準回数である所定回数を相違させる構成とすれば、第2遊技状態中に取得された特別情報により第1遊技状態中に当選結果となった場合には、再度第2遊技状態へと移行し、所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

40

【0671】

特に、第1所定回数>第2所定回数とすることで、所定遊技回にて当選結果となることで遊技の流れが大きく有利側に傾くこととなり、所定遊技回中に当選結果となるか、第1遊技状態に持ち越された特別情報で当選結果となるかでメリハリを大きくして、遊技の単調化を好適に抑制できる。

【0672】

なお、本特徴を特徴A10に適用することも可能である。この場合、上記記載を以下のように変更するとよい。すなわち、「前記所定回数として、第1所定回数と当該第1所定回数よりも少ない第2所定回数とが設けられており、前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回の開始契機となった特別情報が前記当選結果に対応しており且

50

つ当該当選結果を契機とした前記第 1 特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第 2 遊技状態については前記特典として前記第 1 所定回数が設定され、前記第 2 所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第 1 遊技状態へ持ち越された特別情報が前記当選結果に対応しており且つ当該当選結果を契機とした前記第 1 特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、前記特別遊技状態の終了後に移行する第 2 遊技状態については前記特典として前記第 2 所定回数が設定されることを特徴とする特徴 A 1 0 に記載の遊技機。」とするとよい。

【0673】

特徴 A 1 4．前記第 1 所定回数は、前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の数の上限よりも多く、前記第 2 所定回数は前記上限よりも少ないことを特徴とする特徴 A 1 2 又は特徴 A 1 3 に記載の遊技機。

【0674】

特徴 A 1 4 によれば、遊技のメリハリを強化する上で実用上好ましい構成を実現できる。なお、第 1 所定回数については次回の当選結果が確定又は実質的に確定する回数となるように設定するとよい。このような構成とすれば、特典の違いを明確なものとすることができる。

【0675】

特徴 A 1 5．前記第 2 遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば 1 回目の遊技回）の開始契機となった特別情報により前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第 1 特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合には、当該所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第 2 遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となり且つ当該当選結果を契機とした前記第 1 特別遊技状態中に前記所定の移行条件が成立した場合よりも大きい特典を遊技者に付与する特典付与手段を備えていることを特徴とする特徴 A 9 乃至特徴 A 1 1 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0676】

本特徴に示すように、所定遊技回にて当選結果となった場合に特典が優遇される構成とすれば、所定遊技回における遊技回の緊張感を高めることができる。また、当該所定遊技回にて当選結果とならなかった場合でも、取得済みの特別情報によって小さい側の特典に再チャレンジすることができ、所定遊技回で当選結果とならなかったことが遊技者の遊技意欲を急速に低下させる要因になることを好適に抑制できる。

【0677】

特徴 A 1 6．前記所定遊技回中に取得され前記特別情報記憶手段に記憶されたまま前記第 1 遊技状態へ持ち越された特別情報により前記当選結果となった場合には、当該当選結果を契機とした前記第 1 特別遊技状態中の前記所定の移行条件の成立に基づいて移行した前記第 2 特別遊技状態の終了後に前記第 2 遊技状態へ移行させる手段を備えていることを特徴とする特徴 A 9 乃至特徴 A 1 5 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0678】

本特徴に示すように、第 1 遊技状態へ持ち越された特別情報により当選結果となり第 1 特別遊技状態中の所定の移行条件の成立によっては第 2 遊技状態へ復帰する構成とすれば、短い周期で所定遊技回における当選に再チャレンジ可能となる。このような斬新な遊技進行が可能となることで、遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0679】

<特徴 B 群>

以下の特徴 B 群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては

10

20

30

40

50

、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0680】

特徴B1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部90）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば通常遊技状態や第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における所定遊技回（例えば1回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知（「V×7」の表示等）を実行する特別報知手段（報知・演出制御装置82のMPU242において当選数示唆演出を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0681】

本特徴に示す構成では、有利側の第2遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知が実行される。つまり、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0682】

なお、「当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態」との記載を「当該第1遊技状態よりも前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となりやすい第2遊

10

20

30

40

50

技状態」とすることも可能である。

【0683】

特徴B2. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部90）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知（「V×7」の表示等）を実行する特別報知手段（報知・演出制御装置82のMPU242において当選数示唆演出を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0684】

本特徴に示す構成では、有利側の第2遊技状態における所定遊技回（最終遊技回）においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知が実行される。つまり、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

10

20

30

40

50

【0685】

特徴B3．前記遊技回動作に並行して遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段（図柄表示装置41及び報知・演出制御装置82）を備え、

前記遊技回演出実行手段は、前記所定遊技回において前記遊技回動作が終了する前に、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果であることを示す当選演出を実行する当選演出手段（報知・演出制御装置82のMPU242において「V」図柄組合せの停止表示を実行する機能）を有し、

前記特別報知手段は、前記当選演出手段による前記当選演出によって前記当選結果であることが示された後に前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする特徴B1又は特徴B2に記載の遊技機。

10

【0686】

特徴B3によれば、当選演出の実行後は、更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、所定遊技回への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0687】

特徴B4．前記当選演出手段は、前記当選演出においては表示画面（表示画面G）に前記当選結果に対応付られた絵柄を停止表示させることで判定結果が前記当選結果であることを示す構成となっており、

前記特別報知手段は、前記絵柄を用いて前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする特徴B3に記載の遊技機。

20

【0688】

本特徴に示すように、当選演出に用いられた絵柄を利用して特別報知を行うことで、当選演出と特別演出とに相関を付与し、一体的な演出を構築することができる。

【0689】

特徴B5．前記特別報知手段は、前記当選演出手段により前記当選結果が示された場合に、前記特定の対象となる特別情報を決定する手段を備えていることを特徴とする特徴B3又は特徴B4に記載の遊技機。

【0690】

当選演出により当選結果が示された場合に特定対象を決定することで、特別報知へ遅滞なく移行させることができる。

30

【0691】

特徴B6．前記当選演出手段により前記当選結果が示された場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達していないことに基づいて前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段を備え、

前記特別報知手段は、前記発射示唆手段による前記示唆の後に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする特徴B3乃至特徴B5のいずれか1つに記載の遊技機。

【0692】

本特徴に示す構成によれば、特別報知が実行される際に記憶されている特別情報の数が極端に少なくなることを抑制し、特別情報の数を規定数まで引き上げやすくなる。これにより、特徴B1等に示した効果が特別情報の不足によって上手く発揮されなくなるといった不都合の発生を好適に抑制できる。

40

【0693】

特徴B7．前記特別報知手段は、予め設定された判定タイミングまでに前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達していない場合には、当該判定タイミングまでに記憶されている特別情報を対象として前記特定を行うことを特徴とする特徴B1乃至特徴B4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0694】

50

所定遊技回における遊技回の実行期間については限りがある。そこで、予め設定された判定タイミングまでに特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が規定数に達していない場合には、当該判定タイミングまでに記憶されている特別情報を対象として上記特定を行うことで、特別報知の実行期間が圧迫されることを好適に回避できる。

【0695】

特徴B8．前記特別報知手段は、予め設定された判定タイミングまでに前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達していない場合には、前記特別報知を行わない構成となっていることを特徴とする特徴B1乃至特徴B4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0696】

記憶されている特別情報の数が規定数に達していない場合には、特別報知を行わない構成とすることで、当該特別報知への信頼性の低下を好適に回避できる。

【0697】

特徴B9．前記当選用演出手段により前記当選結果が示された場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達していないことに基づいて前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段を備え、

前記発射示唆手段は、前記特別報知中は前記示唆を行わない構成となっていることを特徴とする特徴B3乃至特徴B8のいずれか1つに記載の遊技機。

【0698】

特徴B9に示す構成によれば、特別報知中に始動入球部への入球→特別情報の取得となる機会を減らすことができる。これは、特別報知中に新たに特別情報が追加される等して実際に当選結果となる回数と特別報知によって示される回数との間にずれが生じることを抑制する上で好ましい。

【0699】

特徴B10．前記遊技回動作に並行して遊技回演出を実行する遊技回演出実行手段（図柄表示装置41及び報知・演出制御装置82）を備え、

前記遊技回演出実行手段は、前記所定遊技回において前記遊技回動作が終了する前に、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果であることを示す当選用演出を実行する当選用演出手段（報知・演出制御装置82のMPU242において「V」図柄組合せの停止表示を実行する機能）を有し、

前記特別報知手段は、前記当選用演出手段による前記当選用演出によって前記当選結果であることが示されるタイミングにて前記特別報知を実行する構成となっていることを特徴とする特徴B1又は特徴B2に記載の遊技機。

【0700】

本特徴に示すように、当選結果が示されたタイミングと同じタイミングにて特別報知が実行される構成とすることにより、所定遊技回のインパクトを強化できる。

【0701】

特徴B11．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部90）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定

10

20

30

40

50

処理等を実行する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作(絵柄表示)が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段(作動口用表示部BS)を制御する遊技回制御手段(主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果(特別当たり結果)となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態(特別当たり遊技状態)へ移行させる第1特別遊技状態移行手段(主制御装置81のMPU112にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能)と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件(V入賞)が成立した場合に、当該第1特別遊技状態から第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段(主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能)とを備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態(例えば通常遊技状態や第3特殊遊技状態)と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態(例えば第2特殊遊技状態)とが設けられており、

前記第2遊技状態における所定遊技回(例えば1回目の遊技回)にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知(「V×7」の表示等)を実行する特別報知手段(報知・演出制御装置82のMPU242において当選数示唆演出を実行する機能)と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0702】

本特徴に示す構成では、有利側の第2遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知が実行される。つまり、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0703】

なお、「当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態」との記載を「当該第1遊技状態よりも前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となりやすい第2遊技状態」とすることも可能である。

【0704】

特徴B12. 遊技球が流下する遊技領域(遊技領域PE)が形成された遊技盤(遊技盤ユニット80B)と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構110)とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域(遊技領域PE)に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部(作動入球部90)と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報(作動口に係る保留情報)を取得する特別情報取得手段(主制御装置81のMPU112にて作動口に係る保留情報を取得する機能)と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段(主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能)と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 4 0 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部 B S）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて作動口用表示部 B S の表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第 1 結果となり、前記遊技回制御手段によって当該第 1 結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第 1 特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第 1 特別遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第 1 特別遊技状態中に所定の移行条件（V 入賞）が成立した場合、又は、前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第 2 結果となり前記遊技回制御手段によって当該第 2 結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に第 2 特別遊技状態へ移行させる第 2 特別遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）とを備え、

前記所定遊技状態として、第 1 遊技状態（例えば第 3 特殊遊技状態）と当該第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態（例えば第 2 特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第 2 遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば 1 回）となった場合に前記第 1 遊技状態へ移行させる第 1 遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 において時短消化時に第 1 特殊遊技状態から第 3 特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 2 遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば 1 回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に前記当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかを特定し、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知（「V×7」の表示等）を実行する特別報知手段（報知・演出制御装置 8 2 の M P U 2 4 2 において当選数示唆演出を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0705】

本特徴に示す構成では、有利側の第 2 遊技状態における所定遊技回（最終遊技回）においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報に当選結果に対応する特別情報が幾つ含まれているかが特定され、当該所定遊技回中にその特定結果に基づく特別報知が実行される。つまり、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0706】

なお、特徴 B 3～特徴 B 1 0 に示した各技術的思想を特徴 B 1 1～特徴 B 1 2 に適用してもよい。

【0707】

また、以上詳述した特徴 B 1～特徴 B 1 2 に特徴 A 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

10

20

30

40

50

【0708】

<特徴C群>

以下の特徴C群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0709】

特徴C1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部90）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に基づいて、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されていない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において前記当選結果となる回数を推定する推定手段（報知・演出制御装置82のMPU242における連続当たり回数算出処理を実行する機能）と、

前記推定手段による推定結果を次の遊技回が開始されるまでに報知する推定結果報知手段（報知・演出制御装置82のMPU242において当選数示唆演出を実行する機能）と

10

20

30

40

50

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0710】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第2遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報を参照して、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されていない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当選結果となる回数が推定される。そして、この推定結果は推定結果報知手段によって次の遊技回が開始されるまでに報知されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0711】

特徴C2．前記推定手段により推定される前記当選結果の回数の最大値は、前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限よりも大きくなっていることを特徴とする特徴C1に記載の遊技機。

【0712】

特徴C2によれば、推定結果報知手段により、特別情報の記憶上限数を超える数が報知される場合があるため、当該報知が行われた際のインパクトが極めて大きくなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で有利である。

【0713】

特徴C3．前記推定手段は、前記所定遊技回中に、当該所定遊技回における前記当選結果を含めた前記当選結果となる回数を推定する構成となっており、

前記推定結果報知手段は、前記所定遊技回中に前記推定結果を報知する構成となっていることを特徴とする特徴C1又は特徴C2に記載の遊技機。

【0714】

特徴C3に示すように、所定遊技回中に推定結果を報知する構成とし、且つ推定結果には所定遊技回における当選結果を含む構成とすることにより、報知される推定結果のインパクトや見栄えを好適に向上させることができる。

【0715】

特徴C4．前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が基準数に達していない場合には、前記推定手段による前記推定が行われない又は前記推定結果報知手段による報知が行われない構成となっていることを特徴とする特徴C1乃至特徴C3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0716】

特徴C1等に示す構成においては、記憶されている特別情報の数が少なくなれば、遊技状態の移行先等の分岐がどのように進むかを推測するための推測要素が少なくなること在意味し、報知に係る信頼性が低くなったり、報知される当選結果の回数が小さく見積もられる等して報知のインパクトが弱くなったりすると懸念される。このような事情に鑑みれば、記憶されている特別情報が基準数（例えば記憶上限数）に達していない場合には推定又は推定結果の報知が回避される構成とすることには、上記不都合の発生を抑制できるという技術的意義がある。

【0717】

特徴C5．前記所定遊技回においては、前記推定手段による推定が行われる前に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段を備えていることを特徴とする特徴C1乃至特徴C4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0718】

上述したように、報知される推定結果のインパクトを強くしたり、信頼性を高めたりする上では記憶されている特別情報の数をできるだけ多く稼いでおくことが好ましい。そこで、本特徴に示すように、推定前に始動入球部への発射示唆を行う構成とすれば、推定時に参照可能な特別情報の数を稼ぐことができる。

【0719】

特徴C6. 前記推定結果報知手段により推定結果が報知されている状況下にて再び前記所定遊技回が実行される場合には、前記推定手段による新たな推定結果に基づいて前記報知中の推定結果を更新可能となっていることを特徴とする特徴C1乃至特徴C5のいずれか1つに記載の遊技機。

【0720】

特徴C5によれば、発生予定の当選結果が切れ目なく続くことで、遊技者に安心感を与え、遊技者の満足度を飛躍的に高めることができる。

【0721】

特徴C7. 前記始動入球部への入球を許容する第1状態（開状態）と、当該第1状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物34a）と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置81のMPU112にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第1切替モードよりも前記第1状態への切替態様が遊技者に有利な第2切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記第1遊技状態は、前記切替制御モードが前記第1切替モードとなる遊技状態であり、

前記第2遊技状態は、前記切替制御モードが前記第2切替モードとなる遊技状態であり、

前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第1遊技状態に移行することなく前記当選結果となった連続回数（連荘数）が規定回数（例えば4回）に達した場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第1遊技状態へ移行させる第1移行手段（主制御装置81のMPU112においてリミッタ作動により第3特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第2遊技状態中に前記当選結果となり且つ前記第1遊技状態へ移行することなく前記当選結果となった連続回数が前記規定回数に達していない場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第2遊技状態へ移行させる第2移行手段（主制御装置81のMPU112において第2特殊遊技状態へ移行させる機能）とを備え、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合には、当該当選結果となった際に滞在している遊技状態に応じて前記特別遊技状態の終了後に移行する遊技状態及び当該遊技状態に維持される遊技回数の少なくとも何れかが相違する構成となっており、

前記推定手段は、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に係る遊技回が全て実行された後の遊技状態の遷移を推定する状態推定手段と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に係る遊技回が全て実行された後の前記規定回数到達までの残り回数を算出する残り回数算出手段とを有し、

前記状態推定手段により推定された遊技状態の遷移と、前記残り回数算出手段により算出された残り回数とに基づいて前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とにおいて前記当選結果となる回数を推定する構成となっていることを特徴とする特徴C1乃至特徴C6のいずれか1つに記載の遊技機。

【0722】

本特徴に示すように、状態推定手段により推定された遊技状態の遷移と、残り回数算出手段により算出された残り回数とに基づいて特別情報記憶手段に記憶されている各特別情

10

20

30

40

50

報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とにおいて当選結果となる回数を推定する構成とすることにより、特徴C1等に示した推定機能を好適に実現させることができる。

【0723】

特徴C8. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部90）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第1特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件（V入賞）が成立した場合に、当該第1特別遊技状態から第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）とを備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に基づいて、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において前記当選結果となる回数を推定する推定手段（報知・演出制御装置82のMPU242における連続当たり回数算出処理を実行する機能）と、

前記推定手段による推定結果を次の遊技回が開始されるまでに報知する推定結果報知手段（報知・演出制御装置82のMPU242において当選数示唆演出を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0724】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第2遊技状態における所定遊技回においては、特

10

20

30

40

50

別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報を参照して、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当選結果となる回数が推定される。そして、この推定結果は推定結果報知手段によって次の遊技回が開始されるまでに報知されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても報知される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0725】

特徴C9. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部90）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に基づいて、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において前記当選結果となる回数を遊技者に示唆する示唆手段（報知・演出制御装置82のMPU242において当選数示唆演出を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0726】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第2遊技状態における所定遊技回においては、特

10

20

30

40

50

別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報を参照して、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されていない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当選結果となる回数が、次の遊技回が開始されるまでに遊技者に示唆されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについても示唆される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0727】

特徴C10. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤ユニット80B）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構110）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域（遊技領域PE）に設けられ、当該遊技領域を流下する遊技球が入球可能な始動入球部（作動入球部90）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU402にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第1結果となり、前記遊技回制御手段によって当該第1結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第1特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件（V入賞）が成立した場合、又は、前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）である第2結果となり前記遊技回制御手段によって当該第2結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と

を備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）を備え、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に、前記特別情報記憶手段に記憶されている各特別情報に基づいて、当該記憶されている各特別情報に係

10

20

30

40

50

る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において前記当選結果となる回数を遊技者に示唆する示唆手段（報知・演出制御装置 8 2 の M P U 2 4 2 において当選数示唆演出を実行する機能）とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0728】

本特徴に示す構成によれば、有利側の第 2 遊技状態における所定遊技回においては、特別情報判定手段による判定結果が当選結果である場合に、特別情報記憶手段に記憶されている後続の特別情報を参照して、当該記憶されている各特別情報に係る遊技回と未だ記憶されてはいない特別情報に係る遊技回とを含む複数の遊技回において当選結果となる回数が、次の遊技回が開始されるまでに遊技者に示唆されることとなる。このような構成とすれば、所定遊技回にて当選結果となった場合には更に何回分の当選結果が控えているかについて示唆される構成であるため、単に当選結果となった以上の満足感を遊技者に与えることができる。このような斬新な結果報知を行うことで遊技への注目度を飛躍的に向上させることができる。

【0729】

なお、特徴 C 2 ～特徴 C 7 に示した各技術的思想を特徴 C 8 ～特徴 C 1 0 に適用してもよい。

【0730】

また、以上詳述した特徴 C 1 ～特徴 C 1 0 に特徴 A 群～特徴 B 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0731】

<特徴 D 群>

以下の特徴 D 群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0732】

特徴 D 1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤 2 4）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 5 3）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第 2 作動口 3 4）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 8 1 の R A M 1 1 4 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部 B S）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて作動口用表示部 B S の表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態

10

20

30

40

50

や特殊遊技状態)から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態(開閉実行モード)へ移行させる特別遊技状態移行手段(主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能)とを備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態(例えば第3特殊遊技状態)と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態(例えば第2特殊遊技状態)とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数(例えば1回)となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段(主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能)と、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回(例えば1回目の遊技回)にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に当選演出を実行する当選演出実行手段(報知・演出制御装置82のMPU242において「V」図柄組合せの停止表示及び当選数示唆演出を実行する機能)と、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果(外れ結果)である場合に非当選演出を実行する非当選演出実行手段(報知・演出制御装置82のMPU242において「失敗」図柄の停止表示及び導入演出A、Bを実行する機能)とを備え、

前記非当選演出として、演出態様の異なる複数の非当選演出が設けられており、

前記非当選演出実行手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に基づいて前記複数の非当選演出のうち実行対象とする非当選演出を決定する演出態様決定手段を有していることを特徴とする遊技機。

【0733】

特徴D1によれば、第2遊技状態における最終遊技回が非当選結果に対応している場合には、特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて非当選演出の態様が異なることとなる。このように第2遊技状態における始動入球部への入球状況によって当該第2遊技状態における最終遊技回の演出態様が変化する構成とすることで、最終遊技回への注目度の向上に寄与できる。

【0734】

特徴D2. 前記複数の非当選演出として、第1演出と第2演出とを含み、

前記演出態様決定手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達している場合には前記実行対象として前記第1演出を決定し、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には前記実行対象として前記第2演出を決定する構成となっていることを特徴とする特徴D1に記載の遊技機。

【0735】

特徴D2に示すように、少なくとも記憶されている特別情報の数が上限に達しているか否かによって演出態様を異ならせることにより、特徴D1に示した効果を好適に発揮させることができる。

【0736】

特徴D3. 前記始動入球部への入球を許容する第1状態(開状態)と、当該第1状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態(閉状態)とに切替可能な可変機構(電動役物34a)と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段(主制御装置81のMPU112にて電役サポート用の処理を実行する機能)とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード(サポートモード)として、第1切替モード(低頻度サポートモード)と、当該第1切替モードよりも前記第1状態への切替態様が遊技者に有利な第2切替モード(高頻度サポートモード)とが設けられており、

前記第1遊技状態は、前記切替制御モードが前記第1切替モードとなる遊技状態であり

10

20

30

40

50

、

前記第2遊技状態は、前記切替制御モードが前記第2切替モードとなる遊技状態であることを特徴とする特徴D2に記載の遊技機。

【0737】

本特徴に示すように、第2遊技状態を第2切替モードに対応させて始動入球部への入球を容易化することにより、特徴D2に示した上限到達の可否によって演出態様を相違させる機能が上手く発揮されなくなることを好適に回避できる。

【0738】

特徴D4．前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、当該所定遊技回に並行して実行される遊技回演出は、前記特別情報判定手段による判定結果の報知前に実行される第1パートと、当該判定結果の報知後に実行される第2パートとで構成されており、

10

前記当選演出実行手段は前記第2パートにおける演出として前記当選演出を実行し、前記非当選演出実行手段は前記第2パートにおける演出として前記非当選演出を実行する構成となっており、

前記演出態様決定手段は、前記第1パート中又は前記第2パートへの移行時に実行対象とする非当選演出を決定する構成となっていることを特徴とする特徴D1乃至特徴D3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0739】

本特徴に示すように、所定遊技回については第1パート及び第2パートの2部構成とする場合に、結果報知後の第2パートにおける非当選演出の演出態様が記憶されている特別情報の数によって異なる構成とすることで、結果報知後であっても演出が単調になることを好適に抑制できる。

20

【0740】

特徴D5．前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に移行する場合には、前記第2遊技状態中に前記特別情報記憶手段により記憶された特別情報であって前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されており、

前記複数の非当選演出として、第1演出と第2演出とを含み、

前記演出態様決定手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達している場合には前記実行対象として前記第1演出を決定し、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には前記実行対象として前記第2演出を決定する構成となっており、

30

前記第2演出には前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する画像の表示が含まれており、前記第1演出には前記示唆する画像の表示が含まれていないことを特徴とする特徴D1乃至特徴D4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0741】

特徴D5によれば、第2遊技状態から第1遊技状態に移行する場合には、第2遊技状態から第1遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されている。このような構成においては、非当選結果である旨が報知された後は、当該遊技回が終了するまでに特別情報の数を上限まで増やしておくことで遊技を有利に進めることができる。そこで、第2演出においては、始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する画像の表示が含まれる構成として遊技者の不利益を抑えることにより、実用上好ましい構成を実現できる。

40

【0742】

特徴D6．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第2作動口34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（作動口に係る保留情報）を取得する特別

50

情報取得手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて作動口に係る保留情報を取得する機能）と、

前記特別情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば当選情報）と対応しているか否かを判定する特別情報判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となった場合に、所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第 1 可変入球部（第 2 可変入賞装置 3 2 B）と、

前記第 1 可変入球部を前記非受入状態及び受入状態に切り替える第 1 切替手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて第 2 可変入賞装置 3 2 B の開閉制御を行う機能）と、

前記遊技領域を流下する遊技球が入球可能な受入状態（開状態）と、当該受入状態よりも入球が困難又は入球が不可となる非受入状態（閉状態）とに切替可能な第 2 可変入球部（第 1 可変入賞装置 3 2 A）と、

前記第 2 可変入球部を前記非受入状態及び前記受入状態に切り替える第 2 切替手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて第 1 可変入賞装置 3 2 A の開閉制御を行う機能）とを備え、

前記特別判定情報として、第 1 判定情報（特別当たりとなる数値情報）及び第 2 判定情報（大当たりとなる数値情報）を有し、

第 1 切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第 1 判定情報に対応しているとする第 1 判定結果（特別当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合に、前記第 1 可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記第 2 切替手段は、前記判定手段による判定結果が前記第 2 判定情報に対応しているとする第 2 判定結果（大当たり結果）となって前記特別遊技状態へ移行した場合、又は前記第 1 判定結果となって前記第 1 可変入球部の所定領域（V 入賞領域）を遊技球が通過した場合に、前記第 2 可変入球部を前記受入状態に切り替える構成となっており、

前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物 3 4 a）と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第 1 切替モードよりも前記第 1 状態への切替態様が遊技者に有利な第 2 切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第 1 切替モードとなる第 1 遊技状態（第 3 特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第 2 切替モードとなる第 2 遊技状態（第 2 特殊遊技状態）とが設けられており、

前記始動入球部及び前記第 2 可変入球部は、前記遊技領域における所定の流路（右ルート）に配設されており、

前記第 2 遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば 1 回）となった場合に前記第 1 遊技状態へ移行させる第 1 遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 において時短消化時に第 1 特殊遊技状態から第 3 特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第 2 遊技状態となっている場合に前記所定の流路へ向けた遊技球の発射を遊技者に

10

20

30

40

50

示唆する発射示唆手段と
を備え、

前記発射示唆手段は、前記第2遊技状態における前記所定遊技回にて前記特別情報判定手段による判定結果が前記第1判定結果である場合に前記示唆として第1示唆を実行し、前記第2遊技状態における前記所定遊技回にて前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合に前記示唆として第2示唆を実行する構成となっていることを特徴とする遊技機。

【0743】

本特徴に示す構成では、第2遊技状態にて第1判定結果となった場合には第1可変入球部への入球が可能となり当該第1可変入球部における所定領域（V入賞領域）への入球が発生することで第2可変入球部への入球が可能となる。つまり、遊技を有利に進める上では第2遊技状態終了後は第1可変入球部へ向けて遊技球を発射させる必要がある。これに対して、第2遊技状態にて当選結果となることなく当該第2遊技状態が終了する場合には第1遊技状態へ移行する。第1遊技状態においては始動入球部への入球が不可又は困難となるため実質的に第2遊技状態から持ち越された特別情報によって遊技が進行することとなる。つまり、第1遊技状態にて遊技を進めるには事前に特別情報を確保しておく必要があり、且つ特別情報の数を極力多く（好ましくは上限まで）確保しておくことで遊技を有利に進めることができる。ここで、本特徴においては、第2遊技状態における最終遊技回にて第1判定結果（当選結果）となった場合には第1示唆が実行され、第2遊技状態における最終遊技回にて非当選結果である場合には第2示唆が実行される。このような構成として、始動入球部及び第1可変入球部（所定領域）への入球を促すことで、遊技の複雑化に起因して遊技者が本来享受できる特典を享受できなくなることを好適に回避できる。これは、遊技の多様化によって遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0744】

特徴D7．前記発射示唆手段は、前記第2遊技状態における前記所定遊技回にて前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合であって、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数である上限に達していない場合に前記第2示唆を実行するものであり、

前記第2遊技状態における前記所定遊技回にて前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合であって、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が規定数である上限に達している場合に前記第2示唆に代えて特殊演出を実行する特殊演出実行手段を備えていることを特徴とする特徴D6に記載の遊技機。

【0745】

所定遊技回において非当選結果となる場合には、記憶されている特別情報の数が上限に達している可能性がある。このような場合には第2示唆に代えて特殊演出を実行することで、遊技者の満足度を好適に高めることができる。

【0746】

特徴D8．前記発射示唆手段は、前記所定遊技回において前記第2示唆を実行する場合の示唆開始タイミングが、前記所定遊技回において前記第1示唆を実行する場合の示唆開始タイミングよりも早いタイミングとなるように構成されていることを特徴とする特徴D6又は特徴D7に記載の遊技機。

【0747】

本特徴に示すように、非当選結果→第2遊技状態となる場合の示唆の開始タイミングを早くし、第1判定結果→特別遊技状態となる場合の示唆のタイミングを遅くすることで、無駄球を減らしつつ遊技者が本来享受できるはずの特典を取りこぼしてしまうことを好適に抑制できる。

【0748】

特徴D9．前記第2示唆の最大実行期間は、前記第1示唆の最大実行期間よりも長くなるように構成されていることを特徴とする特徴D6乃至特徴D8のいずれか1つに記載の

遊技機。

【0749】

本特徴に示すように、第2示唆の最大実行期間が第1示唆の最大実行期間よりも長くなるように差別化することで、無駄球を減らしつつ遊技者が本来享受できるはずの特典を取りこぼしてしまうことを好適に抑制できる。

【0750】

特徴D10. 前記発射示唆手段は、前記第1示唆を実行している場合には前記第2遊技状態の終了後も当該第1示唆を継続する一方、前記第2示唆を実行している場合には前記第2遊技状態中に前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記特別情報記憶手段により記憶可能な特別情報の上限数である規定数に達した場合又は前記特別情報の数が前記規定数に達することなく前記第2遊技状態が終了する場合に当該第2示唆を終了する構成となっていることを特徴とする特徴D6乃至特徴D9のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【0751】

本特徴に示す構成によれば、特徴D6に示した技術的思想を好適に具現化できる。

【0752】

特徴D11. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第2作動口34）と、

20

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のRAM114にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU112にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

30

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第1特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件（V入賞）が成立した場合に、当該第1特別遊技状態から第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）とを備え、

40

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態における遊技回の実行回数が前記当選結果となることなく所定回数（例えば1回）となった場合に前記第1遊技状態へ移行させる第1遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112において時短消化時に第1特殊遊技状態から第3特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第2遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回（例えば1回目の遊技回

50

）にて、前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果である場合に当選用演出を実行する当選用演出実行手段（報知・演出制御装置 8 2 の M P U 2 4 2 において「V」図柄組合せの停止表示及び当選数示唆演出を実行する機能）と、

前記第 2 遊技状態において前記所定回数到達となる所定遊技回にて、前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）である場合に非当選用演出を実行する非当選用演出実行手段（報知・演出制御装置 8 2 の M P U 2 4 2 において「失敗」図柄の停止表示及び導入演出 A，B を実行する機能）と

を備え、

前記非当選用演出として、演出態様の異なる複数の非当選用演出が設けられており、

前記非当選用演出実行手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に基づいて前記複数の非当選用演出のうち実行対象とする非当選用演出を決定する演出態様決定手段を有していることを特徴とする遊技機。

【0753】

特徴 D 1 1 によれば、第 2 遊技状態における最終遊技回が非当選結果に対応している場合には、特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数に応じて非当選用演出の態様が異なることとなる。このように第 2 遊技状態における始動入球部への入球状況によって当該第 2 遊技状態における最終遊技回の演出態様が変化する構成とすることで、最終遊技回への注目度の向上に寄与できる。

【0754】

なお、特徴 D 2 ～特徴 D 5 に示した各技術的思想を特徴 D 1 1 に適用してもよい。

【0755】

また、以上詳述した特徴 D 1 ～特徴 D 1 1 に特徴 A 群～特徴 C 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0756】

<特徴 E 群>

以下の特徴 E 群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0757】

特徴 E 1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤 2 4）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 5 3）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第 2 作動口 3 4）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 8 1 の R A M 1 1 4 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部 B S）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて作動口用表示部 B S の表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第1移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第1状態（開状態）と、当該第1状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物34a）と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置81のMPU112にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第1切替モードよりも前記第1状態への切替態様が遊技者に有利な第2切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第1切替モードとなる第1遊技状態（第3特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第2切替モードとなる第2遊技状態（第1特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による前記判定の結果が非当選結果（外れ結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該非当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を前記第1遊技状態へ移行させる第2移行手段（主制御装置81のMPU112にて第1特殊遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第2遊技状態へ移行に伴って特別演出（チャレンジ演出）を開始し、当該第2遊技状態における前記遊技回用動作が終了する場合に当該特別演出を終了させる特別演出実行手段（報知・演出制御装置82のMPU242にてチャレンジ演出用の処理を実行する機能）とを備え、

前記第1遊技状態においては、前記第2遊技状態中に取得された残りの特別情報に基づいて前記遊技回制御手段による遊技回用動作が実行される構成となっており、

前記特別演出実行手段は、

前記第2遊技状態において前記遊技回制御手段による遊技回用動作が開始される場合に前記特別演出を第1パートから第2パートへ移行させるパート移行手段と、

前記第2パートにおいて、前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作の終了に先行して前記特別情報判定手段による判定結果を先行報知する先行報知手段とを有し、

前記第2遊技状態へ移行する場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する第1示唆手段と、

前記先行報知手段による前記先行報知の後の遊技回用動作の残り期間にて前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する第2示唆手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0758】

特徴E1によれば、第2切替モード対応の第2遊技状態においては始動入球部への入球が容易となる。第2遊技状態への移行に伴って特別演出が開始され、第1示唆手段による示唆に従って発射された遊技球が始動入球部へ入球することで遊技回用動作が開始されるとともに特別演出が第1パートから第2パートへ移行する。その後は、遊技回用動作の終了に先行して判定結果が先行報知される。そして、先行報知後は、第2示唆手段により始動入球部へ向けた遊技球の発射が示唆され、当該示唆に従って遊技球を発射することで特別情報を取得→記憶させることができる。第2遊技状態から第1遊技状態へ移行した後は、第2遊技状態中に取得→記憶された特別情報に基づいて遊技回が実行されることとなる

10

20

30

40

50

が、上記第2示唆手段によって第1遊技状態用の特別情報の不足を好適に抑制できる。このように結果の先行報知後に特別情報の取得の機会を確保する構成とすれば、特別演出における第2パートにおいては結果が報知されるまで遊技者は演出に集中することができる。これは、先行報知に向けた特別演出の速やかな進行を実現しつつ（演出進行の待ちを軽減しつつ）遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0759】

特徴E2．前記第1示唆手段は、前記始動入球部への入球が少なくとも1つ発生した場合に当該第1示唆手段による前記示唆を終了することを特徴とする特徴E1に記載の遊技機。

【0760】

特徴E2によれば、特別演出を進行させる（遊技回用動作を開始させる）には、第2遊技状態への移行後に少なくとも1つの特別情報が取得されれば足りる。そこで、始動入球部への入球が少なくとも1つ発生した場合に示唆を終了する構成とすれば、特徴E1に示した効果を好適に発揮させることができる。

【0761】

特徴E3．前記第2示唆手段は、前記特別情報記憶手段により記憶されている特別情報の数が当該特別情報記憶手段による記憶の上限に達した場合に当該第2示唆手段による前記示唆を終了する手段を有していることを特徴とする特徴E1又は特徴E2に記載の遊技機。

【0762】

特徴E3に示すように、第2示唆手段による示唆は特別情報の数が上限に達した場合に終了する構成とすることで、遊技者の注意を始動入球部へ向けた遊技球の動きから特別演出に速やかに戻すように促すことができる。これは、特別演出による注目度の向上効果を好適に発揮させる上で好ましい。

【0763】

特徴E4．前記第1示唆手段は、前記第2遊技状態への移行した際に前記特別情報記憶手段により記憶されている特別情報が存在している場合には当該第1示唆手段による前記示唆を行わない構成となっていることを特徴とする特徴E1乃至特徴E3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0764】

特徴E4に示すように第2遊技状態への移行時に特別情報が取得済みである場合には示唆を行わない構成とすることで、遊技者の特別演出への集中を妨げない構成を好適に実現できる。

【0765】

特徴E5．前記特別演出実行手段は、前記特別演出の前記第2パートの開始から前記先行報知までの期間よりも前記先行報知から前記特別演出の終了までの期間の方が長くなるようにして前記先行報知のタイミングを規定していることを特徴とする特徴E1乃至特徴E4のいずれか1つに記載の遊技機。

【0766】

特徴E5に示す構成によれば、特別演出において先行報知が実行された後に特別情報を取得する際の猶予期間を長く確保することができる。これは、猶予期間の不足によって特別情報を記憶上限まで取得できないままに第2遊技状態から第1遊技状態へ移行することを抑制する上で好ましい。

【0767】

特徴E6．遊技状態を前記特別遊技状態終了後に前記第2遊技状態へ移行させる第3移行手段を備え、

前記第1示唆手段による前記示唆は、前記特別遊技状態と前記第2遊技状態とに跨るようにして実行されることを特徴とする特徴E1乃至特徴E5のいずれか1つに記載の遊技機。

【0768】

特徴 E 6 によれば、第 2 遊技状態用の示唆を特別遊技状態中から行うことで状態移行後（第 2 切替モードへの切り替え後）の始動入球部への入球、すなわち第 1 パートから第 2 パートへの移行を速やかに進めることができる。これは、第 1 パートの間延びを抑制する上で好ましい。

【0769】

特徴 E 7. 前記第 2 示唆手段による前記示唆は、前記第 1 示唆手段による前記示唆よりも強調されていることを特徴とする特徴 E 1 乃至特徴 E 6 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0770】

始動入球部への入球によって第 2 遊技状態における遊技回が開始する構成においては、入球のタイミングが多少遅くなっても遊技者に実質的な不利益は生じない。これに対して、第 2 遊技状態中（遊技回の後半部分）において特別情報を十分に取得できなかった場合には、第 1 遊技状態への移行後に実行される遊技回が少なくなり、遊技者が不利益を被る可能性が生じる。この点、本特徴に示す構成によれば、第 1 示唆手段による示唆よりも第 2 示唆手段による示唆の方を強調することにより、そのような不都合の発生を好適に抑制できる。これは、遊技の複雑化に起因した遊技機に対する信頼性の低下を抑える上で好ましい。

【0771】

特徴 E 8. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤 2 4）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 5 3）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第 2 作動口 3 4）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 8 1 の R A M 1 1 4 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部 B S）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて作動口用表示部 B S の表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第 1 特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第 1 特別遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第 1 特別遊技状態中に所定の移行条件（V 入賞）が成立した場合に、当該第 1 特別遊技状態から第 2 特別遊技状態へ移行させる第 2 特別遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物 3 4 a）と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

10

20

30

40

50

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第１切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第１切替モードよりも前記第１状態への切替態様が遊技者に有利な第２切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第１切替モードとなる第１遊技状態（第３特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第２切替モードとなる第２遊技状態（第１特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第２遊技状態において前記特別情報判定手段による前記判定の結果が非当選結果（外れ結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該非当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を前記第１遊技状態へ移行させる第２移行手段（主制御装置８１のＭＰＵ１１２にて第１特殊遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第２遊技状態へ移行に伴って特別演出（チャレンジ演出）を開始し、当該第２遊技状態における前記遊技回用動作が終了する場合に当該特別演出を終了させる特別演出実行手段（報知・演出制御装置８２のＭＰＵ２４２にてチャレンジ演出用の処理を実行する機能）とを備え、

前記第１遊技状態においては、前記第２遊技状態中に取得された残りの特別情報に基づいて前記遊技回制御手段による遊技回用動作が実行される構成となっており、

前記特別演出実行手段は、

前記第２遊技状態において前記遊技回制御手段による遊技回用動作が開始される場合に前記特別演出を第１パートから第２パートへ移行させるパート移行手段と、

前記第２パートにおいて、前記遊技回制御手段による前記遊技回用動作の終了に先行して前記特別情報判定手段による判定結果を先行報知する先行報知手段とを有し、

前記第２遊技状態へ移行する場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する第１示唆手段と、

前記先行報知手段による前記先行報知の後の遊技回用動作の残り期間にて前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する第２示唆手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【０７７２】

特徴Ｅ８によれば、第２切替モード対応の第２遊技状態においては始動入球部への入球が容易となる。第２遊技状態への移行に伴って特別演出が開始され、第１示唆手段による示唆に従って発射された遊技球が始動入球部へ入球することで遊技回用動作が開始されるとともに特別演出が第１パートから第２パートへ移行する。その後は、遊技回用動作の終了に先行して判定結果が先行報知される。そして、先行報知後は、第２示唆手段により始動入球部へ向けた遊技球の発射が示唆され、当該示唆に従って遊技球を発射することで特別情報を取得→記憶させることができる。第２遊技状態から第１遊技状態へ移行した後は、第２遊技状態中に取得→記憶された特別情報に基づいて遊技回が実行されることとなるが、上記第２示唆手段によって第１遊技状態用の特別情報の不足を好適に抑制できる。このように結果の先行報知後に特別情報の取得の機会を確保する構成とすれば、特別演出における第２パートにおいては結果が報知されるまで遊技者は演出に集中することができる。これは、先行報知に向けた特別演出の速やかな進行を実現しつつ（演出進行の待ちを軽減しつつ）遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【０７７３】

なお、特徴Ｅ１～特徴Ｅ７に示した各技術的思想を特徴Ｅ８に適用してもよい。

【０７７４】

また、以上詳述した特徴Ｅ１～特徴Ｅ８に特徴Ａ～Ｄ群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【０７７５】

<特徴Ｆ群>

以下の特徴F群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献1参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0776】

特徴F1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

10

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第2作動口34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のRAM114にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU112にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

20

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

30

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合には、前記特別遊技状態の終了後に前記第1遊技状態へ移行し得る構成（リミッタ作動の有無）となっており、

前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に移行する場合には、前記第2遊技状態中に前記特別情報記憶手段により記憶された特別情報であって前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されており、

40

少なくとも前記第2遊技状態となっている場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段（例えば、図柄表示装置41や報知・演出制御装置82のMPU242において右打ち報知用の処理を実行する機能）と、

前記第2遊技状態にて実行され且つ前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回において、前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない場合に、前記発射示唆手段による示唆を強調する強調手段（報知・演出制御装置82のMPU242において右打ち報知の強調用処理を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0777】

50

特徴 F 1 に示す構成においては、第 2 遊技状態から第 1 遊技状態に移行する場合には、第 2 遊技状態中に取得→記憶された特別情報であって第 2 遊技状態から第 1 遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されている。第 2 遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、始動入球部への注目が低下すると思料する。ここで、第 2 遊技状態においては当選結果となった場合に第 1 遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり特別情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、第 2 遊技状態にて当選結果となる遊技回においては、記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には発射示唆手段による示唆が強調される。このようにして、特別情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第 1 遊技状態への移行時に特別情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0778】

特徴 F 2. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤 2 4）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 5 3）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第 2 作動口 3 4）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 8 1 の R A M 1 1 4 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部 B S）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて作動口用表示部 B S の表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる第 1 移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物 3 4 a）と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第 1 切替モードよりも前記第 1 状態への切替態様が遊技者に有利な第 2 切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第 1 切替モードとなる第 1 遊技状態（第 3 特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第 2 切替モードとなる第 2 遊技状態（第 2 特殊遊技状態）とが設けられており、

10

20

30

40

50

前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合に、前記特別遊技状態の終了後に前記第1遊技状態へ移行する場合があります、

少なくとも前記第2遊技状態となっている場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段と、

前記第2遊技状態にて実行される且つ前記当選結果となる遊技回において、前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない場合に、前記発射示唆手段による示唆を強調する強調手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0779】

特徴F2に示す構成においては、第2遊技状態から第1遊技状態に移行に伴って切替制御モードが第2切替モードから第1切替モードに切り替わり、始動入球部への入球が困難又は不可となる。このような構成においては、第2遊技状態中に取得→記憶された特別情報であって第2遊技状態から第1遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となる。第2遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、始動入球部への注目が低下すると思料する。ここで、第2遊技状態においては当選結果となった場合に第1遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり特別情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、第2遊技状態にて当選結果となる遊技回においては、記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には発射示唆手段による示唆が強調される。このようにして、特別情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第1遊技状態への移行時に特別情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0780】

特徴F3. 前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第1遊技状態に移行することなく前記当選結果となった連続回数（連荘数）が規定回数（例えば4回）に達した場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第1遊技状態へ移行させる第1移行手段（主制御装置81のMPU112においてリミッタ作動により第3特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第2遊技状態中に前記当選結果となり且つ前記第1遊技状態へ移行することなく前記当選結果となった連続回数が前記規定回数に達していない場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第2遊技状態へ移行させる第2移行手段（主制御装置81のMPU112において第2特殊遊技状態へ移行させる機能）とを備え、

前記強調手段は、前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達する場合に前記示唆手段による前記示唆を強調する手段を有していることを特徴とする特徴F1又は特徴F2に記載の遊技機。

【0781】

特徴F3に示すように連続回数をコントロールする構成（所謂リミッタ）においては、規定回数到達によって強制的に第1遊技状態へ移行させられるため、遊技者の遊技意欲が低下し得る。この際、特徴F1等にしたように特別情報の不足によって遊技者が本来得られるはずの特典を享受できない事態となった場合には、遊技者の遊技意欲は大幅に低下すると懸念される。この点、本特徴に示すように、少なくとも上記リミッタが作動し得る状況下においては発射示唆手段による示唆を強調する構成とすることで、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0782】

特徴F4. 前記強調手段は、前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判

定結果が前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達しない場合に前記示唆手段による前記示唆を強調する手段を有し、

前記強調手段による強調態様として、第1強調態様（右打ち報知LV1）と当該第1強調態様よりも目立つ第2強調態様（右打ち報知LV2）とが設けられており、

前記強調手段は、前記連続回数が前記規定回数に達する場合の前記示唆手段による前記示唆の強調態様を前記第2強調態様とし、前記連続回数が前記規定回数に達しない場合の前記示唆手段による前記示唆の強調態様を前記第1強調態様とするように構成されていることを特徴とする特徴F3に記載の遊技機。

10

【0783】

第2遊技状態においては遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は演出に向きやすい。ここで、上述した発射示唆手段による示唆が過度に強調されることは、当該示唆が煩わしいとの印象を遊技者に与える可能性が高くなる要因になると懸念される。そこで、本特徴に示すように、リミッタ非作動時には第1強調態様、リミッタ作動時には第2強調態様にて発射示唆手段による示唆が強調される構成とすれば、強調機能に対するネガティブな印象を好適に払拭できる。

【0784】

特徴F5．前記第2遊技状態においては、前記遊技回制御手段による遊技回用動作が開始されてから所定期間（所定の猶予期間）が経過するまでの間は、前記強調手段による強調が不可となるように構成されていることを特徴とする特徴F1乃至特徴F4のいずれか1つに記載の遊技機。

20

【0785】

遊技回（遊技回用動作）の開始時には特別情報記憶手段に記憶されている特別情報（保留）が減ることとなる。つまり、記憶されている特別情報の数は必ず上限よりも少なくなる。この都度、示唆を強調することは、示唆強調が頻発する要因になり、遊技者に煩わしいとの印象を与える可能性が高くなる懸念される。この点、本特徴に示すように、遊技回の開始後は強調が不可となる猶予期間を設けることにより、上記不都合の発生を好適に抑制できる。

【0786】

特徴F6．前記所定期間の長さを可変させる期間可変手段を備えていることを特徴とする特徴F5に記載の遊技機。

30

【0787】

特徴F6によれば、遊技の状況等に応じて所定期間（強調が不可となる期間）を可変させることができる。これにより、遊技の状況等に即して強調機能を発揮させることができる。例えば、遊技回用動作の実行期間が短い場合には所定期間を短くするとよい。これにより、強調期間が過度に短くなって、強調機能が上手く発揮されなくなることを抑制できる。

【0788】

特徴F7．前記期間可変手段は、前記遊技回用動作が開始された際に前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が所定数よりも少ない場合には、前記所定期間を短くする手段を有していることを特徴とする特徴F6に記載の遊技機。

40

【0789】

特徴F7によれば、遊技回開始時に記憶されている特別情報が少ないほど早めに示唆が強調されるように構成することで、特別情報を取得するための時間が不足することを好適に抑制できる。

【0790】

特徴F8．前記強調手段によって前記示唆が強調されている状況下にて、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合に、前記示唆の強調が解除される構成となっていることを特徴とする特徴F1乃至特徴F7のいずれか1つに記載

50

の遊技機。

【0791】

特徴F1等に示した強調機能を有している場合には、本特徴に示すように、示唆強調後に特別情報の数が上限に達した場合に強調を解除することで、実用上好ましい構成を実現できる。

【0792】

特徴F9. 前記強調手段は、前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が非当選結果（外れ結果）となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達していない場合の一部において前記示唆手段による前記示唆を強調する手段を有していることを特徴とする特徴F1乃至特徴F8のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【0793】

特徴F1等に示した構成においては、強調発生＝当選結果となることで、遊技回中に実行される他の演出の演出効果が低下すると懸念される。そこで、非当選結果となる遊技回においても特別情報の数が不足している場合の一部にて示唆が強調され得る構成とすることで、強調発生となっても当選結果となる場合及び非当選結果となる場合の両方のケースが生じる。そして、このようなフェイク強調を行っても遊技者が不利益を被ることもない。以上の理由から、本特徴に示す構成は、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい構成であると思料する。

【0794】

20

特徴F10. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第2作動口34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のRAM114にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU112にて当否判定処理等を実行する機能）と、

30

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）と

40

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第1特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件（V入賞）が成立した場合に、当該第1特別

50

遊技状態から第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）とを備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合には、特別遊技状態の終了後に前記第1遊技状態へ移行し得る構成（リミッタ作動の有無）となっており、

前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に移行する場合には、前記第2遊技状態中に前記特別情報記憶手段により記憶された特別情報であって前記第2遊技状態から前記第1遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されており、

少なくとも前記第2遊技状態となっている場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段（例えば、図柄表示装置41や報知・演出制御装置82のMPU242において右打ち報知用の処理を実行する機能）と、

前記第2遊技状態にて実行され且つ前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回において、前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない場合に、前記発射示唆手段による示唆を強調する強調手段（報知・演出制御装置82のMPU242において右打ち報知の強調用処理を実行する機能）と

を備えていることを特徴とする遊技機。

【0795】

特徴F10に示す構成においては、第2遊技状態から第1遊技状態に移行する場合には、第2遊技状態中に取得→記憶された特別情報であって第2遊技状態から第1遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となるように構成されている。ここで、第2遊技状態においては当選結果となった場合に第1遊技状態へ移行することとなる。第2遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、始動入球部への注目が低下すると思われる。ここで、第2遊技状態においては当選結果となった場合に第1遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり特別情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、第2遊技状態にて当選結果となる遊技回においては、記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には発射示唆手段による示唆が強調される。このようにして、特別情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第1遊技状態への移行時に特別情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0796】

特徴F11、遊技球が流下する遊技領域（遊技領域PE）が形成された遊技盤（遊技盤24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第2作動口34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置81のMPU112にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置81のRAM114にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置81のMPU112にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果

に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第1特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件（V入賞）が成立した場合に、当該第1特別遊技状態から第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段（主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能）と、

前記始動入球部への入球を許容する第1状態（開状態）と、当該第1状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第2状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物34a）と、

前記可変機構を前記第1状態及び前記第2状態に切り替える切替制御手段（主制御装置81のMPU112にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第1切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第1切替モードよりも前記第1状態への切替態様が遊技者に有利な第2切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記所定遊技状態として、前記切替制御モードが前記第1切替モードとなる第1遊技状態（第3特殊遊技状態）と、前記切替制御モードが前記第2切替モードとなる第2遊技状態（第1特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となった場合に、特別遊技状態の終了後に前記第1遊技状態へ移行する場合があります、

少なくとも前記第2遊技状態となっている場合に前記始動入球部へ向けた遊技球の発射を遊技者に示唆する発射示唆手段と、

前記第2遊技状態にて実行される且つ前記当選結果となる遊技回において、前記特別情報記憶手段に記憶されている前記特別情報の数が当該特別情報記憶手段により記憶可能な上限に達していない場合に、前記発射示唆手段による示唆を強調する強調手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0797】

特徴F11に示す構成においては、第2遊技状態から第1遊技状態に移行に伴って切替制御モードが第2切替モードから第1切替モードに切り替わり、始動入球部への入球が困難又は不可となる。このような構成においては、第2遊技状態中に取得→記憶された特別情報であって第2遊技状態から第1遊技状態に持ち越される特別情報が多いほど遊技者に有利となる。第2遊技状態においては、遊技者に有利な遊技状態であるため、遊技者の注目は遊技回用動作や遊技回中に実行される演出等に向きやすくなり、始動入球部への注目が低下すると思料する。ここで、第2遊技状態においては当選結果となった場合に第1遊技状態へ移行し得るため遊技者の注目が演出等に向いたままとなり特別情報の取得がおろそかになると、遊技者が本来得られたはずの特典を上手く享受できなくなる可能性が高くなる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましくない。この点、本特徴に示す構成によれば、第2遊技状態にて当選結果となる遊技回においては、記憶されている特別情報の数が上限に達していない場合には発射示唆手段による示唆が強調される。このようにして、特別情報の取得を遊技者に促す構成とすることにより、第1遊技状態への移行時に特別情報の数が不足して遊技者が不利になることを抑制している。これは、上記演出等への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0798】

10

20

30

40

50

なお、特徴 F 1 ～特徴 F 9 に示した各技術的思想を特徴 F 1 0 ～特徴 F 1 1 に適用してもよい。

【0799】

また、以上詳述した特徴 F 1 ～特徴 F 1 1 に特徴 A ～E 群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0800】

<特徴 G 群>

以下の特徴 G 群は、「パチンコ機等の遊技機には、遊技領域が形成された遊技盤と、遊技者による発射操作に基づいて当該遊技領域へ遊技球を発射する遊技球発射手段とを備えているものがある。遊技球発射手段から発射された遊技球が遊技領域に設けられた入球部へ入球することにより、所定数の遊技球の払い出し等の特典が遊技者に付与される（例えば特許文献 1 参照）。」という背景技術について、「上述したタイプの遊技機においては、遊技への注目度を向上させる上で、その構成に未だ改善の余地がある。」という発明が解決しようとする課題をもってなされたものである。

【0801】

特徴 G 1. 遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 P E）が形成された遊技盤（遊技盤 2 4）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 5 3）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第 2 作動口 3 4）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 8 1 の R A M 1 1 4 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部 B S）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて作動口用表示部 B S の表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態（例えば通常遊技状態や特殊遊技状態）から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な特別遊技状態（開閉実行モード）へ移行させる特別遊技状態移行手段（主制御装置 8 1 の M P U 1 1 2 にて開閉実行モードへの移行処理を実行する機能）とを備え、

前記所定遊技状態として、第 1 遊技状態（例えば第 3 特殊遊技状態）と当該第 1 遊技状態よりも遊技者に有利な第 2 遊技状態（例えば第 2 特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第 2 遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が当該特別情報記憶手段に記憶可能な上限（4 つ）に達した場合に、前記当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了される前に前記特別遊技状態へ移行する旨を遊技者に示唆する特別示唆を行う示唆手段（図柄表示装置 4 1 の表示画面 G にて「V 解放準備中」の表示を行う機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0802】

特徴 G 1 によれば、第 2 遊技状態中に当選結果となる遊技回においては、遊技回用動作中（遊技回用動作が終了する前）に特別情報の数が上限に達することで特別遊技状態へ移

10

20

30

40

50

行する旨の特別示唆が行われることとなる。このように特別情報の数と特別示唆とに関連性を付与することで特別示唆に期待する遊技者に上限到達を目指すように促すことができる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0803】

特徴G2．前記特別示唆は、少なくとも当該特別示唆が開始された遊技回の遊技回用動作が終了するまで継続される構成となっていることを特徴とする特徴G1に記載の遊技機。

【0804】

本特徴に示すように、特別示唆が該当遊技回の遊技回用動作が終了するまで継続される構成とすることで、当該特別示唆の見逃しを好適に抑制できる。

10

【0805】

特徴G3．前記遊技回用動作が開始されてから所定期間を経過した場合には、前記第2遊技状態において前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達したとしても前記特別示唆が行われない構成となっていることを特徴とする特徴G1又は特徴G2に記載の遊技機。

【0806】

本特徴に示す構成によれば、例えば遊技回動作の終了直前に特別示唆が発生することを好適に回避できる。これは、当選結果の報知と特別示唆との混在によって遊技者が困惑することを抑制する上で好ましい。

20

【0807】

特徴G4．前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第1遊技状態に移行することなく前記当選結果となった連続回数が規定回数に達した場合に、前記特別遊技状態終了後に前記第1遊技状態へ移行させる第1移行手段（主制御装置81のMPU112においてリミッタ作動により第3特殊遊技状態へ移行させる機能）と、

前記第2遊技状態中に前記特別情報判定手段による判定結果が前記当選結果となり且つ前記第1遊技状態へ移行することなく前記当選結果となった連続回数が規定回数に達していない場合に、前記特別遊技状態を経て前記第2遊技状態へ移行させる第2移行手段（主制御装置81のMPU112において第2特殊遊技状態へ移行させる機能）と

30

を備え、
前記特別示唆の示唆態様として、態様の異なる第1示唆態様と第2示唆態様とが設けられており、

前記示唆手段は、

前記第2遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達する場合に前記第1示唆態様にて前記特別示唆を行う手段と、

前記第2遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合であって当該当選結果を含めた前記連続回数が前記規定回数に達しない場合に前記第1示唆態様にて前記特別示唆を行う手段と

40

を有していることを特徴とする特徴G1乃至特徴G3のいずれか1つに記載の遊技機。

【0808】

連続回数を規定回数によってコントロールする構成（所謂リミッタ）においては、リミッタ作動の有無によって特別示唆の態様を相違させることにより、特別示唆からその先の遊技の流れを推定しやすくなる。これは遊技進行の迅速化を図る上で生じる弊害（遊技者の理解が追いつかないまま遊技状態が次々と遷移すること）を緩和する上で好ましい。

【0809】

特徴G5．前記遊技回制御手段は、各遊技回について前記遊技回用動作の動作期間を決

50

定する期間決定手段を有し、

前記遊技回用動作が行われている場合に当該遊技回用動作と並行して演出を実行する演出実行手段を備え、

前記演出実行手段により実行される演出の1つとして、演出実行期間が前記動作期間よりも短くなるように構成された所定演出（単位演出）が複数回実行される特別演出（特殊変動表示）が設けられており、

前記示唆手段は、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記所定演出中に前記上限に達した場合に、後続となる前記所定演出が開始されるタイミングまで前記特別示唆の開始を遅延させる構成となっていることを特徴とする特徴G1乃至特徴G4のいずれか1つに記載の遊技機。

10

【0810】

所定演出の実行中に特別情報の数が上限に達した場合には、特別示唆が次の所定演出の開始タイミングに合わせて開始されることとなる。このような構成とすれば、特別示唆によって所定演出から遊技者の注意が逸れる等して所定演出の見逃しが発生することを好適に抑制できる。

【0811】

特徴G6. 前記示唆手段は、複数の前記所定演出の演出実行期間に亘って前記特別示唆を継続可能となっており、当該特別示唆の示唆態様を前記所定演出が先の所定演出から次の所定演出に移る際に変更する変更手段を有していることを特徴とする特徴G5に記載の遊技機。

20

【0812】

特徴G6に示すように、所定演出の移り変わりに合わせて特別示唆の示唆態様が変更される構成とすれば、所定演出と特別示唆との連携を強化できる。

【0813】

特徴G7. 前記演出実行手段は、表示画面（表示画面G）にて絵柄を可変表示する可変表示手段（図柄表示装置41）を有し、前記所定演出として当該表示画面にて絵柄を可変表示させる可変表示と当該可変表示を経て絵柄を停止表示させる停止表示とを含み、

前記示唆手段は、前記表示画面にて前記特別示唆を行う構成となっており、当該特別示唆が実行される表示範囲を前記所定演出の進行に合わせて縮小する手段を有していることを特徴とする特徴G5又は特徴G6に記載の遊技機。

30

【0814】

表示画面を所定演出と特別示唆とで共用する場合には、特別示唆の開始時から所定演出の進行に合わせて当該特別示唆の表示範囲を縮小することで、所定演出と特別示唆とを好適に共存させることができる。これは、所定演出と特別示唆との連携を強化する上で好ましい。

【0815】

特徴G8. 前記示唆手段は、前記第2遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が前記上限に達した場合には当該遊技回における前記所定演出の残り回数に基づいて前記特別示唆を行うか否かを決定する構成となっていることを特徴とする特徴G5乃至特徴G7のいずれか1つに記載の遊技機。

40

【0816】

特徴G5等に示したように所定演出と特別示唆とを連携させる構成においては当該連携機能を上手く発揮させるにはある程度の期間が必要となる。そこで、本特徴に示すように、上限到達時の所定演出の残り回数に応じて特別示唆の可否を決定する構成とすれば、上記連携機能が上手く発揮されなくなることを好適に抑制できる。

【0817】

特徴G9. 前記示唆手段は、前記第2遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報の数が前記上限（4つ）に達したタイミングにて前記特別示唆を開始する構成となっていることを特徴とする特徴G1乃至特徴

50

G 4 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0818】

特徴 G 9 に示す構成によれば、特別情報の数が上限に達することで速やかに特別示唆が開始されるため、無駄な投資を好適に抑制させることができる。

【0819】

特に特徴 G 2（特別示唆が遊技回動作が終了するまで継続される構成）との組み合わせによれば、遊技回開始後の早いタイミングで特別情報が上限に達するほど、特別示唆の実行期間が長くなり、当該特別示唆を満喫したい遊技者に遊技球の発射操作を好適に促すことができる。

【0820】

特徴 G 10．前記始動入球部への入球を許容する第 1 状態（開状態）と、当該第 1 状態よりも前記始動入球部への入球を困難又は入球を不可とする第 2 状態（閉状態）とに切替可能な可変機構（電動役物 34a）と、

前記可変機構を前記第 1 状態及び前記第 2 状態に切り替える切替制御手段（主制御装置 81 の MPU 112 にて電役サポート用の処理を実行する機能）とを備え、

前記切替制御手段による切替制御モード（サポートモード）として、第 1 切替モード（低頻度サポートモード）と、当該第 1 切替モードよりも前記第 1 状態への切替態様が遊技者に有利な第 2 切替モード（高頻度サポートモード）とが設けられており、

前記第 1 遊技状態における前記切替制御モードは前記第 1 切替モード、前記第 2 遊技状態における前記切替制御モードは前記第 2 切替モードとなっていることを特徴とする特徴 G 1 乃至特徴 G 9 のいずれか 1 つに記載の遊技機。

【0821】

第 2 遊技状態は第 2 切替モードに対応しており始動入球部への入球が容易化される。このような構成に特徴 G 1 等にした技術的思想を適用すれば、上述した上限到達のハードルを下げることができ、遊技者の熟練度等によって特別示唆の発生機会に大きな差が生じることを好適に抑制できる。

【0822】

特徴 G 11．遊技球が流下する遊技領域（遊技領域 PE）が形成された遊技盤（遊技盤 24）と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段（遊技球発射機構 53）とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部（第 2 作動口 34）と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報（保留情報）を取得する情報取得手段（主制御装置 81 の MPU 112 にて保留情報を取得する機能）と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段（主制御装置 81 の RAM 114 にて保留情報を記憶する機能）と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報（例えば大当たりや特別当たりの当選情報）と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段（主制御装置 81 の MPU 112 にて当否判定処理等を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作（絵柄の変動表示）が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の 1 回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段（作動口用表示部 BS）を制御する遊技回制御手段（主制御装置 81 の MPU 112 にて作動口用表示部 BS の表示制御を実行する機能）と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果（特別当たり結果）となり、前記遊技回制御手段によって当該当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第 1 特別遊技状態（特別当たり遊技状態）へ移行させる第 1 特別遊技状態移行手段（主制御装置 81 の MPU 112 にて特別当たり遊技状態への移行用

10

20

30

40

50

の処理を実行する機能)と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件(V入賞)が成立した場合に、当該第1特別遊技状態から第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段(主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能)とを備え、

前記所定遊技状態として、第1遊技状態(例えば第3特殊遊技状態)と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態(例えば第2特殊遊技状態)とが設けられており、

前記第2遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が当該特別情報記憶手段に記憶可能な上限(4つ)に達した場合に、前記当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了される前に前記特別遊技状態へ移行する旨を遊技者に示唆する特別示唆を行う示唆手段(図柄表示装置41の表示画面Gにて「V解放準備中」の表示を行う機能)を備えていることを特徴とする遊技機。

【0823】

特徴G11によれば、第2遊技状態中に当選結果となる遊技回においては、遊技回用動作中(遊技回用動作が終了する前)に特別情報の数が上限に達することで特別遊技状態へ移行する旨の特別示唆が行われることとなる。このように特別情報の数と特別示唆とに関連性を付与することで特別示唆に期待する遊技者に上限到達を目指すように促すことができる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0824】

特徴G12. 遊技球が流下する遊技領域(遊技領域PE)が形成された遊技盤(遊技盤24)と、前記遊技領域へ遊技球を発射可能な遊技球発射手段(遊技球発射機構53)とを備えている遊技機であって、

前記遊技領域に設けられた始動入球部(第2作動口34)と、

前記始動入球部への入球に基づいて特別情報(保留情報)を取得する情報取得手段(主制御装置81のMPU112にて保留情報を取得する機能)と、

前記情報取得手段により取得された特別情報を複数記憶可能な特別情報記憶手段(主制御装置81のRAM114にて保留情報を記憶する機能)と、

前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報が特別判定情報(例えば大当たりや特別当たりの当選情報)と対応しているか否かを順次判定する特別情報判定手段(主制御装置81のMPU112にて当否判定処理等を実行する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定に先立って又は前記特別情報判定手段により前記判定が行われたことに基づいて遊技回用動作(絵柄の変動表示)が開始され、前記判定の結果に対応した報知結果として当該遊技回用動作が終了されることを遊技回の1回として、前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報に応じて各遊技回の遊技回用動作が行われるように報知手段(作動口用表示部BS)を制御する遊技回制御手段(主制御装置81のMPU112にて作動口用表示部BSの表示制御を実行する機能)と、

前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果(特別当たり結果)である第1結果となり、前記遊技回制御手段によって当該第1結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了されたことに基づいて遊技状態を所定遊技状態から当該所定遊技状態よりも遊技者に有利な第1特別遊技状態(特別当たり遊技状態)へ移行させる第1特別遊技状態移行手段(主制御装置81のMPU112にて特別当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能)と、

前記第1特別遊技状態中に所定の移行条件(V入賞)が成立した場合、又は、前記特別情報判定手段による判定結果が前記特別判定情報に対応する当選結果(特別当たり結果)である第2結果となり前記遊技回制御手段によって当該第2結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了された場合に第2特別遊技状態へ移行させる第2特別遊技状態移行手段(主制御装置81のMPU112にて大当たり遊技状態への移行用の処理を実行する機能)とを備え、

10

20

30

40

50

前記所定遊技状態として、第1遊技状態（例えば第3特殊遊技状態）と当該第1遊技状態よりも遊技者に有利な第2遊技状態（例えば第2特殊遊技状態）とが設けられており、

前記第2遊技状態において前記当選結果となる遊技回の遊技回用動作が行われている状況下にて前記特別情報記憶手段に記憶されている特別情報の数が当該特別情報記憶手段に記憶可能な上限（4つ）に達した場合に、前記当選結果に対応した報知結果として前記遊技回用動作が終了される前に前記特別遊技状態へ移行する旨を遊技者に示唆する特別示唆を行う示唆手段（図柄表示装置41の表示画面Gにて「V解放準備中」の表示を行う機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【0825】

特徴G12によれば、第2遊技状態中に当選結果となる遊技回においては、遊技回用動作中（遊技回用動作が終了する前）に特別情報の数が上限に達することで特別遊技状態へ移行する旨の特別示唆が行われることとなる。このように特別情報の数と特別示唆とに関連性を付与することで特別示唆に期待する遊技者に上限到達を目指すように促すことができる。これは、遊技への注目度の向上を図る上で好ましい。

【0826】

なお、特徴G1～特徴G10に示した各技術的思想を特徴G11～特徴G12に適用してもよい。

【0827】

また、以上詳述した特徴G1～特徴G12に特徴A～G群に示した各技術的思想を適用することも可能である。

【0828】

以下に、以上の各特徴を適用し得る遊技機の基本構成を示す。

【0829】

パチンコ遊技機：遊技者が操作する操作手段（発射ハンドル60）と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段（遊技球発射機構53）と、その発射された遊技球を所定の遊技領域（遊技領域PE）に導く球通路（誘導レール54）と、遊技領域内に配置された各遊技部品（釘等）とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部（一般入賞口31等）を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【0830】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにした遊技機。

【0831】

球使用ベルト式遊技機：複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄列を最終停止表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段の操作に起因して図柄の変動が開始され、停止用操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより図柄の変動が停止され、その停止時の最終停止図柄が特定図柄であることを必要条件として遊技者に有利な特別遊技状態（ボーナスゲーム等）を発生させるようにし、さらに、球受皿を設けてその球受皿から遊技球を取り込む投入処理を行う投入装置と、前記球受皿に遊技球の払出を行う払出装置とを備え、投入装置により遊技球が投入されることにより前記始動用操作手段の操作が有効となるように構成した遊技機。

【符号の説明】

【0832】

10…遊技機としてのパチンコ機、24…遊技盤、32A…第1可変入賞装置、32B…第2可変入賞装置、33…第1作動口、34…第2作動口、34b…電動役物、35…スルーゲート、41…図柄表示装置、43…作動口用表示部、44…スルーゲート用表示部、53…遊技球発射機構、60…発射ハンドル、81…主制御装置、82…報知・演出制御装置、112…MPU、113…ROM、114…RAM、212…表示制御装置、

10

20

30

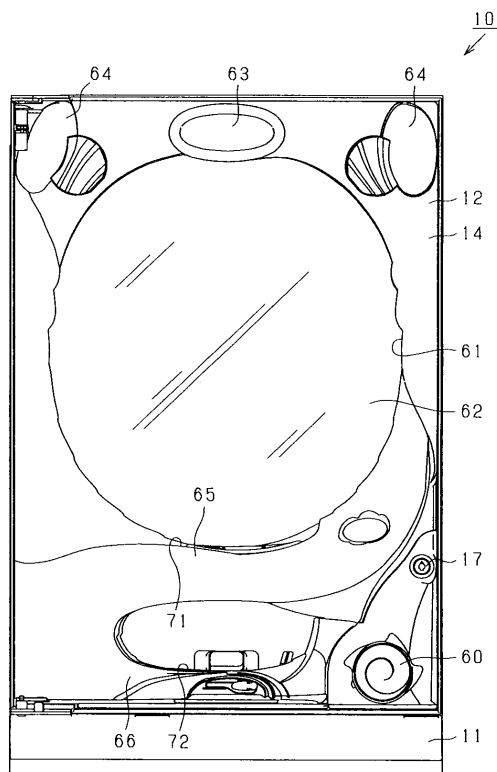
40

50

242…MPU、356…V入賞領域、AE…実行エリア、AS…第1作動口用表示部、BS…第2作動口用表示部、G…表示画面、PE…遊技領域、RE…保留エリア、Ra…第1作動口用保留エリア、Rb…第2作動口用保留エリア。

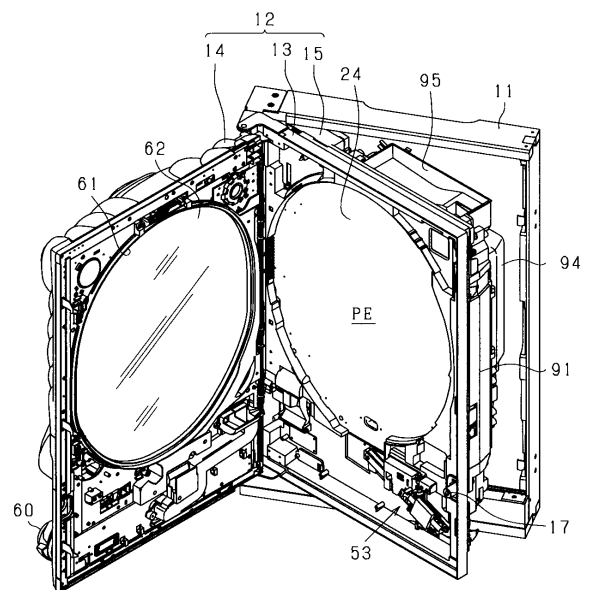
【図1】

Fig.1



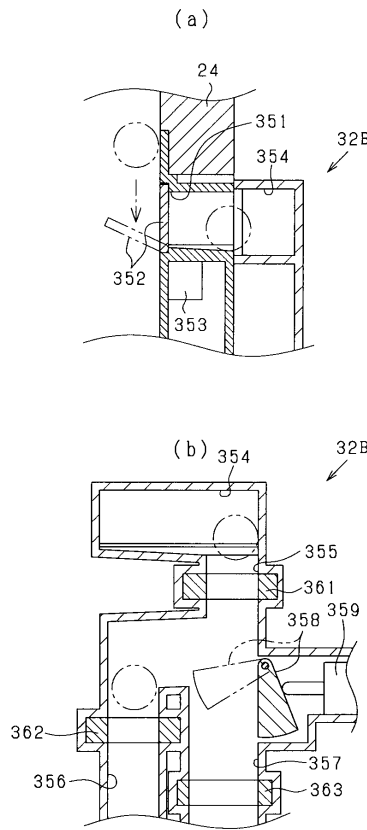
【図2】

Fig.2



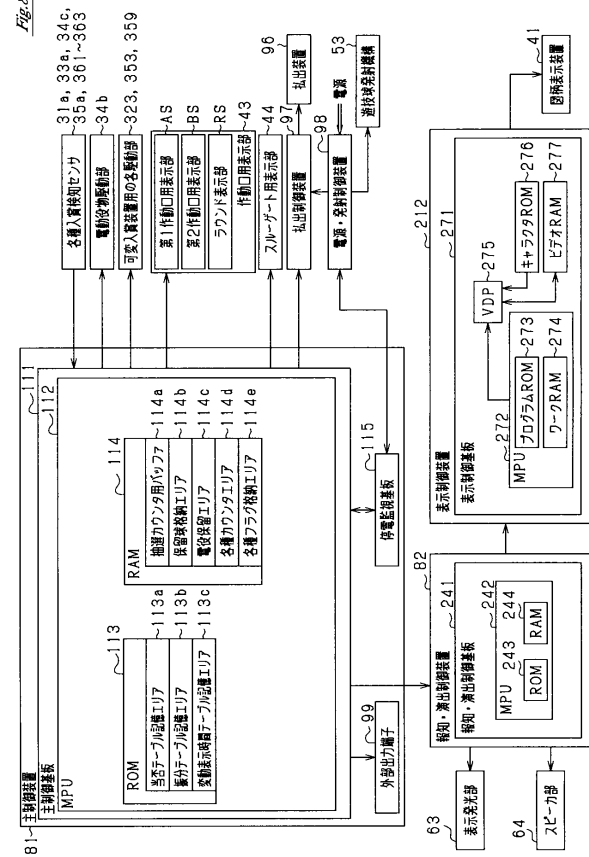
【図 7】

Fig. 7



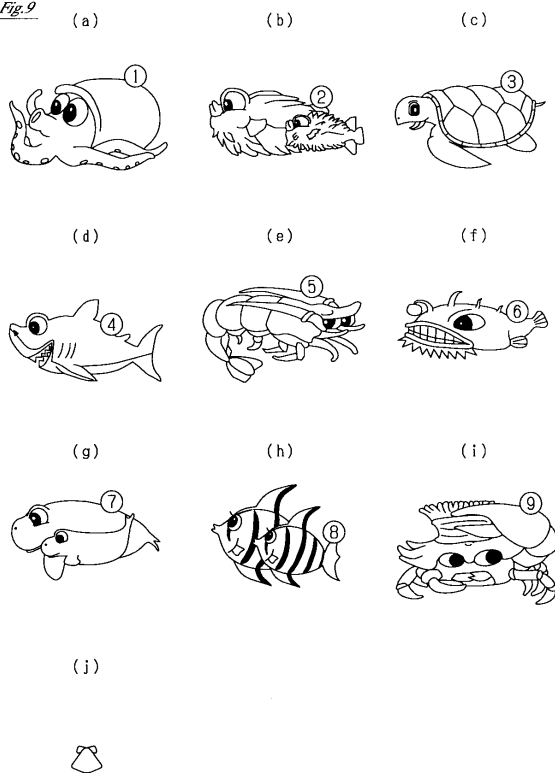
【図 8】

Fig. 8



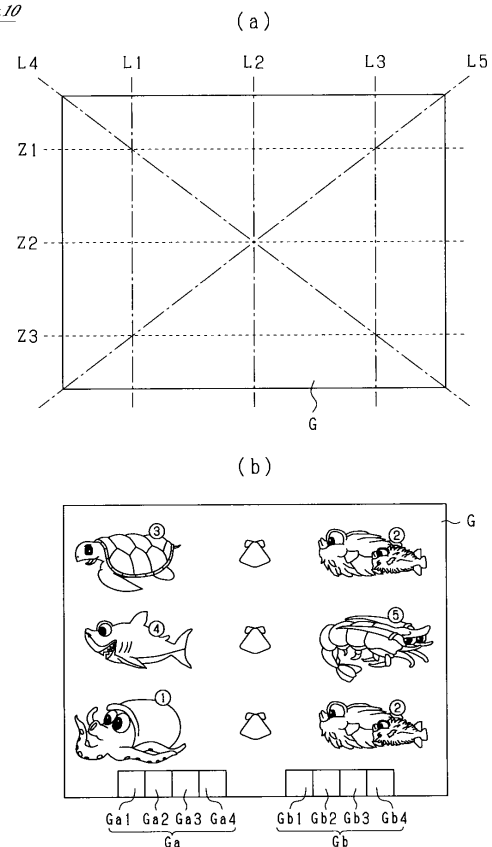
【図 9】

Fig. 9



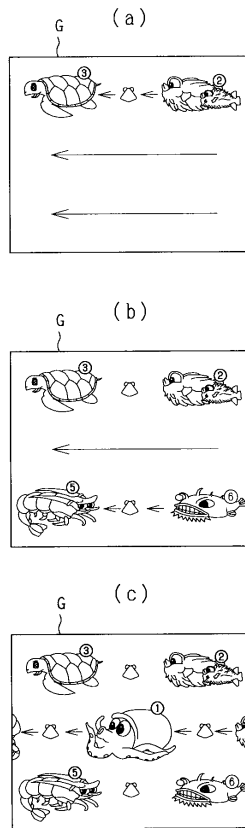
【図 10】

Fig. 10



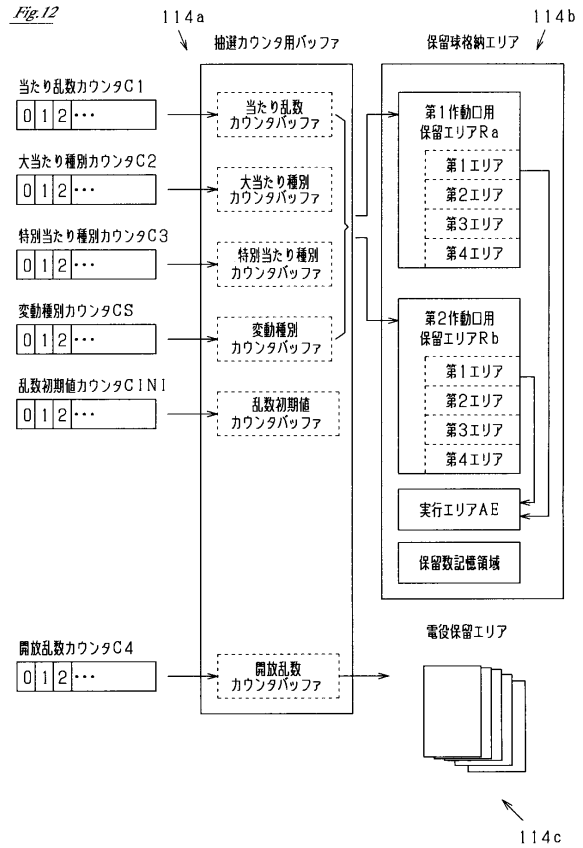
【図 11】

Fig.11



【図 12】

Fig.12



【図 13】

Fig.13

(a) 第1作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7, 307, 507	大当たり結果	1/200
207	特別当たり結果	1/600
その他	外れ結果	596/600

(b) 第2作動口用の当否テーブル

当たり乱数カウンタC1	当否結果	確率
7, 307, 507	大当たり結果	1/200
100~199, 400~499	特別当たり結果	1/3
その他	外れ結果	397/600

【図 14】

Fig.14

(a) 第1作動口用の大当たり種別テーブル

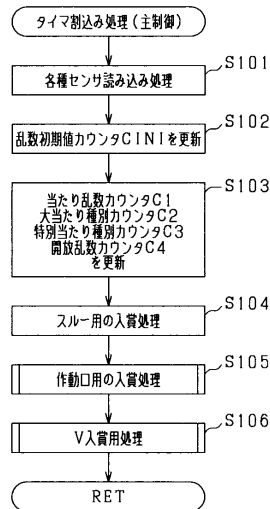
大当たり種別カウンタC2	振分結果	確率
0~39	3R大当たり結果A	40/100
40~99	3R大当たり結果B	60/100

(b) 第2作動口用の大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	振分結果	確率
0~69	3R大当たり結果B	70/100
70~99	9R大当たり結果	30/100

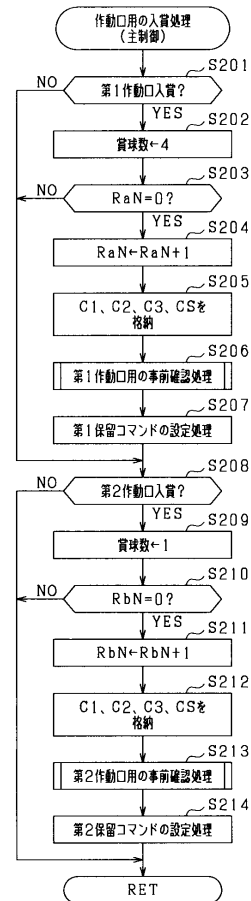
【図 19】

Fig.19



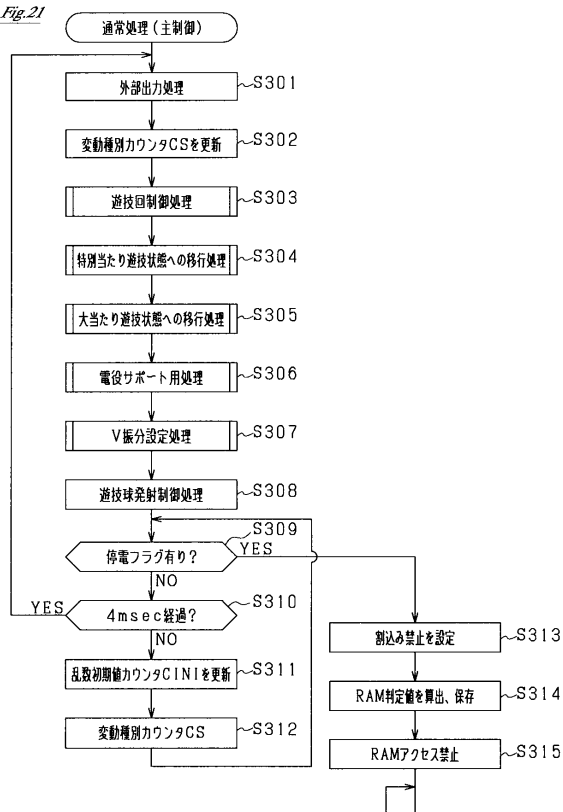
【図 20】

Fig.20



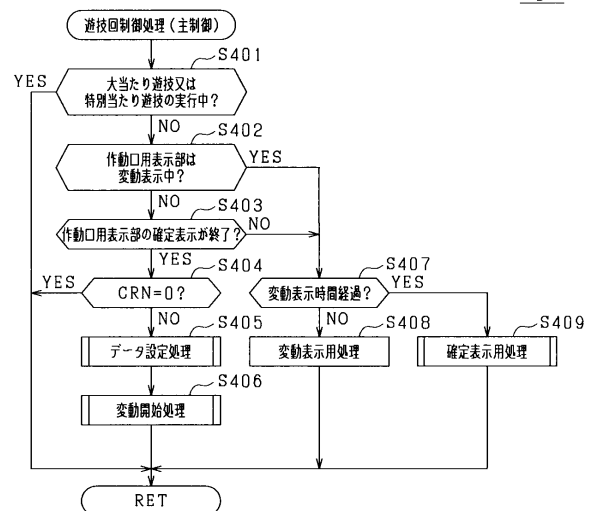
【図 21】

Fig.21



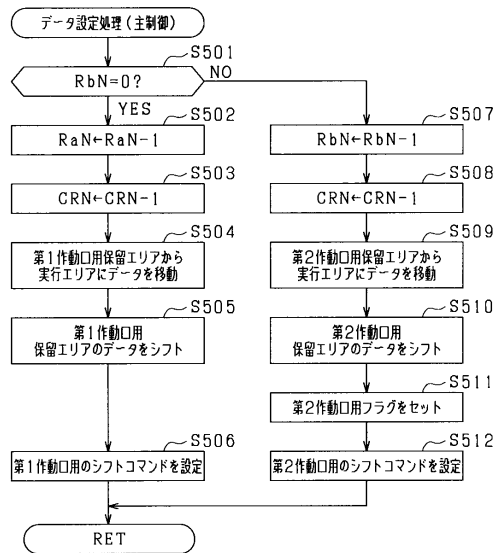
【図 22】

Fig.22



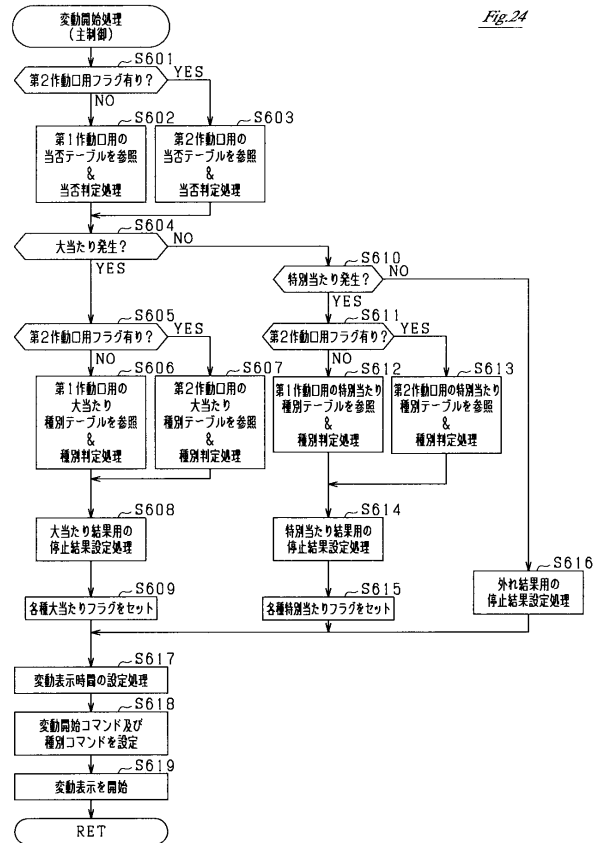
【図 23】

Fig.23



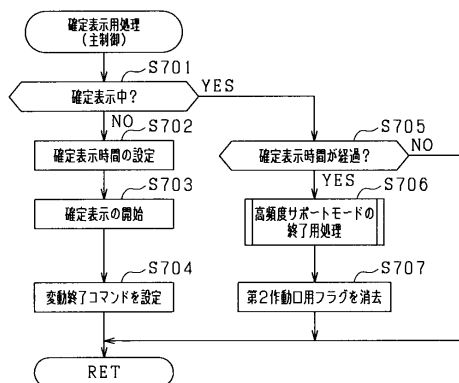
【図 24】

Fig.24



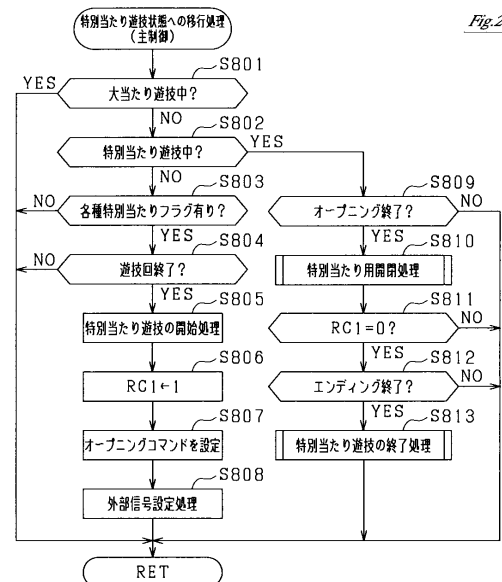
【図 25】

Fig.25

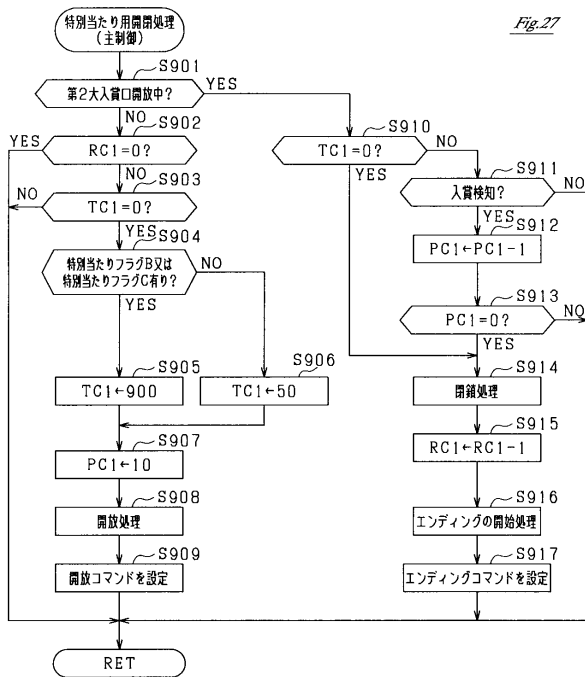


【図 26】

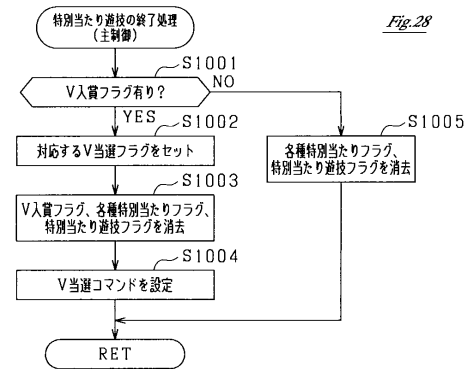
Fig.26



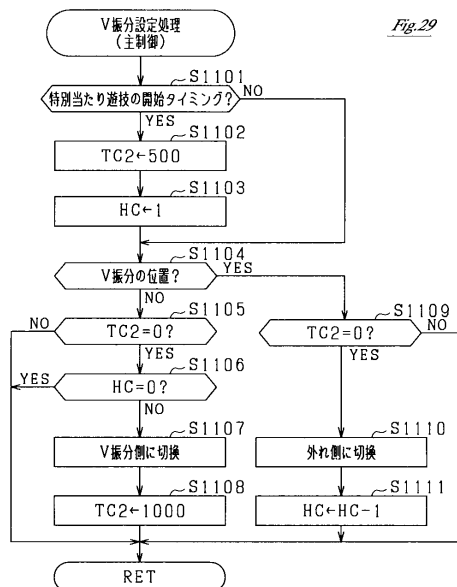
【図 27】



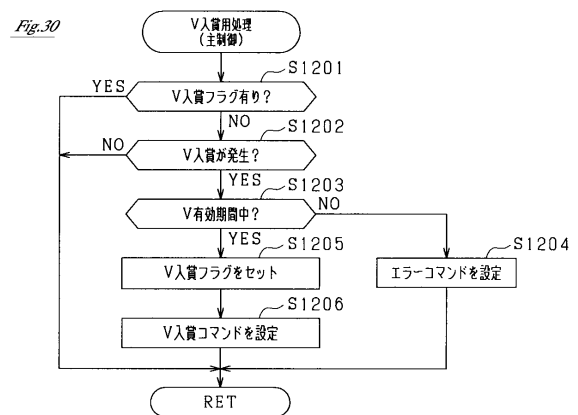
【図 28】



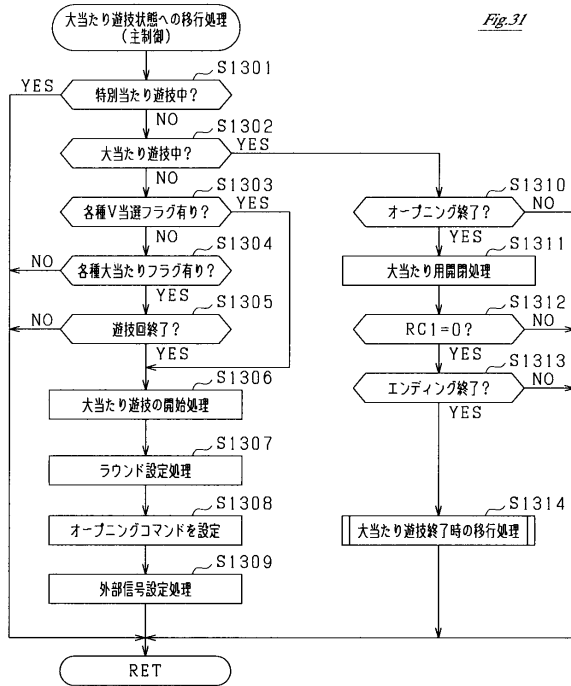
【図 29】



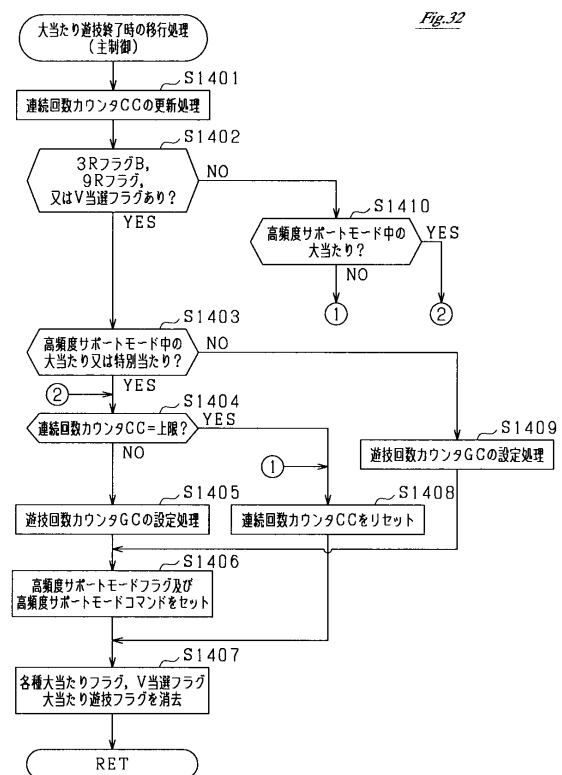
【図 30】



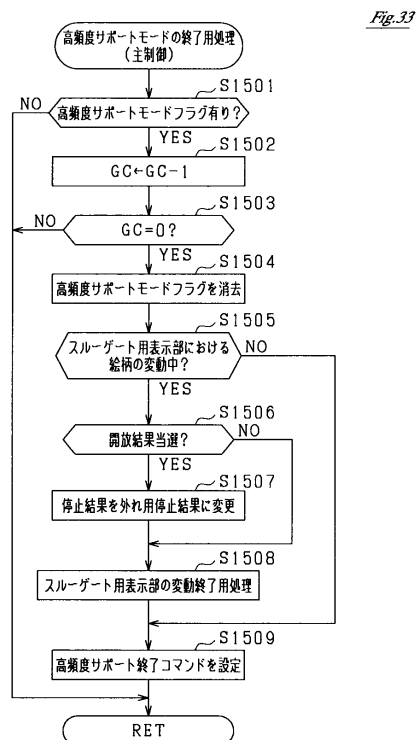
【図 3 1】



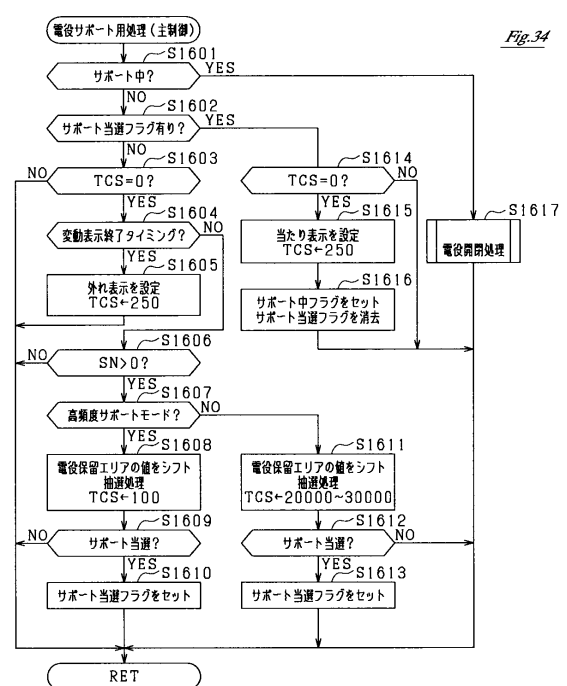
【図 3 2】



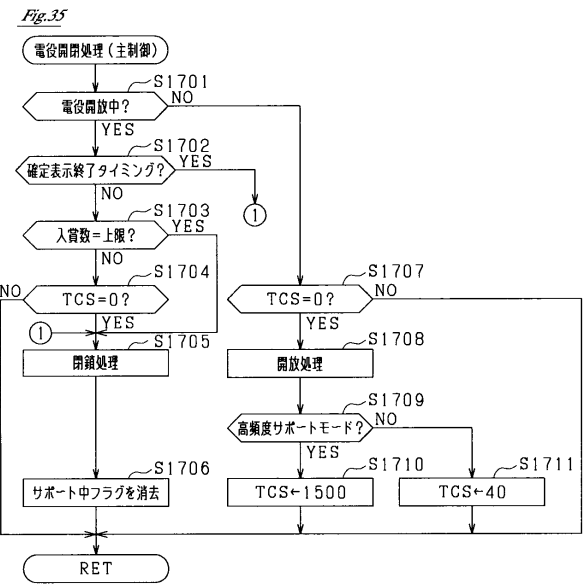
【図 3 3】



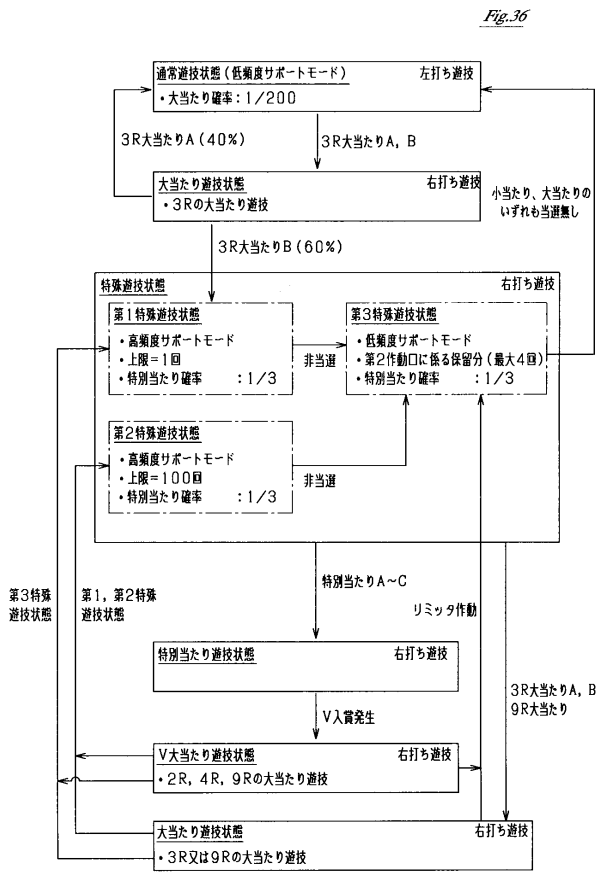
【図 3 4】



【図 3 5】



【図 3 6】



【図 3 7】

(a)

遊技状態	サポートモード	変動表示モード
通常遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード
第1特殊遊技状態	高頻度サポートモード	第2変動表示モード
第2特殊遊技状態	高頻度サポートモード	第2変動表示モード
第3特殊遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード

(b)

	第1作動口用表示部		第2作動口用表示部
	完全外れ	外れリーチ 当たり	
第1変動表示モード	2~15sec	30~60sec	30~35sec
第2変動表示モード	1sec	20~25sec	20~25sec

【図 3 8】

Fig.38

遊技状態	サポートモード	変動表示モード	遊技結果	連給回数
通常遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れ → ... → 大当たり	0回
大当たり遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れ	1回
第1特殊遊技状態 (1回)	高頻度サポートモード	第2変動表示モード	外れ	→
第3特殊遊技状態 (残り)	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れ → ... → 特別当選	→
特別当選遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	V入賞	→
V大当たり遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れ	2回
第1特殊遊技状態 (1回)	高頻度サポートモード	第2変動表示モード	外れ	→
第3特殊遊技状態 (残り)	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	外れ × 4	→
通常遊技状態	低頻度サポートモード	第1変動表示モード	~	0回

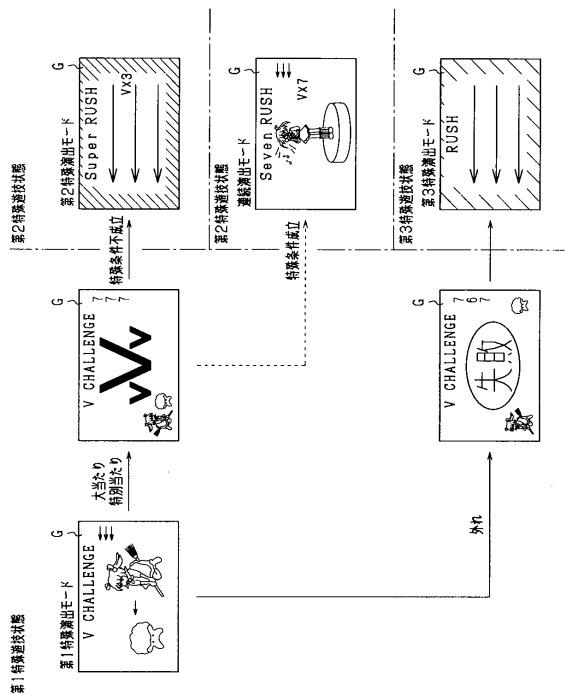
【 図 3 9 】

Fig. 39

遊技状態	リポートモード	変動表示モード	遊技結果	遊技回数
通常遊技状態	低額リポートモード	第1変動表示モード	外れ→……→大当たり	0回
大当たり遊技状態	低額リポートモード	—	—	1回
第1特選遊技状態(1回)	高額リポートモード	第2変動表示モード	特別当たり	↓
特別当たり遊技状態	低額リポートモード	—	V入賞	↓
V大当たり遊技状態	低額リポートモード	—	—	2回
第2特選遊技状態(100回)	高額リポートモード	第2変動表示モード	外れ→……→特別当たり	↓
特別当たり遊技状態	低額リポートモード	—	V入賞	↓
V大当たり遊技状態	低額リポートモード	—	—	3回
第2特選遊技状態(100回)	高額リポートモード	第2変動表示モード	外れ→……→特別当たり	↓
特別当たり遊技状態	低額リポートモード	—	V入賞	↓
V大当たり遊技状態	低額リポートモード	—	—	4回(リミット)
第3特選遊技状態(残り)	低額リポートモード	第1変動表示モード	外れ×4	0回
通常遊技状態	低額リポートモード	第1変動表示モード	～	0回

【図 4 1】

Fig. 41



【 図 4 0 】

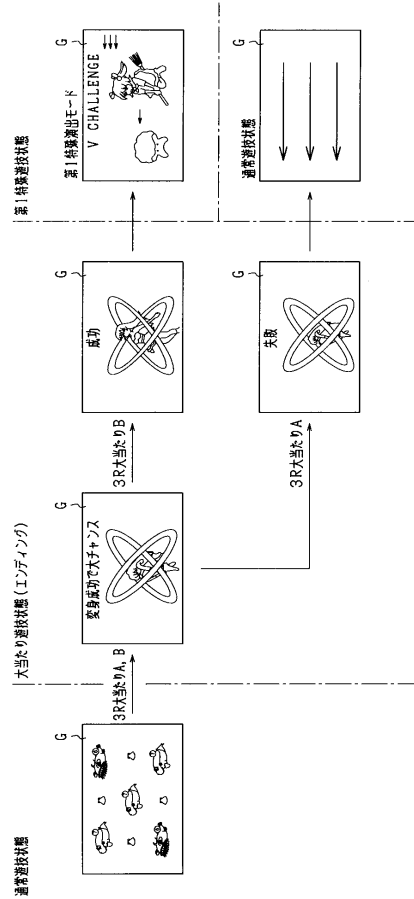
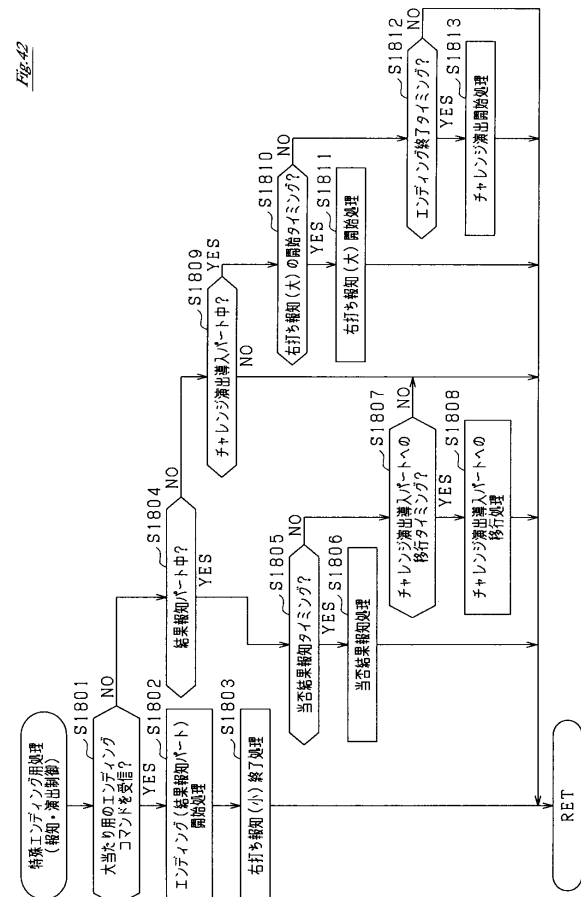


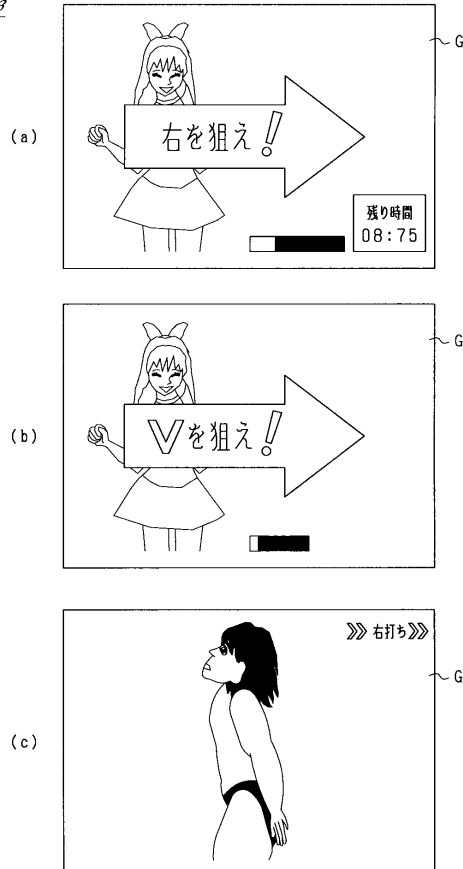
Fig. 40

【図 4 2】



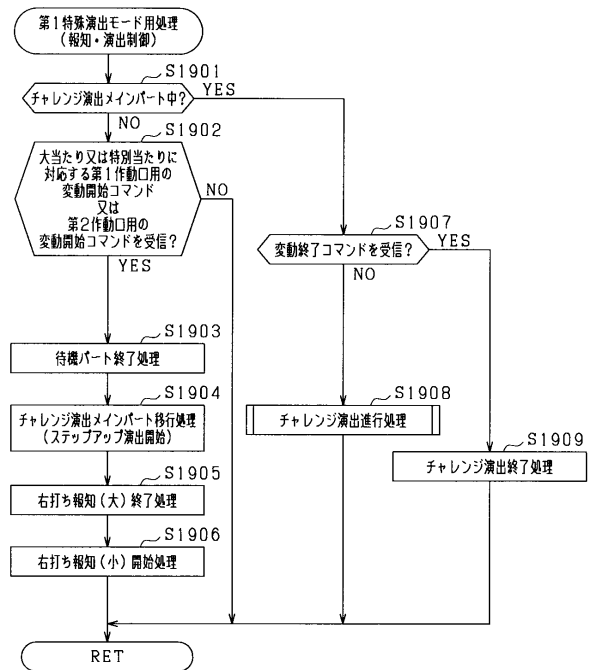
【図 4 3】

Fig.43



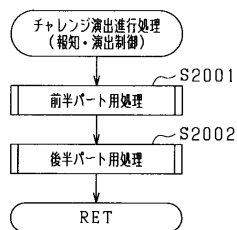
【図 4 4】

Fig.44



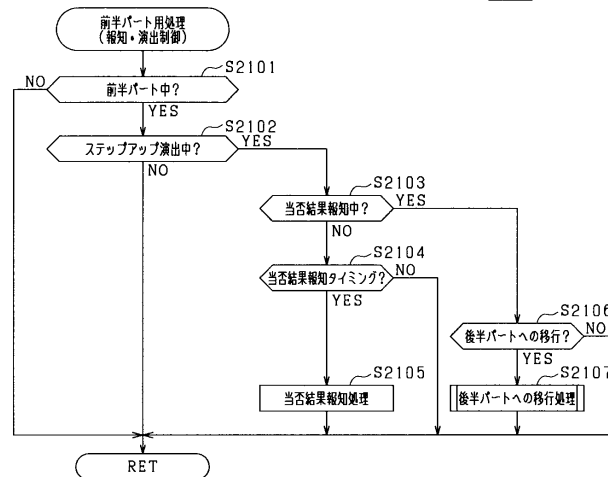
【図 4 5】

Fig.45

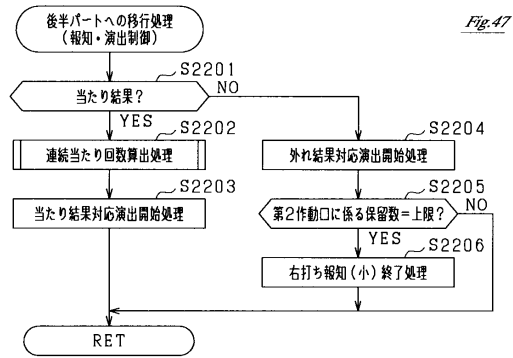


【図 4 6】

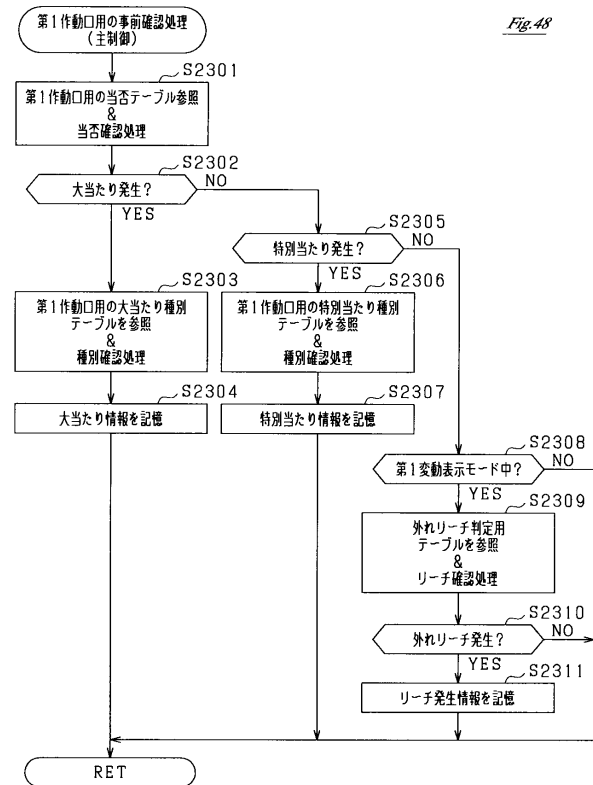
Fig.46



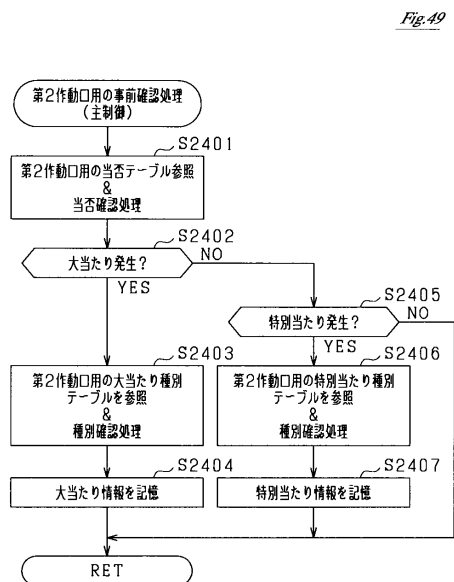
【図 47】



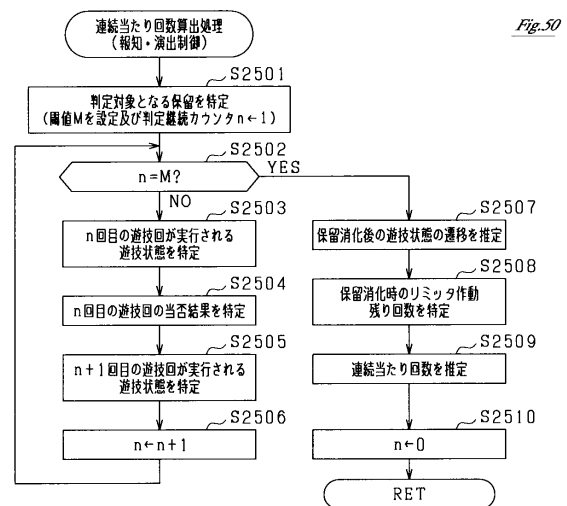
【図 48】



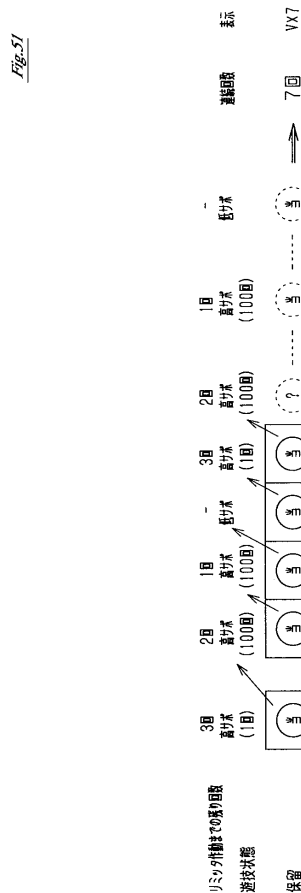
【図 49】



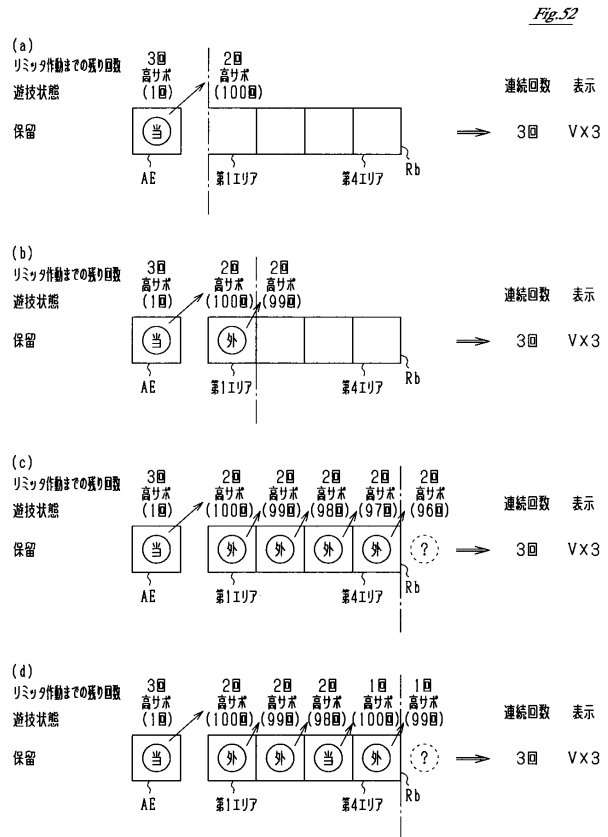
【図 50】



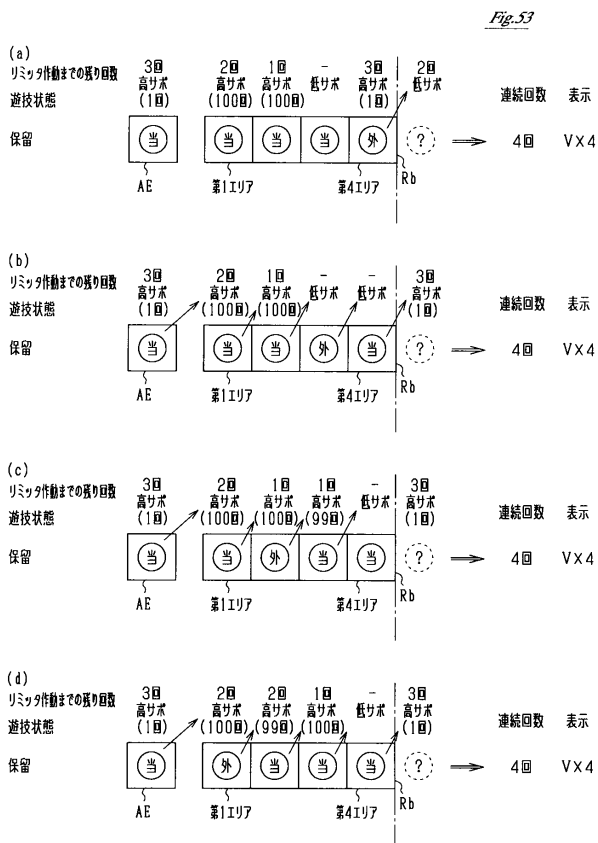
【図 5 1】



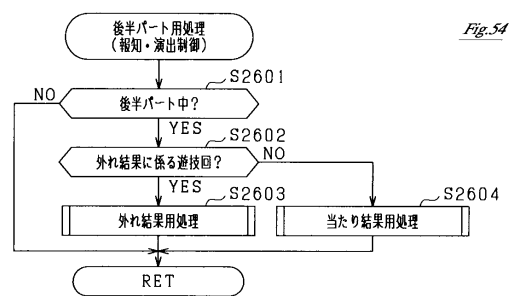
【図 5 2】



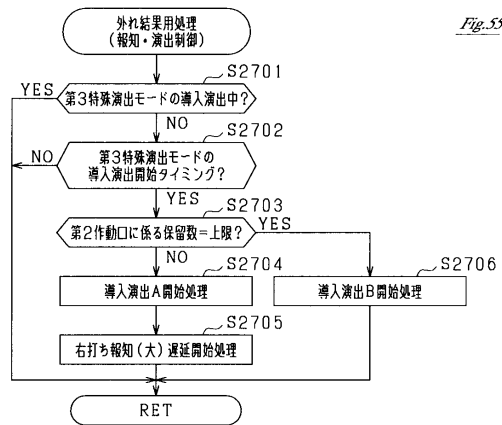
【図 5 3】



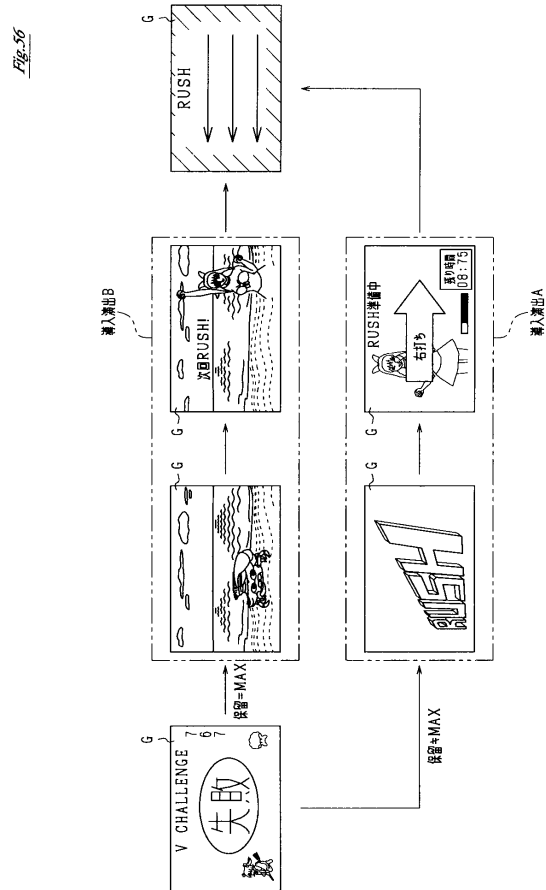
【図 5 4】



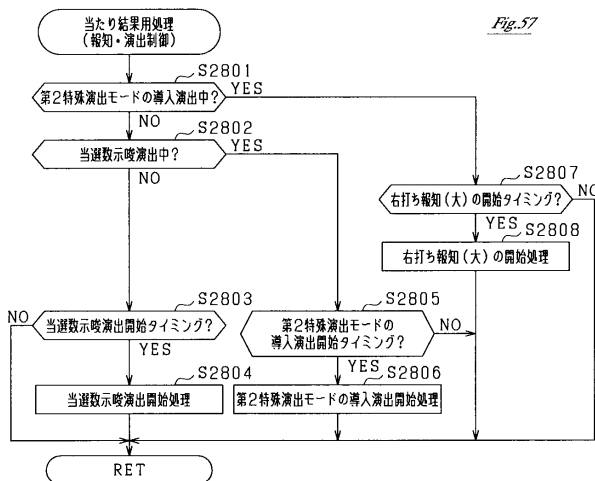
【図 55】



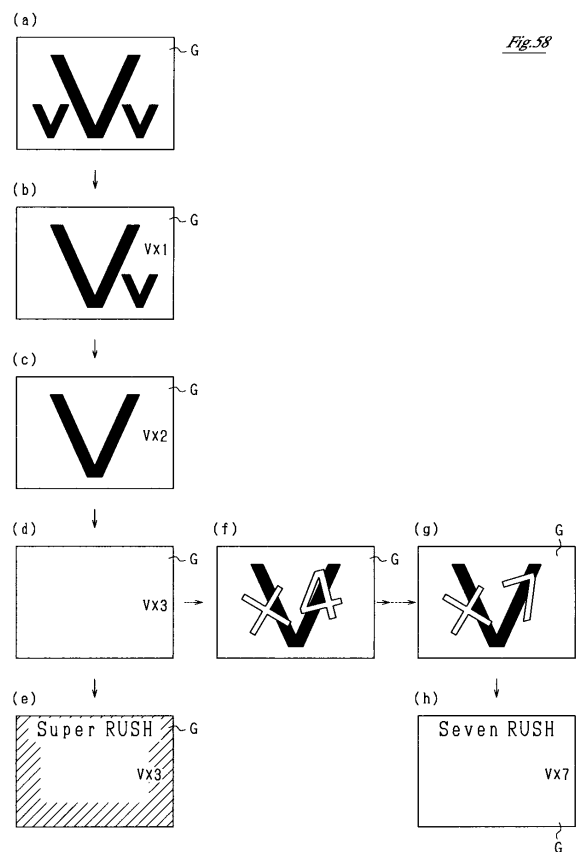
【図 56】



【図 57】

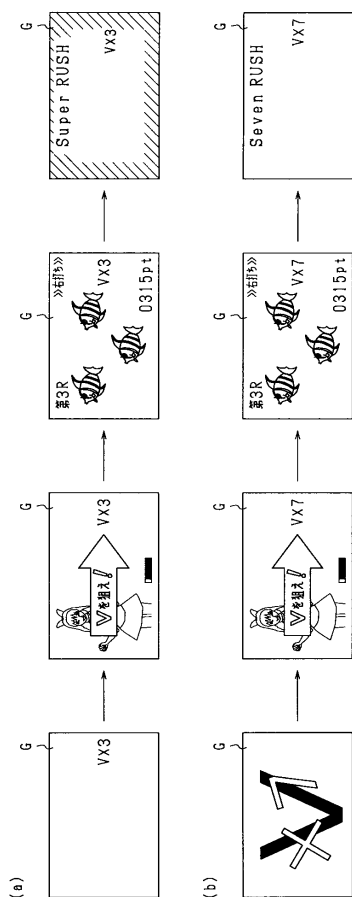


【図 58】



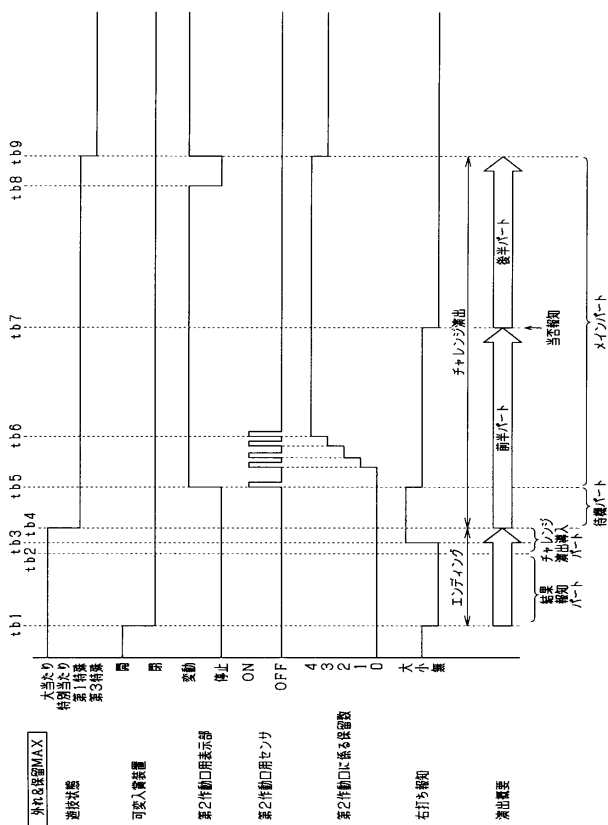
【图 5 9】

Fig. 59



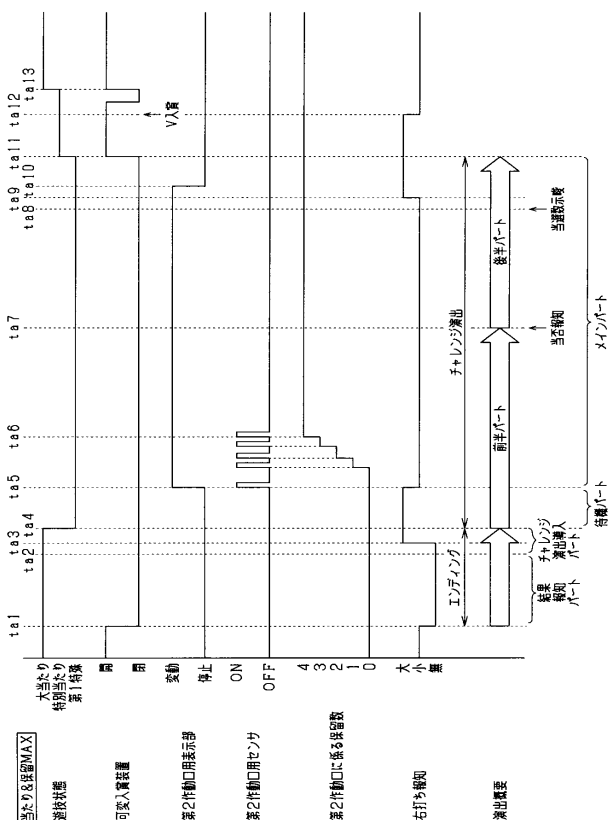
【图 6 1】

Fig. 61



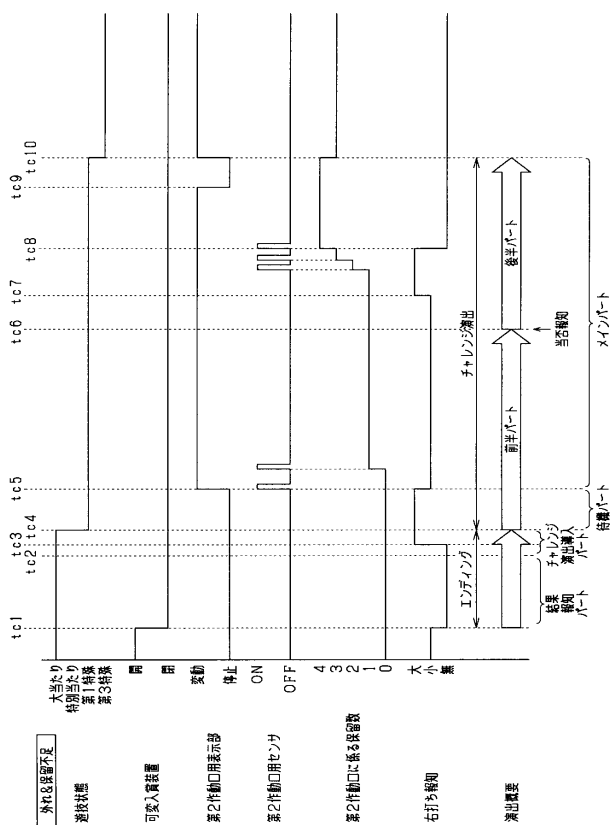
【 図 6 0 】

Fig. 60

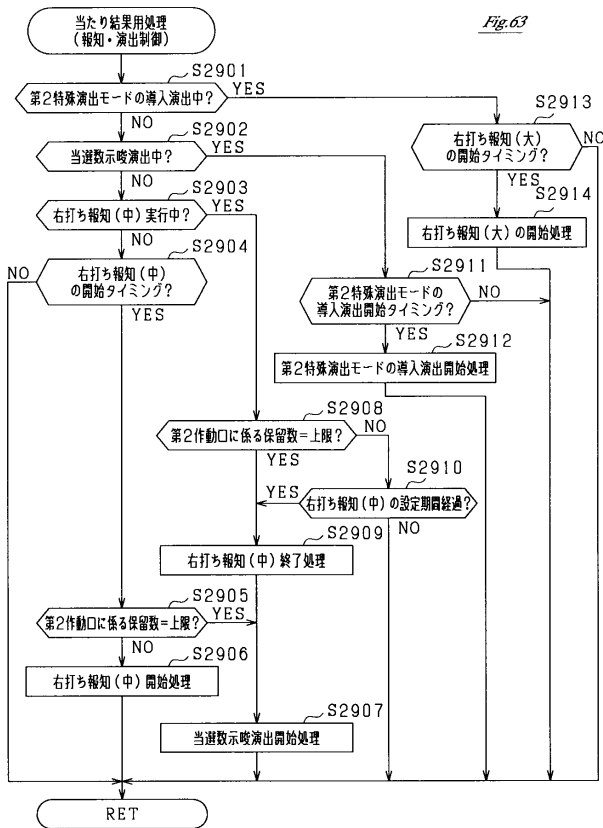


【图 6 2】

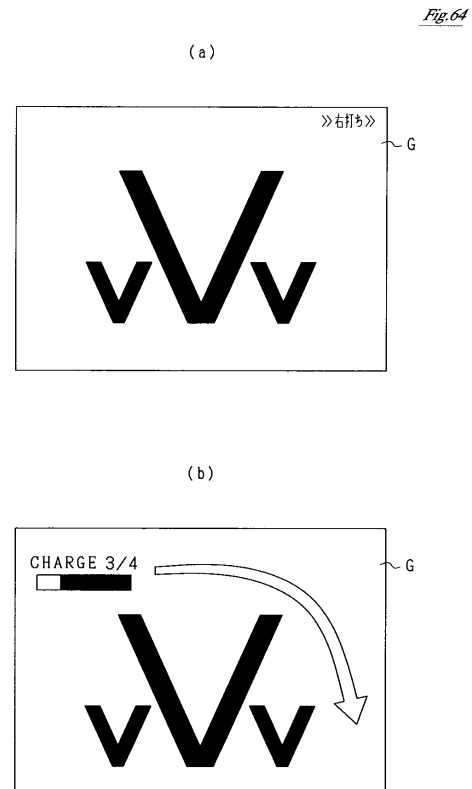
Fig. 62



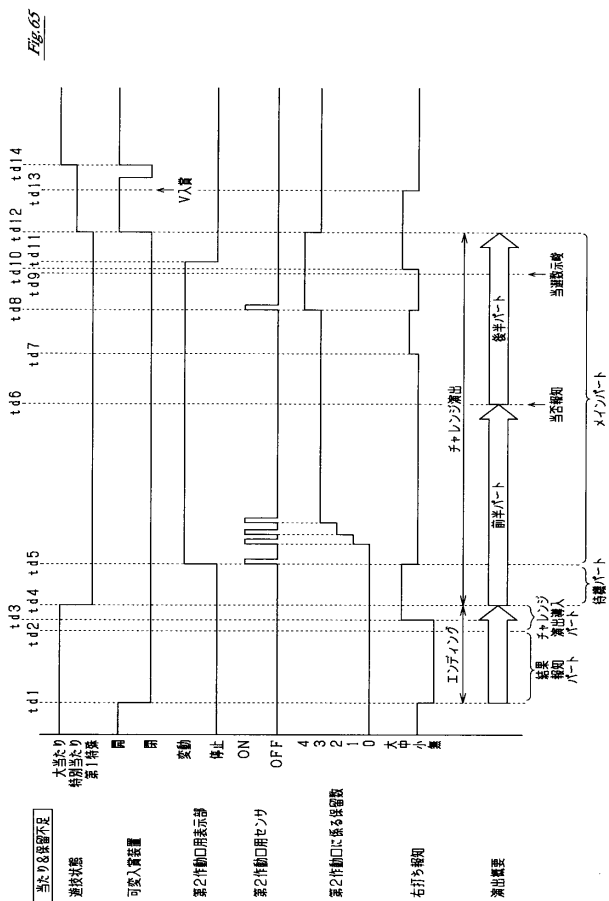
【图 6 3】



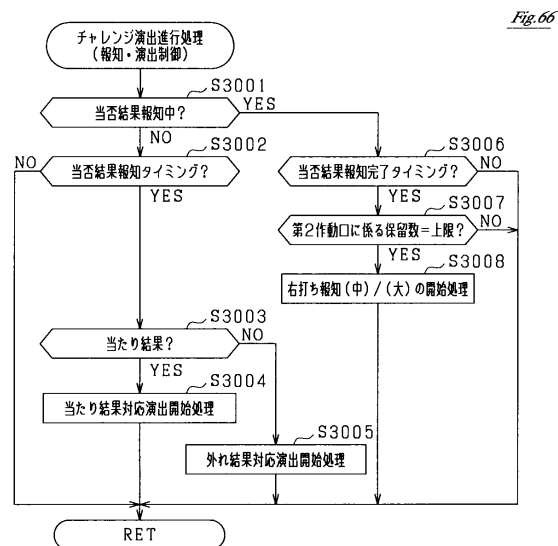
【図 6 4】



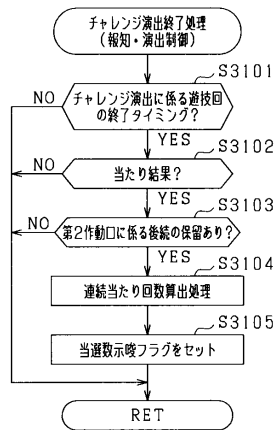
【图 6 5】



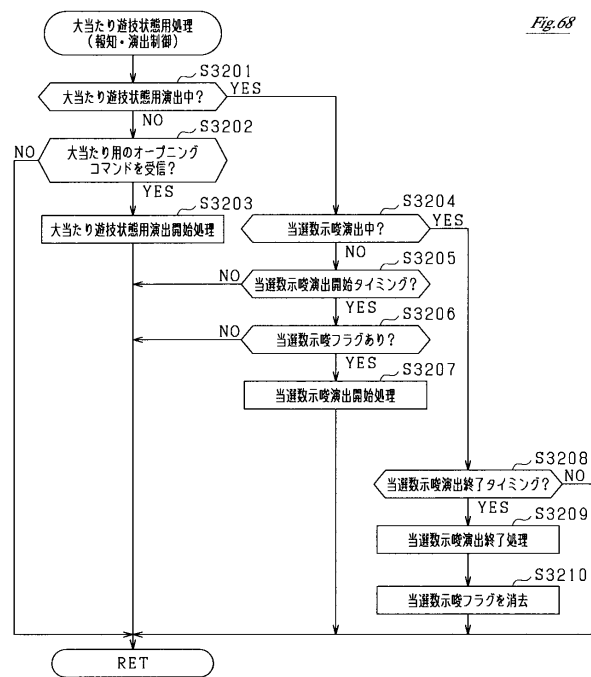
【 図 6 6 】



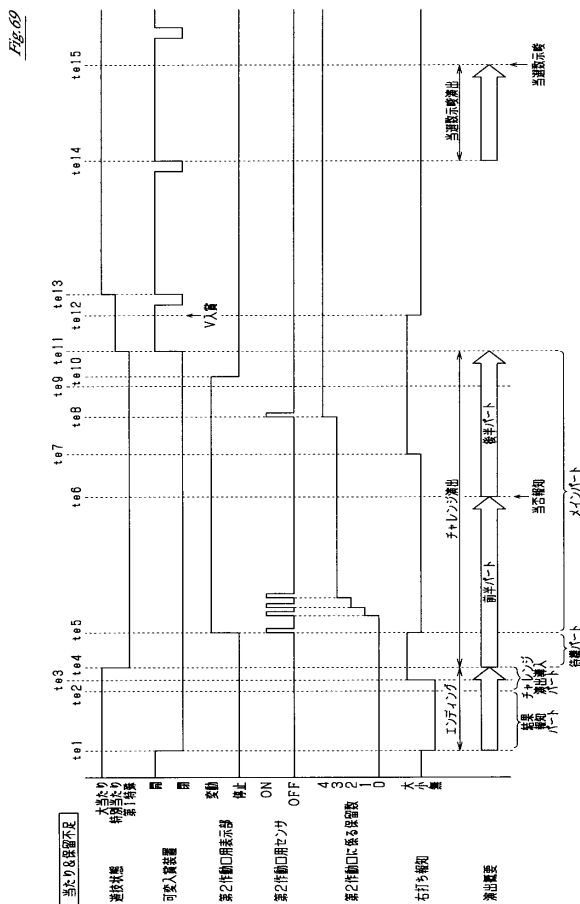
【図 67】



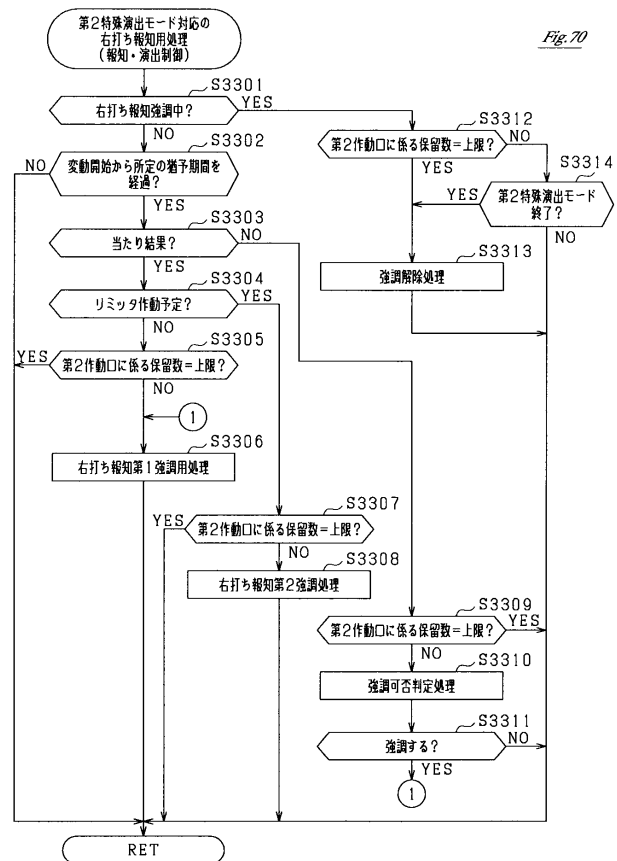
【図 68】



【図 69】



【図 70】

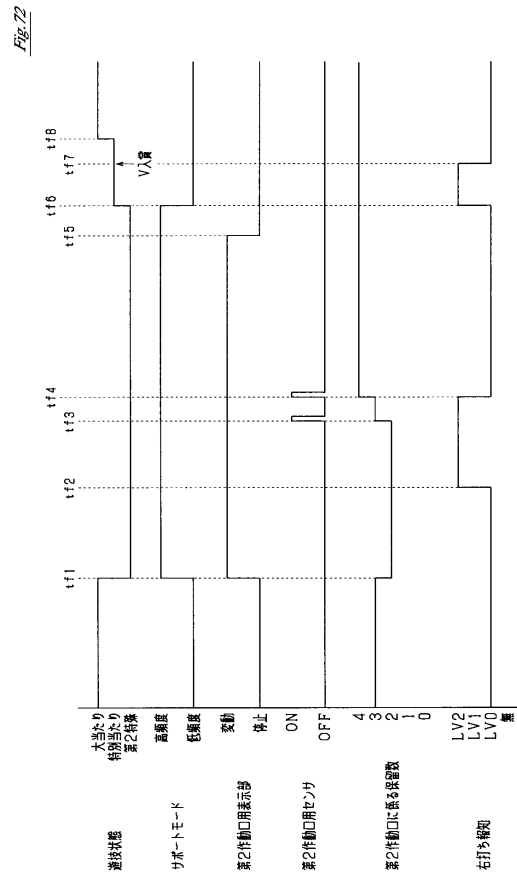


【図 7 1】

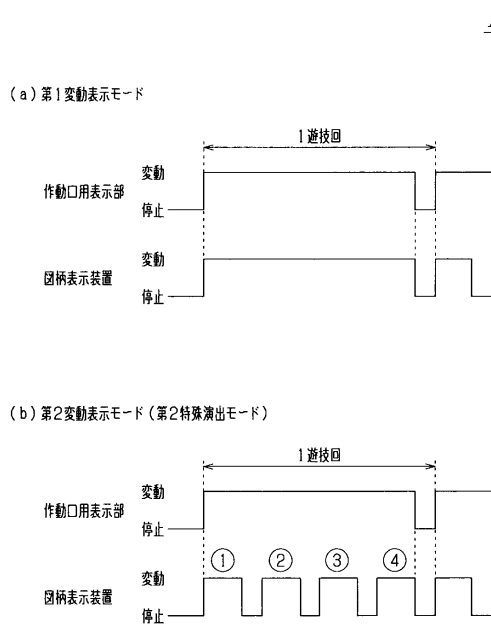
Fig. 71

	表示画面	スピーカ部 (右打ち報知用効果音)	電動役物用LED
通常 (LV0)		OFF	OFF
強調 (LV1)		ON (LOW)	ON (LOW)
強調 (LV2)		ON (H1)	ON (H1)

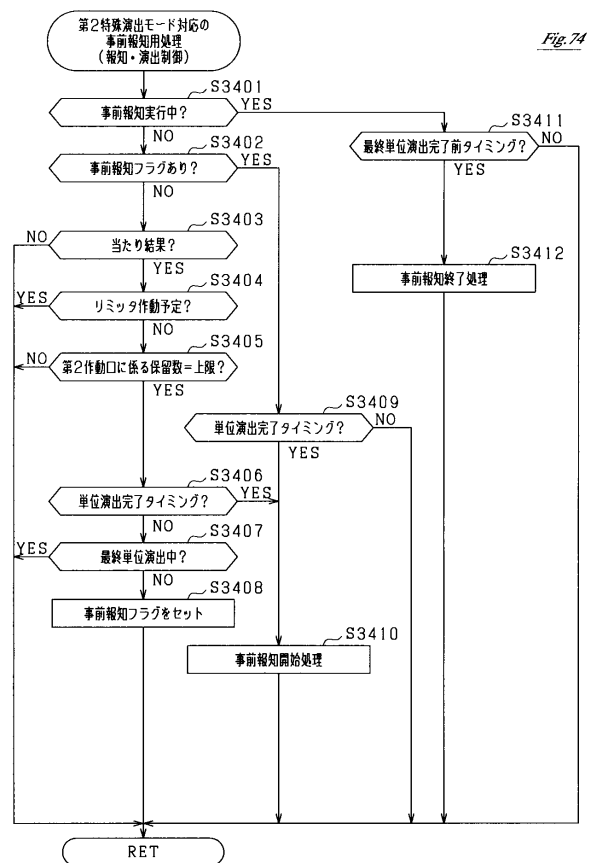
【図 7 2】



【図 7 3】



【図 7 4】



フロントページの続き

Fターム(参考) 2C088 AA39 CA19 CA27 EB11
2C333 AA11 CA03 CA76